

# Table of Contents

---

<a href="#">Table of Contents</a> .....	3
<a href="#">Installation</a> .....	3
<a href="#">Configuration</a> .....	5
<a href="#">Tutorial Part 1: Creating a Generator</a> .....	11
<a href="#">Tutorial Part 2: Editing a Pattern</a> .....	13
<a href="#">Tutorial Part 3: Copying a Pattern</a> .....	17
<a href="#">Tutorial Part 4: Using the Playlist</a> .....	18
<a href="#">Tutorial Part 5: Insert Effects &amp; Mixer</a> .....	21
<a href="#">Tutorial Part 6: Creating another Generator</a> .....	28
<a href="#">Tutorial Part 7: Using Send Effects</a> .....	31
<a href="#">Tutorial Part 8: Song and Pattern Events</a> .....	34
<a href="#">Legal Information</a> .....	36

## Installation

---

Orion Platinum のインストールを始める前に、もしもデモ版を含む Orion シリーズ及び、前バージョンの Orion Platinum がインストールされている場合は、必ず削除してください。方法は、Orion フォルダ内の「アンインストール」ショートカットをスタート・メニュー・フォルダから選びます。または、「Add / Remove Programs」を Windows コントロールパネルから選びます。そして、リストに載っている Orion のを選択して消去してください。

インストールを開始する前に、他のプログラムを閉じてください。

Orion Platinum CD-ROM を挿入してください。ウェルカムスクリーン(インストール画面)が、自動的に表示されます。「Install」を押し、インストール・プログラムを起動します。Auto-run がコンピュータ上で使用不能であるならば、マニュアルで始めましょう。 : デスクトップで「マイコンピュータ」をダブルクリックします。そして CD-ROM ドライブを右クリックで『開く』を選び、「Setup.EXE」をダブルクリックをしてインストールを開始します。

ウェルカムスクリーン (インストール画面) は表示されましたか? 「Next」を押して先に進みましょう。

インフォメーションスクリーンが現れます、ライセンス書類を読んで、「Next」を押します。

インストールのタイプを選びます: full installation は、プリセットやサンプル等、大きなライブラリーデータを含みますのでハードディスク・スペースを約 800MB 使用します。mimum installation は約 80MB のスペースを使うだけですが、Orion Platinum を起動させるときに付属の CD-ROM を要求します。フル・インストールができる 800 MB のハードディスクスペースがあれば、これを強くお奨めします。インストールタイプを選択したら、「Next」を押します。

ディレクトリ・スクリーンが現れます。特に問題がなければ、デフォルトのインストール・パスを使用しましょう。別の指定パスを選ぶのであれば、「…」ボタンを押して、インストールしたい場所を選びます。決まりましたら、「Next」を押します。

インストール・プログラムは、インストールに必要なハードディスクの空き容量が有るかどうかをチェックします (この作業は、時間がかかることがあります)。インストールを継続するの十分なスペースがある場合、最終的な確認画面が現れます 「Start」を押してインストールを開始してください。

full installation をした場合には、完了するまで時間がかかりますので、しばらくお待ちください。

インストールが全て終わり「Finish」を押します。これでインストールは完了です。Windows スタート・メニューから Orion Platinum を選べば、起動することができます。

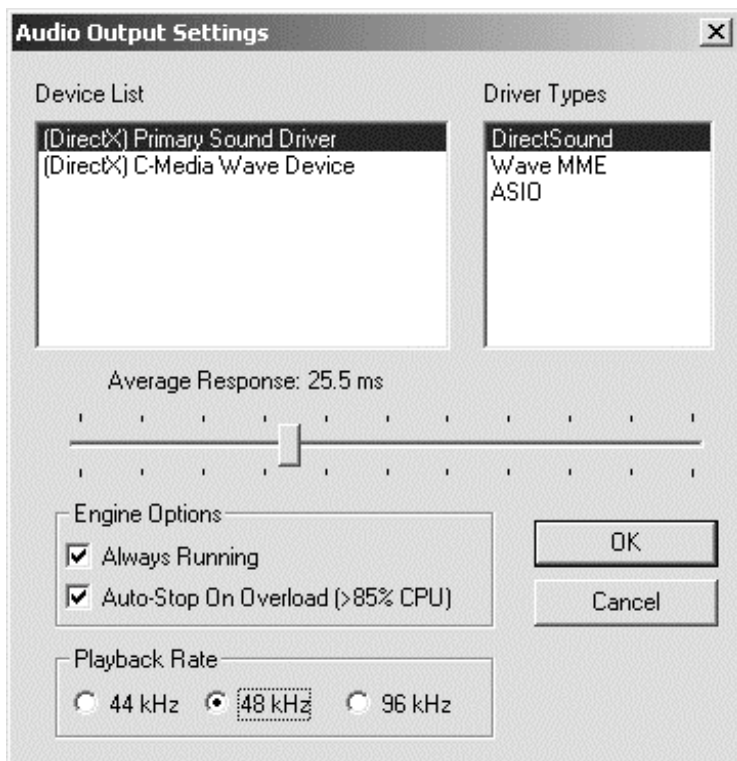
## Configuration

あなたは、初めて Orion をインストールし、最初に起動していれば、このセクションに来ているはずだ。このセクションでは、あなたの PC にインストールされている Orion Platinum で利用できる VST プラグインや、オーディオと MIDI ハードウェアを設定するのを手伝います。

### Audio Hardware Configuration

まず一番始めに、Orion のハードウェア構成をチェックしなければなりません。サウンドカードの設定を適切に行う事が、もっともオリオンを実行することのための必要最低限の条件です。

メイン・メニューから、**Options → Output Device Settings** を選びます。そして the audio output settings window を開きます。



Audio Output Settings ウィンドウ

最初に、右側のボックスから Driver Type を選びます。あなたが ASIO ドライバー対応のオーディオカードを所有している場合は、それが最高のレスポンス・タイムを与えるので、それらを最初に試しましょう。ASIO ドライバー対応のカードがないならば、DirectSound ドライバーを試してください。ほとんどすべてのオーディオハードウェアで対応できるはずですが、これらは手ごろなレスポンス・タイムを提供することでしょう。もしも全ての選択に失敗する場合は、Wave MME ドライバーを使いましょう。ウィンドウ互換性を持つサウンドカード（チップセット）なら、必ず対応するはずですが、しかし、同じ音質を提供する一方で、十分なレスポンス・タイムはえられません。

次に、左の上の Device List から、使いたい Device を選びます。あなたが DirectSound ドライバーを使っているならば、あなたのサウンドカードがこのリスト上の項目によって表されるかもしれませんが、表示されているなら、Primary Sound Driver デバイスを選ぶことが良いと思います。

Average Response スライダーは、希望のレスポンス・タイムを調節します。より短いレスポンス・タイムは常に望ましいのですが、必ずしも可能だとは限りません。それはあなたのサウンドカードや、ドライバーのタイプ（品質も）とコンピュータの速度、およびコンピュータの安定性に依存します。あなたが M I D I キーボードで Orion を再生していることになるならば、できれば 20ms 以下でレスポンス・タイムを設定したほうがよいでしょう。

あなたが Orion を使い始めるとき、音声が出力されなかったり、クリック/ポップノイズ、発音の遅れ等がある時には、Average Response スライダーで、より高いレスポンス・タイムにオーディオアウトプットセッティングを変更しなければならないでしょう。それでも状況が変わらなかったり、希望のサウンドクオリティーにならないときは、ASIO 対応のハードウェア（オーディオインターフェイス）を別途ご購入したほうが良いかもしれません。ASIO 対応のハードウェアを利用するのが Orion Platinum 本来のスペックを十分活用することができます。（Synapse Audio では M-Audio 社の Audiophile2496 等を推奨しています）

リアルタイムで、M I D I キーボードからオリオンのジェネレーターを再生することがある場合には、あ **Always Running** オプションを Enable にしなければなりません。

CPU が負担をかけられすぎて、PC の動作や Orion の動作がおかしくなることを防ぐには、**Auto-Stop On Overload** オプションを Enable にするのが良いと思います。多くのシンセサイザー（発音数）、エフェクト等を使った場合でも、コンピュータが不安定になる事を防止することができます。

