

ユーザーズ・マニュアル

_PROPHET-VS 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

Jari Kleimola	Corentin Comte	Mauro De Bari	Cyril Lepinette
Baptiste Le Goff	Samuel Limier	Geoffrey Gormond	Patrick Perea
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	

デザイン

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

サウンド・デザイン

Lily Jordy (lead)	Maxime Audfray	Gustavo Bravetti	Sonar Traffic
Jean-Michel Blanchet	Florian Marin	Klaus Baetz	Victor Morello
Quentin Feuillard	Andrea De Paoli	Solidtrax	

テストイング

Germain Marzin (lead)	Aurélien Mortha	Thomas Barbier	Enrique Vela
Arnaud Barbier	Julien Viannenc	Adrien Soyier	Benjamin Renard
Matthieu Bosshardt	Roger Schumann	Bastien Hervieux	Nicolas Stermann

マニュアル

Stephen Fortner	Gala Khalife	Holger Steinbrink
Jimmy Michon	Minoru Koike	Justin Trombley

ベータ・テストイング

Gary Morgan	Luis Rodriguez	Andrew MacAulay	Stephen Wey
George Ware	T.J. Trifeletti	Davide Pudexu	Terry Marsden
Marco Koshdukai Correia	Fernando Manuel Rodrigues	Bernd Waldstädt	Jay Janseen
Mat Herbert	Chuck Zwicky	Bastian Barth	Gustavo Bravetti

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、ブランド名、ロゴ、企業名はそれぞれ所有者の商標または登録商標です。これらの商標または登録商標は、その製品の機能やサウンドを説明するためにのみ使用しています。また、それらの機種名や開発者名、企業名は当該機種等での実例を示すなどの情報を提示する目的にのみ使用し、本製品の開発に際しそれらの開発者や企業との関係や助言等の供与は、一切ありません。

Product version: 1.0.0

Revision date: 13 June 2022

使用上のご注意

本マニュアルは、Prophet-VS V の各種機能や使用方法、ダウンロードやアクティベートの方法をご紹介します。まずは、大切なお知らせです：

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が、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。

もくじ

1. PROPHET-VS V へようこそ！	4
1.1. Prophet-VS について	4
1.2. Arturia 秘伝のレシピ：TAE®	6
1.2.1. エリアシングフリーのオシレーター	6
1.2.2. オシレーター 波形の高い再現性	7
1.2.3. ボイスディスバージョン機能	8
1.3. Prophet-VS V 主な特長	8
2. Activation and Setup - アクティベーションと最初の設定	9
2.1. 製品登録とアクティベーション	9
2.1.1. Arturia Software Center (ASC)	9
2.2. 最初の設定 (スタンドアローンモード)	9
2.2.1. オーディオと MIDI の設定：Windows	10
2.2.2. オーディオと MIDI の設定：macOS	12
2.2.3. Using Prophet-VS V in Plug-In Mode - プラグインモードで使用する	12
3. The User Interface	13
3.1. High-Level Overview	13
3.2. The Upper Toolbar - アッパーツールバー	14
3.2.1. Main Menu - メインメニュー	14
3.2.2. プリセットツールバーエリア	17
3.2.3. アドバンストパネルボタン	18
3.2.4. ギアアイコン	19
3.3. The Lower Toolbar - ロワーツールバー	19
3.3.1. Left Side - ロワーツールバー左側	19
3.3.2. Right Side - ロワーツールバー右側	19
3.4. The Side Panel - サイドパネル	22
3.4.1. Settings	22
3.4.2. MIDI Tab	25
3.4.3. Macros Tab	30
3.4.4. Tutorials - チュートリアル	32
4. The Preset Browser	33
4.1. Search and Results - サーチ & リザルト	34
4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング	35
4.2.1. Types	35
4.2.2. Styles	36
4.2.3. Banks	36
4.3. サーチ結果表示	37
4.3.1. リストの並べ替え	37
4.3.2. タグを外す	37
4.3.3. Liking Presets - "いいね"をつける	38
4.4. Sidebar - サイドバー	39
4.4.1. My Sound Banks	39
4.4.2. My Favorites	40
4.4.3. My Playlists	41
4.5. Preset Info Section - プリセットインフォ	42
4.5.1. 複数のプリセットの情報を変更する	43
4.6. プリセットの選択：別の方法	44
4.7. Macro Knobs - マクロノブ	45
4.8. Playlists - プレイリスト	46
4.8.1. プレイリストを初めて作成する	46
4.8.2. プレイリストを追加する	46
4.8.3. プレイリストにプリセットを追加する	47
4.8.4. プリセットの並べ替え	48
4.8.5. プリセットをプレイリストから削除する	48
4.8.6. ソングの作成とプレイリストの管理	49
5. Main Panel	50
5.1. アーキテクチャー	50
5.2. 一般的な表示規則と動作	51
5.2.1. 設定値のポップアップ	51
5.2.2. 設定値の微調整	51
5.2.3. パラメーター名の表示	51

5.2.4. ダブルクリックでデフォルト値に	51
5.3. Oscillator Section - オシレーターセクション	52
5.3.1. 各オシレーターのチューニング	53
5.3.2. 波形ブラウザー	54
5.3.3. 波形のインポート	54
5.4. Filter - フィルター	55
5.5. Envelope Group - エンベロープグループ	56
5.5.1. 共通パラメーター	56
5.5.2. ミックスエンベロープ	57
5.5.3. フィルターエンベロープ	59
5.5.4. アンブエンベロープ	59
5.6. LFO Group - LFO グループ	60
5.6.1. LFO Sync	60
5.7. Arpeggiator - アルペジエーター	61
5.7.1. アルペジエーターの同期オプション	61
5.7.2. Arpeggiator Settings - アルペジエーター設定メニュー	62
5.7.3. アルペジエーターの HOLD モード	62
5.8. Voice Control - ボイスコントロール	63
5.8.1. Unison - ユニゾン	63
5.8.2. Glide - グライド	64
5.8.3. Spread & Tune	65
5.9. Chorus (メインパネル)	65
5.10. パーチャルキーボード	66
5.10.1. ピッチ & モジュレーションホイール	66
5.11. Random ボタン	67
5.12. ボイスディスパージョン	68
5.13. Pan Trimmers - Pan トリマー	68
6. Advanced Panel: Envelopes	69
6.1. The Mixer Tab - Mixer タブ	69
6.1.1. バイパスボタン	69
6.1.2. ベクターディスプレイ	70
6.1.3. Mix Envelope Controls - ミックスエンベロープのパラメーター	71
6.1.4. テンポ同期とレイトマルチプライアー	72
6.1.5. Loop Mode - ループモード	73
6.2. Filter Envelope Tab - フィルターエンベロープタブ	74
6.2.1. Envelope Mode - エンベロープモード	74
6.3. Amp Envelope Tab - アンブエンベロープタブ	79
7. Advanced Panel: Modulations	80
7.1. The Functions - ファンクション	80
7.1.1. ファンクションのプリセット	81
7.1.2. ファンクションのコピー	81
7.1.3. ブレイクポイント	82
7.1.4. ブレイクポイントを移動させる	82
7.1.5. カーブを変更する	83
7.1.6. ドロウイングツール	83
7.1.7. Function Rate, Amplitude, and Modes	84
7.2. Modulation Matrix - モジュレーションマトリクス	85
7.2.1. ソースをアサインする	85
7.2.2. デスティネーションをアサインする	86
7.2.3. モジュレーションの深さを設定する	86
8. Advanced Panel: Effects	87
8.1. エフェクトの接続	87
8.2. Effects タブでの共通機能	89
8.2.1. メイン On/Off ボタン	89
8.2.2. バイパスボタン	89
8.2.3. エフェクト選択メニュー	90
8.2.4. エフェクトプリセット	90
8.2.5. エフェクトのコピー	91
8.2.6. Dry/Wet スライダー	91
8.3. 各エフェクトのパラメーター	92
8.3.1. タイムベースのエフェクト	92
8.3.2. ディストーションエフェクト	97

8.3.3. ダイナミクスプロセッサ	99
8.3.4. モジュレーションエフェクト	102
8.3.5. フィルター & EQ エフェクト	108
9. ソフトウェア・ライセンス契約	110

1. PROPHET-VS Vへようこそ！

Arturia Prophet-VS Vをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。Prophet-VS Vは、ベクターシンセサイザーとして名高い Prophet-VS を最新モデリング技術の TAE® (True Analog Emulation) で忠実にモデリングしたソフトウェアインストゥルメントです。往年の楽器のサウンドをデジタル的に真似るのとは大きく異なり、TAE® ではそうしたハードウェア楽器のアナログ回路や回路同士の相互作用、それらによる実際の音への影響などを解析、再構築しています。さて、アナログ モデリングと言うと、Prophet-VS は デジタル シンセサイザーでしたので少々語弊がありますね。ですここでポイント、サンプリングを使って音を再現していない、ということです。オリジナルの実機を入手し、あらゆる回路の挙動を解析し、アンセンプラコードからリバーエンジニアリングすることで、今では滅多にお目にかかれないレアなシンセを忠実に再現したサウンドをクリック1つでお楽しみいただけます。

1.1. Prophet-VS について

Prophet-VS は、初のフルプログラマブル・アナログポリフォニックシンセサイザーの Prophet-5 を生み出した Dave Smith が率いる Sequential Circuits 社で開発・製造された楽器です。アナログの Prophet-5 が人気を博していたものの、キーボード業界がデジタルに熱狂した80年代の中頃である1985年には「今度はまったく違うものを」という時期に来ていました。



Prophet-VS synthesizer

Prophet-VS は ベクターシンセシスの開祖です。この方式はウェーブテーブル方式の一種と見られることがありますが、その仕組みは多少異なります。4基のデジタルオシレーターを搭載し、それぞれにはサイン波やノコギリ波などアナログシンセの波形から極めて複雑な倍音構成パターンのもので、膨大なデジタル波形を内蔵していました。そうした4基のオシレーターサウンドをジョイスティックやミキサーエンベロープ（ジョイスティックのオートメーション版）でモーフィングさせることができました。そのため、それ以前のトラディショナルなサブトラクティブシンセシスよりも遥かに洗練された音色変化を作り出せました。アナログ風のシンセプラスから、スーパーマンの孤独の要塞のようにきらめくクリスタルにクロクロスフェイドする音楽的な動きも、1つのパッチで難なく作り出せました。

そして、ジョイスティックを「見えざる手」つまりエンベロープジェネレーターなどのモジュレーションソースで操作することで、アナログ・シンセサイザーのフィルターのカットオフを動かしたりレゾナンスを付けたりするだけでは不可能な音のバリエーションを作りました。上下左右端の4カ所を4基のオシレーターそれぞれの音だけが出るポジションとし、それ以外のポジションはそれらをミックスした音が出るという仕組みでした。手動でもモジュレーションによるデジタルハンドでも、あるポジションから別のポジションへのジョイスティックの移動を「ベクトル」と呼んでいました。これが、ベクターシンセシスの由来です。

オリジナルの Prophet-VS は8ボイス（1ボイスに4オシレーター）で、2パートのマルチティンバーでした。各ボイスには4ポール（24dB/oct）のアナログフィルターがあり、5ステージ構成のエンベロープ（ポリリューム用、フィルター用、そして何より重要なオシレーターミックス用）を3基搭載していました。

Dave Smith はその後も数々の功績を残していますが、特に有名なのは、今日までハードウェアやソフトウェア楽器等の通信に使われている「MIDI」の主な設計者であることでしょう。1997年に発売された市販品としては初のソフトウェアシンセサイザーである Seer Systems 「Reality」も、Dave Smith が開発したものです。また、Prophet-VS なしには誕生することはなかったでしょうし、今も愛用者の多い Korg Wavestation の開発にも携わっています。2002年、Dave Smith Instruments 社を興し、デスクトップ型のハイブリッドシンセ「Evolver」でハードウェア楽器の開発に乗り出しています。2013年には、MIDI 規格の発明と音楽業界での多年にわたる功績でテクニカルグラミーアワード（グラミー技術賞）を受賞しました。そして2018年、Dave Smith は「Sequential」の商標使用権を取り戻し、新しいアナログシンセやデジタル/アナログのハイブリッド機を発表しています。

1.2. Arturia 秘伝のレシピ：TAE®

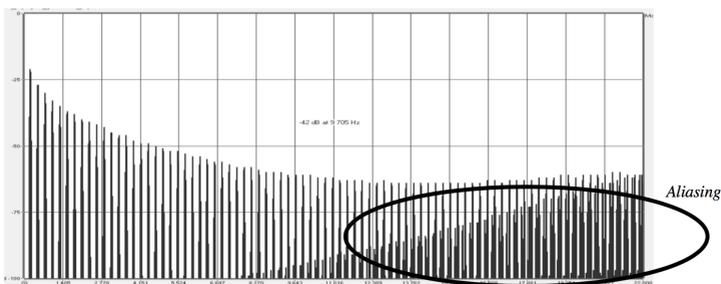
TAE® (True Analog Emulation) はビンテージシンセサイザーに使われているアナログ回路をデジタルで再現する Arturia 独自の技術です。TAE® のソフトウェアアルゴリズムではアナログハードウェアの正確なエミュレーションが可能です。Prophet-VS V のサウンドクオリティが際立って高いのは、他の Arturia パーシャルシンセサイザーと同様、この技術を使っているためです。

TAE® は音作りにおいても大きな威力を発揮します：

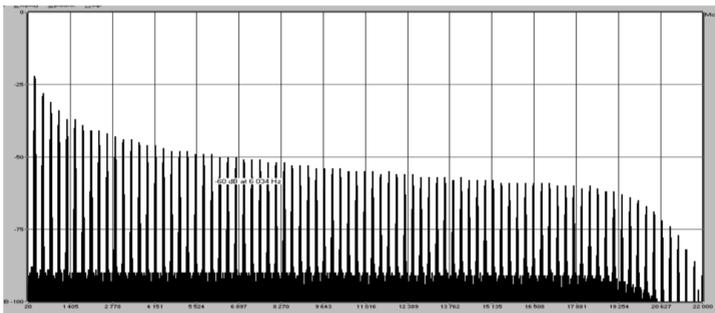
1.2.1. エリアシングフリーのオシレーター

一般的なデジタルシンセサイザーでは高周波帯域にエリアシング (折り返し) が発生し、特にパルスウィズスモジュレーション (PWM) やフリケンシーモジュレーション (FM) を使用した場合にそれが顕著になります。

TAE® ではあらゆる使用状況 (PWM や FM など) でもエリアシングが完全でないオシレーターを開発でき、しかもそれによる CPU 消費の上昇もありません。



某有名ソフトシンセのリニア周波数スペクトラム

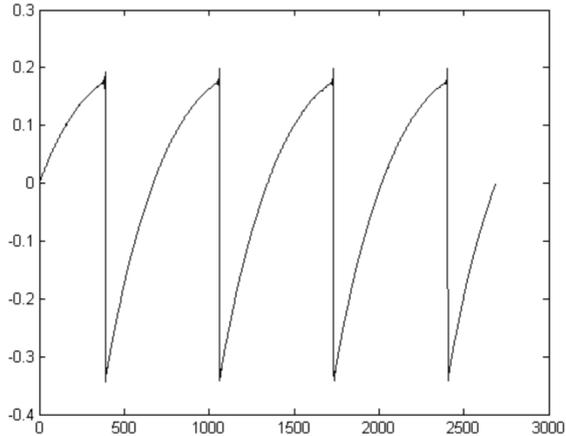


TAE®によるオシレーターモデルのリニア周波数スペクトラム

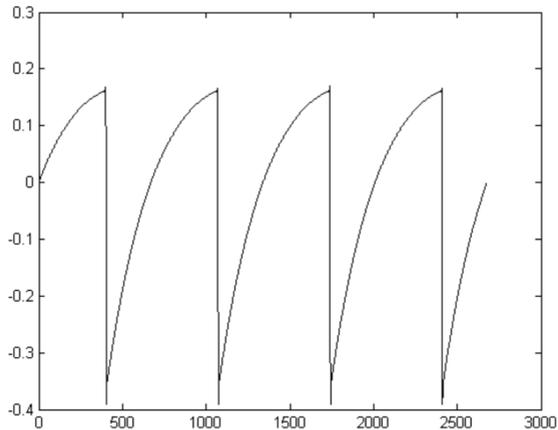
1.2.2. オシレーター波形の高い再現性

ビンテージシンセサイザーのオシレーター波形が作られる背景には、回路内のコンデンサが重要な役割を担っています。コンデンサの放電により、原波形（わかりやすいところではノコギリ波、三角波、矩形波）がわずかに"曲がり"ます。TAE®では、そうしたコンデンサが放電した結果もソフトウェアで再現しています。

下の2つのグラフの上は Arturia がエミュレーションに使用したハードウェアシンセサイザーの波形で、右は TAE® で再現した波形です。ご覧の通り、ローパスとハイパスフィルタリングにより両方も同じように波形が変化しています。



わずかに歪んだハードウェアシンセサイザーのノコギリ波



TAE®で再現したノコギリ波

1.2.3. ボイスディスパージョン機能

ビンテージハードウェアのアナログオシレーターは、動作が不安定なものがよくあります。波形が周期ごとに微妙に変化していたり、トリガーを受けた時の波形のスタートポイントがその都度変わってしまうのは、温度の変化やその他の環境の状況によるものです。事実、こうした安定性での "諸問題" が、多くのシンセサイザーの音のみんな大好きな "暖かみ" となる主な要因なのです。Prophet-5 V では、ボイスディスパージョン機能を内蔵しており、ピッチやパルス幅、レベル、カットオフ、レゾナンス、エンベロープのタイム、モジュレーションのボイス間のバラつきを細かく調整することができます。

1.3. Prophet-VS V 主な特長

忠実なハードウェアのモデリングと、現代のソフトウェアならではの利便性が同居していなければ、Arturia インストゥルメントとは言えません。以下は Prophet-VS V の主な特長です。

- Prophet-VS のメインパネルの全セクションを、愛情を込めて再構築
- オリジナル Prophet-VS の94波形、コース&ファインチューニングを備えたオシレーターを4基内蔵
- グラニューラーシンセシス波形や FM、アナログスタイル、ハイブリッドなど、450種類の追加波形をオシレーターごとに内蔵
- ユーザーサンプルを各オシレーターの波形としてインポート可能
- 最大16ボイスの同時発音数
- 1音に複数のボイスを重ねて分厚いサウンドを生み出すユニゾンモード内蔵
- オリジナル Prophet-VS と同様、LFO を2基内蔵、テンポ同期も可能
- フィルター、アンプエンベロープではオリジナル Prophet-VS の5ステータイプのほか、マルチセグメント、DADSR タイプも選択可能
- オシレーターミキサーエンベロープはテンポ同期可能
- モジュレーション信号のカーブを自在に作成し、複数のパラメーターを同時に変調できるファンクションジェネレーターをアドバンスパネルに内蔵
- オリジナル Prophet-VS をベースにしたアルペジエーターを内蔵
- 16種類のスタジオクオリティのエフェクトを内蔵し、最大3つまで同時使用可能
- ほぼすべてのパラメーターが DAW オートメーションに対応
- LFO 周期など、タイム関係のパラメーターはテンポ同期が可能
- MPE (MIDI ポリフォニックエクスプレッション) に対応
- サーチ可能なプリセットブラウザ、ユーザー作成可能なプレイリスト機能を内蔵

2. ACTIVATION AND SETUP - 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

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



Prophet-VS V 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. 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 (Windows または macOS) 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
- **Activate** ボタン (製品名のとなりにあります：この場合は Prophet-VS V) をクリックし、表示される指示に従って作業を進めます

これで準備完了です！

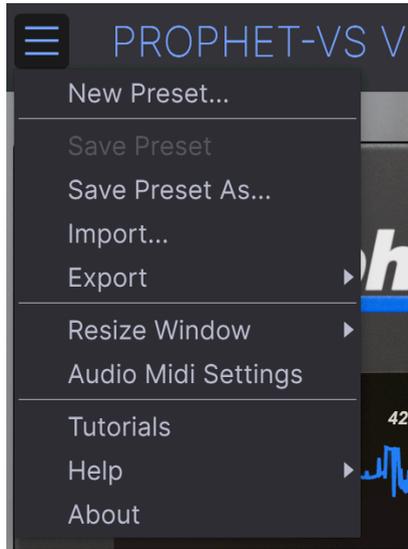
2.2. 最初の設定 (スタンドアロンモード)

Prophet-VS V をスタンドアロンモードでご使用の場合は、最初に MIDI とオーディオの設定をする必要があります。この設定は、お使いのコンピュータで MIDI コントローラーやオーディオインターフェイスを別の機種に入れ替えるなどの大きな変更をしない限り、最初の1回だけ行えば完了します。設定の手順は Windows でも macOS でもほぼ同様ですが、混同を避けるためにそれぞれのシステムでの設定手順を別々にご紹介します。

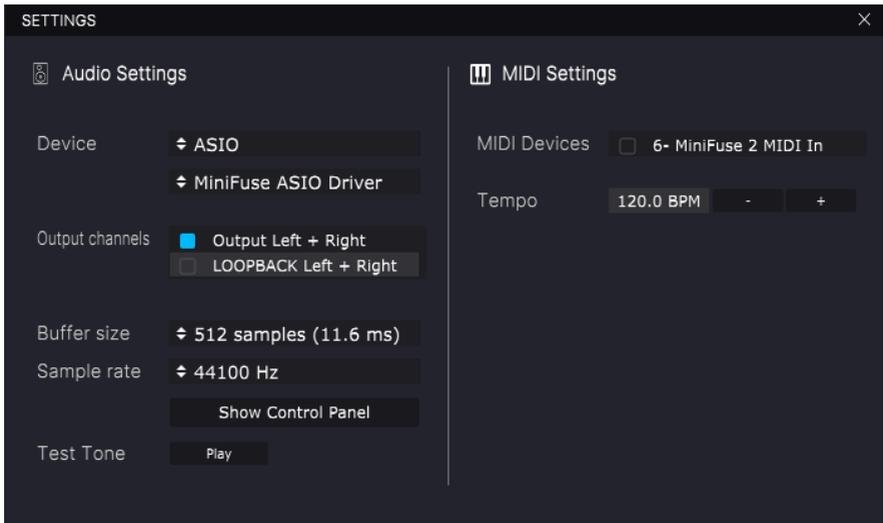
i ! このセクションでは Prophet-VS V をスタンドアロンモードでご使用になる場合にのみ必要となる手順をご紹介します。プラグインでのみ使用される場合は、この設定は DAW などのホストソフトウェアが管理しますので、このセクションはお読みにならずに [Prophet-VS V をプラグインモードで使用する \[p.12\]](#) をご覧ください。

2.2.1. オーディオと MIDI の設定 : Windows

Prophet-VS V の画面最上部のツールバー (アッパーツールバー) の左側には、横3本線の "ハンバーガー" アイコンがあり、これがドロップダウンメニューになっています。ここでは、色々な設定オプションが入っています。まず最初に必要なのは、**Audio Midi Settings** を選択してオーディオと MIDI の入出力を設定します。



Audio Midi Settings を選択すると、下図のような画面が開きます。この画面は Windows でも macOS でも動作は同じで、デバイス名の表示は現在接続しているハードウェアによって変わります。



