



A T M O S P H E R I C S 2



サウンドバンク ユーザー ガイド

SOFTWARE VERSION 1.0
JP251016



ソフトウェア使用許諾（EULA）



本製品を使用するには、[EULA（エンドユーザー使用許諾契約）](#)に同意する必要があります。
[EULA（エンドユーザー使用許諾契約）の確認はこちらをクリック](#)します。



目次

イントロダクション	4
操作画面	
INFO (インフォ)	6
EDIT (エディット)	7
プリセットリスト	11
リンク	12
クレジットと謝辞	13





100のマスターデザインプリセットを追加するFALCONエクспанション

Atmospherics 2 は、Falcon の音響世界を拡張する、没入感あふれる新作プリセットを100収録したFalcon エクспанションです。どの音色もオリジナルの Atmospherics と自然に馴染むように設計されており、光輝くテクスチャー、変容するアンビエンス、有機的なレイヤー、そして影のように深いドローンまで、サウンドデザインの探求に新次元をもたらします。

各サウンドは、微細な空間ベッドから壮大なシネマティック・スウェルまで、即座に深みと感情を与えるよう丁寧に設計されています。変化するサウンドの基礎としての高い即戦力性を持ちながら、Falcon の高度なシンセシスやエフェクトを駆使したまったく新しい創作のインスピレーションとして活用できるように配慮されたプログラミングも魅力です。

作曲家、プロデューサー、サウンドデザイナーに最適な Atmospherics 2 は、映画、ゲーム、エレクトロニック・ミュージック、あるいは雰囲気やムードが中心となるあらゆるプロジェクトに適した、豊かで印象的なサウンドパレットを提供します。

最低システム条件

- 最新バージョンの Falcon
- 186MB 以上の空きディスク容量

インストールに関する詳しい情報は[サウンドバンクインストールガイド](#)をご覧ください。

FALCON専用

Atmospherics 2は、Falconの持つ高度で先進的なシンセ機能とソフトウェアアーキテクチャーの柔軟性を活かした専用拡張ライブラリーで、直観操作のマクロコントロールによる迷いのない操作、演奏と表現が可能です。

MIDI、OSC、ホストオートメーションやLUAスクリプトを通じてサウンドを操作し、豊富に用意されたFalcon のオシレーター、エフェクト、モジュレーターやイベントプロセッサの駆使による、音色そのものの変容や改造も自由自在です。

Falconの多様性と優れた音質は、このコレクションでも享受できます。さまざまなシンセシスやサウンドデザイン技術、エフェクトやモジュレーターが随所に活用され、それを自分のものにできます。サウンドはすべて迅速にプレビュー、編集、レイヤー、演奏可能で、Falconのセミモジュラーアーキテクチャーと豊富なコンポーネントライブラリーによって、ほぼ無限のバリエーションが発想次第で、いくらでも生み出す事が可能です。

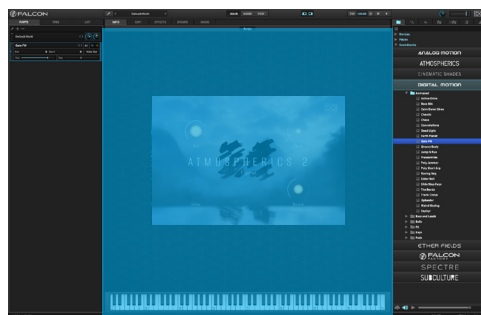
FALCON体験を、さらなる高みへ

(本製品の使用にはFalconが必要です。UVI Workstationには対応していません。)



操作画面





インフォメーション

インフォタブは、選択されたプログラムの概要を表示します。プログラムで設定されているマクロコントロールの操作もここでおこないます。また、**(i)** ボタンのクリックで、カスタムテキストや画像を表示します。

MACROS - マクロ

1

FalconのFactory Contentと同様、Atmospherics 2のプログラムにもマクロが割り当てられています。それに加え、より扱いやすいようにFalconのスクリプト機能によってデザインされた専用の画面にマクロが紐づけられています。これらのパラメーターは、右クリックで、ホストオートメーションやMIDI CC、OSCに割り当てたり、スクリプトを駆使して独自のパネル作成が可能です。