**Playback Rate** は 3 つ選択できます。利用できる sample-rate は選んだドライバー（デバイス）のサポートに依存します。96kHz を選ぶと、ハイクオリティーな音声アウトプットを提供し、デバイスとドライバー・タイプの安定したアウトプットによるより早いレスポンス・タイム（低レイテンシー）を可能にすることができます。しかし、より多くの CPU パワーを必要とします。あなたが CD のために音楽製作しているならば、44.1kHz での作業が良いでしょう。CD 制作は最終的には 44.1kHz で出力する為です。CPU パワーを最大限に活用するために、44.1/48kHz でのご利用を強く推奨します。

最後に、新しいオーディオセッティングを有効にするため **OK** を押しましょう。そうすれば、自動的に今後のセッティングとして保存されます。

## MIDI Hardware Configuration

MIDI キーボードまたは、Orion と使いたいと思う MIDI コントローラを持っているときは、すぐにセットアップしましょう。

**Options → MIDI In Settings** をメインメニューから選択します。MIDI input options ウィンドウが現れます。



**MIDI In Options** ウィンドウ

**MIDI In Device** から、MDI I/F (soundcard)の MIDI 入力ポートを選びます。soundcards や I/F 上で、選択できる 1 つのアイテムだけがこのリスト上にあります。

**MIDI In Mode** の中では 2 つのオプションを所有しています—最初のモードは **Easy** です。MIDI 入力は常にアクティブ・ウィンドウに経由します。**Advance** モードではルーティングを構成しなければなりません。そして、それはより柔軟であり強力ですが、より難しいでしょう。あなたが初めて Orion を使っているならば、我々は、MIDI 入力が正しく機能していることを確かめるために、最初は **Easy** モードをためすようお奨めします。

**MIDI Message Filter** では、どのMIDIメッセージを受け取るべきかを選択します。Orionによって受け取られるために、キーボードまたはコントローラから特定のタイプのMIDIメッセージを望まないならば、チェックボックスの印をはずします。

**OK** を押して MIDI input options ウィンドウを閉じます。今後有効になるセッティングを保存します。

MIDI input device が設定されたら、メインメニューの **Options → Enable MIDI In** がチェックされていないなら忘れずにチェックしてください。

外部のハードウェア（または適当なMIDIドライバーと一緒にインターナルMIDIインストールメント）をコントロールするために **MIDI Out** ジェネレーター（オンライン・ヘルプを見る）を使いたいならば、**Options → Enable MIDI Out** がチェックされていないかを、忘れずにチェックしてください。

## VST Plug-in Configuration

あなたが現在ご利用している、VST インストールメントまたはエフェクトを使用したい場合には、これらのためのパスを設定しなければなりません。（もしも、VST インストールメントやエフェクトなどを利用していない場合や利用しない場合はこのセクションを飛ばしてください。）

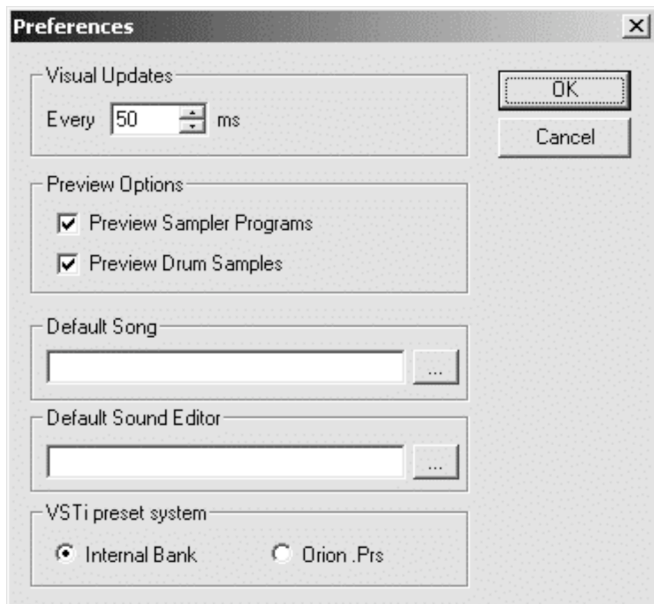
メインメニューから **Options → VST Effect Paths** 選びます。サーチするパス・リストでウィンドウを開けます。新しいパスを加えて、**Add** をクリックして、あなたのエフェクトやプラグイン等がインストールされるディレクトリの位置を選択して下さい。**Remove** をクリックすれば、リストから選ばれたアイテムをクリアできます。

**Options → VST Instrument Paths** を選びます。そして、同様に、あなたのVSTインストールメント／プラグインのパスを加えます。

VST インストールメントやエフェクトは、プログラム・スタートアップ前にインストールされてなければならないので、最初はプラグインが見つけれられません。一度Orionを終了して、また起動しないとOrion上で使う事ができません。

## Preferences

メインメニューから **File** → **Preferences** を選びます。Preferences ウィンドウを開きます。.



Preferences ウィンドウ

**Visual Updates** は画面の更新がどれくらいされるかについてコントロールします。これはアニメーション（例えば VU-メーターやオートメーション化した動くノブ、その他）のなめらかさに影響を及ぼします。低い数値のセッティングは、よりなめらかな画面になりますが、多くの CPU パワーを消費します。大抵のコンピュータでは、25ms のセッティングで、たくさんの CPU パワーを浪費することなく、なめらかな表示になるでしょう。

**Preview Options** はサウンドプレビューに対して 2 つのオプションがあります。有効になっていれば、Drums または Sampler モジュールのプログラム、またはサンプルを閲覧しているとき、最初に OK を押しておく、選ぶときに音がすぐに聞くことができます。

**Default Song** このセッティングは、スタートアップ上でロードするソングを指定します。あなたが新しいソングを作り始めるとき、常に同じことをするのであれば、新しいソングのテンプレートを作り、ベーシック・ソングにすると良いでしょう。

**Default Sound Editor** はプログラム・データのパスとファイル名を指定しておけます。オーディオトラック中の WAV ファイルの読み込み時には、ここへ自動で選ばれます。

最後に、**VSTi preset system** のために 2 つの選択があります。このコントロールを設定することで VST Instrument のプリセットを Orion から探します。どちらでも、**Internal Bank** を VST インストゥルメントの **Internal Bank** を使うように選びます。サードパーティのプラグインは Orion の synth ツールバー内部プリセットで表示されます。あるいは、**Orion .Prs** を Orion 自身のプリセット管理システムを使用するように選びます。こうしておけば、VSTi プリセットは Orion のビルトイン・ジェネレーターのプリセットと同様に取り扱われていることとなります。いくつかの理由のためにこのオプションを使用すると良いかもしれません。（Orion の前のバージョンで保存されたプリセット・ファイルを持っているかもしれない、または VSTi プラグインがプリセット・バンクを持っていないかもしれない、あるいは、単に VSTi synths であるかどうかにかかわらず、同じものを動かすほうが良い場合など。）VSTi のプリセット選択をインタフェースに組み入れておくならば、たとえどのオプションを選んでも、もちろん VSTi を使うことができます。

## That's it!

これで Orion の基本設定は終わり、準備ができました。Orion の使い方が判らないのであれば、以下のページ上で **Basic Tutorial** を続行してみましょう。



## Tutorial Part 1: Creating a Generator

このチュートリアルは、Orion で音楽をつくることの基本をお教えします。もしも、Orion を使う自信が無い時には、このステップから始めること良いでしょう。最初の名作を作曲し始める前に、初めに Mixer による Insert と Send エフェクトを利用して、ジェネレーターをつくり、パターンを書き込むことの基本を通していきましょう。

**あなたは、もう Orion を設定しましたか？** ここからは、チュートリアルを開始することになります。もし設定してなければ、**Configuration** → **5ページ**セクションから始めましょう。初期設定（あなたのオーディオおよびMIDIハードウェアその他を設定すること）を通して進まなければなりません。正しい設定をしないとチュートリアル通りにならないか、行き詰まるかもしれません。

