



Sonik Synth™ 2

Plug-In Synth Workstation

- 16パート・マルチティンバー・ワークステーション・シンセ。
- 合計8GB、5,000種類以上のサウンド。
- 32種類のアナログ・モデリング・エフェクト。各パートに5個同時使用可能。
- ピッチシフトの自然なSTRETCHなど、3つのシンセエンジン。
- 古今東西、あらゆるビンテージシンセを網羅。
- レイヤー機能を駆使した、コンビ・プリセット付き。
- プログラム音色は、SampleTank 2でも読み込み可能。

ユーザー・マニュアル

Sonik Synth™ 2

注：

上記に記載した商品名は、一般に各社の商標または登録商標です。IK Multimediaでは説明の便宜のためにその商品名、開発会社名などを記載する場合がありますが、各社との提携、協賛関係を示すものではありません。

Sonik Synth™ 2

I	Contents	pag. 3
II	Interface	pag. 6
III	License and copyrights	pag. 6
Chapter 1	Sonik Synth™2	pag. 9
	1.1 Introduction	pag. 11
	1.2 What is Sonik Synth™2	pag. 11
	1.3 Sonik Synth™2 overview	pag. 11
	1.4 Sonik Synth™2 Features	pag. 13
	1.5 Sonik Synth™2 Sounds	pag. 13
Chapter 2	Using Sonik Synth™2	pag. 17
	2.1 Starting Sonik Synth™2 in Cubase™	pag. 17
	2.2 Starting Sonik Synth™2 in Logic™ Audio	pag. 17
	2.3 Starting Sonik Synth™2 in Pro Tools®	pag. 17
	2.4 Starting Sonik Synth™2 in Digital Performer®	pag. 18
	2.5 Starting Sonik Synth™2 in Sonar®	pag. 18
	2.6 Loading and playing instruments	pag. 18
	2.7 Controlling instruments: the MIX window	pag. 20
Chapter 3	Controlling Sonik Synth™2	pag. 21
	3.1 OCTAVE transposition	pag. 21
	3.2 POLY/MONO/LEGATO	pag. 21
	3.3 SYNTH-SAMPLER section	pag. 21
	3.4 EFFECTS section	pag. 22
	3.5 MINI keyboards	pag. 23
	3.6 ZONE controls	pag. 23
	3.7 MIDI CONTROL association	pag. 23
	3.8 Preferences	pag. 25
	3.9 Other controls	pag. 27
Chapter 4	Organizing instruments	pag. 29
	4.1 Search function	pag. 29
	4.2 Instruments location	pag. 29
	4.3 Managing sound organization	pag. 30
Chapter 5	Sonik Synth™2 save function	pag. 31
	5.1 Save and work with Part Preset Instruments	pag. 31
	5.2 Save Combi Preset	pag. 31
	5.3 Back up function	pag. 32

Sonik Synth™ 2

Chapter 6	SYNTH-SAMPLER controls	pag. 33
	6.1 Resampling	pag. 33
	6.2 Pitch-Shift/Time-Stretch	pag. 33
	6.3 STRETCH	pag. 34
	6.4 Filter	pag. 35
	6.5 Envelope 1 and 2	pag. 35
	6.6 LFO 1 and 2	pag. 36
	6.7 Velocity	pag. 38
	6.8 MACRO controls section	pag. 38
Chapter 7	Sonik Synth™2 multi-effects unit	pag. 39
	7.1 Sonik Synth™2 multi-effects unit	pag. 39
	7.2 Effect List	pag. 39
	Slot 1	pag. 39
	EQ/Comp	pag. 39
	Slot 2-5	pag. 40
	Reverberation and Delay	pag. 40
	Reverb	pag. 40
	Ambience	pag. 40
	Reverb Delay	pag. 40
	Spring Reverb	pag. 40
	Delay	pag. 40
	Filters	pag. 41
	Filter	pag. 41
	Envelope Filter	pag. 41
	Multi Filter	pag. 42
	Wah-Wah	pag. 42
	Modulations	pag. 42
	Chorus	pag. 42
	Multi Chorus	pag. 42
	Phaser	pag. 42
	AM Modulation	pag. 43
	FM Modulation	pag. 43
	Flanger	pag. 43
	Envelope Flanger	pag. 43
	Panning	pag. 44
	Auto Pan	pag. 44
	Tremolo	pag. 44
	Rotary Speaker	pag. 44
	Distortion	pag. 44
	Lo-Fi	pag. 44
	Distortion	pag. 45
	Phonograph	pag. 45
	Crusher	pag. 45
	Overdrive	pag. 45

Sonik Synth™ 2

	Amp simulation	pag. 46
	Pre Amp	pag. 46
	Tone Control	pag. 46
	Cabinet	pag. 46
	Mix/Master	pag. 47
	Parametric EQ	pag. 47
	Channel Strip	pag. 47
	Compressor	pag. 47
	Limiter	pag. 48
	Dance	pag. 48
	Slicer	pag. 48
	7.3 BPM linked effects	pag. 49
Chapter 8	Automation	pag. 51
	8.1 Automating parameters	pag. 51
Chapter 9	Tips and Tricks	pag. 53
	9.1 Polyphony and CPU usage	pag. 53
	9.2 Get the most out of your Sonik Synth™2	pag. 53
Chapter 10	Support	pag. 55
	10.1 Support	pag. 55
	10.2 User Area	pag. 55

Sonik Synth™ 2

Plug-In Synth Workstation

複数のパートを組み合わせた
COMBI (コンビ) 単位でロード可能。

16パート・マルチ・ティンバー。
MIDI CHを合わせれば、
レイヤー演奏可能。

画面を混乱させず、右のツマミを
各シンセ・エディット・ツマミに
切り替えます。



Sonik Synth™ 2

フォルダ単位で管理できる、
音色ブラウザー。



パート別に、MIDIコントロール・
チェンジをアサイン可能。

元のプリセットのバリエーション
を保存可能。

88鍵各音程を個別にエディット
可能なZoneエディット・モード。

ロード中のモジュール
全体をバックアップ。

88鍵各音程を個別に
エディット可能な
Zoneエディット・モード

License Agreement

END-USER LICENSE AGREEMENT FOR Sonik Synth™ software

Please read this document carefully before breaking the seal on the media package. This agreement licenses the enclosed software to you and contains warranty and liability disclaimers.

By breaking the seal on the media envelope, you are confirming to have taken notice of terms and conditions of this agreement and you acknowledge your acceptance of the software as well as your acceptance of the terms of this agreement. If you do not wish to do so, do not break the seal. Instead, promptly return the entire package, including the unopened media package, to the dealer from whom you have obtained it, for a full refund.

1) DEFINITIONS

"EULA" means this end user license agreement.

"Sonik Synth™ software" means the software program included in the enclosed package, and all related updates supplied by IK Multimedia.

"IK Multimedia Product" means the Sonik Synth™ software and the related documentation and models and multimedia content (such as animation, sound and graphics) and all related updates supplied by IK Multimedia.

"Not for resale (NFR) Version" means a version of IK Multimedia Product, so identified, is intended for review and evaluation purposes, only.

2) LICENSE

The "IK Multimedia Product" is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The "IK Multimedia Product" is licensed, not sold.

This EULA grants you the rights as specified here below. All other actions and means of usage are reserved to the written permission of the right holder IK Multimedia Production srl:

Application Software. The "IK Multimedia Product" may be used only by you. You may install and use the "IK Multimedia Product", or any prior version thereof for the same operating system, on up to three (3) computers, provided that (a) each computer is owned by (or leased to) and under the exclusive control of the licensee; (b) the program(s) shall NOT be used simultaneously on more than one machine, and (c) any computer(s) with IK Multimedia software installed shall not be sold, rented, leased, loaned or otherwise be removed from the licensee's possession without first removing (uninstalling) the licensed software, except as provided in Paragraph 4 (below) pertaining to "Software Transfer".

Storage/Network use. You may also store or install a copy of the "IK Multimedia Product" on a storage device, such as a network server, used only to install or run the "IK Multimedia Product" on your other computers over an internal network; however, you must acquire and dedicate a distinct license for each user of the "IK Multimedia Product" from the storage device. Any given license for the "IK Multimedia Product" may not be shared or used concurrently or otherwise on different computers or by different developers in a given organization.

3) AUTHORIZATION CODE

The "IK Multimedia Product" only functions when you are in the possession of an authorization code. You will receive an authorization code upon completing the authorization code request procedure. Once your authorization code is activated, you may use the product.

You agree to follow the authorization code request procedure and will provide true, accurate and complete information about yourself. If you provide any information that is untrue, inaccurate, not correct or incomplete, or IK Multimedia has reasonable grounds to suspect that such information is untrue, inaccurate, not correct or incomplete, IK Multimedia has the right to suspend or to revoke the license.

The termination of the license shall be without prejudice to any rights, whatsoever, of IK Multimedia.

4) DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS

Limitations on Reverse Engineering, Decompilation, and Disassembly. You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the "IK Multimedia Product", except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation of components. The "IK Multimedia Product" is licensed as a single product. Its component parts may not be separated for use on more than one computer.

Not for Resale Version. If the "IK Multimedia Product" is labeled "Not for Resale" or "NFR" or "Evaluation Copy", then, notwithstanding other sections of this EULA, you may not sell, or otherwise transfer the "IK Multimedia Product".

Rental. You may not rent, lease, or lend the "IK Multimedia Product" to any party.

Software Transfer. You may not transfer, license or sublicense your rights as Licensee of the software or any IK Multimedia product, as licensed to you under this agreement without prior written consent of the rights owner. The carrier on which the IK Multimedia product has been distributed may be transferred or otherwise made available to any third party only with the prior written consent of the rights owner and provided that (a) the original media and license(s) accompany the carrier and (b) the party transferring the media does not retain a copy of the media.

5) UPGRADES

If the "IK Multimedia Product" is labeled or otherwise identified by IK Multimedia as an "upgrade", you must be properly licensed to use a product identified by IK Multimedia as being eligible for the upgrade in order to use the "IK Multimedia Product".

An "IK Multimedia Product" labeled or otherwise identified by IK Multimedia as an upgrade replaces and/or supplements the product that formed the basis for your eligibility for such upgrade. You may use the resulting upgraded product only in accordance with the terms of this EULA. If the "IK Multimedia Product" is an upgrade of a component of a package of software programs that you licensed as a single product, the "IK Multimedia Product" may be used and transferred only as part of that single product package and may not be separated for use on more than one computer.

6) DUAL-MEDIA SOFTWARE

You may receive the "IK Multimedia Product" in more than one medium. You may not loan, rent, lease, or otherwise transfer the other medium to another user, except as part of the permanent transfer (as provided above) of the "IK Multimedia Product".

7) LIMITED WARRANTY

IK Multimedia warrants to the original purchaser of the computer software product, for a period of ninety (90) days following the date of original purchase, that under normal use, the software program and the user documentation are free from defects that will materially interfere with the operation of the program as described in the enclosed user documentation.

8) WARRANTY CLAIMS

To make a warranty claim under the above limited warranty, please return the product to the point of purchase, accompanied by proof of purchase, your name, your return address and a statement of the defect, or send the CD(s) to us at the below address within ninety (90) days of purchase. Include a copy of the dated purchase receipt, your name, your return address and a statement of the defect. IK Multimedia or its authorized dealer will use reasonable commercial efforts to repair or replace the product and return it to you (postage prepaid) or issue to you a credit equal to the purchase price, at its option.

9) LIMITATIONS ON WARRANTY

IK Multimedia warrants only that the program will perform as described in the user documentation. No other advertising, description or representation, whether made by a IK Multimedia dealer, distributor, agent or employee, shall be binding upon IK Multimedia or shall change the terms of this warranty.

EXCEPT AS STATED ABOVE, IK MULTIMEDIA MAKES NO OTHER WARRANTY, EXPRESSED OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT. IK MULTIMEDIA DISCLAIMS ANY WARRANTY THAT THE SOFTWARE IS FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND ANY IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY SHALL BE LIMITED TO A NINETY (90) DAY DURATION OF THIS LIMITED EXPRESS WARRANTY AND IS OTHERWISE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. IK MULTIMEDIA SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL OR OTHER DAMAGES, EVEN IF IK MULTIMEDIA IS ADVISED OF OR AWARE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THIS MEANS THAT IK MULTIMEDIA PRODUCTION SRL SHALL NOT BE RESPONSIBLE OR LIABLE FOR THE LOSS OF PROFITS OR REVENUES, OR FOR DAMAGES OR COSTS AS A RESULT OF LOSS OF TIME, DATA OR USE OF THE SOFTWARE, OR FROM ANY OTHER CAUSE EXCEPT THE ACTUAL COST OF THE PRODUCT. IN NO EVENT SHALL IK MULTIMEDIA LIABILITY EXCEED THE PURCHASE PRICE OF THIS PRODUCT.

10) CHOICE OF LAW

You agree that any and all claims, suits or other disputes arising from your use of the software shall be determined in accordance with the laws of Italy, in the event IK Multimedia, is made a party thereto. You agree to submit to the jurisdiction of the court in Modena, Italy for all actions, whether in contract or in tort, arising from your use or purchase of the software.

11) GENERAL

This Agreement contains the complete agreement between the parties with respect to the subject matter hereof, and supersedes all prior or contemporaneous agreements or understandings, whether oral or written. All questions concerning this Agreement shall be directed to:

IK Multimedia Production srl
Via Dell'Industria 46
41100 Modena
Italy

www.ikmultimedia.com

© IK Multimedia. All rights reserved.

Sinik Synth™ is a trademark property of IK Multimedia Production.

