ORGANIC ARPS

FALCON EXPANSION

サウンドバンク ユーザー ガイド

SOFTWARE VERSION 1.0
JP230405

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。

©2023 UVI.
全ての登録商標はその権利帰属者の所有物です。

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

イントロダクション

100のマスターデザインプリセットを追加するFALCONエクスパンション

Organic Arpsは、モダンジャンルを念頭に置いた設計で精巧に作られた調整可能なサウンドを提供し、Falconの広範なアルペジエーターとシーケンスの可能性を探求するワンストップ ショップです。Circular、Generative、Repetitive、Rhythmicの4カテゴリにまとめられた100 の職人パッチを備えたOrganic Arpsは、より予測可能なアルペジオからクリエイティブでオフビートのジェネレーティブシーケンスまで、幅広いスタイルとパターンを提供し、ポップスやスコアリングからあらゆるジャンルの制作や演奏に最適です。

Organic Arpsの音色はすべて、独自のマクロとディレイ&リバーブの最上層コントロールで 構成され、ちょっとした調整で即座にサウンドをトラックに馴染ませることができます。躍動感と深みのあるサウンドがすべてのプリセットから流れ、他のFalcon Expansionと同様、パッチ構造の表面をさらに掘り下げ、サウンドとパターンを分解微調整、または望むままに完全再形成することができます。

Organic Arpsには、多数のスケール、キー設定、および「Bass」オプションを含む便利な Chorderツールも備わっています。 Chorderをオンにすると、演奏した和声に基づくコードが下に表示されます。有効なコードが強調表示されるため、ユーザーは既存の曲に合わせて演奏することが簡単になり、自信を持って曲を書き続けることができます。「Bass」をオンにすると、アルペジオはおさえたノートよりも 1 オクターブ下に拡張され、低いノートのアルペジオ演奏が含まれます。

最低システム条件

- 最新バージョンの Falcon
- 130MB 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

Organic ArpsはFalconのソフトウェアアーキテクチャーを駆使した専用の拡張パックです。17のオシレーター、100を超えるエフェクト、そして直観的かつ扱いやすいユーザーインターフェイスにより、さらなるインストゥルメントデザインを可能にします。すべてのプリセットにはマクロコントロールを含むプログラミングが施され、これを基にユーザーが自由かつ素早くキーとなるパラメーターにアクセスすることができます。またこれらのコントロールは、MIDI、OSC、ホストオートメーションで操作することも可能です。簡単なカスタマイズで演奏や作業スタイルにマッチしたカスタマイズも即座にできます。

このFalconエクスパンションパックによって、さらなるレベルのサウンドを体験できます。

（Falconライセンスが必要です。UVI Workstationは非対応となります。）

三

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。

1

MACROS - マクロ

FalconのFactory Contentと同様、Organic Arps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。