### 開始する前に、...

まずは、ゼロからこのチュートリアルを始めるつもりですので、まず、ファイルメニューから New を選びます。



一度、新しいソングを始めて、Orion のメイン・ツールバーを見ていき、**PATTERN** モードであることを確認します。**SONG** モードであるならば、一回クリックして **PATTERN** モードに切り替えます。

違いはなんでしょう、不思議に思うかもしれませんね？**PATTERN** モードでは、何度もジェネレーターが単に現在選ばれたパターンを再生することになるモードです。**SONG** モードでは、プレイリストがジェネレーターをコントロールすることになりますが、どのパターンをどんな順序で、いつ再生するべきかを選択します。このチュートリアルの後半にプレイリストに目を通すと、ソング・パターンを配置する方法が出ています。今のところは、パターン・モードで動かし始めるので、あまり難しく考えるのは、避けておきましょう。

## Inserting a generator

Orion がどんな音でも作ることができるのですが、その前に必ずジェネレーターをインサートする必要があります。ジェネレーターは基本的にどんな音でものもあります。Orion は内蔵ジェネレーターの広い選択とともに、サードパーティの (VSTi) ジェネレーターをサポートしています。このチュートリアルにおいては、**Insert → Synths** をメイン・メニューから選んでから、あなたが利用したジェネレーターを選んでみましょう。ここでは **WASP** ジェネレーターを選びます。



このチュートリアルでは、**WASP** ジェネレーターを使っていきます

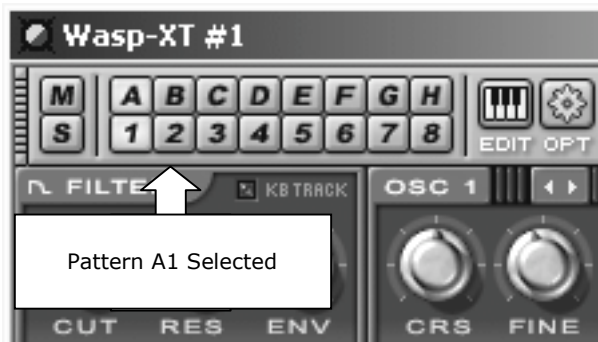
画面を見てわかるように、新輝で WASP ウィンドウが表示されるのに加えて、ミキサー上にも新しいトラックがつけられます。一連の表示は Orion において共通です。ジェネレーターがミキサー上で、自身のトラックを持っていて、ジェネレーターの一部ではいくつかの出力を持ちます。また、自動的にミキサーに加えられます。WASP は、ちょうど 1 つのアウトプットを持っています。

ここでは、まだ WASP の全てのコントロールを操作する方法を学ぶ必要はありません。今は、デフォルトセッティングが良いでしょう。このままでも、このチュートリアルに必要な十分な、シンセ BASS サウンドは出ます。

## パターンを選択します

パターンは音符のシーケンスです。そして、それはジェネレーターでプレーさせます。各ジェネレーターには、8 つのパターンに各々8 つのバンクからなる、自身のパターンメモリーを持ちます。そして、合計 64 の利用可能なパターンを提供します。バンクは A~H という名前をつけられ、そして、各バンクの中のパターンは 1~8 であるので、たとえば、「パターン A1」を引用するとき、それはバンク A、パターン 1 を意味します。

デフォルトで、Pattern A1 は、選ばれたパターンです。ジェネレーターのツールバーの上で 2 列のボタンをクリックすることによってバンク/パターンを切り替えることができます。ここではまず、A1 で進めていきます。



選ばれている Pattern A1 で、Wasp ジェネレーターのツールバー上で EDIT ボタンをクリックします。準備ができたなら、次のチュートリアルを続けます。

## Tutorial Part 2: Editing a Pattern



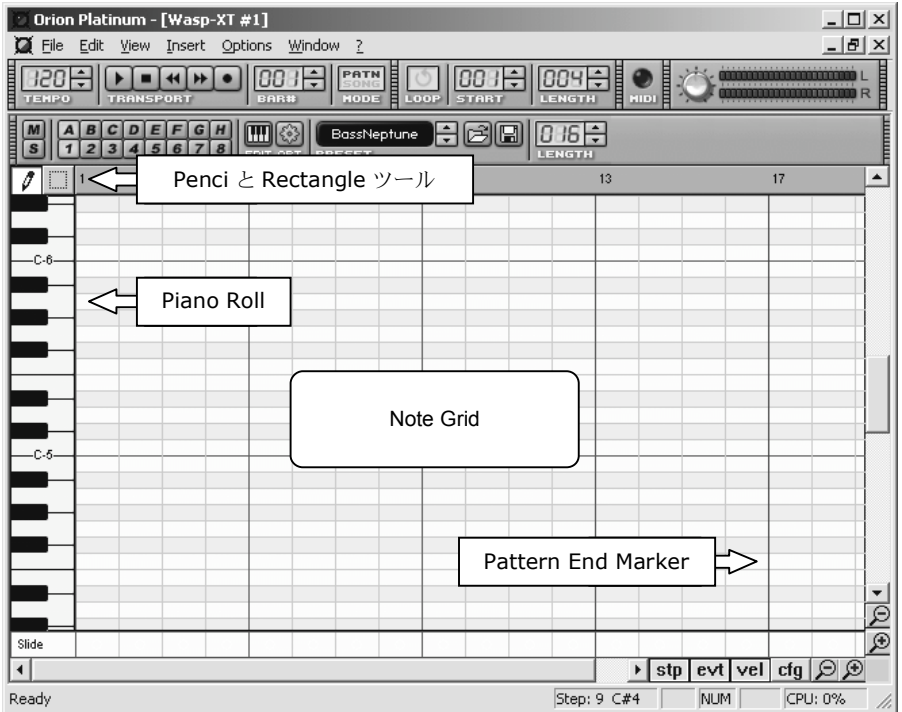
この画面を見てください。音符を入力する前にもう一度再確認。この画面を見ていなければ、このチュートリアルページ上で何かを見逃しています。**11**ページへ行き、再設定してください。

### パターン・エディタを開きます

パターン・エディタを開くには、WASP ジェネレーターーツールバー上で **EDIT** ボタンを押します。



ボタンを押すとシーケンサー画面が出て、このように見えるはずですが。



この下のセッションでお教えるは、ペンシル(Pencil)と囲み(Rectangle)ツールで、2つの編集モードを切り替えできます。

Piano Roll は、ノート・グリッドにおいて正しく音の位置決めしていくを手助けします。また、ノート・グリッドにはノートを書き入れる前に、キーをクリックすると、WASP でその音を再生して確認していく事もできます。

Pattern End Marker は、パターンが終わるところ、または今、PATTERN モードにあるのならパターンがループするところを示します。

## Editing the pattern

シーケンサの基本的プログラミングは、かなり簡単です。

**To insert a note** ノート（音）を入力するには、ちょうど入力したい音のグリッド上へマウスを動かし左クリックでノートを置きます。

**To delete a note** ノートを削除するには、ノート-グリッド中のノートの上にマウスを動かしていき、そこで右ボタンをクリックします。

**To change the length of a note,** ノートの長さを変えるためには、ノートの右端にマウスを動かして左マウスボタンを押しながら右または左にドラッグします。そして左マウスボタンを離して長さを決定します。

もちろん、シーケンサの中にはもっと多くの高等な機能があります。しかし、基本的チュートリアルのため、今知っておく必要になる機能は、これで十分でしょう。

キーボードの **SPACE** を押すか、メインツールバー上の再生ボタン押すとあなたが編集しているパターンをループ再生することができます。実行されたとき、上で説明されたようにいくつかの音（パターン）をつくります。止めるときは **SPACE** を再び押すか、メイン・ツールバーのストップボタンを押します。