Sonik Synth™ 2



Chapter 1 Sonik Synth 2とは

1.1 イントロダクション

Sonik Synth 2は、R&B、テクノ/エレクトロニカ、オーセンティックなロックなど、どのようなスタイルの音楽にも合うクオリティの高いシンセサウンドを、3種類のサンプラー/シンセエンジンと統合することにより、バーチャル・インストゥルメント上で扱うことを可能にした、画期的なシンセ・ワークステーションです。

ソフトウェア/ハードウェアを問わず、思いつく限りのさまざまなシンセサイザーサウンドを収録した5GB分のサウンドライブラリーが付属していますので、Cubase、Logic、ProTools、Digital Performer、Sonarなどと組み合わせて使用すれば、「オールインワン」ワークステーション同様、完璧な音楽制作環境が整います。

Sonik Synth 2のサウンドは、パッド系の繊細かつ豊富なテクスチャーと、ビンテージ機材特有のファットなアナログ・フレーバーを同時にかねそなえています。検索機能を使用すれば、Arp、Moog、Oberheim、Prophet、Jupiterなど往年のビンテージシンセや、巨大なモジュラーシンセのサウンドに瞬時にアクセスすることが可能です。画面右側に、呼び出した音色ライブラリーの元になった機材のイメージ画像が表示されるものもあるので、お楽しみ下さい。

単純な波形の電子音から、その発展形の、パッド、リード、ベース、エレクトリック・ドラム/パーカッションなど、複雑なシンセサウンドまで、バラエティに富んだ音色を1パッケージで網羅しているSonik Synth 2は、前代未聞の画期的なシンセ・ワークステーションです。

1.2 Sonik Synth 2の特徴

Sonik Synth 2は、ポリフォニック/マルチティンバーのソフトウェアシンセサイザーと、マルチエフェクトユニット、サウンドバンクを統合し、プラグイン・インストゥルメントとして機能するようにデザインされたシンセ・ワークステーションです。

Sonik Synth 2は、通常のハードウェア・サンプラーと同様、サンプル自体がオシレーターとして機能するようにプログラムされています。しかし、そのシンセエンジンは、従来のハードウェア・サンプラーよりもフレキシブルなものになっており、複雑なシンセサイザーに近い処理を行っています。32bit浮動点処理による高音質も特筆ものでしょう。

Sonik Synth 2を使用するためには、Cubase、Logic、ProTools、DP、SonarなどVST、Audio Units、RTAS、DirectXインストゥルメント対応のホストアプリケーションが必要です。レイテンシーの少ない高品位なサウンドカードとマスターキーボードがあれば、ハードウェア・インストゥルメントのように、ライブ演奏で使用することも可能です。

1.3 Sonik Synth 2の概要

■Sonik Realityの長年の経験を結集。

Roland SR-JV80音源「Keyboards of the 60's and 70's」、「Vintage Syth」などを手がけてきたデブ・カズナーによって設立されたSonik Reality。「Vintage Time Traveler」、「Interactive Drum Kits」などのサンプルCD-ROMでも、米国スタジオそのものの「使える」サウンドと、良質なプログラミング能力が、プロの間で高い評価を得てきました。そんなSonik Realityの蓄積してきたノウハウが、プラグインという形で結実したSonik Synth 2。ロードするだけで表現力にあふれた演奏が行えるので、短時間に、音楽的な結果を得ることができるでしょう。

■前代未聞の、パワフルなサンブラーエンジン。

Sonik Synth 2には、これまでのサンプリングテクノロジーの次元を超えた、パワフルなエンジンが搭載されています。その核となるシンセエンジンは、3種類。従来のリサンプリングエンジンに加え、画期的なピッチシフトタイムストレッチエンジンと、新しく開発されたSTRETCH技術が導入されています。原音のキャラクターを失わずにテンポ、ピッチをコントロール可能な新しい技術=STRETCH (SampleTank Time REsynthesis TeChnology)。

■STRETCH

ソロ楽器では、マルチサンプルを使うより、単音をSTRETCHで移調した方が自然な表現が得られるほどのクオリティ。原音のキャラクターを保ったままピッチシフトを行うことができるので、従来のリサンプリングでは不自然になっていたバンド、ポルタメントをなめらかに表現することができます。逆に、ピッチを変えずにピブラート、トレモロスピードを変えたり、ハーモニクスを大胆に操作すれことで、原音からは想像できないサウンドも生成可能です。

■強力なシンセ/サンブラーエディット機能。

瞬時にアクセスできる、50以上のシンセ・パラメーター。フィルター、エンベロープ、LFO、ヴェロシティ、ポルタメントから、STRETCH使用時のピッチ、テンポ、ハーモニクスまで。コントロール可能な要素は膨大ですが、目的にあわせて切り替わる画面により、意識を混乱させることなく、直感的に操作可能です。

■内蔵エフェクトの次元を超えた、32種類のエフェクター。

高品位なエフェクターを、32種類搭載。T-Rack5、AmpliTubeから移植されたコンプ、EQ、アンプシミュレーターから、12ステージフェイザー、フランジャー、コーラス、ディレイ、リバブ、ロータリー、トレモロまで、音楽的なサウンドに驚かれることでしょう。各パートに5種類インサート可能なので、最大同時使用エフェクト数は「16 x 5 = 80 個」にもおよびます(CPU能力に依存)。エフェクトは音色ファイルの一部としてセーブ可能で、マルチティンバー再生時も各パートのエフェクトをそのまま再現できるので、音色作りの幅が広がります。

■プラットフォーム間で受け渡し可能な、Sonik Synth 2設定ファイル。

Sonik Synth 2では、エディットした音色を元の音色の「チャイルドプリセット」としてセーブできる他、16パート全体の設定もセーブすることができます。同じプリセットを持っ

たSonik Synth 2ユーザー同士なら、Mac/PC、アプリケーションなどホストの違いを問わずに、Sonik Synth 2書類をやりとりすることができるので、他の作曲家と共同作業を行う時も、自由に音色をエディットすることができます。

■MIDI機能の強化。

Sonik Synth 2のサウンドには、自由にプログラムチェンジをアサイン可能です。究極のGMセットから、ライブ用のセットまで、お好きな番号を割り振って下さい。フィルター、LFOなどの各パラメーターには、簡単にコントロールチェンジをアサイン可能なので、音色作り、ライブ時のフィルタースウィープだって楽勝です。

■ほとんどの人が迷わず使える、多様なプラグインフォーマット。

Sonik Synth 2は、RTAS (Mac OS X、Windows)、VST (Mac OS X、Windows)、Audio Units (Mac OS X)、Direct X (Windows)に対応しています。フォーマット別に箱が分かれてたりしないので、迷わずに購入することができます。

■SampleTank 2の拡張音源としても使用可能。

SampleTank 2エンジンを使用しながら、専用インターフェースを装備したSonik Synth 2。レイヤーを駆使したコンビ (COMBI) の使用など、Sonik Synth 2インターフェースに最適化されたプリセットがたっぷりと収録されていますが、プログラム音色ファイルは、SampleTank 2の拡張音源として使用することもできます。

1.4 主な仕様

- 簡単にレイヤー可能な、16パート・マルチティンバー音源。
- 16パートの情報を一覧表示して、レベル、パンなども変更可能なメイン画面。
- 3種類のシンセエンジン(リサンプリング、ピッチシフト/タイムストレッチ、STRETCH)。
- フォルダ単位で整理、ブラウズ可能な音色リスト。
- エンベロープ、フィルター、LFOなど、50以上のシンセ・パラメーターをコントロール可能。
- リアルなレガート、ポルタメント。
- 鍵盤1音単位で、個別の設定を調整可能なZONEエディット機能。
- 高品位な32種類のエフェクター。
- 各パートに5つのエフェクトを使用可能。
- すべてのツマミに、MIDIコントロールチェンジをアサイン可能。
- 好みの音色に、MIDIプログラムチェンジをアサイン可能。
- 保存時の状態を確実に再現するバック・アップ機能。
- エディットした音色を元の音色や、16パート全体の設定をセーブ可能。
- 音色にキーワードを設定したり、キーワードを検索することができます。
- 最高同時発音数は、256音(CPUに依存します)。
- RTAS (Mac OS X、Windows)、VST (Mac OS X、Windows)、Audio Units (Mac OS X)、Direct X (Windows)と、豊富なフォーマット。
- Mac OS X 10.2.8以降、Windows 2000/XPに対応。
- レイヤーを駆使したコンビ (COMBI) を前面に押し出した、Sonik Synth 2専用インターフェースを装備。
- Sample Tank 2の拡張音源としても使用することができます。

1.4 音色ライブラリー

Sonik Synth 2には、現在の音楽シーンで良く使われているキーボードや、ピアノ/ベース/ドラム/ギター/ボイスサウンドなどを一括して収録したサウンドモジュール、一連のビンテージ・アナログ/デジタルシンセ、のサウンドをすべて収録したライブラリが付属しています。

感動的なオーケストラ・ボーカルを組み合わせた「コンビ」パッチから、モーション・シンセ、ゴージャスなアナログパッドや荘厳な映画の電子効果音、分厚いリードなど豊富なプリセット群は、ダンスミュージックからR&B、ストレートなロックまで、あらゆるスタイルの音楽に使えます。

収録されているシンセ・モジュールについて、簡単に説明しましょう。

- Arp 2500 : かの有名なArp 2600に先駆けて1970年に作られたモンスター・モジュラー・システム、Arp 2500。スビルバーグ監督の「未知との遭遇」(1977)で、異星人と交信するシーンに使われていたシンセサイザーがこれです。そのファットで力強いサウンドは、70年代に活躍したたくさんアーティストたちに愛用されました。Sonik Synth 2のひと味違ったクラシックテイストは、このArp 2500のサンプリングによるところが大きいと言えるでしょう。
- Arp Quadra : 1978年、まだMIDI規格が登場する以前に作られた、ベース、ポリフォニック、リード、ストリングスという4つのセクションから成るシンセサイザー。
- EMU Modular : Emulatorシリーズでサンプリャー界のバイオニアとなる前、EMUは、モジュラーシンセを作っていました。その厚くクリーンなサウンドは、これまでにリリースされた中でも最高部類に属するクオリティーのものでした。
- Yamaha CS80、Moog Taurus I & II、WMS VC Flanger & Phaser、Roland Phaser & Flanger、360 Systems OEM バージョンのOberheim SEM、60モジュール以上から成る14パネルのSerge Modular、SSM P5 フィルターを増設したOberheim SEM、Chroma Expander、小型のEmu Modular、EMS VCS3やStudio Electronics MidiMoog、Roland Super Jupiter、Voyetra 8などのクールなラックマウント・シンセ。想像してみてください、これらのサウンドが、すべてひとつのシンセモジュールに組み込まれ、プラグインとして使用することができるのです!
- Gleeman Pentaphonic : プレキシガラス製のものですが、ブラックメタルのユニットと同じくらい貴重なものです。当時のポリシンセとしては、分厚い、ひとくせあるサウンドでした。
- シンセの壁に囲まれて演奏するのは何物にも代え難い気分ですが、誰もが簡単に操作できるシンプルさというのも大切な要素だったりします。バーチャルインストゥルメント・プラグインであるSonik Synth 2には、丁寧にサンプリングしたビンテージ・アナログシンセのサウンドがほとんどすべてと言ってもいいほど数多く収録されていますので、ワークステーション・シンセとしても利用価値大です。例えば：Minimoog、Mellotron 400、OEML Electrocomp 101、EMS VCS3 Cabinet Minimoog、Steiner Parker Synthacon、Arp 2500、Roland System 100、Moog Modular、Steiner Parker Modular。

Sonik Synth™ 2

- **Minimoog** : 誰もがご存じのMinimoogは、現在でも様々なアーティストのレコーディングに使用され、もはや単純なクラシック機とは言えないでしょう。Sonik Synth 2のプリセットには、さまざまな表情のMinimoogサウンドが収録されています。
- **EMU Modulars, Minimoog, Steiner Parker, Arp 2500, 12パネルの Serge, Oberheim 4 Voice**. モジュラー・シンセを愛する方にも、ご満足いただけるはずです。
- **Moog Modular**は、個体によって、使われているモジュールの種類が違います。900/920シリーズのオシレーターは、さまざまな個体から数多くサンプルしました。3Cシステムは不安定ですが、サンプリングしてSonik Synth 2の内側から鳴らす分には、不安定さは全くなくなり、太いオシレーターの魅力をあますことなく再現できます。
- もうひとつのクールなレア・シンセ、OSCarのサウンドは、PPGとMinimoogのハイブリッドといった感じでしょうか。もちろん、Sonik Synth2には、OSCarもたっぷり収録しています。
- **Polymoog** : ArpのSolina String Ensembleとよく似たオルガン技術を使用しています。豊かでシルキーなサウンド。
- **PPG Wave 2** : アナログVCA/VCFを搭載したデジタルウェーブテーブル・シンセサイザー。Sonik Synth 2の付属ライブラリーには、各バージョン(2.0/ 2.2/ 2.3)のPPGからサンプリングしたサウンドが収録されています。
- **SCI Prophet 5** : 80年代を代表するフルプログラマブル・ポリフォニック・アナログシンセサイザー。Sonik Synth 2の付属ライブラリーには、各バージョン(rev 1/rev 2/rev 3)のPPGからサンプリングしたサウンドが収録されています。
- **Oberheim SEMS (Synthesizer Expander Module)** : これまでに作られたもののうち、最も「いい音」がするシンセサイザーのうちのひとつ。他のシンセと組み合わせる使うのも最高ですが、このSEM (Synthesizer Expander Module)を、2/4/8個ずつ取りつけて、ポリフォニック・シンセとして使うことができます。Sonik Synth 2の付属ライブラリーには、各ウエーブフォームのフィルターセッティングを変えたバージョンをいくつか、のほか、16個のオシレーターのユニゾンさせたモンスター・サウンドも収録しています。
- **Serge Modular System** : 魅力的なレア・シンセ。New Timbral Oscillator (VCO)の音をいくつかサンプリングしました。フル・モデルという概念のないモジュラーシンセではありますが、パーチャル・インストゥルメント・プラグインで、このようなモジュールの音が再現できるのは、素晴らしいことだと思います。
- **EMS VCS 3** : UK生まれのアナログ・モノフォニック・シンセサイザー。60-70年代に制作された名盤といわれる数々のレコードで使用されています。Sonik Synth 2の付属ライブラリーには、カウンタートップのモデル(Synthi 100?)と、Synthi AKSというプラスチックのブリーフケースに収まるモデルの両方から、波形、ノイズ、FXをサンプリングしています。

Sonik Synth™ 2

- Roland Jupite/Junorシリーズ：Jupiter 8、Jupiter 4、Jupiter 6、Jupiter 8、Super Jupiter Rack、Juno 60、Juno106。
- Steiner Parker Modular：Steiner Parker Modular は、ナイル・スタイナーによって開発された他に類をみない独特なサウンドを持ったシンセです。中古市場でも滅多に見る事ができないものですが、Sonik Synth 2には大量のサンプルが収録されています。ナイル・スタイナーは、LyriconやAkai EWIのの原型となった、史上初のウィンド・シンセ・コントローラの発明者としても有名です。
- Roland TR-808：R&Bやダンスミュージックのレコードではかなりおなじみのビートボックス、TR-808。Sonik Synth 2には、808に限らず、TR909/ TR606/CR78/SR120 など、定番のドラムマシン・サウンドが用意されており、クリック数回で呼び出すことができます。便利ですな。
- Prophet VS、Yamaha CP60、Roland D50、PPG 2.3、Arp Quadra、Korg Vocoder、R8、Oberheim Matrix 6、Arp Odyssey、Arp 2600、Yamaha CS80。
- Wurlitzer 200A、Rhodes、Hohnerのエレビ、クラビなど、ビンテージ・キーボードのサウンドも収録しています。Wurlitzer製のエレビは、名盤といわれる数々のレコードで使用されています。

