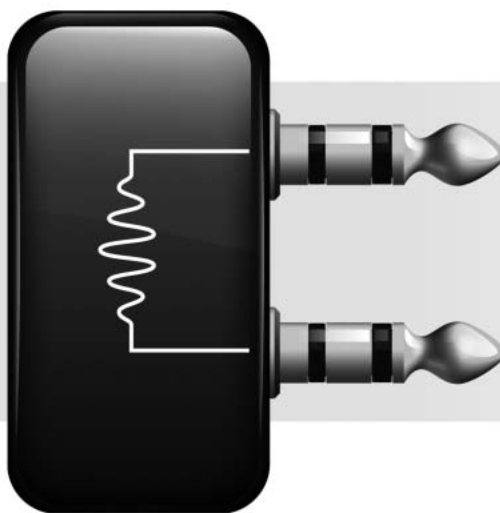




Synchronic[™]

Version 7.0



Copyright

©2005 Digidesign, a division of Avid Technology, Inc. All rights reserved. This guide may not be duplicated in whole or in part without the express written consent of Digidesign.

Digidesign, Avid, and Pro Tools are either trademarks or registered trademarks of Avid Technology, Inc. in the US and other countries. All other trademarks contained herein are the property of their respective owners.

Product features, specifications, system requirements, and availability are subject to change without notice..

PN 9329-17761-01 REV A 10/05

目次

第 1 章：はじめに	1
システム要件	2
ユーザー登録のお願い	2
プラグインの操作方法	2
凡例.....	3
www.digidesign.com について	3
第 2 章：インストールと基本設定の方法	5
Synchronic のインストール方法.....	5
Synchronic のオーソライズ方法.....	6
Synchronic のアンインストール方法	7
Synchronic RTAS をトラックにインサートする	7
Synchronic AudioSuite の使い方.....	9
Synchronic RTAS のプラグイン・ウィンドウ	9
MIDI の設定.....	10
パフォーマンス用インストゥルメント・トラックの設定	11
第 3 章：Synchronic の概要.....	13
Synchronic のモジュール構成.....	13
Synchronic RTAS のプレイバック	14
Performance モードと Edit モード	17
パフォーマンス・コントロール	17
Synchronic のプリセット	18

第 4 章：Synchronic のパラメーター	21
パラメーターの調整方法	21
Sound モジュール	21
Playback モジュール	30
Effect モジュール	39
XFade モジュール	44
MIDI モジュール	46
キーボード・フォーカス・モード	50
第 5 章：Synchronic RTAS のオートメーション	51
オートメーション・プレイリストを使用する	51
MIDI を使用する	53
第 6 章：セッティング・ライブラリアン機能の使い方	55
設定（セッティング）メニュー	56
設定（セッティング）ファイルの保存先を指定する	57
Synchronic のセッティング内容を管理する	57
第 7 章：Synchronic AudioSuite プラグインの使い方	59
Synchronic AudioSuite の使い方	59
Synchronic AudioSuite のモジュール	59
Synchronic AudioSuite での試聴	61

第 1 章

はじめに

この度は、Pro Tools システム用 Synchronic プラグインをお買い上げいただき誠にありがとうございます。Synchronic は、オーディオ・ループをマニピュレートすることで、まったく新しく、おもしろいリズム・バリエーションを作り出すことができるように設定されており、オーディオ・ループを根本的に組み換える理想的なリズム・マシンとして使用できます。

Synchronic は、実質的にはインストゥルメント・プラグインであり、いったん切り刻んだオーディオ・ループを組み換えるといったマニピュレーションに威力を発揮します。ループを Synchronic にいったんロードすると、Synchronic の画面上のインターフェイスに加え、Pro Tools の MIDI トラック、外部 MIDI コントローラー、または Pro Tools のプラグイン・オートメーションとして Synchronic をコントロールできます。

Synchronic では、ループをそれぞれの拍および下位区分（スライス）に細分化し、プレイバックの順序や速度、音量をマニピュレートしながら、テンポ・チェンジを含め、セッションのテンポにシンクした状態でプレイバックできます。Synchronic には、これに加え、マルチ・エフェクト・プロセッサとしての機能が内蔵されており、フィルター・スウィープやディレイなどのエフェクトをセッション・テンポにイン・テンポでシンクさせることができます。



Synchronic では、MIDI ビート・クロックに対してシンクするため、Synchronic を再生するには、Pro Tools をプレイバックする必要があります。

Synchronic の特徴

- Sound、Playback、Effect、および XFade のプリセット、ならびにパフォーマンス・パラメーターを含め、DJ 機材の特徴がユーザー・インターフェイスに反映されており、ライブ・パフォーマンスに威力を発揮
- 独自のプラグイン・ウィンドウに加え、MIDI コントローラー、コンピューター・キーボード（キーボード・フォーカス・モード）、MIDI またはプラグイン・オートメーション、もしくはデジデザイン推奨コントロール・サーフィスから直接コントロール可能
- 44.1 kHz、48 kHz、88.2 kHz、および 96 kHz のセッションに対応
- RTAS と AudioSuite の両バージョンに対応

Synchronic のパッケージ内容

Synchronic プラグインのパッケージには、次が同梱されています。

- インストーラー CD-ROM
- iLok Smart Key 用ライセンス・カード（iLok Smart Key は同梱されていません）
- Synchronic プラグイン・ガイド（本 PDF 版ガイド）
- ユーザー登録カード

システム要件

Synchronic を使用するには、次の必要になります：

- デジデザインで動作確認がとれている Pro Tools HD システム、Pro Tools LE システム、または Pro Tools M-Powered システム
- システム要件の詳細については、弊社の Web サイト (www.digidesign.com) でご確認ください。

互換性について

デジデザインでは、ハードウェアおよびソフトウェアについて、一定の基準で動作確認作業を行っており、動作確認がとれている製品に対してのみ互換性を保証し、サポートを提供しております。

コンピューターの OS やハードディスクを含め、サードパーティ製品との互換性に関する最新情報については、弊社の Web サイトでご確認ください。
(www.Digidesign.co.jp/japan/compato)

ユーザー登録のお願い

弊社の DigiStore (www.digidesign.com) の Internet Activation を使用してプラグインを購入された場合は、ユーザー登録が自動的に手続きされます。

パッケージに梱包されたプラグインを購入された場合は、同梱されている『ユーザー登録カード』に記載されている方法で、オンラインで手続きを行ってください。

正規ユーザーとしてご登録していただいた皆様には、ソフトウェアの定期的なアップデートのほか、アップグレードに関するご案内をさせていただきます。

テクニカル・サポートについては、弊社の Web サイト (www.digidesign.com)、または同梱されている『ユーザー登録カード』でご確認ください。

プラグインの操作方法

次の点については、『DigiRack プラグイン・ガイド』または『Digidesign プラグイン・ガイド』を参照してください。

- トラックへのプラグインのインサート
- クリップ・インジケーター
- プラグイン・ウィンドウ
- パラメーターの調整方法
- プラグイン・パラメーターのオートメーション
- プラグイン・セッティング・ライブラリアンの使い方

凡例

本書では、メニューアイテムの選び方やマウスの操作方法を簡略化するために、次のような方法で表記しています。

表記法	操作法
[ファイル (File)] > [上書き保存 (Save)]	[ファイル] メニューから [上書き保存] コマンドを選ぶ
Control+N	Control キーを押しながら数字、記号、またはアルファベットのキーを押す
Control- クリック	Control キーを押しながら、マウスボタンをクリックする
右クリック (Windows)	Windows システムで、右側のマウスボタンをクリックする

文中のアイコン

 Pro Tools を使ううえで、ヒントになるようなポイントを紹介しています。

 データやシステムのパフォーマンスに影響を与える可能性ある点など、とくに注意を要することについては、このマークで表記しています。

 コンピューターのキーボードやマウスを使ったショートカットを紹介しています。

 関連する項目など、併せて参照すべき節や項については、このマークで表記しています。

www.digidesign.com について

弊社の Web サイト (www.digidesign.com) では、皆様に Pro Tools を最大限に活用していただけるよう、さまざまな情報を提供させていただいております。ご提供させていただいているサービスの一部を、ここでご紹介させていただきます。

ユーザー登録：ご購入になった製品をオンラインでご登録いただけます。登録方法については、パッケージに同梱されているユーザー登録カードに記載されています。

サポート：弊社のテクニカル・サポートやカスタマー・サービスへのお問い合わせ、ソフトウェア・アップデートや最新版オンライン・マニュアルのダウンロード、システム要件や互換性情報の閲覧、Answerbase の検索、Pro Tools のユーザー・コンファレンスへの参加など、さまざまなサービスを提供しております。

トレーニング&エデュケーション：Pro Tools の認定オペレーターまたはエキスパートとしての資格を得る、オンラインで独学する、認定 Pro Tools トレーニング・センターに応募するといった方法について情報を提供しています。

製品のご案内およびデベロップメント・パートナーのご紹介：弊社製品のご案内をはじめ、デモ版ソフトウェアのダウンロード配布、デベロップメント・パートナーによるプラグイン、アプリケーション、およびハードウェアをご紹介します。

ニュースおよびイベント：Pro Tools の製品説明会やデモについての最新情報を提供しています。

このほかにも Pro Tools に関する情報が満載されておりますので、弊社 Web サイトに是非アクセスしてください (www.digidesign.com)。

第 2 章

インストールと基本設定の方法

Synchronic のインストール方法

Synchronic をインストールするには、Synchronic インストーラー CD-ROM を使います。

Synchronic を Windows にインストールするには：

- 1 Windows を起動し、管理者権限でログインします。管理者権限の詳細については、Windows の説明書を参照してください。
- 2 Synchronic のインストーラーCD-ROM をドライブにセットします。Synchronic のインストーラー・フォルダを開き、Synchronic Setup アイコンをダブルクリックします。
- 3 [次へ] をクリックしてインストール作業を開始します。
- 4 画面に表示される指示に従って、インストール作業を続けます。
すべてのソフトウェア・コンポーネント、および PACE システム・ファイルのインストール作業が完了したら、次のステップに進みます。
- 5 インストール作業が完了したら、[完了] をクリックします。

Synchronic を Macintosh にインストールするには：

- 1 Synchronic のインストール先のアカウントに管理者権限でログインしていることを確認します。

 *Mac OS X の管理者権限の詳細については、MacOS X の説明書を参照してください。*

- 2 Synchronic のインストーラーCD-ROM をドライブにセットします。[Install Synchronic] をダブルクリックします。
- 3 まず管理者のパスワードを入力し、次に [OK] をクリックします。
- 4 [インストール] をクリックします。
- 5 画面に表示される指示に従って、インストール作業を続けます。
- 6 インストール作業が完了したら、[終了] をクリックします。

Synchronic のオーソライズ方法

Synchronic プラグインをオーソライズするには、PACE Anti-Piracy 社製の iLok USB Smart Key (iLok) を使います。



iLok USB Smart Key

iLok は外見上、ドングルに似ていますが、さまざまに異なる開発元の複数のアプリケーションを確実にオーソライズできるという点が特徴です。

iLok では、iLok 対応アプリケーションに対し、100 以上のオーソライズ情報をおさめることができます。iLok を特定のソフトウェアに対していったんオーソライズすると、同じソフトウェアをインストールした別のコンピュータに iLok を装着することで、該当するソフトウェアを使用できます。

▲ iLok USB Smart Key は、プラグインまたはソフトウェア・オプションには付属していません。Pro Tools HD シリーズ・システムなど、Pro Tools のシステムによっては、iLok が付属しているほか、別売の製品としても用意されています。

弊社の DigiStore (www.digidesign.com) でプラグインをオンラインで購入された場合は、iLok.com から iLok ヘライセンスをダウンロードすることで、オーソライズ作業を実行できます。操作方法の詳細については、『iLok Usage Guide』、または iLok の Web サイト (www.iLok.com) でご確認ください。

パッケージに梱包されたプラグインを購入された場合は、同梱されているライセンス・カードを iLok に差し込むことで、オーソライズ作業を実行できます。

プラグインに付属しているライセンス・カードを使ってオーソライズする場合は、次の手順に従ってください。

iLok とライセンス・カードを使ってプラグインをオーソライズする

ライセンス・カードに関しては、それぞれのプラグインに対して特定のものがが必要です。プラグインを購入された際には、適切なライセンス・カードが付属しています。ライセンス・カードには、GSM カットアウトと呼ばれる、取りはずし可能なプラスチック製チップが用意されています。

この節で説明するオーソライズ方法については、それぞれのプラグインごとに実行することが必要です。

 iLok テクノロジー、およびオーソライズ方法の詳細については、PDF 版『iLok Usage Guide』を併せて参照してください。

iLok を使ってプラグインをオーソライズするには：

- 1 コンピューターのいずれかの空いている USB ポートに iLok を差し込みます。
- 2 Pro Tools を起動します。「インストールされているプラグインまたはソフトウェア・オプションのなかに、オーソライズされていないものが含まれています」という趣旨のプロンプトが表示されます。

 プラグインまたはソフトウェア・オプションのデモ・バージョンをすでに使用している場合は、iLok を装着する前に、Pro Tools を起動します。Pro Tools を起動した後、プロンプトが表示されたら、コンピューターのいずれかの空いている USB ポートに iLok を差し込みます。

- 3 「ライセンス・カードを iLok に装着してください」という趣旨のプロンプトが表示されるまで、画面に表示される指示に従って作業を進めます。
- 4 ライセンス・カードから GSM カットアウトの部分を取りはずします。この際、無理な力が加わらないように注意してください。
- 5 GSM カットアウト部分を iLok に差し込みます。GSM カットアウトの金属部分が iLok のカード・リーダー部分に接触していることを確認します。



ライセンス・カードを装着した iLok

- 6 画面に表示される指示に従い、それぞれのプラグインごとにオーソライズ作業を実行します。
- 7 オーソライズ作業が完了したら、iLok から GSM カットアウトを抜き取ります (GSM カットアウトだけを抜き取ることができない場合は、いったん iLok ごと抜き取り、GSM カットアウトを抜き取った iLok をコンピューターのいずれかの空いている USB ポートに iLok を差し込みます)。

Synchronic のアンインストール方法

Synchronic のデモ版をインストールしている場合、試用期限が切れた時点で、アンインストールすることをお勧めします。Synchronic のデモ版をインストールしたままにしておくと、Pro Tools を起動するたびに、「試用期限が切れています」という趣旨のプロンプトが表示されてしまいます。

Synchronic を Windows XP からアンインストールするには：

- 1 [スタート] ボタンをクリックします。
- 2 [コントロールパネル] をクリックします。
- 3 [プログラムの追加と削除] をダブルクリックします。
- 4 まず [現在インストールされているプログラム] のリストから [Digidesign Synchronic] を選択し、次に [変更と削除] ボタンをクリックします。
- 5 [変更と削除] ボタンをクリックします。
- 6 [OK] をクリックして、Synchronic のアンインストール作業を実行します。
- 7 アンインストール作業が完了したら、[プログラムの追加と削除] ウィンドウを閉じます。

Synchronic を Macintosh からアンインストールするには：

- 1 起動ディスクにある [Plug-Ins] フォルダを開きます (Library/Application Support/Digidesign)。
- 2 Synchronic をゴミ箱にドラッグします。
- 3 ゴミ箱を空にします。

Synchronic RTAS をトラックにインサートする

RTAS (リアルタイム) バージョンの Synchronic は、モノまたはステレオのインストゥルメント・トラックまたはオーディオ・トラックにインサートすることで使用できます。Synchronic では、画面上のインターフェイス、MIDI コントローラー、コントロール・サーフィス、プラグイン・オートメーション、またはインストゥルメント・トラックをプレイバックすることで操作できます。

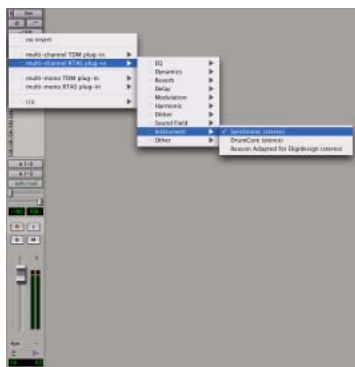
Synchronic をトラックにインサートすると、そのトラック上で唯一のオーディオ入力音源となります。Synchronic をオーディオ・トラックにインサートした場合は、Pro Tools をプレイバックしても、

Synchronic をインストールしているトラック上のオーディオ・リージョンは再生されません。また、Synchronic をトラックにインサートした場合は、トラックへの入力信号がプレイバック中に実質的にミュートされることになります。Synchronic を単独のトラック上に 2 箇所以上にインサートした場合は、下流の Synchronic だけが再生されます。

Synchronic では、複数のトラックに同時にインサートできます。Synchronic をインサートすると、バーチャル MIDI ノードがそれぞれに新規作成され、“Synchronic 1” を最初にして通し番号がふられます。それぞれの Synchronic のバーチャル MIDI ノードは、Pro Tools の MIDI トラックの MIDI デスティネーションとして、アウトプット・セレクターに選択肢として表示されます。Synchronic を MIDI トラックの出力先として選択する方法については、11 ページの『パフォーマンス用 インストールメント・トラックの設定』を参照してください。

Synchronic をトラックにインサートするには：

- 1 [トラック (Track)] > [新規... (New...)] を選び、ひとつのモノまたはステレオのインストールメント・トラックまたはオーディオ・トラックを指定します。
- 2 [作成 (Create)] をクリックします。
- 3 目的のトラックのインサート・セレクターをクリックし、[Synchronic] を選択します。



Synchronic をステレオ・オーディオ・トラックにインサートする

Synchronic プラグインをトラックから取り除くには：

- インサート・セレクターをクリックし、ポップアップメニューから [インサートなし (No Insert)] を選択します。

▲ Synchronic をトラックから取り除くと、ロードしているオーディオ・ファイルを含め、Synchronic のパラメーターに対して加えた変更内容が失われます。セッティング・ライブラリアン機能を使うと、ロードしているオーディオ・ファイルを含め、Synchronic のパラメーターをプリセットとして保存できます (第 6 章『セッティング・ライブラリアン機能の使い方』参照)。

複数個所にインサートした Synchronic の管理方法

複数のトラックに対して Synchronic をインサートした場合、次のいずれかの方法で、プレイバックの対象となる Synchronic を管理できます。

- トラックのミュート・ボタンを使って Synchronic をミュートし、別のトラックにインサートしている Synchronic のプレイバックを続ける。
- 特定の Synchronic のインスタンスに対し、空白のプリセットを呼び出す。たとえば、サウンド・プリセット 12 が空白の場合は、サウンド A とサウンド B の両方に対して呼び出すことができます。
- Synchronic のプラグイン・ウィンドウの [bypass] ボタンをオンに切り換える。一般のプラグインとは異なり、Synchronic では、トラック入力またはディスクからのオーディオ信号が通過せず、Synchronic にインポートしているオーディオだけがプレイバックされます。このため、プラグイン・ウィンドウの [bypass] ボタンが、一般のバイパス機能の代わりにミュート・ボタンとして機能します。

Synchronic AudioSuite の使い方

AudioSuite バージョンの Synchronic では、大部分の点で RTAS バージョンと同じように機能しますが、いくつかの点で大きく異なります。これらの相違点については、第7『Synchronic AudioSuite プラグインの使い方』で詳しく説明しています。

Synchronic RTAS の プラグイン・ウィンドウ

Synchronic をインサートしたトラックのインサート・ボタンをクリックすると、プラグイン・ウィンドウが表示され、Synchronic のパラメーターをリアルタイムでコントロールできます。



Synchronic のプラグイン・ウィンドウ (RTAS バージョンの例)