画面の上から順に次のようなオプションがあります：

- **Device**：Prophet-VS V から音を出すためのオーディオドライバーを選択します。ここに表示されるドライバーは Windows Audio や、ASIO ドライバー (Mac の場合は CoreAudio) が表示されます。お使いの外付けオーディオインターフェイス名がここ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。

♪ バッファサイズが大きい場合、コンピュータが処理をする時間的間隔が長くなり、その分だけ処理回数が少なくなりますので CPU 負荷は軽くなりますが、キーボードを弾いた時に音の遅れ (レイテンシー) が気になるほど遅くなる可能性があります。バッファサイズを小さくすると、レイテンシーを低く抑えることができますが、CPU 負荷は重くなります。

最近の高速なコンピュータでしたら 256 や 128 サンプルといった低めのバッファサイズで音飛びなどが無いサウンドになります。音飛びやクリックノイズなどが発生するようでしたら、バッファサイズを大きくしてみてください。レイテンシーはバッファサイズの右側に ms (ミリ秒) 単位で表示されます。

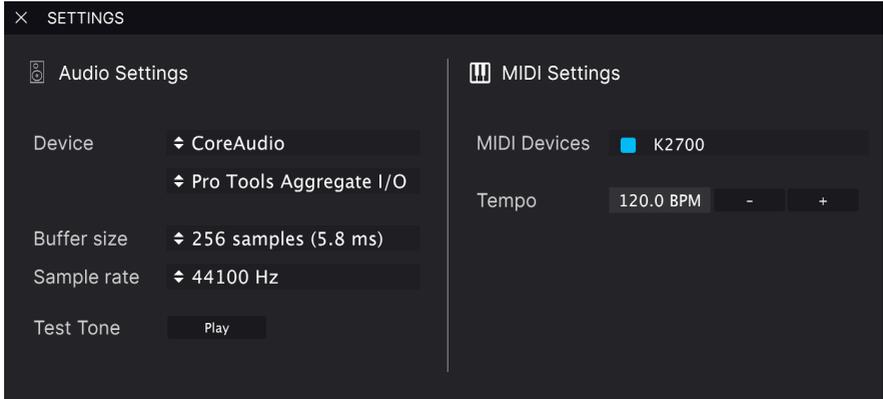
- **Sample rate**：オーディオアウトのサンプルレートを設定します。選択できるオプションはお使いのオーディオインターフェイスの仕様に準拠します。

♪ ほぼすべてのオーディオハードウェアは 44.1kHz や 48kHz で動作でき、Prophet-VS V を含むほとんどの用途ではそのどちらかで十分です。それ以上のサンプルレートでは CPU 負荷が大きくなりますので、96kHz などのハイレートがどうしても必要という場合以外の通常の使用範囲では 44.1 や 48kHz でのご使用をお勧めします。

- **Test Tone**：オーディオのトラブルシューティングをされる際に **Play** をクリックしてテストトーンを發してデバイス等の設定が正しいかどうかをチェックできます。この機能を使用することで、Prophet-VS V からのオーディオ信号がオーディオインターフェイスに正しく送られているかどうかを音 (スピーカーやヘッドフォンなど) で確認できます。
- お使いのコンピュータに接続されているすべての MIDI デバイスが **MIDI Device** エリアに表示されます。チェックボックスをクリックして Prophet-VS V を演奏する MIDI デバイスを選択します。複数の MIDI デバイスを同時に選択して、複数のコントローラーで Prophet-VS V を演奏することもできます。
- **Tempo**：Prophet-VS V で LFO やエフェクト、アルペジエーターなどの同期に使用するテンポを設定します。Prophet-VS V を DAW のプラグインとしてご使用の場合、DAW で設定したテンポに同期します。

2.2.2. オーディオと MIDI の設定 : macOS

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



2.2.3. Using Prophet-VS V in Plug-In Mode - プラグインモードで使用する

Prophet-VS V は、Ableton Live, Cubase, Logic, Pro Tools, Studio One など主要な DAW ソフトウェアの VST2, VST3, Audio Unit (AU), AAX プラグインとして動作します。Prophet-VS V 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、次のような違いがいくつかあります：

- Prophet-VS V のテンポ関係の機能が DAW のテンポ/BPM に同期します。
- 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 Prophet-VS V 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)。
- Prophet-VS V のオーディオ出力を DAW 内のオーディオルーター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。

これで Prophet-VS V が使用できる状態になりましたので、あとは演奏するのみです！

3. THE USER INTERFACE

このチャプターでは、Prophet-VS V の何がどこにあるのかや、その使い方など、ユーザーインターフェイスの概略をご紹介します。メインパネルの各パラメーターの詳細につきましては、[チャプター5 - Main Panel \[p.50\]](#) でご紹介します。

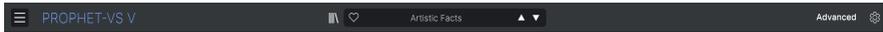
3.1. High-Level Overview



Prophet-VS V のパネルは、4つのセクションに分かれており、そのうちの3つは上図に番号を振ってあります。

1. **アップパーツールバー [p.14]**：ここにはセーブやロード、プリセットのブラウジングなどの機能や、各種設定の変更、パラメーターの設定などの機能、[プリセットブラウザー \[p.33\]](#)、アドバンスドパネルへのアクセスがあります。
2. **メインパネル [p.50]**：Prophet-VS Vを使用するにあたり、もっともよく使う画面がこのメインパネルでしょう。オリジナル Prophet-VS のフロントパネルを詳細に再現しています。このパネルの詳細につきましては、[メインパネル \[p.50\]](#)のチャプターでご紹介します。
3. **ローワーツールバー [p.19]**：ここには CPU メーターやかつ音数設定、アンドゥ/リドゥとその履歴、マクロノブといった便利な機能があります。また、左側にはエディット中のパラメーター名が表示されます。
4. **サイドパネル [p.22]**：普段は隠れていますが、アップパーツールバー右端にある **ギアのアイコン** をクリックすると画面の右側から出てきます (そのため上図には表示されていません)。ここには MIDI や MPE の設定や、MIDI コントロールのアサイン、マクロ関連の各種設定、チュートリアルが入っています。

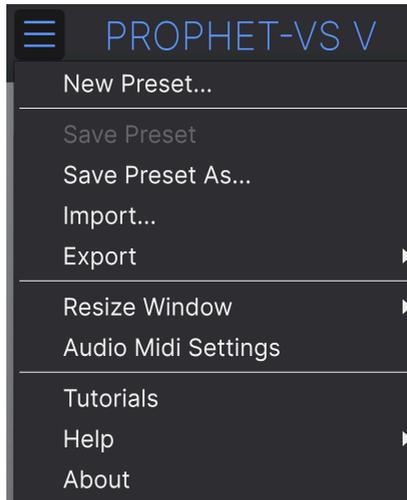
3.2. The Upper Toolbar - アッパーツールバー



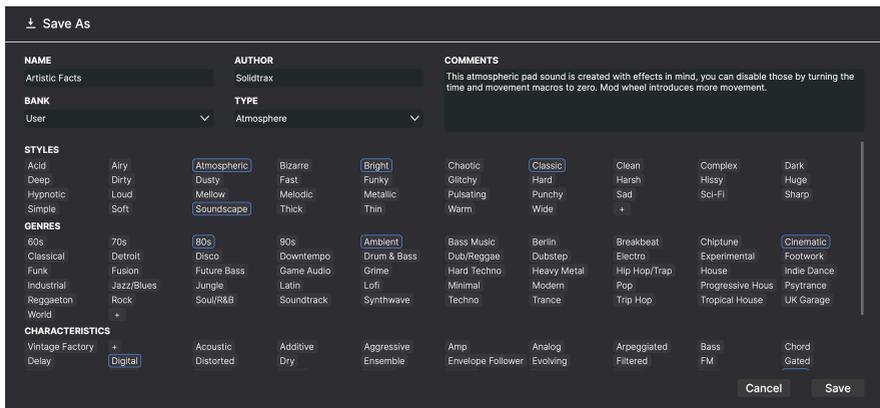
Prophet-VS V の画面上端部にはツールバーがあり、そこには Prophet-VS V メニューやプリセットのブラウジング機能、アドバンスパネルや[サイドパネル \[p.22\]](#)へのアクセス、といった便利で重要な機能が入っています。では、アッパーツールバーの各種機能を左から順にご紹介します。

3.2.1. Main Menu - メインメニュー

画面左上コーナー部分にある「ハンバーガー」(横3本線) アイコンをクリックすると、プルダウンメニューが開いて以下のような重要な機能が表示されます。



- **New Preset** : すべてのパラメーターがデフォルト設定のプリセットを新規作成し、そこからオリジナルサウンドを作ることができます。
- **Save Preset** : 選択したプリセットをエディットし、その内容をプリセットに上書きする際に使用します。このコマンドはファクトリープリセットには使用できません。ファクトリープリセットをエディットするには、最初に "Save Preset As" を使用してください。
- **Save Preset As** : プリセットを別名でセーブする際に使用します。このオプションをクリックするとセーブ画面が開き、そこで新しくプリセット名や各種情報を入力できます。



i プリセットの情報にはプリセット名だけでなく、そのプリセットに関する各種情報を入力できます。例えば、プリセットの作者名や Type、Style、Characteristics といった音色の特徴を表すタグも設定できます。これらの各種情報を [プリセットブラウザ \[p.33\]](#) が参照し、プリセットのサーチに活用されます。また、Comments フィールドにはそのプリセットに関するコメントを自由に書き込むことができ、そのプリセットの詳細情報を残しておくのに便利です。

- **Import** : プリセットファイル (拡張子 : .pvxs) をインポート (読み込み) するときに使用します。プリセット1個のみ、または1バンク分のプリセットのいずれかを選択できます。
- **Export** : プリセットのエクスポート (ファイル書き出し) には、プリセット1個のみと1バンク分の2タイプがあります :
 - **Export Preset** : プリセット1個のみをファイルとして書き出す際に使用し、他の Prophet-VS V ユーザーとプリセット1個のみをシェアする場合などに便利です。書き出しの際、セーブ画面にはデフォルト設定のファイルのセーブ先が表示されますが、これは自由に変更できます。書き出したファイルは、*Import* メニューのオプションを使用してロードできます。
 - **Export Bank** : 1バンク分のプリセットをまとめてファイルとして書き出し、プリセットのバックアップや複数のプリセットをシェアする場合に便利です。書き出したファイルは、*Import* メニューのオプションを使用してロードできます。
- **Resize Window** : Prophet-VS V 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 Prophet-VS V だけでスクリーンを占拠させないようにすることもできます。大型スクリーンやセカンドモニターでご使用の場合は、拡大表示の見やすい状態で操作できます。

i 画面サイズの変更は、キーボードショートカット (Windows: Ctrl + +/-, macOS: Cmd & +/-) でも行えます。なお一部の DAW ではこれと同じキーコマンドを DAW の画面ズームに採用しているものもあり、その場合は DAW での動作が優先されますのでご注意ください。

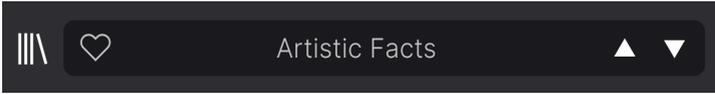
- **Audio Settings (スタンドアロンモードのみ)** : ここでは Prophet-VS V のオーディオ出力や MIDI の受信設定を行います。詳しくは [チャプター2 \[p.9\]](#) をご覧ください。

i プラグインモード時にはオーディオや MIDI、バッファサイズ等の設定は DAW などのホストアプリケーションが管理します。

- **Tutorials** : Prophet-VS V には各機能を紹介するインタラクティブなチュートリアルが入っています。チュートリアルを1つを選ぶと Prophet-VS V の操作方法を順を追ってご紹介するチュートリアルが表示されます。
- **Help** : Prophet-VS V マニュアルや Arturia ウェブサイトの FAQ (よくある質問) へのリンクが表示されます。ヘルプをご使用の際はインターネット接続が必要となります。
- **About** : クリックすると Prophet-VS V の開発者リストが表示されます。表示されたリスト (または Prophet-VS V 画面の任意の位置) をクリックするとリストが閉じます。

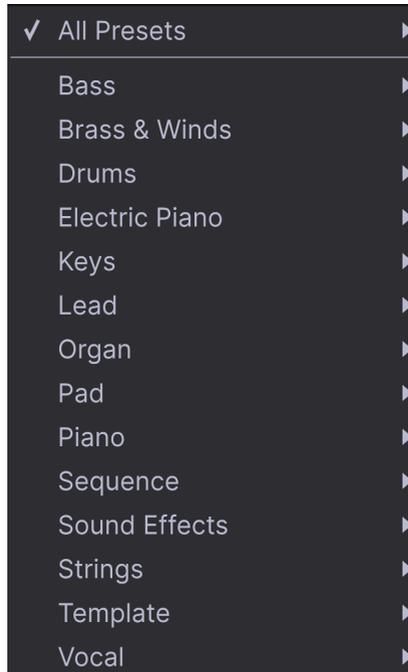
3.2.2. プリセットツールバーエリア

Prophet-VS V には素晴らしいサウンドのファクトリープリセットが豊富に入っていますし、ご自身でもオリジナルプリセットを数多く作られることでしょう。豊富なプリセットからのサーチに役立つのが、パワフルで便利な機能を数多く搭載し、プリセットのフィルタリングやサーチに便利なプリセットブラウザで、その詳細は別章 [別チャプター \[p.33\]](#) でご紹介します。ここでは、アッパーツールバーにあるプリセットブラウザの機能に絞ってご紹介します。



アッパーツールバー (上図) からアクセスできる機能には、次のようなものがあります：

1. **プリセットブラウザボタン** (本棚の本のようなアイコン：|||)：このボタンをクリックするとプリセットブラウザが開きます。
2. **プリセット名**：プリセット名をクリックするとプルダウンメニューが開き、その中に表示されているプリセット名をクリックするとそのプリセットがロードされます。メニュー以外のところをクリックするとメニューが閉じます。



3. **プリセットフィルター**：プリセット名フィールドをクリックするとプリセットフィルターが開きます。*All Presets* を選択すると、現在選択しているバンクの全プリセットがリスト表示されます。その下以降では特定の Type からプリセットを選択できます (上図ではベースの Type を選択した状態になっています)。



♪ ここで「Type」と表記しているのは、Type がプリセットブラウザで使用する音色カテゴリーを示すタグだからです。

4. 矢印アイコン (△、▽)：フィルタリングされたプリセットリスト内でプリセットを1つずつ前後に切り替えます。これは、プリセット名をクリックしてメニューからプリセットを選択するのと同じことですが、この方法ならワンクリックで行えます。



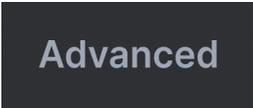
♪ この矢印アイコンは MIDI マッピングができますので、MIDI コントローラーにこの機能をマッピングすれば、マウスを使わずにプリセットを1つずつ選択できます。



♪ 矢印アイコンで切り替えられるプリセットの範囲は、[プリセットブラウザ \[p.33\]](#)に入力したサーチ条件でさらに絞り込むことができます。

3.2.3. アドバンストパネルボタン

Prophet-VS V はオリジナル Prophet-VS を忠実にエミュレートしていますが、それだけではありません。より発展的なモジュレーションソースやモジュレーションルーティングの設定や、16種類のスタジオクオリティのエフェクトから3種類を選択して同時使用できるエフェクトスロットも内蔵しています。これらの追加機能が入っているアドバンストパネルには、**Advanced** ボタンをクリックして入ります。



Advanced

これらの追加機能の詳細につきましては、[アドバンストモジュレーション \[p.80\]](#)、[エフェクト \[p.87\]](#)のチャプターでご紹介します。

3.2.4. ギアアイコン



アッパーツールバーの右端には **ギアアイコン** があり、これをクリックすると画面右側から次の4つのタブが入ったサイドパネルが開きます：

- **Settings**：MIDI 受信チャンネルや MPE (MIDI ポリフォニックエクスプレッション) 関連の設定。
- **MIDI**：外部コントローラー使用時の MIDI ラーン機能。
- **Macro**：1つのノブで複数のパラメーターを割り当て、一斉に変化させることができる4つのマクロノブの設定を行います。
- **Tutorials**：アプリ内のインタラクティブなチュートリアルです。メインメニューからもアクセスできます。

各タブの機能につきましては、後述の [サイドパネル \[p.22\]](#) で紹介します。

3.3. The Lower Toolbar - ロワーツールバー

Prophet-VS V 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。

3.3.1. Left Side - ロワーツールバー左側



WaveOscContainer OscA Coarse

エディット中やマウスオーバーしたパラメーター名とその機能を簡単に説明する文章が表示されます。

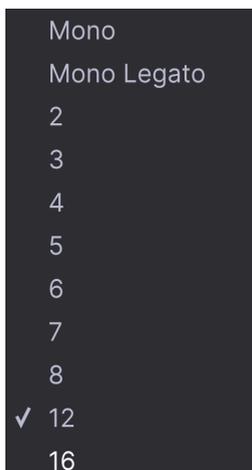
3.3.2. Right Side - ロワーツールバー右側



Mode 12 5% Brightne... Timbre Time Movement

右側には便利な機能がいくつか入っています。

3.3.2.1. Polyphony

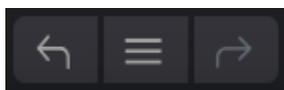


Prophet-VS V の最大同時発音数を設定します。設定値を低くすると CPU 負荷が軽くなります。仕様上の最大同時発音数は、オリジナル Prophet-VS を大きく超える16ボイスです。

 メインパネルで [Unison \[p.63\]](#) を使用している場合、このメニューの表示は2~8に変わります。この数値は、ユニゾンで使用するボイス数です。

3.3.2.2. エディット履歴

Prophet-VS V はプリセットをエディットした履歴を記録しています。これにより「パンくずリスト」をたどるように、エディットのある時点へいつでも戻ることができ、安心して音作りができます。



- **アンドゥ (左矢印)**：直近のエディットを取り消してその前の状態に戻ります。
- **リドゥ (右矢印)**：直近のエディットを再実行します。
- **アンドゥ履歴 (センターのメニューアイコン)**：ここをクリックすると最近のエディット履歴がリスト表示されます。リストの項目をクリックするとその時点のエディット状態を再現します。

CPU メーターとパニックボタン

Prophet-VS V の CPU 消費量を表示します。CPU メーターをクリックすると MIDI オールノートオフと MIDI オールサウンドオフ・メッセージを Prophet-VS V に送信して発音中のノートデータを強制的に停止させ、MIDI コントロールチェンジの値をリセットします。何らかの問題が発生して音が止まらなくなってしまったときなどにご使用ください。

3.3.2.3. Macro Knobs - マクロノブ



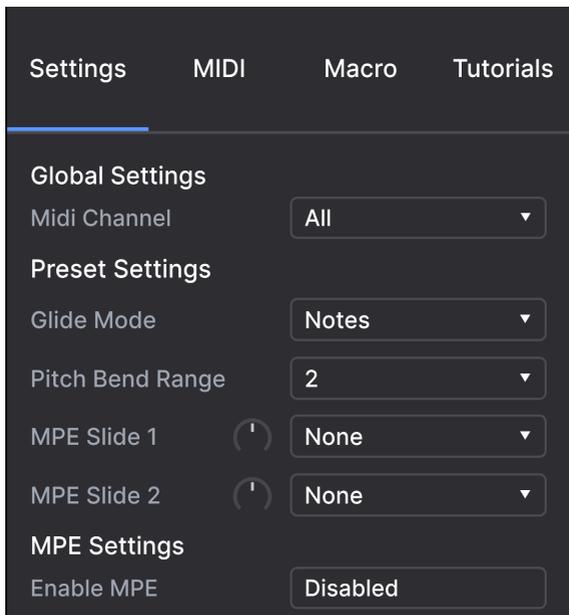
この4つのノブそれぞれには複数のパラメーターをアサインでき、それらを一斉に変化させることができます。パラメーターのアサインなどの設定は、[サイドパネル \[p.22\]](#)の Macro タブで行います。

3.4. The Side Panel - サイドパネル

アッパーツールバー右端にある **ギアのアイコン** をクリックすると **サイドパネル** が開き、そこには便利な各種機能が4つのタブに分かれて入っています。各タブを左から順に見ていきましょう：

3.4.1. Settings

このタブではグローバルとプリセットの設定を行います。グローバル設定はすべてのプリセットに同時に適用される設定を指し、プリセット設定はプリセットごとにセーブできる設定です。



- **MIDI Channel** : Prophet-VS V が受信する MIDI チャンネルを選択します。1~16の特定のチャンネルに設定することもできますし、"All" にセットすればオムニモード (全チャンネル受信) になります。
- **Glide Mode** : **グライド** [p.64] (ポルタメント) がオンのときの動作を設定します。
 - Notes : 多くのシンセと同じように、音程間をグライドします。
 - Original : オリジナル Prophet-VS と同様、ボイス間をグライドします。
- **Pitch Bend Range** : 画面上のピッチバンドホイールと、それにマッピングされたコントローラーで操作するピッチバンド量を設定します。
- **MPE Slide 1 / MPE Slide 2** : フィールド部分ををクリックするとポップアップメニューが開き、そのモジュレーションデスティネーションで MPE 「スライド」メッセージを受信するかどうかを選択し、その感度 (プラス変化/マイナス変化) をフィールドの左にあるノブで設定します。

ModMatrixDest17	
✓ None	LFO2 Amplitude
Pitch	Chorus Rate
Osc A Coarse	Chorus Depth
Osc B Coarse	Glide Time
Osc C Coarse	Unison Detune
Osc D Coarse	Pan Spread
Osc A Fine	Pan
Osc B Fine	Arp Rate
Osc C Fine	Arp Gate
Osc D Fine	Function 1 Rate
AC Mix	Function 1 Amp
BD Mix	Function 2 Rate
Cutoff	Function 2 Amp
Resonance	Function 3 Rate
Filt. Env. Amount	Function 3 Amp
Filter Env Rate Multiplier	Effects FX1 Dry/Wet
Amp Env Rate Multiplier	Effects FX1 Param
Mixer Env Rate Multiplier	Effects FX2 Dry/Wet
LFO1 Rate	Effects FX2 Param
LFO1 Amplitude	Effects FX3 Dry/Wet
LFO2 Rate	Effects FX3 Param
	VCA Level

- **MPE Enable/Disable** : MPE のオン/オフを切り替えます。

MPE [p.24] が *Enable* の場合、次のような詳細設定が表示されます :

MPE Settings

Enable MPE Enabled

Zone Lower Upper

No. Channels 15

Bend Range 48 semitones

Slide CC 74

- **Zone** : MPE を使用する鍵盤上のゾーンをアッパーまたはロワーから選択します。
- **No. Channels** : 使用 MIDI チャンネルの数を設定します (MPE ではグローバルな MIDI メッセージはマスターチャンネルを使用し、各ボイスのコントロールにはボイスごとに別のチャンネルを使用します)。
- **Bend Range** : MPE グライド (X 軸) によるピッチベンドレンジを設定します。
- **Slide CC** : MPE スライド (Y 軸) をどの MIDI CC で送信するかを設定します。

