



クイックスタート・ガイド

このドキュメントに含まれる情報は予告無く変更される場合があります。この刊行のいかなる部分においても、Renoise による事前の許可無しで、コピー、複製、送信、記録する事は出来ません。

このクイックスタート・ガイドは Redux V1.0 の為に書かれています。ドキュメントへの訂正は、このアドレスの Renoise ウェブサイトにおいて行われる事が出来ます。: www.renoise.com/redux

VST is a trademark of Steinberg Soft- und Hardware GmbH. Apple, Mac, OSX, and Audio Units are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. Other company and product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders and should be treated as such.

このソフトウェアの開発を支えてくれた全ての方々、Renoise チーム、アルファ/ベータ・テスター、友人、家族やパートナーに感謝いたします。



Copyright © Renoise, 2015. All rights reserved

Table of Contents

1 Redux の導入	5
1.1 各リソース	6
1.2 このマニュアルについて	7
1.3 インストール	8
1.3.1 プラグインを取得する。	8
1.3.2 プラグインをインストールする。	8
1.3.3 ユーザー用のファイル/ライブラリの管理フォルダ	9
2 ファースト・ステップ	10
2.1 プリセット・ブラウザを使う	11
2.1.1 検索とフィルタリング	11
2.1.2 プリセットの説明文	12
2.1.3 プリセットの保存	12
2.1.4 プリセットの整理・分類	12
2.2 様々なタイプのプリセット	13
3 ドラムキットを作ろう	14
3.1 準備	14
3.2 サンプルを選ぶ	14
3.3 ドラムキット・レイアウトの作り方	16
3.4 ドラムキットの保存	17
4 ビート・メイキングの第一歩	18
4.1 新規フレーズの準備	18
4.2 フレーズの各部解説	19
4.2.1 ノート・コラム	19
4.2.2 サブ・コラム	20
4.2.3 エフェクト・コラム	20
4.2.4 カーソル操作	20
4.2.5 編集モード	21
4.3 ビートをプログラミングする	21
4.3.1 キックドラムの入力	21
4.3.2 スネアドラムを加える	22
4.3.3 クラップを加える	23
4.3.4 ハイハットを加える	23
5 モジュレーション画面	25
5.1 マクロの準備	25
5.1.1 カットオフ・マクロを追加する	26
5.1.2 レゾナンス・マクロを加える	27
5.1.3 モッド・ホイールでフィルター・ドライブを操作する	27
5.1.4 ピッチベンドでチューニングを操作する	28
5.2 更なるヒントや裏技	29

6	エフェクト画面	30
6.1	準備	30
6.1.1	スネアドラムにディレイを加える	30
6.1.2	ドラムキット全体にリバーブを加える	32
6.1.3	センド・デバイスを加える	33
6.2	オーディオ出力をホスト DAW へアサインする	34
7	更なるステップ・アップ	35
7.1	フレーズのトリガーモードについて	35
7.2	フレーズのキー・トラッキング・オプション	35
7.2.1	ダイレクト・サンプル・リファレンス	36
7.3	サンプル管理の重要性	36
7.4	豊富なバリエーション	37
7.5	ランダム効果	37
7.5.1	LFO デバイス	37
7.5.2	MaYbe コマンド	37
7.5.3	ステッパー・デバイス	38
7.5.4	キーゾーン画面のオーバーラップ・オプション	38
7.6	表現力豊かに	39
7.6.1	キー・トラッキングとベロシティ・トラッキング	39
7.6.2	プレッシャー（アフター・タッチ）	39
8	メロディー楽器のプリセットを使う	40
8.1	モノフォニック・ベース	40
9	用語辞典	44
10	MIDI インプリメンション・チャート	47
11	サポートについて	48

1 Redux の導入

Redux を購入して頂き、ありがとうございます。

Redux はサンプラーでありフリーズ・シーケンサーでもあります。Windows, Mac OSX, Linux の各 OS 上で動作し、VST または Audio Units に対応した DAW 内で使用可能なプラグインです。

Redux はパワフルなサンプラーです。ほぼ無限のサンプルやエフェクターを使用できるので、あなたの創造的自由を阻むものは（RAM や CPU の性能以外は）ありません。シーケンサーとしては、兄貴分である Renoise のユニークな特徴を継承し発展させています。

Redux の特徴は、作曲とパフォーマンスの統合的ワークフローです。まず Redux 内で新しいサウンドを録音し、波形編集画面でそれらの音を調整します。そしてそれらのサンプルが MIDI キーボードによってどのようにトリガーされるかを自由に指定できます。ですから、あなたがキーボード・プレーヤーであってもフィンガー・ドラマーであっても、スタジオの中でもステージ上でも、Redux はそれらの需要に答える事が出来るでしょう。

このソフトにはすぐに使えるプリセット・サウンドが収録されていて、クリエイティブな音楽制作のきっかけを与えてくれます。シンセのパッチ、ドラムキット、複雑な効果音なども含まれます。また、私達のウェブサイトには、自由にダウンロードできる追加音源のリソースがたくさんあります（次ページ参照）。

1.1 各リソース

クイックスタート・ガイド（このドキュメント）

このガイドは、主に各部分のチュートリアルやデモンストレーションを通して、ソフトの基本的コンセプトを説明しています。Redux を使っている間、インターフェイスの右上にある "? マーク" をクリックすれば、いつでもこのドキュメントを呼び出せます（注・英語版のみ）。

Renoise Tutorials Wiki（英語）

もしも、もっと詳しい Redux の機能に関する説明が読みたい場合、Renoise チュートリアル・ウィキが参考になるでしょう。このウィキは母体ソフトである Renoise の解説なので、Redux と共通する部分だけ読めばいいでしょう。 <http://tutorials.renoise.com>

（注：日本語の Renoise マニュアルはこちらです。 <http://reg.s63.xrea.com/tutorial-latest/>）

ビデオ・チュートリアル

私達は Redux の各基本機能をカバーするいくつかのショートビデオを公開する予定です。

<http://www.renoise.com/redux>

Renoise バックステージ

Renoise バックステージは、あなたのソフトウェア・レジスター・コピー（あなた専用のプラグイン・ファイル）や、追加音源パックをダウンロード出来る場所です。また、そこであなたの個人アカウント情報を編集する事も出来ます。 <https://backstage.renoise.com/>

Renoise コミュニティ・ダウンロード

公式 Renoise フォーラムにアカウントを作ってログインすれば、"Renoise Downloads" というページにアクセスする事が出来ます。ここにはコミュニティ・ユーザーによって作られた沢山のファイルやリソースがアップロードされています。インストゥルメント、エフェクト・チェイン、モジュレーション等々。

<http://forum.renoise.com/index.php/files/>

サポートを受ける（英語）

もしあなたが何かにつまづき、ここで紹介した各リソースが助けにならない場合、次の方法で私達にコンタクトしてください：

- **Renoise Forum** – 本家英語フォーラムに質問を書き込む。
- **Contact Us** – フォーラムで十分な回答を得られない場合、メールで質問する。

[” サポートについて”](#) も参照してください。

1.2 このマニュアルについて

このクイックスタート・ガイドは、基本的で必要不可欠な Redux の使い方を紹介しています。以下が各チャプターの概要です。



注) : チャプター 3~7 は 1 つの大きなチュートリアルとして構成されています。Redux のコア・コンセプトに沿った考え方で、ドラムキットを 1 から作るデモンストレーションです。

→ [チャプター 1](#) はイントロダクションです。どこで各種ドキュメント、リソース、サポート等を得られるかを説明しています。

→ [チャプター 2](#) 基本的なインターフェイスの説明と、全てのアイテムに共通のプリセット・システムについて説明しています。

→ [チャプター 3](#) ドラムキットを作りながら、**サンプルの基本的な扱い方**を解説。

→ [チャプター 4](#) リズミックなシーケンスを作り、**フレーズ・エディター**をデモンストレーション。

→ [チャプター 5](#) マクロへのリンク設定を施しながら、**モジュレーション画面**を紹介。

→ [チャプター 6](#) **エフェクター画面**を解説し、それがマルチ・チャンネル出力へ繋がる様子を紹介。

→ [チャプター 7](#) 更なる**ステップアップ**。Redux を更に使いこなす為のヒントや裏技。

→ [チャプター 8](#) モノフォニック・ベースを作りながら、**最良のシンセ・サウンド**を作る練習。

→ [チャプター 9](#) Redux に関連する音楽的な**専門用語の解説**。

→ [チャプター 10](#) Redux の **MIDI インプリメンテーション・チャート表**。

→ [チャプター 11](#) Renoise.com の**サポート**に関する説明。

1.3 インストール

1.3.1 プラグインを取得する。

Redux プラグインを <https://backstage.renoise.com> からダウンロードします。ここからダウンロードした Redux にはあなたの名前が登録されていますので、他の誰ともシェアしないでください。

1.3.2 プラグインをインストールする。

Redux はインストーラーを使っていません。単に、Zip ファイルを解凍して出来たコンテンツ・フォルダを、あなたの DAW が認識出来る場所に置くだけです。各 OS プラットフォームにおける詳しい説明は以下にあります。



インストールが終わったら、あなたの DAW のプラグイン・リストに Redux を認識させる為に、プラグインの再スキャンを行う必要があるかもしれません。

Mac OSX でのインストール

ダウンロードしたファイルを解凍する

Renoise バックステージからダウンロードした tar.gz ファイルをダブルクリックし、全てのコンテンツを解凍する。

VST プラグインのインストール

"Renoise_Redux.vst" バンドルを以下の場所にコピー（ドラッグ&ドロップ）する：
YOUR_HOME_FOLDER/Library/Audio/Plug-Ins/VST 又は
Macintosh HDD/Library/Audio/Plug-Ins/VST

AudioUnit プラグインのインストール

"Renoise_Redux.component" バンドルを以下の場所にコピー（ドラッグ&ドロップ）する：
YOUR_HOME_FOLDER/Library/Audio/Plug-Ins/Components 又は
Macintosh HDD/Library/Audio/Plug-Ins/Components

Windows でのインストール

（推奨）32bit / 64bit 版を両方インストール

- Renoise バックステージからダウンロードした ZIP ファイルを解凍する。
- 解凍して出来た「全ての」ファイルをあなたの DAW の VST プラグイン管理フォルダの中にコピーする。
- あなたの DAW を再起動させる、又は新しいプラグインを再スキャンさせる。

(上級者向け) 32bit 又は 64bit 版のどちらかだけをインストール

ZIP ファイルを解凍し、"32bit" 又は "64bit" というフォルダのどちらかのコンテンツだけをあなたの DAW のプラグイン管理フォルダにコピーする。その場合、

- "Renoise_Redux.res" フォルダ
- "Renoise_Redux.dll" ファイル

を 1 つのフォルダ内に並べて入れる。

もし .dll ファイルをリネームする場合は .res フォルダも同じ名前にリネームする。

Linux でのインストール

(推奨) 32bit / 64bit 版を両方インストール

- Renoise バックステージからダウンロードした tar.gz ファイルを解凍する。
- 解凍して出来た「全ての」ファイルをあなたの DAW の VST プラグイン管理フォルダの中にコピーする。
- あなたの DAW を再起動させる、又は新しいプラグインを再スキャンさせる。

(上級者向け) 32bit 又は 64bit 版のどちらかだけをインストール

tar.gz ファイルを解凍し、"32bit" 又は "64bit" というフォルダのどちらかのコンテンツだけをあなたの DAW のプラグイン管理フォルダにコピーする。その場合、

- "Renoise_Redux.res" フォルダ
- "Renoise_Redux.so" ファイル

を 1 つのフォルダ内に並べて入れる。

もし .so ファイルをリネームする場合は .res フォルダも同じ名前にリネームする。

1.3.3 ユーザー用のファイル/ライブラリの管理フォルダ

プラグインがインストールされた後の初めての起動時に、ユーザー自身のプリセットやファイルを管理するフォルダが自動生成されます。これらのファイルは、内蔵コンテンツとは離れたロケーションで管理されます。そうすることで不意のファイル消失を避けられ、また、ファインダーやエクスプローラーによるアクセスが簡単になります。