注：上記に記載した商品名は、一般に各社の商標または登録商標です。IK Multimediaでは説明の便宜のためにその商品名、開発会社名などを記載する場合がありますが、各社との提携、協賛関係を示すものではありません。

Chapter 2 基本的な使い方

2.1 Cubase VST/SXでSonik Synth 2を開く

- Cubaseを起動します。
- Panels (VST) / Devices (SX) メニューから「VST Instruments」を選択します。(通常は「F11」キーでも開くでしょう。)
- 「No VST Instrument」と表示されている空きスロットをクリックし、リストから「Sonik Synth 2」を選択します。
- 赤いパワーボタンをクリックし、onにします。Edit (VST) / E (SX) ボタンをクリックすると、Sonik Synth 2画面が開きます。
- MIDIトラックを作成して、アウトプット欄でSonik Synth 2を選んだら、レコーディング可能な状態にしてください。
- Sonik Synth 2は、16パートのマルチティンバー音源です。上記MIDIトラックの「chn」欄にて、送信MIDIチャンネルを選択してください。

詳しくは、Cubase VST/SXの取扱説明書の「VSTインストゥルメント」の項を参照してください。

2.2 LogicでSonik Synth 2を開く



- Logicを起動します。
- デフォルトソングの「Audio Instrument」トラックをダブルクリックしてミキサー画面を開き、「Audio Inst」トラックのAudio Unitsインサートメニューから「Sonik Synth 2」を選択します。「Audio Instrument」トラックが無い場合は、新規で作成してください。
- 青いプラグインスロットで「Sonik Synth 2」をダブルクリックすると、Sonik Synth 2画面が開きます。
- Logic Audio Instrumentの仕様により、一つのAudio Instrumentで使用されるMIDIチャンネルは同一のものになります。異なるチャンネルを使いたい時は、Sonik Synth 2をインサートしたAudio InstrumentのMIDI欄で「All」を選び、各トラックのMIDIイベントのMIDIチャンネルを変更してください。
- Audio InstrumentのMIDI欄が「All」の状態では、異なるMIDIチャンネルでレコーディングしたい場合は、MIDIキーボードの送信チャンネルを変更すると良いでしょう。
- Logicエンパイロメントに詳しい方は、下記もお試してください。(左図参照)
- ◎ エンパイロメント画面で「Multi-Instrument」を作成したら、16チャンネルすべてを有効にする。
- ◎ その「Multi-Instrument」のアウトプットをSonik Synth 2をインサートした「Audio Instrument」に接続する。
- ◎ アレンジウィンドウで「Multi-Instrument」トラックを作成して、その出力チャンネルで演奏したいMIDI CHを選択する。
- ◎ Sonik Synth 2をインサートしたAudio InstrumentのMIDI欄で「All」を選んでおけば、Sonik Synth 2の16パートマルチティンバー仕様を活用することができます。詳しくは、Logicの取扱説明書の「Audio Instrument」の項を参照してください。

Sonik Synth™ 2

2.3 ProToolsでSonik Synth 2を開く

- ProToolsを起動します。Sonik Synth 2の対応レートは、96kHzまでです。
- ステレオAUXトラックまたはステレオオーディオトラック(Pro Tools v6.7より古いTDMシステムの場合)を作成して、インサートスロット「multi-channel RTAS plug-in」リストから「Sonik Synth 2」を選択してください。
- MIDIトラックを作成して、出力先欄で「Sonik Synth 2」とMIDIチャンネルを選択してください。キーボードで直接演奏する場合は、ProTools MIDI メニュー「MIDI Input Devices」でそのキーボードにチェックが入っていることをお確かめ下さい。
- 一度「play/stop」を押してください。これで、プレイバックバッファがイニシャライズされます。
- 上記MIDIトラックをレコード状態にして、演奏してください。
- Sonik Synth 2の再生音は、Sonik Synth 2をインサートしたトラックには録音できないので、インサートしたトラックのREC待機ボタンは押さないで下さい。再生音をレコーディングしたいときは、該当トラックをソロにしてバウンスを実行するか、別のステレオオーディオトラックにBus経由でルーティングして、録音してください。

詳しくは、ProToolsの取扱説明書を参照してください。

2.4 Digital PerformerでSonik Synth 2を開く

- Digital Performer(v4.1以降)を起動してください。
- Projectメニュー「Add Track > Instrument Track」から「IK Multimedia Sonik Synth 2 stereo」を選択してください。
- レコード状態にしたMIDIトラックの出力先でSonik Synth 2とMIDIチャンネルを選択して、演奏してください。

詳しくは、Digital Performerの取扱説明書を参照してください。

2.5 SonarでSonik Synth 2を開く

- Sonarを起動してください。
- Consoleを開いて(ALT+3)、ステレオオーディオトラックを確認してください。
- ミキサー上で、ステレオオーディオトラックのFXインサート欄、VSTi/DXiサブメニューから「Sonik Synth 2」を選択してください。
- レコード状態にしたMIDIトラックの出力先でSonik Synth 2とMIDIチャンネルを選択して、演奏してください。

詳しくは、Sonarの取扱説明書を参照してください。

2.6



Figure 2.1

音色をロードして、演奏する。

Sonik Synth 2の音色は、真ん中のブラウザ画面に表示されます(fig.2.1)。ここで表示されるフォルダ階層は、ハードディスク上のフォルダ階層をそのまま反映しています。起動時にフォルダ/音色のリストが表示されない場合は、「PREF」ボタン (fig.2.2) をクリックして、Sonik Synth 2の音色が収録されたフォルダ(Rootフォルダ)の位置を指定してください。(詳しくは、3.8「Preferences」の項を参照してください。)



Figure 2.2



Figure 2.3

音色を分類収録したフォルダは、白い三角形で表示されます(fig.2.3)。フォルダを開きたいときは、白い三角形をクリックしてください。そのフォルダに収録された音色が表示されます。フォルダを閉じたいときは、白い三角形を再びクリックしてください。

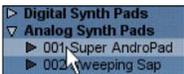


Figure 2.4

音色をロードしたい時は、音色名をダブルクリックしてください(fig.2.4)。はじめてお使いの時は、パート1にロードされます。この瞬間に、Sonik Synth 2の全パラメーターは、音色のセッティングを反映したものにになります。



Figure 2.5

別のパートを選びたい時は、画面左のミックスウィンドウで16パートの中から一つをクリックしてください(fig.2.5)。空のパートを選んで、右のブラウザ画面で音色名をダブルクリックすると、新しい音色がロードされます。すでに音色のあるパートに音色をロードすると、以前の音色と差し替わります。

初期設定では、1-16各パートには、MIDI チャンネル1-16がアサインされています。パートの受信チャンネルを変更したい時は、「Ch」欄の番号をドラッグしてください。複数のパートに同じMIDIチャンネルをアサインすれば、複数の音色のレイヤーを簡単に実現することができます。単純なことですが、これまでのパーティクルインストールメントでは難しかった仕方で、音色作成の幅が格段に向上することでしょう。



Figure 2.6

Sonik Synth™ 2



Figure 2.7

Sonik Synth 2をアサインして、音色をロードしたパートのMIDIチャンネルを選んだMIDIトラックでキーボードを演奏すると、音が再生されるでしょう。Sonik Synth 2がMIDI信号を受信すると、対応したMIDIチャンネルのパートナンバー欄が点灯します(fig.2.7)。Sonik Synth 2画面のミニキーボードをクリックして、プレビュー再生することもできます。

画面右に音色ライブラリーのイメージ画像が表示されます。このイメージをクリックすると、音色の情報が表示されます。MACRO(音色に対応したクイックエディットツマミ)にアサインされたコントロール情報が存在する場合は、内容をここで確認することができます(fig.2.8)。



Figure 2.8

2.7 ミックスウィンドウを使いこなす。

16パートを一覧可能なミックスウィンドウでは、下記の操作が行えます。

- 各パートのMIDIチャンネルの変更(CH, fig.2.9)。
- 各パートのソロ/ミュート(S/M, fig.2.10)。
- 各パートを空にする(EMPTY, fig.2.11)。
- 各パートの使用メモリ(MB)の確認。全パートの使用メモリ合計は画面上部の「MB」ボタンをクリックすると表示されます(fig.2.12)。
- 各パートの最大同時発音数の変更(POLY, fig.2.13)。
- 各パートのボリューム(VOL)、パン(PAN)の変更(fig.2.14)。
- 各パートのオーディオアウトプット(ステレオペア)の変更。アウトプットパスの数は、プレファレンス(画面右の「PREF」)で設定します。(OUT, fig.2.15)。
- 各パートの再生レベルの確認(LEVEL, fig.2.16)。

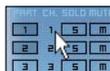


Figure 2.9



Figure 2.10

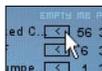


Figure 2.11



Figure 2.12



Figure 2.13



Figure 2.14

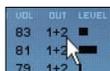


Figure 2.15



Figure 2.16

Chapter 3 Sonik Synth 2をコントロールする

3.1 オクターブ・トランスポーズ

音色をロードしたパートは、簡単にオクターブ単位で移調することができます。画面右下の「OCT」ボタンを使用して、 ± 2 オクターブの範囲でトランスポーズしてください。

3.2 ポリ/モノ/レガート

POLY/MONO/LEGATO(fig.3.1)ボタンをクリックして、ポリ/モノ/レガートモードを切り替えます。ポリフォニック設定時は、ミックスウィンドウで指定した発音数まで発音可能ですが、モノモードでは単音のみの再生となります。レガートモードでは、ボタンの左側のPORT.TIME(ポルタメント・タイム)ツマミで、音程移動にかかる時間を、1m秒から10秒の間で調整することができます。



Figure 3.1

3.3 シンセ/サンプラー・セクション

Sonik Synth 2のシンセ/サンプラー・セクションでは、パワフルなシンセエンジンを使って、自由な音作りを行います。コントロールできるパラメーターの数は50を超えますが、機能を8種類に分類して、目的にあわせてツマミの機能が変わる仕様なので、複雑なエディット時も混乱せずに操作できるでしょう。Sonik Synth 2の音色エディットは、シンセのオシレータにあたる部分がサンプルベースになっていることと、3つのシンセ/サンプラーエンジンを備えていることを除けば、エンベロープ、フィルター、モジュレーションと、伝統的なシンセサイザーのエディット方法を引き継いでいます。

- LFO1：5種類の波形でボリューム、ピッチ、フィルターをモジュレートするLFO。
- LFO2：5種類の波形でボリューム、ピッチ、フィルター、パンをモジュレートするLFO。
- Envelope 1：音量に関わるアンプリチューブ・エンベロープをコントロールする。
- Envelope 2：ピッチ/フィルター・エンベロープをコントロールする。
- Filter：ローパス/バンドパス/ハイパスフィルターです。スロープも、6、12、24 dB/Octから選べます。
- Synth：シンセ/サンプラーエンジンの種類を選択します。通常のリサンプリングの他、ピッチシフト/タイムストレッチ、STRETCHと、3種のエンジンから選べます。
- Velocity：MIDIベロシティの強弱で操作するパラメーターの変化の度合いをコントロールします。ボリューム、ピッチからフィルターまでコントロールできます。
- Macro：各音色固有のパラメーターがアサインされます。

「SYNTH-SAMPLER」セクションのボタンをクリックすると(fig.3.2)、下に並んだツマミの機能が、エディットセクションの内容にあわせて切り替わります。



Figure 3.2

このSYNTH-SAMPLERセクションのエディット内容は、16パートそれぞれに設定することができます。各パートに音色をロードしたら、そのまま自由にエディットしてください。

各パートでエディットした内容は、ホストアプリケーションのソング/セッションデータの一部として保存されます。お気に入りの音色ができた場合は、Sonik Synth 2のユーザープリセットとして保存すれば、他のソング/セッションでも利用できるようになります(Chapter 5を参照してください)。すべてのSYNTH-SAMPLER/パラメーターには、MIDIコントロールチェンジをアサインすることができます(3.7項を参照してください)。

SYNTH-SAMPLERセクションに関しては、Chapter 6もご覧下さい。



Figure 3.3

3.4 エフェクトセクション

Sonik Synth 2は、各音色に5種類のエフェクトをプログラムすることができます。音色をロードすると、音色制作者がプログラムしたエフェクトがエフェクトスロットに表示されます(fig.3.3)。一番上のスロットには、EQ/コンプレッサーが固定でアサインされています。スロット2-5のエフェクトは、32種類のDSPエフェクトから自由にアサイン可能です。

エフェクトスロット2-5の右側にある▼矢印(fig.3.4)をクリックすると、32種類のDSPエフェクトのメニューが現れます(fig.3.5)。

メニュー内でマウスをドラッグして、インサートしたいエフェクトが反転した状態でマウスを離してください。エフェクトがロードされ、その名前がスロットに表示されます(fig.3.6)。エフェクトスロットを空にしたい時は、メニューから「No Effect」を選択してください。

インサートしたエフェクトのパラメーターを調整したい時は、まず該当エフェクトのスロットをクリックしてください。選択されたスロットの周りには枠が表示されます(fig.3.7)。EFFECTSセクションのツマミの内容は、選択されたスロットのエフェクトの内容にあわせて切り替わります。各ツマミの上にはパラメーター名が表示され、下にはエディット値が表示されます。特にパラメーターのアサインされていないツマミはグレイになります。



Figure 3.4



Figure 3.5



Figure 3.6



Figure 3.7



Figure 3.8

エフェクトは、上から下に、スロットの順番に接続されています。各スロットのエフェクトを有効にするには、スロットの右の「ON」ボタンをクリックしてください。アクティブなスロットの「ON」ボタンはハイライト表示されます(fig.3.8)。エフェクトをOFFにしたい時は、再度「ON」ボタンをクリックしてください。「ON」ボタンのハイライトが消えます。

Sonik Synth™ 2



Figure 3.9

テンポに関連したエフェクトをインサートすると、エフェクトツマミの横にBPM ON/OFFスイッチが現れます(fig.3.9)。エフェクトをソング/セッションのテンポにシンクしたい時は、ONを選択してください。

(ホストアプリケーションによっては対応しないものもあります。ProToolsソフトウェアの場合、MIDIメニュー「MIDI Beat Clock」にて、「Enable MIDI Beat Clock for...」と「Sonik Synth 2」にチェックを入れることも、忘れないでください。)