トラック・セクター：セッション上のインストゥルメント、Aux 入力、およびオーディオのいずれかのトラックにアクセスできます。

インサート・ポジション・セクター：現在のトラック上の別のインサート・ポジションにアクセスできます。

プラグイン・セクター：このポップアップメニューには、[Plug-Ins] フォルダにインストールされているリアルタイム・プラグインが表示され、目的のプラグインを選択できます。

bypass (バイパス)：現在表示されているプラグインがオフに切り換わります。Synchronic では、通常のバイパス機能の代わりに、実質的にミュート・ボタンとして機能します。

設定 (セッティング) メニュー：プラグインのセッティング内容をコピー、ペースト、保存、およびインポートできます。

ライブラリアン・メニュー：プラグインのルート設定フォルダまたは現在のセッションの設定フォルダに保存されているセッティング・ファイルを呼び出すことができます。

比較 (compare)：このボタンをクリックすると、現在のセッティング内容と前回保存した状態を交互に切り換えて聴き比べることができます。

オートメーション・パラメーター有効化 (auto)：このボタンをクリックすると、ダイアログが開き、オートメーションの記録の対象とするパラメーターを取捨選択できます。

オートメーション・セーフ (safe)：このボタンをオンに切り換えると、オートメーションが書き込み禁止の状態になり、既存のデータを上書きする心配がなくなります。

ターゲット・プラグイン：複数のプラグイン・ウィンドウを開いている場合、このボタンをクリックして、ボタンが赤く点灯しているウィンドウが、キーボード・コマンドの操作対象になります。このボタンをクリックして、消灯 (グレイ) させた場合は、別のプラグイン・ウィンドウを開いても、そのウィンドウの内容に置き換わることなく、同じ状態で開いたままになります。これは、アウトプット・ウィンドウやセンド・ウィンドウのターゲット・ボタンと同じように機能します。

MIDI の設定

(RTAS のみ)

Synchronic をインストールメント・トラックのデータとして、または外部MIDIコントローラーやMIDIコントロール・サーフィスから MIDI を通してコントロールするには、まず Pro Tools の MIDI 環境を設定することが必要です。

■ MIDI インターフェイスや MIDI デバイス、OS (Windows または Macintosh) の設定方法については、『スタートアップ・ガイド』を参照してください。

入力装置 (Input Devices) の設定

(Macintosh のみ)

Synchronic プラグインを MIDI キーボード・コントローラーからプレイバックしたり、インストールメント・トラックにレコーディングしたりするには、使用するデバイスを [入力装置 (Input Devices)] ダイアログで登録することが必要です。

入力装置を登録するには：

- 1 [設定 (Setup)] > [MIDI] > [入力装置.. (Input Devices...)] を選びます。
- 2 Synchronic プラグインのプレイバック、および MIDI データのレコーディングに使用する MIDI デバイスを選択します。



[MIDI 入力装置 (MIDI Input Devices)] ダイアログ

💡 実際には使用しない MIDI デバイスの選択を解除すると、MIDI の全体的なパフォーマンスが向上します。

- 3 最後に [OK] をクリックします。

MIDI のモニタリング

レコーディング中の MIDI データをモニタリングするには、[MIDI スルー (MIDI Thru)] を選択しておきます。MIDI スルーをオンにすると、レコード・イネーブルに切り換わっているインストールメント・トラックにアサインされているデバイスとチャンネルに対して、MIDI コントローラーからの MIDI 信号がルーティングされます。

MIDI スルー (MIDI Thru) をオンに設定するには：

- [設定 (Setup)] > [MIDI] > [MIDI スルー (MIDI Thru)] を選択します。

MIDI スルーを使用するときは、MIDI キーボード・コントローラー側のローカル・コントロールをオフにするように注意してください。ローカル・コントロールをオンのままにしておくと、MIDI キーボードが MIDI ノートを重複して受信し、音が鳴りっぱなしになる恐れがあります。ローカル・コントロールをオフにする方法については、MIDI デバイスに付属しているマニュアルを参照してください。

⚠ [MIDI スルー (MIDI Thru)] をオンにすると、レコード・イネーブル・トラックにアサインされた MIDI デバイスに対して、システム・エクスクルーシブ・イベントが送信されます。ただし、256バイト未満のデータに制限されます。

MIDI 入力信号のフィルタリング

MIDI 入力フィルター (MIDI Input Filter) 機能を使うと、受信する MIDI メッセージの種類を取捨選択できます。[すべて (All)] を選択すると、チャンネル・メッセージやコントロール・チェンジなど、すべてのメッセージがレコーディングの対象になります。

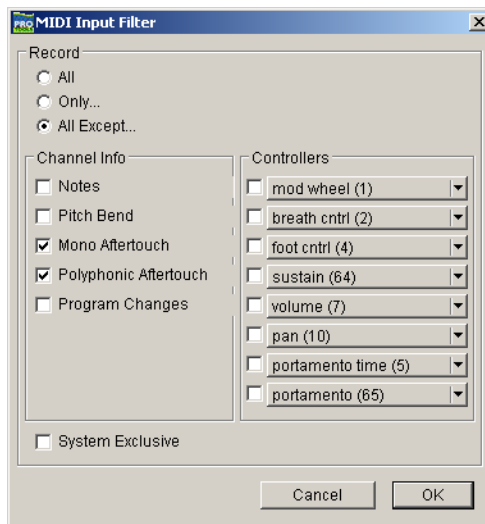
[選択されたものだけ (Only)] を選択すると、チェックボックスで選択したメッセージだけがレコーディングの対象になります。これに対して [選択されたもの以外 (All Except)] を選択すると、チェックボックスで選択したメッセージを除外し、それ以外のすべてのメッセージがレコーディングの対象になります。

Synchronic は、アフタータッチとプログラム・チェンジの両メッセージには反応しないため、この 2 つのメッセージを受信しないように設定すると、Pro Tools に入力される余分な MIDI データを減くことができます。

アフタータッチを除外する設定例

アフタータッチを除外するには：

- 1 [設定 (Setup)] > [MIDI] > [入力フィルター ... (Input Filter...)] を選びます。
- 2 [選択されたもの以外 (All Except)] を選択します。



MIDI 入力フィルター (MIDI Input Filter)

- 3 [モノアフタータッチ (Mono Aftertouch)] と [ポリフォニックアフタータッチ (Polyphonic Aftertouch)] を選択します。
- 4 最後に [OK] をクリックします。

パフォーマンス用 インストゥルメント・ トラックの設定

(RTAS のみ)

Synchronic をインストゥルメント・トラックまたはオーディオ・トラックにいったんインサートすると、インストゥルメント・トラックに加え、オーディオ・トラックまたは Aux 入力トラックからプレイバックできます。インストゥルメント・トラックには、Synchronic から MIDI コントローラーへの MIDI スルー機能が用意されているので、ライブスタジオでのパフォーマンスが可能です。



Pro Tools では、オーディオと MIDI の両データをレコーディングできるので、編集とリミックスを継続して行うことができます。

MIDIトラックで Synchronic をコントロールするには：

- 1 Synchronic を新規のインストゥルメント・トラック（もしくはオーディオまたは Aux トラック）にインサートします。詳細については、7 ページの『Synchronic RTAS をトラックにインサートする』を参照してください。

新規のインストゥルメント・トラックにインストゥルメント・プラグインを最初にインサートすると、トラックの MIDI アウトプットに自動的にアサインされ、インストゥルメント・ビューの MIDI アウトプット・セレクターに表示されます。



インストゥルメント・トラックでインストゥルメント・プラグインを使用する場合は、インストゥルメント・ビューが表示されていることを確認してください（[表示 (View)] > [編集ウィンドウ (Edit Window)] > [インストゥルメント (Instruments)]、または [表示 (View)] > [ミックスウィンドウ (Mix Window)] > [インストゥルメント (Instruments)]）。

- 2 インストゥルメント・トラックのインプット・パス・セレクターで、MIDI ポート (Windows) またはスタジオ・セットアップ内の MIDI コントローラー (Macintosh) を選択します。
- 3 インストゥルメント・トラックをレコード・イネーブルに切り換え、トラックの MIDI 入力 (外部 MIDI コントローラー) から Synchronic へ MIDI 信号を通過させます。

MIDI レーテンシー

インストゥルメント・トラックでは、MIDI データがバッファーに蓄えられるため、コントロール・データの送信とコントロール・データが再生に反映されるまでの間にレーテンシーは生じません。ただし、外部 MIDI デバイスでは必然的に若干のレーテンシーが生じてしまいます。

Synchronic プラグインには、516 サンプルの遅延が生じますが、遅延補正 (Delay Compensation) 機能をオンに設定すると、自動的に補正されます。



Pro Tools 7.0 以降では、*Pro Tools HD* システムで RTAS プラグインを使用する際にも遅延補正 (Delay Compensation) 機能がサポートされています。

外部 MIDI コントローラーに起因するレーテンシーを補正する方法としては、遅延補正 (Delay Compensation) 機能とは別に、インストゥルメント・トラックに対して MIDI コントロール・データをレコーディングしてから、クオンタイズするという方法もあります。ただし Synchronic では、*Pro Tools* の MIDI ビート・クロックとシンクしてプレイバックされ、プレイバック分解能がクオンタイズされるため、MIDI コントローラーの演奏に若干のズレがある場合でも、問題となるケースは稀といえます。

第 3 章

Synchronic の概要

この章では、Synchronic が備えている機能の概要について説明します。

Synchronic のモジュール構成

Synchronic はモジュール構成になっており、オーディオ・ファイル（ループ）のインポートやスライス、プレイバック、マニピュレーションといった作業をモジュールで分担して操作します。Synchronic は、Sound、Playback、Effect、XFade、および MIDI の 5 つのモジュールで構成されています。



Performance モードに用意されているモジュール (Synchronic RTAS)

Sound モジュール：ビット・デプスとサンプル・レートに関係なく、最大 12 のモノとステレオのいずれかのオーディオ・ファイルをロードできます。ファイルをいったんインポートすると、スライスしてから、Pro Tools の MIDI ビート・クロックにシンクした状態でプレイバックできます。この際、いずれかの 2 つのサウンド（A と B）を同時にプレイバックできます。

Playback モジュール：Sound モジュールの出力をマニピュレートします。Playback モジュールでは、サウンドの速度や順番、方向といったさまざまな要素をコントロールできます。

Effect モジュール：Playback モジュールの出力をエフェクト処理します。Gain、Noise、Filter、および Delay の 4 つのエフェクトが用意されており、これらを同時に使用できます。

XFade モジュール（RTAS のみ）：Sound、Playback、および Effect モジュールで処理したあと、A と B の 2 つのサウンドをミックスします。A と B の 2 つのサウンドをクロスフェード処理するには、PRESET と MANUAL の 2 つのモードが用意されています。

MIDI モジュール（RTAS のみ）：サウンドとプリセットのコンビネーションを MIDI を通してアサインしたり、トリガーしたりすることができます。また、MIDI コントローラーを Synchronic のパラメーターにマッピングして、コントロールすることもできます。

■ AudioSuite バージョンの *Synchronic* の詳細については、第 7 章『*Synchronic* AudioSuite プラグインの使い方』を参照してください。

Synchronic RTAS の プレイバック

■ AudioSuite バージョンの *Synchronic* をプレイバックする方法の詳細については、61 ページの『*Synchronic* AudioSuite での試聴』を参照してください。

Synchronic RTAS では、一般のプラグインとは異なり、トラック上のデータまたは外部からの入力信号はプレイバックされません。この代わりに *Synchronic* では、次の仕組みでサウンドがプレイバックされます。

- 1 サンプラーにサウンドを追加するのと同じ要領で、オーディオ・ファイル（ループ）を *Synchronic* の Sound モジュールにロードする。
- 2 [DETECTION] スライダーを使って、拍や拍の下位区分といった論理的単位にループをスライスする。
- 3 スライスしたループをテンポに合わせてプレイバックする。

Synchronic の Playback モジュールでは、それぞれのスライスのプレイバック方法をマニピュレートできます。また、RTAS バージョンの *Synchronic* にはイン・テンポ機能が用意されており、A と B の 2 つの異なるサウンドをミックスできます。

Synchronic では、プレイバックが Pro Tools のトランスポートと連動して開始し、停止します。

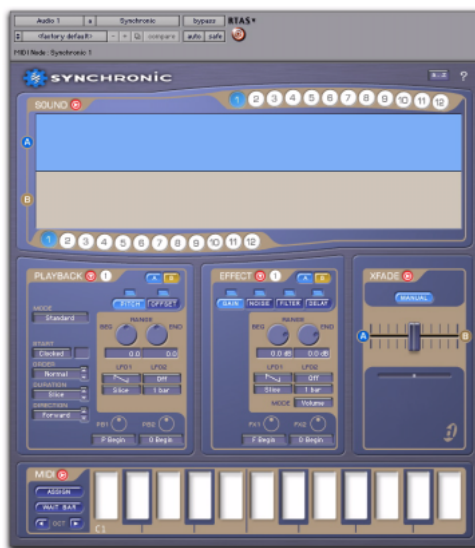
⚠ *Synchronic* をトラックにインサートすると、*Synchronic* がそのトラック上で唯一の音源となります。オーディオ・リージョンを含んでいるオーディオ・トラックに *Synchronic* をインサートすると、トラックに含まれているオーディオ・リージョンは実質的にミュートされることとなります（7 ページの『*Synchronic* RTAS をトラックにインサートする』参照）。

ループをロードする

■ *Synchronic* にオーディオ・ファイル（ループ）をロードする方法の詳細については、24 ページの『サウンドをインポートする』を参照してください。

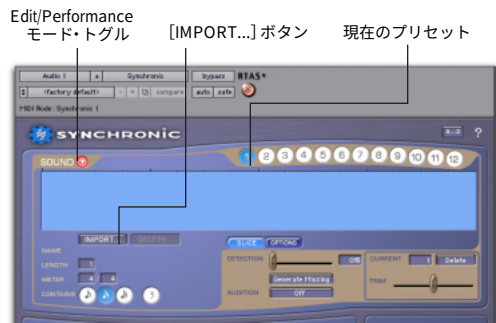
Synchronic にループをロードするには：

- 1 *Synchronic* をトラックにインサートします（7 ページの『*Synchronic* RTAS をトラックにインサートする』参照）。



Synchronic のプラグイン・ウィンドウ
(オーディオがロードされていない)

- 2 必要に応じて、Sound モジュールを Edit モードに切り換えます。Performance モードと Edit モードを切り換えるには、モード・トグルをクリックします (17 ページの『Performance モードと Edit モード』参照)。



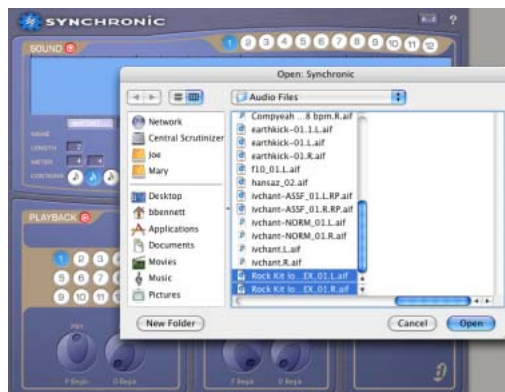
Edit モードの Sound モジュール

- 3 オーディオ・ファイル (モノ、デュアル・モノ、またはステレオ) を波形ディスプレイにインポートするには、次のいずれかの操作を行います。

- ワークスペース (Workspace) から波形ディスプレイにオーディオ・ファイルをドラッグする。
- まず [IMPORT...] ボタンを使ってオーディオ・ファイルを現在のプリセットとしてインポートし、次に [インポート (Import)] ボタンをクリックする。ダイアログが表示されたら、目的のオーディオ・ファイル (ループ) にアクセスして選択します。モノ・ファイルはモノ・プリセットとしてインポートされ、デュアル・モノ・ファイル (.L と .R) およびインターリーブ・ステレオ・ファイルはステレオ・プリセットとしてインポートされます。



Shift- クリックすると、連続した複数のファイルを選択できます。非連続の複数のファイルを選択するには、Control- クリック (Windows) または Command- クリック (Macintosh) します。



インポートするオーディオ・ファイル (ループ) を選択する

- 4 [開く (Open)] をクリックします。

選択したファイルが Synchronic にロードされ、現在のプリセットとして保管されます。ロードしたファイルの波形が波形ディスプレイに表示されます。複数のループを選択した場合は、連続したプリセットとしてロードされます。



波形ディスプレイに表示されたステレオ・ファイル (スライス前)

ループをスライスする

ループをいったんロードすると、スライスして、セッションのテンポに合わせてプレイバックできます。

Synchronic にロードしたループを
スライスするには：

- ループを構成するスライスが目的の数になるまで、[DETECTION] スライダーを調整します。
[DETECTION] のパーセンテージを大きくすると、アタックのピーク部分が検出され、波形ディスプレイにスライスが表示されます。



スライス [DETECTION] スライダー

サウンド・プリセット 1 にロードしたループを
スライスした様子

- ループをスライスする方法の詳細については、27 ページの『サウンドをスライスする』を参照してください。

ループをプレイバックする

RTAS バージョンの Synchronic でループを
プレイバックするには：

- Pro Tools のトランスポートの Play をクリックするか、スペースバーを押します。

AudioSuite バージョンの Synchronic でループを
プレイバックするには：

- プラグイン・ウィンドウの [preview] ボタンをクリックします。

Synchronic にロードされているループがセッションのテンポに合わせてプレイバックされます。

Synchronic のパフォーマンス

Synchronic に最大 12 の範囲でループをロードし、スライスすると、Playback、Effect、および XFade のモジュールを使いながら、ループを“演奏”できます。

スライスは異なる順番でプレイバックできるほか、Filter や Delay のイン・テンポ効果を加えたり、異なるサウンドとエフェクトのコンビネーションをクロスフェードしたりすることができます。

- Playback、Effect、および XFade モジュールの詳細については、第 4 章『Synchronic のパラメーター』を参照してください。

Synchronic には柔軟なプレイバックとエフェクト機能が用意されているほか、DJ 機材と共通したユーザー・インターフェイスにより、リアルタイムでのパフォーマンスに威力を発揮します。プラグイン・ウィンドウのユーザー・インターフェイスに加え、MIDI コントローラーやコンピューター・キーボード、コントロール・サーフィスでリアルタイムでコントロールできるほか、Pro Tools の MIDIトラックで MIDI データとしてコントロールしたり、プラグイン・オートメーションとしてコントロールしたりすることができます。

- Synchronic をオートメーションとして記録する方法については、第 5 章『Synchronic RTAS のオートメーション』を参照してください。

Performance モードと Edit モード

Synchronic に用意されているそれぞれのモジュールは、モード・トグルを使うことで、Performance モードと Edit モードを個別に切り換えることができます。たとえば、いずれかのモジュールを Edit モードで微調整しながら、別のモジュールを Performance モードでプレイバックできます。

💡 *AudioSuite* バージョンの *Synchronic* は、Edit モードだけで作動します。
Performance モードは用意されておらず、モード・トグルも用意されていません。
詳細については、59 ページの『*Synchronic AudioSuite* のモジュール』を参照してください。

Performance モードと Edit モードを切り換えるには：

- モジュール名の右側にあるモード・トグルをクリックします。



モード・トグル
(Performance モード)

モード・トグル (Sound モジュール)

モード・トグルの三角形が右を向いている場合は、モジュールが Performance モードに切り換わっていることを示します。モード・トグルの三角形が下を向いている場合は、モジュールが Edit モードに切り換わっていることを示します。