Windows でのファイルのロケーションは：

HOME/[My]Documents/Renoise/User Library

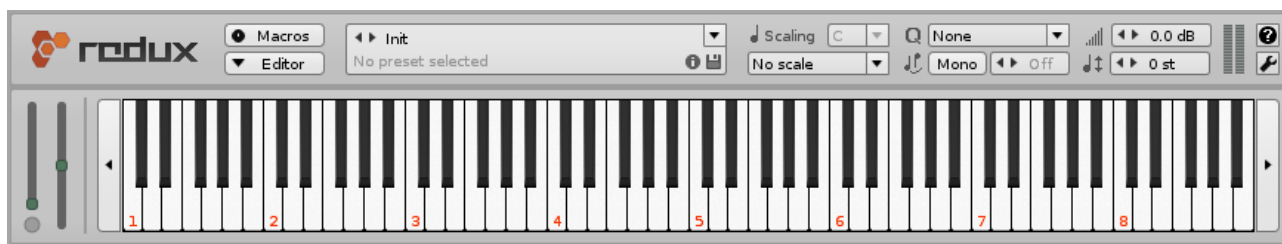
Mac OSX でのファイルのロケーションは：

HOME/Documents/Renoise/User Library

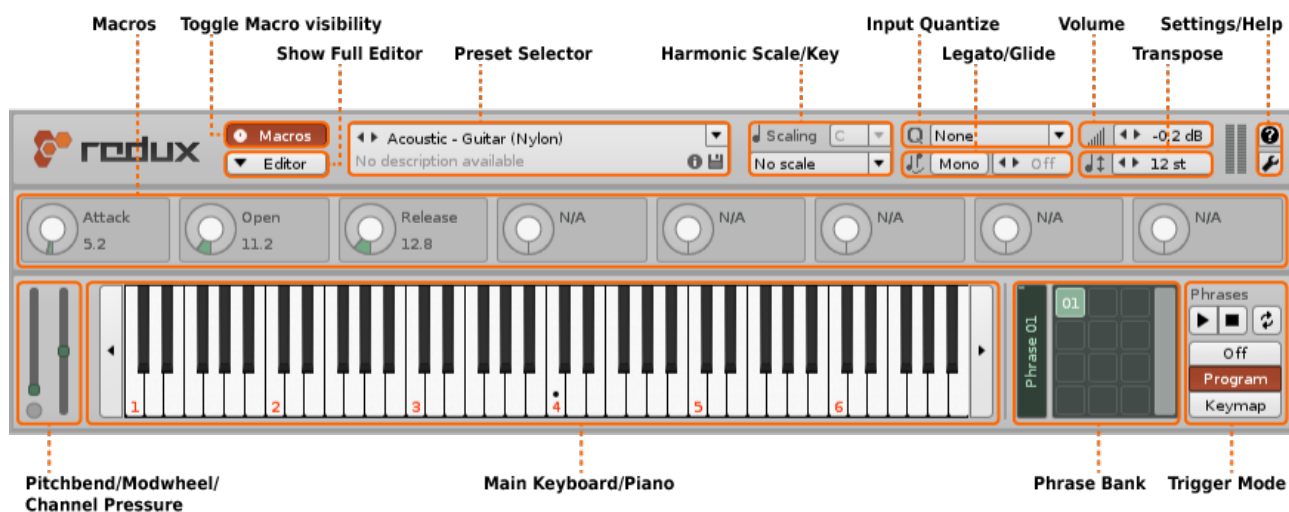
Linux でのファイルのロケーションは：

HOME/Renoise/User Library

2 ファースト・ステップ



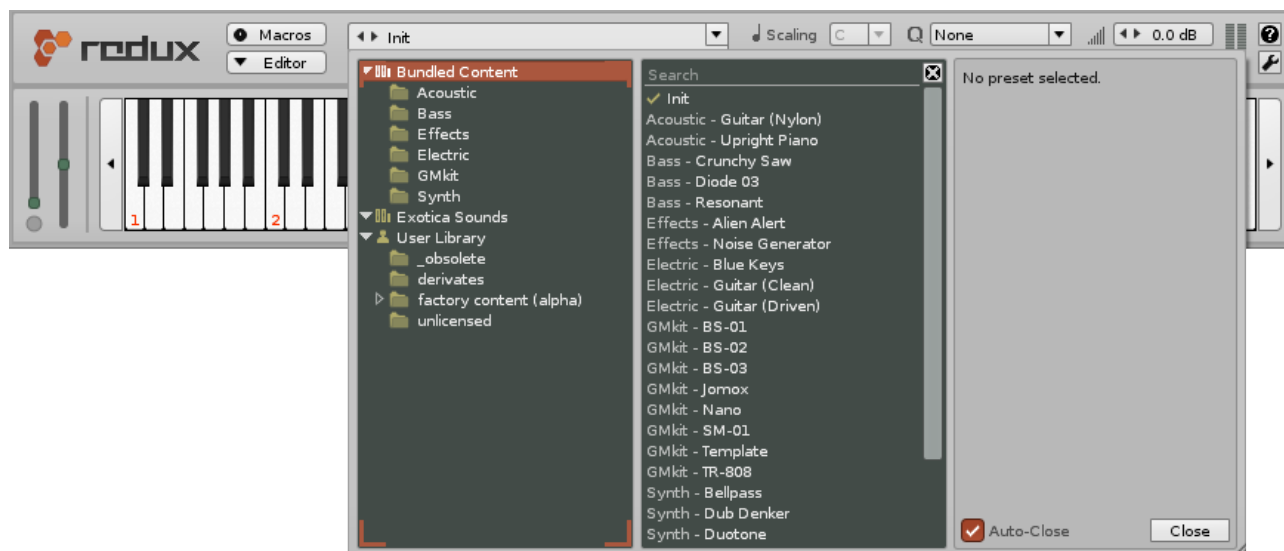
Redux を起動すると、コンパクト・モードで表示されます。これは必要最低限の機能へのアクセスは保ちつつ、最小の画面スペースになるようにデザインされたモードです。



上の図は、コンパクトモードのインターフェイスの各部分を説明しています。最初の画面と比べると2つの追加パートが表示されているのに気付くでしょう。「マクロ」（丸いノブが並んだ真ん中の列）と「フレーズバンク、トリガーモード」（右下の部分）です。これらはプリセット内にマクロとフレーズが設定済みの場合にだけ表示されます。

2.1 プリセット・ブラウザを使う

インターフェイスの上部真ん中にあるのが**プリセット・ブラウザ**です。初期状態では Init (initial value) になっています。そこをクリックしてプリセット・ブラウザを開きましょう。



プリセット・ブラウザはプリセットを**閲覧、検索、フィルタリング**する事が出来ます。真ん中のパネル内に表示されたプリセット名をダブルクリックすれば、そのプリセットがロードされます。ブラウザ・ウィンドウは右下の角をドラッグする事で**表示サイズを変更**できます。同じく右下にある **"Auto-Close"** というボタンにチェックを入れると、プリセットを読み込んだ直後にブラウザが自動的に閉じられます。このチェックを外すと、ブラウザ・ウィンドウは開いたままになります。

ブラウザ・ウィンドウ自体は3つの縦のエリアで構成されています。その左サイドのパネル内には、階層型のツリー構造でプリセット・フォルダが表示されています。

- 一番上は、**バンドル・コンテンツ**（いわゆる**ファクトリー・コンテンツ**）です。Redux をインストールした時に元々内蔵されていたプリセットで、いくつかのサブフォルダに振り分けられています。
- その下には、ファクトリー・コンテンツと同様のアイコンで、違う名前のコンテンツが並んでいる場合があります。それらは**コンテンツ・ライブラリ**と言って、Renoise バックステージ等からダウンロード出来る追加音源パック（.xrn1 ファイル）です。もしそのようなアイコンが並んでいない場合は、追加音源がインストールされていない状態です。
- そして一番下にユーザー・アイコンが表示された**ユーザー・ライブラリ**があります。あなた自身が1から創り上げたプリセット、又は既存の物を修正して作ったプリセットが保存されています。

2.1.1 検索とフィルタリング

中央のパネルはプリセット・エントリーが表示される場所です。左側のパネル内にあるフォルダをクリックすると、そこに含まれる全てのコンテンツ（プリセットと全てのサブ・フォルダ）が中央のパネルに表示さ

れます。ですから、上図の場合、最上位レベルのフォルダである "バンドル・コンテンツ" が選択されているので、そこに含まれる全てのバンドル・コンテンツ系のプリセットが中央に表示されています。もしサブフォルダの1つを選択していたなら、そこに含まれるコンテンツだけが表示されるでしょう。

プリセットを検索したい時は、中央パネルの上部にある検索ボックスにテキストを入力します。検索語句と現在のエントリー・リストを比較しながら、検索結果がリアルタイムで更新されます。

検索語句を入力した場合、あなたはファイル名だけを検索しているのではなく、プリセットを含んだフォルダ名も検索している事になります。ですから、もし検索語句に「**Bass**」と入力したとすると、「**DigiBass**」という名のプリセットだけでなく、「**Bass**」というフォルダに入っている「**Acoustic Double**」というプリセットも表示される事になります。

2.1.2 プリセットの説明文

プリセットには短い説明文を含める事が出来ます。多くの場合、そのプリセットをどう使えば効果的かを教えてくれる情報が得られます。この説明文は、プリセット名をクリックすると、右側のパネル上に表示されます。

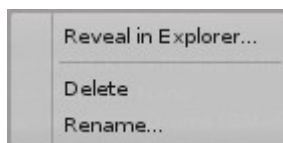
プリセットの説明文を編集したい時は、プリセット・セレクト画面内に表示されている小さな "info" アイコン「」をクリックして編集パネルを開きます。どんなプリセットでも（バンドル・コンテンツさえも）その説明文を編集する事は出来ませんが、それらをセーブする場合にはそのプリセットの複製版がユーザー・ライブラリに保存されます（元のバンドル・コンテンツが消える事はありません）。

2.1.3 プリセットの保存

プリセットをセーブしたい場合は、プリセット・セレクト画面内に表示されているフロッピーアイコン「」をクリックします。するとファイル・ブラウザが開くので、ユーザー・ライブラリ内の保存したいロケーションを選んで、**プリセット名**を入力し、**保存ボタン**を押します。

2.1.4 プリセットの整理・分類

ユーザー・ライブラリ内のプリセットを整理・分類したい場合、OS のファイル・ブラウザを使ってフォルダを作成し、ファイルを移動させてください。プリセット・ブラウザに表示されたプリセット名を右クリックすれば下図のようなメニューが開きます。その「**Reveal in Finder/Explorer**」というオプションを選択すれば、プリセットが保存されているフォルダを直接開く事が出来ます。



← Windows ではこの様に右クリック・メニューが開きます。



Redux のプリセット・ブラウザには、1つ以上の認識可能なファイルが含まれているフォルダしか表示されません。つまり、空のフォルダは表示されません。

2.2 様々なタイプのプリセット

ここまでの説明では、**Redux** インストゥルメントの「プリセット」について説明してきました。しかし Redux の各画面では、もっと様々なファイル形式の「プリセット」を扱えます。

	Instruments (.xrni)	グローバルなインストゥルメントのプリセット。このファイルは実際には ZIP 圧縮アーカイブで、その内部にインストゥルメントの情報を記載した XML ファイルと各オーディオ・サンプルを内包しています。
	Phrases (.xrnz)	フレーズ画面で扱うプリセット。そのフレーズの構成情報（ライン数、コラム数、ループやテンポ設定等）を記載した XML ファイルです。
	Waveforms (.flac)	ウェーブフォーム画面で扱うプリセット。これは単なるサンプルの事です、ディスク内の特別なロケーションに FLAC ファイルとして保存され、Redux からいつでも呼び出せます。
	Multi-samples (.sfz)	キーゾーン画面で扱うマルチサンプル・プリセット。これは音楽ソフトで一般的に認知されている SFZ 形式のファイルです（内包するサンプルは FLAC 形式になっています）。
	Modulation Sets (.xrno)	モジュレーション画面で扱うプリセット。Volume, Panning, Pitch, Cutoff, Resonance, Drive, の6つの要素（後半の3つはフィルターの種類によって変化します）が1セットになって保存されます。このプリセット自体は単なる XML ファイルです。
	Effect-Chains (.xrnt)	エフェクト画面で扱うプリセット。エフェクト・チェイン（エフェクターをいくつも並べた状態）を記録できます。このプリセット自体は単なる XML ファイルです。
	Effect-Devices (.xrpd)	1つのエフェクターのパラメーター状態を記録するプリセット。これは各エフェクターのパネル上で扱います。
	Themes (.xrnc)	テーマ。Redux の画面の色を変更出来ます。このプリセット自体は単なる XML ファイルで、Preferences（環境設定）パネルの Theme 欄で扱います。
	Libraries (.xrnl)	コンテンツ・ライブラリ。Renoise バックステージ等からダウンロード出来る追加コンテンツ・パックで、カテゴリ毎に分類された沢山のインストゥルメント・プリセットが入っています。この XRNL ファイルは Redux の画面上にドラッグ&ドロップする事で自動的にインストール出来ます。

これらのプリセットは、それに関連する画面内のドロップダウン・メニューを開いて操作します（ロード、セーブ、インポート、エクスポート）。例えば、フレーズ、キーゾーン、ウェーブフォーム、モジュレーション、エフェクター、の各画面では、図の様にツールバーの右側にドロップダウン・メニューがあります。



このドロップダウン・メニュー内でも、これらのプリセットは3つの大きなカテゴリー（バンドル・コンテンツ、コンテンツ・ライブラリ、ユーザー・ライブラリ）に分類され表示されます。

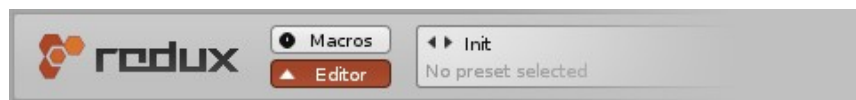
3 ドラムキットを作ろう

バンドル・コンテンツの中のサンプルを使って、ドラムキットを作ってみましょう。

3.1 準備

まず始めに、プリセット・セレクターをクリックで開いて、ファクトリー・プリセットの一番上にある "Init" を選び、何も音色をロードしていない状態に戻します。そして [Editor] ボタンをクリックし、Redux の編集画面を開きます。

画面左上の部分は今このようになっているはずです。



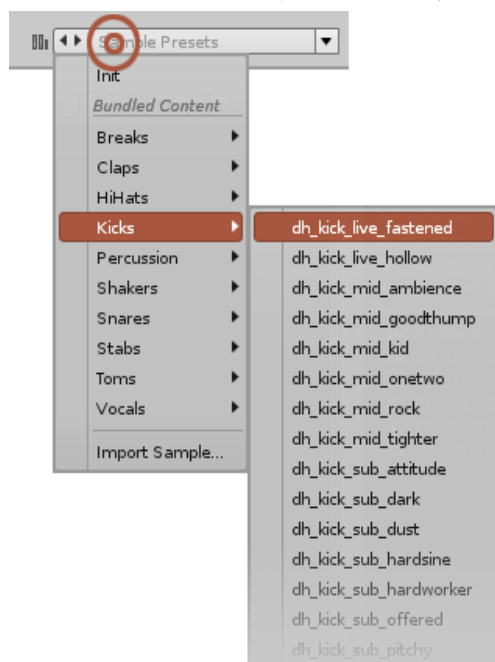
3.2 サンプルを選ぶ

サンプルを選ぶ時はウェーブフォーム画面を開きましょう。この画面ならサンプルの試聴が出来ますし、ロードした波形も目で確認出来ます。

1. ウェーブフォーム・タブをクリックして開きます：



2. そのタブの右側にあるサンプル・プリセット・セレクターをクリックします：

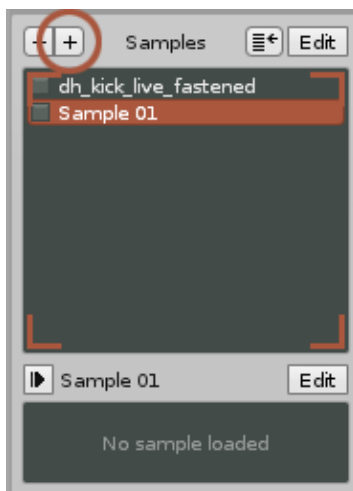


← 「Kicks」サブ・フォルダを選択すれば、キック・サンプルのリストが表示されます。

ここでは最初の物を選びましょう。



3. 波形編集画面に今ロードした波形が表示されます。
4. その音を視聴する為に、再生ボタン  又はエンター・キー Return を押します（要フォーカス）。
5. サンプル・プリセット・セクターの左側には、小さな左右向きの三角ボタンがあります。その右向きの三角ボタンを押して、次のサンプル・プリセットをロードし、先程と同じように視聴します。
6. あなたが求めるキック音が見つかるまで、同じ事を繰り返します。
7. 次に、別のドラム・プリセットをロードする為に、新しいサンプル・スロットを追加します。サンプル・リスト上部にある **+** ボタンをクリックします。