3.4.1.1. What Is MPE? - MPE とは？

上記の設定メニューは MPE に馴染みのない方には見慣れないものだったかと思います。MPE (MIDI ポリフォニック・エクスプレッション) は MIDI 規格に比較的最近採択された機能で、複数の MIDI チャンネルを使用してアフタータッチのような指の動きをポリフォニックかつ多元軸で表現に利用できる最近のコントローラーからのデータ出力に対応するためのものです。そのようなコントローラーには、Haken Continuum、ROLI Seaboard シリーズ、Keith McMillen Instruments KBoard Pro 49 などがあります。

そうしたコントローラーではアフタータッチに加えて、X(左右軸の動き：Glide と呼ぶこともあります)、Y(前後軸の動き：Slide と呼ばれます) などの情報を送信できます。Prophet-VS V の MPE モードでは Glide に対してはピッチベンド、Slide に対しては上述のように2つのパラメーターをアサインすることができます。

3.4.2. MIDI Tab

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

Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Wave Osc C Wavel	0.00	1.00
1	17	Wave Osc D Wavel	0.00	1.00
1	18	Wave Osc A Wavel	0.00	1.00
1	19	Wave Osc B Wavel	0.00	1.00
1	71	Resonance	0.00	1.00
1	72	Pan Spread	0.00	1.00
1	73	Filter Envelope Rat	0.100	10.0
1	74	Cutoff	15.0Hz	35000Hz
1	75	Unison Detune	0.00	1.00
1	76	LFO1 Rate (Unsync	0.075Hz	15.2Hz
1	77	LFO1 Amp	0.00	1.00
1	79	Glider Time	0.00s	2.00s
1	80	Amp Envelope Rat	0.100	10.0
1	81	Master Tune	400Hz	480Hz
1	82	Joystick X	-1.00	1.00
1	83	Joystick Y	-1.00	1.00
1	85	Master Volume	-60.0dB	0.00dB

(+) Add control

3.4.2.1. アサインの設定と解除

MIDI タブの **Learn** ボタンをクリックすると Prophet-VS V がラーンモードに入ります。この時、MIDI アサイン可能なコントロール類の表示色がパープルになります。すでにアサイン済みのものは赤く表示されず (アサイン済みのものも変更できます)。



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

MIDI アサインを解除するには、アサイン済みのパラメーターを Ctrl-クリックまたは右クリックします。また、後述の [MIDI パラメーターメニュー \[p.27\]](#) でアサインを解除することもできます。

3.4.2.2. 最小値と最大値の設定

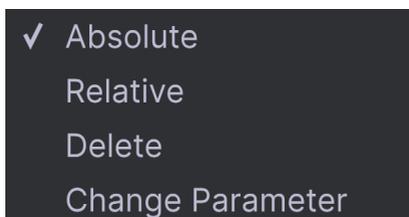
リスト内の各パラメーターには **Min** と **Max** の値を設定するコラムがあり、フィジカルコントローラーでの操作に対して Prophet-VS V のパラメーター値が変化する範囲を設定できます。例えば、ライブ演奏時にフィルターにアサインしたノブを誤って最大や最小にしてしまったときでも、Prophet-VS V のフィルターが変化する範囲を狭くしておきたいような場合があるかと思います。

表示されている設定値を上か下にドラッグすると値を変更できます。Min を Max よりも大きな値に設定することもでき、その場合は MIDI コントローラーのノブ等を **上げる** とパラメーターの値が **下がる** というように、通常とは逆の方向に変化させることができます。

オンとオフのように、2ポジションだけのスイッチ的動作のパラメーターは、MIDI 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等の連続可変するコントロール類にアサインしてトグル動作にさせることも可能です。

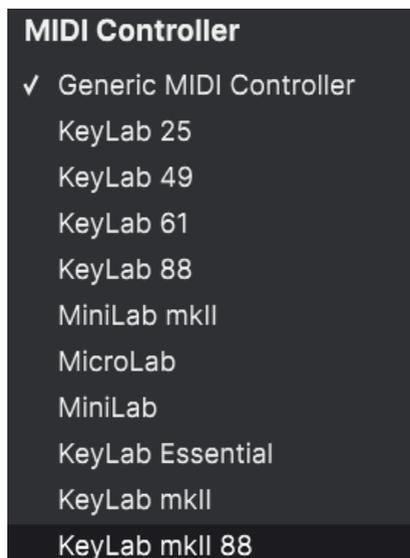
3.4.2.3. MIDI Parameter Menu

リストに表示されているマッピング済みのパラメーターを Ctrl-クリックまたは右クリックすると、以下のような便利なメニューが開き、パラメーターごとに動作を設定できます。



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

3.4.2.4. MIDI Controller Menu



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

3.4.2.5. MIDI Config Menu



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

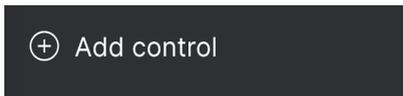
この機能は、Prophet-VS V をコントロールする MIDI キーボードやコントローラーを交換するときに新たな MIDI マッピングを最初から作り直すことなくすぐに演奏ができるようにするためのものです。

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

このメニューで特に強力なオプションが次の2つです：

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

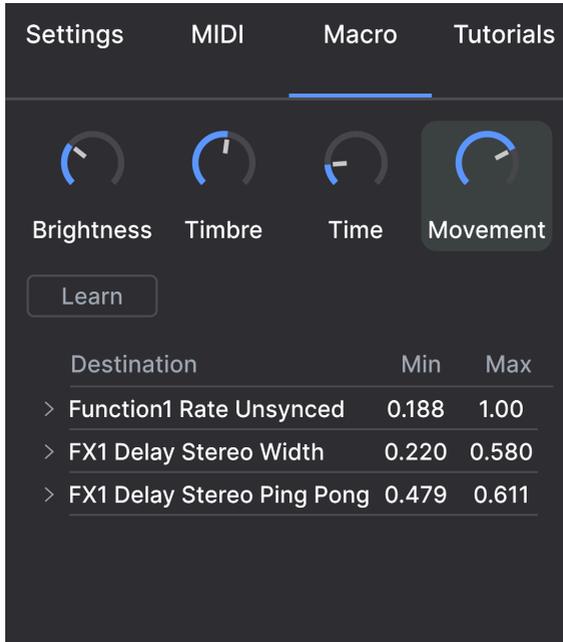
3.4.2.6. Add Control



MIDI タブの下部にある **Add Control** をクリックすると MIDI アサインが可能な Prophet-VS V のパラメーターを表示する膨大なポップアップが開きます。ポップアップをスクロールしてパラメーター名をクリックしてアサインリストに追加することができます。この方法は、アサインしたいパラメーターがすでに分かっている (アドバンスパネルのモジュレーションやエフェクトなど)、それをパネルのグラフィックから探すのが面倒な場合に便利です。

3.4.3. Macros Tab

マクロタブでは、ロワーツールバー右側にある4つのマクロノブのアサインを管理します。1つのノブに複数のパラメーターをアサインでき、マクロノブ自体を [MIDIラーン \[p.25\]](#) 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。



♪ 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、タブ中段の名称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 マクロに設定すべきパラメーターやマクロの名前にルールというものはありません。関連性のないパラメーターを大量にマクロノブにアサインして好きな芸能人の名前をノブの名称にすることもできますが、実用上は比較的わかりやすい名称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させるカーブをカスタマイズでき、マクロの動きでそれを再現することができます。リストのパラメーター名のとなりにある **>** アイコンをクリックするとカーブ画面が表示されます。



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。

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

3.4.4. Tutorials - チュートリアル

このチュートリアルタブは、[メインメニュー \[p.14\]](#)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 Prophet-VS V の色々な機能を順を追って学ぶことができます。また、テーマにしているパネル部分がハイライト表示になります。

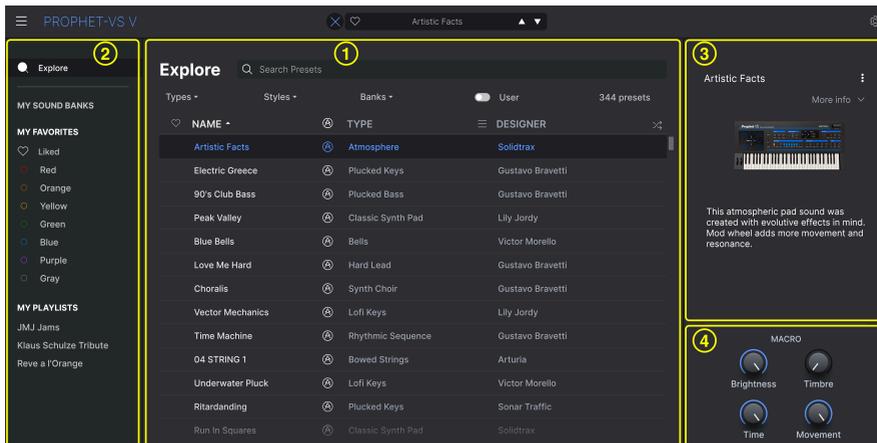
 !プリセットをエディット中のときは、チュートリアルを開く前にセーブしておきましょう。これはチュートリアルを開くを新規プリセットロードしてエディット中の内容を上書きしてしまうためです。また、チュートリアルはサイドパネルのスペースに開きます。

4. THE PRESET BROWSER

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

サーチ画面にアクセスするには、ブラウザボタン (≡) をクリックします。プリセットブラウザを閉じるには、ブラウザボタンと同じ位置に表示される X をクリックします。

プリセットブラウザには4つのメインエリアがあります：



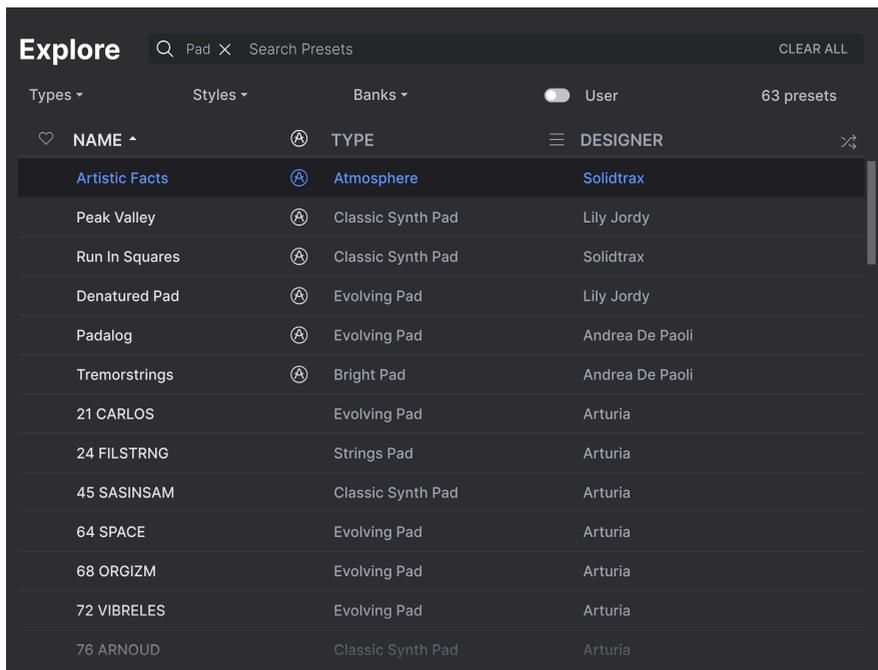
プリセットブラウザ画面の全景

番号	エリア	内容
1.	Search and Results [p.34]	検索ワードや Type, Style のタグでプリセットをサーチします。
2.	Sidebar [p.39]	バンクやプレイリストの管理を行います。
3.	Preset Info [p.42]	選択したプリセットのバンクやタグ、作者名、その他の情報を表示します。
4.	Macro Knobs [p.21]	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

ブラウザ最上部の検索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.35] 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。

検索フィールドの下に検索結果が表示されます。検索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。



The screenshot shows the 'Explore' interface with a search bar containing 'Pad' and 'Search Presets'. Below the search bar are filters for 'Types', 'Styles', 'Banks', and 'User' (checked), with '63 presets' shown. The main area is a table of search results:

NAME	TYPE	DESIGNER
Artistic Facts	Atmosphere	Solidtrax
Peak Valley	Classic Synth Pad	Lily Jordy
Run In Squares	Classic Synth Pad	Solidtrax
Denatured Pad	Evolving Pad	Lily Jordy
Padalog	Evolving Pad	Andrea De Paoli
Tremorstrings	Bright Pad	Andrea De Paoli
21 CARLOS	Evolving Pad	Arturia
24 FILSTRNG	Strings Pad	Arturia
45 SASINSAM	Classic Synth Pad	Arturia
64 SPACE	Evolving Pad	Arturia
68 ORGIZM	Evolving Pad	Arturia
72 VIBRELES	Evolving Pad	Arturia
76 ARNOUD	Classic Synth Pad	Arturia

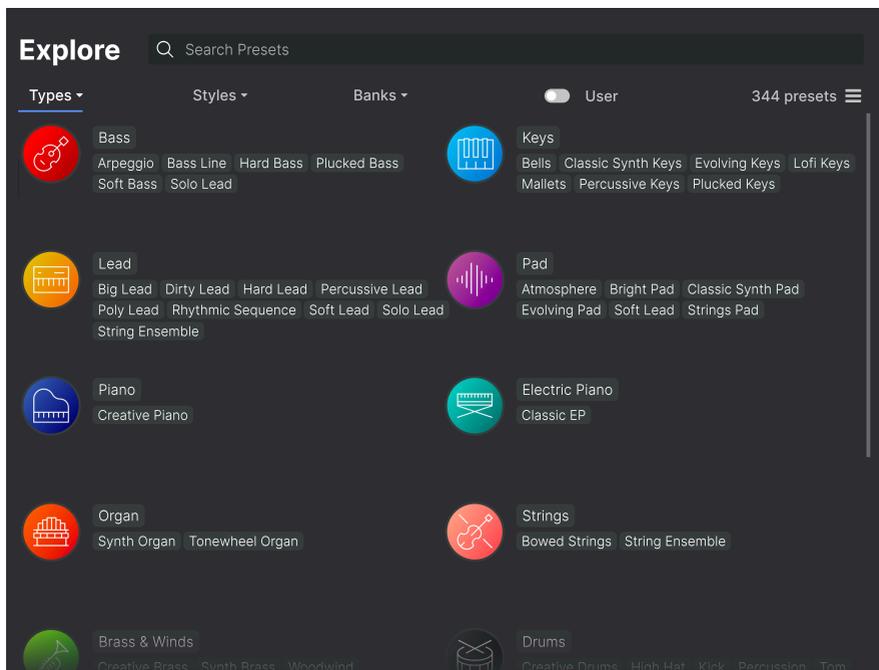
検索ワードでフィルタリング

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検索ができます (場合によっては逆に広がることもあります)。タグには *Type* と *Style* の2種類があります。どちらか一方だけでなく、両方を使って絞り込むこともできます。

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です。検索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：



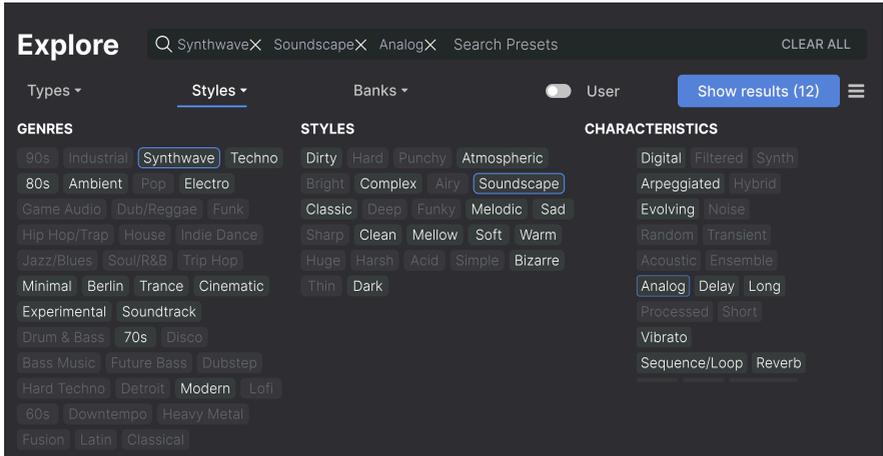
Type のいずれかをクリックするとそのタグに合致したプリセットが表示されます。複数のタイプを選択するときは、Cmd-クリック (macOS) か Ctrl-クリック (Windows) します。例えば、探したいプリセットのタグが Keys なのか Pad なのか覚えていないときは、両方のタグを選択して検索対象を広げることができます。

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、そのタグが検索対象から外れて、最初からすべてをやり直すことなく検索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つによる検索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。

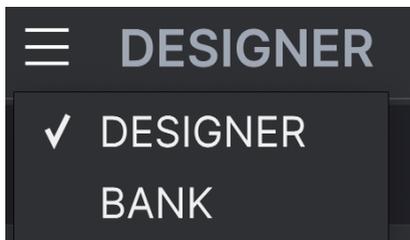
4.3.1. リストの並べ替え

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せん。

TYPE の左にある **Arturia ロゴ** をクリックすると、ファクトリーの"おすすめ"プリセットがリストのトップに表示されます。このプリセットは [Liked \[p.38\]](#) (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。



♥ をクリックすると "いいね" をつけたプリセットがリスト表示されます。

2つの交差した矢印ボタンをクリックするとリストの並び順がランダム化します。

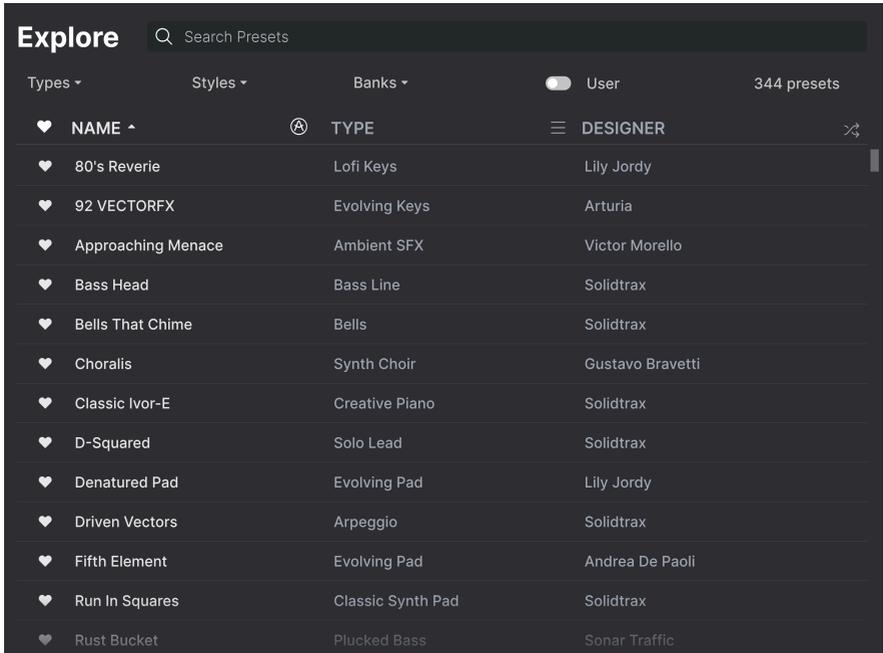
4.3.2. タグを外す

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。

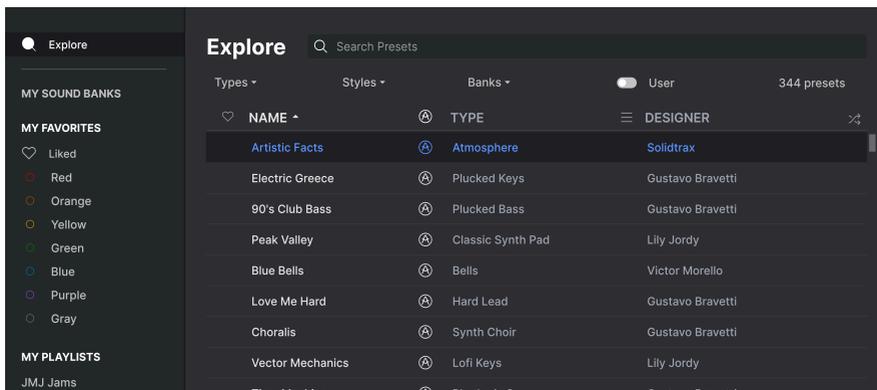


並べ替えやフィルタリング機能を必要に応じて使うことで、欲しいサウンドをいつでもすぐに見つけ出すことができます。

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 \[p.34\]](#) セクションに何を表示するのかが設定します。

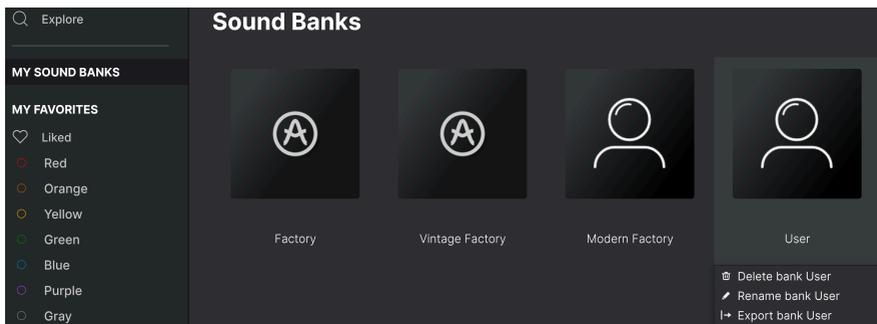
最上部のオプションはこれです：



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 Prophet-VS V にロードされているプリセットの現在のバンクを色々見て回ることができます。

4.4.1. My Sound Banks

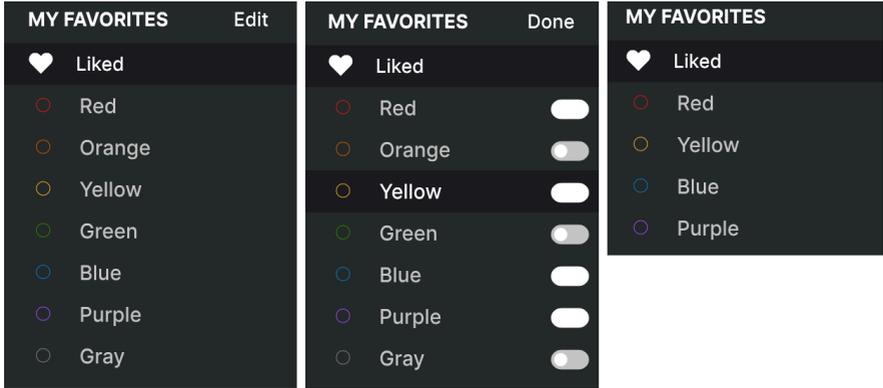
My Sound Banks をクリックすると、ファクトリーバンクに続き、使用可能なサウンドバンクの一覧を表示するウィンドウが開きます。その後続くユーザーバンクは、右クリックすることで削除やリネーム、エクスポート（ファイル書き出し）が行えます。