ノートはパターンが個々の長さを持っていることができます。 **WASP** ジェネレーターのツールバーの上で長さをコントロールして、現在選んでいるパターンの長さを変える、又は表示します。そして、パターンが終わる所で、ノート・グリッドの右端の赤い垂直線を表示します。パターン・エディタが開いているとき、長さを変えるのであれば、グリッドのエンドマーカーが動くことで確かめることができます。パターンが終わる所で、エンド・マーカーは表示します。パターンの最後のノートがパターンの終わりを越えて継続することはできないことを覚えておきましょう。

シーケンサーで良いベースラインができたならば、次のチュートリアルパートに進んでみましょう。

## Tutorial Part 3: Copying a Pattern

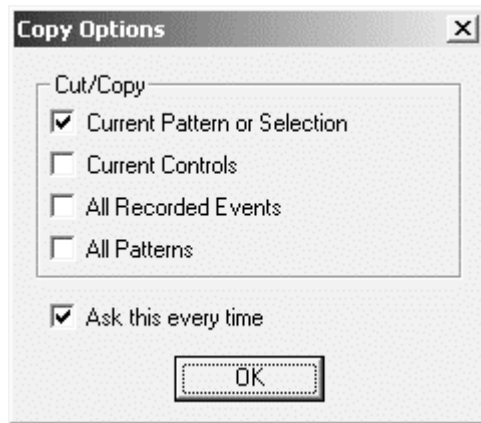
まだ WASP ジェネレーターでプログラムされた素晴らしいベースラインを打ち込めていなければ、頑張って作って下さい。（うまくできない人も14ページのチュートリアルパートまで戻りましょう）。

### パターンのバリエーションの作成

ここまでで作ったパターンは、今後作る Song の 1 パーツに過ぎません。このパーツ（パターン）を増やして Song が初めて完成します。ここでは、コピー機能を使ったパターンのバリエーションの増やし方の一例を紹介しましょう。

コピーする前に Pencil ツール（Rectangle ツールの左）を選んだことを確認します。（なぜなら別な方法で、セレクトされたノートだけをコピーしていることになるから）コピーは、**Edit** メニューから **Copy** を選ぶか、**CTRL+C** を押すどちらかの方法です。

以下のウインドウが出てきます



Copy ウインドウ

コピーすることに関していくつかのオプションがあります。セッティングが上の絵に似ていることを確認します。確認できたら **OK** を押します。現在コピー・バッファ（どこか他にペーストする準備ができています）に、選択したパターンのコピーを持っています。

次に WASP ジェネレーターのツールバーで Pattern A2 への切り替えます:



現在 A1 でなくて Pattern A2 を編集しているので、グリッドが空白になるという（ノートが無い）画面があるはずですが、Pattern A2 はまだノートは無いです。次に **Edit** メニューから **Paste** を選びます、もしくは、**CTRL+V** を押します。そうするとノート・グリッドに再びノートが現れている画面を見ることになります。現在 2 つの同一のパターンを A1 と A2 は持っています。

最初のパターンの素晴らしいバリエーションを持つように、新しいパターンにいくつかの変化を作ります。前のページで見た機能でマウスを使って編集しましょう。まだその方法を覚えていないのならば、14 ページに戻って、パターンの作成をしましょう。

シーケンサーで再生するとき、Pattern A1 と A2 が一緒に動くのを聴くために、PLAY を押し、ジェネレーターのツールバーで 2 つのパターンを切り替えます。再生をしないでパターンを変える時は、ノート・グリッドがすぐ変わりますので、それに注意してください。途中で Pattern A2 への切り替えのために Pattern A1 を再生しているのであれば、Pattern A1 は、Pattern A2 が開始する前に、再生することを終えることになります。これは、順番に再生するのに簡単にパターンが聞こえる方法をつくります。

## できましたか？

あなたが現在 2 つの素晴らしいパターン、A1 と A2 ができたならば、次のチュートリアルパートまで進むことができるでしょう。



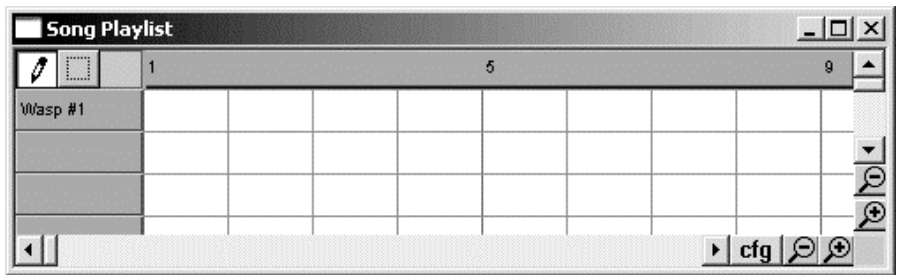
## Tutorial Part 4: Using the Playlist

準備はできましたか？ 2 つの素晴らしいパターンができているでしょう。そしてそれらのパターンを並べる準備はできました？ もし準備ができているのであれば、**Playlist** を理解しましょう。もしそうでなければ、**17** ページのチュートリアルの前パートに戻りましょう。

WASP ジェネレーターのツールバーで **EDIT** ボタンを押して、シーケンス画面を閉じることから始めましょう。

### The Playlist

チュートリアルの初めに触れましたが、**Playlist** は作ったパターンを組み合わせることでソングを制作するところです。**Playlist** ウィンドウを開く方法は、**Song Playlist** を **View** メニューから選ぶか、**CTRL+P** を押します。



**Playlist** ウィンドウ

各ジェネレーターは **playlist**トラックを持っています。**Playlist** 上でも見ることができます。現在表示されているのは **WASP** ジェネレーターだけでしょう。**playlist** での **WASP** ジェネレーターのトラックに、あなたが作った 2 つのパターン、**Pattern A1** と **A2** を置くことによって、パターンを選んだ順序で再生させることができます。

でも始める前に、**SONG** モードへの切り替え (**PATTERN** モードでなくて) をします。**SONG** モードへの切り替えは **PATTERN** モードにした時と方法は同じですので、思い出してみましょう。ツールバーが **PATTERN** モードのままだと、**WASP** ジェネレーター 1 つのパターンを再生し続けます... **SONG** モードには、**playlist** でどのパターンを再生するべきか、ジェネレーターに伝えることができます。

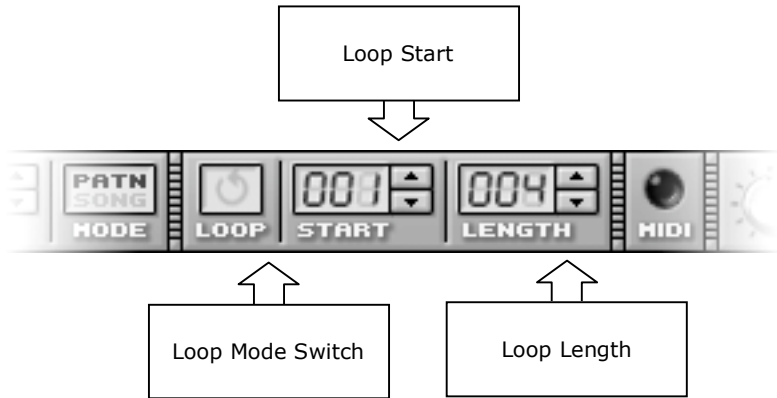
もし Orion が再生中であれば、ストップしておきましょう。SPACE を押すか、メイン・ツールバーのトランスポート・バーで STOP ボタンをクリックすることによって再生が止まります。:



パターンを **playlist** に並べるために、WASP ジェネレータートラックで空スペースの中で、左クリックします。**playlist** からパターンを削除するには、それを右ボタンをクリックします。デフォルトでは、左ボタンをクリックしたときは、**Pattern A1** が書き入れられます。再生しているパターン **A1** を置きたいときや、書き入れられたパターンのうちの 1 つを **A2** に変えるためには、左ボタンをクリックして、マウス上下にドラッグします。**playlist** でパターンのシーケンスを配置できたら、ソングを再生してみましょう。ソング・モードなので、先程並べたパターン通りに選んでいるジェネレーター（ここでは **WASP**）がプレイされます。**playlist** の上部に表示されているルーラーの小さい赤いカーソルに注意しましょう。現在の再生しているポジションを示しています。