8. 新しいサンプル・スロットが自動的に選択状態になるので、上のステップ2～6を繰り返します。ただし今度は「**Snares**」サブ・フォルダを選びましょう。
9. 同様のプロセスを、「**Clap**」「**Closed Hi-hat**」「**Open Hi-hat**」のカテゴリについても繰り返しましょう。その結果、あなたは今、5つのサンプルを持っているはずです。

3.3 ドラムキット・レイアウトの作り方

複数のサンプルが用意出来たので、これでドラムキット・レイアウトが作れます。しかしまず、キーゾーン画面のコンセプトを理解する事が大切です。それは Redux サンプラーの核となる部分だからです。

各サンプルは、その再生範囲を決定づけるキーゾーンを持っています。キーゾーンとは、鍵盤の音域（横軸）とペロシティの強弱（縦軸）で構成されるエリアの事です。このエリアは、特に何も指定しない場合はキーゾーン画面全体をカバーしているので、どの鍵盤をどの強さで弾いてもサンプルは鳴ります。もしこのエリアを狭めると、特定の鍵盤を特定の強さで引いた時だけサンプルが鳴るような設定になります。

ノート信号がオンになった時、その音の高さ（キー）と音の強弱（ペロシティ値）はキーゾーン画面上の座標に変換されます。もしこの座標が示すポイントが、キーゾーン・エリア内の場合、サンプルが再生されます。もしその座標が何も無いエリアを指し示す場合、何も起こりません。



もしフレーズが設定されているサンプルを使う場合、キーゾーン・エリア内を弾いてもサンプルが再生されない場合があります。ですが、そういう例外はひとまず置いておきましょう（フレーズについては次のチャプターで解説します）。

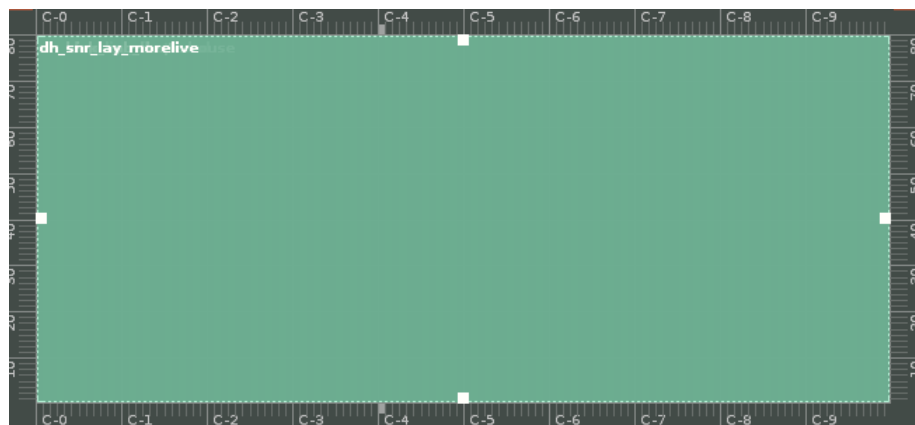
キーゾーンは2重3重に重ねて設定する事が可能で、重なっている部分は濃い色で表示されます。ノート信号がオンになった時、その座標が示すポイントがキーゾーンの重なっているエリア内の場合、そのキーゾーンに関わる全てのサンプルが同時に鳴ります（Play All 設定）。ただし、この Play All とは違ったサンプルの鳴らし方も設定可能です：[7.5.4 キーゾーン画面のオーバーラップ・オプション](#) を参照してください。

それでは、ドラムキット・レイアウトを作って行きましょう：

1. キーゾーン・タブをクリックします。

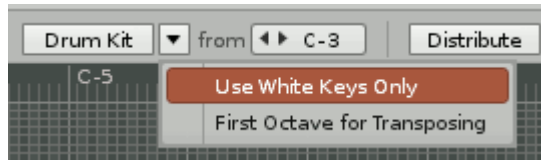


2. 今、5つのサンプルのキーゾーンが全て重なった状態です（大きなキーゾーンが5重になっています）



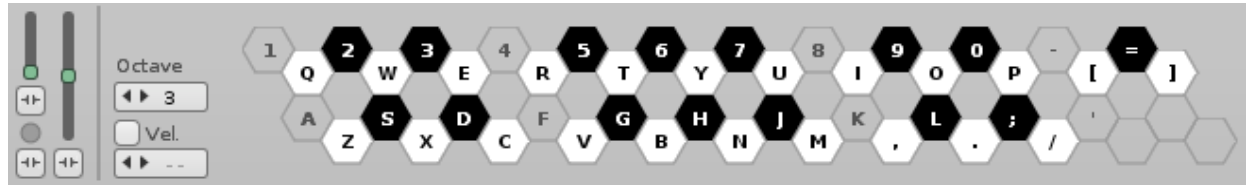
しかし、これは望んだ形ではありません。このままでは1つのノート・オン信号で全てのサンプルが同時に鳴ってしまいます。

3. キーゾーン画面上部にある **[Drum Kit]** ボタンを押してください。こうすると、自動的に各サンプルのキーゾーン割り当てを 1 キー（1 鍵盤）だけにして、C-3 から順番に鍵盤上に並べて割り振ってくれます。



また、Drum kit ボタンの横の小さな三角ボタンをクリックすると、**"Use White Keys Only"** というオプションが使えます。もしここにチェックを入れた場合は、鍵盤の白鍵だけにサンプルが割り当てられます（ここではチェックを外しておきます）。

4. これで、PC キーボードを使ってドラムキットの各音を鳴らす事が出来ます。下図の左側のオクターブ設定が 3 になっている事を確認して、Z, S, X, D, C を押してみてください。



5. Redux の画面がフォーカスされている限り、PC キーボードを使ってドラムキットをプレイ出来ます。また、DAW にノート情報を入力している場合や、マスター MIDI キーボードを繋いでいる場合も同じようにサンプルをトリガー出来ます。

3.4 ドラムキットの保存

最後の仕上げに、あなたのドラムキットを保存し、いつでも呼び出せるようにしましょう。

1. プリセット・セクター画面内の小さなフロッピー・アイコン「

Redux のコンテンツ内のドラムキットの多くは、**GMKit** という名前が当てがわれています。これは、そのドラムキットが **General MIDI (GM) 規格** に準拠したレイアウトになっている事を意味します。例えば、キックドラムは C-3、スネアドラムは D-3 という感じで特定のドラム音が鳴るキーが決まっています。これによって "GMKit" というフレーズ・プリセットを鳴らす時、ドラムキットを入れ替えてもフレーズがおかしな音になりません。

4 ビート・メイキングの第一歩

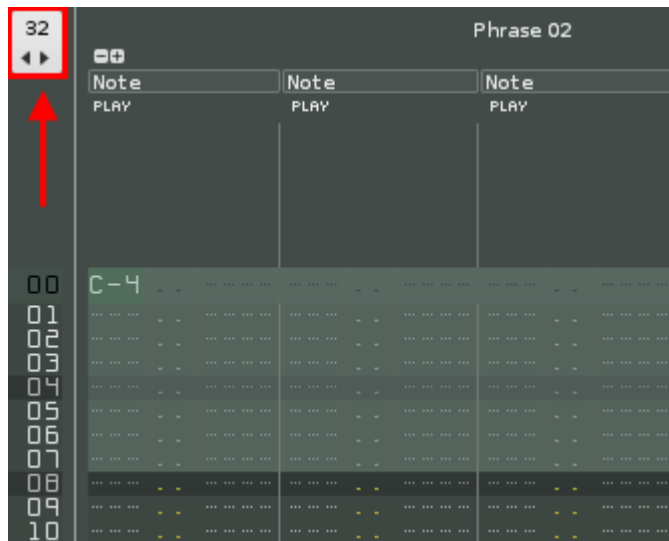
前のチャプターではドラムキットの作り方を学びましたが、今回はそれを使ってドラム・シーケンスを組み上げましょう。その為に、まずフレーズ・エディターの使い方を知る必要があります。

4.1 新規フレーズの準備

1. プリセット・セクターを開き、前回保存しておいた **Drumkit Drill** プリセットをダブルクリックしてロードします。
2. **[Editor]** ボタンを押して、Redux の編集画面を開きます。
3. フレーズ・タブ **[Phrase]** をクリックし、画面の真ん中に表示される **"Create Phrase"** ボタンをクリックして新規フレーズを作成します。フレーズ・バンク画面（画面右下）内の+ボタンでも作成出来ます。



4. フレーズ・エディターの左上にある数値ボックスは、そのフレーズを構成するライン数を表しています。そのライン数を 16 に変更しましょう。

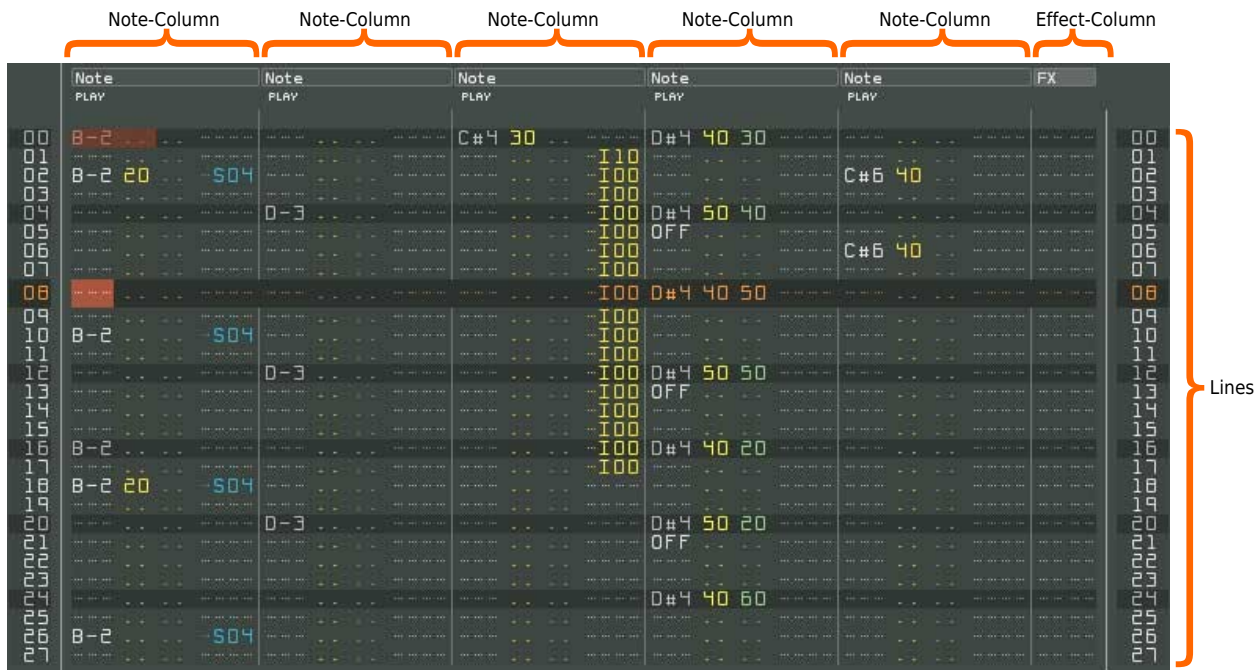


これで、左上に **"C-4"** とだけ入力された 16 ラインの新規フレーズが生成されました。もしあなたが**トラック**の事をあまり知らない方ならば、「そのフレーズって何？」と疑問に思うでしょう。それをこれから解説しましょう。

4.2 フレーズの各部解説

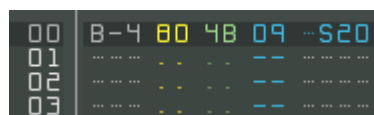
Redux のシーケンサーは一般的なピアノロールや 303 タイプのステップ・シーケンサーとは異なります。トラッカー・スタイルのシーケンサーは、縦に時間が流れます。フレーズを再生するとラインカーソルが上から下へ動き出し、ノート・データや各種コマンドが順番にトリガーされていきます。

フレーズは複数のコラムが並んで構成されています。各コラムにはそれぞれの目的があります。左側にあるのはノート・コラムで、そこには補助的なサブ・コラムも含まれています。ノート・コラムは 12 列まで増やす事が出来ます。そして右端にあるのがエフェクト・コラムです。ここには、リトリガー、ピッチ Up/Down、サンプル逆再生、等のエフェクト・コマンドを入力します。



4.2.1 ノート・コラム

ノートコラムには、音名とオクターブ番号が入力されます。そして補助的に、**Volume**（音量）、**Panning**（左右）、**Delay**（発音タイミングの遅れ）、**Effect**（各種エフェクト）の各サブコラムも使います。