すべてのエフェクトツマミには、MIDIコントロールチェンジをアサインすることができます(3.7項を参照してください)。

3.5 ミニキーボード

Sonik Synth 2画面の下部にあるミニキーボードで、演奏中のノートを確認することができます(fig.3.10)。また、MIDIキーボードが繋がっていない時に音色をプレビューしたい時は、鍵盤をマウスでクリックしてください。

Figure 3.10



3.6 ZONEコントロール



Figure 3.11

ミニキーボードの右にある「ZONE」ボタンをクリックすると、音色を、全音域ではなく鍵盤単位でエディットするZONEモードになります(fig.3.12)。ZONEモードでは、ミニキーボードにサンプルの鍵盤へのアサイン状況が色別で表示されます。サンプルのアサインされていない鍵盤は白のままです。

Figure 3.12



Figure 3.13

ZONEモードでエディットする音程を選びたい時は、ミニキーボードの鍵盤(fig.3.13)、もしくは Sonik Synth 2を演奏しているMIDIキーボードを1音弾いてください。この状態でSYNTHSAMPLERセクションのツマミをエディットすると、選択した音程のみが影響を受け、他の音程は影響を受けません。例えば、「ドラムキットをロードしたパートでは、「D3を選択してスネアのピッチをあげ、F#3を選択してハイハットのカットオフを下げる」といった操作が可能になります。

鍵盤単位で音色をエディットするZONEモードを使えば、通常の128倍のパラメーターをコントロールすることになるので、本当に複雑なエディットが可能になります。お気に入りの音色ができた場合は、Sonik Synth 2のユーザープリセットとして保存してください。(5.1項参照)

3.7 MIDIコントロールチェンジをアサインする

Sonik Synth 2のツマミには、自由にMIDIコントロールチェンジをアサインすることができます。MIDIコントローラーを持っている人はもちろん、キーボードのモジュレーションホイールなども簡単にアサインできるので、有効に活用してください。

MIDIコントロールチェンジの割当ては、どのパートでも設定可能です。

MIDIコントロールチェンジの割当ては、下記の手順で行えます。

- 画面左上の「MIDI CTL」をクリックして下さい(fig.3.14)。
- コントロールチェンジを割り当てたいツマミをクリックして下さい(fig.3.15)。
- パラメーターとコントロールチェンジナンバー(MIDI CTL)の対応表が現れます(fig.3.16)。



Figure 3.14



Figure 3.15

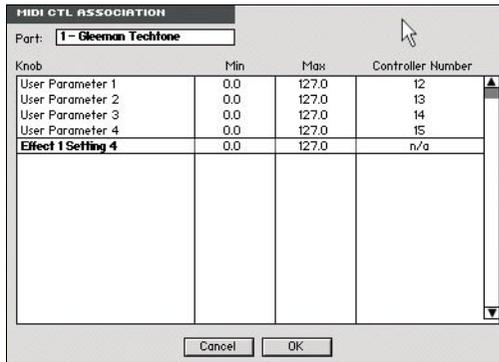


Figure 3.16

- 一番右の「MIDI CTL」欄をドラッグして、コントロールチェンジナンバーを割り当ててください(fig.3.17)。

	0.0	127.0	15
	0.0	127.0	1 - Modulation Wheel

Figure 3.17

- 割り当て済みのコントロールチェンジをキャンセルしたい時は、「N/A」を選択してください。

上記コントロールチェンジナンバー対応表には、パラメーターの変化幅を設定する「min / max」欄があります。元の設定では変化が大きすぎる場合は、適当な値に狭めると良いでしょう。

MIDIコントロールチェンジのアサイン情報は、ホストアプリケーションのソング/セッションデータの一部として保存されます。

お気に入りのMIDIコントロールチェンジのアサインができた場合は、ユーザープリセットサウンドとしてセーブしてください(5.1項参照)。後日、そのユーザープリセットサウンドをロードした時に、MIDIコントロールチェンジの割当て情報を同時に読み込むことができます。

なお、MIDIコントロールチェンジナンバー(#12-15)は、Sonik Synth 2のMACROツマミ(A, B, C, D)にアサインされています。

3.8 プレファレンス



Figure 3.18

画面右側の「PREFS」ボタンをクリックすると、Sonik Synth 2のプレファレンス画面が開きます(fig.3.18)。プレファレンス画面(fig.3.19)では、下記初期設定を定めることができます。

- Root: 「Browse」をクリックすると、Sonik Synth 2の音色を収録した「ルートフォルダ」の位置を指定するダイアログが開きます。

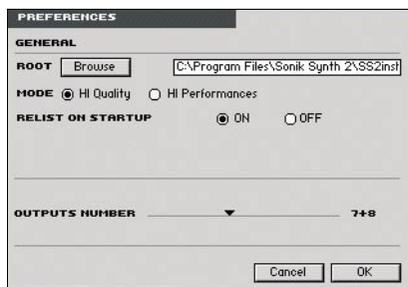


Figure 3.19

- Reload Instrument List: 「On」を選ぶと、Sonik Synth 2起動時に音色リストの更新を行います。起動時にハードディスクの音色ファイルをスキャンするため、起動時間が長くなります。「Off」を選ぶと、ハードディスクの音色ファイルを確認せず、以前保存されたキャッシュファイルを見に行きます。この場合、Sonik Synth 2の起動時間は短縮されますが、前回終了後に音色を追加したり、音色フォルダの構成を変えた場合、その結果が反映されません。その場合は、起動後に「RELIST」をクリックしてください。
- Outputs Number: Sonik Synth 2のオーディオアウトポートバスの数を設定します。最高8ステレオバスとなりますので、PANツマミを併用すれば16アウトに出力を分けることができます。ここで変更したアウトポートバス数は、次回Sonik Synth 2を起動した時に有効になります。各パートのアウトポートバスは、音色ミキサーウィンドウで選択します。なお、設定可能なアウトポートバス数は、ホストアプリケーションにより異なります。

プレファレンス画面で設定した内容は、初期設定テキストファイル(SS2Pref.txt)でも確認することができます。初期設定テキストファイルは、通常下記ディレクトリに保管されています。

- Mac OS X: [User名]/Library/Preferences/IKMultimedia/Sonik Synth 2/SS2Pref
- Windows: C:\Program Files*\Sonik Synth 2\SS2Pref
*インストール時に指定したディレクトリー

初期設定テキストファイル(SS2Pref.txt)には、下記内容が含まれています。オーサライゼーションコード、シリアルナンバーが含まれていますので、不用意に捨てないよう、ご注意ください。

FirstRun=	Sonik Synth 2が初回起動前かどうかを記録。
FlatVelocity=	ベロシティ固定設定時のベロシティ値。
InstrumentPath=	Sonik Synth音色インストール時のパス。
Reload=	Reload Instrument Listのon/off(本項上記参照)。
RegID=	オーサライゼーションコード。
Serial=	シリアルナンバー。
VstOutputs=	VSTアウトプット数(最大8ステレオアウト)。
AUOutputs=	AudioUnitsアウトプット数(最大8ステレオアウト)。
BrowseUp=	「BrowseUp」に対応したMIDIノートナンバー(0-127)。「-1」で無効になります(3.12項参照)。
BrowseDown=	「BrowseDown」に対応したMIDIノートナンバー(0-127)。「-1」で無効になります(3.12項参照)。

Sonik Synth™ 2

3.9 他のコントロール



Figure 3.20

ボリュームとパン各パートのボリュームとパンは、画面右下の「Volume」「Pan」ツマミで設定することができます(fig.3.20)。

インフォメーション

画面左上の「i」ボタンをクリックすると、バージョン、クレジット表記のあるインフォメーション画面が開きます。画面の熱の放出に有効かもしれませんが(笑)。インフォメーション画面をクリックすると、元の画面に戻ります(fig.3.21)。



Figure 3.21

キーボード併用コマンド

コンピュータのキーボードコマンドを併用することで、下記処理を行えます。

- Control + マウスドラッグ:値の微調整。
- Option/Alt + マウスクリック:値を初期値に戻す。

Chapter 4 音色を管理する

Sonik Synth 2には、数千もの音色が標準で付属します。しかし、いくら膨大な数のが付属するとは言っても、ユーザーが必要とするサウンドに瞬時にアクセスできなければ意味がありません。特に時間に制約のあるプロフェッショナルにとっては、その音質はもちろんのこと、いかに素早く必要なサウンドにアクセスできるかという点が、シンセサイザー選びの重要なファクターになっています。Sonik Synth 2ではこの点が十分に考慮されています。音色はユーザーが自由にカテゴライズすることができ、また高度な検索機能も搭載しています。

4.1 Sonik Synth 2の検索機能

Sonik Synth付属のインストゥルメントは、複数の隠れた「キーワード」を持ちます。このキーワードは、複数の異なるディレクトリに配置されたインストゥルメントを一括して検索する際に役立ちます。



Figure 4.1

インストゥルメントを検索するには、ディスプレイ右側の「SEARCH」フィールド(fig.4.1)をクリックします。すると「SEARCH」ポップアップ・ウィンドウが開くので(fig.4.2)、

「KEYWORD」の欄に検索に使用するキーワードを入力して、「OK」ボタンをクリックします(fig.56)。Sonik Synth 2は直ちに検索を開始し、入力されたキーワードに該当するインストゥルメントを一覧表示します。検索結果として表示されたインストゥルメントは直接ロードすることが可能なので、そのインストゥルメントが実際に配置されているディレクトリまでブラウズしていく必要はありません。

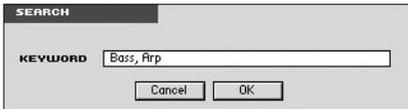


Figure 4.2

「KEYWORD」の欄には、「,」で区切ることによって、複数のキーワードを同時に入力することができます。複数のキーワードを入力すれば、求めるサウンドを素早く検索することが可能になるでしょう。もちろんSonik Synth 2は、入力されたすべてのキーワードが該当するインストゥルメントのみ表示します。

4.2 インストゥルメントのファイル構成とルート・フォルダ

Sonik Synth 2の1つのインストゥルメントは、以下の3種類のファイルで構成されています。

- インストゥルメント名の後に".STH" という拡張子が付いたファイル：このファイルにはインストゥルメントの名前と各種情報が含まれています。
- インストゥルメント名の後に".STI" という拡張子が付いたファイル：このファイルにはパラメーター設定が含まれています。アカイS1000 / S3000における「プログラム」、SampleCellにおける「インストゥルメント」にあたるファイルです。
- インストゥルメント名の後に".STW" という拡張子が付いたファイル：このファイルにはオーディオ・データが含まれています。言ってみれば、Sonik Synth 2のインストゥルメント専用のオーディオ・ファイルです。

そしてこれらのファイルは、初期状態では"SS2Instruments"フォルダ内に階層を作って配置されます。この"SS2Instruments"フォルダは、いわゆる「ルート・フォルダ」となります。

ルート・フォルダはユーザーが変更することが可能です。ルート・フォルダを変更するには、まず「PREFS」ボタンをクリックします。すると「PREFERENCES」ウィンドウが表示されますので、「ROOT」の「Browse」ボタンをクリックして変更します。

インストゥルメントはルート・フォルダ内から手動で取り除いたり、あるいは手動で削除することができますが、".STH"、".STI"、".STW" という3種類のファイルを一括して扱わなければならないという点に十分注意してください。

4.3 インストゥルメントの管理

前段の説明でSonik Synth 2のインストゥルメントのファイル構成については理解していただけだと思います。Sonik Synth 2のインストゥルメントは、ユーザーが自由に動かしたり、削除したりすることができます。必要であれば手動で新しいフォルダを作り、その中にいくつかのインストゥルメントを配置しても構いません。このとき、3種類のファイル(".STH"、".STI"、".STW" という拡張子が付いたファイル)を一括して扱うという点をくれぐれも忘れないようにしてください。インストゥルメントを手動で動かしたことによって、ウィンドウ上に表示されなくなってしまうかもしれません。その場合は「RELIST」ボタンをクリックするということを思い出してください。

また、ルート・フォルダという概念も非常に重要です。インストゥルメントのルート・フォルダは、デフォルトのインストール場所から、他のハードディスク、ボリュームに移動することもできます。また、"SS2Instruments" という名前のフォルダを複数作することもできます。ただ、Sonik Synth 2がルート・フォルダとして認識するのは1つのフォルダのみ、という点は忘れないで下さい。複数の"SS2Instruments" フォルダを切り替えて使用する場合は、その度に「PREFERENCES」ウィンドウの「ROOT」の設定を行ってください(3.8項参照)。ルート・フォルダが正しく設定されていないければ、Sonik Synth 2は必要とするインストゥルメントを見つけだすことができないかもしれません。

ルート・フォルダの位置を変更しても、ルート・フォルダ内のフォルダ名等階層構造に変更を加えていない限り、以前に作成したソングとの互換性は保たれます。ルート・フォルダを変更する前に作成したソングを開いた場合でも、すべてのインストゥルメントは確実に読み込まれます。

複数のSonik Synth 2ユーザーが同時に働いている仕事場では、ご使用になるシステムと同じ数のSonik Synth 2パッケージを購入していただく必要がありますが、音色のルート・フォルダをネットワーク上のコンピュータのストレージに保存してアクセスすることができます。

Sonik Synth 2フォーマットのインストゥルメントは完全なマルチプラットフォームです。インストゥルメントはMacでもWindowsでも使用することができます。

Sonik Synth 2に付属しているインストゥルメントは、SampleTank 2で読み込むことができます。その場合、SampleTank 2のルート・フォルダに、追加したい音色をドラッグ&ドロップでコピーします。このとき、前述の3種類のファイルを一括して扱うということ、SampleTank 2を起動後「RELIST」ボタンをクリックして音色リストを更新する必要があるということ、の2点を忘れないようにしてください。

Chapter 5 Sonik Synthのセーブ機能

5.1 ユーザー・プリセットの保存



Figure 5.1

Sonik Synth 2ではインストゥルメントの各種パラメーターを変更して、それをユーザー・プリセットとして保存することができます。ユーザー・プリセットを作成するには、まずベースとなるインストゥルメントをロードして、これを基に新しいインストゥルメントを作成して保存します。つまりベースとなるインストゥルメントが“親”であったとしたら、ユーザー・プリセットは“子”のインストゥルメントというわけです。ユーザー・プリセットを作成するのはとても簡単で、まずは任意のインストゥルメントを読み込み、「SYNTH-SAMPLER」セクションや「EFFECTS」セクションのパラメーターを変更した後、「USER PRESET」エリアの「SAVE」ボタンをクリックするだけです(fig.5.1)。