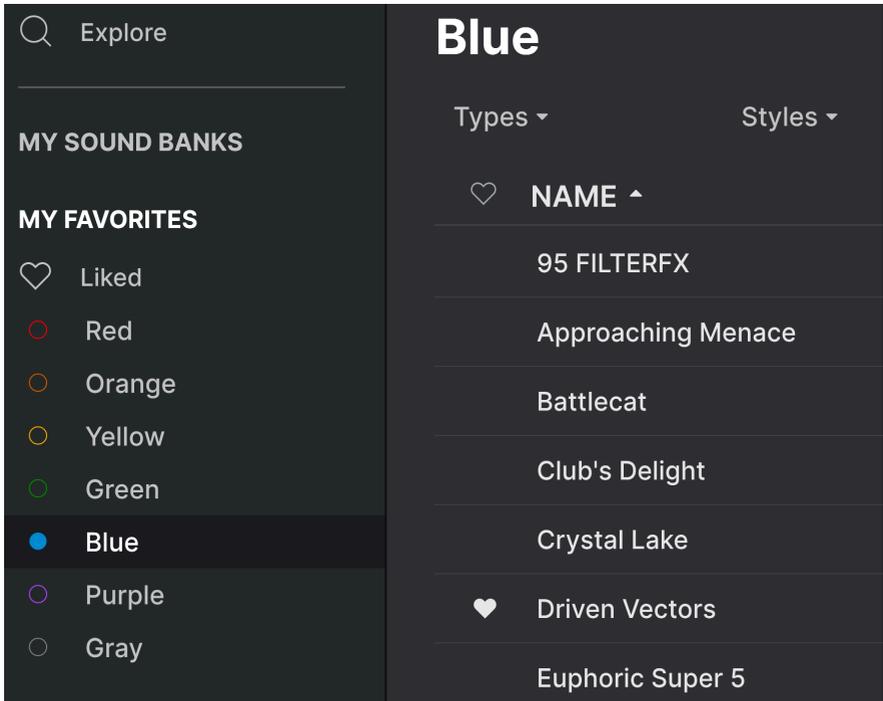
4.4.2. My Favorites

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。

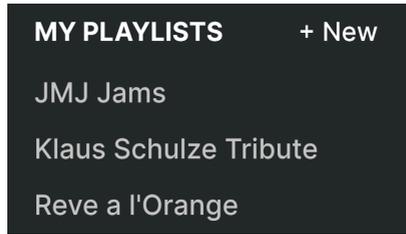
表示するカラーコードを選択するには、**My Favorites** にマウスオーバーして **Edit** をクリックします。次にカラーごとに表示/非表示を選択し、**Done** をクリックします。



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。



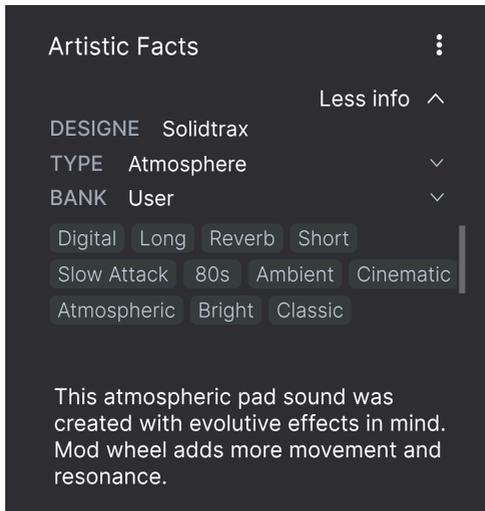
4.4.3. My Playlists



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) 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.46] でご紹介します。

4.5. Preset Info Section - プリセットインフォ

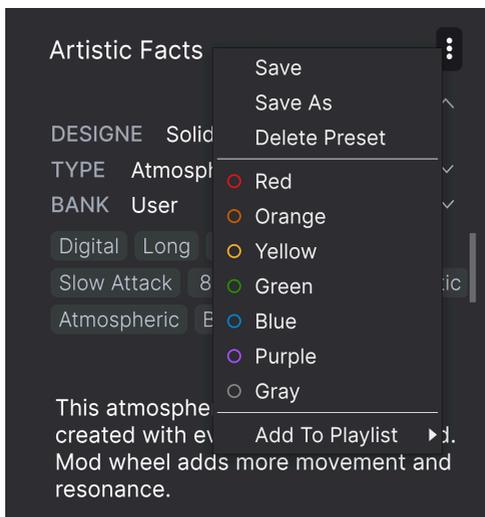
ブラウザ画面の右サイドには各プリセットの情報が表示されます。ユーザープリセットのプリセット名、タイプ、フェイバリットなどの情報はここで変更できます。ファクトリープリセットの情報は変更できません。



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 Bank や Type を選択したり、+ サインをクリックして Style の追加や削除をします。

ここで Type や Style 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 Style 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。

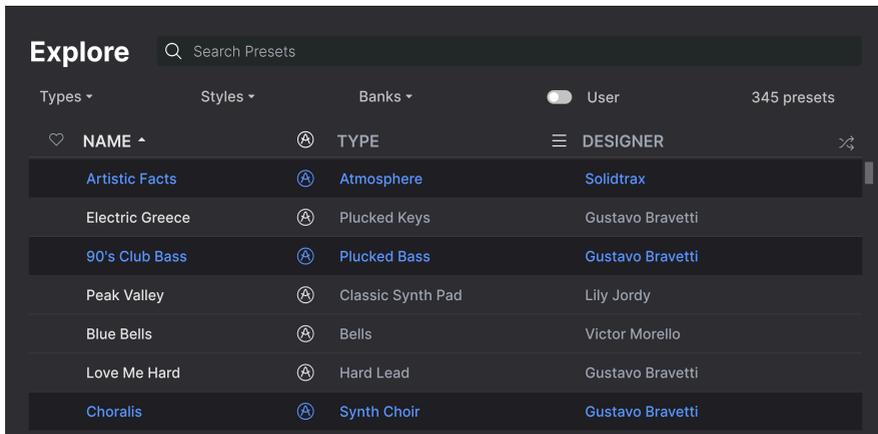
画面右上のドットが縦に3つ並んだアイコンをクリックすると、選択しているプリセットの情報を管理する各種オプションが入ったメニューが表示されます。



オプションには **Save Preset**、**Save Preset As**、**Delete Preset**、**Add to Playlist** があるほか、プレイリストの新規作成もできます。罫線で囲まれた中にあるカラーアイコンのいずれかをクリックすると、現在選択しているプリセットがそのカラー (フェイバリット) グループに追加されます。

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斉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。



Shift+クリックで連続する複数のプリセットを選択することもできます。

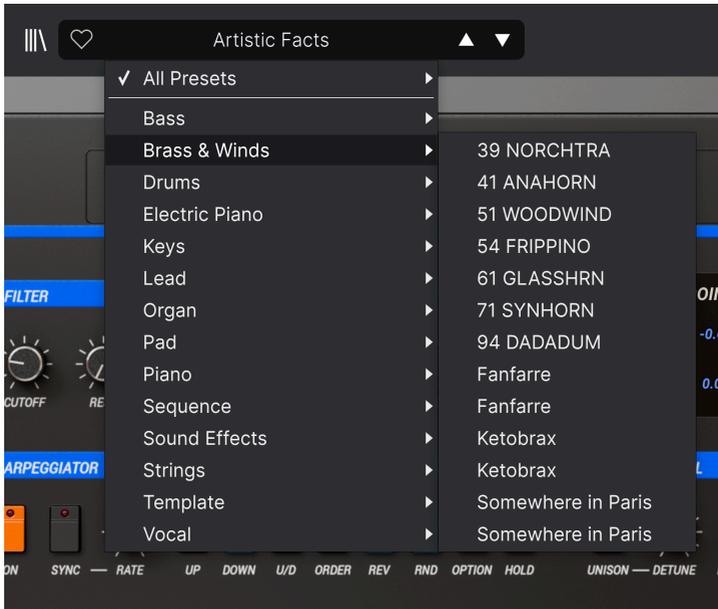
📌 ファクトリープリセットの情報を変更したいときは、**Save As** コマンドでユーザープリセットとしてセーブする必要があります。セーブしたプリセットを選択すると Info セクションに Edit と Delete ボタンが画面下部に表示されるようになります。

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

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 \[p.30\]](#) をご覧ください。

4.8. Playlists - プレイリスト

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

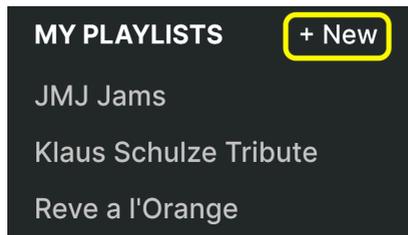
My Playlists のサブヘッダは、サイドバーの **My Favorites** セクションの下に表示されます。但し、Prophet-VS V のデフォルト状態ではまだプレイリストが作成されていないので、この表示はありません。プレイリストを作成することではじめてここに表示されます。

4.8.1. プレイリストを初めて作成する

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

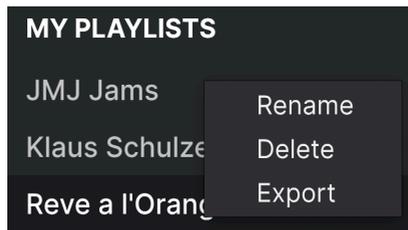
4.8.2. プレイリストを追加する

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



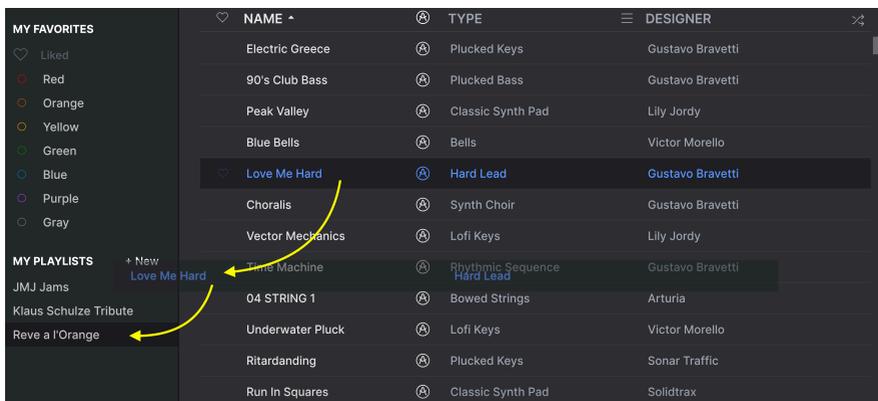
プレイリストの名前を入力すると、サイドバーの Playlists メニューにそれが表示されます。

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



4.8.3. プレイリストにプリセットを追加する

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

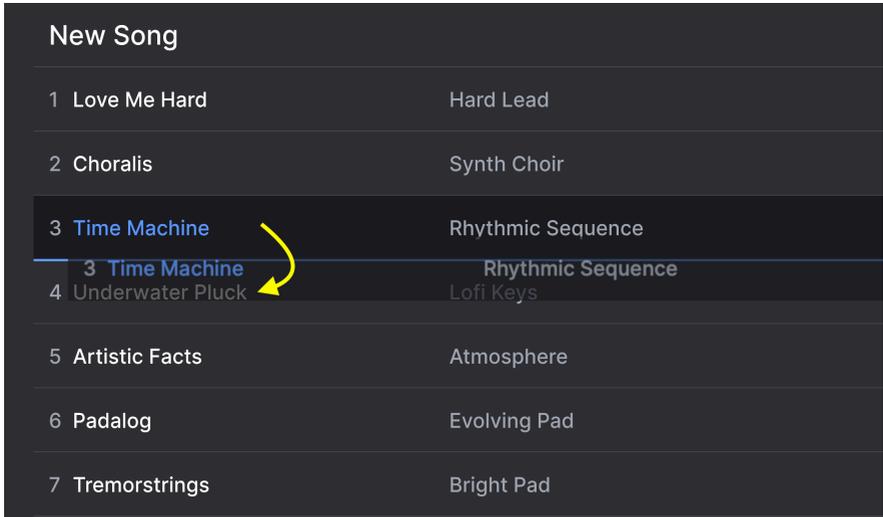


サーチ結果リストからプレイリストにドラッグ

プ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。

4.8.4. プリセットの並べ替え

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

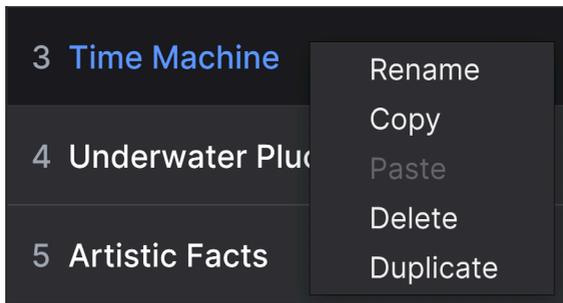


移動先の位置が白線で表示されます

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。

4.8.5. プリセットをプレイリストから削除する

プレイリストからプリセットを削除するには、そのプリセット名を右クリックしてポップアップメニューを開き、**Delete** を選択します。

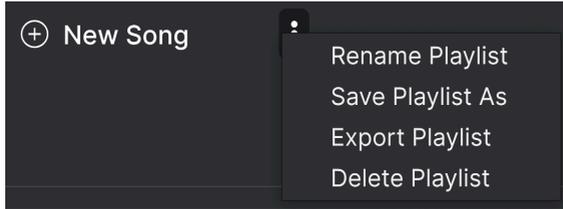


メニューには **Rename**、**Copy**、**Paste**、**Duplicate** といったオプションもあります。その他の管理オプションにつきましては、後述します。

4.8.6. ソングの作成とプレイリストの管理

New Song ボタンをクリックするとプレイリストの下部に新規ソングを作成します。新規ソングに名前をつけ、プレイリスト内の好きな位置にドラッグでき、ソング内にプリセットを好きな順番で追加できます。

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. MAIN PANEL

このメインパネルは、Prophet-VSのパネルを再現し、さらに新機能も加わっています。

メインパネルの主なセクションは次の通りです：



番号	エリア	内容
1.	Oscillator Section [p.52]	4つのオシレーター、モーフィングジョイスティックなどに関連パラメーターが入っています。
2.	Filter [p.55]	Prophet-VS の24dB/oct アナログフィルターです。
3.	Envelope Group [p.56]	オシレーターミックス、フィルター、アンプリファイアのエンベロープパラメーターとディスプレイがあります。
4.	LFO Group [p.60]	オリジナル Prophet-VS と同様の2つのメイン LFO 関連のパラメーターがあります。
5.	Arpeggiator [p.61]	Prophet-VS のアルペジエイター関連のパラメーターが入っています。
6.	Voice Control [p.63]	ユニゾン、グライド/ポルタメント、ステレオスプレッド、マスターチューニングのパラメーターがあります。
7.	Chorus [p.65]	オリジナル Prophet-VS に内蔵されていたコーラスエフェクトのパラメーターが入っています。

5.1. アーキテクチャー

オリジナルの Prophet-VS には様々な波形を出力するデジタルオシレーターを4基搭載し、シングルサイクル (1周期分) の95種類とユーザー波形の32種類から選択できました。Prophet-VS V では波形ライブラリを大幅に拡張しており、オシレーターセクションにつきましては、このチャプターで詳しくご紹介します。

フィルターは24dB/oct のCurtis社製アナログフィルターでした。また、Prophet-VS には2つのLFOとアルペジエイターを搭載し、Prophet-VS V でもこれらを忠実に再現し、アルペジエイターは実機ではパッチメモリーを選択するパネル部分に配置しています (Prophet-VS V ではプリセットの選択にはプリセットブラウザー [p.33]を使用していますので)。

シンプルなコーラスエフェクトを搭載していたことは、フィルターがアナログだったことも関係して、Prophet-VS はデジタルシンセとしては意外にも「暖かみ」のあるサウンドだという印象をミュージシャンに持たせることができていました。Prophet-VS は、その気なればアナログサウンドも出せるという点で、例えば PPG Wave など当時のデジタルシンセを凌駕していたのではないのでしょうか (筆者の個人的見解ですが)。

以上がオリジナル Prophet-VS の超簡単な説明でした。ここからは、各セクションのパラメーター等を詳しくご紹介します。

5.2. 一般的な表示規則と動作

メインパネルのすべてのコントロール類 (それと Prophet-VS V のその他のエリア) は、ミュージシャンにとって使いやすいように若干のルールに則って動作するようになっています。

5.2.1. 設定値のポップアップ



ノブを回したり、ノブにマウスオーバーすると、ポップアップ (ツールチップ) が表示され、そのノブの現在値を表示します。

5.2.2. 設定値の微調整

Ctrlキー、またはマウスの右ボタンを押しながらノブをドラッグすると、設定値の変動がゆっくりとなり、正確な値を設定しやすくなります。

5.2.3. パラメーター名の表示

チャプター3でもご紹介しましたが、パラメーターをエディットしたりマウスオーバーすると、そのパラメーター名がローツールバー [p.19]の左側に表示されます。

5.2.4. ダブルクリックでデフォルト値に

どのパラメーターもダブルクリックするとデフォルト値に戻ります。

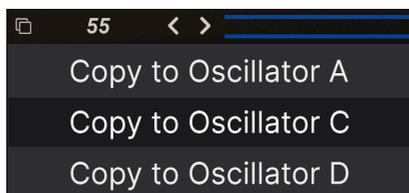
5.3. Oscillator Section - オシレーターセクション

オシレーターセクションには4つのオシレーターの波形選択とその他のパラメーター、そして Prophet-VS の特徴であるモーフィングジョイスティックがあります。



上図はデフォルト状態での表示です。<、> をクリックすると各オシレーターの波形が切り替わり、ジョイスティックを動かすと波形のミキシングができます。

四角が2つ重なったアイコンをクリックすると下図のようなメニューが開き、オシレーターから別のオシレーターへその設定をコピーできます：

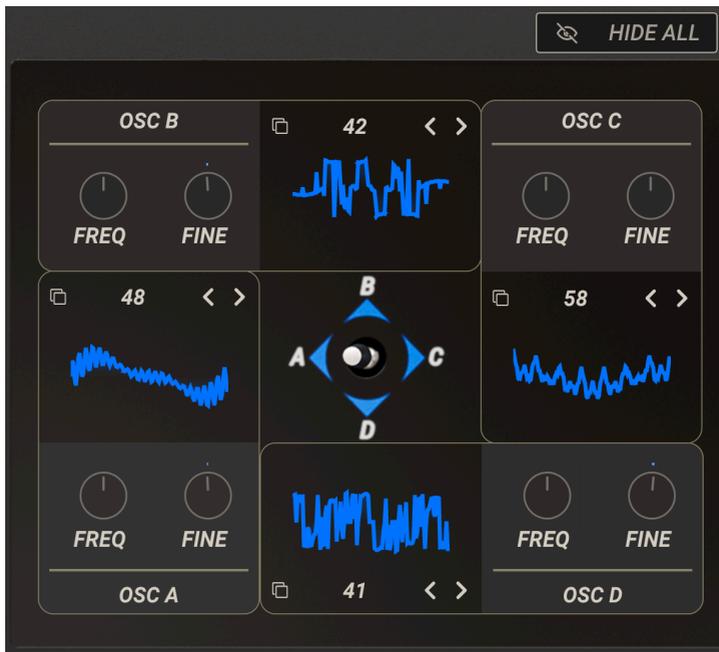


♪ ジョイスティックの水平軸 (A-C) と垂直軸 (B-D) は MIDI ラーンに対応しています。ジョイスティックや X-Y タッチパッドを装備した MIDI コントローラーをお持ちの場合、ジョイスティックの操作に最適です。

5.3.1. 各オシレーターのチューニング

画面の青い縞模様のエリアにマウスオーバーすると、各オシレーターの追加パラメーターが表示されます。また、画面右上の **Show All/Hide All** でも、このパラメーターの表示/非表示を切り替えられます。

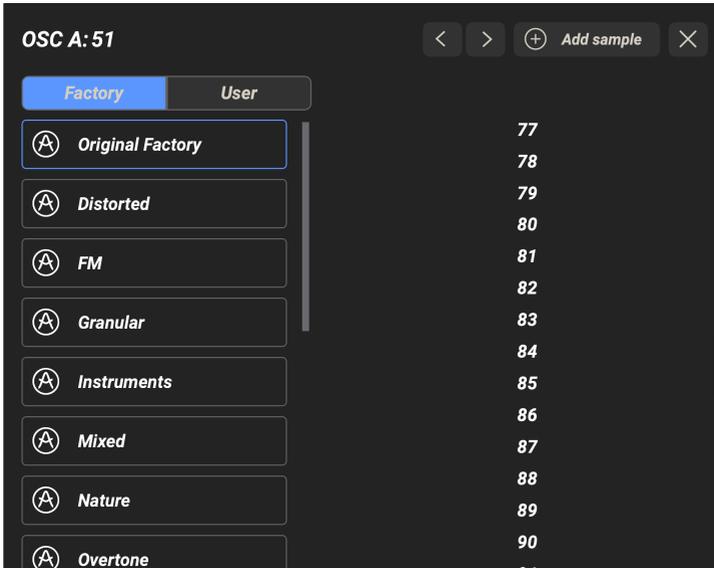
下図は全オシレーターのパラメーターを表示させた状態です：



Freq ノブでそのオシレーターのピッチの粗調整 (半音ステップ) を、**Fine** ノブで微調整を±1半音の範囲で、しかもかなりの高精度 (最大で半音の1/1000!) で行えます。

5.3.2. 波形ブラウザ

Prophet-VS V では、オリジナル Prophet-VS の波形 (それとカートリッジにメモリーされていた拡張波形) を含む波形ライブラリを大幅に拡張しています。オシレーターの波形イメージが波形の番号をクリックすると、波形ブラウザが開き、豊富なカテゴリーから波形を選択できます。



「Original Factory」にはオリジナル Prophet-VS に内蔵されていた波形が入っています。User カテゴリには Prophet-VS にインポートした波形が入ります。

5.3.3. 波形のインポート

Prophet-VS V では、ユーザーサンプルをオシレーターの波形としてインポートできます。波形ブラウザの右上にある **Add Sample** をクリックするとファイルブラウザが開き、インポートしたいオーディオファイルを指定できます。サポートしているファイル形式は、WAV、AIF、AIFF、FLAC で、オリジナル Prophet-VS と同様の動作をさせるため、オーディオファイルの先頭から128サンプル分を単周期の波形に変換します。

♪ 「単周期」というのは、正相 (プラスの領域) と負相 (マイナスの領域) を1回ずつ通過する波形を指します。デジタルメモリーが高価だった1980年代、Prophet-VS ではこの形式で波形をメモリーし、ループ再生して持続音を作っていました。

5.4. Filter - フィルター



Prophet-VS のフィルターは非常にシンプルで (当時) 最新のデジタル波形を、以前から馴染みのあるアナログ的な加工をすることを目的としていました。このフィルターは Curtis 社製 IC を使用した4ポール (24dB/oct) のローパス・ラダーフィルターでした。

- **Cutoff** : フィルターのカットオフ周波数を調整します。
- **Reso** : カットオフ付近のピークのレベル (レゾナンス) を設定します。
- **Env. Amt.** : [エンベロープグループ \[p.56\]](#)のフィルターエンベロープによるカットオフのコントロール量を設定します。

5.5. Envelope Group - エンベロープグループ

Prophet-VS Vには3つのエンベロープがあります。1つはオシレーターミックス用、2つ目はフィルターカットオフ用、3つ目はアンプ (音量) 用です。メインパネルではグラフを使ってエンベロープの調整を素早く行えますが、より詳細なエンベロープの調整はアドバンスパネルのエンベロープタブ [p.69]の使用をお勧めします。