ノートコラムの 1 ラインの例を見ると、各部は以下のような構成になっています：

- B-4** 音名とオクターブ。
- 80** 音量（又はベロシティ）。数値は 16 進法（HEX）で 00-80（00=最少、80=最大）。
- 4B** 左右の定位。16 進法（HEX）で 00-80（00=左、40=センター、80=右）。
- 09** 発音タイミングの遅れ。16 進法（HEX）で 00-FF。00 は全く遅れが無いタイミング。40 なら 1 ラインの再生時間の 1/4 遅れて発音。FF ならほとんど次のラインの直前まで発音が遅れる。

S20 サンプル・エフェクト。この例ではサンプル・オフセット (Sxx) を使用。つまり S20 ならオーディオ波形の先頭から 1/8 後方のポイントから再生が開始される。



16 進法 (HEX) については [CHAPTER 9：用語辞典](#) を参照してください。サンプル・エフェクトに関しては [Renoise マニュアルのコマンド表](#) を参照してください。

4.2.2 サブ・コラム

サブコラムでは、各ノート・データの詳細情報（音量、パン等）を直接指定できます。サブコラムには必要な時だけデータを入力すればよく、フレーズ・エディターのツールバーで各コラムの有効・無効を切り替えられます。サブコラムを有効にした場合は、ノートコラムの右側に並んで表示されます。



VOL, PAN の 2 つのサブコラムには、いくつかのエフェクト・コマンドを指定する事も出来ます。フレーズ・エディター・ツールバー（上図）では、下向きの三角ボタンをクリックすると、使用可能なコマンド一覧表が表示されます。

4.2.3 エフェクト・コラム

ここはエフェクト・コマンド専用のコラムです。エフェクト・コラム自体は、個別のノート毎に対して機能する場合（ローカル）と、全てのノートに対して機能する場合（マスター）があります。

マスターの場合はフレーズ・エディターの一番右側に表示され、そこに入力されたエフェクト・コマンドは全てのノートコラムに対して効果があります。また、例えば同じライン上において、ローカルに S60、マスターに S70 とデータを入力した場合は、マスターの S70 が優先的に適用されます。

4.2.4 カーソル操作

入力カーソルは、PC キーボードの矢印キーで上下左右に動かします。上下には 1 ラインずつカーソルが移動し、左右は 1 コラムずつ移動します。さらに、TAB キーを押すとノートコラム間を右方向へジャンプ移動し、シフト+TAB は左方向へジャンプ移動します。



この他に、Page Up/Down キーは上下に 16 ラインずつジャンプ移動でき、ファンクションキーの F9～F12 はフレーズ長の 1/4 ラインずつジャンプ移動できます。Redux には沢山のキーボード・ショートカットが設定されています。それらは環境設定パネルの Keys >> Phrase Editor 欄で確認できます（そこであなたの好みのショートカットを登録する事も可能です）。

4.2.5 編集モード

フレーズのデータを入力・変更したい場合、**編集モード**をオンにする必要があります。フレーズ・エディター画面右上（又は左下）にある **[Edit]** ボタンを押すか、PC キーボードの **ESC** キーを押せば編集モードに入ります。編集モードに入ると画面の周りに**赤いボーダーライン**が現れるので、すぐ分かります。



現在の所、フレーズの編集は PC キーボードでしか出来ません（MIDI キーボードでは出来ない）。

また、画面の下部に六角形のキーがずらっと並んだバーチャル・キーボードがあります。ここは初心者向けの学習補助ツールの工夫がされているので、ここを参考にしながら実際の PC キーボードでデータを入力してください。

4.3 ビートをプログラミングする

さて、フレーズ・エディターに少しは慣れたでしょうか？ そろそろドラム・ビートを作りましょう。今現在、16 ラインの新規フレーズが画面に表示されているはずです。もしそうでなければ、シフト+F3 を押せばフレーズをクリア出来ますので、もう一度、16 ラインの新規フレーズを作り直してください（[4.1 新規フレーズの準備](#)）。

4.3.1 キックドラムの入力

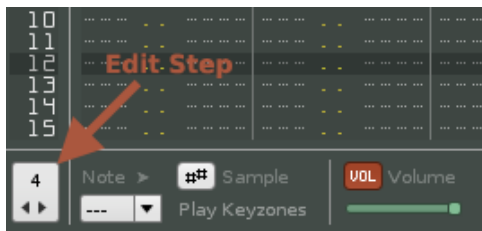
まず、ドラムキットの中で、どの鍵盤（パソコン・キー）を叩けばキックドラムのサンプルがトリガーされるのかを確認します。以前のチャプターでは、[Drum Kit] ボタンを使ってキーゾーン・レイアウトを設定しました。ですから、恐らく C-3 にキックドラムが割り当てられているはずです（キックドラムはドラムキットの中で一番最初に割り当てられる音なので）。オクターブ設定が 3 の時、C-3 はパソコン・キーの Z に相当するので、**Z** キーを叩いて音を確認してみてください。



現在のキーボード・オクターブ設定は、フレーズ画面下部のキーボード表示の左側にあります。もしくはショートカット（Octave UP は**テンキーの /**、DOWN は**テンキーの ***）が使えます。

編集モードに入り（**ESC** キー）、フレーズ・エディターの周りに赤いボーダーラインを表示させます。矢印キーでカーソルを左上の端に動かし、**Z** キーを押して最初のキックドラム音（**C-3**）を入力します。

ここで便利な機能があります。キックドラムはシンプルに 4 ライン毎に入力したいので、「**エディット・ステップ**」という機能を使います。



この図の様に、エディット・ステップ設定は、フレーズ・エディターの左下にあります。ショートカットは **CMD/CTRL** を押しながら番号キー **0～9** です。

では、エディット・ステップの値を **"4"** に設定しましょう。そして、ライン **04** にカーソルを動かして、**Z** キーで音を入力します。すると、**C-3** が入力されたと同時にカーソルが4ライン下にジャンプしたと思います。さらに **Z** キーを押し続ければ、フレーズの最後尾まで **C-3** が入力され続け、気付けばカーソルはフレーズの先頭へとループしていると思います。

では、フレーズを再生して実際の音を聞いてみましょう。



再生を開始するには**スペースキー**を押します（この場合、フレーズ・エディターがフォーカスされている必要があります）。もしくは、画面右下にある**プレイボタン**を押してください（左図参照。この場合、トリガーモードで**[プログラム]**が選択されている必要があります）。

どうですか？ 単純にキックドラムが繰り返して鳴っていると思います。

4.3.2 スネアドラムを加える

次にもう1つのベーシックな構成音であるスネアドラムです。キックドラムが2回鳴る毎にスネアドラムが1回鳴るように入力しましょう。今回もまず、どの鍵盤を押せばスネアドラムの音がトリガーされるのかを確認してください。

1. **ESC** キーを押して、一旦編集モードをオフにします（赤い枠線が消えているか確認してください）。これで鍵盤を押さえた時に誤ってノート・データが入力されるのを防げます。
2. キックドラムが**Z** キーだったので、それより右側の鍵盤（パソコン・キー）を順番に押さえてみましょう。**Z, S, X, D, C,** とサンプルが並んでいるはずです。Redux の画面左側にある**サンプル・リスト**を見てください。各サンプルがトリガーされると、サンプル名の横にある小さな四角形アイコンが光ると思います。



サンプル・リストの上部にあるこのアイコン「」をオンにしておくと、トリガーされたサンプルが自動的に選択されて便利です。

3. スネアドラムのサンプルが割り当てられているパソコン・キーが分かったら（ここでは**S** キー）、一旦カーソルをフレーズの先頭に戻します（**F9** 又は **Home** キーを押す）。そして**矢印キー**でカーソルを4ライン下に移動させます。今、カーソルは2つ目のキックドラム音（**C-3**）の場所にあるはずです。
4. **TAB** キーを押してカーソルを2列目のノートコラムへ移動します（右へジャンプ）。
5. **エディット・ステップ**の値を**8**にします（**CMD/CTRL+8**）。
6. **S** キーを2回押して、スネアドラムの音（**C#3**）をライン4とライン12に入力します。

4.3.3 クラップを加える

次に、クラップ音のサンプルをスネアと同じタイミングで鳴らしたいとします。先程と同じ様に操作すればいいのですが、今回はクリップボードとトランスポーズ機能を使う練習をしましょう。

1. カーソルがスネアドラムのノートコラム上にある事を確認してください。
2. ノートコラムをコピーするには、右クリック・メニューを開いて、**Column > Copy** を選択します（ショートカットは **CMD/CTRL+シフト+F4**）。
3. **TAB** キーを押して3列目のノートコラムに移動し、右クリック・メニューを開いて **Column > Paste** を選択します（ショートカットは **CMD/CTRL+シフト+F5**）。
4. これで2列目のスネアの音が3列目のノートコラムにコピーされました。この3列目のノートデータをクラップの音に入れ換えたいんです。今使っているドラムキットは、キックがC-3、スネアがC#3だったので、クラップ音は **D-3** で鳴るはずです。つまりスネアのデータ（C#3）をクラップ音（D-3）へ半音上げればいいわけです。
5. ノートコラムの音を半音上げるには、右クリック・メニューを開いて **Column > Transpose Notes Up 1** を選択します。ショートカットは **CMD/CTRL+シフト+F2** です。もし半音下げたい場合は **CMD/CTRL+シフト+F1** です。ここでフレーズを再生してみてください。スネアとクラップが重なって鳴っているのがわかると思います。



各ノートコラムの一番上のヘッダー部分をダブルクリックして名前を入力する事が出来ます。また、そのヘッダー部分をマウスでつかんで左右にドラッグ&ドロップする事で、ノートコラムの並び順を入れ換える事も出来ます。

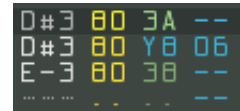
4.3.4 ハイハットを加える

最後の仕上げにハイハットを加えましょう。しかしその前に、この時点でのフレーズ画面がどうなっているかを確認しておきましょう。

	KICK PLAY	SNARE PLAY	CLAP PLAY	Note PLAY	FX
00	C-3				00
01					01
02					02
03					03
04	C-3	C#3	D-3		04
05					05
06					06
07					07
08	C-3				08
09					09
10					10
11					11
12	C-3	C#3	D-3		12
13					13
14					14
15					15

さてハイハットですが、よく耳にするパターンで「クローズ音 2 回、オープン音 1 回・・・」と繰り返す感じにしましょうか。そして、少しランダムな要素を加えて人間味のあるフレーズに仕上げましょう。

1. フレーズの先頭にカーソルを戻し（F9 又は Home キー）、編集モードをオンにします（ESC キー）。
2. TAB キーを押して、カーソルを 4 列目のノートコラムヘジャンプ移動します。
3. エディット・ステップの値を 4 に設定（CMD/CTRL + 4）。
4. 今回もまた、クローズド・ハイハットが鳴るパソコン・キーを確認してください（D キーですね）。そしてそのキーを押し続けて、0, 4, 8, 12 の各ラインにノートデータ（D#3）を入力します。
5. カーソルを 1 ライン下げて（下向きの矢印キー）、また同じく D キーを押し続けて、1, 5, 9, 13 の各ラインにもノートデータ（D#3）を入力します。
6. 更にカーソルを 1 ライン下げて（下向きの矢印キー）、今度はオープン・ハイハットが鳴るパソコン・キー（C キーですね）を押し続けます。2, 6, 10, 14 の各ラインにノートデータ（E-3）を入力します。
7. ハイハットを入力したノートコラム上で右クリック・メニューを開いて、Column > Humanize を選択します。これは VOL、PAN、DLY のサブコラム数値に僅かなバラつきを与え、自然な感じのハイハット・サウンドを生み出します。ちなみにこの Humanize 機能を使うと、PAN（緑色）と DLY（青色）のサブコラムが自動的に有効になります。
8. もう少しランダムな感じを付け加える為に、maYbe コマンドを使いましょう。カーソルを最後のクローズド・ハイハットの所（ライン 29）に移動し、PAN サブコラムに Y8 と入力します。こうする事で、ここのハイハット音だけは 50% の確率で鳴ったり鳴らなかったりするようになります（[7.5.2: MaYbe コマンド](#)）。
9. 最後にこのプリセット「Drumkit Drill」を上書き保存しましょう。📁（[3.4 ドラムキットの保存](#)）



サブコラムはいつでも有効・無効を切り替えられます。サブコラムを無効にして画面から隠れた状態の時、そこに入力されているデータは消失しませんが、その効果自体は無効になります。また、フレーズ・エディター上で任意の選択範囲をコピー＆ペーストする場合、その隠された状態のデータは無視されます。

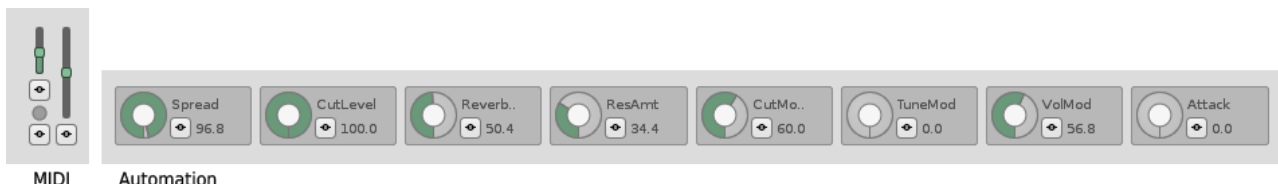


左シフトを押しながらデータを入力すると、エディット・ステップ機能を一時的に留めておく事が出来ます。つまり、カーソルが自動的に下に降りる前に、同じライン上に複数のノートデータ（コード入力）やコマンド数値を入力できるので便利です。