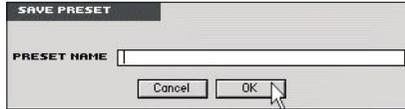


Figure 5.2

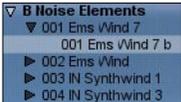


Figure 5.3

「SAVE」ボタンをクリックすると「SAVE PRESET」ダイアログが開きますので、ユーザー・プリセットとして保存するインストゥルメントの名前を入力します(fig.5.2)。そして「OK」ボタンをクリックすると、“親”のインストゥルメント名の左側には黒色の三角印が付き、保存したユーザー・プリセットはその下に表示されます(fig.5.3)。



Figure 5.4

保存したユーザー・プリセットには“.STIP”の拡張子が付けられて“親”のインストゥルメントと同じディレクトリに配置されます。この“.STIP”ファイルは、“親”のインストゥルメントを持っているSonik Synth 2ユーザーであれば、誰でも使用することができます(言い換えれば、ユーザー・プリセットは“親”のインストゥルメントがインストールされていなければ使用できません)。

ユーザー・プリセットは「USER PRESET」エリアの「DELETE」ボタンをクリックすることで削除できます(fig.5.4)。また、「RENAME」ボタンをクリックすることで名前を変更することもできます。

5.2 コンビ・プリセットの保存



Figure 5.5



Figure 5.6

Sonik Synth 2では、読み込んでいるインストゥルメントや各種設定などを、コンビ・プリセット (COMBI) として保存することができます。

コンビ・プリセットを保存するには、ロード音色表示欄左下の「Save」または「Save As」ボタンをクリックします (fig.5.5)。すると、OS標準の保存ダイアログが開きますので、モジュール・プリセットの名前を入力して「保存」ボタンをクリックします。保存したコンビ・プリセットは、コンビ名表示欄の右にある、下向きの三角形 (▼) をクリックすることで表示されるポップアップ・メニューからいつでも呼び出すことができます (fig.5.6)。ロードされたコンビは、「Delete」ボタンで削除したり、エディット後「Save As」ボタンで別名ファイルとして保存することも可能です。メニューに表示されるコンビ・プリセットは、下記ディレクトリーに保存されたものを参照しています。

- Mac OS X:[User名]/Library/Preferences/IKMultimedia/Sonik Synth 2/Sonik Synth 2 Presets
- Windows: C:\Program Files\Sonik Synth 2\Sonik Synth 2 Presets

5.3 データのバック・アップ

Sonik Synth 2は、使用しているすべてのインストゥルメントのデータを瞬時にバック・アップすることができます。

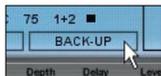


Figure 5.7

データをバック・アップするには、ロード音色表示欄右下の「Back-Up」ボタン (fig.5.7) をクリックします。するとダイアログが開きますので、バック・アップ・データの保存先となるフォルダを指定するか、あるいは新たにフォルダを作ります。Sonik Synth 2は、ここで指定したフォルダ内にバック・アップ・データを保存します。

データのバック・アップは、楽曲の再現性を高めるのに非常に有効です。DAWソフトウェア / シーケンサー側のソングを保存する際、Sonik Synth 2のデータもバック・アップしておけば、保存時の状態を確実に再現することができます。また、複数のSonik Synth 2ユーザーの間で同一のプロジェクトを手がけている場合、このバック・アップ機能によって瞬時にデータを共有することが可能になります。

Chapter 6 シンセ機能による音色エディット

6.1 リサンプリング・モード(RESAMP.)のパラメーター(fig.6.1)

Figure 6.1



- **PITCH:** ピッチを半音単位で設定します。このモードでは、リサンプリング・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-36(-3オクターブ)~+36(+3オクターブ)となります。
- **FINE:** ピッチの微調整を行います。「PITCH」ノブ同様、リサンプリング・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-100(-1半音)~+100(+1半音)となります。
- **BENDER:** ピッチ・ベンダー・ホイールによるピッチの変化の範囲を半音単位で設定します。設定範囲は-24(-2オクターブ)~+24(+2オクターブ)となります。

6.2 ピッチ・シフト/タイム・ストレッチ・モード(PS/TS)のパラメーター(fig.6.2)

Figure 6.2



- **PITCH:** ピッチを半音単位で設定します。このモードでは、一般的なピッチ・シフト・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-36(-3オクターブ)~+36(+3オクターブ)となります。
- **FINE:** ピッチの微調整を行います。「PITCH」ノブ同様、一般的なピッチ・シフト・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-100(-1半音)~+100(+1半音)となります。
- **BENDER:** ピッチ・ベンダー・ホイールによるピッチの変化の範囲を半音単位で設定します。設定範囲は-24(-2オクターブ)~+24(+2オクターブ)となります。
- **TEMPO** : サンプルの再生速度(長さ)をパーセント単位で設定します。このモードでは、一般的なタイム・ストレッチ・アルゴリズムによってサンプルの再生速度を変化させます。設定範囲は10%~1000%で、10%を設定した場合は基のサンプルの10倍の再生速度(=1/10の長さ)となります。

6.3 STRETCHモードのパラメーター(fig.6.3)

Figure 6.3



ストレッチ・モードを初めて使用した際、Sonik Synth 2はその音色で使われているすべてのサンプルを解析(PREANALYSIS)します。解析には多少の時間を要しますが(使われているサンプルの総数や長さに依存します)、一度完了してしまえばその結果は保存されますので、次回使用する際には解析は行いません。ストレッチ・モードでは、この解析結果を活用することによって、従来のサンプラーでは不可能だった様々なことを可能にします。以下にその代表的な例を挙げます。

- アコースティック系のインストゥルメントでも、その音色を大胆に変化させることが可能です。
- フレーズ・サンプルを使用する際、長さや音色はそのままに、ピッチだけを変化させることが可能です。従って単音で演奏されたフレーズ・サンプルを使って、コード・フレーズを鳴らすこともできます。
- 逆にピッチや音色はそのままに、長さだけを変化させることも可能です。
- ビブラートがかった音色を持つインストゥルメントのピッチも、極めて自然に変化させることが可能です。例えばロータリー・スピーカーを通したオルガンのピッチを上げた際、従来のサンプラーでは同時にロータリー・スピードまで速くなってしまいますが、ストレッチ・モードではそのようなことは起こりません。
- ミュート/スタッカート奏法で演奏されたアタッキーな音色を持つインストゥルメント、またリバーブが付加されている音色のインストゥルメントなどのピッチも、極めて自然に変化させることが可能です。例えばリバーブが付加されたインストゥルメントを高めめのピッチで演奏しても、リバーブ成分が短くなってしまいうことはありません。
- アコースティック系のインストゥルメントでも、リアルなグライド/ポルタメント演奏をすることが可能になります。
- サンプルのピッチを大きく上げ下げしても非現実的な音にならないため、1ノート/1ショットのサンプルだけで幅広い音程をカバーすることが可能です。従って1ノートのサンプルさえ用意できれば、ほとんどの場合は問題なく楽曲の中で使用することができるでしょう。
- 必要であれば例えフレーズ・サンプルであっても、「LEGATO」機能を使って各ノートに表情を付加することが可能です。

下記は、具体的なコントロール方法です。

- **PITCH:** ピッチを半音単位で設定します。このモードでは、「STRETCH」リシンセシス・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-36(-3オクターブ)~+36(+3オクターブ)となります。
- **FINE:** ピッチの微調整を行います。「PITCH」ノブ同様、「STRETCH」リシンセシス・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-100(-1半音)~+100(+1半音)となります。
- **BENDER:** ピッチ・ベンダー・ホイールによるピッチの変化の範囲を半音単位で設定します。設定範囲は-24(-2オクターブ)~+24(+2オクターブ)となります。
- **TEMPO:** サンプルの再生速度(長さ)をパーセント単位で設定します。「PITCH」ノブや「FINE」ノブ同様、「STRETCH」リシンセシス・アルゴリズムによってサンプルの再生速度を変化させます。設定範囲は10%1000%で、10%を設定した場合は基のサンプルの10倍の再生速度(=1/10の長さ)となります。

- **HARMONICS:** フォルマントを半音単位で設定します。これによって基音はそのままに、倍音成分のみを変化させることが可能です。「PITCH」ノブや「FINE」ノブ、「TEMPO」ノブ同様、「STRETCH」リシンセシス・アルゴリズムによってサンプルの再生速度を変化させます。設定範囲は-24(-2オクターブ)+24(+2オクターブ)となります。

6.4 フィルター(FILTER)のパラメーター(fig.6.4)



Figure 6.4

- **TYPE:** フィルター・タイプを「LPF」、「BPF」、「HPF」の3種類の中から選択します。
 - ・LPF:ローパス・フィルターです。高周波数帯をカットし、低周波数帯を通過させます。
 - ・BPF:バンドパス・フィルターです。高周波数帯と低周波数帯をカットし、その間の周波数帯を通過させます。
 - ・HPF:ハイパス・フィルターです。低周波数帯をカットし、高周波数帯を通過させます。
- **SLOPE:** フィルターのスロープ・カーブの傾斜/ フィルターのポール数を設定します。
 - ・6:オクターブで6dBのスロープ・カーブ(6dB/Oct.)となる、1ポールのフィルターです。
 - ・12:オクターブで12dBのスロープ・カーブ(12dB/Oct.)となる、2ポールのフィルターです。
 - ・24:オクターブで24dBのスロープ・カーブ(24dB/Oct.)となる、4ポールのフィルターです。
- **FREQ:** フィルターのカット・オフ・フリクエンシーをHz単位で設定します。設定範囲は20Hz~21.3kHzとなり、右に廻し切ることでもカット・オフ・フリクエンシーを無効(OFF)にすることも可能です。
- **RES:** フィルターのレゾナンス/Qを設定します。このパラメーターは「SLOPE」の設定が12、あるいは24のときに有効で、6の場合は効きません。設定範囲は0~40となります。

6.5 エンベロープ1(ENVELOPE 1)とエンベロープ2(ENVELOPE 2)のパラメーター

エンベロープ1(fig.6.5)

エンベロープ1は、サンプルのプレイバック時のアンプ/ボリュームをコントロールします。



Figure 6.5

- **ATTACK:** ノート・オン情報を受け取った後、サンプルのプレイバック・レベルがピークに達するまでの時間(これをアタック・タイムと呼びます)をms/s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **HOLD:** ピーク・レベルを保持し続ける時間(これをホールド・タイムと呼びます)をms/s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。

- **DECAY:** ビーク・レベルからサスティン・レベル(この後の「SUSTAIN」で設定します)に達するまでの時間(これをディケイ・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **SUSTAIN:** アタック・タイムとディケイ・タイムを経て、ノート・オフ情報を受け取るまでのサンプルのプレイバック・レベル(これをサスティン・レベルと呼びます)をdB単位で設定します。設定範囲は-100dB~0dBとなります。
- **RELEASE:** ノート・オフ情報を受け取った後、音が完全に減衰するまでの時間(これをリリース・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **LEVEL:** エンベロープ1のマスター・レベルをdB単位で設定します。設定範囲は-60dB~20dBで、インストールメントのプレイバック・レベル(ゾーン・エディット時は1つのサンプルのプレイバック・レベル)を調整する際に使用します。

エンベロープ2(fig.6.6)

エンベロープ2は、サンプルのピッチ・エンベロープやフィルターのカットオフ・フリケンシーのエンベロープをコントロールします。



Figure 6.6

- **ATTACK:** ノート・オン情報を受け取った後、サンプルのピッチ(フィルターのカットオフ・フリケンシー)が設定値に達するまでの時間(これをアタック・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **HOLD:** サンプルのピッチ(フィルターのカットオフ・フリケンシー)を設定値で保持し続ける時間(これをホールド・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **DECAY:** 設定値からサスティン・ピッチ(サスティン・フリケンシー/この後の「SUSTAIN」で設定します)に達するまでの時間(これをディケイ・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **SUSTAIN:** アタック・タイムとディケイ・タイムを経て、ノート・オフ情報を受け取るまでのサンプルのピッチ(これをサスティン・ピッチと呼びます)、フィルターのカットオフ・フリケンシー(これをサスティン・フリケンシーと呼びます)を設定します。設定範囲は-100~0となります。
- **RELEASE:** ノート・オフ情報を受け取った後、サンプルのピッチ(フィルターのカットオフ・フリケンシー)が設定値に戻るまでの時間(これをリリース・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **FILTER:** フィルターをコントロールするエンベロープ2の適用具合を設定します。設定範囲は-10~10となります。0のときエンベロープ2は適用されません。
- **PITCH:** サンプルのピッチをコントロールするエンベロープ2の適用具合を設定します。設定範囲は-6~+6となります。0のときエンベロープ2は適用されません。

6.6 LFO 1とLFO 2のパラメーター

LFO 1 (fig.6.7)

Figure 6.7



- **WAVE:** LFO 1の変調波形を選択します。波形は三角波(Triangle)、矩形波(Square)、鋸波(Saw)、サイン波(Sine)、サンプル&ホールド(Random)の5種類の中から選択することができます。
- **SPEED:** LFO 1の変調速度をHz単位で設定します。設定範囲は0Hz~40Hzとなります。
- **DEPTH:** LFO 1の変調の深さを設定します。設定範囲は0~100となります。
- **DELAY:** ノート・オン情報を受け取った後、LFO 1が設定値で動作するまでの時間(これをディレイ・タイムと呼びます)を設定します。設定範囲は0~1000となります。
- **LEVEL:** LFO 1によってサンプルのプレイバック・レベルを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~60となり、この設定によってトレモロやフェード・エフェクトなども簡単に作り出すことができます。
- **PITCH:** LFO 1によってサンプルのピッチを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~48となり、この設定によってビブラート・エフェクトなども簡単に作り出すことができます。
- **FILTER:** LFO 1によってフィルターのカットオフ・フリクエンスを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~10となります。
- **FREE RUN:** LFO 1の動作をOffとOnで切り替えます。Offの場合はノート・オン情報を受け取るのと同時に動作し、Onの場合は常時動作し続けます。

LFO 2 (fig.6.8)

