



WARLOCK

ウォーロック

目次

はじめに	2
ハーモニック・コンテンツ・モーフィングについて	2
OSC1, 2 (オシレータ) セクション	3
波形／スペクトラム・セレクター	3
スペクトラム・モディファイア	3
LOOPMODE (ループモード)	5
LOOPSPPEED (ループスピード)	6
PARTIALS (パーシャル)	6
RING, RING MIX (リング・モジュレーション)	6
TUNE (チューニング)	7
FINE (ファインチューニング)	7
PHASE (位相)	7
HYPERSAW (ハイパーソー)	7
SUB OSC (サブ・オシレータ)	9
BREATHY (ブレス)	9
VOLUME (ボリューム)	9
FILTER (フィルタ) セクション	10
フィルタ・タイプ	10
CUTOFF (カットオフ)	11
RESO (レゾナンス)	11
DRIVE (ドライブ)	11
KEYTRACK (キートラック)	11
フィルタ・エンベロープ	12
ATT (アタック・タイム)	12
DEC (ディケイ・タイム)	12
SUS (サスティン・レベル)	12
REL (リリース・タイム)	12
VELOCITY (ベロシティ)	12
SEND (SEND)	12
VOLUME (ボリューム)	13
ATT (アタック・タイム)	13
DEC (ディケイ・タイム)	13
SUS (サスティン・ボリューム)	13
REL (リリース・タイム)	13
VELOCITY (ベロシティ)	13

VOLUME (ボリューム)	13
ENV (補助エンベロープ)	14
ATT (アタック・タイム)	14
DEC (ディケイ・タイム)	14
SUS (サスティン・レベル)	14
REL (リリース・タイム)	14
VELOCITY (補助エンベロープに対するベロシティ)	14
SEND	14
ROUTING (ルーティング)	15
LFO	16
TYPE (タイプ)	16
SPEED (スピード)	16
SEND (SEND)	16
ROUTING (ルーティング)	16
FX1, 2 (エフェクト)	17
エフェクト・タイプ	17
ARP (アルペジエーター)	18
TYPE (タイプ)	18
Up (アップ) / Down (ダウン) / Alternate (オルタネート)	18
Gate (ゲート)	18
1 Finger (ワン・フィンガー)	18
RHYTHM (リズム)	19
VOICES (ボイス)	20
NUMBER (発音数)	20
GLIDE (グライド・モード)	20
グライド・タイム	20
MIDI	21
PITCHWHEEL	21
MODWHEEL	21
メニュー	22
TONE2.COM	22
RANDOM	22
INIT	22
FILE	22
HELP	23
SIZE	23

はじめに

本製品は、似たようなシンセサイザーで溢れかえる現在の市場において画期的な製品です。そのアーキテクチャは、さまざまなユニークでダイナミックなサウンドを作り出します。HCM (Harmonic Content Morphing) と称する先鋭的な合成方法を採用し、従来のシンセサイザーでは不可能だった個性的なサウンドが生み出されます。これにより、本製品の使用を開始してから作る作品は、他から見違えたものになることでしょう。

ハーモニック・コンテンツ・モーフィングについて

イメージしてみてください。どこかのスタジオで、ミュージシャンがアコースティックギターを手に取り、音をかき鳴らす。弦が空気を振動させ、その音がギター室内で反響すると、この一見単純な行為が、時間経過に伴って変化する複雑なハーモニック・スペクトルのシーケンスを生成します。ギターの音の本質が経時的に変化することで、アコースティック・ギターのらしさが示されるのです。このようなスペクトルのスナップショットのシーケンスを任意の時間に作成することは可能であり、これにより基本的な音の経時変化を捉えることができる。これこそが本製品のシンセシスなのです。

弊社は、自然楽器やシンセサイザー音のスペクトルを分析し、様々な音のハーモニック・コンテンツのスナップショットを作成し、スペクトラム・テーブルとしてシンセサイザーに搭載しました。スペクトラム・テーブルの各スナップショットは、従来のシングル・オシレーターの波形に相当し、また各スペクトラム・テーブルには256個のスナップショットがあります。本製品では、これらのスペクトラム・テーブルは、サブストラクティブ・シンセの従来のオシレーターと全く同じようにロードできるのです。