5.5.1. 共通パラメーター

3つのエンベロープには次の共通パラメーターがあります：



- **Envelope Select** : このボタンでディスプレイに表示するエンベロープ (Mix、Filter、Amp) を切り替えます。
- **Rate** : エンベロープが各ステージを進行していく全体的なスピードを調整します。



♪ Rate はアドバンスパネル [p.69]でテンポに同期させることができます。

5.5.2. ミックスエンベロープ

ミックス「エンベロープ」は、オシレータージョイスティックの自動制御のことです。つまり、ジョイスティックを手で操作するように、時間軸に沿ってオシレーターのミキシングが変化していきます。繰り返しますが、より詳細な調整はチャプター6でご紹介しますアドバンスパネルのミックスエンベロープのパラメーター [p.71]で行えます。



このエンベロープでは、最大5個の ブレイクポイント (ジョイスティックが進む方向が変わるポイント) を使用できます。その中の、2点間を結ぶ線が「ベクターシンセシス」のベクトルです。打鍵するとディスプレイ内の「バック」が移動して、ミックスエンベロープの現在位置をリアルタイムで表示します。

ディスプレイ上でエンベロープをエディットするには、ブレイクポイントをドラッグします。ブレイクポイント以外の位置をクリックするとブレイクポイントが追加され (最大5個まで使用可能)、ブレイクポイントを右クリックすると削除できます。

i ミックスエンベロープがオフの場合、ジョイスティックで各波形のミキシングをリアルタイムで行なえます。ミックスエンベロープがオンの場合は、ミックスエンベロープの動作を優先します。ミックスエンベロープの動作中にジョイスティックを操作した場合、その操作はミックスエンベロープのオフセットとして動作します。

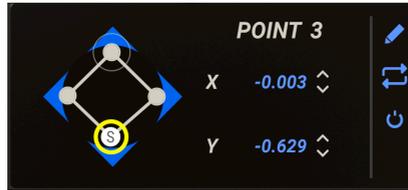
また、以下のパラメーターもあり、より詳細な設定が行なえます：

- **Point** : ポイントの番号をドラッグしてエディットしたいブレイクポイントを選択します。
- **X** : 数値フィールドをドラッグしてポイントの水平軸上の位置を変更します。
- **Y** : 数値フィールドをドラッグしてポイントの垂直軸上の位置を変更します。
- **鉛筆アイコン** : クリックするとアドバンスパネルのミックスエンベロープの画面にジャンプします。
- **ループアイコン** : オンの場合、アドバンスパネルのループモード [p.73]で設定したスタート、エンド、リピート設定に従ってミックスエンベロープがループ動作します。
- **On/Off** : ミックスエンベロープの設定を変更せずに機能全体のオン/オフを切り替えます。オフにした場合でも、ジョイスティックで波形のミキシングができます。

i ! ブレイクポイントを他のブレイクポイントと同じ位置に重なるようにセットすることができます。この場合、見た目はループするように見えますが、そういうわけではありません。ループをどのように何回させるかは、上述の通りループモードで設定します。2つのブレイクポイントが重なっているということは、単純に4つのオシレーターのミックスバランスが同じ状態だという意味に過ぎません。

i ミックスエンベロープは、打鍵のたびにスタートポイントから再トリガーします。

5.5.2.1. "S" Marks the Spot - "S" はサステインの S



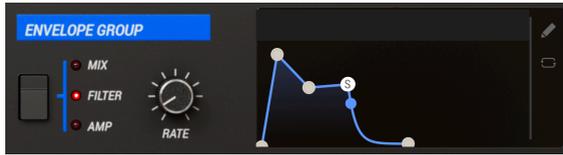
「S」の字が入ったブレイクポイントは、ミックスエンベロープのサステインポイントとなります。ブレイクポイントをダブルクリックするとそれがサステインポイントになります。

通常のボリュームやフィルターエンベロープでは、鍵盤のキーを押し続けているとやがてサステインレベルに到達し、キーを放すまで一定のレベルをキープし、キーを放すとリリースの段階がスタートします。ミックスエンベロープのサステインポイントも同様で、キーを押し続けている間キープされる（静止する）オシレーターミックスバランスが、サステインポイントの位置ということになります。キーを放すと、サステインポイント以降のエンベロープに進行します。なお、サステインポイントの実際の動作は、ループモードのオン/オフによって変わります。

- **ループモード・オフ**：サステインポイントに到達すると、キーを放すまでその位置で静止します。
- **ループモード・オン**：打鍵すると、ミックスエンベロープが最初のポイントからスタートします。ループスタートのポイントマーカを通過した後は、キーを離すまで、または設定したリピート回数に達するまでループスタートとループエンドの区間をループします。

つまり、ループモードのオン/オフでサステインするのが **ポイント** なのか、ミックスエンベロープ内の指定したループ区間になるのが変わります。名目上、サステインポイントはループエンドポイントと同じです。ループ動作の詳細につきましては、次のチャプターの **ループモード** [p.73] をご覧ください。

5.5.3. フィルターエンベローブ



ミックスエンベローブと同様、フィルターエンベローブもディスプレイ状のブレイクポイントの位置を調整することでエディットできます。また、フィルターエンベローブはアドバンスパネルで3つのモード [p.74] から選択できます。3つのモードにはオリジナル Prophet-VS、マルチセグメント、DADSR があります。この中でもマルチセグメント (MSEG) モードは特に自由度が高く、ダブルアタックやダブルディケイ、ディケイで減衰してから再びレベルが上昇する「M」字エンベローブなど、通常エンベローブでは不可能な形のエンベローブを作ることができます。

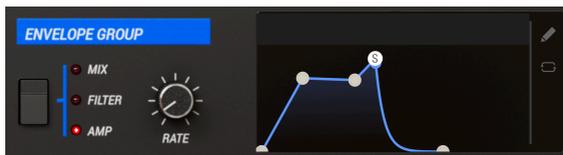
- **ループアイコン**：ループモードのオン/オフを切り替えます。オリジナル Prophet-VS エンベローブを使用している場合、ループ回数は2~7回か、無限ループを選択できます。マルチセグメントエンベローブでは、ループのスタートとエンドポイントを設定でき、その区間内をループします。
- **鉛筆アイコン**：クリックするとアドバンスパネルのフィルターエンベローブ画面 [p.74] にジャンプし、より詳細な設定が行えます。

Sの文字が入ったブレイクポイントは、そのエンベローブのサステインポイントとして機能します。

ミックスエンベローブと同様、**鉛筆アイコン**がアドバンスパネルの詳細設定 [p.74] へのショートカットになっています。

フィルターエンベローブはポリフォニックで動作します。つまり、新しく音を弾いた時点でそのエンベローブの最初のブレイクポイントからスタートします。

5.5.4. アンプエンベローブ



アンプエンベローブの動作はフィルターエンベローブと同様ですが、コントロールする対象はフィルターのカットオフではなく、全オシレーターの音量レベルです。アンプエンベローブにもオリジナル Prophet-VS、マルチセグメント、DADSR の3モードがあり、アドバンスパネルで選択できます。また、**鉛筆アイコン**で詳細設定画面にジャンプできます。

5.6. LFO Group - LFO グループ

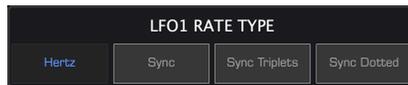
オリジナル Prophet-VS は LFO を2基搭載していました。Prophet-VS V では、[モジュレーションマトリクス \[p.85\]](#)で複数のデスティネーションにアサインすることができます。ここでは、LFO の基本的なパラメーターをご紹介します。



- **Select** : LFO グループの左側にあるボタンで LFO 1 または LFO 2 の選択をします。
- **Shape** : 波形ディスプレイをドラッグすると LFO 波形が切り替わります。
- **Sync** : オンの場合、LFO の周期はマスターテンポに同期します。この設定は LFO ごとに行えます。
- **Rate** : LFO の周期を設定します。テンポ同期がオンの場合、設定値は拍数や小節数になります。また、各 LFO の周期は、このセクション右上にある LED でそれぞれ表示されます。
- **Amp** : 「アンプリチュード」(振幅) の略です。LFO の深さを設定します。

5.6.1. LFO Sync

Sync ボタンを押すとポップアップメニューが開き、LFO の周期をマスターテンポに同期させるかどうか、同期の場合は通常の音符 (*Sync*)、3連符 (*Sync Triplets*)、付点音符 (*Sync Dotted*) のいずれかのタイミングに設定できます。なお、*Hertz* は非同期モード (テンポ同期オフ) です。



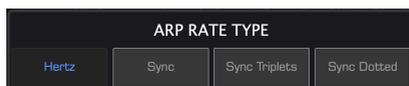
5.7. Arpeggiator - アルペジエーター

オリジナル Prophet-VS ではこのエリアはパッチメモリーの選択ボタンとして機能していました。Prophet-VS V ではプリセットの選択等はプリセットブラウザで行いますので、このエリアをオリジナル Prophet-VS のアルペジエーターのためのエリアとして再構成しました。アルペジエーターを使用することで、キーボードで押さえたコードがその構成音を1音ずつ順番に繰り返し演奏するアルペジオになります。



- **On**：アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。
- **Sync**：アルペジエーターのスピードを、フリーランニング (Hertz) またはテンポ同期にするかを選択します。
- **Rate**：アルペジエーターのスピードを設定します。**Sync** がオンの場合、設定値はマスターテンポに対する拍数や小節数になります。
- **Pattern**：アルペジオの演奏パターンを選択します。*Up* (上昇)、*Down* (下降)、*U/D* (上昇/下降)、*Order* (キーボードで音を押さえた順番)、*Random* (ランダム) があります。*Rev* は、直近に選択したパターンの演奏順を逆にします。
- **Option**：詳細設定が行える [アルペジエーター設定 \[p.62\]](#)メニューが開きます。
- **Hold**：サステインペダルの代わりとして動作します。実際の動作はアルペジエーターのオン/オフ状況によって変わります。

5.7.1. アルペジエーターの同期オプション



LFOと同様、アルペジエーターのスピードも非同期のフリーランニングか、テンポ同期モードが選べ、同期モードは *Sync*、*Sync Triplets*、*Sync Dotted* から選択できます。**Sync** ボタンを押すと上図のようなメニューが開きます。

5.7.2. Arpeggiator Settings - アルペジエーター設定メニュー

Option ボタンを押すと、ゲートタイムやオクターブレンジ、ノートリートを設定するメニューが開きます：

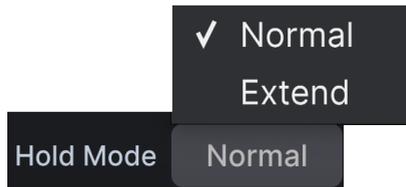


- **Repeat** : アルペジオパターンの各ステップをリピート (連打) する回数を設定します。
- **Octave Range** : アルペジオパターンが周回ごとに上昇/下降するオクターブの幅を設定します。
- **Gate** : 数値フィールドをドラッグするとアルペジオの各ステップのゲートタイム (音の長さ) を調整できます。

! ゲートタイムを下げるとアルペジオの各音が短くなっていきます。また、Gate が 100% で Repeat が 2, 3, 4 の場合、リピートしている音のつなぎ目がわかりにくくなりますが、リピートは設定した回数通りに動作します。このため、アルペジオ全体が遅くなったように聞こえます。この場合、ゲートタイムの設定を下げるとリピートがハッキリ聞こえるようになります。

5.7.3. アルペジエーターの HOLD モード

アルペジエーター [p.61]がオンの場合、ホールドには2つのモードがあり、ローツールバーで選択できます。



Normal Mode : キーボードを押さえ続けたり、サステインペダルを踏む必要がなく、その間に音色を調整できますので、音作りをするときに非常に便利です。また、アルペジオパターンの各音が伸びてアルペジオとは言えない代物に変わり果ててしまうようなこともなく、パターンをそのまま演奏し続けます。

Extend Mode : キーボードを弾くとアルペジオパターンに音を追加します。これを利用してアルペジエーターをシーケンサーのように活用できます。

5.8. Voice Control - ボイスコントロール

このセクションでは、バーチャルキーボードとお使いの MIDI コントローラーで Prophet-VS V の音源部をどのようにコントロールするかを設定します。



5.8.1. Unison - ユニゾン

アナログポリシンセの多くにも搭載されるのと同様、ユニゾンモードは1音に複数のボイスを重ねる機能で、同時発音数は減ってしまいます (モノフォニックになる例もよくあります) が、分厚いサウンドにできます。

- **Unison** : ユニゾンモードのオン/オフを切り替えます。
- **Detune** : ユニゾンがオンのときのボイス間のチューニングの広がりを調整します。

ユニゾンモードがオンの場合、ローツールバーの [Polyphony \[p.20\]](#) メニューの表示が 2~8 のユニゾンボイスの設定値 (1音に重ねるボイス数) に変わります。

 **Unison Detune** は少し上げるだけでかなり分厚い音になります。さらに上げるとうねるような、やや調子外れなキャラクターになります。

5.8.2. Glide - グライド

グライドはポルタメントとも言いますが、1音弾いて次の音を弾くと、前の音から次の音に向かって音程がなめらかに変化していき、まるで「見えざる手」がリボンコントローラーを巧みに操っているかのような状態になります。

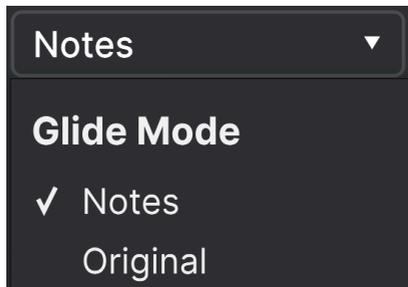


- **Glide** : 前の音程から次の音程に移っていく時間 (速度) を設定します。
- **Legato** : オンの場合、グライドはレガート奏法時にのみかかります。

i レガート奏法を簡単に言えば、前の音を完全に放す前に次の音を弾く奏法です。Legato をオンにすると、グライドをかけたくない場合は前の音を完全に放してから次の音を弾き、グライドをかけたい場合はレガート奏法で弾くというように、奏法でグライドのオン/オフを弾き分けることができ、より表現力豊かな演奏ができます。

5.8.2.1. グライドモード

オリジナル Prophet-VS のグライド (ポルタメント) は、実はノート間ではなく、ボイス間で動作していました。Prophet-VS V ではグライドの動作モードをサイドパネルの [Settings タブ \[p.22\]](#) で選択できます：



- **Notes** : ほとんどのシンセと同様、ノート間でグライドが動作します。
- **Original** : オリジナル Prophet-VS と同様、ボイス間で動作します。

Notes モードの場合、Glide の設定値は 0~2秒/オクターブの範囲で設定できます。「X秒/オクターブ」というのは1オクターブあたりの所要時間、つまり速度ですので、前の音と次に弾く音の音程間隔が広いほど次に弾く音程に到達する実時間が長くなります。

5.8.3. Spread & Tune

ボイスコントロールセクションの最後のノブ2つの機能は、ノブ名の通りです。

- **Spread** : Pan トリマー [p.68]の設定をベースに、ボイス間のステレオの広がり調節します。
- **Tune** : Prophet-VS V のマスターチューニングを、440~480Hz の範囲で設定します。

5.9. Chorus (メインパネル)

Prophet-VS V にはアドバンストパネルの**エフェクト** [p.87]セクションに2種類のコーラスが入っていますが、オリジナル Prophet-VS に内蔵されていたコーラスのエミュレーションも使用できます。



パラメーター構成はシンプルです：

- **On** : コーラスのオン/オフを切り替えます。
- **Rate** : コーラスの周期を Hz 単位で設定します。
- **Depth** : コーラスの深さを調節します。

5.10. バーチャルキーボード



Arturia インストゥルメントの多くと同様、Prophet-VS V にもバーチャルキーボードがあり、手近なところに MIDI コントローラーがない場合でも Prophet-VS V の音を出すことができます。MIDI コントローラーから弾いた音程や、DAW の MIDI シーケンス演奏の音程がバーチャルキーボードに反映されます。

キーの下側 (手前側) をクリックすると MIDI ベロシティの値が高くなります。ベロシティがまったくマッピングされていないプリセットの場合は、音の変化はありません。

コンピュータのキーボードでも音を出せます。QWERTY キーボードの場合、Q の段が黒鍵、A の段が白鍵として機能します。オクターブのアップ/ダウンは Z と X で行います。

5.10.1. ピッチ & モジュレーションホイール

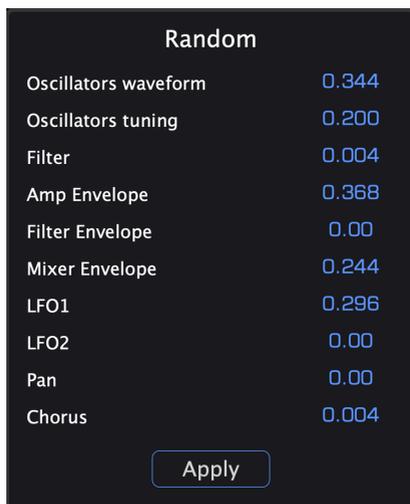


画面上のピッチバンドとモジュレーションホイールは、お使いの MIDI コントローラーの対応するコントロール類での操作に反応します。この2つはピッチバンド、モジュレーションにマッピングがそれぞれ固定されており、他の MIDI CC に振り直すことはできません。

i ! MIDI コントローラー上で操作しても画面上のモジュレーションホイールが反応しない場合、MIDI コントローラーから MIDI CC 1 を送信しているかどうかをチェックしてください。ピッチバンドは MIDI CC を設定しなくても対応するようになっていますので、特に設定をしなくてもお使いの MIDI キーボードのピッチバンドを操作すれば反応します。

5.11. Random ボタン

メインパネルの中央やや左側にあるマスターボリュームスライダーのすぐ上に **Random** ボタンがあります。この機能はオリジナル Prophet-VS に搭載されていたランダム機能を拡張したもので、同時に音作りのクリエイティビティも拡張できるもので、Prophet-VS V の10種類のパラメーターグループのランダム度を設定できます。



数値フィールドをドラッグすると各パラメーターグループの設定値がランダムに変化する度合いを設定できます。数値を設定後、**Apply** をクリックし、メニュー外の任意の位置をクリックするとメニューが閉じます。

5.12. ボイスディスペーション

アナログ回路には微妙な個体差があり、それがビンテージシンセのキャラクターを生み出しています。個体差が大きすぎるのは問題ですが、それを適度な範囲で調整できる洗練された手法が、ボイスディスペーションです。Prophet-VS のデジタルオシレーターを単純にデチューンさせるのとは違います。ボイスディスペーションのコントロール類は、画面最上部中央の「ハッチ」に隠されています。このハッチをクリックすると以下のようなパネルが開きます：



ボイスディスペーションは、ポリフォニックシンセのボイス間の不均一な状態 (バラつき) をハードウェアの状態 (程度) になぞらえて設定できます。3段階のプリセットのほか、自由に設定できる Custom も使用できます。

- **プリセットボタン**：数字が大きいかほどハード的な程度が酷くなっていきます。
 - **1**：工場出荷時の状態
 - **2**：経年変化が多少ある状態
 - **3**：再調整が必要なほど程度が悪い状態
- **Custom**：右側にあるトリムポットで各要素を調整してオリジナルの「程度」を作れます：
 - **Cutoff**：フィルターのカットオフ周波数のボイス間のバラつきを設定します。
 - **Reso**：フィルターのレゾナンスのボイス間のバラつきを設定します。
 - **Pan**：[Pan トリマー \[p.68\]](#)のボイス間のバラつきを設定します。
 - **Amp**：アンプの出力レベルのボイス間のバラつきを設定します。

5.13. Pan Trimmers - Pan トリマー

Prophet-VS V ではボイスごとのパンニング (定位) を調節することができます。このセクションは、ボイスディスペーションの右側にある「ハッチ」で隠されています。

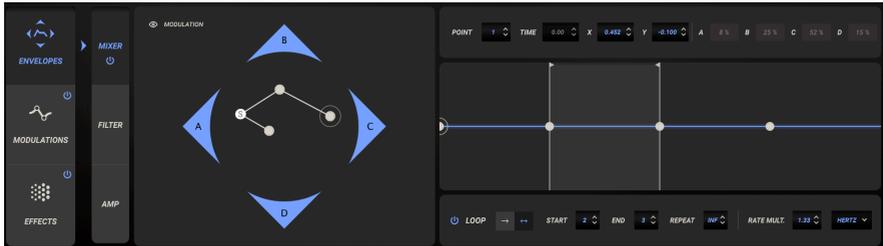


各トリマーの設定を変更すると、トリマーに対応しているボイスの定位がステレオ間で変化します。また、トリマーの上にある LED は、そのボイスが発音しているときに点灯します。

i 発音数を8音以上に設定している場合、左端のトリマーで1番目と9番目のボイス、その右隣のトリマーで2番目と10番目のボイスの定位を設定する、というようになります。

6. ADVANCED PANEL: ENVELOPES

Prophet-VS V では、オリジナル Prophet-VS にはなかったモジュレーションソースや、モジュレーションマトリクスを追加し、オリジナルの機能をさらに拡張しています。こうした追加機能の数々はアドバンスドパネルにあり、アップーツールバー右側にある **Advanced** ボタンをクリックすると開きます。これで、Prophet-VS V ならではの各種機能にアクセスできます。次に、**Mixer** タブなどが入っている **Envelopes** タブをクリックします。



エンベロープタブでは、各種エンベロープの詳細な設定が行えます。

6.1. The Mixer Tab - Mixer タブ

ここでは、4つのデジタルオシレーターの出力をミックスするミックスエンベロープの詳細な設定を行います。ミックスエンベロープは、ベクタージョイスティックを操作する「見えざる手」のようなもので、「ベクターシンセシス」でのベクトルの発生源なのです。

ミックスエンベロープこそがオリジナル Prophet-VS の心臓部で、アナログシンセでは不可能な倍音構成の動きのある変化を作り出す中心部なのです。

ここで「これってただのウェーブテーブル方式なんじゃないの?」と思われたかも知れませんが、そうではありません。PPG Wave のようなウェーブテーブルシンセも確かにデジタル波形間をモーフィングしましたが、各波形は隣接する波形と非常に似た形をしており、ウェーブテーブルを読み出す位置にモジュレーションをかけて刻々と変化する音を作ることを目的としていました。

Prophet-VS のベクターシンセシスでは、ジョイスティックやミックスエンベロープで4つのオシレーターそれぞれでまったく異なる波形にセットしていても、自然な遷移が可能です。さらに、ウェーブテーブルシンセでは隣接した波形の遷移時に2つの波形をミックスしますが、Prophet-VS では4つの波形が相対的なレベルを変えながら同時にミックスしていきます。