Performance モード

Synchronic RTAS では、それぞれのモジュールを Performance モードで表示でき、プリセットとパフォーマンスをコントロールできます。Performance モードでは、Sound モジュールにロードするサウンドを選択できるほか、Playback、Effect、XFade、および MIDI モジュールでプリセットを選択したり、パフォーマンスをマニピュレートしたりすることができます。

📖 それぞれのモジュールの Performance モードの詳細については、第4章『*Synchronic*のパラメーター』を参照してください。

Edit モード

Edit モードでは、モジュールのコントロール類を微調整できます。Edit モードでパラメーターに変更を加えると、現在選択しているプリセットに対して変更が瞬時に反映されます。Editモードでは、オーディオ・ファイルをロードしたり、プリセットをエディットしたり、MIDI をアサインしたりすることができ、これらは Performance モードから瞬時に呼び出すことができます。

📖 それぞれのモジュールの Edit パラメーターの詳細については、第4章『*Synchronic*のパラメーター』を参照してください。

パフォーマンス・コントロール (RTAS のみ)

Synchronic には、プリセットやユーザー・アサイン可能なパフォーマンス・コントロール（ユーザー・ノブ）、サウンド A/B セレクター、オンスクリーン・キーボードといったリアルタイム・パフォーマンスに適したコントロール類が用意されています。

プリセット：それぞれのモジュールの Edit モードで設定した内容を保管し、呼び出すことができます。Synchronic では、それぞれのモジュールで最大 12 種類のプリセットを保管できます。詳細については、18 ページの『Synchronic のプリセット』を参照してください。



Playback モジュールのプリセット

ユーザー・ノブ：Playback、Effect、および XFade モジュールで、あらかじめ指定しているパラメーターをコントロールします。Edit モードでは、モジュールのユーザー・ノブをアサインすることで、特定のパフォーマンス・パラメーターをコントロールできます。MIDI モジュールでは、それぞれのモジュールのユーザー・ノブに MIDI コントローラーをアサインできます。



Playback モジュールのユーザー・ノブ

サウンド A/B セレクター：Playback と Effect の両モジュールの Edit と Performance の両モードに用意されています。このボタンでは、Playback と Effect の両モジュールのプリセットを、サウンド A とサウンド B で交互に切り換えることができます。サウンド A/B セレクターでは、サウンド A とサウンド B の両方を同時にオンに切り換えることができ、Playback と Effect の単独のプリセットで、サウンド A とサウンド B の両方を同時に修正できます。サウンド A とサウンド B の両方がオフになっている場合は、いずれかをオンに切り換えるまで、現在選択されている Playback または Effect のプリセットがオフになります。



Playback モジュールのサウンド A/B セレクター

オンスクリーン・キーボード：別の 4 種類のモジュールでプリセットをトリガーするために使用できます。また、オンスクリーン・キーボードまたは外部 MIDI キーボードをアサインすることで、別のプリセットをトリガーすることもできます。詳細については、46 ページの『MIDI モジュール』を参照してください。



MIDI モジュールのオンスクリーン・キーボード

Synchronic のプリセット

それぞれのモジュールには、次の 12 種類のプリセットが用意されています。

- Sound モジュールでは、オーディオ・ファイル（ループ）をロードして、プリセットとして保管できます。
- Playback、Effect、および XFade のそれぞれのモジュールでは、Edit モードでのさまざまな設定内容を保管して呼び出すことができます。
- MIDI モジュールでは、MIDI コントロール・アサインをプリセットとして保管できます。これには、別のモジュールのプリセットのコンビネーションが含まれます。



プラグインの設定内容およびプリセットについては、AudioSuite と RTAS の両バージョンで共有できます。ただし、AudioSuite バージョンでは、Sound、Playback、および Effect の最初のプリセットに保管された情報だけがインポートとエクスポートの対象になります。

Synchronic のプリセットは、セッション内のそれぞれのインスタンス（各インサート）で固有のものになります。特定のインスタンスに対して、Synchronic のプリセットの全体的な状況を保存するには、セッティング・ライブラリアン機能を使います（第6章『セッティング・ライブラリアン機能の使い方』参照）。

Synchronic のプリセットは、Performance モードの MIDI モジュールまたは Pro Tools の MIDI トラックからトリガーできるほか、外部 MIDI キーボード・コントローラーでのライブ・パフォーマンスも可能です。

 MIDI モジュールでキーおよびMIDI コントローラーをアサインする方法については、46 ページの『MIDI モジュール』を参照してください。

プリセットは、プラグイン・オートメーションまたはコンピューター・キーボードから選択することもできます。

 キーボード・フォーカス・モードでは、コンピューター・キーボードを使ってプリセットを選択できます（50 ページの『キーボード・フォーカス・モード』参照）。

プリセットを選択するには：

- Performance モードでは、いずれかのモジュールのプリセット・ボタンをクリックします。MIDI モジュールでは、オンスクリーン・キーボードの鍵盤をクリックします。
- Edit モードでは、Sound モジュールのプリセット・ボタンをクリックするか、Playback、Effect、および XFade モジュールの [Preset] ポップアップメニューから目的のプリセットを選択します。Editモードでは、MIDI モジュールのプリセットは画面に表示されません。



Playback モジュールの [Preset] ポップアップメニュー

プリセットに加えたエディットを保管するには：

- 1 目的のプリセットを選択します。
Sound モジュールでは、エディットするプリセットを選択するには、Edit モードに切り換えることが必要です（21 ページの『Sound モジュール』参照）。
- 2 モジュールが Performance モードに設定されている場合は、まず Edit モードに切り換えてから、必要に応じてエディットを加えます（それぞれのモジュールの Edit モードのパラメーターの詳細については、第4章『Synchronic のパラメーター』を参照）。
いずれかのモジュールのパラメーターに対して加えたエディットは、選択しているプリセットに対して瞬時に反映され、保管されます。

Playback、Effect、または XFade のプリセットを複製するには：

- 1 複製元のプリセットを選択します。
- 2 複製先のプリセットを Control- クリック（Windows）または Command- クリック（Macintosh）します。
複製元として選択したプリセットの内容が複製先のプリセットにコピーされます。

第 4 章

Synchronic のパラメーター

パラメーターの調整方法

マウスを使ってパラメーターを調整する

ロータリー・コントロールでは、マウスを上下左右にドラッグすることで調整できます。上または右にドラッグするとパラメーター値が大きくなり、下または左にドラッグすると値が小さくなります。

コンピューター・キーボードでパラメーターを調整する

それぞれのロータリー・コントロールの下には数値フィールドが用意されています。ここには現在のパラメーター値が表示され、コンピューター・キーボードで変更できます。

パラメーター値を入力するには：

- 1 目的のパラメーターの数値フィールドをクリックします。
- 2 次のいずれかの方法で数値を修正します。
 - ・ 目的の数値を入力する。
 - ・ 値を大きくするには、↑キーを押す。値を小さくするには、↓キーを押す。
- 3 テンキー側の Enter キーを押すと、入力した数値が確定され、キーボード入力モードがそのまま維持されます。

本体側の Enter キー（Windows）または Return キー（Macintosh）を押すと、入力した数値が確定され、キーボード入力モードが解除されます。



Tab キーを押すと、次のフィールドに進むことができます。Shift+Tab を押すと、前のフィールドに戻ることができます。

Sound モジュール

Sound モジュールでは、最大 12 種類のオーディオ・ファイルをロードして呼び出すことができます。インポートすると、オーディオ・ファイルが RAM にロードされ、プラグインのセッティング・ファイルといっしょに保存されます。

Edit モードでは、オーディオ・ファイル（ループ）のインポート、削除、スライスといった操作が可能です。Synchronic では、オーディオ・ファイルをスライスすると、ファイル（ループ）がリージョンとして自動的に編集されます。この際、拍子や拍数、拍の下位区分といった音楽的なクライテリアを基準にして、洗練された内蔵ピーク検出アルゴリズムが使用されます。Synchronic ではこのようにして、リズム・ループに含まれるヒットが個別に分離されます。それぞれのスライスは、Pro Tools の MIDI ビート・クロックにシンクすることで、テンポに合わせてプレイバックされます。

Performance モード（RTAS のみ）の Sound モジュールでは、12 種類のプリセットのいずれかを A と B の両チャンネル（サウンド A とサウンド B）で個別にプレイバックできます。

Sound Performance モード

(RTAS のみ)

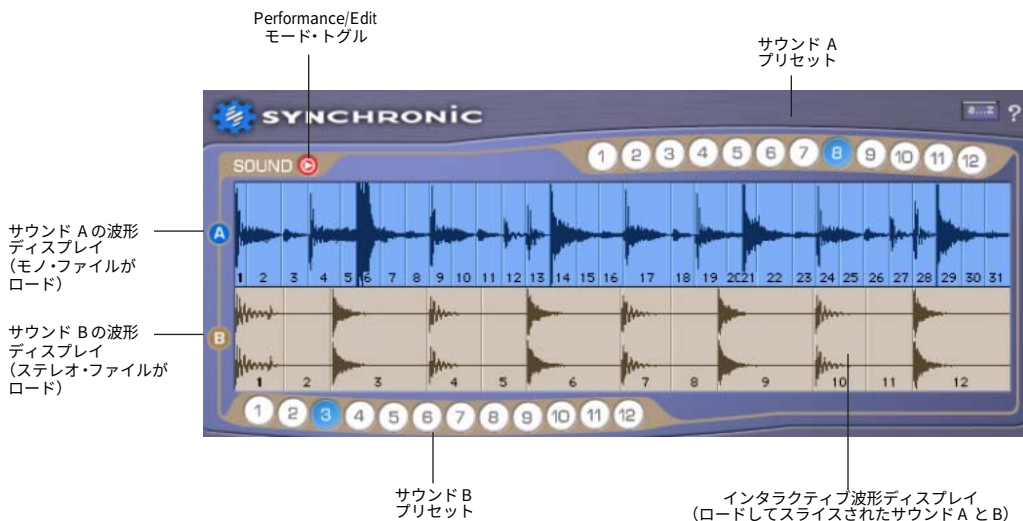
Performance モードの Sound モジュールでは、Synchronic にロードしているオーディオ・ファイルおよびループを呼び出し、インタラクティブに操作できます。



Performance モードは、RTASバージョンの Synchronic だけに用意されています。

サウンド・プリセット

サウンド・プリセットでは、Synchronic にロードしているオーディオ・ファイルを呼び出すことができます。Performance モードでは、サウンド・プリセットに 1～12 の番号がつけられ、波形ディスプレイの上下にある 2 つのバンクに整理できます。それぞれのサウンド・プリセットには、ビット・デプスまたはサンプル・レートに関係なく、モノまたはステレオのオーディオ・ファイルを個別に保管できます。サウンド・プリセットを選択すると、該当するオーディオ・ファイル（ループ）を瞬時に呼び出してプレイバックできます。サウンド・プリセットを選択するには該当するプリセット・ボタンをクリックするか、MIDI キーボードの該当する鍵盤を押します。



Performance モードの Sound モジュールで、サウンド A のプリセット 4 とサウンド B のプリセット 1 にオーディオ・ファイルをロードした様子 (RTAS バージョンの例)

サウンド A とサウンド B

Performance モードでは、2 台のターンテーブルを配置した典型的な DJ セットの要領で、“A”と“B”の 2 つのサウンドをつないでプレイバックできます。サウンド A とサウンド B の両方では、同じ 12 種類のサウンド・プリセットを使用できます。サウンド A の波形は、サウンド B の波形の上に表示され、波形の左側に“A”と“B”と表示されます。

サウンド A とサウンド B を同時にプレイバックしている場合は、波形の左側に表示された“A”と“B”をクリックすることで、一方を分離できます。XFade モジュールのクロスフェード・フェーダーが一方に移動し、選択を解除されたサウンドがミュートされます。

インタラクティブ波形ディスプレイ

Performance モードでは、Sound モジュールにサウンド A と B の 2 つの波形が表示されます。波形ディスプレイには、現在選択されているオーディオ・ファイル（ループ）が表示されます。波形ディスプレイには、サウンド A と B に対して、モノとステレオの両方を表示できます。

プレイバック中には、Pro Tools の MIDI ビート・クロックのパルスに応じて、波形が動画として動きます。Sound モジュールの波形ディスプレイ上をプレイバック中にクリックすると、クリックした位置に応じて、プレイバック位置が移動します。プレイバック中にサウンド A と B のいずれかの波形を繰り返しクリックすると、リズムにシンクペーションを加えることができます。波形ディスプレイ上を Alt-クリック (Windows) または Control-クリック (Macintosh) すると、Pro Tools の MIDI ビート・クロックの現在位置（小節と拍）に応じて、プレイバックを再シンクさせることができます。

プレイバックの開始と停止

Synchronic のプレイバックを開始したり、停止したりするには、Pro Tools のトランスポートでコントロールします。Synchronic のすべてのインスタンスは、Pro Tools のトランスポートに連動します。



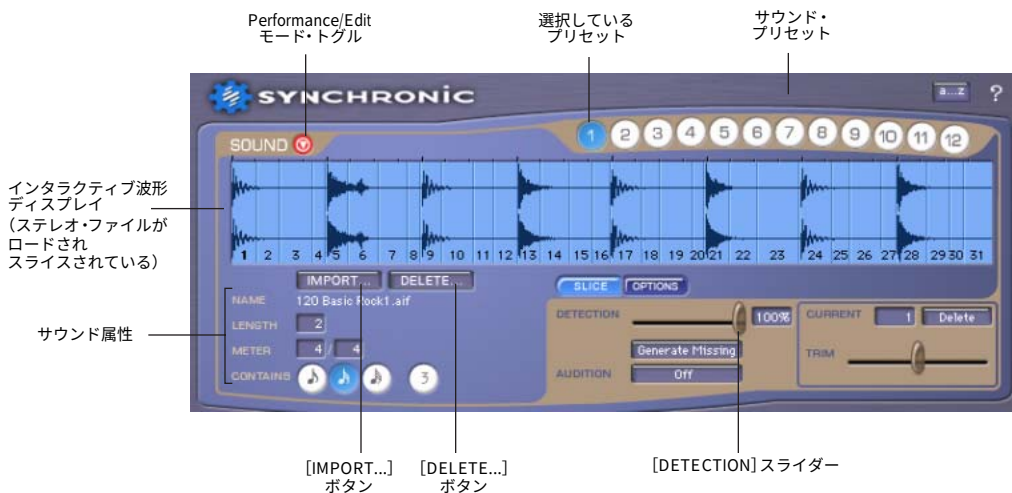
Synchronic を複数箇所にインサートしている場合は、トラック・ミュート・ボタンを使います。また、プラグイン・ウィンドウの[bypass]ボタンを使うと、Synchronic の該当するインスタンスの出力をミュートできます。

Sound Edit モード

Sound モジュールの Edit モードでは、サウンドのインポートや削除、スライスに加え、Synchronic のプレイバックを微調整できます。Synchronic のプリセットにロードしたオーディオ・ファイルは、それぞれのインスタンスに固有のものであり、Pro Tools のセッション・ファイルまたはプラグインのセッティング・ファイルといっしょに保存できます。ロードしているオーディオ・ファイルを含め、すべてのプリセットの全体的な状況については、Synchronic プラグインのライブラリアン機能を使うことで、保管して呼び出すことができます（第 6 章『セッティング・ライブラリアン機能の使い方』参照）。



Synchronic RTAS では、Sound モジュールを Edit モードに切り換えている場合は、サウンド A だけが表示され、サウンド B がミュートされます。つまり、サウンド A は実質的にソロになります (XFade モジュールでは、サウンド A だけが通過されます)。



Edit モードの Sound モジュール (プリセット 1 にオーディオをロード) (RTAS の例)

インポート用オーディオ・ファイルを下準備する

Synchronic のリズム編集とプレイバック機能を最大限に活用するには、Synchronic にインポートする前にループを下準備しておくことが重要です。これには Pro Tools の編集ウィンドウを使い、まずリージョン (ループ) を編集して、統合してから、次にリージョン (ループ) を小節の長さに正確にトリミングします。この際、リージョンのスタート・ポイントとダウンビートに隙間がなく、エンド・ポイントに余分なオーディオが存在しないことが重要です。ループをリージョンとしていったん定義したら、リージョンを統合し ([編集 (Edit)] > [統合 (Consolidate)]), Synchronic にインポートします。

 Pro Tools の編集ウィンドウでループを下準備する場合は、タブ・トゥ・トランジェント (Tab To Transients) ボタンを使ってダウンビートに移動し、[リージョンとして分割 (Separate Region)] コマンド [編集 (Edit)] > [リージョンとして分割 (Separate Region)] を実行すると、長い範囲からループを作成するのに便利です。

 Pro Tools でのリージョンの編集方法については、『Pro Tools リファレンス・ガイド』を参照してください。

サウンドをインポートする

[IMPORT...] ボタンを使うか、ワークスペース (Workspace) からドラッグ&ドロップすると、オーディオ・ファイルを Synchronic にインポートできます。

対応オーディオ・フォーマット

Synchronic では、AIFF、BWF (WAV)、および SD II (Macintosh のみ) の、8、16、および 24 ビットのモノまたはステレオのオーディオ・ファイルがサポートされています。サポートされているビット・デプスとオーディオ・ファイル・フォーマットは、いずれの組み合わせでも、インポートして同時にプレイバックできます。すべてのオーディオ・ファイルは、インポートの時点で 32 ビット浮動小数点 (RTAS のネイティブ・フォーマット) 形式に変換されます。ただし Synchronic では、インポートの時点では、サンプル・レートは変換されません。たとえば、44.1 kHz のファイルを 96 kHz

のセッションにインポートした場合は、間違ったピッチでプレイバックされてしまいます（ただしテンポに関しては、MIDI ビート・クロックにクオンタイズされます）。

サウンドをプリセットにインポートするには：

- 1 必要に応じて、Sound モジュールを Edit モードに切り換えます（17 ページの『Performance モードと Edit モード』参照）。
- 2 オーディオ・ファイル（ループ）を保管するプリセットを選択します。
- 3 [IMPORT...] ボタンをクリックします。選択したプリセットにすでにファイルがロードされている場合は、「ロードされているファイルを削除してください」という趣旨のプロンプトが表示されます。



[IMPORT...] ボタンを *Control-* クリック (*Windows*) または *Command-* クリック (*Macintosh*) すると、このプロンプトを省略できます。

- 4 ダイアログが表示されたら、目的のオーディオ・ファイル（ループ）にアクセスして選択します。モノ・ファイルはモノ・プリセットとしてインポートされ、デュアル・モノ・ファイル (.L と .R) およびインターリーブ・ステレオ・ファイルはステレオ・プリセットとしてインポートされます。



Shift- クリックすると、連続した複数のファイルを選択できます。非連続の複数のファイルを選択するには、*Control-* クリック (*Windows*) または *Command-* クリック (*Macintosh*) します。

- 5 [開く (Open)] をクリックします。

Synchronic にオーディオ・ファイルをドラッグ&ドロップするには：

- 1 必要に応じて、Sound モジュールを Edit モードに切り換えます（17 ページの『Performance モードと Edit モード』参照）。
- 2 オーディオ・ファイル（ループ）を保管するプリセットを選択します。
- 3 ワークスペース (Workspace) を開き、目的のオーディオ・ファイル（ループ）にアクセスして選択します。モノ・ファイルはモノ・プリセットとしてインポートされ、デュアル・モノ・ファイル (.L と .R) およびインターリーブ・ステレオ・ファイルはステレオ・プリセットとしてインポートされます。
- 4 選択したオーディオ・ファイルを Synchronic の波形ディスプレイにドラッグします。



オーディオ・ファイルをドラッグ&ドロップする方法は、ワークスペースからだけに制限され、*Windows* のエクスプローラ、*Macintosh* の *Finder*、または *Pro Tools* の編集ウィンドウからドラッグ&ドロップすることはできません。