- 音の倍音構造を変えると、スペクトル・テーブルが変わります。音を暖かくしたり、鋭い音をシルキーにしたり、倍音を重ねたり…他にも実にさまざまなことができます。
- 各スペクトルテーブルのスナップショットを、指定時間にわたって再生するようコントロールできます。すなわちサウンド変化の時間を指定できるのです。

本製品は84のスペクトル・テーブル (spectra) を搭載し、それぞれが256のスナップショットを持ちます。都合14,000のスペクトルがこのシンセサイザーに内蔵されているのです。各スペクトル・テーブルは25種類のアルゴリズムで変更でき、さらなる可能性を秘めています。比類なきパワーをご堪能あれ。

OSC1, 2 (オシレーター) セクション



OSC1セクションとOSC2セクションは、本製品のサウンド生成部分を担います。このセクションでサウンドの基本的な音色が得られ、スペクトル的な変化、ハーモニック・コンテンツの再生をコントロールすることが可能です。84のスペクトラム・テーブルに14,000以上のスペクトルが含まれ、25種類ものアルゴリズムで変容させられます。各スペクトル・テーブルは基本的にオシレーターとして機能し、倍音が経時変化します。

波形／スペクトラム・セレクター

波形／スペクトラム・セレクターをクリックすると(上図ではPiano 1を選択)、ドロップダウン・メニューが表示されます。従来のサブスクリプション・シンセサイザーで波形を選択するのと同様ですが、本製品では各スペクトル・テーブルに対して256の波形(スナップショット)が保存され、ループ・モードとループ・スピードを使ってモーフィングできます。Waveタイプのスペクトルは静的(経時変化を持たない)な波形で、それ以外のものは経時変化します。

スペクトラム・モディファイア

各スペクトル・テーブルは、25種類のモディファイア・アルゴリズムで変更できます(上の写真ではWarmが選択)。

モディファイアは、サウンドの倍音構造を変更し、次のモディファイアから選択できます。

Off	スペクトルの変更を行いません
Mix Octave	1オクターブ上をミックス
Mix X4	2オクターブ上をミックス
Mix Layer	オクターブのレイヤーをミックス
Hollow	偶数倍音をすべて0にし、矩形波のような音色に
Bell	ベル音の倍音。FM音色風
Warm	音を暖かく、より低域を強調
Shrink	スペクトルを縮小し、暖かみのある音に
Spread	高域を強調し、音をシャープに
Shift up	すべての倍音を上にシフトし、明るい音に
Silky	波形をよりシルキーに、ソフトに、ノイジーに
Multi 1	複数の波形が同時に鳴っているような厚みのある音に
Multi 2	同上
Multi Flange1	サウンドにフランジャー効果を付加
Multi Flange2	同上
Multi Hyper1	複数のノイズ波形が同時に再生されているような音に
Multi Hyper2	同上
Filter LP down	ローパス・フィルター (フィルタを閉じていきます)
Noise	ノイズを付加
Time+16	スペクトルを時間軸で回転 (+16スナップショット)
Time+32	スペクトルを時間軸で回転 (+32スナップショット)
Time+37	スペクトルを時間軸で回転 (+37スナップショット)
Time+64	スペクトルを時間軸で回転 (+64スナップショット)
Time Chaos	シルキーなサウンドで、かつスペクトルを時間軸で回転
Sync	一部のサブストラクティブ・シンセに見られるオシレーター・シンク機能のような、シンク・サウンド

LOOPMODE (ループモード)