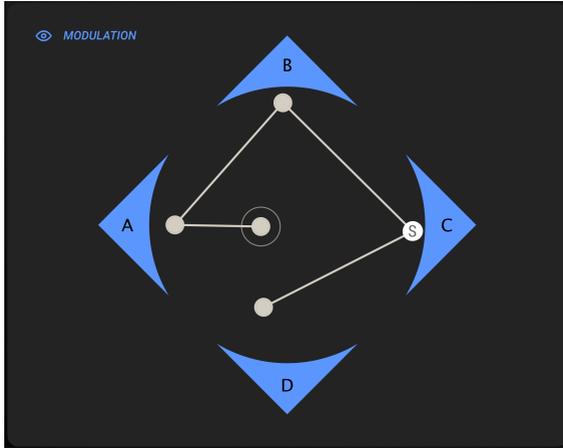
6.1.1. バイパスボタン



Mixer タブにはオン/オフアイコンがあり、ミックスエンベロープの各種設定を変えずに機能全体のオン/オフを切り替えることができます。

6.1.2. ベクターディスプレイ

Mixer タブの左側には、メインパネルのミックスエンベロープディスプレイの拡大版があります。メインパネルのディスプレイで設定を変更すれば、こちらのディスプレイにもそれが反映されますし、その逆もまた然りです。



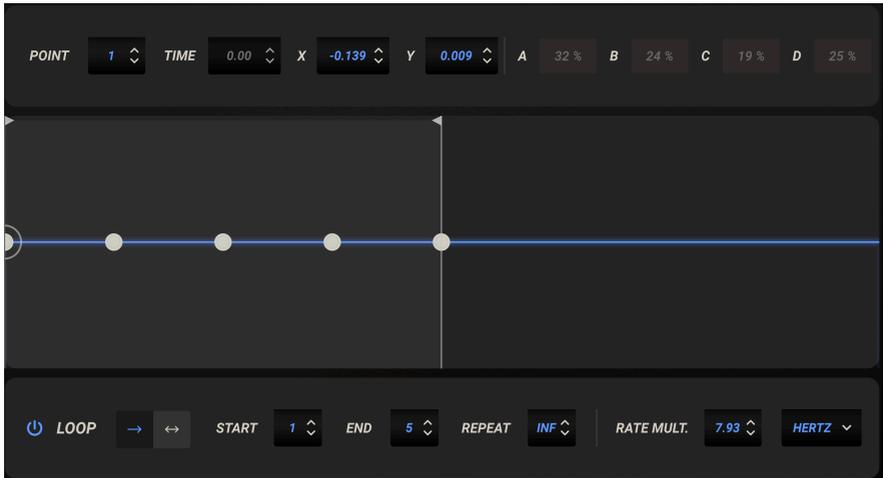
メインパネルのディスプレイと同様、エンベロープ上のブレイクポイントをドラッグすることでミックスエンベロープを簡単に編集できます。ディスプレイ部分のブレイクポイント以外の位置をクリックすると、ブレイクポイントが最大5個まで追加されます。ブレイクポイントを右クリックするとそのポイントが削除されます。ミックスエンベロープの進行に沿って「バック」が線上をリアルタイムに移動していきます。

- **Modulation** : ディスプレイ部左上にある Modulation がオンの場合、ミックスエンベロープだけでなく、オシレーターのみックスをコントロールその他すべてのモジュレーションソースによってバックの動き (ベクターポジション) が決まります。

"S" マークが付いているブレイクポイントは、ミックスエンベロープのサステインポイントを示しています。前のチャプター [p.58]でご紹介しました通り、ミックスエンベロープがループモードでない限り、このブレイクポイントはキーボードのキーを押し続けている間はその位置で静止し、キーを放すとそれ以降のベクターへ進行します。ブレイクポイントをダブルクリックするとそのポイントがサステインポイントにセットされます。

6.1.3. Mix Envelope Controls - ミックスエンベロープのパラメーター

Mix タブの右側では、ミックスエンベロープのパラメーターを1つずつエディットしてメインパネルよりも遙かに詳細な設定が行なえます。ブレイクポイントがある1本の線が、タブの左側のマルチベクターと同関係しているのか、疑問に思われるかも知れません。簡単に言えば、こちらの画面はミックスエンベロープが各ブレイクポイント間を進行していく正確な時間を調整するための画面なのです。



この画面でも、クリックしてブレイクポイントを追加したり右クリックで削除したりできます。ブレイクポイントを水平方向(水平にしか動きません)にドラッグすると、エンベロープが前のブレイクポイントから現在ドラッグしているポイントまで進行するのにかかる時間を調整できます(そのため最初のブレイクポイントでは Time を変更できません)。また、この画面には選択したブレイクポイントの各パラメーター値も表示され、数値フィールドを上下にドラッグすることでエディットできます。

- **Point** : エディットしたいブレイクポイントを選択します。
- **Time** : 前のブレイクポイントから選択したブレイクポイントにエンベロープが進行するまでの時間を設定します。
- **X** : 選択したブレイクポイントのベクタースペース上の水平方向の位置を設定します。
- **Y** : 選択したブレイクポイントのベクタースペース上の垂直方向の位置を設定します。
- **S** : S マークはサステインポイントの意味です。ベクターディスプレイと同様、ブレイクポイントをダブルクリックするとそのポイントがサステインポイントになります。

A, B, C, D のグレーのフィールドは、選択したブレイクポイントの各オシレーター「ゾーン」からの距離を表示します。この数値は、他のパラメーターをエディットすると変化します。

ベクターディスプレイでは最初のブレイクポイントの位置を変更できますが、この画面ではそれができません。なぜかと言いますと、ベクターディスプレイでは4つのオシレーターのみを表示していますが、こちらの画面は時間軸しか表示しませんが最初のブレイクポイントは単にエンベロープの出発点に過ぎないのです。

6.1.4. テンポ同期とレイトマルチプライアー

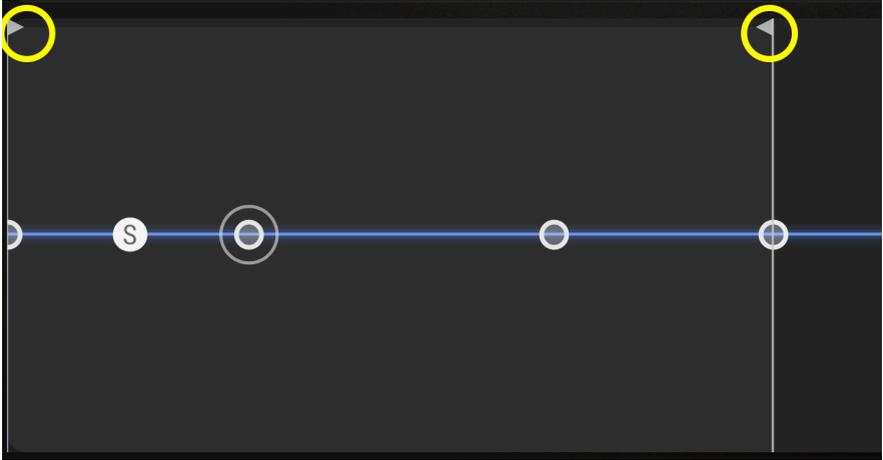
ミックスエンベロープはスタンドアロンモードの場合、[メインメニュー \[p.14\]](#)の Audio MIDI Settings で設定したマスターテンポに同期させることができます (プラグインモードの場合は DAW のテンポに同期できます)。



テンポ同期をさせる場合、通常の音符 (*Sync*)、3連符 (*Sync Triplets*)、付点音符 (*Sync Dotted*) のいずれかのタイミングを選択できます。**Rate Multiplier**は、*Hertz*を選択して非同期モードにした場合のミックスエンベロープのスピードを設定します。テンポ同期の場合は、マスターテンポに対する拍数や小節数の倍数や約数に設定値が変わります。

6.1.5. Loop Mode - ループモード

メインパネルと同様、ミックスエンベロープはループ動作にさせることができます。ここでは、メインパネルよりも詳細に設定できます。



ループがオンの場合、上図の「ハンドル」(黄色の丸囲み) の位置を調整することでループ区間の長さを設定できます。ループスタートとエンドポイントは、いずれかのブレイクポイントの位置になります。



- **On/Off** : ループモードのオン/オフを切り替えます。
- **Direction** : ループの進行方向を選択します (正方向のみ、または正逆の繰り返し)。
- **Start** : ループ区間のスタートポイントにするブレイクポイントを選択します (左側のハンドル)。
- **End** : ループ区間のエンドポイントにするブレイクポイントを選択します (右側のハンドル)。
- **Repeat** : ループの繰り返し回数を設定します (1~7、INF (無限))。

6.1.5.1. ループ動作の詳細

1. ループモードがオンの場合、新たに弾いた音はミックスエンベロープの先頭からスタートします。
2. キーボードのキーをループスタートポイントに達するまで押し続けていた場合、ミックスエンベロープはキーを放すまでループスタートとエンド間をループします。
3. キーを放した瞬間に、ミックスエンベロープはループエンドポイントにジャンプします。
4. ループエンドポイントは、ループモードをオフにした場合の [サステインポイント \[p.58\]](#) と常に同じ位置になります。

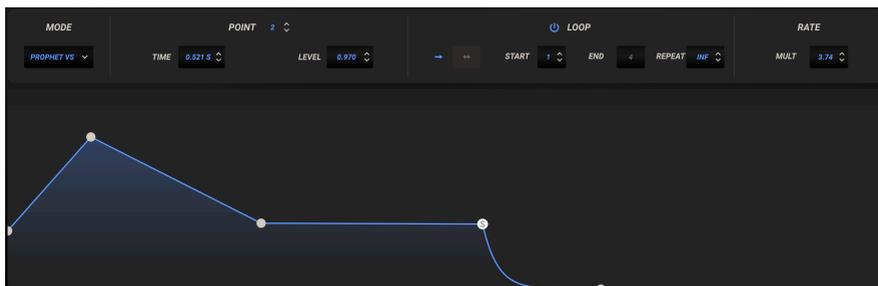
6.2. Filter Envelope Tab - フィルターエンベロープタブ

アドバンスパネルのエンベロープタブから **FILTER** サブタブをクリックするとフィルターエンベロープに入ります。



FILTER

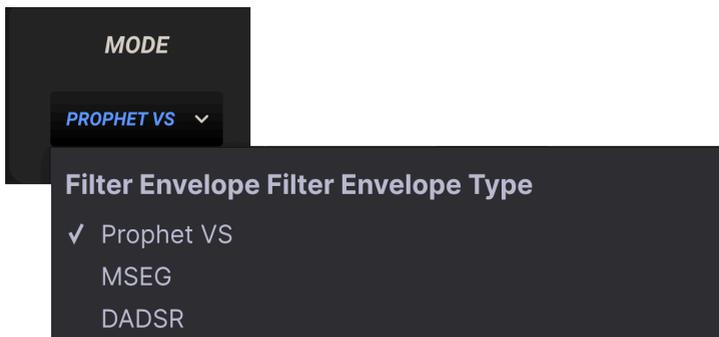
このフィルター（エンベロープ タブでは、Prophet-VS V のフィルターエンベロープを細かく設定できます。



グラフィックディスプレイでは、ブレイクポイントを上下左右にドラッグでき、X 軸は時間を、Y 軸はフィルターカットオフのレベルを表します。

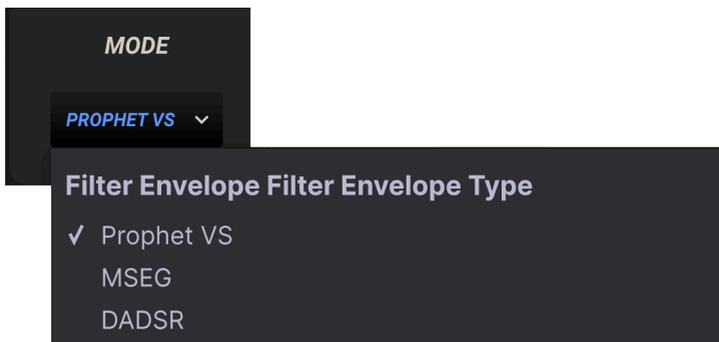
6.2.1. Envelope Mode - エンベロープモード

Prophet-VS V には3タイプのエンベロープがあり、**Mode** ドロップダウンメニューで選択できます。どのタイプでもグラフィックディスプレイの縦軸はフィルターカットオフのレベルを、横軸は時間をそれぞれ表します。

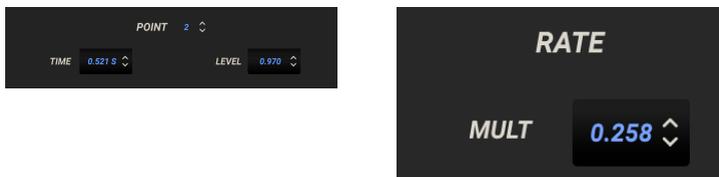


- **Prophet-VS**：オリジナル Prophet-VS をモデリングしたエンベロープです。
- **MSEG**：最大16個のブレイクポイントを使用できるマルチセグメントエンベロープです。
- **DADSR**：ディレイ、アタック、ディケイ、サステイン、リリースの5ステージエンベロープです。

6.2.1.1. Prophet-VS エンベロープタイプ



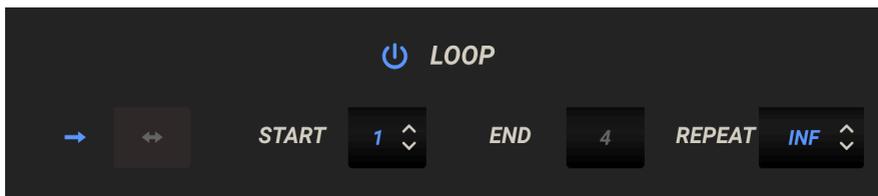
オリジナル Prophet-VS のサウンドや動作を再現したい場合は、当然ながら Prophet-VS エンベロープタイプがベストです。このタイプは5個のブレイクポイント（つまり4セグメント）方式で、最初と最後のポイントは縦軸のゼロ以上の値にセットできます。また、以下のパラメーターで正確に設定できます：



- **Point** : エディットしたいブレイクポイントを選択します。
- **Time** : 前のポイントから選択したポイントまでの移動時間を秒単位で設定します。
- **Level** : 選択したポイントのモジュレーション（フィルターカットオフ）のレベルを設定します。
- **Rate** : フィルターエンベロープの全体的な進行スピードを 0.1x~10x の範囲で設定します。

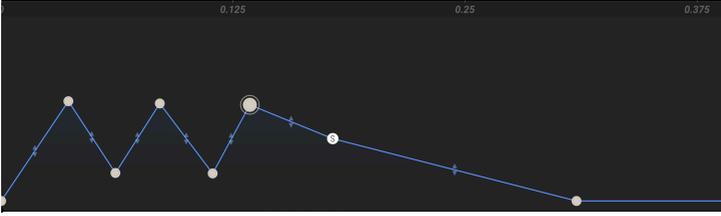
グラフィックディスプレイの上部は定規として利用できます。ここを左右にドラッグするとエンベロープの表示範囲が変化して別のセグメントを見たいときに便利です。

Prophet-VS エンベロープタイプもループ動作が可能です。



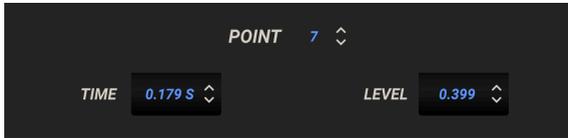
- **On/Off** : ループモードのオン/オフを切り替えます。
- **Direction** : ループの進行方向を選択します (正方向のみ、または正逆の繰り返し)。
- **Start** : ループ区間のスタートポイントにするブレイクポイントを選択します。
- **End** : ポイント4 (サステインポイント) に固定されており、変更できません。
- **Repeat** : ループの繰り返し回数を設定します (1~7、INF (無限))。

6.2.1.2. MSEG エンベロープタイプ



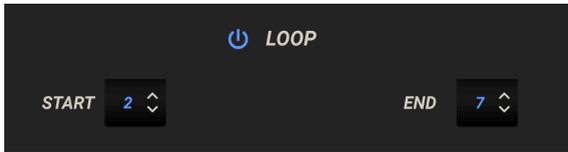
マルチセグメント (MSEG) エンベロープは、ブレイクポイントの追加削除ができる唯一のタイプです。このタイプでは、複雑な形のエンベロープを作成し、フィルターにモジュレーションをかけることができます。上図の例ではアタックが3回発生し、エンベロープがサステインに達する前段階で「ワウワウワウ」といった音色変化が起きるエンベロープになっています。

Prophet-VS エンベロープタイプと同様、以下のパラメーターでブレイクポイントを選択し、その時間とレベルを正確に設定できます：



- **Point** : エディットしたいブレイクポイントを選択します。
- **Time** : 前のポイントから選択したポイントまでの移動時間を秒単位で設定します。
- **Level** : 選択したポイントのモジュレーション (フィルターカットオフ) のレベルを設定します。

MSEG エンベロープタイプもループ動作が可能で、以下の数値フィールドをドラッグしてループ区間を設定できます：



- **On/Off** : ループモードのオン/オフを切り替えます。
- **Start** : ループのスタートポイントに設定したいブレイクポイントを選択します。
- **End** : ループのエンドポイントに設定したいブレイクポイントを選択します。

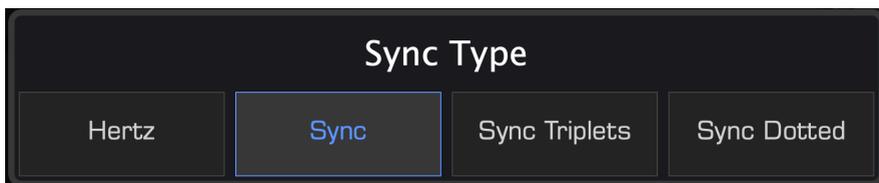


ミックスエンベロープと同様、ループモードがオンの場合は、グラフィックディスプレイのハンドル（横向き三角）をドラッグしてループのスタート/エンドポイントを設定することもできます。

また、MSEG エンベロープでもグラフィックディスプレイの上部に時間（または拍）表示の定規があります（下図の黄色で囲んだ部分：図例では拍表示になっています）。

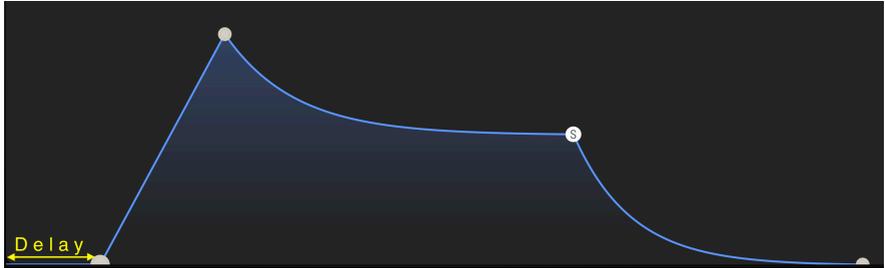


MSEG エンベロープタイプはマスターテンポに非同期のフリーランニング (*Hertz*) か、テンポ同期に設定でき、テンポ同期の場合は *Sync* (通常の音符)、*Sync Triplets* (3連符)、*Sync Dotted* (付点) のオプションを選択できます。



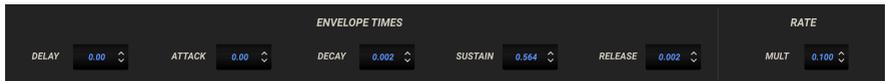
6.2.1.3. DADSR エンベロープタイプ

DADSR (ディレイ、アタック、ディケイ、サステイン、リリース) は基本的には一般的な ADSR エンベロープと同様ですが、先頭にディレイが付いているタイプです。



このディレイは、打鍵からアタックがスタートするまでのタイムラグを指します。例えば、打鍵直後からフィルターモジュレーションをかけず、キーを一定時間押してからモジュレーションがかかるようにしたいときなどに便利です。

他のエンベロープタイプと同様、グラフィックディスプレイや数値フィールドで各ポイントのタイムやレベル (サステイン) を設定できます。



- **Delay** : アタックがスタートするまでの時間を設定します。
- **Attack** : スタートしてからエンベロープのレベルが最大になるまでの時間を設定します。
- **Decay** : 最大レベルからサステインレベルに到達するまでの時間を設定します。
- **Sustain** : 鍵盤のキーを押し続けている間に維持されるレベルを設定します。
- **Release** : キーを放してからエンベロープのレベルがゼロになるまでの時間を設定します。
- **Rate** : エンベロープの全体的な進行スピードを 0.1x~10x の範囲で設定します。

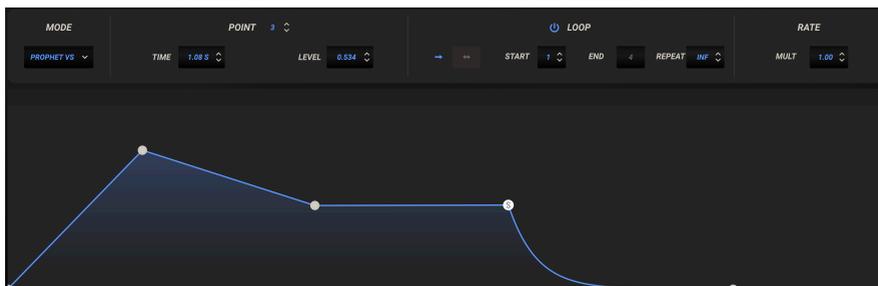
サステインで設定するのは時間ではなく**レベル**です。その他のポイントのレベルはすべて固定です。このエンベロープは、一般的なハードウェアシンセのそれとほぼ同じで非常にシンプルですが、ディレイを加えることで柔軟性を高めています。

6.3. Amp Envelope Tab - アンプエンベロープタブ

アドバンスドパネルのエンベロープタブから **AMP** サブタブをクリックするとアンプエンベロープに入ります。



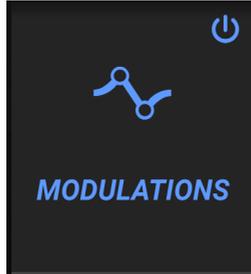
アンプエンベロープは音量の時間的な変化をコントロールします。このこと以外は、各種機能やパラメーター構成、オプション類はすべて [フィルターエンベロープ \[p.74\]](#) と同じですので、各種パラメーター等の機能や設定方法につきましては、そちらをご覧ください。



7. ADVANCED PANEL: MODULATIONS

Modulations タブには3つの強力なモジュレーションソースと、非常にフレキシブルなモジュレーションマトリクスがあります。このモジュレーションソースは**ファンクション** [p.80]といい、マッドサイエンティストがLFOとエンベロープを合体させたようなもので、非常に複雑なモジュレーションパターン(波形)を作ることができます。

話が前後しますが、タブ自体には**On/Off** ボタンがあります：



このボタンは、ファンクションの設定を変更せずにその機能のオン/オフをワンタッチで切り替えたいときに便利です。

7.1. The Functions - ファンクション

ファンクションジェネレーターは、エンベロープと LFO が合体したような、非常にフレキシブルなモジュレーションソースです。考え方としては、モジュレーションの形(カーブなど)を好きなように作ることができ、それを**モジュレーションマトリクス** [p.85]で複数のデスティネーションにアサインしてモジュレーションをかけることができる、というものです。ファンクションビジュアライザーに表示される形(カーブなど)でデスティネーションパラメーターが変化します。



ファンクションジェネレーターは3つあり、機能や操作方法はどれも同じです。

7.1.1. ファンクションのプリセット



オリジナルのファンクションを作る前に、Preset フィールドにあるファンクションのファクトリープリセットをチェックして、ファンクションが何をするものなのか、そのイメージを掴んでみてください。プリセットフィールドは6種類のプリセットが4ページありますので、全部で24種類入っています。ページ移動はフィールドの左右にある矢印ボタン(<、>)で行います。