Figure 6.8



- **WAVE:** LFO 2の変調波形を選択します。波形は三角波(Triangle)、矩形波(Square)、鋸波(Saw)、サイン波(Sine)、サンプル&ホールド(Random)の5種類の中から選択することができます。
- **SPEED:** LFO 2の変調速度をHz単位で設定します。設定範囲は0Hz~40Hzとなります。
- **DEPTH:** LFO 2の変調の深さを設定します。設定範囲は0~100となります。
- **LEVEL:** LFO 2によってサンプルのプレイバック・レベルを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~60となり、この設定によってトレモロやフェード・エフェクトなども簡単に作り出すことができます。
- **PITCH:** LFO 2によってサンプルのピッチを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~48となり、この設定によってビブラート・エフェクトなども簡単に作り出すことができます。

- **FILTER:** LFO 2によってフィルターのカットオフ・フリクエシーを調整する度合いを設定します。設定範囲は0°10となります。
- **PAN:** LFO 2によってサンプルのプレイバック・パンを調整する度合いを設定します。設定範囲は-60°60となります。

6.7 ベロシティ(VELOCITY)のパラメーター(fig.6.9)

Figure 6.9



- **CURVE:** ベロシティに対してのレスポンスを選択します。効き具合はComp 2、Comp 1、Normal、Exp 1、Exp 2、Flatの6種類の中から選択することができ、Comp 2およびComp 1では実際のベロシティよりも抑え気味のレスポンスとなり、Exp 1およびExp 2では実際のベロシティよりも過剰にレスポンスします。Normalではベロシティがそのまま適用され(このNormalが初期状態となります)、Flatではベロシティによる変化はありません。
- **AMP:** レベルに対するベロシティの適用具合を設定します。設定範囲は-60°60となります。
- **FILTER:** フィルターのカットオフ・フリクエシーに対するベロシティの適用具合を設定します。設定範囲は-10°10となります。
- **PITCH:** ピッチに対するベロシティの適用具合を設定します。設定範囲は-24°24となります。
- **RES:** フィルターのレゾナンス/ Qに対するベロシティの適用具合を設定します。設定範囲は-10°10となります。
- **LFO1 DEPTH:** LFO 1の調整の深さに対するベロシティの適用具合を設定します。設定範囲は-10°10となります。
- **ENV2 SUSTAIN:** エンベロープ2の「SUSTAIN」に対するベロシティの適用具合を設定します。設定範囲は-10°10となります。

6.8 マクロコントロール・セクション

Figure 6.10



4つならんだMACRO(fig.6.10)ツマミでは、音源制作者が音色にあわせてアサインしたパラメーターをエディットすることができます。Sonik Synth 2のプリセットは、シンセサイザー、ドラム、オーケストラ楽器と、楽器にあわせてパラメーターの内容が変わるように、プログラミングされています。各パラメーターは左から「A」「B」「C」「D」に割り当てられていて、画面内にそれぞれの機能が表示されます。Sonik Synth 2のライブラリーでは、画面右のライブラリーイメージをクリックすると、マクロに関する説明があるものもあります。特にパラメーターのアサインされていないツマミは、グレイになります。それぞれのMACROツマミには、MIDIコントロールチェンジをアサインすることができます。(3.7項を参照してください。)

Chapter 7 Sonik Synth 2のエフェクト

7.1 Sonik Synth 2のエフェクトの概要

Figure 7.1



Sonik Synth 2には、高品位なマルチ・エフェクト・エンジンが搭載されています(fig.7.1)。このマルチ・エフェクト・エンジンは卓越した柔軟性を備えており、ユーザー独自のサウンドを作り出す際にはもちろんのこと、音色のリアルさの向上にも大きく貢献します。そのクオリティは最高水準のものであり、スタンドアローンのエフェクトと比較しても何らひけをとりにません。

Sonik Synth 2の各音色は、出力段にエフェクトをインサートできるスロットを計5基備えており、最大で5種類の異なるエフェクトを同時使用することが可能です(一番上のスロットはEQ / コンプレッサーに固定されています)。1つのSonik Synth 2では16パートのインストゥルメントを使用することができますが、もちろん各々が別のスロットを備えています。インストゥルメントによっては、音色の一部としてエフェクトがあらかじめインサートされているものも少なくありませんが、ユーザーは必要に応じて別のエフェクトに入れ替えることができます。

エフェクトの選択やエディットは「EFFECTS」セクションで行い、パラメーターは最大8つのノブを使って簡単にエディットすることができます。すべてのパラメーターはMIDIコントロールに対応しているので、DAWソフトウェアやMIDIシーケンサーを使ってオートメーションすることも可能です。

7.2 各エフェクトの詳細



Figure 7.2

エフェクトをインサートする計5基のスロットは、「EFFECTS」セクションの右側に用意されています(fig.7.2)。先述のように一番最初のスロット(一番上のスロット)のエフェクトはEQ / コンプレッサーに固定されていますが、その下の4基のスロットにインサートするエフェクトは、右端の下向きの矢印をクリックすることで開くポップアップ・メニューの中から自由に選択することができます。エフェクトは計32種類用意されており、同じエフェクトを複数同時に使用することも可能です。



Figure 7.3

スロット1

○EQ / コンプレッサー(EQ / COMP、fig.7.3)

スロット1に固定されているのがEQ / コンプレッサーです。EQはセミ・パラメトリックの3バンド・タイプで、コンプレッサーは1つのパラメーターのみというとても使いやすい仕様になっています。パラメーターはシンプルですが、EQの音質は非常に高品位なものであり、コンプレッサーはアナログ・アウトボードのような暖かみのある効きとなっているのが特徴です。

- **LOW GAIN:** EQのロー・バンドのブースト/カットをdB単位で設定します。設定範囲は-15dB~14.8dBで、これはシェルビング・タイプのEQです。
- **MID FREQ:** EQのミッド・バンドのピーク・フリケンシーをHz / kHz単位で設定します。設定範囲は220Hz~13.6kHzとなります。
- **MID GAIN:** EQのミッド・バンドのブースト/カットをdB単位で設定します。設定範囲は-15dB~14.8dBで、これはピーキング・タイプのEQです。
- **HIGH GAIN:** EQのハイ・バンドのブースト/カットをdB単位で設定します。設定範囲は-15dB~14.8dBで、これはシェルビング・タイプのEQです。
- **COMP:** コンプレッサーのかかり具合をdB単位で設定します。設定範囲は0.2dB~19.8dBで、左に回し切ることでコンプレッサーをオフにすることもできます(「OFF」と表示されます)。



Figure 7.4



Figure 7.5

スロット2~5

- ◎ リバーブ/ディレイ系エフェクト
- リバーブ(REVERB, fig.7.4)
- リバーブ・ディレイ(RVB DLY, fig.7.5)

リバーブはサウンドに残響音を加えることによって、大きなコンサート・ホールから小さな部屋まで、その鳴りと奥行き感をシュミレーションするエフェクトです。Sonik Synth 2には、リバーブとリバーブ・ディレイという2種類の基本的なリバーブ・エフェクトが用意されています。

- **TIME:** 残響音の長さ(これをリバーブ・タイムと呼びます)を秒(s)単位で設定します。設定範囲は0.8s~13.6s(リバーブ)、0.6s~5.3s(リバーブ・ディレイ)となります。
- **COLOR:** 残響音のキャラクターをkHz単位で設定します。この設定によってヌケの良い(明るい)リバーブから、こもった(暗い)リバーブまで作り出すことができます。設定範囲は2kHz~15.7kHzとなります。
- **DENSITY:** 残響音を作り出す反射の数(これをデンシティと呼びます)を設定します。設定範囲は0~99となります。
- **SIZE:** シュミレートする空間の大きさをミディアム(Medium)とラージ(Large)の2種類の中から選択します。
- **LEVEL:** 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。設定範囲は0~99となります。

○ アンビエンス(AMBIENCE, fig.7.6)

アンビエンスは、より小さな空間の残響音を作り出すリバーブ・エフェクトです。スタジオのレコーディング・ルームや小さなコンサート・スペースなどのシュミレーションに適しています。

- **TIME:** 残響音の長さ(これをリバーブ・タイムと呼びます)を秒(s)単位で設定します。設定範囲は0.1s~0.9sとなります。
- **SIZE:** シュミレートする空間の大きさを設定します。設定範囲は0~99となります。



Figure 7.6

- LEVEL: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。設定範囲は0~99となります。



Figure 7.7

○ スプリング・リバーブ (SPRING R, fig.7.7)

往年のスプリング・リバーブのサウンドをシミュレーションしたリバーブです。暖かみがあり、金属的な響きを持ったサウンドが特徴です。なお、このスプリング・リバーブはモノ・エフェクトとなります。

- TIME: 残響音の長さ(これをリバーブ・タイムと呼びます)を秒(s)単位で設定します。設定範囲は0.3s~4.9sとなります。
- LEVEL: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。設定範囲は0~99.6となります。



Figure 7.8

○ デイレイ (DELAY, fig.7.8)

デイレイは、サウンドにエコーを加える代表的なエフェクトです。

- MODE: デイレイ・タイプを選択します。デイレイ・タイプは、マルチ・タップ・デイレイ (Dly LCR)、ステレオ・デイレイ (Dly LR)、モノ・デイレイ (Mono)、ダブルング (Doubler) の計4種類が用意されています。
- FEEDBACK: 生成されるデイレイ音の量を%単位で設定します。設定範囲は0%~99%となります。
- D. TIME: 初めてデイレイ音が発生されるまでの長さ(これをデイレイ・タイムと呼びます)を秒(s)単位で設定します。設定範囲は0s~2.1sとなります。
- LEVEL: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。設定範囲は0~99となります。
- BNDWIDTH: デイレイ音のバンドウィズをHz / kHz単位で設定します。設定範囲は5.9Hz~11.2kHzとなり、この設定を上げていくことで往年のアナログ・デイレイやテープ・エコーのような暖かみのあるデイレイ音を得ることができます。

◎ フィルター系エフェクト

フィルターはサウンドの一部を周波数領域で取り除き、残りの部分を通過させるエフェクトです。Sonik Synth 2のフィルター・エフェクトは、シンセサイザーに内蔵されているフィルターのようにレゾナンスをコントロールすることができるので、サウンドに色付けをすることが可能です。



Figure 7.9

○ フィルター (FILTER, fig.7.9)

最も標準的なフィルター・エフェクトです。フィルターのカットオフ・フリクвенシーは内蔵されているLFOによって変調することができ、このLFOのスピードはDAWソフトウェア / MIDIシーケンサー側のテンポに同期させることも可能です。

- **FRQUENCY:** フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。設定範囲は40Hz~19.5kHzとなります。
- **RSONANCE:** カットオフ・フリクエンシーでカットした音の“切れ目”を強調するためのレゾナンスを設定します。設定範囲は0.3~42.4となり、4ポールのローパス・フィルターでは、この設定によって往年のアナログ・シンセサイザーのような独特な質感が付加されます。
- **DEPTH:** LFOによってカットオフ・フリクエンシーを変調させる量を設定します。設定範囲は0~47となります。
- **RATE:** LFOのスピードをHz単位で設定します。設定範囲は0Hz~5.6Hzとなります。
- **MODE:** フィルター・タイプを選択します。フィルター・タイプは、1ポール(6dB / Oct)のローパス・フィルター(6dB LP)、1ポール(6dB / Oct)のバンドパス・フィルター(6dB BP)、1ポール(6dB / Oct)のハイパス・フィルター(6dB HP)、2ポール(12dB / Oct)のローパス・フィルター(12dB LP)、2ポール(12dB / Oct)のバンドパス・フィルター(12dB BP)、2ポール(12dB / Oct)のハイパス・フィルター(12dB HP)、4ポール(24dB / Oct)のローパス・フィルター(24dB LP)、4ポール(24dB / Oct)のバンドパス・フィルター(24dB BP)、4ポール(24dB / Oct)のハイパス・フィルター(24dB HP)の計9種類が用意されています。1ポールのフィルターは非常に自然な効きが特徴で、4ポールのフィルターは音を積極的に加工する際に適しています。



Figure 7.10

○ エンベロープ・フィルター(ENV FLTR, fig.7.10)

エンベロープ・フィルターは、入力されたオーディオ・シグナルのエンベロープによって、フィルターのカットオフ・フリクエンシーを変調することができます。

- **FRQUENCY:** フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。設定範囲は40Hz~19.5kHzとなります。
- **RSONANCE:** カットオフ・フリクエンシーでカットした音の“切れ目”を強調するためのレゾナンスを設定します。設定範囲は0.3~42.4となり、4ポールのローパス・フィルターでは、この設定によって往年のアナログ・シンセサイザーのような独特な質感が付加されます。
- **DEPTH:** オーディオ・シグナルのエンベロープによってカットオフ・フリクエンシーを変調させる量を設定します。設定範囲は0~47となります。
- **MODE:** フィルター・タイプを選択します。フィルター・タイプは、1ポール(6dB / Oct)のローパス・フィルター(6dB LP)、1ポール(6dB / Oct)のバンドパス・フィルター(6dB BP)、1ポール(6dB / Oct)のハイパス・フィルター(6dB HP)、2ポール(12dB / Oct)のローパス・フィルター(12dB LP)、2ポール(12dB / Oct)のバンドパス・フィルター(12dB BP)、2ポール(12dB / Oct)のハイパス・フィルター(12dB HP)、4ポール(24dB / Oct)のローパス・フィルター(24dB LP)、4ポール(24dB / Oct)のバンドパス・フィルター(24dB BP)、4ポール(24dB / Oct)のハイパス・フィルター(24dB HP)の計9種類が用意されています。1ポールのフィルターは非常に自然な効きが特徴で、4ポールのフィルターは音を積極的に加工する際に適しています。

○ マルチ・フィルター(M FILTER、fig.7.11)



Figure 7.11

フィルターやエンベロープ・フィルターは、計9種類用意されたフィルター・タイプの中から任意のものを選択して使用しますが、このマルチ・フィルターではローパス、バンドパス、ハイパス、ノッチの4種類のフィルターを同時に使用することができます。

- **CTFF FRQ:** フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。設定範囲は20Hz~3.8kHzとなります。
- **RSONANCE:** カットオフ・フリクエンシーでカットした音の“切れ目”を強調するためのレゾナンスを設定します。設定範囲は0.3~42.4となります。
- **DSTRTION:** フィルターが付加する歪み成分の量を%単位で設定します。設定範囲は0%~99.2%となります。
- **LP GAIN:** ローパス・フィルターのレベルをdB単位で設定します。設定範囲は-42dB~-0.1dBとなり、左に回し切ること(OFF)ローパス・フィルターを無効にすることもできます。
- **HP GAIN:** ハイパス・フィルターのレベルをdB単位で設定します。設定範囲は-42dB~-0.1dBとなり、左に回し切ること(OFF)ハイパス・フィルターを無効にすることもできます。
- **BP GAIN:** バンドパス・フィルターのレベルをdB単位で設定します。設定範囲は42dB~-0.1dBとなり、左に回し切ること(OFF)バンドパス・フィルターを無効にすることもできます。
- **NTCH GIN:** ノッチ・フィルターのレベルをdB単位で設定します。設定範囲は-42dB~-0.1dBとなり、左に回し切ること(OFF)ノッチ・フィルターを無効にすることもできます。
- **LEVEL:** 出力レベルをdB単位で設定します。設定範囲は0dB~20.8dBとなります。