シーケンスパターンが再生されれば、カーソルは空のエリアまで続きます。そして **playlist** が空白部に行くと、ジェネレーター発音しなくなります（ソングの再生は続きます）。再度プレイする場合は、カーソルをルーラーをクリックして、ポイントを指示すれば再生することができますようになります。

時には、ループモードで **playlist** の部分を聴くことも有効な手段です。ループ・モードへの切り替えはメイン・ツールバーの **Loop Mode Switch** のクリックします：



### Loop コントロール

ループ・リージョンは、**playlist** ウィンドウのルーラーの上でハイライトされます。メイン・ツールバーにおいて **Loop Start** と **Loop Length** 値をマニュアルで調節することによってループ・リージョンを変えることができます。あるいは、ループするスタートからエンドポイントまで **playlist** ルーラーをクリックしてドラッグすることによって、直接ループ・リージョンを設定することができます。

### All done?

**Playlist** でパターンシーケンスをつくれたら、次のチュートリアルパートまで進みましょう。

## Tutorial Part 5: Insert Effects & Mixer

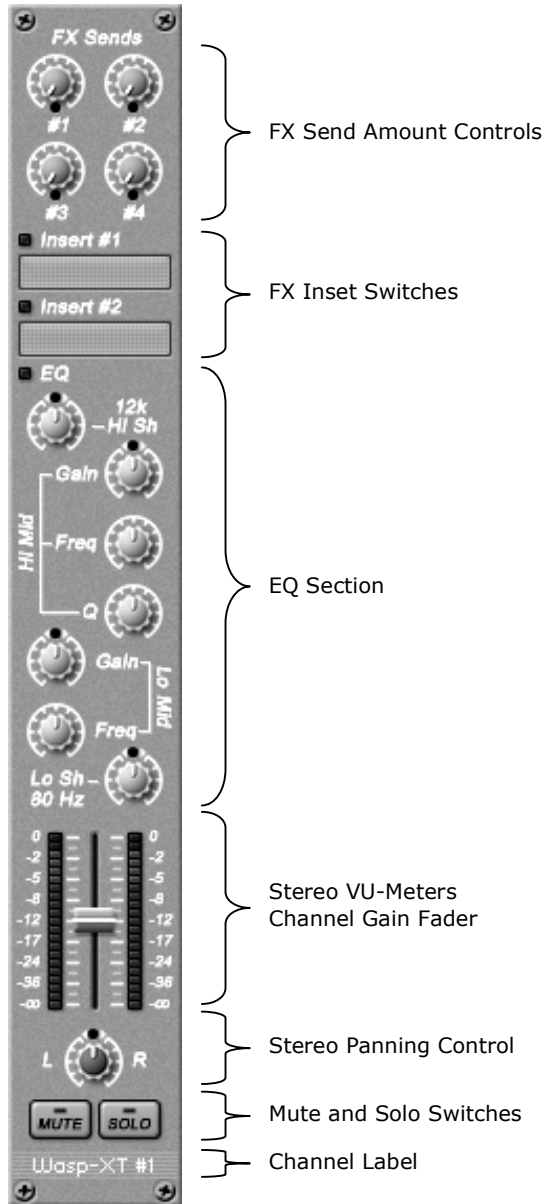
---

このあとの作業には、**playlist** でループ再生できる 2 つのパターンを使用したシーケンスが、なければなりません。まだそれを作っていないならば、**19** ページの、チュートリアルパートに戻らなければなりません。準備ができていれば、ミキサーを動かしたり、見たりしてみましょう。そして、エフェクトをつくったりアサインする方法を学びましょう...

### Mixer

新しいエフェクトをつくってアサインするには、ふたつの方法があります。簡単な方法は、直接 **Mixer** に、インサートしてアサインする方法です。まだ **Mixer** を見ていないのでまずは、実行することによって始めましょう。**Mixer** ウィンドウはもう開いているでしょう。画面に表示されていない場合は、メイン・メニューから **View → Mixing Console** で選ぶか、**CTRL+M** を押すことで、ウィンドウ上に持ってくることができます。

Mixer はこのように見えます。



ミキサーの各部分を見てみましょう：

**FX Send Amount Controls** (青いノブ) が、Send エフェクトに送られる出力の量を調節するために使います。(このチュートリアル後に Send エフェクトについて説明します。今のところ、Insert エフェクトだけを紹介します。)

**FX Insert Switches** は Insert エフェクトを割り当てるために使うものです。このあとすぐに説明をします。

**The EQ Section** (緑のノブ) は各チャンネルのためのイコライザーです。それぞれの上部にある小さい EQ スイッチでオン/オフをスイッチできます。イコライザーは、基本的にフィルタ(この場合 4 つの異なるフィルタ)のまとまりです。このチュートリアルにおいて EQ セクションの詳細をカバーすることにはなりません、しかし、チュートリアルの終わりに、Mixer ページの項目を紹介し、そこではくわしく EQ セクションをカバーします。

下にある大きいフェーダーは、Gain フェーダーで、ミックスでトラックのボリュームをコントロールします。フェーダーの両側には左右のスピーカー出力のボリュームを表す VU-Meters がセットされています。通常、VU-Meters が赤いエリアに上昇しているならば、シグナルのオーバーロードを避けるためにトラックのボリュームを下げなければならないでしょう。

ちょうど Mute と Solo スイッチより上の赤いノブは **Stereo Panning Control** です。ステレオ・イメージ全体に個々のチャンネルのパンとして使うことができます。

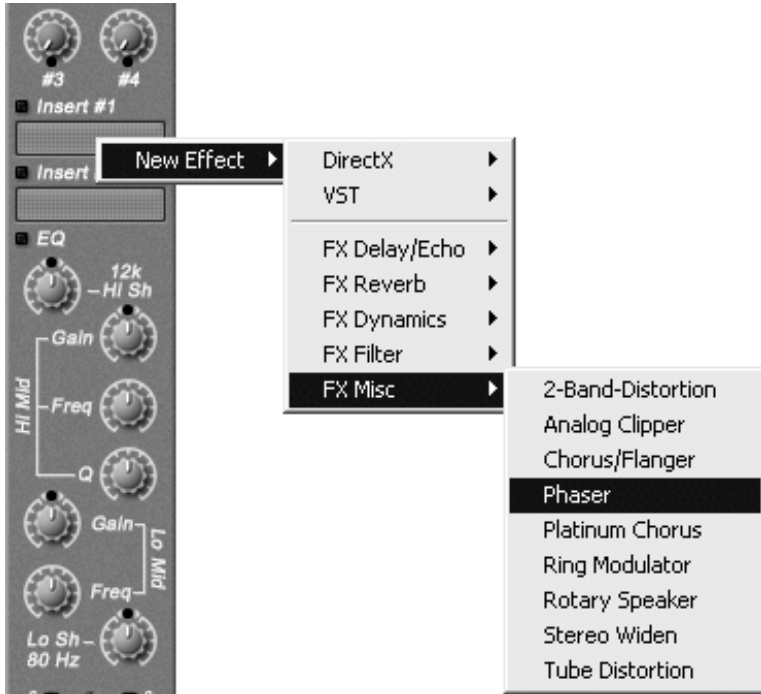
ソングを編集しているとき、**MUTE** と **SOLO** はよく使用します。他のチャンネルと同時に続けてよりよく聴くために、チャンネルの音を消すことができます。あるいは、ひとつのチャンネルだけ聴くにはソロにすることができます。同時にいくつかのチャンネルをソロにすれば、希望する他のチャンネルも混ぜて聴くことができます。

そして、最後に一番下にはチャンネル・ラベルがあります。それは、このチャンネルがどのジェネレーターを表すかを表示しています。現在は、**WASP** ジェネレーターが表示されています。

すべて判りましたか？もしも、覚えきれなければ、前のページにあるミキサーの画面を良く見ながら、再度説明を読んでみましょう。また、すぐに覚えきれなくても、実際にいじりながら効果を音で確認したり、必要な場所だけ順序良く覚えれば、自然に覚えていくでしょう。