スペクトル・テーブルの再生には、さまざまな方法があります。

+	前進
-	後進
+ -	前進後、後進
?	ランダムな位置にジャンプ
stop	ループ停止

これにより、以下のループモードが利用可能となります。

auto	スペクトル・テーブルのデフォルト・ループ・モードを自動的に選択
+++-	前進→後進→前進→後進→
-++-	後進→前進→後進→前進→
?+-+	ランダムな位置から再生開始し、前進→後進→前進→後進→
+ stop	1回だけ前進
- stop	1回だけ後進
+ - stop	前進→後進→停止
- + stop	後進→前進→停止
+50%-++	50%で再生開始し、50%でループ再生
+25%-++	25%で再生開始し、25%でループ再生
+75%-++	75%で再生開始し、その後ループ再生
++++	冒頭から再生開始し、前進
----	末尾にジャンプして再生開始し、後進
?++++	ランダムな位置から再生開始し、前進
?----	ランダムな位置から再生開始し、後進
?????	ランダムな位置へのジャンプを連続
?	ランダムな位置にジャンプして波形を再生
static	ループせず、決まった位置で単一波形を再生

- 💡 初期化 (INIT) してピアノ・オシレーター (Piano 1) をロードして、設定を変えてみると理解しやすくなります。

LOOPSPEED (ループスピード)

モーフィングの実行速度を示します。つまりスペクトル循環の所要時間を指定します。

auto	最適なループスピードの自動検出を試みます
Hz	ヘルツを単位とした、固定ループスピード。
BPM	ホストと同期したループ速度。BPM*2のときホストのBPMの2倍のループスピード。
Key follow	高い音程になるにつれ、サイクルスピードが速くなります。

PARTIALS (パーシャル)

スペクトルに含まれる部分波の数を定義します。1に設定するとサイン波だけが残ります。低い値を設定すると、暖かなオルガン風のサウンドになります。高い値を設定すると派手なサウンドになります。

RING, RING MIX (リング・モジュレーション)

リング・モジュレーション用の特別なオシレータのチューニングをコントロールします。RING MIXでリング・モジュレーションのボリュームを調整します。リング・モジュレーションは、オシレーターの周波数スペクトルをシフトさせ、さらに倍音を発生させます。

- 💡 リング・モジュレーションの音が鋭すぎる場合、PARTIALS (上述) を低い値に設定するか、スペクトラム・モディファイアとして Warm を使用してください。



TUNE (チューニング)

オシレーターのチューニングを調整します。

FINE (ファインチューニング)

オシレーターのチューニングをセント単位 (半音の1/100) で調整します。

PHASE (位相)

発音開始時のオシレーターの開始位相を調整します。

ノブを左に回し切るとFREEに設定され、アナログ・シンセサイザーのように、発音開始時にランダムな位相で発音されます。

- 💡 PHASEを調整し、高速のボリューム・エンベロープ・アタック・タイムに設定すると、非常にパンチのあるサウンドになります。

HYPERSAW (ハイパーソー)

従来のシンセサイザーとは異なり、本製品のHYPERSAWは、うねりの量が統計的に最小化されるように位相が最適化されます。その結果、ゲイン・ピークが少ないままボトム感のあるサウンドが得られます。

また、トゥルー・ステレオ・オシレーターが搭載されており、非常にワイドなサウンドが実現されます。このステレオ・オシレーターは、モノラルとの互換性を高めるために最適化されており、モノラル・ミックスした際の違和感が発生しません。

さらに従来のシンセサイザーのHYPERSAWオシレーターは、ノコギリ波だけを使用しますが、本製品ではあらゆる種類の波形やスペクトラム・テーブルを組み合わせられます。

SPREADノブは、デチューンの量をコントロールします。

以下のモードが利用可能です。数字は周波数比を表し、2のときオクターブ上、3のときオクターブと5度上を指します。3:2であれば、2つのオシレータの周波数比が3:2になることを示します。SPREADを0にするとうねりは完全になくなります。

- ⚠ 現在一般的に使用される平均律ではオクターブを除いて周波数比と音程は必ずしも一致しません。1:3でも必ずしもオクターブと完全5度にはならず、非常にわずかですが音程がズレます。SPREADの値を、楽曲になじむよう微調整するとよいでしょう。