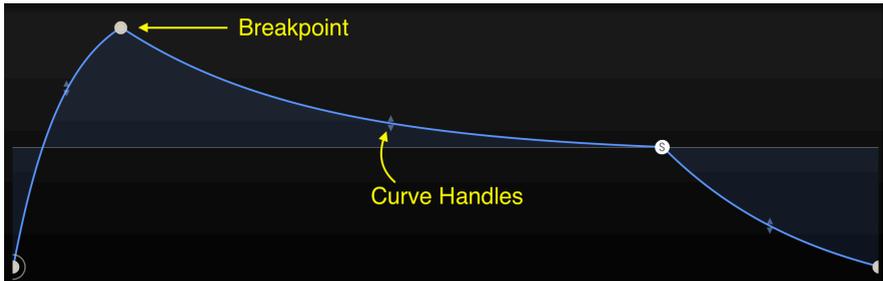
7.1.2. ファンクションのコピー



四角が2つ重なったアイコンをクリックすると、メニューが開いて選択しているファンクションの設定を別のファンクションにコピーできます。同じようなファンクションのバリエーションを作りたいときに、1つずつ最初から作ることなく作業を進めることができ、非常に便利です。

7.1.3. ブレイクポイント

では、ファンクションのエディットや作り方をご紹介します。ファンクションは、2つの要素で作られています。1つは ブレイクポイント (下図の白丸)、もう1つはブレイクポイント間を結ぶカーブ (ラインセグメント) です。X 軸 (横軸) が時間、Y 軸 (縦軸) はモジュレーション信号の振幅 (レベル) を表します。ブレイクポイントはエンベロープタブですすでにご紹介していますので、これからご紹介することはすでに馴染みのあるものかも知れません。



ビジュアライザー内の任意の位置をクリックするとポイントが追加されます。もう一度クリックするとポイントがもう1つ追加されます。1つのファンクションでポイントは最大64個まで使用できます。

ポイントを右クリック、または Ctrl-クリックすると削除できます。



最初と最後のポイントを削除したり、左右方向に移動させることはできません。上下方向のみ移動できます。

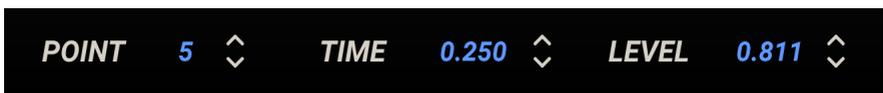


エンベロープモードの場合、「S」の文字が入ったブレイクポイント (の Y 軸上の位置) は、そのファンクションのサステインレベルとなります。エンベロープモードでは、ポイントをダブルクリックするとそのポイントがサステインポイントになります。

7.1.4. ブレイクポイントを移動させる

ブレイクポイントをファンクション内で移動させるには、移動させたいポイント (白丸) をドラッグします。上下に移動させればレベルが変化し、左右に移動させればファンクション内でのタイミングが変化します。

別の方法として、下図の数値フィールドをドラッグしてポイントを選択し、その位置を変更することもできます：



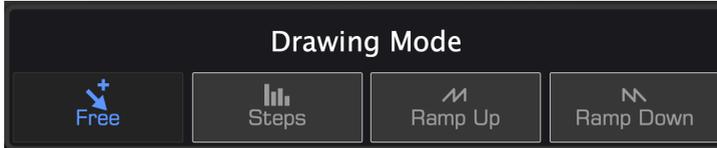
- **Point** : ファンクション内のブレイクポイントを選択します。
- **Level** : 選択したポイントの Y 軸上の位置を設定します。
- **Time** : 選択したポイントの X 軸上の位置を設定します。

7.1.5. カーブを変更する

2つのポイントを結ぶ線の間地点に、上下の矢印があります。これはカーブハンドルと言います。このカーブハンドルをゆっくりと上か下に移動させてみてください。この時、線がどんどん歪んでいき、最終的には四角くなります。この傾斜が急なほど、変化するスピードが速くなります。

7.1.6. ドローイングツール

Draw Mode をクリックするとドローイングモードのメニューが開きます。ビジュアルライザー内でクリック-ドラッグすることで繰り返しの「波形」を描くことができ、ファンクションを素早く作成できます。



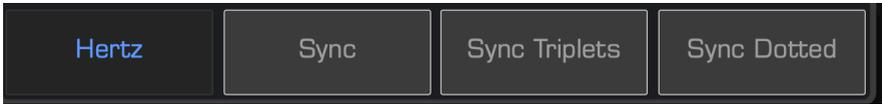
- **Free** : ポイントを1つ作成します。
- **Steps** : 繰り返しの矩形波風のパターンを作成します。
- **Ramp Up** : 上昇するノコギリ波のパターンを作成します。
- **Ramp Down** : 下降するノコギリ波のパターンを作成します。

ビジュアルライザー内にマウスカーソルを入れると鉛筆アイコンに変わります。変わりましたらドラッグしてください。

パターンの全部や一部を「平坦化」してブレイクポイントを削除するには、右クリック (または Ctrl-クリック) して消しゴムツールを表示させ、平坦化したい区間をドラッグします。

7.1.7. Function Rate, Amplitude, and Modes

これらの機能は、エンベロープタブでのそれらとは同じ動作です。**Rate** ノブでファンクションのスピードを設定でき、もうお馴染みかと思いますが以下のようなテンポ同期オプションもあります：



モードボタンでファンクションの動作モードを設定します。



以下の3つのボタンは1つのみを選択できる「ラジオボタン」です。

- **Env**：エンベロープのように、1周期分だけ動作します (ワンショット動作)。鍵盤のキーを押し続けていると、サステインポイントで静止します (サステインポイントを設定した場合)。
- **LFO**：LFO のように繰り返すループ動作です (このモードではサステインポイントは設定できません)。
- **Key Trig**：LFO モードと同様ですが、ノートオンのたびにファンクションの先頭に戻って再スタート (再トリガー) します。

3つのボタンの右側にはバイポーラとポリフォニックボタンがあります。

- **Bipolar**：オンの場合、ファンクションからはプラス値とマイナス値をデスティネーションに出力します。オフの場合は、プラス値のみを出力します。バイポーラ時にはビジュアルイザーに「ゼロクロス」を表す水平線が表示されます。
- **Polyphonic**：オンの場合、ファンクションがポリフォニック動作になり、ノートオンのたびに先頭からスタートし、ボイスごとにモジュレーションをかけます。オフの場合はモノフォニック動作となり、後から弾いた音はファンクションですでに起こっているモジュレーションにそのまま加わります (後から弾いた音のノートオンのタイミングでファンクションの先頭に戻りません)。



! ポリフォニック動作は **Env** と **Key Trig** モードでのみ使用できます。

7.2. Modulation Matrix - モジュレーションマトリクス

Prophet-VS V には、ディープでフレキシブル、しかも使いやすいモジュレーションマトリクスがあります。

	MATRIX 1-8				MATRIX 9-16			
	PITCH	CUTOFF	LFO2 RATE	BD MIX	LFO 1 AMP	CHORUS RATE	RES	REVERB 2 D/W
LFO2	0.184							
AMP ENV			0.696					
VELO		0.528				0.800		
WHEEL					1.00		-0.008	0.752
NONE								
FUN 2		0.112						
LFO2								-0.008
AT		0.448				0.456		

同じパネルが2面（1-8、9-16）あり、それぞれで8つずつのソースとデスティネーションの接続を設定でき、合計で128個ものモジュレーションルーティングを設定できます。パネルの左側に縦に並んでいるのがソースで、上部の横に並んでいるのがデスティネーションです。

7.2.1. ソースをアサインする

画面の左側に縦に並んでいるソース名（ほとんどが略称です）をクリックすると、モジュレーションソースのメニューが開きます：

- ModMatrixSrc1
 - None
 - ModWheel
 - Velocity
 - Aftertouch
 - Keyboard
 - Filter Envelope
 - Amp Envelope
 - ✓ LFO1
 - LFO2
 - Function 1
 - Function 2
 - Function 3
 - Expression

メニューのアイテムをクリックすると、それがソースに設定されます。

7.2.2. デスティネーションをアサインする

画面上部の横に並んでいるデスティネーション名をクリックすると、大きなメニューが開きます：

Global	Oscillators	Modulation Destination		Modulations	Effects
		Filter	Amp		
None	Osc A Coarse	Filter Cutoff	Amp Env Rate Multiplier	LFO1 Rate	Chorus Rate
Pitch	Osc A Fine	Filter Res	Mixer Env Rate Multiplier	LFO1 Amplitude	Chorus Depth
Glide Time	Osc B Coarse	Filter Env Amount	VCA Level	LFO2 Rate	Chorus 1 D/W
Unison Detune	Osc B Fine	Filter Env Rate Multiplier		LFO2 Amplitude	Chorus 1 Feedback
Pan Spread	Osc C Coarse			Function 1 Rate	PS Delay 2 D/W
Pan	Osc C Fine			Function 1 Amp	PS Delay 2 Rate
Arp Rate	Osc D Coarse			Function 2 Rate	Reverb 3 D/W
Arp Gate	Osc D Fine			Function 2 Amp	Reverb 3 Decay
	AC Mix			Function 3 Rate	
	BD Mix			Function 3 Amp	

パラメーター名をクリックすると、それがデスティネーションに設定されます。

7.2.3. モジュレーションの深さを設定する

ソースとデスティネーションの交点の「セル」に表示されている数値が、そのモジュレーションの深さを表します。このマトリクスは表計算のモジュレーション版のようなものです（もちろん、普通の表計算より遥かに楽しいと思います）。

	PITCH	CUTOFF	LFO2 RATE
LFO2	0.184		
AMP ENV			0.696
VELO		0.528	

交点のセルの数値フィールドを上下にドラッグしてプラスやマイナスのモジュレーションの深さを設定します。プラスまたはマイナスの値が大きくなるほどセルのライトブルーの背景色が明るくなり、設定値がゼロに近づくほど暗いフェイドがかかります。

セルをダブルクリックすると、そのモジュレーションルーティングが削除されます。

8. ADVANCED PANEL: EFFECTS

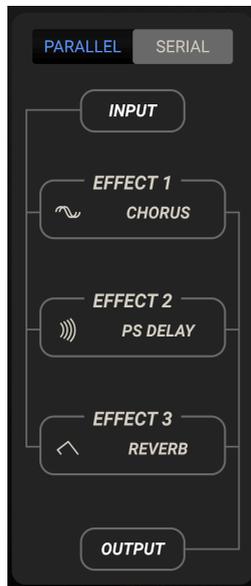
Prophet-VS V は豊富なタイプのエフェクトを内蔵しています。アドバンスドパネルをまだ開いていない場合は、アッパーツールバー右側にある **Advanced** ボタンをクリックし、**Effects** タブを開いてみてください。



最大3つまでのエフェクトを同時使用でき、エフェクトの接続はシリアル (直列) とパラレル (並列) が選択できます。エフェクトは16種類から選択でき、3つあるエフェクトスロットにそれぞれ1つずつ入れることができます。上図はエフェクトを3つ使用している状態の例です。

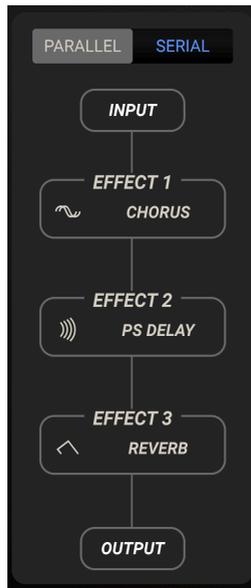
8.1. エフェクトの接続

エフェクトの接続には2つのタイプ (パラレルとシリアル) があります。パラレルモードでは、Prophet-VS V からの信号を個別に入力し、各エフェクトからの信号をミックスして最終出力へ送ります。



つまり、ほとんどの場合、エフェクトの1つをエディットしても他の エフェクト に直接...うへん、影響することはありません (もちろんエフェクトをエディットしていますから、全体的な音は変わりますが)。

シリアル モードの場合は、シンセからの信号がエフェクトスロット1に入り、次にスロット2、その次にスロット3へと直列つなぎで信号が流れていきます。



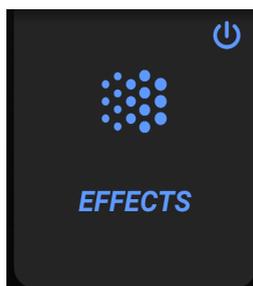
つまり、前のエフェクトに次のエフェクトが重なっていきます。そのため例えば、コーラスの前にディストーションを入れた場合の音と、ディストーションの前にコーラスを入れた音は違う音になるということです。

i ! シリアル接続では、前のエフェクトから次のエフェクトへとゲインが蓄積されていき、オーバーロードになることがありますので注意が必要です。

8.2. Effects タブでの共通機能

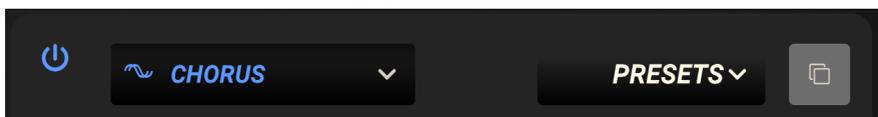
まずは Effects タブや各エフェクトでの共通機能を見ていきましょう。

8.2.1. メイン On/Off ボタン



Effects タブ自身の右上には、すべてのエフェクトのオン/オフを一齐に切り替えるボタンがあります。各エフェクトの設定を変更せずにエフェクト全体をオン/オフして音の変化を確認したいときなどに便利です。

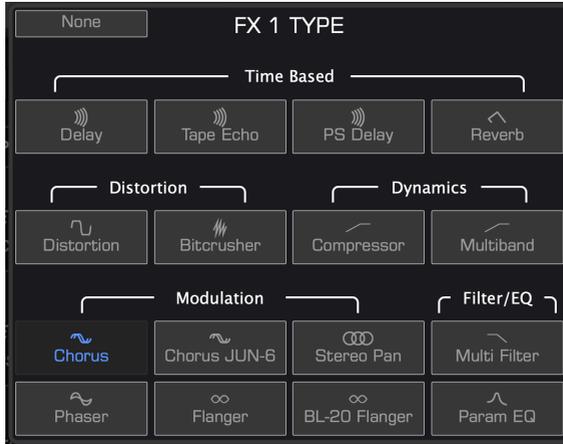
8.2.2. バイパスボタン



さらに、各エフェクトスロットの左上にも On/Off ボタンがあります。そのエフェクトの設定を変更せずに音の変化を確認したり、単純にバイパスしたいときなどに便利です。

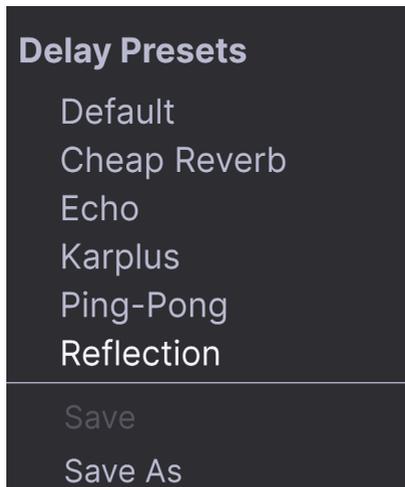
8.2.3. エフェクト選択メニュー

このメニューで16種類のエフェクトから各スロットに入れるエフェクトを1つずつ選択できます。



8.2.4. エフェクトプリセット

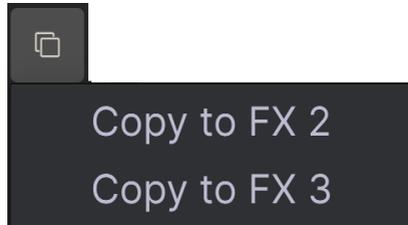
各エフェクトにはプリセットが豊富に入っています。**Presets** をクリックして色々なプリセットをぜひお試しください。"Save As" を使用して別名でセーブすることもできます。なお、ファクトリープリセットは上書きセーブできません。



エフェクトプリセットは「プリセット内プリセット」です。つまり、ここでの選択も音色プリセットの一部としてセーブされます。各エフェクトタイプに専用のプリセットがそれぞれ入っています。

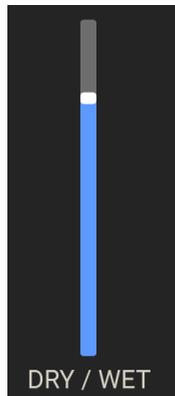
8.2.5. エフェクトのコピー

四角が2つ重なったアイコンをクリックすると、選択したエフェクトとそのセッティング内容を別のスロットにコピーできます。



8.2.6. Dry/Wet スライダー

各エフェクトには、エフェクト音とドライ音（エフェクトがかかっていない音）のミックスバランスを調整する縦スライダーがあります。



ここでの「ドライ音」は、あくまでも「そのエフェクトがかかっていない音」であり、前のエフェクトでのエフェクト音を含む場合があります。なお、**Parametric EQ** ではこのスライダーは各 EQ バンドのカット/ブーストをスケールリングするスライダーとして、**Stereo Pan** と **Multiband** ではエフェクト量を調整するスライダーとして機能します。

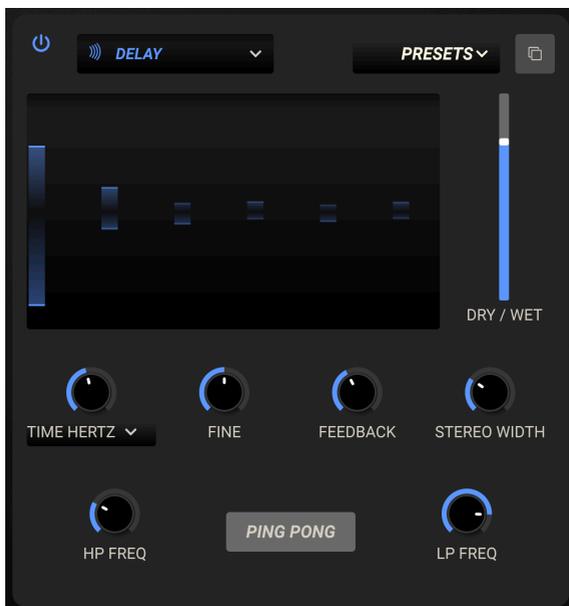
8.3. 各エフェクトのパラメーター

Prophet-VS V の各エフェクトにはそれぞれいくつかのパラメーターがあります。

各エフェクトパラメーターがどんな働きをするのかは、ぜひご自身でチェックしてみてください。ここではエフェクトごとのパラメーターを表形式でご紹介しておきます。

8.3.1. タイムベースのエフェクト

8.3.1.1. Delay



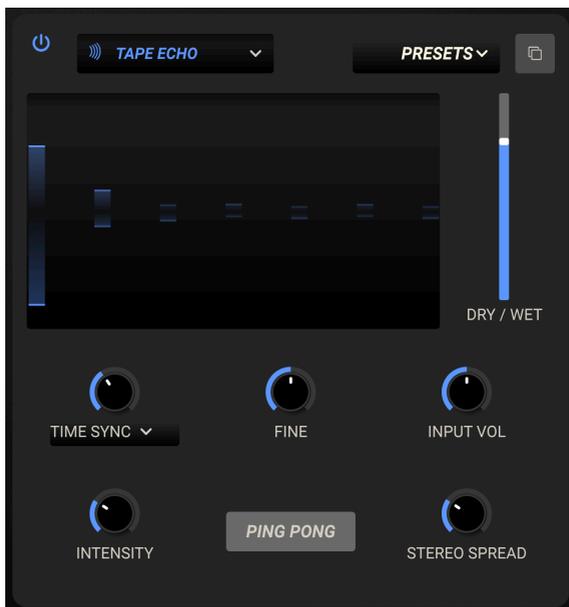
ディレイはテンポ同期や、ディレイ音がステレオ空間を飛び交うピンポンモードに対応しています。

パラメーター	内容
Time	ディレイタイムを設定します。
Time Type	ドロップダウンメニューからテンポ同期のタイプを選択できます。テンポ同期の場合、ディレイタイムはテンポに対する拍数や小節数になります。
Fine	ディレイタイムを ms 単位でオフセットして微調整します。
Feedback	ディレイ音をディレイに再入力 (フィードバック) させてディレイ音の繰り返し量を設定します。
Ping-Pong	ディレイ音が左右に飛び交うピンポンモードのオン/オフを切り替えます。
Stereo Width	ディレイ音のステレオの広がりを調整します。

パラメーター	内容
HP Freq	ディレイ音のみの低音域にフィルターをかけます。
LP Freq	ディレイ音のみの高音域にフィルターをかけます。

Note：グラフィックビジュアライザー内で縦にドラッグして **Feedback** を、横にドラッグして **Time** を調整できます。

8.3.1.2. Tape Echo

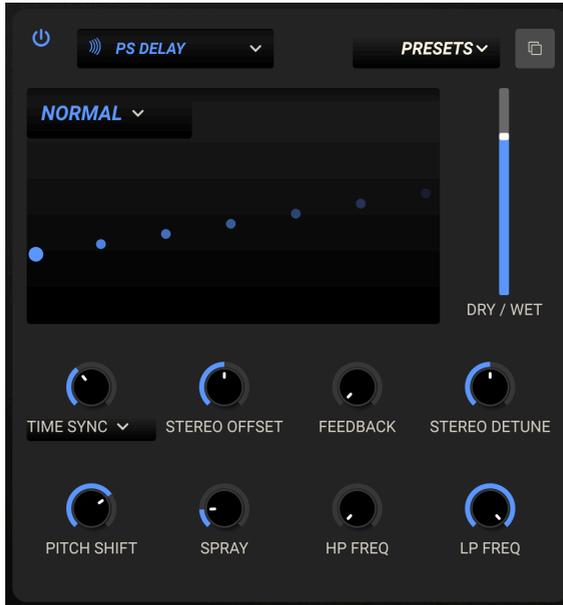


テープエコー（入力信号の記録媒体にアナログテープを使用したディレイ）を再現したものです。このエフェクトもテンポ同期に対応しています。

パラメーター	内容
Time	ディレイタイムを設定します。
Time Type	ドロップダウンメニューからテンポ同期のタイプを選択できます。テンポ同期の場合、ディレイタイムはテンポに対する拍数や小節数になります。
Fine	ディレイタイムを ms 単位でオフセットして微調整します。
Input Vol.	入力ゲインを設定します。高く設定すると音が歪むことがあります。
Intensity	ディレイ音を再入力（フィードバック）させてディレイ音の繰り返し量を設定します。
Ping-Pong	ピンポンモードのオン/オフを切り替えます。
Width	左右チャンネルのディレイタイムにオフセットをかけてステレオの広がりを演出します。