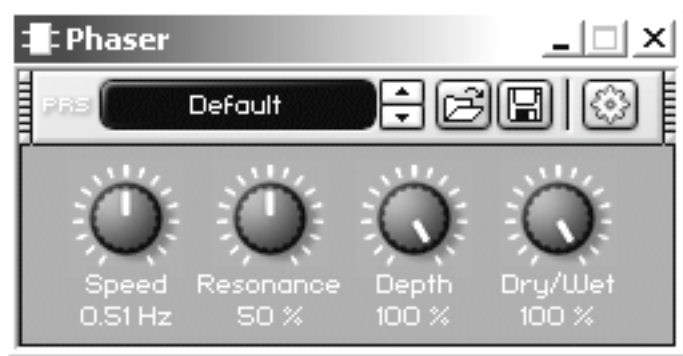
## Insert effect の作成、アサイン

Insert エフェクトをつくって、アサインする最も簡単な方法は、直接 Mixer のチャンネルにある 2 つの Inserts のうち 1 つを右ボタンをクリックして、ポップアップ・メニューから使いたいエフェクトを選ぶことができます。このチュートリアルにおいては、Orion のインターナルエフェクトを使って作業をしていくことにします。もう知っているかもしれませんが、サードパーティの DX と VST エフェクトもサポートされてます。それでは、まずは Orion のインターナル Phaser エフェクトを使いましょう。



Insert effect の作成、アサイン

**Insert #1** ラベルの下でボックスで右ボタンをクリックして、**New Effect** メニューから、欲しいエフェクトを選択します。選択すると、すぐにエフェクトはアサインされ、それを確認する為の、新しいエフェクトのウインドウが開きます。



**Phaser Effect** ウインドウ。

同時に、エフェクトがアサインされているので、**Insert #1** ラベルの下の画面は新しくアサインされたエフェクトの名前の表示に変わります。（ここでは **Phaser**）

全てのエフェクトは、**Phaser** のウインドウの中で、見られるようなツールバー（つまみなど）を備えています。ここからプリセットを開いたり保存することができます。また、保存されたプリセット間の切り替えには小さい矢印ボタンを使います。また、右側にあるボタンは、エフェクトに新しい名前を作成するための **Rename** のような追加のオプションを表示します。

プレイを押したとしても、まだ実際にエフェクトを聴くことはできないでしょう。もしもまだ、エフェクトをアサインできていないときは、エフェクトを作ってアサインします。実際にエフェクトをオンの状態にするには、ミキサー上の **Phaser** というところを直接クリックします。アサインされたエフェクトがオンの時は、小さい赤いランプが点灯します。そしてプレイを押して再生すれば、効果を聴くことができます。

再生させている間に、エフェクトがちょうど良く聞こえるまで、エフェクトウインドウにおいてパラメータ・ノブを調節してみましょう。ちょうどいいサウンドを得ることができなくても、いいでしょう。この作業は、動作を覚えるためのチュートリアルにすぎません。



## マニュアルでエフェクトをつくりアサインする

どうでしょう？ミキサーにあるインサートのうち1つから、**Phaser** をポップアップ・メニューから選択し、エフェクトをアサインしました。

ほとんどの場合は、この方法でインサートをするのですが、場合によっては、この方法以外の違う方法で、インサートに、エフェクトをアサインしても良いでしょう。

別の方法でエフェクトをつくるために、メイン・メニューで **Insert** メニューから欲しいエフェクトを選びます。総てのエフェクトが、アサインすることが可能です。

以前につくられたエフェクトをアサインする（または、再設定する）ために、インサート画面で右ボタンをクリックします、そして、既存のエフェクトをポップアップ・メニュー（**New Effect** サブメニューから選択をすることでなくて）から選びます。**Insert #2** ラベルの下の画面で右ボタンをクリックして、既存の **Phaser** エフェクトをポップアップ・メニューから選択することによって、たやすことができます。最初の画面が空白になるのが見えます、その「**Phaser**」はその代わりに2番目の画面に現れます—2番目のインサートにエフェクトを再設定します。まだそれを聴くか、最初へそれに **Insert** をアサインすることができるならば、同様に 2 つめのインサート上でも、スイッチをオンしなければなりません...

### できましたか？

インサート・エフェクトを作成しアサインする方法を示してきました。どのように設定していくかについて理解できましたら、次のチュートリアルパートまで進みましょう。まだインサート・エフェクトに対して不安だと感じているなら、もう一度このページをおさらいしましょう。また、自分で他のエフェクトを試みて、エフェクトの効果を知っておくのも良いでしょう。今のところは **Send** エフェクト・ノブは使用しません。チュートリアルの後の方に紹介することになります...

## Tutorial Part 6: 他のジェネレーターを作成

---

インサート・エフェクトでエフェクトをアサインする方法は理解できましたか？まだ覚えた自信がないときは、**22 ページ**のチュートリアルパートに戻って、おさらいしましょう。

このチュートリアルパートでは、多くの作業を実行していくことになります。今までのチュートリアルパートで学んだことを一杯使います。ジェネレーターをつくって、いくつかのパターンを組み立てて、そして、プレイリストへのそれらを設定します。けど心配はいりません、まだあなたをサポートしていきますし、あなたがすべてを覚えていない場合に備えて、作業する内容のチュートリアルパートへ、随時戻れるようにしています。

まず初めに、メインツールバーの中の **PATTERN/SONG** モード・スイッチをクリックすることによって **PATTERN** モードへ切り替えておきましょう。新しくジェネレーターを追加していくときには、必ず、この作業をまずはしましょう。プレイリストにパターンがインサートされていないときでも、すぐにパターンを編集し、聴くことができます。

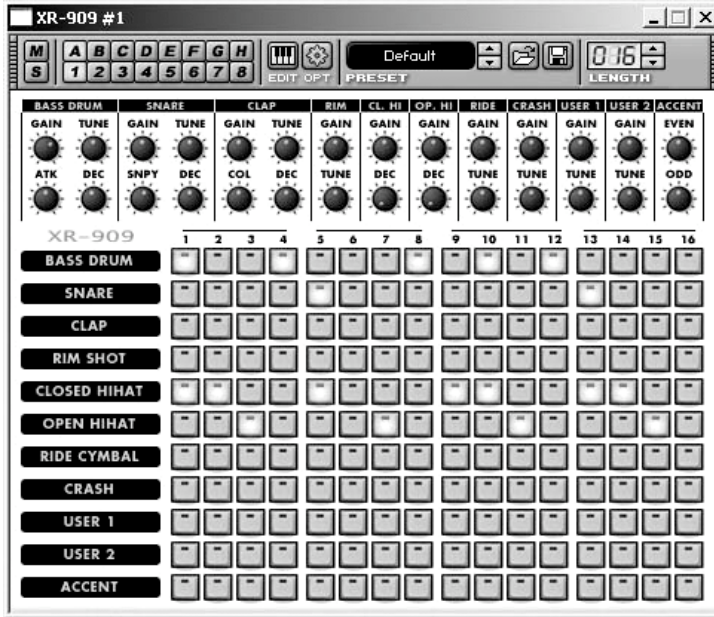
### 他のジェネレーターの作成

チュートリアル (**12 ページ**) のパート 1 で示したように、新しいジェネレーターはメイン・メニューで **Insert** を通して作成されます。ここでは、ドラムをトラックを追加しましょう。いろんなジャンルに合わせたドラム・サウンドがありますが、ここでは最も簡単で、最も速い方法入力ができる **XR-909** を使います。

**Note:** インサート・メニューにおいて使用できる **XR-909** には 2 つのバージョンがあります。**[10 x mono]** と **[Stereo]** バージョンです。今のところ、**[Stereo]** バージョンはミキサーで一つのステレオ・チャンネルだけになります。**[10 x mono]** バージョンは各 10 のドラム・サウンドに対して、個別のアウトプットがあります。

もしも、理解できそうに思えるなら実際に選んで、**[10 x mono]** バージョンを使います。それで、別のチャンネルで別のインサート・エフェクトで試みましょう。