複数のファイルをインポート用に選択する

複数のファイルを選択した場合は、次の空いているプリセットにロードされます。たとえば、プリセット 2 を選択した状態で 3 つのファイルをロードする場合、プリセット 3 と 4 にすでにサウンドがロードされていると、プリセット 2、5、および 6 にロードされます。

これに加え、.L と .R のペアはステレオ・サウンド・プリセットとしてインポートされます。たとえば、“Happy.L” “Happy.R” “Kyne.L” および “Kyne.R” を選択した場合は、2 つのステレオ・サウンド・プリセットとして、あらかじめ選択しているプリセット、および次の空いているプリセットにロードされます。

Synchronic にサウンドをロードしたら

選択したファイルは Synchronic にロードされ、プリセットに保管されます。また、ロードしたファイルの波形が波形ディスプレイに表示されます。Performance モードでは、サウンド A とサウンド B の両方対して、同じプリセットを選択できます。



波形ディスプレイに表示されたステレオ・ファイル (スライス前)

ステレオでインサートしている Synchronic にモノ・ファイルをロードすると、センターにパンニングされます。また、モノでインサートしている Synchronic にステレオ・ファイルをロードすると、モノに一本化されます。L と R の両方を選択 (Shift- クリック) すると、デュアル・モノのオーディオ・ファイルをインポートできます。また、インターリーブ・ステレオのオーディオ・ファイルをインポートすることもできます。

⚠ 容量の大きいサウンド・ファイルをインポートしようとする、プロンプトが表示されます。容量の大きいファイルは、波形ディスプレイで確認することが難しく、ロードするのに時間も要するため、Pro Tools であらかじめ編集し、小さいファイルに小分けしてから、Synchronic にインポートすると便利です。

サウンド・プリセットの保管の仕組み

Synchronic では、オーディオ・ファイルをインポートすると、RAM にロードされ、プラグイン・セッティングといっしょに保管されます。プラグイン・セッティングについては、Pro Tools のセッション・ファイルといっしょに、またはセッティング・ライブラリアン機能を使うことで、プラグイン・セッティング・ファイル (.tfx) として保存できま

す。Pro Tools のセッション・ファイルまたはプラグイン・セッティング・ファイルの容量は、Synchronic にロードしているオーディオ・ファイルの容量と数に応じて容量が大きくなります。

Synchronic をインサートし、オーディオ・ファイルをロードしたセッションをいったん閉じ、次回もう一度開くと、保管されているオーディオ・ファイルが RAM に再ロードされます。

⚠ プラグイン・セッティング・ファイルの容量は、Synchronic にロードしているオーディオ・ファイルの容量と数に応じて変化します。通常では、数小節程度のオーディオ・ファイルをロードすることになりますが、容量の大きいファイルを Synchronic にインポートした場合は、保存作業とセッティング・ファイルの読み込み作業に時間を要することになります。

Acid ファイルをインポートする

Synchronic では、Acid ファイル・フォーマットのオーディオをインポートできます。[DETECTION] スライダーを調整すると、既存のスライス・データが表示されます (27 ページの『サウンドをスライスする』参照)。

サウンド属性

オーディオ・ファイル (ループ) をインポートしたら、長さ、拍子記号、および拍の下位区分といった属性を指定することが必要です。これらの属性を正しく指定すると、Synchronic のループが Pro Tools の MIDI ビート・クロックにシンクして正確にプレイバックされ、Synchronic のスクランブル・プロセッシング機能によって、極端な設定を例外として、どんなテンポに設定しても正確な拍が維持されます。



サウンド属性

NAME：現在ロードされているオーディオ・ループのオーディオ・ファイル名が表示されます。ここに表示される名前は、ファイルがロードされたハード・ドライブまたはストレージ・メディアに保存されている名前と同じものになります。

LENGTH：現在選択しているループの長さを小節数で指定できます。

METER：現在選択しているループの拍子記号を指定できます。

CONTAINS：1 拍の下位区分として、8 分音符、16 分音符、または32 分音符を含めるかどうか、もしくは下位区分に 3 連符を含めるかどうかを指定できます。

サウンドを削除する

サウンドをプリセットから削除するには：

- 1 必要に応じて、Sound モジュールを Edit モードに切り換えます (17 ページの『Performance モードと Edit モード』参照)。
- 2 目的のプリセットを選択します。
- 3 [DELETE...] ボタンをクリックします。
- 4 削除作業を実行するかどうかを再確認するプロンプトが表示されます。



[DELETE...] ボタンを Control- クリック (Windows) または Command- クリック (Macintosh) すると、このプロンプトを省略できます。

選択しているプリセットが空っぽになり、現在のセッティング・ファイルからサウンドが削除されます。

サウンドをスライスする

オーディオ・ファイルをインポートし、属性を指定したら、インポートしたサウンドをスライスすることが必要です。スライスは、オーディオ・リジョンに似ており (Synchronic 内部のみ)、通常で

は明瞭なアタックのピークで分節された単独のヒットで構成されます。[DETECTION] スライダーを調整すると、アタックのピークに応じて自動的にサウンド・ファイルをスライスできます。それぞれのスライスは、波形ディスプレイ上でスタート・ポイントが線で区切られ、通し番号がふられます。大部分のケースでは、[DETECTION] スライダーを調整することで、音楽的に有効なリズム・イベントを簡単に検出できます。



波形ディスプレイに表示されたステレオ・ファイル (スライス後)

ループをいったんスライスすると、どんなテンポでも、どんな修正を加えても、ループをプレイバックできます。これに加え、それぞれのスライスは Pro Tools の MIDI ビート・クロックに応じてプレイバックされるため、テンポを変更しても、元のリズム・パターンが維持されます。

検出不能のスライスを追加するには：

- 波形ディスプレイ上の適切なポイントを Control- クリック (Windows) または Command- クリック (Macintosh) すると、新しいスライスが作成されます。

余分なスライスを削除するには：

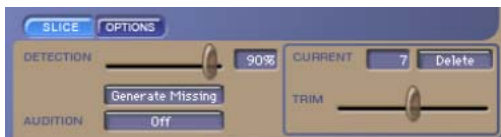
- スライスを Alt- クリック (Windows) または Option- クリック (Macintosh) します。



サウンド・ファイルは、最低1つのスライスで構成されることが必要なため、ループ内の最初のスライスを削除することはできません。

[SLICE] セクションの設定

[SLICE] セクションでは、スライスを検出する感度を調整したり、検出不能のスライスを生成したり、現在のスライスをトリミングしたり、削除したりすることができます。また、ループの全体またはそれぞれのスライスを個別に試聴することもできます。



[SLICE] セクションの設定項目

DETECTION (0 ~ 100%)：検出されたピークに応じて、ロードしているオーディオ・ファイルが自動的にスライスされます。数値を大きく設定するほど、検出されるスライスの数が多くなります。

Generate Missing：ピークが不明瞭か箇所にスライスを追加できます。この機能は、インポートしたオーディオ・ループに明瞭なピークが存在しない場合に便利です。



[Generate Missing] を使うと、アンビエント・ループやドローンなどの持続音にリズムを加えてプレイバックして、マンピュレーションやエフェクトを加えることで、おもしろい効果をつくり出すことができます。

AUDITION：Pro Tools のトランスポートに連動して再生されます。デフォルトでは [Off] に設定されており、Pro Tools のトランスポートを開始しないで、単独のスライスを試聴するには、波形ディスプレイ上のスライスをクリックします。Synchronic には、次のオーディション・モードが用意されています。

- **Off**：それぞれのスライスが Pro Tools の MIDI ビート・クロックにシンクしてプレイバックされます。
- **Original**：オーディオ・ファイルがオリジナルのテンポでループされます。

- **Half Speed**：オーディオ・ファイルがオリジナルのテンポおよびピッチの半分でプレイバックされます。このオプションは、スライスが正確に検出されているかどうかを確認するのに便利です。
- **Single Slice**：ひとつのスライスが単独でループされます。このオプションは、スライスのエンド・ポイントを調整するのに便利です。
- **Double Slice**：2つの連続したスライスがループされます。このオプションでは、間違ったスライスが存在し、削除する必要があるかどうかを確認するのに便利です。



コンプレッサーが強くかかったループや極端に長いループなど、波形ディスプレイでの判別が難しい場合は、**[Single Slice]** モードで試聴しながら調整すると便利です。

CURRENT：現在選択されているスライスが表示され、試聴、トリミング、削除といった操作の対象になります。波形ディスプレイ上の別のスライスをクリックすると、[CURRENT] フィールドに表示されるスライスが更新されます。また、[CURRENT] フィールドにスライス番号を入力することでも、スライスを選択できます。



キーボード・フォーカス・モードでは、←/→キーを使うと、スライス番号を増分／減分できます。

Delete：現在選択しているスライスが削除されます。Option- クリックすることでも、余分なスライスを削除できます。



スライスを Shift- クリックすると、2 つの連続したスライスをプレイバックできます。2 番目にプレイバックされたスライスが間違っていると判明した場合、たとえばペアのスライスを Shift- クリックして、パーカッシブなイベントがひとつしか再生されない場合は、2 番目のスライスを削除するのが賢明といえます。この際、削除するスライスを正しく選択することが必要です。

TRIM (－.30 ～ .30 sec.) : 現在選択しているスライスのエンド・ポイントをトリミングできます。検出の段階(または Command- クリックすること)で生成されたスライスについては、若干の修正が必要になることがあります。たとえば、スライスをクリックして試聴し、エンド・ポイント付近にクリック・ノイズが含まれている場合は、スライスのエンド・ポイントをトリミングすることが必要になります。[TRIM] スライダーでは、最後のスライスを例外として、いずれかのスライスのエンド・ポイントを±30 ミリ秒の範囲でトリミングできます。AUDITION モードを [Single Slice] に設定している場合は、現在選択しているスライスが波形ディスプレイにズームして表示され、スライスのエンド・ポイントを [TRIM] スライダーを使って視覚的に調整できます。



[Generate Missing] や [Delete] といった操作では、サウンド・プリセットを構成するスライスのなかで、操作の対象とするスライスの数を変更できます。プレイバックの途中でスライスの数を変更すると、音飛びが生じ、Synchronic のシンクにズレが生じる恐れがあります。プレイバックをいったん停止し、もう一度プレイバックを開始すると、Synchronic のプレイバックが再シンクされます。

[OPTIONS] セクション

Sound モジュールの [OPTIONS] セクションでは、現在選択しているプリセットの全体的なゲインを ± 24 dB の範囲で調整できるほか、テンポを遅くした場合は、スライスの長さを拡張することで補正できます。



[OPTIONS] セクションの設定項目

GAIN (－24 ～ 24 dB) : [GAIN] スライダーでは、現在のループを増幅／減衰できます。それぞれのサウンドのゲイン・レベルを ± 24 dB の範囲で調整することで、ロードしているサウンドのバラツキを抑え、粒をそろえることができます。

SLICE EXTENSION (Off, Type 1, Type 2) : スライスしたサウンドをオリジナルのパフォーマンスよりも遅いテンポでプレイバックできますが、この場合は、それぞれのスライスのデュレーションをオリジナルのファイルの長さよりも引き伸ばすことが必要になります。さもないと、エンド・ポイントに達した時点でスライスが停止してしまい、不自然に途切れてしまいます。SLICE EXTENSION では、スライスの長さを人工的に引き伸ばすかどうかを、またその方法を設定できます。Synchronic の SLICE EXTENSION 機能には、次のタイプが用意されています。

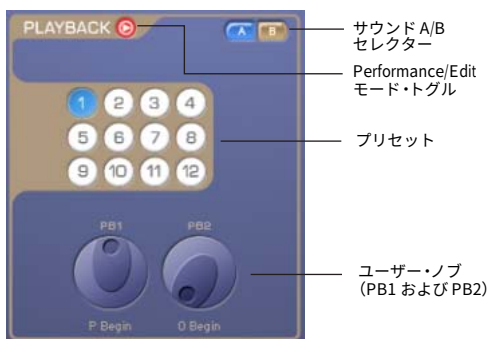
- **Off :** シッポの部分が引き伸ばされません。ただし、スライスの最後のサンプルに DC オフセットが生じる可能性がある場合は、ランプ・ダウン処理されます。
- **Type 1 :** タンバリンやハイハットなど、大部分が高周波成分で構成されるループに適しています。
- **Type 2 :** 大部分のループに適しており、デフォルトでは、このタイプに設定されます。

Playback モジュール

Playback モジュールでは、Sound モジュールにロードしているサウンド・プリセットのプレイバックの方法をコントロールします。Sound モジュールで選択しているプリセットを構成している、それぞれのサウンド・スライスは、Pro Tools の MIDI ビート・クロックにシンクしてプレイバックされます。Playback モジュールでは、プレイバックするスライスの順番や長さ、方向、開始スライス、モードをコントロールします。また、プレイバックのピッチに加え、選択しているサウンド・プリセットのオフセットをコントロールできます。

Playback Performance モード (RTAS のみ)

Performance モードの Playback モジュールには、プリセット・セクター、サウンド A/B セクター、およびユーザー・ノブが用意されています。



Performance モードの Playback モジュール

サウンド A/B セクター

サウンド A/B セクターでは、A と B のサウンドを Playback モジュールにパッチングするかどうかを切り換えます。A と B のそれぞれのボタンをクリックすると、サウンドのオン/オフが交互に切り換わります。

プレイバック・プリセット

Playback モジュールでは、12 種類のプレイバック・エフェクトをプリセットとして保管し、呼び出すことができます。

プリセットを選択すると、該当するプリセットに対して最後にエディットを加えた時点でのパラメーターが呼び出されます。プレイバック・プリセットでは、異なるプレイバック・マニピュレーションを連続してすばやく呼び出すことができるので、絶妙な音楽的表現をつくり出すことができます。また、サウンド・デザインのパリエーションをプリセットとして保管し、Pro Tools のセッションで使用することもできます。

プレイバック・ユーザー・ノブ (PB1 および PB2)

Playback モジュールには、PB1 と PB2 の 2 つのユーザー・ノブが用意されており、Edit モードで直接コントロールできるように割り当てることができます。現在アサインされているコントロール先は、ユーザー・ノブの下にそれぞれ表示されます。

Playback Edit モード

Playback モジュールの Edit モードでは、あらかじめ選択しているプリセットのプレイバック・パラメーターをエディットできます。



Edit モードの Playback モジュール

PLAYBACK MODE

Playback モジュールには、Standard、Stretch、Stab、Spin、および Smear の 5 つのプレイバック・モードが用意されています。これらのモードでは、それぞれのスライスをプレイバックする特性が決定されます。



プレイバック・モードを切り換える

■ オリジナルのテンポよりも遅くプレイバックする場合は、スライスのエンド・ポイントと次のスライスのスタート・ポイントの間に隙間が生じますが、Synchronic では、最初のスライスのエンド・ポイントが、Sound モジュールの [SLICE EXTENSION] オプションの設定に応じて拡張され、この隙間が埋められます (29 ページの『[OPTIONS]セクション』参照)。

Standard：それぞれのスライスにいずれのマニピュレーションも加えず、スタート・ポイントからエンド・ポイントまでがプレイバックされます。

Stretch：グラニューラー TC/E の手法により、スライスが適切な長さに伸縮されます。[OFFSET] セクションを設定すると、伸縮率を大きくし、グラニューレーション効果を極端に強調することもできます (37 ページの『[OFFSET] セクション』参照)。

Stab：手を使って手動操作で開始と停止する、ターンテーブルのスクラッチ操作が基本になっています。それぞれのスライスが、スピードとピッチがつねにゼロの状態から開始し、スライスの中間点でフルスピードと正確なピッチまで上昇したあ

と、スライスのエンド・ポイントでゼロに戻ります。“フル”スピードと“正確な”ピッチについては、[PITCH] セクションの設定によって左右されます (35 ページの『[PITCH] セクション』参照)。

Spin：プレイバック中に、それぞれのスライスが非同同期式にループされます。[PITCH] と [OFFSET] の両セクションでのマニピュレーションの設定によっては、次のスライスに移行する前に、スライスそれ自体が反復させることもできます。

Smear：クロスフェードとリバーズによって、次のスライスに“スミア”効果で移行します。スミアの度合いについては、[OFFSET] セクションでコントロールできます (37 ページの『[OFFSET] セクション』参照)。

PLAYBACK START

[START] では、MIDI ビート・クロックに対して “Clocked” した状態でサウンド内部でプレイバックを開始するか、特定のスライス番号から開始するかを指定します。

Clocked：MIDI ビート・クロックの現在位置に応じて、相対的な位置からプレイバックが開始されます。たとえば、Synchronic で 2 小節のドラム・ループをプレイバックする場合、Pro Tools のプレイバックを第 13 小節の第 2 拍から開始すると、Synchronic の第 1 小節の第 2 拍からプレイバックが開始されます。

Slice #：MIDI ビート・クロックの位置とは関係なく、特定のスライスからプレイバックが開始されます。[START] ポップアップメニューで [Slice #] を選択した場合は、右側のフィールドにスライス番号を入力すると、該当するスライスからプレイバックが開始されます。



[START] ポップアップメニューで [Slice #] を選択し、“7”と入力した例

PLAYBACK ORDER

「[ORDER]」では、選択しているサウンドに含まれているスライスのプレイバック順序を設定します。「[ORDER]」ポップアップメニューには、Off、One Slice、Reverse、Diverge、Random、Step、Span、Straddle の選択肢が用意されています。



「[ORDER]」ポップアップメニューの選択肢

Off：サウンド・スライスがオリジナルの順序でプレイバックされます。それぞれのスライスが最後まで順番どおりにプレイバックされ、最後に達した時点で、もう一度スタート・スライスからループされます。

One Slice：スタート・スライスとして選択しているスライスだけが、ループしてプレイバックされます。

Reverse：スライスの順序がオリジナルと逆方向にプレイバックされます。この際、それぞれのスライスは指定している方向にプレイバックされ(34 ページの『PLAYBACK DIRECTION』参照)、順序だけが逆になります。

Diverge：スタート・スライスから開始し、次に最後のスライス、2 番目、最後から 2 番目…といった順番でプレイバックされます。

Random：スライスが無作為の順序でプレイバックされます。

Random Swap：2 分音符の間隔で、“似たものどうし”のスライスが無作為に選択されます。たとえば、小節の“2+”と“4+”は、似たものどうしに相当します。「[Random]」では違和感を与えるのに対し、この「[Random Swap]」ではループ本来のノリを残しながら、ループを繰り返すごとに無作為のバリエーションでプレイバックされます。

Step (Step 2 ～ 5)：隣接するスライスを指定した数 (2 ～ 5) で飛び越しながら、スライスがプレイバックされます。たとえば、8 スライスで構成されたループに対して「[Step 2]」を選択すると、スライス 1、3、5、7、2、4、6、8 の順番でプレイバックされ、この順番でループされます。

Span (Span 2 ～ 5)：スライスを指定した数 (2 ～ 5) だけいったん飛び越してから、飛ばされたスライスが順番に遡ってプレイバックされます。たとえば、8 スライスで構成されたループに対して「[Span 3]」を選択すると、スライス 1、4、3、2、5、4、3、6、5、4、7、6、5、8、7、6…の順番でプレイバックされます。

Straddle (Straddle 2 ～ 5)：スライスを指定した数 (2 ～ 5) で“ひとまだぎ”してから、後退と前進を繰り返します。たとえば、8 スライスで構成されたループに対して「[Straddle 4]」を選択すると、スライス 1、5、2、6、3、7、4、8…の順番でプレイバックされます。