画面上の**Script**ボタンをクリックすると、表示がスクリプトからノブまたはスイッチが並んだマクロ表示になります。マクロは、演奏時によく使用するパラメーターをまとめたプログラムのフロントパネルとして扱う際に便利です。

マクロの配置は変更可能です。画面左上の**EDIT (スパナアイコン)** ボタンのクリックで、エディットモードに切替ります。このモードでは、ドラッグ操作による配置、背景画像の追加、ダブルクリックによるパラメーターの名称変更、右クリックの編集コマンドアクセスがおこなえます。マクロに関する詳細は[Falconのソフトウェアマニュアル](#)をご覧ください。

プログラム情報

画面右上の**(i)** ボタンで、プログラムに関する情報を表示します。多くのファクトリープリセットにはプログラムの解説や演奏時のヒントなど(英文)が含まれています。例えば、オルガンの音色で、モジュレーションホイールにレスリースピーカーのロータースピードコントロールが割り当てられている場合、ここに記載されます。また、ご自身のメモなどをここに加えることも可能です。

キーボード

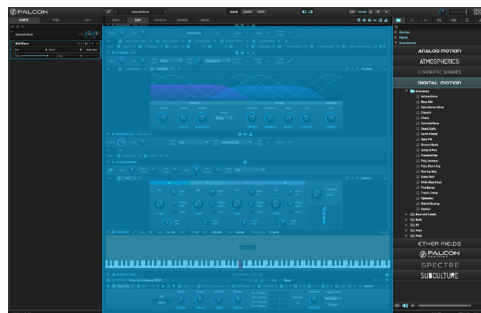
2

インフォタブの下端にはバーチャルキーボードが用意されています。画面上の鍵盤をクリックすることで音色の試聴ができます。発音範囲の鍵盤はハイライト表示され、発音しない鍵盤はグレースアウト表示されます。レイヤールールのキースイッチが設定されている場合、その鍵盤はブルー表示します。



1

2



エディット

マクロ以外のパラメーターの操作やマクロの細かな設定を行う場合、EDITタブを表示します。ここでは、音色に関するすべてのコンポーネントを階層表示し、エディットすることが可能です。

各コンポーネントの詳細については、[Falconのソフトウェアマニュアル](#)をご参照ください。

音色プリセットのレイヤー

Falconの音色プリセット（パッチやプログラムともいいます）は固定された階層レイヤーで構成され、様々な部分を展開または格納表示することができます。音色の最上層部はプログラム（Program）と呼ばれ、1つ以上のレイヤー（Layer）で構成されます。さらにレイヤーは1つ以上のキーグループ（Keygroup）と呼ばれる下層レイヤーで構成されます。キーグループはさらに1つ以上のオシレーターで構成されます。つまり最もシンプルなプログラムは1つのレイヤー、1つのキーグループ、そして1つのオシレーターによって構成されます。オシレーターはキーグループ内のマッピングエディター（Mapping Editor）でMIDIノートやベロシティの範囲が定められます。そしてオーディオエフェクトやMIDIエフェクト、およびエンベロープジェネレーターやLFOなどのモジュレーターは、どの階層でも自由に加えることが可能で、その数は、レイヤー、キーグループ、オシレーター、マッピングエディターの数と同様、制限はありません。このことで、より魅力ある複雑なサウンドを効率良く創造することができます。そしてこの構造を理解し、把握することで目的のサウンドを構築したり、素早く音色を磨き上げることが可能になります。

PROGRAM - プログラムエディター

音色プリセットの最上層で、サウンド全体に関するパラメーターを操作します。音色全体の音量やパン、発音数、オクターブやトランスポーズなどを設定します。また音色全体を仕上げるためのオーディオやMIDIエフェクトもここに追加します。