Figure 7.12

○ ワウ・ワウ(WAH-WAH、fig.7.12)

ワウ・ワウは、エレクトリック・ギター用エフェクトとして有名なワウ・ペダルをシミュレーションしたエフェクトです。

- **WAH:** ワウのカットオフ・フリクエンシーを設定します。設定範囲は0~99となり、このパラメーターをMIDIコントローラーなどで変化させることで、本物のワウ・ペダルを足で操作しているかのようなサウンドを得ることもできます。
- **AUTO:** このパラメーターを上げていくことで、ワウのカットオフ・フリクエンシーを自動的に変化させる設定にすることができます。設定範囲は0~99となり、ワウのカットオフ・フリクエンシーは、入力されたオーディオ・シグナルの振幅に応じて変化します。

Sonik Synth™ 2



Figure 7.13



Figure 7.14

◎ モジュレーション系エフェクト

○ コーラス(CHORUS、fig.7.13)

○ マルチ・コーラス(M CHORUS、fig.7.14)

Sonik Synth 2には、コーラスとマルチ・コーラスという2種類のコーラス・エフェクトが用意されています。コーラスは標準的なステレオ・コーラスで、サウンドに拡がりとお興きを与えます。一方、マルチ・コーラスはランダムなピッチ・シフトのステレオ・コーラスで、普通のコーラスよりもモジュレーションによる変調感が少ないのが特徴です。

- DEPTH: コーラスによって生成されるピッチ・シフトの量を設定します。設定範囲は0~99となります。
- RATE: コーラスのLFOのスピードをHz単位で設定します。設定範囲は0Hz~9Hzとなります。
- LEVEL: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。設定範囲は0~99となります。

○ フェイザー(PHASER、fig.7.15)



Figure 7.15

Sonik Synth 2のフェイザーはアナログ・フェイザーをモデリングして開発されたものであり、往年の名曲で聴くことができる古典的なフェイジング・サウンドを完璧に再現します。

- RATE: フェイザーのLFOのスピードを設定します。設定範囲は0~99となります。
- STAGES: フェイズ・スプリッターの数を設定します。設定範囲は1~10で、この値が大きいほどアークの強いフェイザーとなり、逆に小さい場合は微妙なフェイジング・サウンドとなります。
- BIAS: フェイザーのLFOのオフセットを設定します。設定範囲は0~99で、「DEPTH」の設定が0の際は、このノブを使ってフェイザーをマニュアル・コントロールすることができます。
- DEPTH: フェイザーのLFOの深さを設定します。設定範囲は0~99で、この設定を0にした際は、「BIAS」ノブを使ってフェイザーをマニュアル・コントロールすることができます。
- FEEDBACK: インプットに返して再び処理するシグナルの量を設定します。設定範囲は-99~99で、この設定を最大値にした際はフェイザーは発振します。
- SPREAD: 音の拡がり具合を設定します。設定範囲は0~99で、中間値(50)付近の設定で音の拡がりは最大となります。



Figure 7.16



Figure 7.17



Figure 7.18



Figure 7.19

- AMモジュレーション(AM MOD, fig.7.16)
- FMモジュレーション (FM MOD, fig.7.17)

Sonik Synth 2にはAMモジュレーションとFMモジュレーションという2種類の特別なモジュレーション・エフェクトが用意されています。これらのエフェクトは、複雑な音に適用した際、原音とは全く異なるサウンドを生成します。また、FMやリング・モジュレーションといった定番のシンセシス・サウンドを作り出すこともできます。

- CARR FRQ: サウンドを周波数領域、あるいは原音の振幅で変調するための基準となる周波数(これをキャリア・フリケンシーと呼びます)をHz / kHz単位で設定します。設定範囲は40Hz~13.8kHzとなります。
- DEPTH: 変調の大きさを設定します。設定範囲は0~99.2となります。

- フランジャー(FLANGER, fig.7.18)

フランジャーは原音に金属的な響きを加えるエフェクトです。そのサウンドはよくジェット機が離陸するときの音に例えられます。

- RATE: フランジャーのLFOのスピードをHz単位で設定します。設定範囲は0.1Hz~4.8Hzとなります。
- DEPTH: フランジャーのLFOの深さを設定します。設定範囲は0~99となります。
- FEEDBACK: インプットに返して再び処理するシグナルの量を設定します。設定範囲は0~97となります。
- LEVEL: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。設定範囲は0~99となります。

- エンベロープ・フランジャー(E FLANGER, fig.7.19)

エンベロープ・フランジャーは、入力されたオーディオ・シグナルのエンベロープによって、フィードバックを変調することができます。

- RATE: フランジャーのLFOのスピードをHz単位で設定します。設定範囲は0Hz~2.5Hzとなります。
- ENVLDPATH: 入力されたオーディオ・シグナルのエンベロープによってフィードバックを変調する量を、%単位で設定します。設定範囲は0%~99%となります。
- FEEDBACK: インプットに返して再び処理するシグナルの量をdB単位で設定します。設定範囲は-43dB~-1dBとなり、左に回し切ることによってオフにすることもできます。

Sonik Synth™ 2



Figure 7.20

◎ パニング系エフェクト

○ オート・パン(AUTO PAN、fig.7.20)

オート・パンは、LFOによってパンを自動的に動かすエフェクトです。

- DEPTH: LFOによって変調する量を設定します。設定範囲は0~99となります。
- SPEED: LFOのスピードをHz単位で設定します。設定範囲は1.1Hz~17.1Hzとなります。



Figure 7.21

○ トレモロ(TREMLO、fig.7.21)

トレモロは、LFOによってボリュームを変調するエフェクトです。

- DEPTH: LFOによって変調する量をdB単位で設定します。設定範囲は0dB~-27dBとなります。
- SPEED: LFOのスピードをHz単位で設定します。設定範囲は3Hz~9.7Hzとなります。



Figure 7.22

○ ロータリー・スピーカー(ROTARY、fig.7.22)

ロータリー・スピーカーのサウンドを再現したエフェクトです。オルガン・サウンドには欠くことのできないエフェクトと言えるでしょう。

- SPEED: ロータリーの回転速度を設定します。設定範囲は0.5~7.8で、オルガン・プレイヤーは演奏しながらこの回転速度を速めたり遅くしたりします。
- DRIVE: ロータリー・スピーカーのキャビネットによって生じる歪みの量を設定します。設定範囲は0~99で、Sonik Synth 2のロータリー・スピーカー・エフェクトの歪みは、本物の真空管ロータリーのサウンドによく似ています。
- LO/HI: ローのローターとハイのローターとのバランスを設定します。設定範囲は0~99となります。



Figure 7.23

◎ 歪み系エフェクト

○ Lo-Fi(LO-FI、fig.7.23)

Lo-Fiは、文字通り"ローファイな"サウンドを再現するためのエフェクトです。Sonik Synth 2のLo-Fiエフェクトは、スピーカー/キャビネット・シミュレーターとしても使用できるように開発されています。

- BANDWIDTH: サウンドのLo-Fiさ(言ってみれば音の悪さ)をHz / kHz単位で設定します。設定範囲は770Hz~19.5kHzで、この値を上げるほど原音に近くなり、逆に下げるほどサウンドはLo-Fiになります。
- LOFI: サウンドを歪ませる量を設定します。設定範囲は0~99で、このディストーションは低いレベルでよく効くようにデザインされています。
- STEREO: 出力をモノからステレオの範囲で設定します。設定範囲は0~99で、左に回し切ることでもノ、右に回し切ることでも完全なステレオとなります。



Figure 7.24

○ ディストーション(DIST、fig.7.24)

ディストーションは、アンプのゲインを上げた際に生じる歪んだサウンドをシミュレートしたエフェクトです。Sonik Synth 2のディストーションは、様々なアンプ・モデルで構成されています。

- **GAIN:** サウンドを歪ませる量をdB単位で設定します。設定範囲は6dB~49.7dBとなります。
- **SHAPE:** 「Clip 1」、「Clip 2」、「Rect」、「Dist1」、「Dist5」という5種類のアンプ・モデルの中から、好みのものを選択します。これによってソリッドステート・アンプや、真空管アンプなど、様々な種類のアンプをシミュレートすることができます。しかしこれらは、あくまでアンプ部分をモデリングしたものであり、スピーカーやキャビネットによるサウンドの変化はシミュレートしません。



Figure 7.25

○ フォノグラフ(PHONO、fig.7.25)

フォノグラフはサウンドにノイズなどを付加することによって、古いレコード・プレーヤーで再生されたアナログ・レコードのような質感に変化させるためのエフェクトです。

- **CRACKLE:** サウンドに付加するクラック・ノイズの量を設定します。設定範囲は0~99となります。
- **AGE:** シミュレートするレコード・プレーヤーの周波数特性を設定します。設定範囲は0~99で、この値が低ければ周波数特性は狭まり、この値が高ければ周波数特性は広がります。
- **DISTRITION:** レコード・プレーヤーによって生じる歪みの量を設定します。設定範囲は0~99で、この値を上げることで擦り切れたレコード特有の歪みをシミュレートすることができます。

○ クラッシャー(CRUSHER、fig.7.26)



Figure 7.26

クラッシャーは、サウンドのサンプリング・レートやビット・レゾリューションを擬似的に落とすことでLo-Fiなサウンドをシミュレートするエフェクトです。

- **RSLUTION:** シミュレートするビット・レゾリューションをBits単位で設定します。設定範囲は3bits~16bitsとなります。
- **DCMATION:** サンプリング・レートを落とすための因数を設定します。設定範囲は1~50となります。
- **GAIN:** クラッシャー・エフェクトに送るシグナルの量をdB単位で設定します。設定範囲は-40dB~39.4dBとなり、この値を上げると同時に歪みの量も大きくなります。

Sonik Synth™ 2

- **OUTPUT:** 出力レベルをdB単位で設定します。設定範囲は-50dB~49.2dBとなります。
- **CUTOFF:** 搭載されているローパス・フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz/kHz単位で設定します。設定範囲は0Hz~21.4kHzとなります。
- **RESONANCE:** 搭載されているローパス・フィルターのレゾナンスを%単位で設定します。設定範囲は0%~98.7%となります。



Figure 7.27

○ オーバードライブ(DRIVE、fig.7.27)

オーバードライブはアナログ・モデリングのアルゴリズムによって、往年のコンパクト・エフェクターの銘機の歪みを忠実に再現します。

- **DRIVE:** サウンドを歪ませる量を設定します。設定範囲は0~9となります。
- **STONE:** サウンドのトーンを設定します。設定範囲は0~9で、この値を上げると高域が強調されたブライトなトーンになります。
- **VOLUME:** 出力レベルを設定します。設定範囲は0~9となります。



Figure 7.28

◎ アンプ・シミュレーション系エフェクト

○ プリアンプ(PREAMP、fig.7.28)

プリアンプはアナログ・モデリングのアルゴリズムによって、真空管を使用したギター・アンプのプリアンプ部のサウンドを忠実に再現します。

- **MODEL:** 「Clean」、「Brit AC」、「Mellow」、「Crunch」、「Lead1」、「Lead2」、「Fuzz」という6種類の中からシミュレートするアルゴリズムを選択します。
- **GAIN:** プリアンプ部に送られるシグナルの量を設定します。設定範囲は0~9.9で、「Crunch」、「Lead1」、「Lead2」の各アルゴリズムでは結果として歪みの量の設定となります。
- **VOLUME:** 出力レベルを設定します。設定範囲は0~9.9となります。

○ トーン・コントロール(TONE、fig.7.29)



Figure 7.29

トーン・コントロールは、最高の真空管アンプのサウンドと質感をシミュレートするエフェクトです。サウンドに素晴らしい暖かみと存在感を付加します。

- **MODEL:** 「Tube 1」、「Tube 2」、「Tube 3」、「Tube 4」、「Tube 5」という5種類の中からシミュレートするアルゴリズムを選択します。
- **LOW:** 低域のレベルを設定します。設定範囲は0~9.9となります。
- **MID:** 中域のレベルを設定します。設定範囲は0~9.9となります。
- **HIGH:** 高域のレベルを設定します。設定範囲は0~9.9となります。
- **PRESENCE:** 往年のアンプ定番のコントロールである「プレゼンス」(=音の存在感)を設定します。設定範囲は0~9.9となります。



Figure 7.30

- LEVEL: 出力レベルを設定します。設定範囲は0~9.9となります。

○ キャビネット (CABINET、fig.7.30)

キャビネットは、最高品質のギター・アンプのスピーカー・キャビネットの周波数特性を高い精度で再現するエフェクトです。EQを使用することなくスピーカー・キャビネット特有の中域のクセを付加し、よりリアルなギター・サウンド作りに貢献します。

- MODEL: 「Little」、「1×12」、「1×12 II」、「4×10 V」、「4×10 M」、「4×12 V」、「4×12 M」、「2×12」、「Direct」という9種類の中からシミュレートするスピーカー・キャビネットのアルゴリズムを選択します。
- MIC TYPE: 「Cndenser」(コンデンサー)と「Dynamic」(ダイナミック)の2種類の中からスピーカー・キャビネットの音を拾うマイクのアルゴリズムを選択します。
- MIC DIST: 「Near」(近い)と「Far」(遠い)の2種類の中からスピーカー・キャビネットとマイクとの距離のアルゴリズムを選択します。
- MIC POS: 「In Axis」(オン・マイク)と「Off Axis」(オフ・マイク)の2種類の中からスピーカー・キャビネットへのマイクの立て方のアルゴリズムを選択します。

◎ ミックス/マスタリング系エフェクト

○ パラメトリックEQ (P EQ、fig.7.31)



Figure 7.31

とてもクリーンかつ高精度なパラメトリックEQで、サウンドを色付けしてしまうことなくイコライジングできます。また、2バンドともすべての周波数帯域をカバーしています。