5 モジュレーション画面

このチャプターでは、フィルターで音を変化させたり、ドラムキット全体の音をピッチベンドで変化させたり、ドラムの表現力がより豊かになるような工夫を施してみましょう。

その為に、ここではマクロ機能を使おうと思います。それは最もフレキシブルに Redux をコントロール出来る方法です。



1つのマクロ・ノブは、複数のパラメーターへとリンクを繋げる事ができ、各パラメーターのスケーリングや最大値・最小値を個別にカスタマイズ設定する事が可能です。これはライブ・パフォーマンス、例えばフィルターのレゾナンスを発振させない程度に動かしたり、センド・デバイスのドライ/ウェットの割合をコントロールしたりする時に役立つでしょう。

マクロはホスト DAW のオートメーション機能でコントロール可能なので「オートメーション・マクロ」とも呼ばれます。

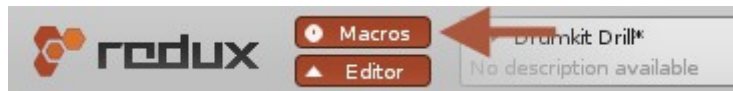
また、特定の MIDI メッセージ（チャンネル・プレッシャー、モッド・ホイール、ピッチベンド）によってもサウンドをコントロール出来ます。これらは基本的にはオートメーション・マクロと同様で、スケーリングや最大値・最小値を設定可能です。これらは MIDI キーボードを使う事で簡単にアクセス出来るので、「MIDI マクロ」とも呼ばれます。

5.1 マクロの準備

1. 前のチャプターで保存した「Drumkit Drill」というプリセットをロードし、[Editor] ボタンを押して編集画面を開いて、モジュレーション・タブをクリックします。

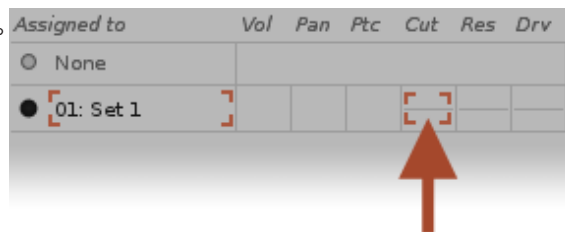


2. マクロ・ボタンを押して、マクロ・コントロール画面を開きます。

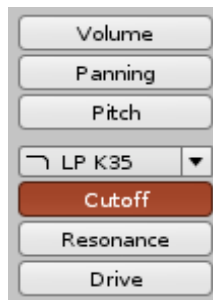


5.1.1 カットオフ・マクロを追加する

1. モジュレーション・グリッドを見てください（右図）。その中の "Cut" というエリアをクリックして、フィルター・カットオフの設定欄を開きます。

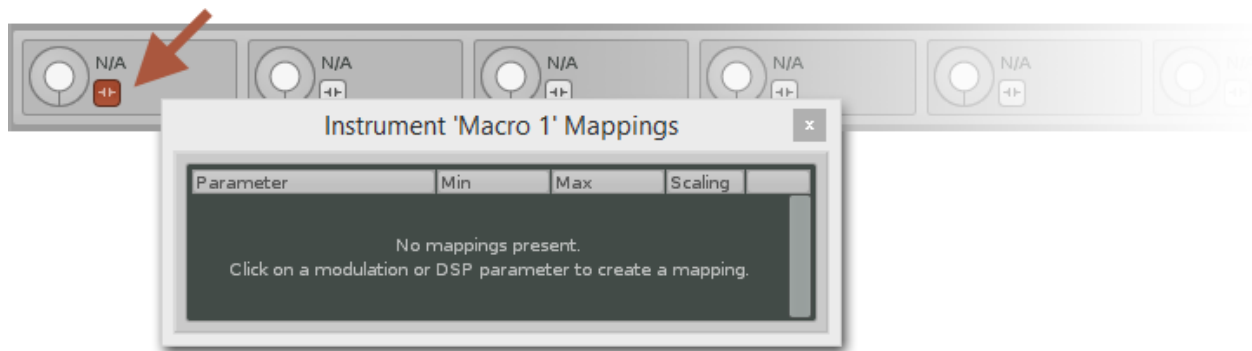


2. フィルターのタイプを選ぶドロップダウン・メニューから、「LP K35」というフィルターを選びます。

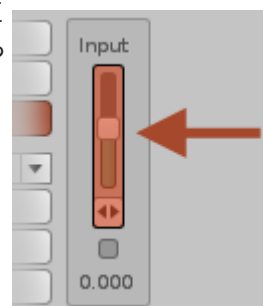


これはコルグ・スタイルのアナログ・モデリング・ローパス・フィルターです。気持ちの良いサウンドで、潜在的に自己共鳴の可能性も持っています。

3. 最初のマクロ・ノブの隣にあるマッピング・ボタンを押し、マクロ・マッピング画面を開きます。



4. カットオフの設定欄にあるインプット・スライダー（カテゴリー・ボタンのすぐ隣にある縦向きのスライダー。マッピング画面を開くと図の様に色が変わっているはずですが）をクリックし、マクロをアサインします。

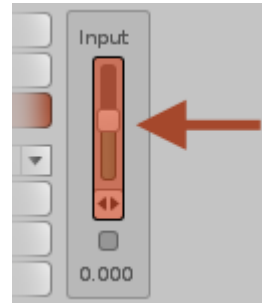


5. マクロ・マッピング画面を閉じます（[X] または、マッピング・ボタンを再度クリック）。

6. 「**Macro 1**」と表示されている部分をクリックして名前を付けましょう。「**Cutoff**」と入力して**エンター**キーを押します。
7. これで完了です。マクロ・ノブを動かしたり、ホスト DAW から**オートメーション**させたり出来ます。

5.1.2 レゾナンス・マクロを加える

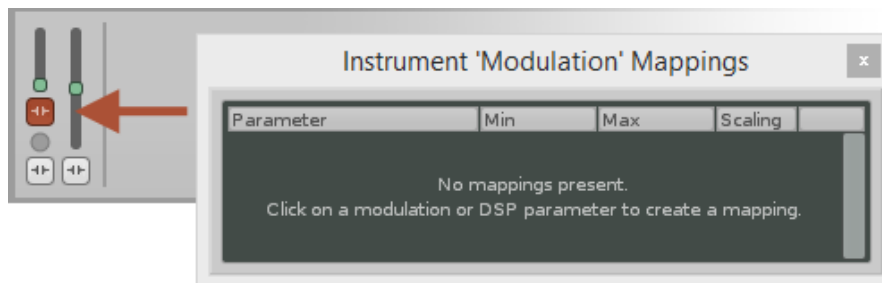
1. モジュレーション・グリッドの "**Res**" というエリアをクリックして、レゾナンスの設定欄を開きます。
2. 2つ目のマクロ・ノブのマッピング・ボタンをクリックして、マクロ・マッピング画面を開きます。
3. **インプット・スライダー**をクリックして、マクロをアサインします。



4. マクロ・マッピング画面を閉じます。
5. マクロの名前欄に「**Resonance**」と入力します。

5.1.3 モッド・ホイールでフィルター・ドライブを操作する

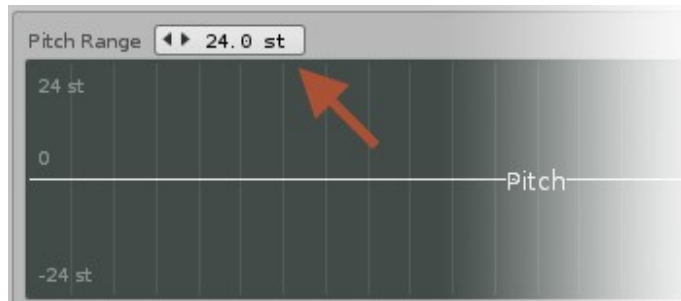
1. モジュレーション・グリッドの "**Drv**" というエリアをクリックして、フィルター・ドライブの設定欄を開きます。
2. 画面左下にあるモッド・ホイール用スライダーの下のマッピング・ボタンを押して、**モジュレーション・マッピング画面**を開きます。



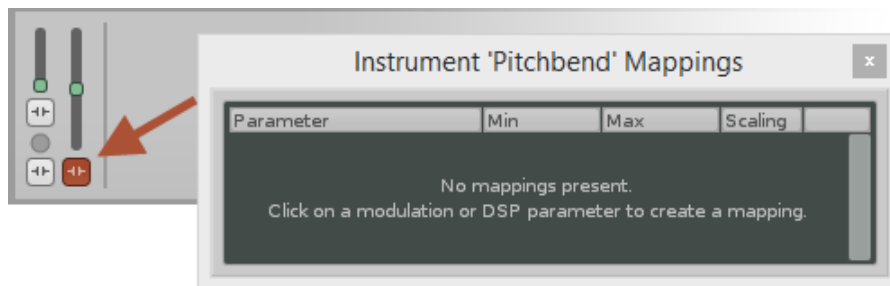
3. フィルター・ドライブ設定欄の**インプット・スライダー**をクリックして、モッド・ホイールをアサインします。
4. マッピング画面を閉じます。

5.1.4 ピッチベンドでチューニングを操作する

1. モジュレーション・グリッドの "Ptc" と書かれたエリアをクリックして、ピッチの設定欄を開きます。
2. ピッチ・レンジを "12.0 st" から "24.0 st" に変更します。これでピッチの変化率が2倍（2オクターブ上下する）になります。



3. 画面左下にあるピッチベンド用スライダーの下のマッピング・ボタンを押して、ピッチベンド・マッピング画面を開きます。



4. ピッチの設定欄のインプット・スライダーをクリックして、ピッチベンドをアサインします。これでドラムキットのチューニングを操作出来るようになりました。
5. マッピング画面を閉じます。
6. 最後に「Drumkit Drill」プリセットを保存しましょう （[3.4 ドラムキットの保存](#)）。

5.2 更なるヒントや裏技

このチャプターでは、マクロを各種のインプット・スライダーにアサインする方法を解説しました。初心者にとっては、これが一番シンプルにインストゥルメントをオートメーションで操作できるからです。

しかし、Redux のモジュレーション・コンセプトはもっと大きな可能性を秘めています。

- 各種モジュレーション設定欄（Vol, Pan, Ptc, Cut, Res, Drv）では、複数の**モジュレーション・デバイス**を組み合わせ、もっと複雑なモジュレーションを創り出す事が出来ます。その様な組み合わせの事を「**モジュレーション・セット**」と呼び、プリセットとして保存・再読み込みする事が出来ます。
- 各デバイスは、それぞれ異なった目的を担っています。例えば、Velocity Tracker デバイスは鍵盤を叩く強さに反応し、LFO デバイスは「ゆらゆら揺れ動く」動作をします。各モジュレーション・デバイスの機能については、[Renoise マニュアル](#)で詳しく解説しています。
- モジュレーション・セットは必要に応じて何個でも追加出来ます。例えば、キックドラムとスネアドラムにそれぞれ違ったモジュレーションを設定したい場合、キック・サンプルとスネア・サンプルに別々のモジュレーション・セットを割り当てればいいんです。

6 エフェクト画面

このチャプターでは、ドラムキットに幾つかのエフェクターを付け加えてみようと思います。スネアにはディレイ・エフェクトを、ドラムキット全体にはリバーブを掛けてみましょう。さらに、エフェクト・チェーン間でオーディオ信号を送信する方法も学びましょう。

6.1 準備

- 前回保存した「Drumkit Drill」プリセットをロードします。
- [Editor] ボタンがオンになっているのを確認して、エフェクト・タブを選択し、エフェクター画面を開きます。

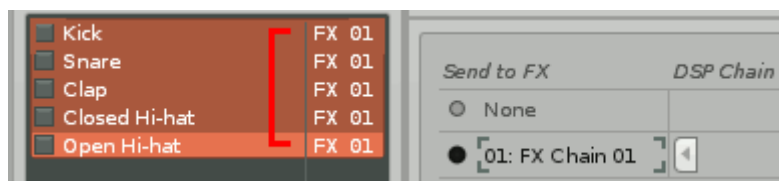


6.1.1 スネアドラムにディレイを加える

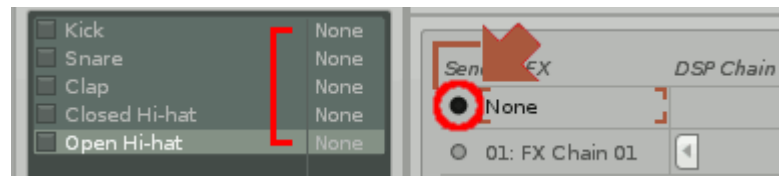
実はこのドラムキットには、既にエフェクト・チェーンが装備されています（と言っても空の状態ですが）。何も特別な変更をしなければ、各サンプルは全てその初期状態のエフェクト・チェーンを使う事になります。

ですが、それでは全てのサンプルに同じエフェクトが掛かってしまいます。ここではスネアドラムだけにディレイを掛けたいので、その設定方法を解説します。

1. まず、左側のサンプル・リストで全てのサンプルを選択状態にします。一番上の“Kick”をクリックし、一番下の“Open Hi-hat”をシフトを押しながらクリックすると5つのサンプル全てが選択出来ます。（もしくは、右クリック・メニューを開いて "Select All" (CTRL+A) を選択してください。）



2. そして、“None” と書かれた隣にある小さなラジオ・ボタンをクリックします（又は、サンプルリスト画面の下にある "FX" ドロップダウン・メニューで None を選択する）。これで5つのサンプル全てのエフェクト・チェーンのアサインが None（無効）になりました。



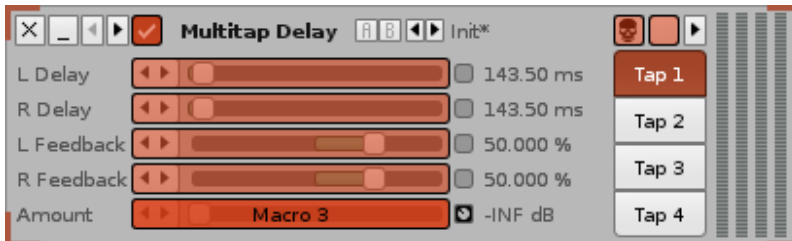
3. 次に、左側のサンプル・リストでスネアドラムのサンプルだけを選択状態にします。そして今度は、“01: FX Chain 01” と書かれた隣にある小さなラジオ・ボタンをクリックします。これで、スネアのサンプルだけが、FX 01 のエフェクト・チェーンに割り当てられた事になります。