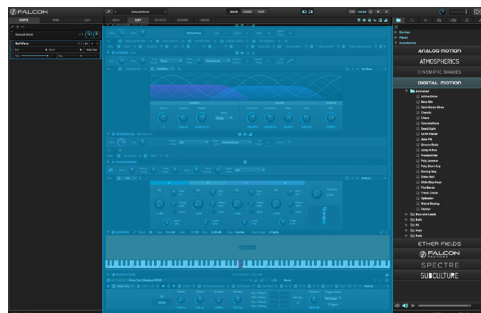
LAYER - レイヤーエディター

プログラムに含まれるレイヤーに関するパラメーター操作をします。ベロシティカーブや発音のポリモード、ユニゾンなどの設定をおこないます。これらの設定はレイヤーに含まれるキーグループのみに適用されます。また特定のレイヤーの音色を決定づけるオーディオやMIDIエフェクトを追加することもできます。プログラム内に複数のレイヤーが含まれている場合、LAYER(S) ヘッダーの右横の表示で選択されているエディット対象のレイヤー名が表示されます。複数のレイヤーを選択した場合、共通のパラメーターのみにアクセスして、一括設定することが可能です。この際、LAYER(S) ヘッダーの右横の表示はレイヤー名かわりにMULTIPLE SELECTIONと表示されます。

1

2





3

KEYGROUP - キーグループエディター

キーグループは音色のソース(発音源)を扱う最下層になります。Falconに入力されたMIDIノート情報は直接この階層に送られ、キーグループ内に設定されたオシレーターをトリガーします。キーグループはお好みの数だけオシレーターを追加することが可能で、その種類や組み合わせも自由です。ここでは主にトリガーモードなど、オシレーターボイスに関する設定をします。ここでもプログラムやレイヤーと同様、オーディオやMIDIエフェクトを追加することが可能です。エフェクト効果はボイス毎に適用されますので、分離に優れた素晴らしい結果やエンベロープと連動したダイナミックな動きをもたらします。ただし上位の階層よりもCPU消費を必要としますので、ご注意ください。

キーグループはレイヤーと同様、レイヤーに複数のキーグループが含まれている場合、KEYGROUP(S) ヘッダーの右横の表示で選択されているエディット対象のキーグループ名が表示されます。複数のキーグループを選択した場合、共通のパラメーターのみにアクセスして、一括設定することが可能です。この際、KEYGROUP(S) ヘッダーの右横の表示はキーグループ名のかわりにMULTIPLE SELECTIONと表示されます。

4

MAPPING - マッピングエディター

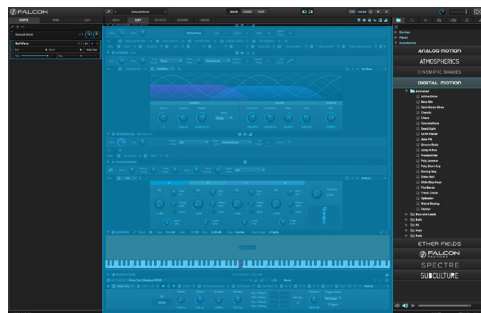
オシレーターをトリガーするMIDIノートとベロシティの範囲を設定します。マッピングエディターはキーグループに最低でも1つ作られ、オシレーターと関連付けられます。その数とオシレーターとの関連付けに制限はありません。つまり、1つのキーグループで複数のオシレーターの範囲を決めることも、オシレーター毎にキーグループを設定することも可能で、マッピングエディター同士の範囲を重ねることもできます。例えば、128のノートで127ベロシティ値毎にオシレーターを設定して、さらにそれを10層重ねる膨大な構造も不可能ではありません。

5

OSCILLATOR - オシレーターエディター

選択されたキーグループ内のオシレーターに関する操作をします。オシレーターパラメーターは2層に分かれ、メインパートではピッチやトリガー時の挙動など、発音に関する設定をします。下層ではオシレーターの種類に関連して固有のパラメーターを表示します。サンプルベースのオシレーターの場合は、波形エディターも合わせて表示されます。複数のキーグループやマッピングエディターを選択した場合、オシレーター名を表示するタブは<MULTIPLE>と表示され、オシレーターの種類が同一である場合のみ、パラメーターが表示されます。