▲ Step、Span、または Straddle を使う場合、実際に開始するスライスは、Pro Tools のタイムライン上の位置に応じて変化します。通常のケースでは、小節内のダウンビートでプレイバックを開始し、ループの小節数と正しい位置関係にあることを確認することが重要です。

PLAYBACK DURATION

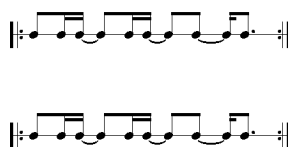
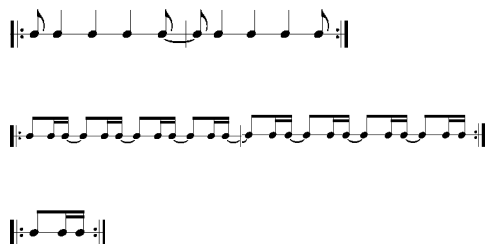
[DURATION] では、次のスライスが開始する前に、スライスがプレイバックされる長さを設定します。リズム・ループには通常、支配的な拍やおよびその下位区分に加え、さまざまなデュレーションの構成音が存在します。テンポを変更しても、リズム特性を維持するには、デュレーションのデフォルト値はスライスのデュレーションになります。つまり、それぞれのスライスは、オリジナルの音価に応じてプレイバックされることになります。

Synchronicでは、スライスのオリジナルのデュレーションの代わりに、スライスに対して別のリズム・パターンを乗せることができます。これには、8分音符、8分音符3連符、16分音符といった標準的な音価に加え、Off Beats、Syncopate、Clave、Pick Up、およびSwingのリズム・パターンが用意されています。



[DURATION] ポップアップメニューの選択肢

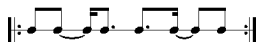
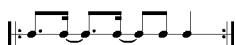
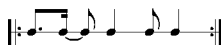
Off Beats (Off Beats 1 ~ 5) : Off Beats 1 ~ 5 には、次のような 5 種類のバリエーションが用意されています。



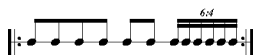
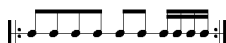
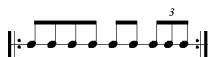
Syncopate (Syncopate 1 ~ 5) : Syncopate 1 ~ 5 には、次のような 5 種類の付点のバリエーションが用意されています。



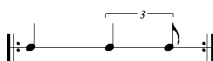
Latin (Latin 1～5)：Latin 1～5には、西インド諸島、キューバ、ブラジルなど、5つのバリエーションが用意されています。



Pick Up (Pick Up 1～5)：Pick Up 1～5には、ゆっくりと開始し、小節の途中で速度が増す、5つのバリエーションが用意されています。

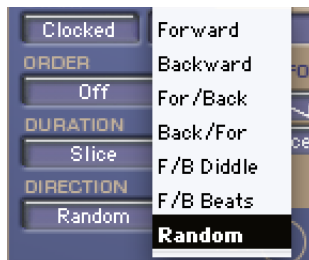


Swing (Swing 1～5)：Swing 1～5には、8分音符のスウィング (Swing 1～2)、および 16分音符のスウィング (Swing 3～5) の 5つのバリエーションが用意されています。



PLAYBACK DIRECTION

Synchronic では、順方向（最初から最後）と逆方向（最後から最初）の両方向にサウンド・スライスをプレイバックでき、Forward、Backward、For/Back、Back/For、F/B Diddle、F/B Beats、および Random の 7 種類のオプションが用意されています。



[DIRECTION] ポップアップメニューの選択肢

Forward：すべてのスライスが順方向（最初から最後）にプレイバックされます。

Backward：すべてのスライスが逆方向（最後から最初）にプレイバックされます。

For/Back：スライスがまず順方向に、次に逆方向にプレイバックされます。

Back/For：スライスがまず逆方向に、次に順方向にプレイバックされます。

F/B Diddle：隣接したスライスが、順方向、逆方向、順方向、順方向、逆方向、順方向、順方向、順方向…の順番でプレイバックされます。

F/B Beats：ダウンビート（4分音符）のスライスが順方向に、ほかのスライスが逆方向にプレイバックされます。

Random：スライスが順方向と逆方向で無作為にプレイバックされます。

[PITCH] セクション

[PITCH] セクションでは、 $-60 \sim +60$ セミトーン（半音）の範囲でピッチをトランスポートできます。Synchronic には、2つの LFO がピッチ・モジュレーション用に用意されています。この 2つの LFO は組み合わせて使うこともでき、複雑なモジュレーション・パターンをつくり出すことができます。



[PITCH] セクションの設定項目

イネーブル・ボタン（オン／オフ）：ピッチ・モジュレーションのオン／オフが切り換わります。

RANGE (BEG/END) ($-60 \sim +60$)：[BEG] と [END] の両パラメーターでは、トランスポート元とトランスポート先のピッチを半音単位でそれぞれ設定します。ここで設定したピッチは、両方の LFO の基準になります。

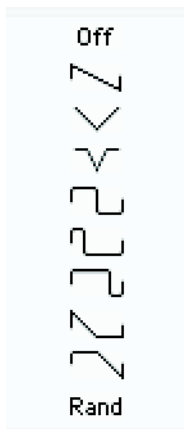
LFO（低周波オシレーター）

PITCH および OFFSET、ならびに Gain、Noise、Filter、および Delay のパラメーターは、2つの LFO (LFO1 および LFO2) の一方または両方で連続的にモジュレーションを加えることができます。それぞれの LFO では、波形とデュレーションを選択できます。LFO は、選択したデュレーションに応じて、選択した波形でスウィープします。

LFO の波形を [Off] に設定すると、アサインされているパラメーターに対するモジュレーションは行われません。

両方の LFO の波形を [Off] に設定すると、[BEG] パラメーターだけがプレイバック・ピッチに影響を与えます。[END] パラメーターは、プレイバック・ピッチに影響を与えません。

LFO 波形：LFO1 と LFO2 のモジュレーション波形を選択できます。選択肢には、Off、Sawtooth、Triangle、Vee、Square、Short Pulse、Long Pulse、Sawtangle、Staircase、および Random が用意されています。



LFO 波形のポップアップメニュー

LFO は、[BEG] パラメーターの値から [END] パラメーターの値まで、選択した波形に応じてスウィープします。ポップアップメニューには、波形の形状がアイコンとして表示されますが、[BEG] と [END] の両パラメーターの設定値に応じて、変化の形状がアイコンの形状と必ずしも一致しないという点に注意が必要です。

LFO1 のデュレーション (Slice、8th、16th、32nd、Off Beats、Syncopate、Latin、Pick Up、Swing)：選択したデュレーションが LFO に適用されます。LFO は、選択したリズムに応じて、選択した波形でスウィープします。リズム・パターンの詳細については、33 ページの『PLAYBACK DURATION』を参照してください。



LFO1 でプレイバック・ピッチをモジュレートするデュレーションを選択する

LFO2 のデュレーション (8 Bars、4 Bars、2 Bars、1 Bar、Half Note、Quarter Note)：選択したデュレーションが LFO に適用されます。



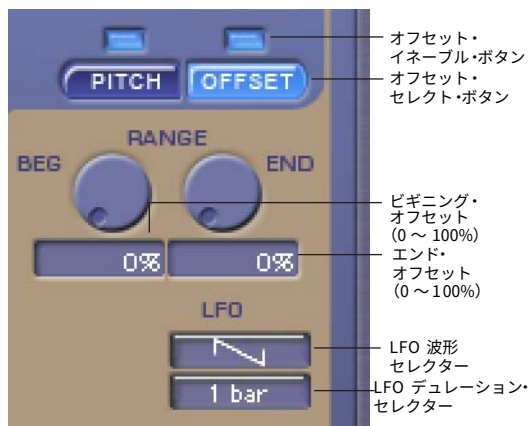
LFO2 でプレイバック・ピッチをモジュレートするデュレーションを選択する

[OFFSET] セクション

[OFFSET] セクションでは、スライスのプレイバックを開始するタイミングを調整できます。プレイバック・オフセットは、LFO で連続的にモジュレートできます。プレイバック・オフセットの効果は、プレイバック・モードに応じて変化します。

イネーブル・ボタン (オン/オフ)：オフセット・モジュレーションのオン/オフが切り換わります。

RANGE (BEG/END) (0 ~ 100%)：[RANGE] の [BEG] と [END] の両パラメーターでは、スタート・ポイントとエンド・ポイントのオフセットをそれぞれ設定します。



[OFFSET] セクションの設定項目

Standard、Spin、および Stab プレイバック・モードのオフセット

プレイバック・モード(MODE)を [Standard] [Spin] または [Stab] に設定した場合、スライス内部でプレイバックを開始するポイントをプレイバック・オフセット (OFFSET) によって設定できます。スライスは通常、最初のサンプルからプレイバックが開始されます。ただし Synchronic では、スライスに対してパーセンテージでオフセットを設定でき、非常におもしろい効果をつくり出すことができます。プレイバック・オフセットは、0% (スライスの最初) ~ 100% (スライスの最後) の範囲に設定できます。

Stretch プレイバック・モードでのオフセット

プレイバック・モード (MODE) を [Stretch] に設定した場合は、プレイバック・オフセット (OFFSET) によってグラニュー・リサイクルの Amount が左右されます。パーセンテージ値を大きく設定するほど、スライスの冒頭がリサイクルされ、レゾナンスの度合いが強くなります。

Smear プレイバック・モードのオフセット

プレイバック・モード (MODE) を [Smear] に設定した場合は、プレイバック・オフセット (OFFSET) によって、隣接するスライス間のスミアの度合いが変化します。

LFO (低周波オシレーター)

LFO 波形：プレイバック・オフセットに使用するモジュレーション波形を選択します。

LFO2 のデュレーション (8 Bars、4 Bars、2 Bars、1 Bar、Half Note、Quarter Note)：選択したデュレーションが LFO に適用されます。

 LFO 波形およびデュレーションの詳細については、38 ページの『LFO (低周波オシレーター)』を参照してください。

プレイバック・ユーザー・ノブをアサインする (PB1 および PB2)

(RTAS のみ)

Playback モジュールの Edit モードでは、プレイバック・ユーザー・ノブをアサインすることで、いずれかの Edit パラメーターをコントロールできます。ユーザー・ノブについては、プリセット単位でアサインできるので、Playback モジュールを Performance モードでコントロールするときに威力を発揮します。

ユーザー・ノブを Edit パラメーターのコントロール用にアサインするには：

- ユーザー・ノブ・アサインメントのポップアップメニューから目的の Edit パラメーターを選択します。



ユーザー・ノブのコントロール先をアサインする (ここでは、PB2 を O Begin (Offset Beginning) にアサインしている)

-  すべてのプリセットに対して、ユーザー・ノブを同じコントロール先にアサインするには、Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら選択します。

Effect モジュール

Synchronic の Effect モジュールには、Gain、Noise、Filter、および Delay の 4 つのエフェクトが用意されています。この 4 つのエフェクトは、それぞれを個別に、あるいはいずれの組み合わせでも使用できます。

Effect Performance モード

(RTAS のみ)

Performance モードの Effect モジュールには、プリセット・セレクター、サウンド A/B セレクター、およびユーザー・ノブが用意されています。



Performance モードは、RTASバージョンの Synchronic だけに用意されています。



Performance モードの Effect モジュール

サウンド A/B セレクター

サウンド A/B セレクターでは、A と B のサウンドを Effect モジュールにパッチングするかどうかを切り換えます。A と B のそれぞれのボタンをクリックすると、サウンドのオン／オフが交互に切り換わります。



サウンド A または B は、XFade モジュールのクロスフェード・フェーダーを一方に絞ってきた状態であっても、Effect モジュールにルーティングできます。

エフェクト・プリセット

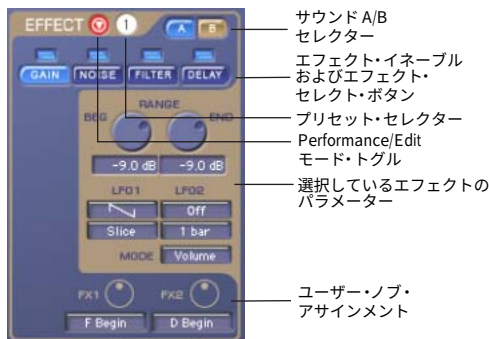
Effect モジュールでは、12 種類のプリセットを保管して呼び出すことができます。プリセットを選択すると、該当するプリセットに対して最後にエディットを加えた時点でのパラメーターが呼び出されます。エフェクト・プリセットでは、異なるエフェクトを連続してすばやく呼び出すことができるので、絶妙な音楽的表現をつくり出すことができます。

エフェクト・ユーザー・ノブ (FX1 および FX2)

Effect モジュールには、FX1 と FX2 の 2 つのユーザー・ノブが用意されており、Edit モードで直接コントロールできるように割り当てることができます。現在アサインされているコントロール先は、ユーザー・ノブの下にそれぞれ表示されます。

Effect Edit モード

Edit モードの Effect モジュールでは、Gain、Noise、Filter、および Delay の 4 つのエフェクト、およびこれらのパラメーターをコントロールできます。



Edit モードの Effect モジュール (Gain の例)

エフェクトをオンに切り換える

エフェクトをオンに切り換えると、Playback モジュールからのサウンド (A/B) がエフェクト処理されます。エフェクトをオフに切り換えると、エフェクトを実質的にバイパスすることになります。

Gain、Noise、Filter、または Delay のエフェクトをオンに切り換えるには：

- エフェクト・セレクト ボタンの上にあるエフェクト・イネーブル・ボタンをクリックします。エフェクトをオンに切り換えると、該当するボタンが点灯します。

エディットするエフェクトを選択する

Gain、Noise、Filter、または Delay のエフェクト・パラメーターを表示するには：

- 目的のエフェクト・セレクト・ボタン (Gain、Noise、Filter、または Delay) をクリックします。

エフェクトを選択すると、該当するボタンが点灯し、エフェクト・パラメーターがエディット可能になっていることを示します。

Gain

Gain では、Playback モジュールを通過後のサウンド (A/B) に対して、Volume、Distortion、または Saturation を加えることができます。Playback モジュールと同じように、[RANGE] セクションの [BEG] と [END] の両パラメーターで、ビギニング値とエンド値をコントロールできます。また、[RANGE] セクションのパラメーターは、LFO によってモジュレートでき、ゲインを動的にコントロールすることもできます。



Gain

RANGE (BEG/END) (− 96 ~ 24 dB) : [B E G] と [END] の両パラメーターで、Gain のアマウントを調整します。[RANGE] の両パラメーターは、LFO1 と LFO2 のモジュレーション・アマウントをコントロールします。

LFO1 および LFO2：波形とデュレーションを設定することで、ゲインを動的にコントロールできます。静的にコントロールする場合は、LFO1 と LFO2 の両方を [Off] に設定します。

- LFO 波形とデュレーションに用意されている選択肢は、Playback モジュールと同じものが用意されています。詳細については、38 ページの『LFO (低周波オシレーター)』を参照してください。

MODE

[MODE] ポップアップメニューには、Volume、Distortion、および Saturation の3つの選択肢が用意されています。



[MODE] ポップアップメニューの選択肢

Volume：− 96 ~ +24 dB の範囲で、線形のゲイン・レベルを設定できます。

Distortion：非線形のディストーション・カーブが適用され、信号に歪みが増えられます。0 ~ +24 dB の範囲で、効果がもっとも強調されます。

Saturation：ディストーションよりもファズに近い、暖かみのある歪みが加えられます。Volume と Distortion とは異なり、Saturation を選択した場合は、[BEG] と [END] の値を小さくしても、信号が減衰させることはありません。値を小さく設定（-96 dB）するほどクリーンで飽和感の少ない音質になり、大きく設定（+24 dB）するほど、飽和感が強くなります。

Noise

Noise では、Gain よりも下流の信号に対してノイズ・ソースによってモジュレーションを加えられます。Noiseには、Dark、White、および Brite の3つのモードが用意されているほか、それぞれに2つのバリエーション（OscおよびAM）が用意されています。



Noise

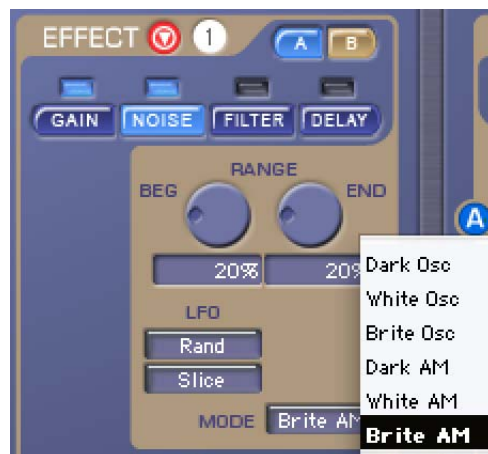
RANGE (BEG/END) (0 ~ 100%)：[B E G] と [END] の両パラメーターでは、ノイズによるモジュレーション・アマウントをコントロールします。0%に設定するとモジュレーション効果はなくなり、100%に設定すると [MODE] で選択しているモードに応じて、入力信号のアンプリチュード・エンベロープだけが残ります。[RANGE] の両パラメーターを使うと、LFO1 と LFO2 の波形によるモジュレーション・アマウントをコントロールできます。

LFO：波形とデュレーションを設定することで、ノイズを動的にコントロールできます。静的にコントロールする場合は、[Off] に設定します。

📖 **LFO 波形とデュレーションに用意されている選択肢は、Playback モジュールと同じものが用意されています。詳細については、38 ページの『LFO (低周波オシレーター)』を参照してください。**

MODE

Noise には、Dark、White、および Brite の3つのモードが用意されているほか、それぞれに Osc（ノイズ・ジェネレーター）と AM（アンプリチュード・モジュレーション）の2つのバリエーションが用意されています。



[MODE] ポップアップメニューに用意されている選択肢

Dark：オシレーターまたはアンプリチュード・モジュレーション（AM）を使うことで、ロー・パス・フィルター形式のホワイト・ノイズによって信号をモジュレートします。

White：オシレーターまたはアンプリチュード・モジュレーション（AM）を使うことで、ホワイト・ノイズによって信号をモジュレートします。

Brite：オシレーターまたはアンプリチュード・モジュレーション（AM）を使うことで、ハイ・パス・フィルター形式のホワイト・ノイズによって信号をモジュレートします。

Filter

Filter では、Noise エフェクトよりも下流の信号が、ロー・パス・フィルター、ハイ・パス・フィルター、またはリング・モジュレーターによって処理されます。



Filter

RANGE (BEG/END) (0 ~ 100%) : [B E G] と [END] の両パラメーターでは、LFO 波形によってモジュレートする際の、フィルター周波数のスウィープの範囲を設定します。実際のカットオフ・フリクエンシー (Hz) は、フィルターのタイプによって異なります。

LFO1 および LFO2 : 波形とデュレーションを設定することで、フィルターのスウィーピングを動的にコントロールできます。フィルターを静的にコントロールする場合は、LFO1 と LFO2 の両方を [Off] に設定します。

📖 LFO 波形とデュレーションに用意されている選択肢は、Playback モジュールと同じものが用意されています。詳細については、38 ページの『LFO (低周波オシレーター)』を参照してください。

MODE

Filter には、Lowpass Filter (1 ~ 5)、Highpass Filter、および Ring Modulation の 7 種類のフィルターが用意されています。