Note：グラフィックビジュアライザー内で縦にドラッグして **Intensity** を、横にドラッグして **Time** を調整できます。

8.3.1.3. Pitch-Shift Delay

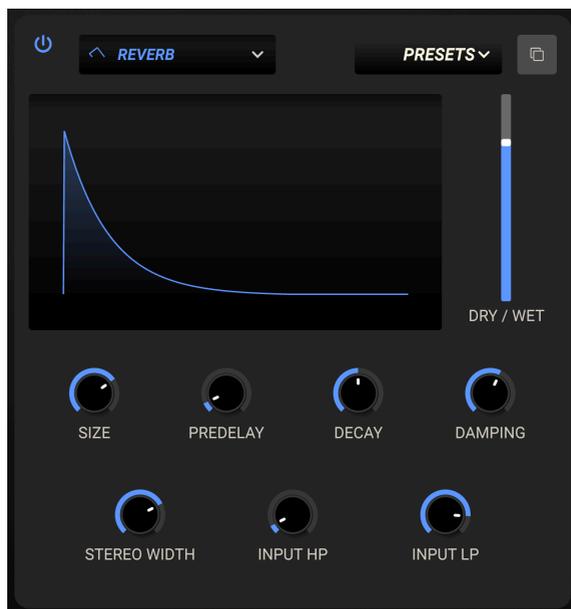


ディレイの繰り返しのたびにディレイ音のピッチが変化していきます。このエフェクトもテンポ同期に対応しています。

パラメーター	内容
Mode	ドロップダウンメニューからモードを Normal、Octave-Up、Octave-Down から選択できます。
Time	ディレイタイムを設定します。
Time Type	ドロップダウンメニューからテンポ同期のタイプを選択できます。テンポ同期の場合、ディレイタイムはテンポに対する拍数や小節数になります。
Stereo Offset	左右チャンネルのディレイタイムにオフセットをかけてステレオの広がりを演出します。
Feedback	ディレイ音を再入力(フィードバック)させてディレイ音の繰り返し量を設定します。
Stereo Detune	左右チャンネルのディレイ音のピッチを微調整します。
Pitch	ディレイ音のピッチシフト量を半音単位で設定します。
Spray	ディレイ音が発音するタイミングをある程度ランダム化します。
HP Freq	ディレイ音のみの低音域にフィルターをかけます。
LP Freq	ディレイ音のみの高音域にフィルターをかけます。

Note：グラフィックビジュアライザー内で縦にドラッグして **Feedback** を、横にドラッグして **Time** を調整できます。

8.3.1.4. Reverb



リバーブは、別途プラグインを立ち上げなくてもシンセサウンドをスタジオグレードの音響空間へ誘うエフェクトです。

パラメーター	内容
Size	バーチャルな音響空間のサイズを設定します。
Predelay	入力信号と初期反射音との間での時間的間隔を調整します。
Decay	リバーブの長さ (フェイドアウトして消えるまでの時間) を設定します。
Damping	リバーブ音の高周波成分が減衰する大きさを設定します。
Stereo Width	リバーブ音のステレオの広がりを調整します。
Input HP	入力信号 (リバーブ音ではありません) の低音域をフィルタリングします。
Input LP	入力信号 (リバーブ音ではありません) の高音域をフィルタリングします。

8.3.2. ディストーションエフェクト

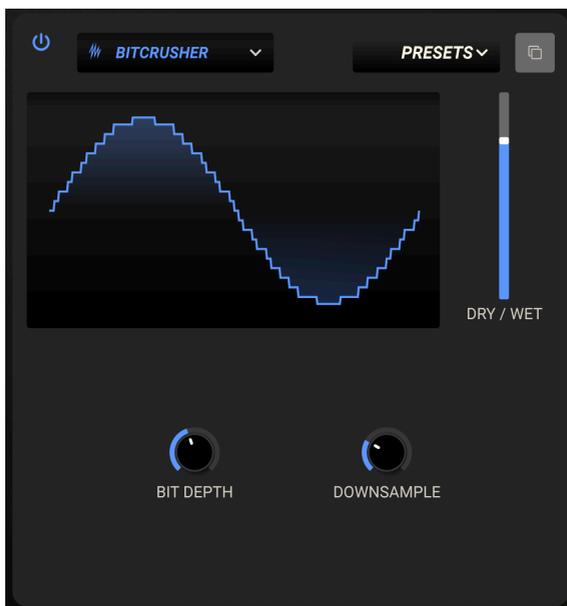
8.3.2.1. Distortion



Prophet-VS Vのディストーションは、従来のファズボックス的ディストーションの粋を大きく超え、ソフト/ハードクリッピングやテールサチュレーション、その他トラディショナルなものとは異なる波形加工手法などを含む、全15種類のアルゴリズムを内蔵しています。全タイプともぜひお試しください！

パラメータ	内容
Drive	エフェクターのディストーションやアンプの「プリゲイン」に相当するもので、ディストーションに送り込む信号量を設定します。
Output Gain	ディストーションの出力レベルを設定します。
Auto	出力レベルを自動補正して、このエフェクト以後での信号クリップを防止します。
Type	ドロップダウンメニューで15種類のアルゴリズムからディストーションのタイプを選択します。
Filter On/Off	内蔵フィルターのオン/オフを切り替えます。
Cutoff	内蔵フィルターのカットオフ/センターフリクエンシーを設定します。
Resonance	フィルターフリクエンシー付近のピークレベルを調整します。
Filter Mode	ローパス、バンドパス、ハイパスの3種類からフィルターモードを選択します。
Pre/Post	内蔵フィルターの接続位置をディストーションの前または後ろに切り替えます。
Dark	内蔵フィルターとは別に、ディストーションの出力に 12dB/octのローパスフィルターをかけます。

8.3.2.2. Bitcrusher



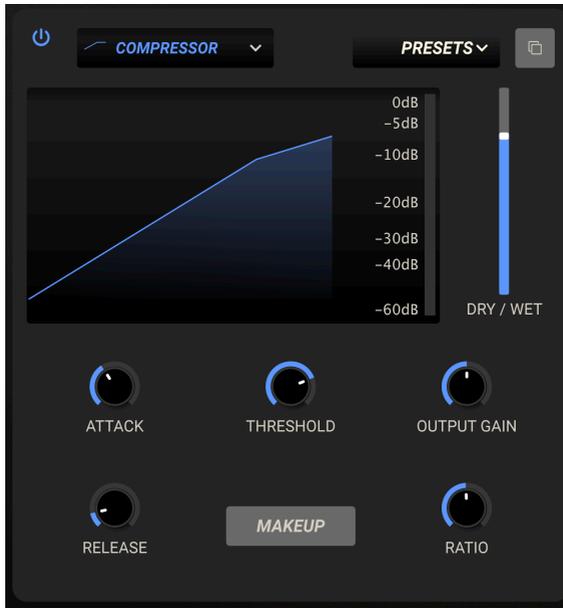
入力信号のビット解像度を下げ、ダウンサンプリング、つまりより低いサンプルレートでリサンプリングしてローファイサウンドを作ります。Prophet-VS V のサウンドを80年代サンプラーや太古のテレビゲーム的サウンドにできる、サウンドの破壊者、それがビットクラッシャーです。

パラメーター	内容
Bit Depth	ビット解像度を変更します。
Downsampling	サンプルレートを下げます。

Note：ビジュアライザー内を縦にドラッグして **Downsampling** を、横にドラッグして **Bit Depth** をそれぞれ調整できます。

8.3.3. ダイナミクスプロセッサー

8.3.3.1. Compressor



レシオ、スレッシュヨルド、メイクアップゲインの各パラメーターを備えたクラシックなコンプレッサーです。

パラメーター	内容
Threshold	コンプレッサーによるゲインリダクションが発生するレベルを設定します。
Output Gain	コンプレッサーの出力レベルを設定します。
Makeup	コンプレッションによる全体的な音量低下を自動補正します。
Attack	入力信号のレベルがスレッシュヨルドを超えた瞬間からコンプレッサーが反応する時間を設定します。
Release	入力信号のレベルがスレッシュヨルド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。
Ratio	入力信号のレベルがスレッシュヨルドを超えたときのコンプレッション量 (圧縮率) を設定します。

8.3.3.2. Multiband



Prophet-VS V のマルチバンドコンプレッサーは、最大3つの周波数帯域で個別にコンプレッション/エクスパンションをかけることができます。また、2つのバンドのオン/オフを切り替えることも可能です(2つのバンドをオフにした場合は、1バンド (フルレンジ) のコンプレッサー/エクスパンダーとして機能します)。上図のディスプレイ部にある6つの四角のうち下側の3つはエクスパンダーで、コンプレッサーとは逆の動作、つまり小さい音をより小さくし、ダイナミックレンジを伸長する方向に作用します。

パラメーター	内容
Threshold	ビジュアライザー内の各バンド (棒グラフ) の最上部または最下部をドラッグしてそのバンドのゲイン圧縮 (コンプレッション) またはゲイン伸長 (エクスパンション) が発生するレベルを設定します。
Ratio	ビジュアライザー内の各バンド (棒グラフ) の 中をドラッグして圧縮率/伸長率を設定します。
Low On/Off	ローバンドのオン/オフを切り替えます。
High On/Off	ハイバンドのオン/オフを切り替えます。
Low Band Frequency	ドラッグしてローバンドとミッドバンド境界周波数 (クロスオーバー周波数) を設定します。
High Band Frequency	ドラッグしてミッドバンドとハイバンドのクロスオーバー周波数を設定します。
Out Low	ローバンドの出力レベルを設定します。
Out Mid	ミッドバンドの出力レベルを設定します。
Out High	ハイバンドの出力レベルを設定します。

パラメーター	内容
Input	全バンドの入力ゲインを調整します。
Attack	入力信号がスレッシュホールドレベルを超えた瞬間からコンプレッサー/エクスパンダーが反応するまでの時間を設定します。
Release	入力信号がスレッシュホールドレベルを下回った瞬間からコンプレッション/エクスパンションを開放するまでの時間を設定します。
Above/ Below	ドロップダウンメニューから動作モードをコンプレッサー & エクスパンダー (Above & Below) またはコンプレッサーのみ (Above Only) を選択します。
Output	コンプレッション/エクスパンション後の全体的な出力レベルを設定します。
Amount	全体的なコンプレッション/エクスパンション量を調整します。

8.3.4. モジュレーションエフェクト

8.3.4.1. Chorus

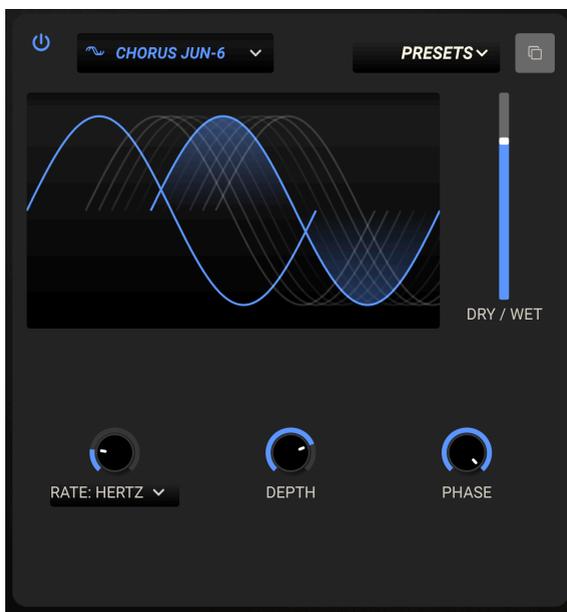


入力信号の音を厚くする機能フル装備のコラスです。

パラメーター	内容
Rate	コーラス LFO の周期を設定します。
Depth	LFO のうねりの深さを設定します。
Delay	コーラスのディレイタイムを設定します。
Feedback	コーラス音を再入力 (フィードバック) させる量を設定します。
Wave Select	コーラス LFO の波形をサイン波または三角波に切り替えます。
Mono/Stereo	コーラスの動作モードをモノまたはステレオに切り替えます。
Voices	コーラス音のボイス数を 1~3 の範囲で設定します。

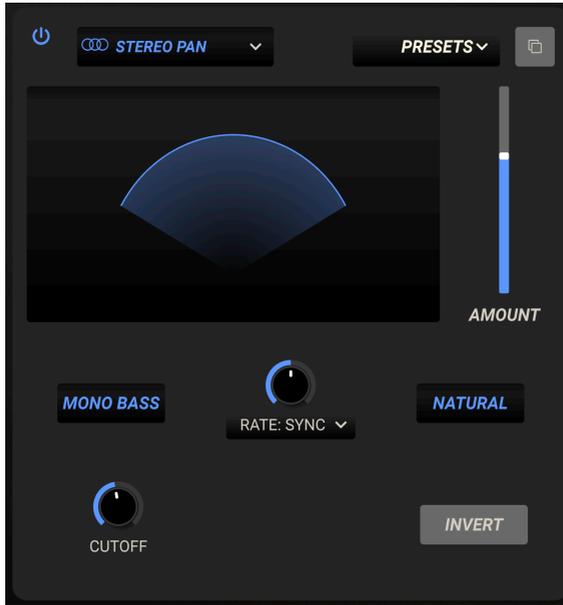
8.3.4.2. Chorus JUN-6

往年の6ボイスポリシンセの某シリーズに内蔵されていた分厚いサウンドのコーラスエフェクトは、今日でも大人気です。そのコーラスサウンドを Prophet-VS の音色にかけることができるのです！



パラメーター	内容
Rate	コーラスのうねりの周期を調整します。
Rate Time	うねりの周期をテンポ同期させるかどうかなどを設定します。
Depth	コーラスのうねりの深さを調整します。
Phase	ドライ音とコーラス音の位相差を設定します。

8.3.4.3. Stereo Pan



ステレオパンは、入力信号の音像をシンプルな LFO で左右に移動させるエフェクトです。左右に移動する幅も調節でき、他にも便利な機能を備えています。

パラメーター	内容
Rate	音像が左右に移動する周期を設定します。
Rate Type	移動の周期モードを Hz 単位のフリーランニング、またはテンポ同期に設定します。
Mono Bass	オンの場合、 Cutoff で設定した周波数以下の帯域をセンター定位固定にします。
Cutoff	Mono Bass がオンのときのカットオフ周波数を設定します。
Natural/Linear	<i>Natural</i> モードでは、ドライ音とエフェクト音がバランス良く聴こえます。 <i>Linear</i> モードでは、エフェクト音のみになります。
Amount	センター定位から左右へのパンニングの広がり調整します。

Mono Bass 機能は、低音域をセンター定位に固定し、高音域の音像だけを周期的に移動させたいときに便利です。

8.3.4.4. Phaser



アナログのストリングマシンやいわゆる「ヨットロック」で聴かれるエレピの特徴的な「シュワシュワ/ジョワジョワ」サウンドは、入力信号の位相を変化させた音と入力信号をミックスして位相の干渉によるコムフィルター効果を作り出し、その帯域を変化させることで独特のスウィープサウンドを作り出します。それが、フェイザーというエフェクトです。

パラメーター	内容
Rate	フェイザーのうねりの周期を設定します。
Rate Type	うねりの周期を Hz 単位のフリーランニング、またはテンポ同期に設定します。
Frequency	フェイザー効果の中心帯域を設定します。
Feedback	フェイザー音を再入力 (フィードバック) させてレゾナンスを作ります。
LFO Amount	フェイザーのうねりの深さを調整します。
LFO Wave	ビジュアライザーのドロップダウンメニューから LFO 波形を6種類から選択します。
N Poles	オールパスフィルター (位相を変化させるフィルター) のペア数を設定します。数値を高くするほどフィルターのバンド幅が狭くなってフィルターのスロープが急峻になり、より強烈なフェイザー効果になります。
Stereo	フェイザー効果のステレオの広がりを調節します。最低値ではモノになります。

Note : グラフィックビジュアライザー内で縦にドラッグして **Feedback** を、横にドラッグして **Frequency** を調整できます。

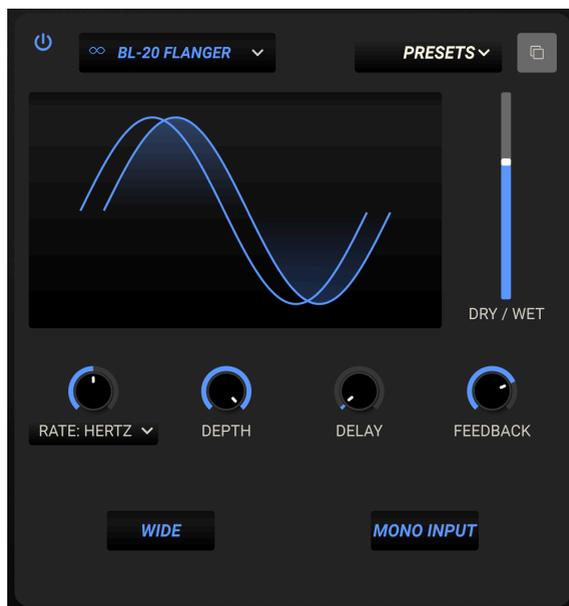
8.3.4.5. Flanger



かつては「ジェットサウンド」などと言われていたフランジャーは、ロックやエレクトロニック・ミュージックでよく登場するエフェクトです。フランジャーは、入力信号にごく短いディレイをかけ、そのディレイタイムを LFO などに変調し、入力信号とミックスすることで得られるエフェクトです。

パラメーター	内容
Rate	フランジャー LFO の周期を設定します。
Rate Type	ドロップダウンメニューからテンポ同期のタイプを選択できます。テンポ同期の場合、LFO の周期はテンポに対する拍数や小節数になります。
Delay	フランジャーのディレイタイムを設定します。この設定でフランジャー効果がかかる帯域が変わります。
Depth	LFO のうねりの深さを調整します。
Feedback	フランジャー音を再入力(フィードバック)させる量を設定します。
+/-	ビジュアライザー右下にあるアイコンでフィードバックループのキャラクターを+ (アディティブ) または - (サブトラクティブ) に切り替えます。
Wave Select	ビジュアライザー左下にあるアイコンで LFO の波形をサイン波または三角波に切り替えます。
Mono/Stereo	フランジャーの動作モードをモノまたはステレオに切り替えます。
HP Freq	フランジャー音のみの低音域にフィルターをかけます。
LP Freq	フランジャー音のみの高音域にフィルターをかけます。

8.3.4.6. BL-20 Flanger

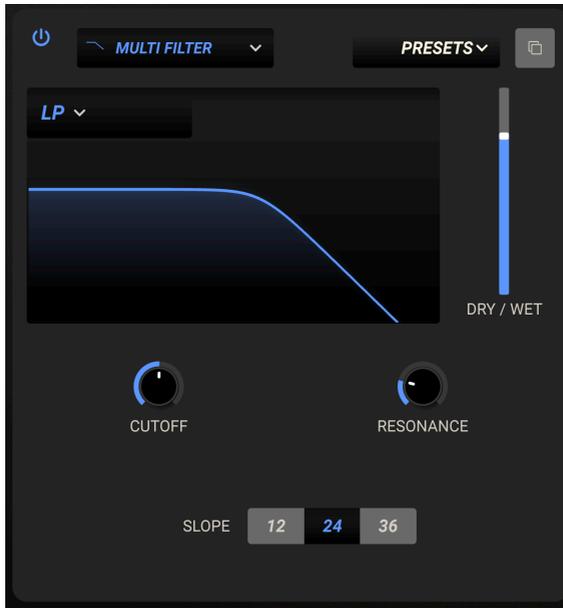


BL-20 フランジャーは、1970年代のレアなフランジャー Bel BL-20 のサウンドをエミュレートしたものです。入力信号に短いディレイをかけ、そのディレイタイムを LFO で揺らし、入力信号とミックスしてフランジャーサウンドを作っています。

パラメーター	内容
Rate	ディレイ成分 (フランジャー音) のディレイタイムを揺らす LFO の周期を設定します。
Rate Time	LFO の周期モードを Hz 単位のフリーランニング、またはテンポ同期に設定します。
Depth	LFO によるディレイ成分の変調量 (モジュレーションの深さ) を調節します。
Delay	フランジャーのディレイタイムを設定します。
Feedback	フランジャー音を再入力 (フィードバック) させる量を設定します。
Wide	右チャンネルの LFO 位相を反転させて左右に広がったフランジャー音にします。
Mono Input	モノの入力信号に最適化します。

8.3.5. フィルター & EQ エフェクト

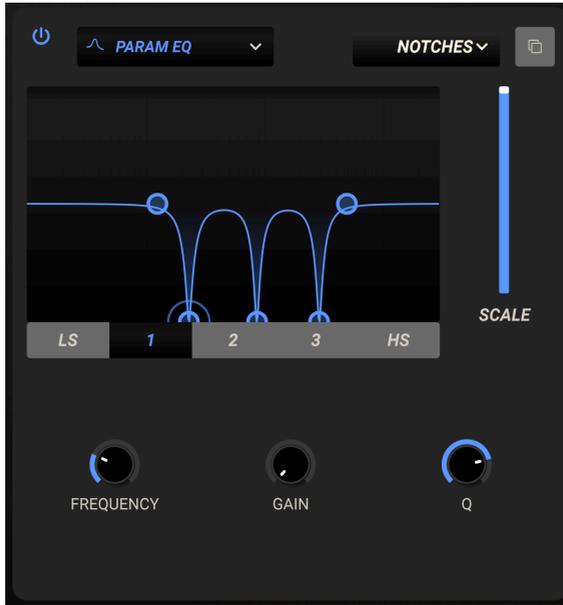
8.3.5.1. Multi-Filter



ハイパス、バンドパス、ローパスと、2つのコムモード (フィードバック、フィードフォワード) を選択できる、シンセスタイルのフィルターです。

パラメーター	内容
Frequency	カットオフフリケンシー/センターフリケンシーを設定します。
Resonance	フィルターフリケンシー付近にピークを作るレベルを調整します。
Slope	フィルターのカーブを 12、24、36dB/oct から選択します。コムフィルターにはスロープがありません。
Mode (ドロップダウン)	フィルターモードを選択します。

8.3.5.2. Param EQ



イコライザー (EQ) には特定の帯域をカット/ブーストする働きがあります。パラメトリック EQ では、複数ある帯域それぞれの帯域幅 (Q) や中心周波数を設定した上で各バンドをカット/ブーストでき、より細やかな音質補正が行なえます。

パラメーター	内容
Band Select	バンド (周波数帯域) を選択します。
Frequency	選択したバンドの中心周波数を設定します。
Gain	選択したバンドのカット/ブースト量を設定します。
Q	選択したバンドの周波数を中心とした帯域幅を調整します。
Scale	EQ 全体のかかり具合を調整します。

ビジュアライザー内のサークルをドラッグすると、そのバンドの周波数とゲインを同時に調整できます。また、ビジュアライザーの下にあるタブをクリックしてバンドを選択できます。

9. ソフトウェア・ライセンス契約

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

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

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

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

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

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

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

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

6. 権利の譲渡と著作権 お客様は、本ソフトウェアを使用するすべての権利を他の人に譲渡することができます。以下の条件を満たすことを条件とします。(a) お客様は、他の人に以下を譲渡します。(i) 本契約および(ii) 本ソフトウェアとともに提供され、同梱され、またはプリインストールされたソフトウェアまたはハードウェア、本ソフトウェアに関するアップデートまたはアップグレードの権利を付与したすべてのコピー、アップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを含む。(b) お客様が本ソフトウェアのアップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを保持していないこと。(c) 受領者が本契約の条件に同意していること。(c) 受領者が、本契約の条件およびお客様が有効なソフトウェアライセンスを取得した際のその他の規定を受け入れること。

本契約の条件に同意しなかったことによる製品の返却(製品のアクティベーションなど)は、権利譲渡後にはできません。権利を譲渡した場合、製品の返却はできません。また、ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとしします。

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

8. 限定保証 アートリアは通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリアは、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性は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 アートリアが提供する補償はアートリアの選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリアにソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとしします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間が30日間のどちらか長いほうになります。

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

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