4. "FX Chain 01" と書かれた部分をダブルクリックして、「Echoes」という新しい名前を入力します。
5. そして、エフェクターのデバイス・リスト画面を下にスクロールして、**Multitap Delay** を探します（このリストはアルファベット順に並んでいます）。それをダブルクリックすれば、選択中のエフェクト・チェーン（ここでは "Echoes"）に自動的に挿入されます。



6. ここでフレーズを再生してみましょう（スペース・キーを押す）。スネアドラムの音だけにディレイが掛かっているはずです。
7. さらにここで、ディレイの掛かり具合をマクロ・コントロール出来るようにしておきましょう。マクロ画面が開いている事を確認して、3番目のマクロ・ノブのマッピング・ボタン「」をクリックします。するとマクロ・マッピング画面が開きます。
8. Multitap Delay の "Amount" というパラメーターをクリックし、マクロをアサインします。

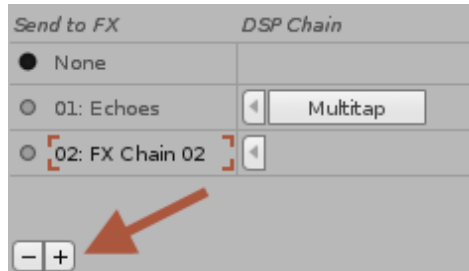


9. マッピング画面を閉じます。

6.1.2 ドラムキット全体にリバーブを加える

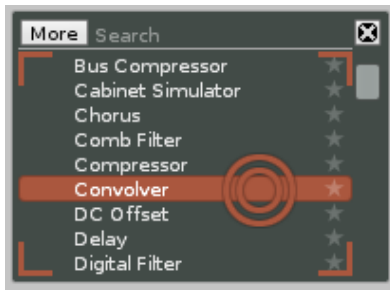
リバーブはプロデューサーにとって偉大なクリエイティブ・ツールです。**繊細な空間の感覚**をミックスに加えたり、**極端なドラマティック・エフェクト**に走ったりも出来ます。このチャプターでは前者の空間的な効果を狙ってみましょう。

1. まず、先程作ったエフェクト・チェーンの下に新規の物を作る必要があります。"**01: Echoes**" を選択した状態で、画面下にある**プラス (+)** ボタンを押してください。



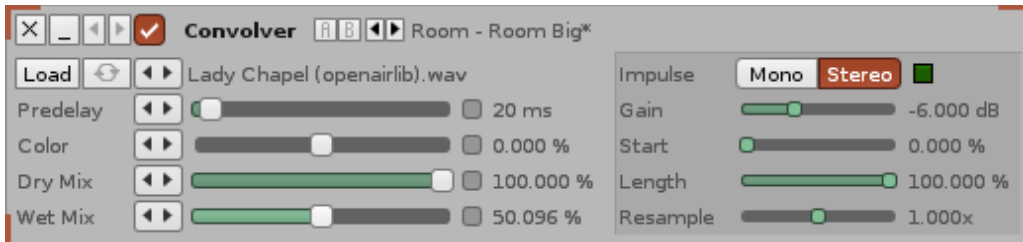
もし、新規のエフェクト・チェーンを "Echoes" の上に挿入してしまった場合、その名前部分をマウスでドラッグ&ドロップで動かして "Echoes" より下に設置してください。

2. "**FX Chain 02**" と書かれた部分をダブルクリックして、「**Room**」という新しい名前を入力します。
3. エフェクターのデバイスリスト内の "**Convolver**" を**ダブルクリック**して、これを新しいエフェクト・チェーン「**Room**」に挿入します。

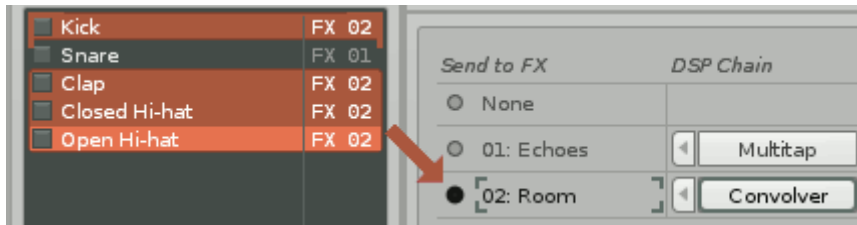


Convolver デバイスは、いわゆる「**畳み込み**」と呼ばれる技術によってリアルな音響空間のシミュレーションを簡単に再現する事が出来ます。技術的な事を言うなら、それは実際にはリバーブではありません。

4. Convolver デバイスのパネル上部にある "**Init**" と書かれた部分をクリックしてパラメーター・プリセットのリストを開き、その中にある "**Room Big**" を選びます。このプリセットは少し効果が弱いので、"**Wet Mix**" を **50%** まで上げておきましょう。



5. 左側のサンプル・リストで、スネアドラム以外のサンプルを全て選択状態にし（CMD/CTRLを押しながら1つつクリックする）、"02: Room"の隣にある小さなラジオボタンをクリックします（又はサンプルリスト画面の下にある"FX"ドロップダウン・メニューでも同様の割り当てが可能です）。



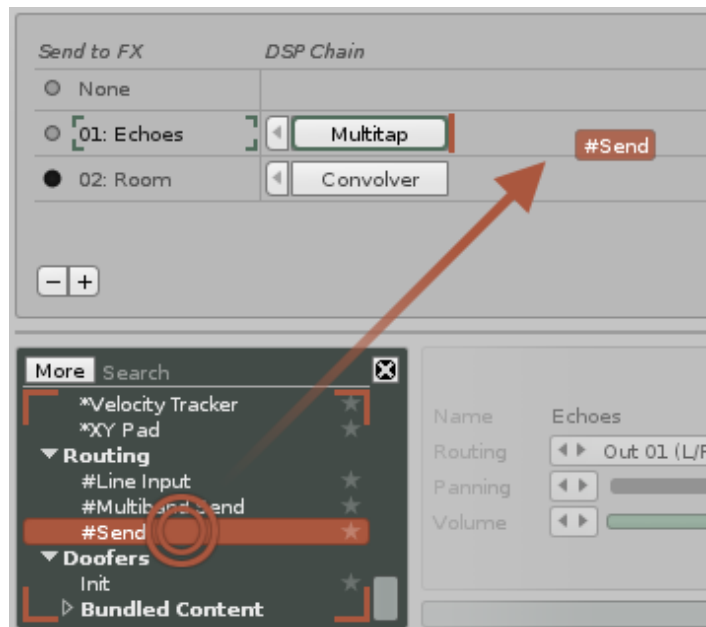
これでスネアドラム以外の全てのサンプルにリバーブが掛かりました。ですが、スネアドラムの音にも、ディレイ効果の「後に」リバーブを掛けておきたいところです。じゃあ、もう1つリバーブを挿入しましょうか？ いえいえ、もう少し効率的な方法があります。つまりここで「センド・デバイス」を使ってみましょう。

6.1.3 センド・デバイスを加える

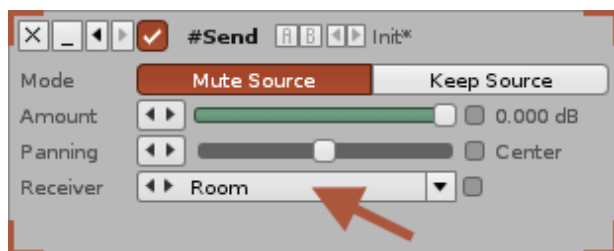
センド・デバイスは特殊なタイプのデバイスで、エフェクト・チェーン間でオーディオ信号を転送出来る“ルーティング・デバイス”です。センド・デバイスには2種類あり、1つはよく使う"#Send"で、1つの行き先だけにオーディオを転送します。もう1つは"#Multiband Send"で、オーディオ信号を周波数帯（ロー、ミッド、ハイ）で分けて、3つの異なる行く先に分配転送出来ます。

センド・デバイスは必要なら何個でも使えますが、センドデバイスが設定されているエフェクト・チェーンより後ろ（下側）にあるエフェクト・チェーンにしかオーディオ信号を転送出来ません（つまりFXリスト画面の下向きにしか送れません）。

1. エフェクターのデバイス・リストの中から"#Send"という名前を探します。そしてそれを"01: Echoes"デバイス・チェーン内のMultitap Delayの後ろ（右側）にドラッグ&ドロップで挿入します。



2. センド・デバイスは初期状態では信号の行き先が設定されていません。なので、**"Receiver"** というドロップダウン・メニューをクリックして、転送先のエフェクト・チェーン名である **"Room"** を選択します。これで、スネアの音には、まず **"Echoes"** チェイン内でディレイが掛かり、そこから **"Room"** チェインへ転送されてリバーブが掛かるようになりました。

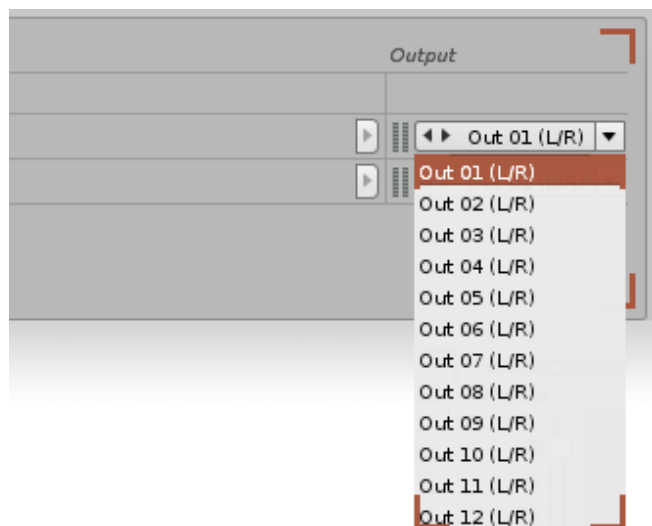


3. 最後に **"Drumkit Drill"** プリセットを上書き保存しましょう。💾

6.2 オーディオ出力をホスト DAW へアサインする

Redux のエフェクト・チェーン画面は、**バス出力として動作する**、という重要な役割も担っています。必要に応じてホスト DAW のバスへ直接オーディオ信号をルーティング出来ます。

全てのエフェクト・チェーンは初期状態では最初のステレオ出力「**Out 01(L/R)**」にアサインされています。ですが、各エフェクト・チェーンの右側の **"Output"** と書かれたドロップダウン・メニューで、**1~12** のステレオ出力を自由に割り当てる事が出来ます。



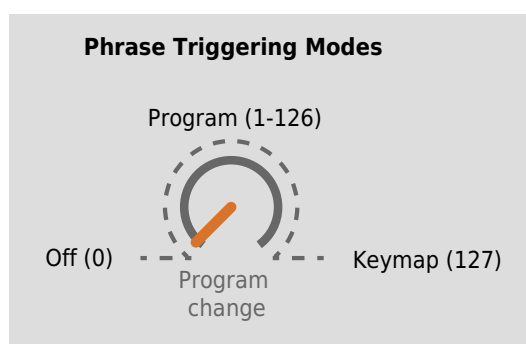
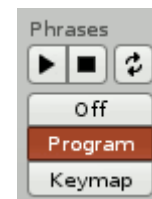
実際のマルチ・チャンネル出力のルーティング設定方法は、各 DAW によって異なります。お使いの DAW のマニュアルの**プラグイン・マルチアウト・ルーティング**に関連する項目を確認してください。

7 更なるステップ・アップ

ドラムキットは、曲作りやライブ・パフォーマンスにおいて十分なフレキシブルさが必要です。このガイドでは、既に沢山の必要不可欠なコンセプトを学んできました。例えばマクロ等はいいいスタート地点だとは思いますが、その他にも様々なテクニックが存在します。

7.1 フレーズのトリガーモードについて

フレーズを使う場合に、どのトリガーモードが「あなたの必要とする操作に最適なのか」を知っておいてください。**プログラム・モード**は、マスターキーボードの鍵盤音域全体を使ってフレーズを操作したい時に最適です。**キーマップ・モード**は、キーボードの音域を区切って、それぞれの音域に違うフレーズを割り当てたい時に使います。更に、もっと自由な使い方が出来るように、それらのモードをリアルタイムに切り替える事すら可能です。



トリガーモードは **MIDI プログラム・チェンジ** 信号によって、外部からコントロール出来ます。この図は、その番号がどのように割り振られているかを示しています：

0 = 「オフ」。フレーズが無効になります。

1-126 = 「プログラム・モード」。各番号は各フレーズに順番に割り当てられているので、これらの番号によってフレーズを切り替えられます。

127 = 「キーマップ・モード」 になります。

フレーズを使う場合、まずプログラム・モードにしておくのが無難でしょう。それでとりあえずは、MIDI キーボード全体の鍵盤でフレーズをトリガー出来ます。その一方で、キーマップ・モードは特にライブ・パフォーマンスに威力を発揮すると思います。



プログラム・モードで各フレーズに直ぐにアクセス出来るように、あなたの MIDI コントローラーの幾つかのボタンにプログラム・チェンジ信号を割り振っておくと便利かもしれません。もしお使いのホスト DAW が、プログラム・チェンジ信号をレコーディング出来るなら、あなたがリアルタイムにフレーズを切り替えるパフォーマンスをした時、それを記録する事が出来るでしょう。

7.2 フレーズのキー・トラッキング・オプション

フレーズ画面の下ツールバーの右端で、キー・トラッキング・オプション「**トランスポーズ**」又は「**オフセット**」が設定出来ます。これは何かと言いますと、鍵盤を弾いた時に、フレーズがどのように振る舞うかを決定するオプションです。