XR-909 を Insert メニューから選択します。そうすると下のウィンドウが開きます。



### XR-909 Generator ウィンドウ

この画面の表示では、すでにドラム・パターンを書き込みました。XR-909 は、単純なステップ・シーケンサーができるインターフェースを持っています。そして素早くドラムパターンを作り上げることができます。実際に試してみましょう、ジェネレーターの各内蔵ドラムサウンドに対して 16 ステップパターンを表わしているスイッチの列を持っています。ジェネレーターのツールバー上で現在選ばれたパターンの長さを調節することができます。しかし、16 ステップを超える長さを選んだ場合には、この 16-ステップ・シーケンサーでは、対応できません。通常のシーケンサー画面を開けるために **EDIT** ボタンを押さなければなりません。それで、チュートリアルパート 2 (15 ページ) を中で紹介したように、そこからドラムをプログラムしてみてください。

とりあえず、ステップ・シーケンサーで素晴らしいビートを打ち出されたならば、**Edit → Copy**（または **CTRL+C**）を選んで、それから **Edit → Paste**（または **CTRL+V**）で、他のパターンにペーストしてそれを切り替えることができます。チュートリアル**の Part 3 (17 ページ)** 中で示したように、ドラム・パターンに、違うもう一つ（以上）のバリエーションを作成しましょう。

2、3 のドラム・パターンを作成したら、**SONG** モード（メインツールバーの **SONG/PATTERN** スイッチ）へ切り替えましょう。

## **playlist に新しいパターンを挿入します**

メイン・メニューから **View → Playlist**（または **CTRL+P**）で **Playlist** を持ってきます。XR-909 で現在注意する点はプレイリストでの列です。チュートリアル**の Part 4 (19 ページ)** においてする方法を教えたように、この新しいトラックにつくったパターンを配置しましょう。

## **準備はよいですか？**

プロジェクトにおいて、2 つのジェネレーター（XR-909、WASP）がなければなりません。そしてプレイリスト上で、満足できたループを再生しているパターンが配置されてます。あなたは次に **Send** エフェクトについて学ぶことになるので、次のチュートリアルパートまで進みましょう。

## Tutorial Part 7: Using Send Effects

---

あなたが前のチュートリアルパートの作業をしていれば、現在のプロジェクトには、XR-909 と WASP（一組のパターンによる各々）において 2 つのジェネレーターをプレイリストで配列してあるはずです。そうで無い場合には、前のチュートリアルパートに戻って、再度確認してみましょう。

早速 Send エフェクトを見てみましょう。

### Send そして、Insert エフェクトとの違い

違うエフェクトをたくさん使うよりも、同じエフェクトを利用することは多いと思います。Send では、共有のエフェクトをアサインするところになります。あなたがつくった最初のエフェクト（Phaser）は、Mixer の WASP のチャンネルに Insert エフェクトとしてアサインしました。それは、WASP のアウトプットだけに処理をしています。さて、WASP、XR-909 共にエフェクトしたい Reverb または Delay エフェクトが欲しかった場合どうでしょう？この場合には Send エフェクトを使う必要があります。

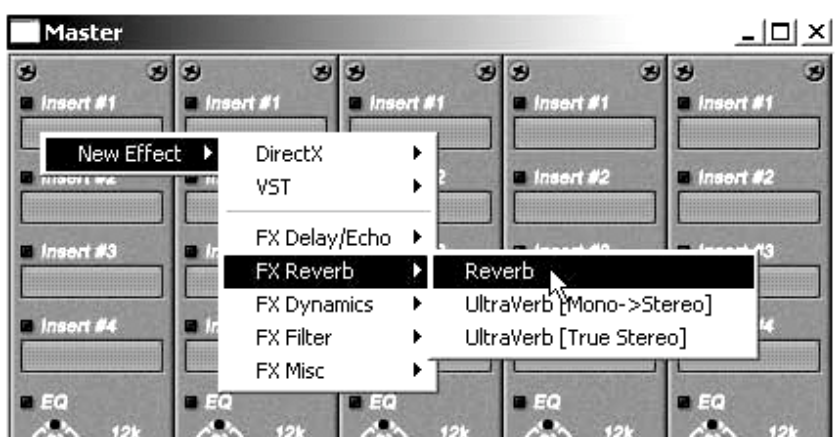
全体で最高 4 つの Send が、1 つのソングで使うことができます。これらは、Mixer の各チャンネルの上部の 4 つの青いノブで表示されています。これらのノブは、各チャンネルから 4 つの Send で送られる信号のレベルをコントロールします。今何を実行するのかというと、Reverb エフェクトをつくって、各ジェネレーターに掛る Reverb の量を WASP と XR-909 チャンネルの Send #1 ノブを使うことで、コントロールするために、Send #1 に Reverb をアサインします。

### Send エフェクトをつくって、アサインすること

最初に、Reverb エフェクトをつくり、アサインしなければなりません。アサイン場所は、マスター Section になります。まずは、メイン・メニューから **View → Master Section** をまたは CTRL+A を押して選んで開くことができます。

いくつかの重要な違い以外は、Master Section は、Mixer にかなり似ています。まず、それはチャンネルの定数を持ちます。1 つのマスター・チャンネルそして、4 つの Sends のための 4 つの Return チャンネル。第2に、各フェーダーには Send ノブがなく、その代わりに更にふたつのインサートがあります。そして、各 Send 上で、連続で最高 4 つのエフェクトを使うことができます。Master Section のマスター・チャンネルは、最終的にすべてのサウンドが通過するところです。各ミキサー+4 リターンフェーダーのあらゆるチャンネルをひとつのチャンネルにミックスします。たとえば、EQ やコンプレッサーを全てのミックスに適用するために Master チャンネルを使うことが有効でしょう。

それでは、Send エフェクトに Reverb をアサインしましょう。すなわち Reverb を、Return チャンネルの 1 つにインサートします。マスター Section の **Return #1** チャンネルで、右ボタンをクリックしてインサートします。Reverb エフェクトを選んで、アサインします。



Send effect に Reverb をつくり、アサインしています

**Insert #1** は、今「リバーブ」エフェクトが割り当てられることを表しています。画面の上でクリックすることによって、Insert エフェクトと同様にエフェクトのオン、オフを切り替えをするのを覚えましょう。小さい赤いランプが今動作中のエフェクトであることを表すために点灯しています。しかし、まだ何も **Return #1** チャンネルに音声を送られていないので、エフェクトを聴くことができません。PLAY（または SPACE）を押したら、Mixer 画面に戻ってチャンネルの **Send #1** ノブを右に回します。**Return #1** チャンネルの VU メーターが点滅し、Reverb エフェクトが掛っていると気が付きます。

現在、効果的に 2 つのチャンネルとの間に一つの Reverb エフェクトを共有しています。ポイントは、各チャンネルのために Reverb エフェクトを作成する代わりに複数のチャンネルとの間に、Reverb エフェクトを共有することができます。Reverb のようなエフェクトが、最も一般に Send エフェクトに使われ、それを複数のチャンネルに適用したことになります。そして、Reverb 等、非常に強力な CPU パワーを消費するので、1つのエフェクトで共有すれば、CPU パワーを他の処理に利用可能にできることになります。

今、少し自由に操作してみましょう。Reverb のサウンドを修正するために、**Return #1** チャンネルの上で EQ を使ってみます。同じ **Return** チャンネルで、第 2 のエフェクト（例えば Phaser）を **Insert #2** にアサインしてみましょう。そして、最後に他の **Send** エフェクトを作成するために **Return #2** を使ってみましょう。そして、選んだエフェクトをアサインするために、Mixer の **Send #2** ノブを大きくします。

より大きなプロジェクトの中では、エフェクトの数が多くなり、どのエフェクトが割り当てられるかは、覚えているのが難しくなります。ここでは、動くとき、概観を維持するのを手助けをすることになる重要な情報をお教えします。現在割り当てられた手近なエフェクトを見るために、マスターSection の **Insert** 画面で左ボタンをクリックします。同じものは、Mixer 上で **Insert** エフェクトのために働きます。たとえば「Phaser」と言う画面を左ボタンをクリックします。そして **Phaser** のエフェクト・ウィンドウは上に持ってきます。そして、それはジェネレーターのためにも働きます：チャンネルの下のほうのチャンネル・ラベルを左ボタンをクリックします。そして、そのチャンネルのジェネレーターは上に来ます。