[MODE] ポップアップメニューの選択肢

LPF1 : 6 dB/Oct. のロー・パス・コム・フィルター。

LPF2 : 12 dB/Oct. のロー・パス・フィルター（レゾナンスなし）。

LPF3 : 12 dB/Oct. のロー・パス・フィルター（アマウントの小さいレゾナンス）。

LPF4 : 12 dB/Oct. のロー・パス・フィルター（アマウントが中程度のレゾナンス）。

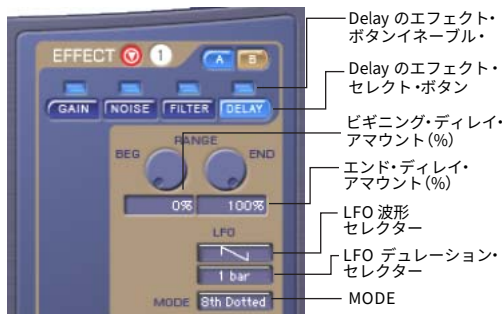
LPF5 : 12 dB/Oct. のロー・パス・フィルター（アマウントの大きいレゾナンス）。

HPF : 12 dB/Oct. のハイ・パス・フィルター。

Ring Mod : リング・モジュレーター。リング・モジュレーションはアンプリチュード・モジュレーション（AM）とも呼ばれ、入力信号と変調信号の和と差によって音色がコントロールされます。

Delay

Delay では、Filter よりも下流の信号が Pro Tools の MIDI ビート・クロックにシンクした状態で処理されます。



Delay

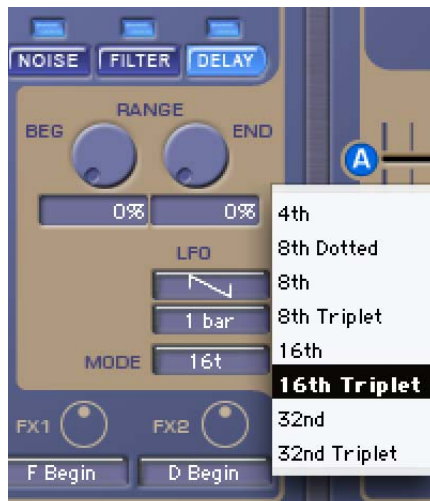
RANGE (BEG/END) (0 ~ 100%) : [B E G] と [END] の両パラメーターでは、ディレイのアマウント (ディレイ・レベルとフィードバック・レベルのコンビネーション) をコントロールします。0% に設定するとディレイは生じず、100% に設定すると無限のフィードバック・ループが生じます。[RANGE] の両パラメーターを使うと、LFO1 と LFO2 の波形によるモジュレーション・アマウントをコントロールできます。

LFO : 波形とデュレーションを設定することで、ディレイを動的にコントロールできます。静的にコントロールする場合は、[Off] に設定します。

■ LFO 波形とデュレーションに用意されている選択肢は、Playback モジュールと同じものが用意されています。詳細については、38 ページの『LFO (低周波オシレーター)』を参照してください。

MODE

MODE では、Pro Tools の MIDI ビート・クロックに応じてディレイ・タイムを設定できます。選択肢には、4th (4 分音符)、8th Dotted (付点 8 分音符)、8th (8 分音符)、8th Triplet (8 分音符 3 連符)、16th (16 分音符)、16th Triplet (16 分音符 3 連符)、32nd (32 分音符)、32nd Triplet (32 分音符 3 連符) が用意されています。



[MODE] ポップアップメニューの選択肢

エフェクト・ユーザー・ノブ (FX1 および FX2) をアサインする (RTAS のみ)

Edit モードでは、エフェクト・ユーザー・ノブをアサインすることで、いずれかの Edit パラメーターをコントロールできます。ユーザー・ノブについては、プリセット単位でアサインできるので、Effect モジュールを Performance モードでコントロールするときに威力を発揮します。

ユーザー・ノブを Edit パラメーターの
コントロール用にアサインするには：

- ユーザー・ノブ・アサインメントのポップアップメニューから目的の Edit パラメーターを選択します。



ユーザー・ノブのコントロール先をアサインする
(FX2 を D Begin (Delay Beginning) にアサイン)



すべてのプリセットに対して、ユーザー・ノブを同じコントロール先にアサインするには、Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら選択します。

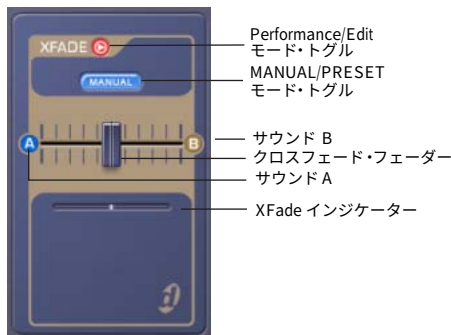
XFade モジュール

(RTAS のみ)

XFade モジュールでは、A と B のオーディオ信号をプリセットまたはクロスフェード・フェーダーを使うことで、ミックスできます。XFade モジュールには、Manual、Preset、および Edit の 3 つのモードが用意されています。

XFade Manual モード

XFade モジュールでは、Performance モードのデフォルトが [MANUAL] モードになっています。[MANUAL] モードでは、現在選択されている XFade プリセットが無視され、クロスフェード・フェーダーを使うことで、サウンド A と B のミックスを手動操作でコントロールできます。クロスフェード・フェーダーの両脇に表示されている“A”と“B”のボタンをクリックすると、それぞれのサウンドをソロに切り換えることができます。



[MANUAL] モードの XFade モジュール

MANUAL モードと PRESET モードを切り換えるには：

- 1 必要に応じて、Performance/Editモード・トグルをクリックし、Performance モードに切り換えます。

2 MANUAL/PRESET モード・トグルをクリックすると、MANUAL モードと PRESET モードが交互に切り換わります。

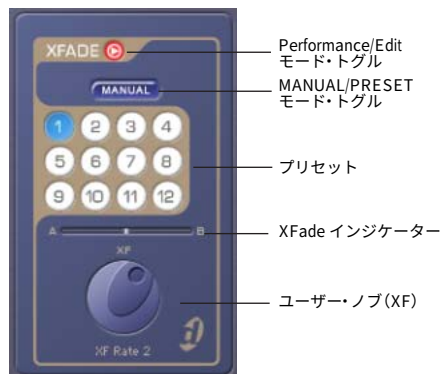
▲ MANUAL モードでは、XFade のプリセット・オートメーションに手動操作が優先します。MANUAL モードを解除すると、前回受信している XFade オートメーションが有効に切り換わります。

XFade ユーザー・ノブ (XF)

XFade モジュールには、ひとつのユーザー・ノブ (XF) が用意されており、モジュール内のいずれかの Edit パラメーターを直接コントロールできます。現在アサインされているコントロール先は、ユーザー・ノブの下に表示されます。

PRESET モード

XFadeモジュールでは、クロスフェードのセッティングを 12 種類のプリセットとして保管し、呼び出すことができます。



PRESET モードの XFade モジュール

Edit モード

XFade モジュールの Edit モードでは、クロスフェードのモジュレーション・エフェクトにエディットを加えたり、XFade ユーザー・ノブをアサインしたりすることができます。



Edit モードの XFade モジュール

XFade エフェクト

2つの LFO を使用することで、サウンド A と B の間に複雑なクロスフェード・モジュレーションを加えることができます。

RANGE (− 100 ~ +100%) : [BEG (Beginning)] と [END (End)] の両パラメーターでは、サウンド A と B の間のミックスをコントロールできます。開始と停止の両ポイントを設定することで、LFO のモジュレーションの範囲を指定できます。− 100% に設定すると、クロスフェード・フェーダーを左に振り切った状態 (サウンド A) になり、0% に設定すると、サウンド A と B が均等にミックスされます。また、100% に設定すると、クロスフェード・フェーダーを右に振り切った状態 (サウンド B) になります。

LFO：波形とデュレーションを設定することで、クロスフェードを動的にコントロールできます。クロスフェードを静的にコントロールする場合は、LFO1とLFO2の両方を「Off」に設定します。

 **LFO 波形とデュレーションに用意されている選択肢は、Playback モジュールと同じものが用意されています。詳細については、38 ページの『LFO（低周波オシレーター）』を参照してください。**

XFade ユーザー・ノブ（XF）をアサインする

Edit モードでは、XFade ユーザー・ノブをアサインすることで、XFade の Edit パラメーターをコントロールできます。ユーザー・ノブについては、プリセット単位でアサインできるので、XFade モジュールを Performance モードでコントロールするときに威力を発揮します。

ユーザー・ノブを Edit パラメーターのコントロール用にアサインするには：

- ユーザー・ノブ・アサインメントのポップアップメニューから目的の Edit パラメーターを選択します。



ユーザー・ノブをアサインする（XF を Rate 2（LFO2 デュレーション）にアサイン）

 すべてのプリセットに対して、ユーザー・ノブを同じコントロール先にアサインするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら選択します。

MIDI モジュール

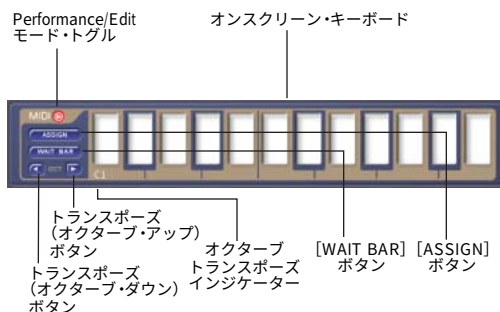
（RTAS のみ）

MIDI モジュールでは、MIDI ノート・ナンバーおよびコンティニュアス・コントローラーを、Sound、Playback、Effect、および XFade モジュールのプリセットおよびユーザー・ノブにアサインできます。

 それぞれのモジュールには、12 種類のプリセットが用意されているため、これらを MIDI キーボード・コントローラーの 1 オクターブごとにマッピングできます。

MIDI Performance モード

MIDI モジュールの Performance モードには、1 オクターブ分のオンスクリーン・キーボードが表示されます。オクターブ・トランスポーズ・ボタンを使うと、MIDI ノート・ナンバー 1 ～ 127 の範囲を 1 オクターブ単位でシフトできます。



Performance モードの MIDI モジュール

オンスクリーン・キーボード

MIDI のジュールの Performance モードには、オンスクリーン・キーボードが用意されており、MIDI ノート・ナンバーをアサインすることで、Synchronic のセッティング内容を保管して呼び出すことができます。また、オンスクリーン・キーボードでは、プリセットとセッティング内容のコンビネーションを保管して呼び出すこともできます。

OCT (オクターブ)：オンスクリーン・キーボードの左向きの矢印ボタンをクリックすると、1 オクターブ下にトランスポーズでき、右向きの矢印ボタンをクリックすると、1 オクターブ上にトランスポーズできます。Synchronic のプリセット・スナップショットを MIDI キーボードの全域にアサインできます。

オクターブ・ディスプレイ：オンスクリーン・キーボードのトランスポーズ状況が、C3を中央の C として表示されます。

あらかじめマッピングされている MIDI キー

Synchronic には、Sound、Playback、Effect、および XFade のプリセットをトリガーできるように、MIDI キーがあらかじめマッピングされています。

Synchronic のデフォルトでは、MIDI キーに対して次のようにマッピングされています。

- MIDI ノート・ナンバー 12 ～ 23：カスタム・スナップショット用に取り置きされています (47 ページの『MIDI キーをアサインする』参照)。
- MIDI ノート・ナンバー 24 ～ 35：サウンド・プリセット A1 ～ A12
- MIDI ノート・ナンバー 36 ～ 47：サウンド・プリセット B1 ～ B12
- MIDI ノート・ナンバー 48 ～ 59：プレイバック・プリセット 1 ～ 12
- MIDI ノート・ナンバー 60 ～ 71：エフェクト・プリセット 1 ～ 12
- MIDI ノート・ナンバー 72 ～ 83：クロスフェード・プリセット 1 ～ 12



Assign モードでは、これらのデフォルト設定を上書きできます。

MIDI キーをアサインする

Synchronic では、サウンド A プリセット、サウンド B プリセット、プレイバック・プリセット、エフェクト・プリセット、クロスフェード・プリセット (またはフェーダー位置) を含め、現在のプレイバック状況のすべてを、または、A または B だけのサウンド・プリセットなど、特定のサブセットだけをスナップショットとしてキャプチャーできます。いったんキャプチャーして保管し、MIDI ノート・ナンバーにアサインすると、これらのコンビネーションをオンスクリーン・キーボードまたは MIDI コントローラーから呼び出すことができます。

キャプチャーした内容、およびコンビネーションを MIDI ノート・ナンバーにアサインするには：

- 1 Sound、Playback、Effect、および XFade のパラメーターをエディットし、目的のプリセットを選択します。
- 2 必要に応じて、MIDI モジュールを Performance モードに切り換えます（17 ページの『Performance モードと Edit モード』参照）。
- 3 [ASSIGN] ボタンをクリックします。[ASSIGN] ボタンが点灯し、オンスクリーン・キーボード上にモジュール・アサインの状況がアイコンとして表示されます（49 ページの『MIDI キー・アサインメント・アイコン』参照）。
- 4 目的のモジュールのアサイン・イネーブル・ボタンでオン／オフを切り換えます（48 ページの『モジュールを取捨選択してアサインする』参照）。
- 5 オンスクリーン・キーボード上の MIDI キーをクリックするか、MIDI キーボードの該当する鍵盤を押します。

アサイン・イネーブルに切り換わっているモジュールの現在の状況が保管され、選択したキーおよび該当する MIDI ノート・ナンバーにアサインされます。

MIDI キーでコンビネーションを呼び出す場合、コンビネーションに含まれていないモジュールに関しては、現在の設定内容に変化はありません。たとえば、サウンド A と B だけで構成されているコンビネーションでは、Playback、Effect、または XFade の各モジュールには影響ありません。

モジュールを取捨選択してアサインする

Synchronic のコンビネーションには、すべてのモジュールが含まれる必要はありません。[ASSIGN] ボタンをオンに切り換えると、Sound、Playback、Effect、および XFade モジュールにアサイン・イネーブル・ボタンが表示されます。このボタンは、Performance モードに設定したモジュールだけに表示されます。

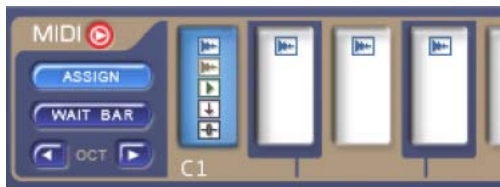


[ASSIGN] ボタン モジュール・アサイン・イネーブル・ボタン (オン) モジュール・アサイン・イネーブル・ボタン (オフ)

各モジュールのアサイン・イネーブル・ボタン

MIDI キー・アサインメント・アイコン

Assign モードでは、キーがアサインされているモジュールのアイコンがオンスクリーン・キーボード上に表示されます。これらのアイコンは、サウンド A、サウンド B、Playback、Effect、および XFade の 5 種類に分類されます。



MIDI キー・アサインメント・アイコン (C1 がサウンド A、サウンド B、Playback、Effect、および XFade にアサインされている)

WAIT BAR：呼び出されたコンビネーションが、次の拍またはスライスの代わりに、次の小節の冒頭で開始するように待機します。

MIDI Edit モード

Edit モードでは、MIDI ピッチ・ベンドまたは MIDI コンティニュアス・コントローラー・ナンバーを Synchronic の 5 つのユーザー・ノブおよび XFade モジュールのクロスフェード・フェーダーにアサインできます。



Edit モードの MIDI モジュール

外部 MIDI コントローラーをアサインする

5 つのユーザー・ノブおよびクロスフェード・フェーダー (XF) のネーム・プレートには、ポップアップメニューが用意されており、MIDI コントローラーをアサインできます。

💡 MIDI コントローラーのアサイン状況をテンプレートとして保存するには、サウンドをロードしないまま、MIDI コントローラーを基本設定し、Synchronic の設定内容をセッティング・ライブラリアン機能を使って保存します (第 6 章『セッティング・ライブラリアン機能の使い方』参照)。

外部 MIDI コントローラーをアサインするには：

- 1 必要に応じて、MIDI モジュールを Edit モードに切り換えます (17 ページの『Performance モードと Edit モード』参照)。
- 2 [SOURCE] ポップアップメニューから [Pitch Wheel] または [Controller #] を選択します。



MIDI コントロール・ソースを選択する

- 3 [Controller #] を選択した場合は、目的の MIDI コントローラー・ナンバーを数値フィールドに入力するか、MIDI コントローラーを操作することが必要です。



PB2 ユーザー・ノブの数値フィールドに“1”と入力し、モジュレーション・ホイールがアサインされた様子

Pitch Wheel：ユーザー・ノブまたはクロスフェード・フェーダーに対して、MIDI ピッチ・ホイール (ピッチ・ベンド) がアサインされます。

Controller #: ユーザー・ノブまたはクロスフェード・フェーダーに対して、コンティニュアス MIDI コントローラーをアサインできます。

💡 [SOURCE] ポップアップメニューで [Controller #] を選択し、フィールドが選択された状態では、MIDI コントローラーを操作すると、該当するコントローラーがアサインされます。

キーボード・フォーカス・モード

(RTAS のみ)

キーボード・フォーカス・モードでは、コンピューター・キーボードから Synchronic のプリセットをトリガーできます。Synchronic のキーボード・フォーカスには、次のショートカットが用意されています。

1 ～ 9、0 : サウンド A1 ～ 10 をトリガー

QWERTYUIOP : プレイバック・プリセット 1 ～ 10 をトリガー

ASDFGHJKL : エフェクト・プリセット 1 ～ 10 をトリガー

ZXCVBNM,./ : クロスフェード・プリセット 1 ～ 10 をトリガー

Synchronic 用キーボード・フォーカス・モードのオン／オフを切り換えるには：

- Synchronic のプラグイン・ウィンドウの右上にある [a...z (キーボード・フォーカス・イネーブル)] ボタンをクリックします。



[a...z (キーボード・フォーカス・イネーブル)] ボタン (オン)

Synchronic のキーボード・フォーカスをオンに切り換えると、上記のマッピングに応じて、Synchronic をコントロールできます。この場合は、Pro Tools のキーボード・フォーカスがオフに切り換わります。

💡 Synchronic のキーボード・フォーカスをオンにした場合でも、パラメーター値の数値指定には影響ありません。

⚠ Synchronic の複数のプラグイン・ウィンドウを開いている場合は、最後に [a...z] ボタンをクリックしたウィンドウのキーボード・フォーカスが有効になります。

第 5 章

Synchronic RTAS のオートメーション

Synchronic RTAS では、次の 2 つの方法でパラメーターの変化をオートメーションとして記録できます。

- Pro Tools のオートメーション・プレイリストを使用する。
- MIDI を使用する。

オートメーション・プレイリストを使用する

Pro Tools では、それぞれのプラグイン・パラメーターごとに個別のオートメーション・プレイリストが作成されます。Pro Tools のオートメーション機能では、マウスやコントロール・サーフィス (MIDI コントロール・サーフィスを含む) での操作を時間軸に沿って記録できます。

オートメーションの対象とするパラメーターを指定するには：

- 1 目的のプラグインのプラグイン・ウィンドウを開きます。
- 2 プラグイン・ウィンドウの [auto (オートメーション・イネーブル)] ボタンをクリックします。あるいは、編集ウインドウのトラック・ビュー・セレクターを Control-Alt-Start- クリック (Windows) または Command-Option-Control- クリック (Macintosh) します。



プラグイン・ウィンドウのいずれかのパラメーターを Control-Alt-Start- クリック (Windows) または Command-Option-Control- クリック (Macintosh) し、ポップアップメニューから [プラグインオートメーションダイアログを開く ... (Open Plug-In Automation dialog...)] を選ぶと、[プラグインオートメーション (Plug-In Automation)] ダイアログを開くことができます。