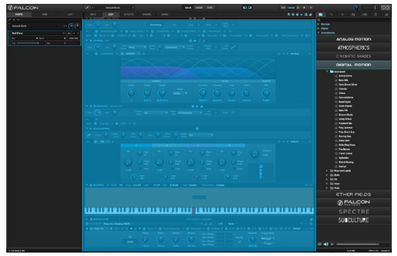
プログラム情報

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。

2

キーボード

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。



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

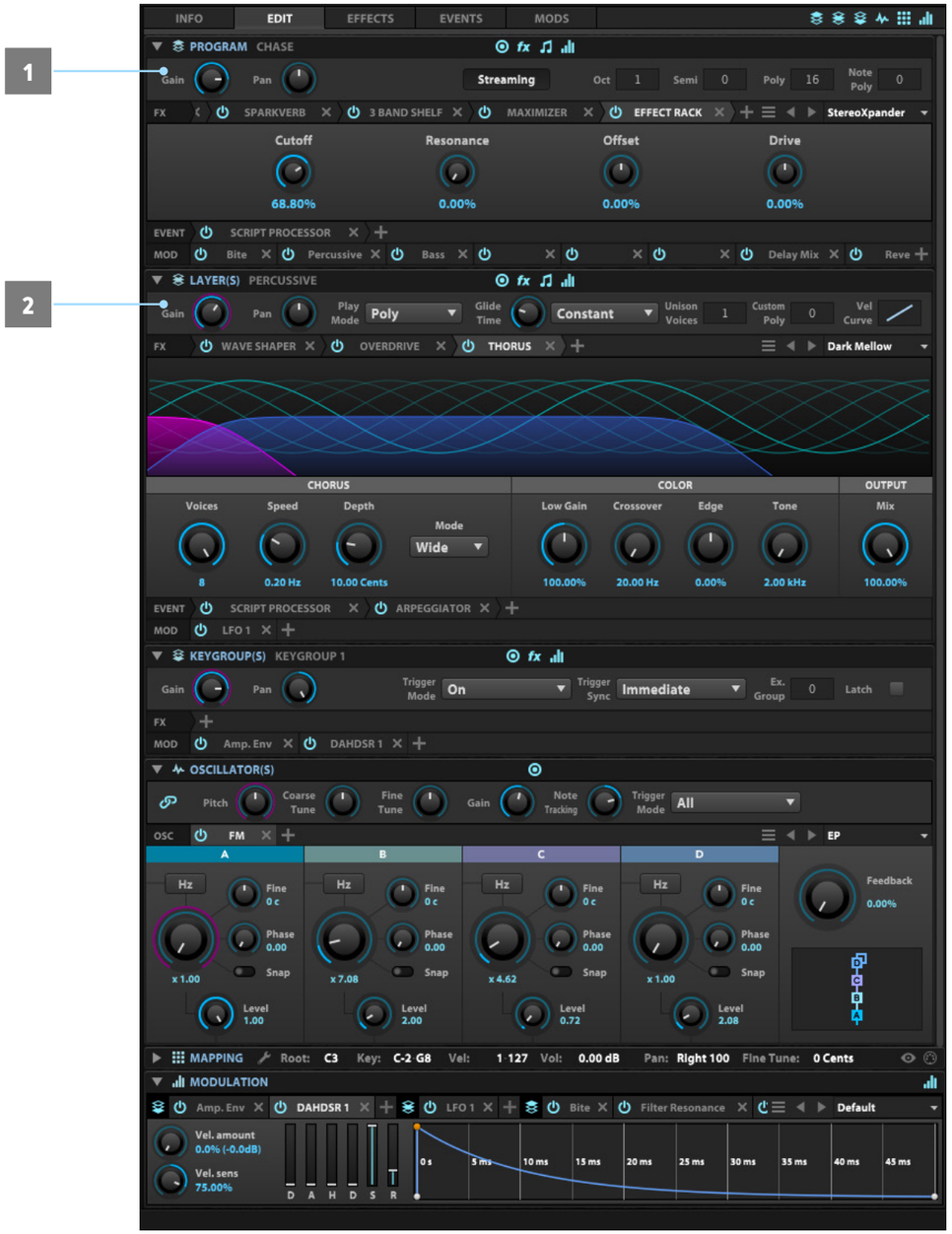
1

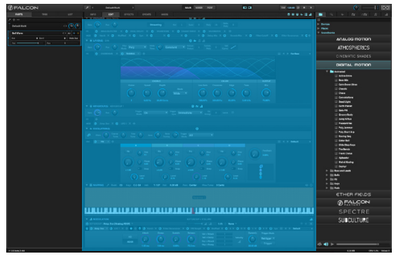
音色プリセットの最上層で、サウンド全体に関するパラメーターを操作します。音色全体の音量やパン、発音数、オクターブやトランスポーズなどを設定します。また音色全体を仕上げるためのオーディオやMIDIエフェクトもここに追加します。

LAYER - レイヤーエディター

2

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のかわりにMULTIPLE SELECTIONと表示されます。





エディット

KEYGROUP - キーグループエディター

3

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。

MAPPING - マッピングエディター

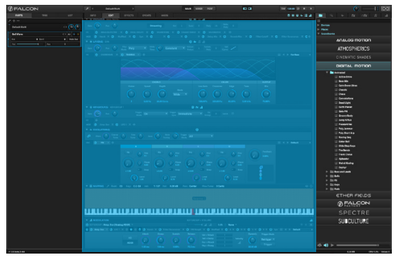
4

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。

OSCILLATOR - オシレーターエディター

5

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。



エディット

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。

プリセットリスト

プリセットリスト

PRESETS:

Circular
- Ezra
- Galaxy
- Hammers
- Helium Dance
- Hermana
- Kaleidoscope
- Menorah
- Palace
- Paracosms
- Prayer
- Reimagined
- Rivages
- Salaam
- Soul Circle
- Structuralism
- Studies
- Suite Tri
- The Swell
- Thursday
- Treasure
- Warpers
- Waterfall
- Wave Blue
- Wynona
- Zayen

Generative
- Biotope
- Bliss
- Generation
- Homonym
- Landscape
- Laveaux
- Lavender
- Migration
- Mill Blue
- Necklace
- Onsen Memories
- Pleasure
- Plymouth
- Ryokan
- Safari
- Spring Break
- Tajnic
- Temple
- Umatic
- Vagabond
- Variation I
- Variation II
- Variation III
- Veltics
- Vessel

Repetitive
- Barcodes
- Chapters
- Discoveries
- Dissection
- Ensemble
- Helsinki 60
- Hologram
- Hubbard
- Island Waves
- Kipawa
- Lime Drop
- Linear
- Maverick
- Micro People
- Modblaster
- Mount
- Must Be
- Penghu
- Piano Dream
- Quietude
- Reflection
- Sakanoto
- Shri Day
- Underbridge
- Wrangler

Rhythmic
- Aurora
- Baschets
- Eldwin
- Eleven Seven
- Evening
- Forbidden
- Gravity
- Liturgy
- Lonesome
- Lux
- Odd Train
- Otsuzumi
- Portrait
- Quartet
- Ripples
- River
- Rotors
- Siberie
- Strummer
- Suavemente
- Tadao
- Target
- Toro Monk
- Wildflower
- Zeppelin

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

UVIscript . . . . . .http://www.uvi.net/uviscript

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

Anthony Hak

ドキュメント

Nathaniel Reeves

Kai Tomita

UVI SOUNDS & SOFTWARE

UVI.NET