6

MODULATION - モジュレーションエディター

ここでは、階層に関わらず、音色プログラムに含まれるエンベロープジェネレーターやLFO、マクロなどすべてのモジュレーションソースにアクセスし、パラメーターを表示します。また選択されたモジュールと紐づけられた階層パラメーターに関する設定(深さや適用範囲)も合わせて表示されます。予めプログラミングされたマクロコントロールの詳細設定はここでおこないます。目的のモジュレーションのアクセスは、この箇所からおこなうことも可能ですが、階層パラメーターのクリックでも紐づけられたモジュールが表示されます。

モジュレーションが多数追加された音色を扱う際、階層のMODレーンで、その階層に追加されているモジュレーションソースを確認し、エディットすることも可能です。



6



エディット



プリセットリスト





PRESETS:

ANIMATED

- GLASS STRINGS
- GUERREIRO
- HOLLOW LIFE
- HOLOGRAM ELVIS
- MAJOR WRAPPED
- PIANOLIMBA
- POLYFYING
- RABBIT
- SHOOTING STARS
- SONAR 1K
- TAKAHI
- TAPE ENSEMBLE
- TENNESSEE
- TRANSVAL

DARK

- ABYSS
- CATHEDRAL
- DISTURBIA
- LOST MEDIA
- MONSTERA
- MYSTERIIS
- NIGHTMARE
- OCEAN
- ODD AMP
- PLAINCHANT
- SCENE
- SUB ORCHESTRA
- SUBURBS
- SUCCUBUS
- VICTUS

DRONES

- CEREMONY
- DARLING I
- DEEP BREATH
- DIGITAL VINTAGE
- LAGOON
- LIGHT AMP
- LITTLE BIT
- NO NAME
- OCHD
- RED MIST
- SUNN
- THE KEEP
- UNDERGROUND
- VOYAGER

EXPERIMENTAL

- COIN SPIN
- DEEFAM
- FEEDBACK
- GHOST BARREL
- GRAINS WHEEL
- MEDITATION I
- MEDITATION II
- MOCKING BIRD
- PLACES
- POST ENERGY
- REWIND
- SESSION
- SPRING GLITCH
- VIVARIUM

GRANULAR

- CELLULOID
- DELTA BREATH
- FELT HAMMER
- LOST GUITAR
- MEDLEY
- META CRUMBS
- MONOLITH
- PIANO FEEL
- RAIN FOREST
- SOUNDWALK
- TENSION VOID
- VALLEY FOUND
- VAULTER
- WALMIR

PADS

- CRUMBS
- EXPLORER I
- EXPLORER II
- FAST FORWARD
- FICTIONS
- MAKER
- MORNING DEW
- MURMURES
- OTHELLO
- RADIO GHOSTS
- REPEAT
- SPECIES
- STRANGER
- STRINGS PAD
- SYMPHONIA

SOUNDSCAPES

- BLISSING
- ENLIGHTENMENT
- FIGURES
- GARDEN
- GENERATIVE I
- GENERATIVE II
- GENERATIVE III
- LOST IN SPACE
- MUTABLE SET
- OPERA
- SILVER MORNING
- SUSPENDED MOMENT
- TRAILS
- VIMAL





リンク

UVI

ホームページ	.uvi.net
UVI Portal	.uvi.net/uvi-portal
登録済み製品の確認とダウンロード	.uvi.net/my-products
サポートページ	.support.uvi.net
チュートリアルとデモビデオ	.youtube.com
サポートへのお問合せ	.uvi.net/contact-support

FALCONの拡張に関する情報

UVIsript	http://www.uvi.net/viscript
Lua	http://www.lua.org/docs.html
OSC	http://opensoundcontrol.org
Scala	http://www.huygens-fokker.org/scala

ILOK

ホームページ	.ilok.com
iLokLicenseManager	.ilok.com/ilm.html
FAQ (よくあるご質問とその回答)	.ilok.com/supportfaq

*FALCONの拡張情報、UVI PortalとiLok.comのサービスは全て英語のみとなります。

開発チーム

サウンドデザイン

Théo Gallienne

GUIとグラフィックス

Efflam Le Bivic

ドキュメント

Nathaniel Reeves

Kai Tomita



UVI SOUNDS & SOFTWARE

[UVI.NET](http://uvi.net)