「トランスポーズ」： 弾いた鍵盤の音の高さに合わせてフレーズが移調されて再生されます。低い鍵盤を押さえると低い音に移調されたフレーズが鳴り、高い鍵盤では高い音のフレーズが鳴ります。普通期待するのはこの動作でしょう。当然、メロディー楽器に向いているオプションですが、ドラムキットに使うと思ってもみなかったフレーズが鳴り出す可能性もあります。

「オフセット」： 鍵盤の並びを「低音側がフレーズの先頭、高音側がフレーズの最後尾」という風に見立て、フレーズの再生開始位置を押さえる鍵盤によってコントロールするオプションです。再生時の音程は変化しません。この「オフセット」を使う場合、フレーズのトリガーモードを「キーマップ」に切り替え、鍵盤の割り当て範囲を狭めた方が良いでしょう。そうしないと鍵盤の数が多過ぎて、一体どこから再生が始まるのか把握出来なくなってしまうです。

7.2.1 ダイレクト・サンプル・リファレンス

ドラムキットのフレーズを「トランスポーズ」でトリガーする場合、ベースノート以外の鍵盤を押さえると、各ドラム構成音が入れ替わってフレーズが鳴ってしまうでしょう。その偶発性が面白いフレーズを生み出す事もあります。

ですが時には、フレーズのドラム構成は変化せず、各ドラム音のピッチが押さえる鍵盤によって移調される、そういう風にドラムフレーズをトリガー出来たらいいと思いませんか？

それを叶えてくれるのが、このダイレクト・サンプル・リファレンスです。フレーズ画面の下にあるツールバーの左端に "Sample" と書かれたボタン [##] があります。ここをオンにすると、フレーズ画面に "サンプル・コラム" という特別なコラムが出現し、上記の様な動作が可能になります。

7.3 サンプル管理の重要性

良いサンプルはあなたの音楽に欠かせません。このガイドの中で私達は、非常に基礎的なリズムを作りました。しかしこの折角作ったドラムループも、他の魅力的な音と一緒にプレイされない限り、興味深いサウンドにはなりません。Redux には厳選されたサンプルがあるので、それらにアクセスする事であなたの音楽の幅はより広がることでしょう。

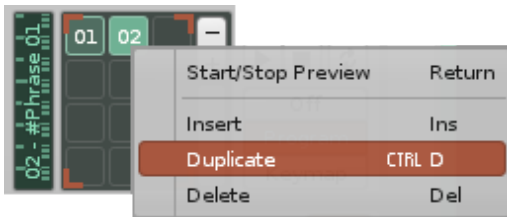
サンプラーで曲を作る場合、最も大きなチャレンジの1つがサンプル探しです。あなた好みのムードやジャンルのサンプル・パックをただただ見つけてそれに執着するのはとても魅力的です。それももちろん重要ですが、ここではもっと基本的な2・3の改善策を試してみましょう。

- **あなたのサウンドを見付けやすくする**：もしかしたら凄く記憶力の良い方もいるでしょう。しかし大抵の人は整理・分類が必要です。「[ユーザー・ライブラリ](#)」フォルダを直接、ファインダーやエクスプローラーで開いて、プリセットをしっかりと分類・整頓しましょう。
- **気に入ったなら、プリセットに追加する**：このガイド内で作ったドラムキットの様に、いつでも呼び出せる状態にしましょう。あなたが追加したプリセットは全てユーザー・ライブラリに保存されます。
- **自分でサンプルを作る**：自分で録音したサンプルはあなたの音楽に「世界で唯一とつ」という魅力を与えてくれます。Redux のウェーブフォーム画面ではオーディオ録音が可能です。

7.4 豊富なバリエーション

フレーズは、様々な音のバリエーションを生み出してくれます。"Duplicate"（複製）や、ミュート、編集を駆使して、元々のシンプルなフレーズから、ほとんど曲全体を構成するようなバリエーションが作れるでしょう。

このガイドで作った "Drumkit Drill" を使って、以下の手順を試してみてください：



1. 最初のフレーズ・スロットを右クリックして "Duplicate" を選択。
2. 新しく出来たフレーズ・スロットをダブルクリックしてエディターを開く。
3. ハイハットのノートコラムの上部にある "PLAY" をクリックして "OFF" に変更する。
4. 再度そのフレーズ・スロットを "Duplicate" して3つ目の複製を作り、違うコラムも "OFF" にする。



フレーズ・エディターで、任意の選択範囲をマウスで指定する時、**ALT キー**を押さえながらやってみてください。より細かなエリアを選択出来るようになります。

7.5 ランダム効果

もっと別の方法でバリエーションを作りたければ「**ランダム効果**」が使えます。一旦ランダムな効果を設定すれば、あなたが何も入力しなくても、勝手にバリエーションが広がって行きます。

Redux には複数の「**ランダム効果**」を作る方法があります。「完全にランダムな効果」もあれば、「幾つかの中から1つを選ぶような効果」もあります。全て知っておいて損は無いでしょう。

7.5.1 LFO デバイス

LFO はランダムな値を吐き出すボタンとテンポ設定を持っています。つまり、「常にノイズを出す状態」や「時々、新しい値を出す状態」等、様々な程度のランダム設定が可能です。

エフェクター画面で使える LFO デバイスはとてもパワフルです。それは他のデバイスの数値を変化させる事が出来るので、LFO デバイスによって別の LFO デバイスの周波数をコントロールして、徐々に揺れが速くなる（遅くなる）ような効果も創り出せます。

7.5.2 MaYbe コマンド

maYbe コマンドとは、フレーズ・エディターの VOL, PAN, Effect サブ・コラムのいずれかに入力するコマンドで、文字通り「ノートを発音する **"かもしれない"**」というランダムな効果を生み出すコマンドです。

[チャプター 4.3.4](#) では、ハイハットが 50% (Y8) の確率で鳴ったり鳴らなかったりする設定で使われていました。

また、maYbe コマンドには、「複数のノートのうち、どれか一つがランダムに鳴る」という特殊なモードがあります。ですから再生毎に違うメロディーが鳴るフレーズが作れます。



このモードは、マスター・エフェクト・コラムに "Y00" と入力する事で発動します。その同一ライン上で、maYbe コマンドが付加されたノートデータの「どれか1つだけ」がランダムに鳴ります。

図の左端の A-6 には Y8 と入力されているので 50% の確率のように見えますが、この場合は違います。Y8 と YD を足した値が分母になるので、この場合は 8/21 (38%) と 13/21 (62%) の確率でどちらかの音がトリガーされます。

7.5.3 ステッパー・デバイス

ステッパー・デバイスは、モジュレーション画面専用のデバイスで、これを使ってバリエーションを生み出す事も出来ます。

- "Step" というパラメーターは、新しく音が鳴った時に、グラフ上で何ステップ先へ進むかを指定します。このステップ値を "Rand" (0の下にあります) に設定すれば、完全にランダムな結果を得られます。
- ステッパーをパンニング設定欄に挿入すれば、音が鳴る度に左右にばらつくオートパンのようなサウンドが作れます (ハイハット等)。
- ステッパーをピッチ設定欄に挿入し、慎重に各ステップの値を設定すれば、音が鳴る度にメロディーラインが進行するような効果が得られます。
- 高解像度のエンベロープ・グラフも描けます。例えば Length を最大の 256 にし、右クリック・メニューを開いて、"Process" > "Create Sine Curve" を選べばスムーズなサイン波のステップが作れます。



もしグラフ上で正確な値の入力が必要な場合、エンベロープ・エディターを拡大表示 ([Ext. Editor] ボタンを押す) する事をお薦めします。拡大画面では横軸だけでなく縦軸方向のスナップ機能 (磁石形のアイコン) が使えます。

7.5.4 キーゾーン画面のオーバーラップ・オプション

キーゾーン画面の右下に "Overlap" という3つのオプションがあります。これは複数のサンプルのキーゾーンが重なっている (オーバーラップしている) 場合に、各サンプルをどのように再生するかを指定するオプションです。

- **Play All** – 初期状態ではこれです。キーゾーンが重なったサンプルは全て同時にトリガーされます。
- **Cycle** – キーゾーンが重なっている順番に1つずつサンプルがトリガーされます。
- **Random** – キーゾーンが重なっているサンプルは、ランダムに1つずつトリガーされます (いわゆる「ラウンド・ロビン」と呼ばれる動作です)。ただし、同じサンプルを続けて鳴らす事は無いので、少なくとも3つ以上のサンプルが重なっていないとランダムになりません。

7.6 表現力豊かに

ギターは、右手の爪弾き方や左手の握り方など、様々な要素によって音響の特性が変化します。このように演奏中にインストゥルメントのキャラクターをわずかに変化させる事で、音楽の感情表現をより幅広く伝える事が出来ます。ですから、Redux の幾つかのオプションを使って、インストゥルメントの表現力を強化しましょう。

7.6.1 キー・トラッキングとベロシティ・トラッキング

キー・トラッキングは、弾く鍵盤の音の高さ（キー）によって値を変化させるデバイスで、ベロシティ・トラッキングは、鍵盤を弾く強さ（ベロシティ）によって値を変化させるデバイスです。どちらも、モジュレーション画面とエフェクター画面の両方で使う事が出来るデバイスです。

一般的なシンセのサウンド・メイキングでは、キー・トラッキングは高音になるほど音を鈍らせるように使われ、ベロシティ・トラッキングは弱く弾いた音には丸みを持たせ、強く弾いた音には鋭さを持たせる為に使われます。



アナログ・モジュラー・システムでは、キー&ベロシティ・トラッキング機能は「CV/Gate」（Control Voltage/Gate）と呼ばれますが、その原理は同じです。

7.6.2 プレッシャー（アフター・タッチ）

実際のところ、鍵盤を弾く強さによってインストゥルメントが反応するように設定するのは簡単です。しかし、キー&ベロシティ・トラッキング・デバイスは、どちらも鍵盤を叩いた瞬間のノートオン信号に反応するだけです。しかし、多くの MIDI キーボードが装備しているチャンネル・プレッシャー機能なら、鍵盤を押さえる持続的な圧力（プレッシャー）を MIDI 信号に変えてくれます。ただし、ここで言うチャンネル・プレッシャー信号は、現在再生されている全ての音に対してまとめて影響を与えます（個別の音に対してではありません）。

Redux は、画面左下あたりにある MOD ホイール用スライダーの直ぐ下にチャンネル・プレッシャー用のマッピング・ボタンを持っていて、そこからモジュレーション画面やエフェクター画面のパラメーターに簡単に割り当てる事が出来ます。

8 メロディー楽器のプリセットを使う

ここまで、このガイドではドラムキットの使い方に焦点を当ててきました。それは特にフレーズ・エディターのデモンストレーションとしての効果が大きかったからです。しかし、Redux のプリセットの多くはシンセ・サウンドなので、このチャプターではモノフォニック・ベース・シンセを1から創り上げる方法を学びましょう。

8.1 モノフォニック・ベース

ここでは、フィルター設定欄で BPM シンクするワップル・サウンド（ウワワワーンと揺れ動くような音）を持つプリセットを作りましょう。フレーズやエフェクター画面はここでは使いません。

1. プリセット・セレクターの "Bundled Content" というフォルダをクリックして、プリセット・リストの一番上の "Init"（初期化プリセット）をロードします。
2. [Editor] ボタンがオン（編集画面が開いている）なのを確認して、キーゾーン・タブを選択します。



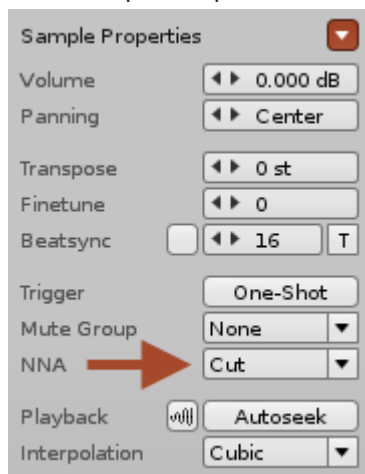
3. 画面右上にあるキーゾーン・プリセット・セレクターから、"Basic" > "Pulse" を選択。すると、キーゾーン画面が複数のサンプルで埋まるはずです。これが特定のサウンドを呼び出す一番手軽な方法です。
4. 次にモジュレーション・タブを選択し、画面右上のモジュレーション・プリセット・セレクターから "Synth" > "Bassline" を選択。すると今度は、調整済みのボリューム・エンベロープと幾つかのフィルター設定がサウンドに加えられます。
5. 画面上部のツールバー内にある [Mono] ボタンをオンにし、このプリセットをモノフォニック（単音の楽器）にします。
6. ここで少し演奏してみてください。既にベースっぽくはなっていますが、新しく鳴った音が、前の音の余韻と重なってしまっている事に気付くと思います。これでは完全なモノフォニック・ベースとは言えないので、"NNA" オプションを指定して、これを修正しましょう。



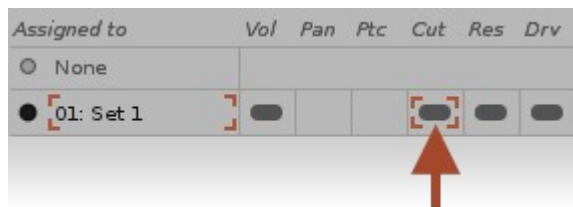
NNA とは「New Note Action」の略で「新しく音が鳴る時の挙動」を指定します。前の音の余韻と新しい音を重ねて鳴らす、又は、新しく音が鳴ったと同時に前の音の余韻はカットする、というような指定が出来ます。