## 動作いていますね

ここまでで基本となる作業をカバーしました。**Send** エフェクトをアサインして、使いました。ここまでの説明が十分覚えられたら、最後のチュートリアルパートの準備ができています。

## Tutorial Part 8: Song and Pattern Events

---

前のチュートリアルパートで、複数のチャンネルとの間で1つのエフェクトを共有するために、Send エフェクトを使う方法を学びました。理解できていれば、この最後のチュートリアルパートで進むことができます。もし自信がなければ、前のパート (**31 ページ**) に戻っておさらいしてみましょう。

### イベント

イベントは、ソングを通してパラメータをオートメーションすることができます。それは映画監督することに似ています。あなたは監督です、Orion の中のコントロールはあなたの俳優です。あなたはさまざまなコントロールの編集し、イベントの動作を記録することによって脚本を書きます。Orion で見つけることができる実際のコントロールの全動作を指示することができます。あらゆるジェネレーター/ミキサー/エフェクトの全てをつまみ、そしてあらゆるエフェクトに関するスイッチなど、イベント中のコントロールに対して示します。一連のイベントは、このように各種のパラメーターをどうやって動いて欲しいかについて、指示を出して行くことになります。

イベントは、2 つの別の前後関係で起きます。ソングの範囲内、またはパターンの範囲内です。Pattern イベントが、それぞれにあったジェネレーターのコントロールをオートメーションすることに限られていますが、ソング・イベントは、至る所のパラメータをオートメーション化することができます。

イベントを作成する 2 つの方法があります。最も明らかな方法は作成する動作を記録することになっています。話しをして、俳優を指導します。他の方法はマニュアルで結局イベントにエディタを描くことになっています。脚本を書き込むことに似ています。もちろんまた、最初の記録イベントに戻す事も可能です。



## Song Event の記録

ソングのスタート部で、XR-909 のフェードインを作ります。Mixer 上で XR-909 チャンネルのボリューム・フェーダーに、イベントを記録して、実行します。まずはこの作業をしましょう。

▶ **メイン・ツールバーの上で SONG モードに切り替えをします**

ソング・イベントを記録し、実行するためにはソング・モードになればなりません。

▶ **メイン・ツールバーでループを切ります**

ループしてしまうと、イベントの最初で間違った情報を録音したくないからです。

▶ **トランスポート・バーで RECORD ボタンを押します**

心配いりません、PLAY ボタンを押す前には、レコーディングは開始されません。

▶ **playlist でカーソルを配置します**

プレイリストでの先頭の部分をルーラー上でクリック、あるいは、カーソルをソングのスタート時点まで戻すために、トランスポート・バーで、STOP ボタンをダブルクリックします。

▶ **ミキサーで XR-909 チャンネルのボリューム・フェーダーを下げます**

完全にフェーダーを下げます。無音状況から XR-909 をフェードインします。

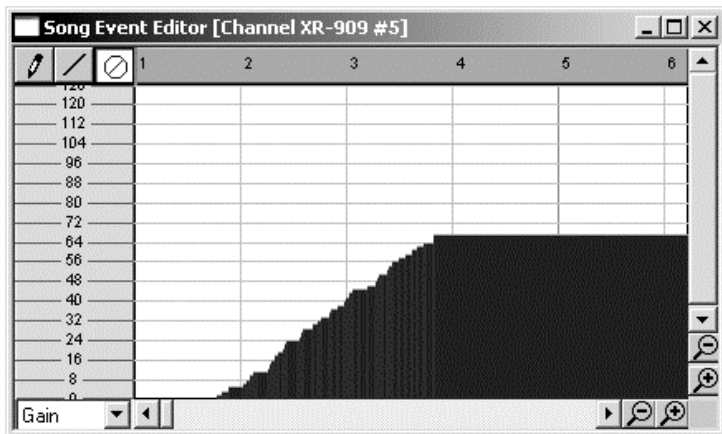
準備はできましたか？

準備ができれば、トランスポート・バーで **PLAY** ボタンを押します、それからゆっくりと Mixer 上で XR-909 のボリュームフェーダーを上げていきます。動作は、Song Events に記録され、保存されることになります。録音が実行されたら、先頭に戻る為に 2 回 **STOP** を押します。そして **PLAY** を押します。ボリューム・フェーダーが自動的にちょうど記録したように動くか、聴いてそして見てみましょう。

間違っって記録してしまったら、**Edit → Undo** をメイン・メニューから選択することができ、記録されたイベントをキャンセルできます。

## Song Events を編集

最初に触れたように、マニュアルでイベントを作成するか、既存のイベントを編集することができます。いずれにせよ、正確な記録をするのであれば **Event Editor** を使う必要があります。あなたが正確にパラメータを編集するためには **Event Editor** を開きます。あなたがボリューム・フェーダーで記録した情報は、右ボタンをクリックして、**Edit Song Events** をポップアップ・メニューから選びます。**Event Editor** を開くと、これに似ているように見えますでしょう。



**Song Event Editor** ウィンドウ

上の例で、最下部から、最初の 4 小節の中央まで **Gain** フェーダーを動かしていたのがグラフを見ることによって示すことができます。もしも **Event Editor** を開いたとき、すぐにグラフが表れないなら、ちょっと表示を調節するために下部のスライダーとズーム・ボタンを使いましょう。

確認して判る通り、記録されたイベントは時々端のまわりで少し荒くなります。マウス・ポイントが 1 つのピクセルの増加で動くので、カーブはまだスムーズではありません。それをきれいにするために、グラフのどこかで右ボタンをクリックすることで、**Smooth** をポップアップ・メニューから選ぶことができます。よりなめらかなカーブが欲しいときには、スムーズを繰り返します。

**Song Event Editor** ウィンドウの左上隅では、イベントを編集するために、選択をする 3 つのツールがあります。左マウスボタンをクリックして、ホールドすることによってフリーハンドでイベントを書き込むことができる **Pencil** ツール、2 つの点の間でまっすぐな直線の変化を描くために使うことができる **Line** ツール。そして、不必要なイベントを削除するために使うことができる **Delete** ツールの 3 種類です。

## Pattern Events を編集

**Pattern Events** を記録する際、必ずしもあまり簡単ではないです。**PATTERN** プレー・モードで実行されなければならないので、ひとつにおいて欲しいイベントが正確に記録するためにかなり速く実行しなければならないことでしょう。したがって、より基本的な **Pattern Events** を作成します。**Sequencer** 内から実行されます。

ためてみましょう。パターンの中の一つからの **Wasp** のフィルタ・カットオフ・パラメータをオートメーション化してみます。メイン・ツールバーの **PATTERN** モードへの切り替えて、**Wasp** のパターンの中の **1** つを選択して、ツールバーの **EDIT** ボタンを押して **Sequencer** を開きます。そして、**evt** ボタンをクリックすることにより、**Pattern Event Editor** に切り替えます。前にそして後ろに時間内のシフト・イベントに使われることができる **Move** ツールの追加で、編集することは、**Song Event Editor** に類似しています。ただ押して、左マウスボタンをホールドします。そして、左右にマウスをドラッグします。

## ここで終わりです！

このチュートリアルを締めくくります。あなたは、**Orion** で作曲することの基本を学びました。インサートと **Send** エフェクトを作成しアサインして、ジェネレーターをつかって、**playlist** を使うこと。もしこれ以外の作業方法や **Orion** について判らない事があったら、？メインメニュー→**Help** で、オンライン・ヘルプシステムを取り入れてます（英語）。オンラインヘルプには、シーケンサー、ミキサーそして、プレイリストのあらゆる面をカバーしてそして、詳細にあらゆる利用可能なジェネレーターそして、エフェクトの内部の作業を説明しています。

## **Legal Information**

---

Copyright © 2002 Synapse Audio, all rights reserved.

国内輸入代理店 タックシステム (株)