1x mono	単一オシレータ。従来のシンセサイザーで使用されているクラシックなモード。
2x / 3x / 5x / 7x / 9x mono	複数のデチューンされたモノラル・オシレータのスタック。
2x / 4x / 6x / 8x / 10x stereo	複数のデチューンされたステレオ・オシレータのスタック。
2:1 mono octave	2つのデチューンされたオシレータのオクターブ・スタック。
2:1 stereo octave	4つのデチューンされたオシレータのオクターブ・スタック。ステレオ。
3:1 / 4:1 / 3:2 / 5:2 / 4:3 / 5:3 / 5:4 mono	2つのデチューンされたオシレータをスタックして、コードを演奏。数字は周波数比。
3:1 / 4:1 / 3:2 / 5:2 / 4:3 / 5:3 / 5:4 stereo	2つのデチューンされたオシレータをスタックして、コードを演奏。ステレオ。数字は周波数比。
1:2:3 / 1:2:4 / 1:2:3:4 / 1:2:4:8 mono	オクターブを中心とし、複数のデチューンされたオシレータをスタック。数字は周波数比。
1:2:3 / 1:2:4 / 1:2:3:4 / 1:2:4:8 stereo	オクターブを中心とし、複数のデチューンされたオシレータをスタック。ステレオ。数字は周波数比。
Autochord 2x	短3度上をスタックします。
Autochord 3x	マイナー・コードを鳴らします。

- ⚠ 英語版マニュアルでは、Autochord 2x, 3xはマイナー／メジャー・コードを鳴らすとされていますが、現行のバージョンではそうなっていません。

SUB OSC (サブ・オシレーター)

1オクターブ低い音を奏でるオシレーターをミックスできます。

BREATHY (ブレス)

音にノイズ要素を加え、しゃがれ声のような音を作ります。

VOLUME (ボリューム)

オシレーターの音量を調整します。

FILTER (フィルタ) セクション

デジタル・タイプや、自己発振を伴うアナログ・タイプを含む、計38種類ものフィルタ・タイプを搭載しています。リアルタイム・ディスプレイは、現在の周波数レスポンスを表示します。フィルタ・セクションは、ツール・ステレオ・アーキテクチャを採用しています。リアルタイム・ディスプレイ内のテキストまたは矢印をクリックして、フィルタの種類を変更します。



フィルタ・タイプ

LP	ローパス・フィルタ。低周波を通過、高周波を遮断させ、低域を分離。
HP	ハイパス・フィルタ。低周波を遮断、高周波を通過させ、高域を分離。笛や鋭いシンセリード音に有効。
BP	バンドパス・フィルタ。特定の周波数域のみ通過、それ以外を遮断。
Notch	ノッチ・フィルタ。BPの逆で、特定の周波数域のみ遮断、それ以外を通過。
Low Shelf	ローシェルフ。低域をブースト。
High Shelf	ハイシェルフ。高域をブースト。
Phaser	フェイザー・エフェクト風の音を生成。
M-Shape	ローパスとハイパスの組み合わせ。
Resampler	チープなデジタル機器のようにローファイ加工。
Aliaser	周波数をミラーリングし、不調和に響かずローファイ加工。
FM	各種波形によるFM変調。CUTOFFでチューニングを、RESOでフィード量をコントロール。
Ringmod	各種波形によるリング・モジュレーション。
Fractal	ノイジーでカオスなフィルタ。
EQ peak	カットオフ付近の周波数をブースト。
Resonator	コムフィルタ。エフェクト音の作成に有効。
Vocal	人間の声を再現したボーカル・フィルタ。

CUTOFF (カットオフ)

フィルタのカットオフを調整します。カットオフは、(フィルタの種類に応じて) フィルタの動作が変化する周波数を設定するために使用されます。ローパス・フィルタの場合、カットオフは、フィルタが「閉じ」る (高周波を遮断する) 周波数を設定します。すなわちカットオフを超える周波数はフィルタを通過します。ハイパス・フィルタの場合、逆にカットオフ周波数を境に高周波が通過し、低周波が遮断されます。