7. NNA を設定する為に、まず左側のサンプル・リスト画面で右クリック・メニューを開いて "Select All" (CTRL+A) を選んで、全てのサンプルを選択状態にします。

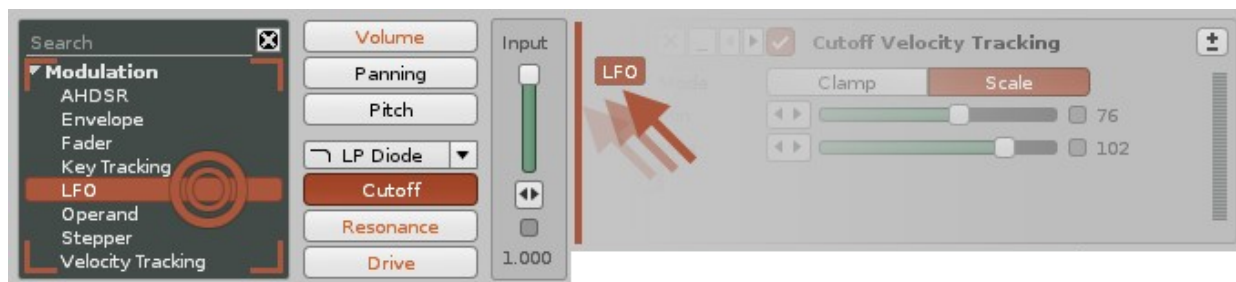
8. サンプル・リスト画面の下にあるサンプル・プロパティ・パネルの **NNA** ドロップ・ダウン・メニューを開き、**"Cut"** を選択します。（もしサンプル・プロパティ・パネルが閉じてしまっている場合は、**"Sample Properties"** と書かれた右横にある下向きの三角ボタンをクリックしてください。）



9. ここでもう一度、演奏してみてください。続けざまに音を鳴らした時は、前の音の余韻はカットされますが、最後に鳴らした音の余韻はゆっくりフェードアウトしていくはずです。
10. 次に、フィルター・モジュレーションを付け加えたいと思います。モジュレーション画面を開き、**"Cut"** と書かれたエリアをクリックしてフィルター・カットオフ設定欄を開きます。



11. モジュレーション・デバイス・リストの中から **"LFO"** を探して、それを既に設定済みのデバイスより前（左）にドラッグ&ドロップします。



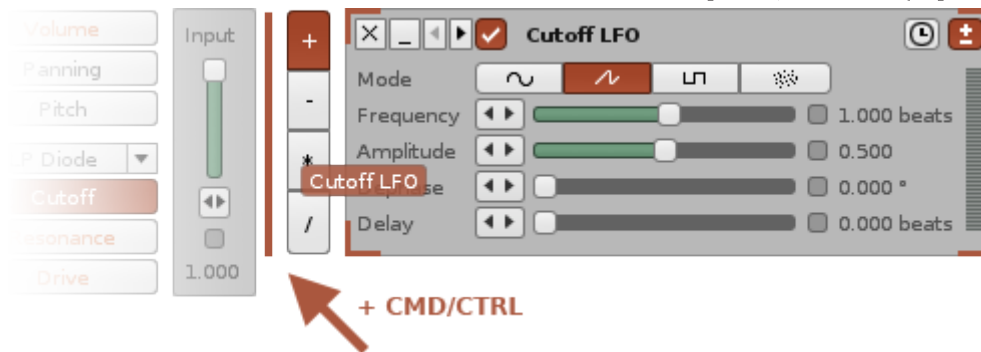
12.LFO の揺れのタイプを **SAW 波形（ノコギリ波のアイコン）** にします。そしてパネル右上にある**時計アイコン**をクリックし、曲のテンポに同期するように設定します。



13."Frequency" を **1.000 beats** に設定します。

14."Delay" を **0.004 beats** に設定します。これは LFO が掛かり始めるのを遅らせるパラメーターで、こうする事で音のアタック部分に特徴的な癖のある音を残しておく事が出来ます。

15.さらにもう 1 つ LFO デバイスを加えたいので、**LFO デバイス自体をコピー**します。LFO デバイス・パネルを **CMD/CTRL** を押しながらマウスで左側へドラッグ&ドロップします。そうするとオリジナルの左横にコピーが生成されます。（もしくはコピー&ペースト [CMD/CTRL + C, V] でも構いません）



16."Frequency" を **0.666 beats** に設定し、最初の LFO より **1/3 早い周期**で動くようにします。

17.**マクロ画面**が開いている事を確認し、最初のマクロ・ノブの**マッピング・ボタン**をクリックして、マッピング画面を開きます。

18.両方の LFO デバイスの **"Amplitude"** パラメーターをクリックして、マクロにアサインさせます。

19.マッピング画面を閉じます。

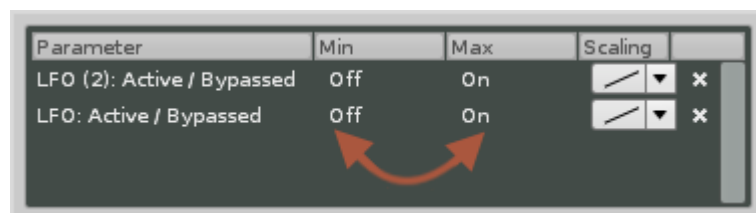
20.マクロ画面の最初のマクロの名前を **"Wubs"** と入力します。

21. 2 番目のマクロ・ノブの **マッピング・ボタン** をクリックして、マッピング画面を開きます。

22. 両方の LFO デバイス・パネルの左上にある **チェックボックス**（オン/オフ切り替えボタン）をクリックし、マクロにアサインさせます。



23. マクロ・マッピング画面内を見て、2 つ目の LFO の **ON** と **OFF** を入れ換えて逆に設定します。これでこのマクロは、2 つの LFO デバイスの切り替えスイッチになります。



24. マッピング画面を閉じます。

25. マクロ画面の 2 番目のマクロの名前を **"Switch"** と入力します。

26. 最後にこのプリセットを **"Bass Buzzer"** と名付けて保存します。 （名前はお好きにどうぞ）

9 用語辞典

Aftertouch（アフタータッチ）

一般的には MIDI キーボードの鍵盤を押し込んだ時に出るチャンネル・プレッシャー信号の事を指します。チャンネル・プレッシャーは沢山の MIDI ハードウェアによってサポートされていますが、ポリフォニック・キー・プレッシャー（1 音毎のプレッシャー信号）に対応した機器は少ないです。

AM / Amplitude Modulation（アンプリチュード・モジュレーション）

オーディオ信号が別のオーディオ信号に影響を与える技術です。Redux では、モジュレーション画面のフィルター設定欄でフレキシブルな AM フィルターが使えます（サイン波、三角波、ノコギリ波、矩形波のオシレーター波形が選べます）。

Automation（オートメーション）

ホスト DAW が、プラグインの各パラメーターをコントロールするプロセスの事。ホスト側でグラフィカルなエンベロープ等を設定し、プラグイン側のパラメーターをコントロール出来ます。オートメーションはパラメーター名を自由に指定する事が可能で、Redux のマクロ画面で各ノブに名付けた名前が、ホスト側のオートメーション設定欄に送信されます。

Effect Devices（エフェクター）

エフェクターは、Redux のエフェクト画面で使えます。エフェクターには、オーディオ信号に影響を与える（DSP デバイス）と、パラメーターの数値をコントロールする為の（Meta デバイス）があります。

DSP デバイス（Digital Signal Processing）は、オーディオ信号の音の特徴を作ったり変化させたりするエフェクターです。例えば、リバーブは音に「広がり感」を加えてくれますし、エキサイターは音にハーモニクスを加えてくれます。

エフェクト画面でのオーディオ信号のルーティングを可能にする「センド・デバイス」は特別な DSP デバイスです。オーディオ信号は常に順方向しか送れません。つまりセンド・デバイスが設置されたエフェクト・チェーンから見て、下に並んでいるエフェクト・チェーンへと信号が送れます。

Meta デバイスは、音ではなく操作信号の数値を吐き出したり変更したりするデバイスです。様々な使い道があり、多くは他のデバイス・パラメーターに繋いで使います：

- 指定された動作基準に従って他のデバイスをコントロール
- 入力されたノート信号に反応して他のデバイスをコントロール（キー/ベロシティ・トラッキング）
- 数値を連続的に生成して他のデバイスをコントロール（LFO デバイス）
- 数値を結合させて他のデバイスをコントロール（Meta ミキサー）

HEX（16 進法）

フレーズ・エディターでは、ほとんどの数値が 16 進法で入力されます。16 進法を知らない方には、数字に混じってアルファベット（A～F）が使われているのが何とも奇妙に映るかもしれません。ですから少しだけ説明しましょう。

実際それはシンプルです。一般的な 10 進法の代わりに 16 個の値を使います。ここに 0 からカウントした場合の数値を並べましょう（左が 10 進法、右が 16 進法）：0=0, 1=1, 2=2, 3=3, 4=4, 5=5, 6=6, 7=7, 8=8, 9=9, 10=A, 11=B, 12=C, 13=D, 14=E, 15=F, 16=10.

このように、16 個の数値をカウントしてようやく「10」に辿り着きます。更に 16 ずつのカウントを 16 回繰り返し、32=20, 64=40, 128=80, 192=C0 となり、256 回のカウントでようやく「100」となります。

これらの数値は、実はコンピューター音楽の世界では一般的に使われています。例えば MIDI 信号の数値って 0~128 って半端な数になりますよね？ あれは実は 0~80 という 16 進法の考え方が元になっているんです。

LFO（エル・エフ・オー）

LFO は「低周波数オシレーター」という意味で、シンセサイザーにとっては必要不可欠な構成要素です。普通のオシレーター（シンセの音の発生装置）と原理的には同じですが、LFO はそれよりも遥かに「遅い波」を発生させます。あまりに遅すぎて人間の耳には音としては聞こえませんが、その遅い波がモジュレーション・ソースとしてとても役に立ちます。

Redux では、主にモジュレーション・デバイスとして活躍しますが、コーラス、フランジャー、フェイザーの内部原理としても使われています。

Modulation（モジュレーション）

単純に訳すと「変調、変化、抑揚」という意味で、元の数値に別の数値を与える事によって、時間と共に数値が変化していくプロセスの事です。

Redux では主に、モジュレーション画面で Vol, Pan, Ptc, Cut, Res, Drv という各項目に様々な設定を施す事を意味します。また、LFO デバイスによって別のデバイスをコントロールするという意味でもこの言葉を使います。

Oscillator（オシレーター）

オシレーターは、シンセサイザーの音の発生装置です。一般的には、オシレーターがベーシックな特性のトーンを発生させ、それらを様々に混ぜ合わせ変化させながら複雑なシンセ音が作られています。この仕組みは Redux でも当てはまりますが、Redux ではオシレーターの代わりにサンプルを音源として使います。

しかし実際 Redux にも、オシレーターは様々な形で存在しています。例えばモジュレーション画面の AM フィルターは、元のオーディオ信号に変調を掛けるチューニング可能なオシレーターと言えますし、エフェクト画面の RingMod フィルターも同様です。

Phrase（フレーズ）

Redux では「フレーズ」は短いシーケンスの事を意味し、その中にノートやエフェクト・コマンド、ループ設定、キー・トラッキング設定などを持つ事が出来ます。各インストゥルメント・プリセットには複数の異なるフレーズを内蔵する事が出来ます。

Redux のファクトリー・プリセットには、直ぐに使えるフレーズ・プリセットが含まれています。

Tracker（トラッカー）

トラッカーはグリッド・ベースのシーケンサーで、80年代の後半に生まれました。トラッカーは当時の限られたリソースを最大限に活用出来るソフトだったので、元々はゲーム音楽やデモ・シーンのプロダクト制作によく使われていました。トラッカーは、費用や時間を効率よく使って複雑にサンプリングされたビートを創り出せたので、エレクトリック・ミュージシャンの先駆者たちにも使われました。2015年現在でもその魅力は失われず、様々な形で全てのコンピューティング・プラットフォーム上で（モバイル機器や携帯機器でさえ）利用可能です。

Redux は、最も親しまれ確立されたトラッカーの1つである Renoise の開発者によって作られました。Renoise はトラッカーのアプローチを継承しつつ、完全な音楽制作環境を提供するソフトです。その Renoise の特徴である「強力なサンプラー・インストゥルメント」の部分を、他の DAW でも使えるようなプラグインとして独立させて生まれたのが Redux です。

10 MIDI インプリメンション・チャート

TYPE	DESCRIPTION	VALUE
MIDI Note	Note Message フレーズやサンプルをトリガーする	0-119 + velocity
Program Change	Program Change フレーズ・トリガーモードの切り替え（プログラム・モードでのフレーズの切り替え）。	0 = Phrase Off 1-126 = Program Mode 127 = Keymap Mode
CC#01	Mod-wheel → マクロとして自由にアサイン可能。	0-127
CC#07	Volume グローバルな音量の操作。	0-127
CC#14	Scale Key スケールのルートキーを決定する。	0-11
CC#15	Scale Mode ハーモニックなスケールを割り当てる。	0 = OFF 1-35 = Scale
CC#64	Sustain pedal サスティンが有効な時、演奏された音はペダルが放されるまで鳴り続ける。	0-63 = OFF 64-127 = ON
CC#121	All Controllers Off ピッチベンド(PB)、チャンネル・プレッシャー(CP)、モッド・ホイール(MW)をリセット。	Not used
CC#123	All Notes Off 現在鳴っている音を全て止める。	Not used
Channel-pressure	Channel Pressure → マクロとして自由にアサイン可能。	0-127
Pitch-bend	Pitch-bend → マクロとして自由にアサイン可能。	0-127, 0-16384
Mod-Wheel	CC#01 と同じ。	

11 サポートについて

Renoise Forum（英語）

公式の Renoise フォーラムは、検索可能な知識の宝庫になっていますし、好意的なユーザーが質問に答えてくれる場所でもあります。Renoise チームのメンバーも常にサポート・フォーラムをモニターし、疑問解決の一助になれるよう努力しています。: <http://forum.renoise.com>

Contact Us（英語）

もう1つの疑問解消の方法は、直接メールで質問する事です。もしあなたの質問が、技術的に非常に繊細な性質のものだったり、バックステージのアカウントに関する問題だったりする場合、私達に直接メールで質問してください。

support@renoise.com