- 3 [プラグインオートメーション (Plug-In Automation)] ダイアログが表示されたら、まず左側のリストボックスでパラメーターを選択し、次に [追加 (Add)] ボタンをクリックすると、右側のリストボックスにパラメーターの名前が表示されます。同じトラックに別のプラグインをインサートしている場合は、[インサート (Inserts)] セクションで表示されるボタンをクリックすると、該当するプラグインのパラメーターに切り換わります。



オートメーションの記録の対象にするパラメーターを選択する

- 最後に [OK] をクリックして、[プラグインオートメーション (Plug-In Automation)] ダイアログを閉じます。

💡 プラグイン・ウィンドウのいずれかのパラメーターを **Control-Alt-Start** クリック (Windows) または **Command-Option-Control** クリック (Macintosh) し、ポップアップメニューからパラメーターの名前を選択すると、[プラグインオートメーション (Plug-In Automation)] ダイアログを開く必要なく、目的のパラメーターをオートメーションの対象として登録できます。詳細については、『DigiRack プラグイン・ガイド』または『Digidesign プラグイン・ガイド』を参照してください。



目的のパラメーターをオートメーションの対象として登録するショートカット

オートメーションを記録するには：

- 1 オートメーション有効化 (Plug-In Automation) ウィンドウの [plug-in] ボタンが選択されていることを確認します。

- 2 MIDI コントロール・サーフィスを使用する場合は、次の操作を行います。MIDI コントロール・サーフィスで、MIDI コントロール・ナンバーを目的のパラメーターにアサインします。

📖 **MIDI コントローラー・ナンバーをアサインする方法の詳細については、53 ページの『Playback, Effects, および XFade のユーザー・ノブに MIDI コントローラー・ナンバーをアサインするには：』を参照してください。**

- 3 Synchronic をインサートしているトラックのオートメーション・モードを設定します。最初に記録する際には、Auto Write モードを選択します。

- 4 オートメーションの書き込みを開始するには、まずトランスポート・ウィンドウの Play をクリックし、プレイバックの進行に応じて、パラメーターを操作します。

- 5 作業が終わったら、トランスポート・ウィンドウの Stop をクリックします。

最初のオートメーション・パスが終わったら、Auto Touch モード、または Auto Latch モードに設定すると、前回のオートメーション・パスを完全に消去する必要なく、部分的に追加したり、修正を加えたりすることができます。これらのモードでは、パラメーターを実際に操作しないかぎり、オートメーション・データが上書きされることはありません。

💡 プリセット・チェンジをオートメーションとして記録する場合は、オートメーション・ブレークポイントを目的の位置よりも若干前に書き込みます。Synchronic では、Sound と Playback の両プリセット・チェンジが MIDI ビート・クロックのタイミングに合わせてトリガーされるため、目的の位置よりも 32 分音符前に書き込むことをお勧めします。

■ オートメーションの詳細については、『Pro Tools リファレンス・ガイド』を参照してください。

MIDI を使用する

Synchronic RTAS では、MIDI ノートとコントローラー・データを Synchronic のプリセットとパフォーマンス・パラメーターにアサインすることで、これらを MIDI トラックにレコーディングすることができます。また、トラック上の MIDI データを編集したり、必要に応じて手動操作で書き込むこともできるほか、Synchronic のプレイバック中にコントロールすることもできます。

■ *Synchronic* を MIDI ノートとコントローラー・データでコントロールする方法の詳細については、46 ページの『MIDI モジュール』を参照してください。

プリセットのコンビネーションに MIDI ノートをアサインするには：

- 1 必要に応じて、MIDI モジュールを Performance モードに切り換えます (17 ページの『Performance モードと Edit モード』参照)。
- 2 [ASSIGN] ボタンをクリックします。[ASSIGN] ボタンが点灯し、アサインしたモジュールのアイコンがオンスクリーン・キーボード上に表示されます (49 ページの『MIDI キー・アサインメント・アイコン』参照)。



[ASSIGN]
ボタン

[ASSIGN] ボタン

- 3 オンスクリーン・キーボード上の MIDI キーをクリックするか、MIDI キーボードの該当する鍵盤を押します。

- 4 目的のモジュールのアサイン・イネーブル・ボタンでオン／オフを切り換えます (48 ページの『モジュールを取捨選択してアサインする』参照)。MIDI キー・アサインの状況がアイコンとして表示されます。

- 5 Sound、Playback、Effect、および XFade のパラメーターをエディットし、目的のプリセットを選択します。

アサイン・イネーブルに切り換わっているモジュールの現在の状況が保管され、選択したキーおよび該当する MIDI ノート・ナンバーにアサインされます。

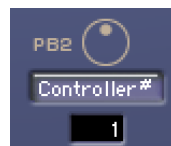
Playback、Effects、および XFade のユーザー・ノブに MIDI コントローラー・ナンバーをアサインするには：

- 1 必要に応じて、MIDI モジュールを Edit モードに切り換えます (17 ページの『Performance モードと Edit モード』参照)。
- 2 目的のユーザー・ノブの[SOURCE] ポップアップメニューから [Pitch Wheel] または [Controller #] を選択します。



MIDI コントロール・ソースを選択する

- 3 [Controller #] を選択した場合は、目的の MIDI コントローラー・ナンバーを数値フィールドに入力するか、MIDI コントローラーを操作することが必要です。



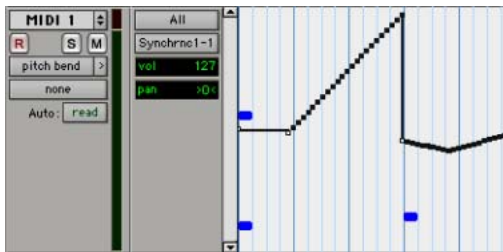
PB2 ユーザー・ノブの数値フィールドに“1”と入力し、モジュレーション・ホイールがアサインされた様子

Synchronic のオートメーションを MIDI を使って操作するには：

- 1 モノまたはステレオの Aux 入力トラック (Pro Tools LE のみ) またはオーディオ・トラックに Synchronic をインサートします。
- 2 [トラック (Track)] > [新規... (New...)] を選び、新規の MIDI トラックを作成します。
- 3 MIDI トラックのアウトプット・セクターをクリックし、目的の Synchronic プラグインを選択します。
- 4 状況に応じて、次のいずれかの操作を行います。
 - MIDI トラックをレコード・イネーブルに切り換えてから、プレイバックを開始し、MIDI コントローラーでオートメーションを操作します。
 - ペンシル・ツールを使い、MIDI ノートおよびコントローラー・データを書き込みます。

MIDI オートメーションを表示する

Pro Tools では、それぞれのデータ・タイプごとにオートメーション・プレイリストが作成されます。Synchronic のパラメーターをトラック・ビューとして表示するには、状況に応じて、トラック・ビュー・セクターの [コントローラーを追加／削除 (Add/Remove Controller)] コマンドを選び、目的のパラメーターを登録することが必要です。

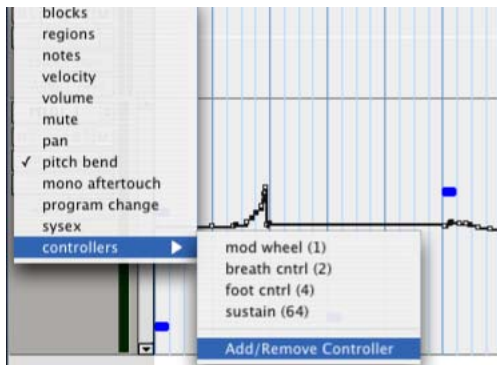


Synchronic のオートメーションを MIDI ピッチ・ベンドでコントロールする

MIDI オートメーションを表示するには：

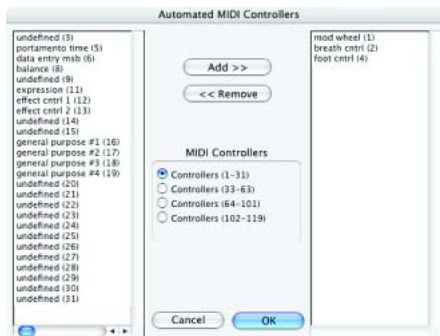
- 1 編集ウィンドウのトラック・ビュー・セクターで、目的のコントローラーを選択します。

- 2 目的のコントローラーがトラック・ビュー・セクターに表示されない場合は、[コントローラーを追加／削除 (Add/Remove Controller)] を選びます。



トラック・ビュー・セクター

- 3 [オートメーションされた MIDI コントローラー (Automated MIDI Controllers)] ダイアログが表示されたら、まず目的の MIDI コントローラーを選択し、次に [追加 (Add)] をクリックし、最後に [OK] をクリックします。



[オートメーションされた MIDI コントローラー (Automated MIDI Controllers)] ダイアログ

- 4 MIDI トラックのトラック・ビュー・セクターで、新しく登録したタイプを選択します。

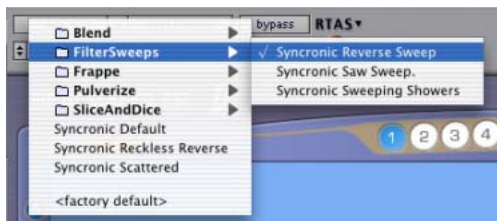
📖 オートメーションの詳細については、『Pro Tools リファレンス・ガイド』を参照してください。

第 6 章

セッティング・ライブラリアン機能の使い方

セッティング・ライブラリアン機能では、ロードしたオーディオ・ファイルを含め、Synchronic のセッティング内容を保存でき、独自のライブラリーを簡単に作成できます。ライブラリアンと設定（セッティング）の両ポップアップメニューを使うと、プラグインどうしやセッションどうしで、パッチのコピーやペースト、保存、インポートといった操作が可能です。

セッティング・ファイルをいったん作成し、ディスクに保存してから、ファイルの保存先が Pro Tools 側から“ルート・フォルダ”として認識されると、設定ファイルがライブラリアン・メニューに表示されます。



ライブラリアン・メニュー

💡 Pro Tools では、現在のセッションのプラグインの設定内容がセッション・ファイルといっしょに保存されます。ライブラリアン機能を使うと、別のセッションで保存した設定内容にアクセスできます。

⚠ Pro Tools のセッティング・ライブラリアン機能では、Sound、Playback、Effect、および XFade モジュールのプリセットを個別に保存することはできません。Pro Tools のセッティング・ライブラリアン機能で Synchronic のセッティング内容を保存すると、それぞれのモジュールのすべてのプリセットがまとめて保存されます。

💡 プラグインの設定内容およびプリセットについては、Synchronic の AudioSuite と RTAS の両バージョンで共有できます。ただし、AudioSuite バージョンでは、Sound、Playback、および Effect の最初のプリセットに保管された情報だけがインポートとエクスポートの対象になります。

セッティングといっしょに保管されたオーディオをインポートする

Synchronic には、ロードしたオーディオ・ファイルがプラグイン・セッティング・ファイルの一部として保管されるという大きな特徴があります。Synchronic にオーディオ・ファイルをインポートすると、まず RAM にロードされ、次にプラグイン・セッティング・ファイルといっしょに保管されます。プラグイン・セッティングについては、Pro Tools のセッション・ファイルといっしょに、またはセッティング・ライブラリアン機能を使うことで、プラグイン・セッティング・ファイル（.tfx）として保存できます。Pro Tools のセッション

ン・ファイルまたはプラグイン・セッティング・ファイルの容量は、Synchronic にロードしているオーディオ・ファイルの容量と数に応じて、容量が大きくなります。

■ Synchronic にオーディオ・ファイルをインポートする方法については、24 ページの『サウンドをインポートする』を参照してください。

設定（セッティング）メニュー



設定（セッティング）メニュー

設定（セッティング）メニューには、次のようなコマンドが用意されています。

設定を保存（Save Settings）：現在のセッティング内容を上書き保存できます。このコマンドを実行すると、以前のセッティング内容が上書きされます。保存した設定内容は、ライブラリアン・メニューに選択肢として表示されます。

設定を別名で保存 ...（Save Settings As...）：現在のセッティング内容に対して新しい名前をつけて、別のファイルとして保存できます。

設定をコピー（Copy Settings）：現在のセッティング内容がコピーされ、クリップボードに取り込まれます。まずプラグイン・ウィンドウを開いて（インサート・ボタンをクリック）、次に「設定をペースト（Paste Settings）」を選ぶと、別のトラックで使用している同じ種類のプラグインに対して、セッティング内容をペーストできます。

設定をペースト（Paste Settings）：「設定をコピー（Copy Settings）」コマンドでクリップボードに取り込まれている内容がペーストされます。

設定をインポート ...（Import Settings...）：「ルート設定（RootSetting）フォルダ」または「セッションフォルダ」とは別の場所から設定（Settings）ファイルをインポートできます。

現在の設定ファイルを削除（Delete Current Settings File）：現在の設定（セッティング）ファイルがディスクから永久的に削除されます。

設定ファイルをロック（Lock Settings File）：「設定を保存（Save Settings）」コマンドを実行しても、ファイルが上書きされなくなります。現在の設定内容を別のバージョンとして保存するには、「設定を別名で保存 ...（Save Settings As...）」コマンドを使います。

ユーザーデフォルトとして設定（Set As User Default）：現在のセッティング内容が Synchronic のユーザー・デフォルトとして設定されます。

設定の初期設定（Settings Preferences）

「設定の初期設定（Settings Preferences）」には、次のようなサブメニューが用意されています。

プラグインの初期設定（Set Plug-In Default To）：ここには、「ファクトリー設定（Factory Default）」と「ユーザー設定（User Default）」の2つの選択肢が用意されており、プラグインをインサートした時点でのデフォルト設定を指定できます。「ユーザー設定（User Default）」を選択すると、「ユーザーデフォルトとして設定（Set As User Default）」コマンドで選択したカスタム設定がデフォルトとして使用されます。

プラグイン設定の保存先

（Save Plug-In Settings To）：プラグインの設定（セッティング）ファイルの保存先となるフォルダをあらかじめ指定できます。「セッションフォルダ（Session Folder）」を選択すると、プラグインのセッティング内容が現在のセッションのセッション・フォルダに保管されます。「ルート設定フォ

ルダ (Root Settings Folder)] を選択すると、[ルート設定フォルダを設定 ... (Set Root Settings Folder...)] コマンド (次項) で指定したフォルダに保存されます。

ルート設定フォルダを設定 ... (Set Root Settings Folder...) : 設定 (セッティング) ファイルの保存先およびインポート先となる“ルート”フォルダを指定します。このコマンドを使うと、デフォルトの [Plug-In Settings] フォルダとは別の場所に保存先を変更できます。

設定 (セッティング) ファイルの保存先を指定する

Synchronic プラグインの設定 (セッティング) ファイルを保存するには、まず保存先となるフォルダを指定することが必要です。

保存先のフォルダを指定するには：

- 設定 (セッティング) メニューから、まず [設定の初期設定 (Settings Preferences)] > [プラグイン設定の保存先 (Save Plug-In Settings To)] を選び、次に [セッションフォルダ (Session Folder)] または [ルート設定フォルダ (Root Settings Folder)] を選択します。
[ルート設定フォルダ (Root Settings folder)] を選択すると、セッティング内容がデフォルトの [Plug-In Settings] フォルダに保存されます。

ルート設定フォルダを変更するには：

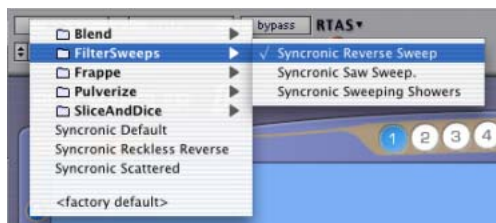
- 1 設定 (セッティング) メニューから、[設定の初期設定 (Settings Preferences)] > [ルート設定フォルダを設定 ... (Set Root Settings Folder...)] を選びます。
- 2 ダイアログが表示されたら、目的のフォルダを選択します。

Synchronic のセッティング内容を管理する

設定 (セッティング) ポップアップメニューを使うと、Synchronic のセッティング内容を管理できます。

Synchronic のセッティング内容を保存するには：

- 1 設定 (セッティング) ポップアップメニューから [設定を保存 (Save Settings)] を選びます。
- 2 ダイアログが表示されたら、名前を入力し、[OK] をクリックします。保存した設定内容は、ライブラリアン・メニューに選択肢として表示されます。



ライブラリアン・メニュー

以前に保存した設定ファイルをロードするには：

- ライブラリアン・ポップアップメニューから目的の項目を選びます。

セッティング内容をインポートするには：

- 1 設定 (セッティング) ポップアップメニューから [設定をインポート ... (Import Settings...)] を選びます。
- 2 ダイアログが表示されたら、まず目的の設定ファイルを選択し、次に [開く (Open)] をクリックします。選択したファイルがルート設定フォルダにコピーされます。

セッティング内容をコピーするするには：

- 設定 (セッティング) ポップアップメニューから [設定をコピー (Copy Settings)] を選びます。

セッティング内容をペーストするには：

- 1 まず目的のプラグインのプラグイン・ウィンドウを開きます。
- 2 設定（セッティング）ポップアップメニューから「設定をコピー（CopySettings）」を選びます。
- 3 ペースト先のプラグインのプラグイン・ウィンドウを開きます。
- 4 設定（セッティング）ポップアップメニューから「設定をペースト（Paste Settings）」を選びます。

カスタム・ユーザー・デフォルトを作成するには：

- 1 Synchronic のセッティング内容をファイルとして保存します。
- 2 設定（セッティング）ポップアップメニューから「ユーザーデフォルトとして設定（Set As User Default）」を選びます。

Synchronic のデフォルトをユーザー・デフォルトに変更するには：

- 設定（セッティング）ポップアップメニューから「設定の初期設定（Settings Preferences）」>「プラグインの初期設定（Set Plug-In Default To）」>「ユーザー設定（User Setting）」を選びます。

セッティング内容をサブフォルダに小分けする

特定のタイプのサウンドやプレイバックとエフェクトのコンビネーションをサブフォルダに小分けすると、ライブラリアン・メニューからアクセスしやすくなります。

セッティング用のサブフォルダを作成するには：

- 1 設定（セッティング）ポップアップメニューから「設定を別名で保存 ...（Save Settings As...）」を選びます。
- 2 「新規フォルダ（新しいフォルダの作成）」をクリックしてから、サブフォルダ用の名前を入力します。
- 3 セッティングに名前をつけ、「保存（Save）」をクリックします。セッティング内容がサブフォルダに保存されます。

第 7 章

Synchronic AudioSuite プラグインの使い方

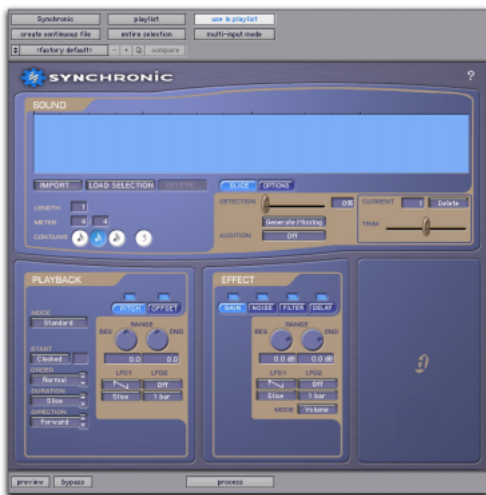
Synchronic AudioSuite の機能は、大部分の点で Synchronic RTAS と共通しています。この章では、Synchronic AudioSuite に特有の機能について説明します。

Synchronic AudioSuite の使い方

Synchronic AudioSuite は、Pro Tools の [AudioSuite] メニューの [Instrument] または [Digidesign] からアクセスできます。