RESO (レゾナンス)

フィルタのレゾナンスを調整します。高いレゾナンス値にするとカットオフ周波数がブーストされるため、サウンドの特定の周波数に焦点を当てたり、強烈で切れのあるトーンを生成したい際に有効です。低い値の場合、「スムージング」用途やサウンドのシェーピング用途に向いています。

DRIVE (ドライブ)

本製品のディストーション・モジュールに入力される信号量を調整します。値が高いほど、歪み効果が大きくなり、ささやかな音でも歪んで鳴るようになります。

KEYTRACK (キートラック)

音程がフィルタ・カットオフも与える影響を調整します。正の値のとき、高い音程になるほどカットオフが連動して大きくなり、負の値のとき、高い音程になるほど逆にカットオフが小さくなります。

フィルタ・エンベロープ

フィルタ・エンベロープ・コントロール (ADSR) は、フィルタに対するエンベロープの影響量を調整します。各値の設定により、フィルタ・カットオフが時間と共に変化ようになります。



ATT (アタック・タイム)

カットオフ値に即座に到達したい場合は値を小さく、フェードインしたい場合は大きく設定します。

DEC (ディケイ・タイム)

初期減衰時間 (フィルタがカットオフ値に戻るまでの時間) をコントロールします。

SUS (サスティン・レベル)

ディケイ・フェーズの後、鍵盤を押している間に到達する値を設定します。

REL (リリース・タイム)

サスティンからディケイ・フェーズの後、ゼロに達するまでの時間を設定します。

VELOCITY (ベロシティ)

ベロシティ (鍵盤を弾く強さ) によるエンベロープの影響量を調整します。正の値 (+) のときエンベロープの効果を増幅し、負の値 (-) のときエンベロープの働きは反転します。

SEND (センド)

フィルタ・カットオフに対するエンベロープの影響量を調整します。

VOLUME (ボリューム)



ボリューム・エンベロープは、出力音量の経時変化を指定します。

ATT (アタック・タイム)

音量が最大まで上がる速さを調整します。

DEC (ディケイ・タイム)

サスティン・ボリュームまでフェードしてゆく速さを調整します。

SUS (サスティン・ボリューム)

ディケイ・フェーズの後、鍵盤を押している間にエンベロープが到達する音量を調整します。

REL (リリース・タイム)

鍵盤から指を離した後、音量が0になるまでフェード・アウトする速さを調整します。

VELOCITY (ベロシティ)

ベロシティ (鍵盤を弾く強さ) によるボリューム・エンベロープの影響量を調整します。正の値 (+) のときエンベロープの効果を増幅し、負の値 (-) のときエンベロープの働きは反転します。

VOLUME (ボリューム)

パッチの全体的な音量です。

ENV (補助エンベロープ)



本製品の様々なパラメーターにルーティングできる追加ADSRです。

ATT (アタック・タイム)

最大値に達する速さを調整します。

DEC (ディケイ・タイム)

サスティン・レベルまでに達する速さを調整します。

SUS (サスティン・レベル)

鍵盤を押している間、エンベロープがディケイ・フェーズの後に到達する値を設定します。

REL (リリース・タイム)

鍵盤から指を離した後、値が0になるまでフェード・アウトする速さを調整します。

VELOCITY (補助エンベロープに対するベロシティ)

ベロシティ (鍵盤を弾く強さ) によるエンベロープの影響量を調整します。正の値 (+) のときエンベロープの効果を増幅し、負の値 (-) のときエンベロープの働きは反転します。