- FREQ1: バンド1のピーク・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。設定範囲は20Hz~18.9kHzとなります。
- FREQ2: バンド2のピーク・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。設定範囲は20Hz~18.9kHzとなります。
- GAIN1: バンド1のゲインをdB単位で設定します。設定範囲は-15dB~15dBとなります。
- GAIN2: バンド2のゲインをdB単位で設定します。設定範囲は-15dB~15dBとなります。
- Q1: バンド1のQを設定します。設定範囲は0~7.9で、この値を上げていくほどバンドウィズは狭くなります。
- Q2: バンド2のQを設定します。設定範囲は0~7.9で、この値を上げていくほどバンドウィズは狭くなります。

○チャンネル・ストリップ(C STRIP、fig.7.32)



Figure 7.32

ミキシング・コンソールのチャンネル・ストリップを抜き出したエフェクトです。エフェクト・スロット1に固定されているEQ/コンプレッサーと同等のもですが、他のエフェクトの後段にインサートして補正する際も有効なので、単独のエフェクトとしても提供しています。

- **LOW GAIN:** 低域のゲインをdB単位で設定します。設定範囲は-15dB~14.8dBとなります。
- **MID FREQ:** 中域のピーク・フリクエシーをHz / kHz単位で設定します。設定範囲は220Hz~13.6kHzとなります。
- **MID GAIN:** 中域のゲインをdB単位で設定します。設定範囲は-15dB~14.8dBとなります。
- **HIGH GAIN:** 高域のゲインをdB単位で設定します。設定範囲は-15dB~14.8dBとなります。
- **COMP:** コンプレッサーを適用する量をdB単位で設定します。設定範囲は0.2dB~19.8dBとなり、左に回し切ることでオフにすることもできます。

○コンプレッサー(CMPRSSOR、fig.7.33)



Figure 7.33

真空管機器をモデリングした、とてもスムーズな効きのコンプレッサーで、きっとどんな種類のサウンドにも適用することができるでしょう。

- **ATTACK:** コンプレッサーのアタック・タイムをms単位で設定します。設定範囲は12ms~82.6msとなります。
- **RELEASE:** コンプレッサーのリリース・タイムを秒(s)単位で設定します。設定範囲は0s~1.4sとなります。
- **DRIVE:** コンプレッサーに入力するシグナルの量をdB単位で設定します。設定範囲は15dB~14.8dBとなります。
- **RATIO:** コンプレッサーのレシオを設定します。設定範囲は1.5(1:1.5)~4.7(1:4.7)となります。
- **SPREAD:** サウンドのステレオ感をdB単位で調節します。設定範囲は-5dB~4.9dBで、0dBのときはステレオ感を変えずにそのまま出力します。



Figure 7.34

○ リミッター(LIMITER、fig.7.34)

マルチ・バンド仕様のアナログ・モデリング・リミッターです。内部は低域、中域、高域を分割して処理する3基のハード・ニー・コンプレッサーで構成されており、ドラム(あるいはドラム・ループ)などを強力にコンプレッションすることができます。3基のコンプレッサーはリンクした3種類のパラメーターを使って容易に操作することが可能で、より積極的なコンプレッション・サウンドを得たい場合に最適なエフェクトです。

- **DRIVE:** リミッターに入力するシグナルの量をdB単位で設定します。設定範囲は-9dB~16.4dBとなります。
- **OVERLOAD:** 完全にリミッティングしたサウンドと完全にクリッピングしたサウンドのミックス・バランスをdB単位で調節します。設定範囲は-5.3dB~5.3dBで、左に回し切ると完全にリミッティングしたサウンドのみ、右に回し切ると完全にクリッピングしたサウンドのみとなります。
- **RELEASE:** 3基のコンプレッサーのリリース・タイムをms単位で設定します。設定範囲は0.1ms~1.5msとなります。

◎ ダンス系エフェクト

○ スライサー(SLICER、fig.7.35)



Figure 7.35

スライサーは入力されたサウンドを切り刻み、バックিং・フレーズのようなリズムカルなサウンドに変化させます。特に休符の少ないフレーズに対して有効です。

- **PATTERN:** リズム・パターンを設定します。設定範囲は1~50となります。
- **DEPTH:** スライサーがフレーズの音量を抑えるレベルをdB単位で設定します。設定範囲は0dB~39dBとなります。
- **ENVELOPE:** フレーズの切れ目のエンベロープを設定します。設定範囲は0~99で、この値を上げていくと滑らかなエンベロープとなります。
- **TRIGGER:** スライサーを作動させはじめるポイントを設定します。
- **FREQ:** スライサーの速さを設定します。BPMシンク時は、拍単位で指定します。

Sonik Synth™ 2

7.3 エフェクトのパラメーターをテンポに同期させる



Figure 7.36

同期機能を備えたエフェクト(ディレイやフィルター、フランジャー、オート・パン、トレモロ、スライサー)は、テンポが関係するパラメーターをDAWソフトウェア/ MIDIシーケンサーのテンポに同期させることが可能です。同期させると、テンポが関係するパラメーターの設定値は音符となり、設定範囲は1/16f1/1となります。DAWソフトウェア/ MIDIシーケンサーとエフェクトを同期するのはとても簡単で、「BPM SYNC」スイッチの「ON」をクリックするだけです(fig.7.36)。

ご注意:ホストアプリケーションによって、この機能に対応しないものもあります。

ProToolsソフトウェアの場合、MIDIメニュー「MIDI Beat Clock」にて、「Enable MIDI Beat Clock for...」と「Sonik Synth 2」にチェックを入れてください。

Chapter 8 オートメーション

8.1 パラメーターのオートメーション

Sonik Synth 2のパラメーターはすべて、MIDIコントロールチェンジにてオートメーション可能です。各パラメーターにMIDIコントロールチェンジのアサインをしたら(3.7項「MIDIコントロールチェンジをアサインする」を参照)、オートメーションしたいSonik Synth 2のパートを割り当てたMIDIトラックにMIDIコントロールチェンジ情報をレコーディングしてください。

市販のMIDIコントローラーを使えば、リアルタイムでの書き込みも簡単にできるでしょう。このオートメーションデータは、シーケンスソフトのMIDIエディット画面で編集可能です。

なお、Sonik Synth 2は、88鍵盤個別にエディット可能なZONEエディットに対応していることもあり、パラメーターの種類が10,000個を超えています。よって基本的に、ホストアプリケーション標準のプラグインオートメーションへの対応はしていません。

RTAS、VST、Audio Units版ではボリューム、パン、マクロのABCDツマミをプラグインオートメーションで操作可能ですが、他のパラメーターを含めたオートメーションには、MIDIコントロールチェンジをお使いください。

Chapter 9 使用上のヒント

9.1 同時発音数とCPU負荷の関係

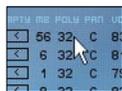


Figure 9.1

基本的に、同時発音される音の数が増えるほど、CPUへの負荷は大きくなります。そこで、Sonik Synth 2では、同時発音数を管理できるようになっています。

Sonik Synth 2モジュール全体の最大同時発音数は、256音です。各パートの発音数は「<」(Empty) ボタンの右にあるPOLY欄(fig.9.1)にて調整することができます。数字を上下にドラッグすれば最大同時発音数を変えることができるので、ホストアプリケーションのCPU負荷メーターを見ながら、調整してください。

ここで指定した同時発音数を超えると、数字の横に「!」マークが表示されます。最大同時発音数を超えた時点で新しいMIDIノートを受信すると、音が古い順にカットされていきます。

ホストアプリケーションのCPU負荷メーターが100%近くに達すると、プチノイズを発生するなど、不安定な動作の原因となりますので、その場合は同時発音数を絞るとよいでしょう。

CPU負荷メーターの表示方法に関しては、ホストアプリケーションの説明書を参照してください。

9.2 Sonik Synth 2の能力を最大限に生かすには

- 必要以上に多くのSonik Synth 2モジュールを起動しないでください。16パートを使い切る前に起動モジュールの数を増やすと、不要なCPU負荷の原因となります。
- ホストアプリケーション、OSに合わせて、ASIO、CoreAudio、DAE対応の高品位なオーディオカード/インターフェースを使用することをお奨めします。
- 発音タイミングの遅延(レイテンシー)が気になる場合は、オーディオカード/ドライバのバッファサイズを小さくしてください。逆にCPU負荷が頻繁に100%に近づく場合は、バッファサイズを大きくしてください。
- CPU負荷の節約と音楽的な表現力を両立したい時は、パート別に発音数を絞ることをお奨めします。Sonik Synth 2は、同音連打時に前の音の減衰音を残したまま新しい音を追加するなど、音楽的な表現力を重視したエンジン設計となっていますが、その分、気づかないうちに多くの同時発音数を消費していることがあります。例えば、自然な減衰を再現したライドシンバルには、完全に消えるまで20秒近くかかるものがありますが、1小節に6回叩いたとして、4小節で24音、8小節で48音消費することになりますが、他の楽器も鳴っている状況では数小節前の減衰音を判別できることはほとんどないでしょう。それよりも、ペダルを踏んだピアノパートの発音数を優先させたい場合などは、ドラムパートの発音数は10音くらいに絞ってもよいでしょう。

Chapter 10 サポート

10.1 サポート

Sonik Synth2のシリアル番号、お使いのパソコン、OS、CPUタイプとそのクロックスピード、RAM空き容量を控えて、下記サポート受付ウェブサイトよりお問い合わせください。なお、シリアル番号の再発行および、シリアル番号無しのサポートはお受け致しかねますので、シリアル番号は大切に保管してください。

サポート受付 & 日本語FAQページ
http://www.miroc.co.jp/ML_Support/

Sonic Reality日本語ページ
<http://www.minet.jp/sr/>

SampleTank日本語ページ
<http://www.minet.jp/sampletank/>

株式会社メディア・インテグレーション 輸入事業部
〒150-0041 東京都渋谷区神南1-9-2 大島ビル901
tel: 03-3477-1493 ・ fax: 03-3477-1757
<http://www.minet.jp/>

10.2 ユーザーエリア

別紙インストールガイドの通り製品のオーサライズを行うと、IK Multimediaから、Authorization Codeを記載したEmailが送信されます。そのEmailには、お客様のパーソナルユーザーエリアにアクセスするために必要なユーザーIDとパスワード(User id/Password) も記載されています。

下記は、その文例です。

SUCCESSFUL REGISTRATION For User: XXXXXXXX

Serial Num: XXXXX-XXXXXXXX-XXXXX <-- シリアル番号

*** PLEASE *** SAVE/PRINT this Email (You may need the Serial Number in the future)

Digital ID: XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXX <-- Digital ID

The AUTHORIZATION CODE for Your copy is:

XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXX <-- オーサライズコード

*** PLEASE *** SAVE/PRINT this Email (You may need the Authorization Code in the future)

*** IMPORTANT:

*** You are now eligible to access our PRIVATE USER AREA at:

*** <https://www.ikstore.com/Login/IKLogin.cgi>

*** UserName: [XXXXXXXX] <-- ユーザーネーム

*** Password: [XXXXXXXX] <-- パスワード

*** PLEASE *** SAVE/PRINT this Email (You may need the Login Info in the future)

このユーザーIDとパスワードは、今後、IK Multimediaユーザーエリアにてアップデートファイルをダウンロードしたり、Authorization Codeの再発行を依頼するときに必要になりますので、プリントアウトするか紙に書き写すなどして、大切に保管してください。

ユーザーエリアへのアクセス方法

- インターネットに接続したコンピュータで、上記URLにアクセスしてください。
- ユーザーエリア入り口にてユーザーネーム(UserName)とパスワード>Password)を入力したら、「Login」をクリックしてください。

ユーザーネームとパスワードを忘れた場合

- Sonik Synth 2の登録/オーサライズ時に使用したEmailアドレスをEmail欄に記入して、「Remind」をクリックしてください。IK Multimediaにて登録情報が確認されると、Emailにユーザーネームとパスワードが再送信されます。

IK Multimediaユーザーエリア

<http://www.ikmultimedia.com/IKRegUsersArea.html>

The most innovative range of software studio tools for music creation

IK MULTIMEDIA

- Stand Alone & Plug-In Effects
- Plug-In Instruments
- DJ & Remixing Tools

Use your UserName/Password to access the Personal User Area:

UserName

Password

Forgot your password? Enter the e-mail address associated with your IK Multimedia account:

Email

Once you click on Remind, we will send you an email message containing your login data.

Got questions? Pls. write to support@ikmultimedia.com.

パーソナルユーザーエリアでは、下記の処理が行えます。

● Request a new authorization code

ハードディスク破損、コンピュータの買い換えなど、やむを得ない理由でソフトウェアを再インストールして、Digital IDが変わってしまった場合は、このページで新しいDigital IDに対応したオーサライゼーションコードの発行を依頼することができます。IK Multimediaで通常と考える頻度を超えてご請求いただいた場合は、自動的な再発行が拒否されることがありますので、その場合は、日本語サポート受付(http://www.miroc.co.jp/MI_Support/)よりお問い合わせください。

● Submit a support request

英文でのテクニカルサポートをご希望の方は、このページをご利用ください。IK Multimediaにて優先的に処理されます。日本/イタリアの時差により、返答に数日かかる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、日本語でのサポートをご希望の方は、http://www.miroc.co.jp/MI_Support/ よりお申し付け下さい。

● Edit your personal and product data

登録Emailアドレスの変更などがあった場合は、このページで直接データを修正していただけます。すでに登録済みの製品のシリアル番号を確認することもできます。

● Download software updates and free contents

ご登録いただいた製品に関連するアップデートファイルなどを、ダウンロードしていただけます。定期的にアクセスして、最新版の有無を確認することをお奨め致します。

● Customize your Username/Password

パーソナルユーザーエリアにアクセスする時に使用するユーザーネームと、パスワードを変更することができます。

このユーザーマニュアルは、日本国内の正規代理店にてSonik Synth 2をお買いあげになった方のために、株式会社メディア・インテグレーションが翻訳、ローカライズを行ったものです。本ユーザーマニュアルの無断複製、転載、配布を禁止します。

日本総輸入代理店:

株式会社メディア・インテグレーション

〒150-0041 東京都渋谷区神南1-9-2 大島ビル901

Tel. 03-3477-1493 ・ Fax. 03-3477-1757

日本語ウェブサイト

<http://www.minet.jp/st/>

日本語サポート受付ウェブサイト

http://www.miroc.co.jp/MI_Support/

IK MULTIMEDIA 
MUSICIANS FIRST

IK Multimedia Production, via dell'Industria 46, 41100, Modena, Italy,
Phone: +39-059-285496, Fax: +39-059-2861671
IK Multimedia US LLC, 1153 Sawgrass Corporate Pkwy, Sunrise, FL 33323,
Phone: (954) 846-9101, Fax: (954) 846-9077, Tech Support Phone: (954)
846-9866, www.ikmultimedia.com