Synchronic AudioSuite のインスタンスを作成するには：

- [AudioSuite] > [Synchronic] を選びます。



Synchronic AudioSuite

💡 プラグインの設定内容およびプリセットについては、Synchronic の AudioSuite と RTAS の両バージョンで共有できます。ただし、AudioSuite バージョンでは、Sound、Playback、および Effect の最初のプリセットに保管された情報だけがインポートとエクスポートの対象になります。

Synchronic AudioSuite のモジュール

RTAS バージョンの Synchronic が 5 つのモジュールで構成されるのに対し、AudioSuite バージョンは、Sound、Playback、および Effect の 3 つのモジュールで構成されます。これらの 3 つのモジュールは、AudioSuite の特性に応じた仕様になっています。

💡 XFade と MIDI の両モジュールは、リアルタイム・ベースの機能であるため、RTAS バージョンの Synchronic だけに用意されています。

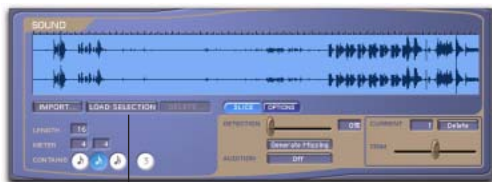
Synchronic AudioSuite のモジュール専用の Edit モード

RTAS バージョンの Synchronic では、モード・トグルを使うことで、それぞれのモジュールを個別に Edit モードと Performance モードを切り換えることができます。

これに対し、AudioSuite バージョンの Synchronic は、モジュールは Edit モードだけで作動します。Performance モードの機能は、AudioSuite のファイル・ベース処理には該当しないため、モード・トグルも用意されていません。

Sound モジュール

Sound モジュールでは、Synchronic でプレイバックするオーディオ・ファイル（ループ）のインポートや削除、スライス、微調整といった操作を行います。



[LOAD SELECTION] ボタン

Synchronic AudioSuite の Sound モジュール

AudioSuite バージョンの Sound モジュールは、Synchronic RTAS の Sound モジュールの Edit モードと基本的に同じですが、次の点が異なります。

[LOAD SELECTION] ボタン：[LOAD SELECTION] ボタンでは、Pro Tools の編集ウィンドウであらかじめ選択している範囲のオーディオを、Synchronic の波形ディスプレイに自動的にロードできます。



[LOAD SELECTION] ボタンは、AudioSuite バージョンの Synchronic だけに用意されています。



詳細については、61 ページの [LOAD SELECTION] ボタンの使い方を参照してください。

ひとつのループに制限：RTAS バージョンの Synchronic では12のプリセットをロードできるのに対し、AudioSuite バージョンでは、一度に扱えるのは、ひとつのオーディオ・ループに制限されます。



Edit モードの Sound モジュールの使い方については、23ページの Sound Edit モードを参照してください。

Playback モジュール

Playback モジュールでは、プレイバック・パラメーターをエディットできます。



[PITCH]と[OFFSET]の
セレクト・ボタンと
イネーブル・ボタン

[PITCH]または
[OFFSET]の
パラメーター

Synchronic の Playback モジュール (AudioSuite バージョン)

AudioSuite バージョンの Playback モジュールは、Synchronic RTAS の Playback モジュールの Edit モードと基本的に同じですが、次の点が異なります。

プレイバック・ユーザー・ノブが用意されていない：プレイバック・ユーザー・ノブは、RTAS バージョンの Synchronic だけに必要であり、AudioSuite バージョンには用意されていません。



Edit モードの Playback モジュールの使い方については、30ページの Playback Edit モードを参照してください。

Effect モジュール

Effect モジュールでは、Gain、Noise、Filter、および Delay の 4 つのエフェクト、およびこれらのパラメーターに簡単にアクセスできます。



Synchronic AudioSuite の Effect モジュール

AudioSuite バージョンの Effect モジュールは、Synchronic RTAS の Effect モジュールの Edit モードと基本的に同じですが、次の点が異なります。

エフェクト・ユーザー・ノブがが用意されていない：エフェクト・ユーザー・ノブは、RTAS バージョンの Synchronic だけに必要であり、AudioSuite バージョンには用意されていません。

 *Edit モードの Effect モジュールの使い方については、39 ページの Effect Edit モードを参照してください。*

Synchronic AudioSuite での試聴

AudioSuite バージョンの Synchronic では、次の方法で、オーディオ・ループをプレイバックできます。

- 1 オーディオ・ファイルまたはオーディオ・リージョン（ループ）の選択範囲を、サンプラーにサウンドを取り込む要領で、Sound モジュールにロードします。
- 2 [DETECTION] スライダーを使って、拍や拍の下位区分といった論理的単位にスライスします。
- 3 スライスしたループを試聴します。
- 4 ループが完成したら、トラックに配置します。

波形ディスプレイにオーディオをロードする

AudioSuite バージョンの Synchronic では、次のいずれかの方法で、波形ディスプレイにオーディオをロードできます。

- [LOAD SELECTION] ボタン
- [IMPORT...] ボタン
- ワークスペース（Workspace）からドラッグ & ドロップ

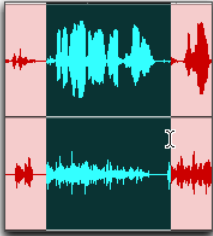
 *[IMPORT...] ボタンを使用する、またはワークスペース (Workspace) からドラッグ & ドロップする方法については、24 ページのサウンドをインポートするを参照してください。*

[LOAD SELECTION] ボタンの使い方

AudioSuite バージョンの Synchronic では、Pro Tools のオーディオ・トラックであらかじめ選択している範囲を波形ディスプレイに直接ロードできます。

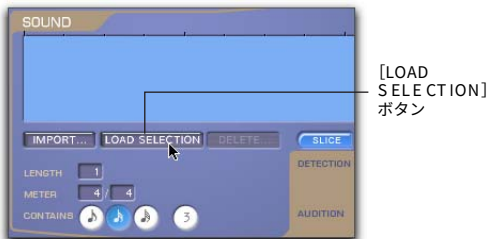
Pro Tools の選択範囲を Synchronic にロードするには：

- 1 [AudioSuite] > [Synchronic] を選びます。
- 2 Pro Tools の編集ウィンドウで、目的の範囲を選択します。



Pro Tools で選択範囲を指定する

- 3 Synchronic AudioSuite の Sound モジュールで、[LOAD SELECTION] ボタンをクリックします。



Pro Tools で選択範囲を指定する

選択した範囲が Synchronic の波形ディスプレイに表示されます。



波形ディスプレイにロードされた Pro Tools の選択範囲

ループをスライスする

ループを波形ディスプレイにいったんロードしたら、スライスして試聴できます。

 ループをスライスする方法の詳細については、27 ページのサウンドをスライスするを参照してください。

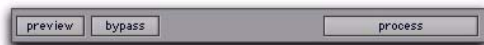
ループを試聴する

完成したループを ProTools のトラックに配置する前に、AudioSuite ウィンドウでループを試聴できます。

Synchronic AudioSuite のループを試聴するには：

- プラグイン・ウィンドウの [preview] ボタンをクリックします。

Synchronic にロードされているループがセッションのテンポに合わせてプレイバックされます。



Synchronic AudioSuite の [process] ボタン

Pro Tools のトラックにループを配置する

Synchronic AudioSuite でループの編集作業が終わったら、次に ProTools のトラックに配置します。

 オーディオ・ループを Synchronic AudioSuite から Pro Tools のオーディオ・トラックに配置すると、選択範囲のオーディオが上書きされます。

オーディオ・ループを Pro Tools に
配置するには：

- 1 Pro Tools の編集ウィンドウで、処理済のオーディオ・ループを配置する範囲を選択します。



Pro Tools のタイムラインから、[LOAD SELECTION] ボタンを使って選択範囲をインポートした場合は、Synchronic からループを配置する前にタイムライン選択範囲を微調整することで、タイミングに関する問題を解消できます。たとえば、パーカッシブなオーディオ・イベントに小節の冒頭で遅れが生じている場合は、Synchronic にロードする際に、オーディオ・イベントの立ち上がり部分を正確に選択していったんロードします。このケースでは、タイムライン選択範囲をグリッドに合わせて、正確に開始するように修正できます。このようにすると、修正されたループが新しい選択範囲に合わせて処理されます。

- 2 [process] をクリックすると、オーディオ・ループが選択範囲にプリントされます。

索引

A

Acid ファイル・フォーマット
 インポート 26
AudioSuite バージョンの Synchronic
 Effect モジュール 61
 Playback モジュール 60
 Sound モジュール 60
 モジュール 59
 ループを試聴する 62
 ループを処理する 62
[auto] ボタン 9

B

Back/For 35
Backward 35
[bypass] ボタン
 リアルタイム・プラグイン 9

C

Clocked 31
Controller # 50

D

Delay 43
DETECTION 28
[DETECTION] スライダー 27

E

Edit モード 17
 AudioSuite バージョンの Synchronic 59
 切り換え 17
Effect モジュール 13, 39
 Delay 43
 LFO 43
 RANGE (レベル／フィードバック) 43
 ディレイ・タイム 43
Edit モード 39

Filter 42

HPF 42
LFO 42
LPF1 42
LPF2 42
LPF3 42
LPF4 42
LPF5 42
RANGE 42
Ring Mod 42

Gain 40

AudioSuite バージョンの Synchronic 61
Distortion 40
LFO 40
RANGE 40
Saturation 41
Volume 40

Noise 41

Brite 42
Dark 41
LFO 41
RANGE 41
White 41

Performance モード 39

エフェクト・イネーブル・ボタン 39
エフェクトを選択する 40
サウンド A/B セレクター 39
プリセット 39
ユーザー・ノブ 43
ユーザー・ノブ (FX1 および FX2) 39

F

F/B Beats 35
F/B Diddle 35
Filter 42
For/Back 35
Forward 35

G

Gain 40

Generate Missing 28

I

iLok 6

L

Latin (Latin 1 ~ 5) 34

LFO 35

Delay 43

Filter 42

Gain 40

Noise 41

XFade モジュール 46

LFO デュレーション 36

LFO 波形 36

[LOAD SELECTION] ボタン 61

M

MIDI

レコーディング

MIDI スルーでのモニタリング 10

入力装置の登録 10

入力フィルター 11

Synchronic 用の基本設定 10

パフォーマンスの向上 10

MIDI オートメーション 53, 54

MIDI オートメーション

トラック・ビュー 54

MIDI キー

デフォルト・マッピング 47

MIDI キー・アサインメント・アイコン 49

MIDI コントローラー

アサイン 53

MIDI コントローラー・デバイス

ローカル・コントロール 10

MIDI コントローラーをアサインする 53

MIDI スルー 10

MIDI スルーでのレコーディング 10

MIDI ノート

アサイン 53

MIDI ノートをアサインする 53

[MIDI] メニュー

[MIDI スルー] オプション 10

[入力装置] コマンド 10

MIDI モジュール 13, 46

Controller # 50

Edit モード 49

MIDI キー・アサインメント・アイコン 49

MIDI コントローラーをアサインする 49

MIDI ノートをアサインする 48

OCT (オクターブ) 47

Performance モード 47

Pitch Wheel 49

WAIT BAR 49

アサイン・イネーブル・ボタン 48

あらかじめマッピングされている

MIDI キー 47

オクターブ・ディスプレイ 47

オンスクリーン・キーボード 47

N

Noise 41

O

Off Beats (Off Beats 1 ~ 5) 33

[OPTIONS] セクション 29

P

Performance モード 17

AudioSuite バージョンの Synchronic 60

切り換え 17

Pick Up (Pick Up 1 ~ 5) 34

Pitch Wheel 49

[PITCH] セクション 35

PLAYBACK DURATION 33

Playback モジュール 13, 30

AudioSuite バージョンの Synchronic 60

Edit モード 30

[OFFSET] セクション 37

RANGE 37

Standard、Spin、または Stab モード 37

Smear プレイバック・モード 38

Stretch プレイバック・モード 37

イネーブル・ボタン 37

Performance モード 30

[PITCH] セクション 35

LFO1 および LFO2 35

RANGE 35

イネーブル・ボタン 35

ユーザー・ノブ (PB1 および PB2) 30, 38

PLAYBACK DIRECTION 34
Back/For 35
Backward 35
F/B Beats 35
F/B Diddle 35
For/Back 35
Forward 35
Random 35
PLAYBACK DURATION 33
Latin (Latin 1 ～ 5) 34
Off Beats (Off Beats 1 ～ 5) 33
Pick Up (Pick Up 1 ～ 5) 34
Swing (Swing 1 ～ 5) 34
Syncopate (Syncopate 1 ～ 5) 33
PLAYBACK MODE 31
Smear 31
Spin 31
Stab 31
Standard 31
Stretch 31
PLAYBACK ORDER 32
Diverge 32
Off 32
One Slice 32
Random 32
Random Swap 32
Reverse 32
Span (Span 2 ～ 5) 32
Step (Step 2 ～ 5) 32
Straddle (Straddle 2 ～ 5) 32
PLAYBACK START 31
Clocked 31
Slice # 31
サウンド A/B セレクター 30
プリセット 30

ProTools セッション・ファイル 26

S

Slice # 31

SLICE EXTENSION 29

[SLICE] セクション

AUDITION モード 28

CURRENT 28

Delete 28

DETECTION 28

TRIM 29

設定項目 28

行方不明のスライスを生成する 28

Smear プレイバック・モード 31

Sound モジュール 13, 21

AudioSuite バージョンの Synchronic 60

CONTAINS 27

Edit モード 23

GAIN 29

LENGTH 27

METER 27

NAME 27

[OPTIONS] セクション 29

Performance モード 22

SLICE EXTENSION 29

オーディオをインポートする 25

サウンド A と B 23

スライス 27

スライスをトリミングする 29

プリセット 22

インタラクティブ波形ディスプレイ 23

現在のスライスを削除する 28

現在のスライスを表示する 28

検出不能のスライスを生成する 28

サウンドを削除する 27

スライスの検出 28

スライスを試聴する 28

属性 26

複数のループをインポートする 25

Spin プレイバック・モード 31

Stab プレイバック・モード 31

Standard プレイバック・モード 31

Stretch プレイバック・モード 31

Swing (Swing 1 ～ 5) 34

Synchronic

MIDIトラックを設定する 12

アンインストールする 7

アンインストールする 7

特徴 1

トラックから取り除く 8

トラックにインサートする 7, 8

パフォーマンス 16

パラメーターを調整する 21

プリセット 19

プレイバックの開始と停止 23

モジュール 13

Synchronic AudioSuite

概要 59

Syncopate (Syncopate 1 ～ 5) 33

W

WAIT BAR 49

Web サイト
www.digidesign.com 3

X

XFade モジュール 13, 44
Edit モード 45
LFO 46
[MANUAL] モード 44
PRESET モード 45
RANGE 45
クロスフェード・フェーダー 44
ユーザー・ノブ (XF) 45, 46

ア

アサイン・イネーブル・ボタン 48
インサート・ポジション・セレクター 9
インポート前にオーディオを下準備する 24
エフェクトをオンに切り換える 39
エフェクトを選択する 40
オーディオ・ファイルをロードする 25
オーディオをサウンド・プリセットに保管する
26
オートメーション
Auto Latch モード 52
Auto Touch モード 52
MIDI を使って操作する 54
[safe] ボタン 9
オートメーション・セーフ・ボタン 9
オートメーション・パラメーター有効化
ボタン 9
新規作成 52
プラグイン・オートメーション 51
Synchronic のオートメーション 51
レコーディング 52
オフセット・イネーブル・ボタン 37
オンスクリーン・キーボード 18, 47

カ

外部 MIDI コントローラーをアサインする 49
キーボード・フォーカス・モード 50
キーボード・フォーカス・モードをオンに切り
換える 50
クロスフェード・フェーダー 44
[現在の設定ファイルを削除] コマンド 56
検出不能のスライスを追加する 27
互換性 2

コンビネーションを MIDI ノート・ナンバーに
アサインする 48

サ

サウンド
インポート 25
削除 27
スライス 27
サウンド A 23
サウンド A/B セレクター 18
サウンド B 23
サウンド・プリセット
オーディオを保管する 26
ゲインを調整する 29
サブフォルダ
セッティングを小分けする 58
システム・エクスクルーシブ・データと
MIDI スルー 10
システム要件 2
試用期限切れのデモ版プラグイン
アンインストール 7
スライス 27
PLAYBACK START 31
削除 27
追加 27
プレイバック順序 32
プレイバック方向 34
プレイバック・モード 31
設定 56
インポート 57
コピー 57
サブフォルダを作成する 58
[設定の初期設定] コマンド 56
ペースト 58
保存 57
保存先を指定する 57
ロード 57
設定ファイルをロードする 57
[設定ファイルをロック] コマンド 56
[設定をインポート] コマンド 56
[設定をコピー] コマンド 56
[設定をペースト] コマンド 56
セッティング内容をインポートする 57
セッティング内容をコピーする 57
セッティング内容をペーストする 58
セッティング内容を保存する 57
セッティング・メニュー 9

セッティング用サブフォルダを作成する 58
セッティング・ライブラリアン
 使い方 55

タ

ターゲット・ボタン 9
低周波オシレーター 35
トラック・セクター 9

ナ

[入力装置] コマンド 10
 [入力装置] ダイアログ 10

ハ

拍の下位区分 27
波形ディスプレイ 23
パラメーター 21
パラメーターを調整する 21
凡例 3
[比較] ボタン 9
ピッチ・イネーブル・ボタン 35
複数箇所へのインサート 8
複数のオーディオ・ファイルをインポートする
 25
プラグイン・ウィンドウ 9
プラグイン・オートメーション 51
プラグイン・セッティングの保存先フォルダ 57
プラグイン・セッティング・ファイル 55
プラグイン・セッティング・ファイル (.tfx) 26
プラグイン・セッティングを保存する
 [設定を別名で保存] コマンド 56
 [設定を保存] コマンド 56
 [プラグイン設定の保存先] コマンド 56
プラグイン・セクター
 リアルタイム・プラグイン 9
[プラグインの初期設定] コマンド 56
プラグインのセッティング内容
 オーディオを保管する 55
プラグインをオーソライズする 6

プリセット 19
 Effect モジュール 39
 Playback モジュール 30
 XFade モジュール 45
 エディット 19
 サウンドを削除する 27
 選択 19
 複製 19
 保管 19

プリセットをエディットする 19
プリセットを選択する 19
プリセットを複製する 19
プリセットを保管する 19
プレイバック 23
プレイバック順序 32

ヤ

有効化
 MIDI 入力装置 10
ユーザー・アサイン可能コントロール 18
ユーザー・デフォルト 58
[ユーザーデフォルトとして設定] コマンド 56
ユーザー・ノブ 18
 Effect モジュール (FX1 および FX2) 39, 43
 XFade モジュール (XF) 46
 アサイン 38, 44, 46
 プレイバック (PB1 および PB2) 30
ユーザー・ノブをアサインする 38, 44, 46
余分なスライスを削除する 27

ラ

ライセンス・カード 6
ライブラリアン・メニュー 9, 55, 57
ルート設定フォルダ 56
 指定 57
[ルート設定フォルダを設定] コマンド 57
ループ
 インポート前の下準備 24
 スライス 15
 プレイバック 16
 ロード 14
ローカル・コントロール 10



www.digidesign.com

DIGIDESIGN

2001 Junipero Serra Boulevard
Daly City, CA 94014-3886 USA
Tel: 650.731.6300
Fax: 650.731.6399

TECHNICAL SUPPORT (USA)

Tel: 650.731.6100
Fax: 650.731.6384

PRODUCT INFORMATION (USA)

Tel: 650.731.6102
Fax: 800.333.2137

INTERNATIONAL OFFICES

Visit our Digidesign Web site
for contact information