SEND

エンベロープがルーティング・ターゲットに与える影響の大きさを定義します。

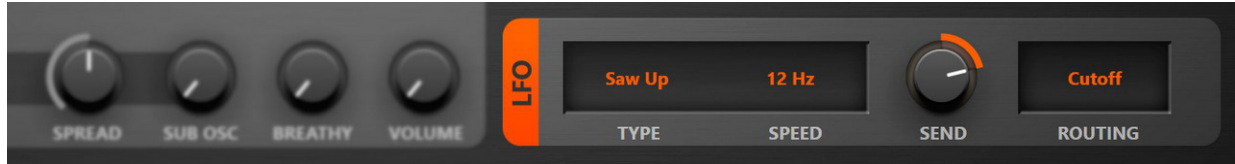
ROUTING (ルーティング)

エンベロープのルーティング対象を選択します。

- 💡 本製品にはモジュレーション・マトリクスが付属していませんが、ベロシティを様々なパラメータにルーティングすることは可能です。次のように設定してみてください。

ATT = 0, DEC = 0, SUS = 100, REL = HOLD, VELOCITY = 100, SEND = 100, ROUTING = 希望するターゲット

LFO



Low Frequency Oscillator (低周波オシレータ) の略で、本製品の様々なパラメータを変調 (モジュレート) します。LFOは、可聴域以下の速度 (一般には20Hz以下、つまり秒間20サイクル以下) で上昇と下降を繰り返す波形です。この波形を様々なパラメータにリンクさせることで、LFOの波形と速度に応じてパラメータが上昇下降する効果が得られます。より面白く、ダイナミックなサウンドを作るためのシンプルかつ強力な方法です。

TYPE (タイプ)

LFOの形状を選択します。三角形の波形は一定の速度で上昇下降しますが、Saw Upは上昇速度より下降速度の速い形状です。自分の求めるサウンドが見つかるよう、いろいろ試してみてください。

SPEED (スピード)

LFOのスピードをコントロールします。Hz (固定周波数) またはBPM (ホストに同期したテンポ) から選択します。

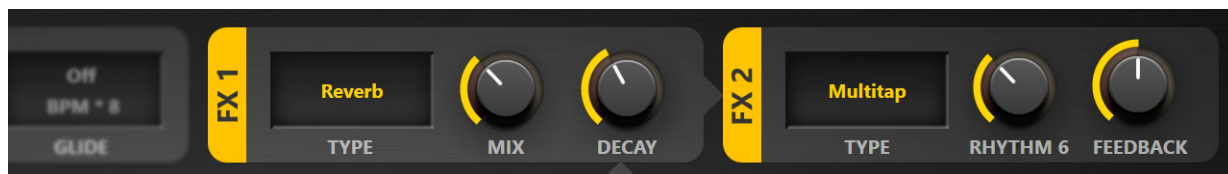
SEND (センド)

ターゲットとなるパラメータにLFOがに与える影響量を調整します。

ROUTING (ルーティング)

LFOでモジュレートされるターゲットとなるパラメータを選択します。

FX1, 2 (エフェクト)

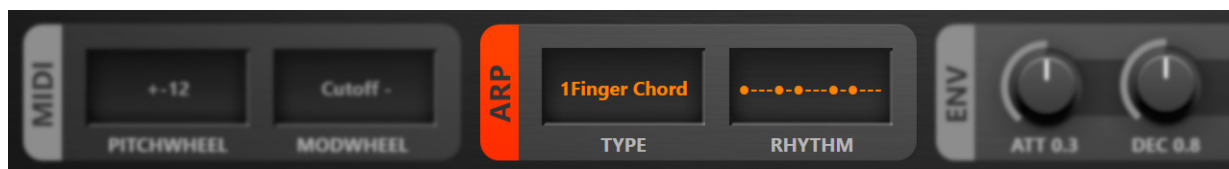


2つのモジュラー・スロットを持つステレオ・エフェクト・セクションを搭載しており、下記のとおり18種類のエフェクトを選択できます。

エフェクト・タイプ

Off	エフェクトはバイパス。
Reverb	ハイエンドなリバーブで、ディケイ・タイム可変。ディケイ値を大きくすると、リバーブ・ループが無限大になります。
Reverb bright	明るいサウンドのリバーブ。
Delay	BPMに同期した、エコーのようなディレイ。
Delay FB	BPMに同期した、フィードバック付きのディレイ。
PingPong	BPMに同期した、左右にパンするディレイ。
PingPong FB	BPMに同期した、左右にパンする、フィードバック付きのディレイ。
Chorus	いわゆるコーラス。
Phaser	いわゆるフェイザー。
Flanger	いわゆるフランジャー。
Rotary	オルガンでよく知られる回転式スピーカーのエフェクト。
Reverb + Delay	リバーブとディレイの組み合わせ。
Reverb + PingPong	リバーブとピンポン (PingPong) ディレイの組み合わせ。
Ensemble + Rev	アンサンブル・エフェクトとリバーブの組み合わせ。
Rectify	ハードなディストーション・エフェクト。
Degrader	チープなデジタル機器のようなローファイ・エフェクトです。
Reverb big	濃密な反射音を持つ大きなリバーブ。
Reverb big dark	ダークなサウンドの大型リバーブ。
Multitap	19種類のリズム・パターンを持つマルチタップ・ディレイです。

ARP (アルペジエーター)



搭載されたアルペジエーターを使用すれば、入力されたMIDIノートをダンス・ミュージック向けのハイエナジ
ーなメロディに変容できます。

TYPE (タイプ)

大まかに以下のモードに分かれます。

Up (アップ) / Down (ダウン) / Alternate (オルタネート)

アルペジエーターは、押されているノートを順番に、またオクターブ幅を広げつつ演奏します。たとえば「Up
2 octave」を選択すると、現在押しているノート群を下から順に演奏し、元のノートを2オクターブずつ加え
て奏でます。octave (オクターブ) の値が大きいほど、アルペジエーター・パターンはより広い音域を奏でるこ
とになります。

Gate (ゲート)

和音を、まとめてリズムカルに鳴らす。

1 Finger (ワン・フィンガー)

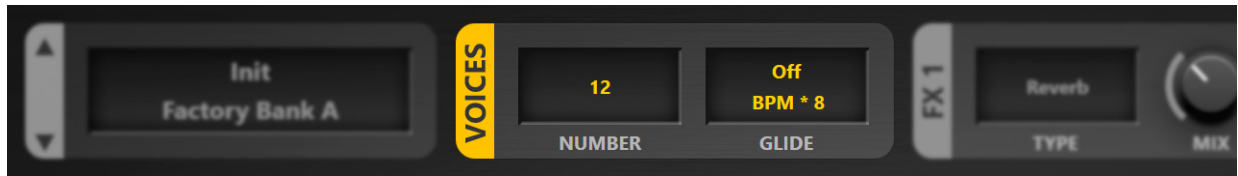
選択したキーで自動的にコードを演奏します。

RHYTHM (リズム)

数種類のリズム・パターンを用意しました。

- 大きなドット (●) は、鳴らす音を意味します。
- ライン (—) は、直近で鳴らされた音をそのままサステインします。
- アンダースコア (_) は、鳴っている音を止めます (ノート・リリース)。

VOICES (ボイス)



NUMBER (発音数)

本製品が一度に演奏できるノートの最大数を決めます。複雑なアレンジや音数の多いコードを演奏する場合は、値を小さくしてCPUの負荷を軽減することをお勧めします。

GLIDE (グライド・モード)

TB303のアシッド・サウンドや、バイオリンを奏でながら弦上で音程を滑らせる奏法など、独特の効果を作り出すために、ノート間で音程をスライドさせます。

Off選択時、スライドは発生しません。

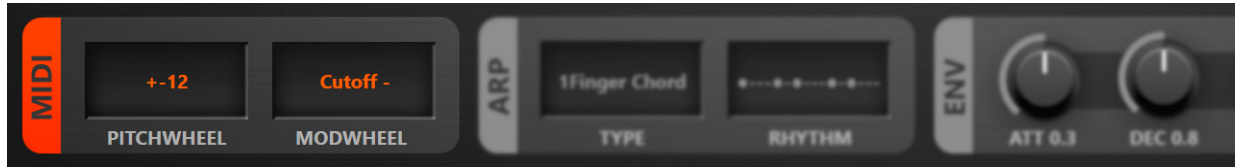
Glide選択時、すべての演奏音にスライドが発生します。

Legato選択時、ノートが重なった箇所でのみスライドが発生します。

グライド・タイム

ポルタメント・タイムともいい、2つのノート間をグライドする際にかかる時間を調整します。

MIDI



PITCHWHEEL

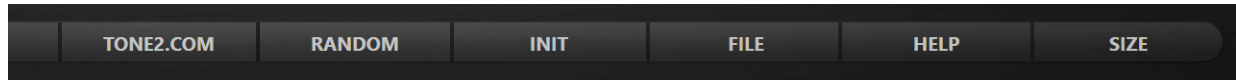
MIDIコントローラーのピッチホイール (ピッチベンダー) が本製品のピッチに与える影響を半音単位で調整します。+2に設定すると、ピッチホイールを最大に押したときにピッチが2半音変化します。

MODWHEEL

MIDIコントローラーのモジュレーションホイール (CC#1) を動かした際に影響を受けるパラメータを設定します。設定可能なコントロールは以下の通りです：

- Vibrato fast (ビブラート：速い)
- Vibrato slow (ビブラート：遅い)
- Curoff+ (カットオフ周波数：増)
- Curoff- (カットオフ周波数：減)
- Resonance+ (レゾナンス：増)
- Resonance - (レゾナンス：減)
- OSC crossfade (2つのオシレータ間のクロスフェードさせる)

メニュー



TONE2.COM

ウェブ・ブラウザを起動し、TONE2のウェブ・サイトにアクセスします。

RANDOM

すべてのパラメータがランダム化され、予想外の結果が得られます。即座にインスピレーションを得られるような素敵な音色が生まれたら、忘れずにパッチを保存してください。

- ⚠ 予測不可能なサウンドが、スピーカーや鼓膜を害さぬよう、DAW上では本ソフトウェアの後にリミッターまたはそれに相応する機能を挿入してください。またスピーカーやモニター、ヘッドホンの音量にも注意してください。

INIT

パッチを初期化します。

FILE

パッチのロードとセーブを行います。単一のパッチはfxpファイルで、128個のパッチで構成されたサウンドバンクはt2bファイルとなります。本製品に付属するすべてのパッチは、vst3/dllファイルに格納されています。

- Load patch: 単一パッチ (fxp) のロード。
- Load bank: サウンドバンク (t2b) のロード。
- Save patch: 単一パッチ (fxp) の保存。
- Save bank: サウンドバンク (t2b) の保存。

- Copy patch: 現在のパッチをコピー。
 - Paste patch: コピーしたパッチを現在のスロットに貼り付け。
- 💡 fxpをロードするダイアログでShift+クリックして複数のファイルを選択し、ロード後にサウンドバンクとして書き出すことが可能です。
- 💡 Windows: Documents\Tone2
macOS: /Library/Application Support/Tone2/Warlock/
にUserA.t2bの名のファイルを配置すると起動時にデフォルトで読み込まれます。
- 💡 パッチの保存後にエクスプローラ／Finderでファイル名を変更してから読み込むことで、ソフト内でのパッチの表示名を変更します。

HELP

ウェブ・ブラウザを開き、このマニュアル(英語)を表示します。

SIZE

GUIの大きさを変更します。非対応のホストでは画像が著しく崩れる可能性がありますのでご注意ください。またプラグインをリロードする必要がある場合もあります。最もシャープな結果を得るには、100%または200%を選択してください。

- ⚠️ 画面解像度よりも大きなサイズを選択すると、SIZEボタンが表示されなくなり、変更できない場合があります。

訳注: 万が一SIZEボタンが表示されなくなってしまった場合は、プラグイン・ウィンドウをいったん閉じ、システム内の「WarlockSize.cfg」ファイルを削除してから、再度プラグイン・ウィンドウを表示してください。