

## AL 音色を使う


本書は、MA-5 オーサリングツールを使用し、シーケンサで作成した SMF(\*.mid)に設定されている音色を AL 音色を使用し、編集する一連の操作を説明します。AL 音色を使用することにより、楽曲の持つ音色をよりいっそうユーザーが希望とする音色に近づけることが可能となります。AL とは、アナログシンセのような Filter 効果や LFO 効果を自由に希望する音色に掛けることができる機能です。

**注意！** : MA-5 モードを選択時のみ、AL 機能は選択可能です。

**注意！** : AL チャンネルはモノ音色になります。ボリの NOTE が使われている際、AL 指定すると、予期せぬ発音になる場合がありますのでご注意ください。

### AL 音色をアサインする

本章では、オーサリングツールを使用し、希望する音色に AL 効果を掛ける一連の流れを簡単に説明いたします。

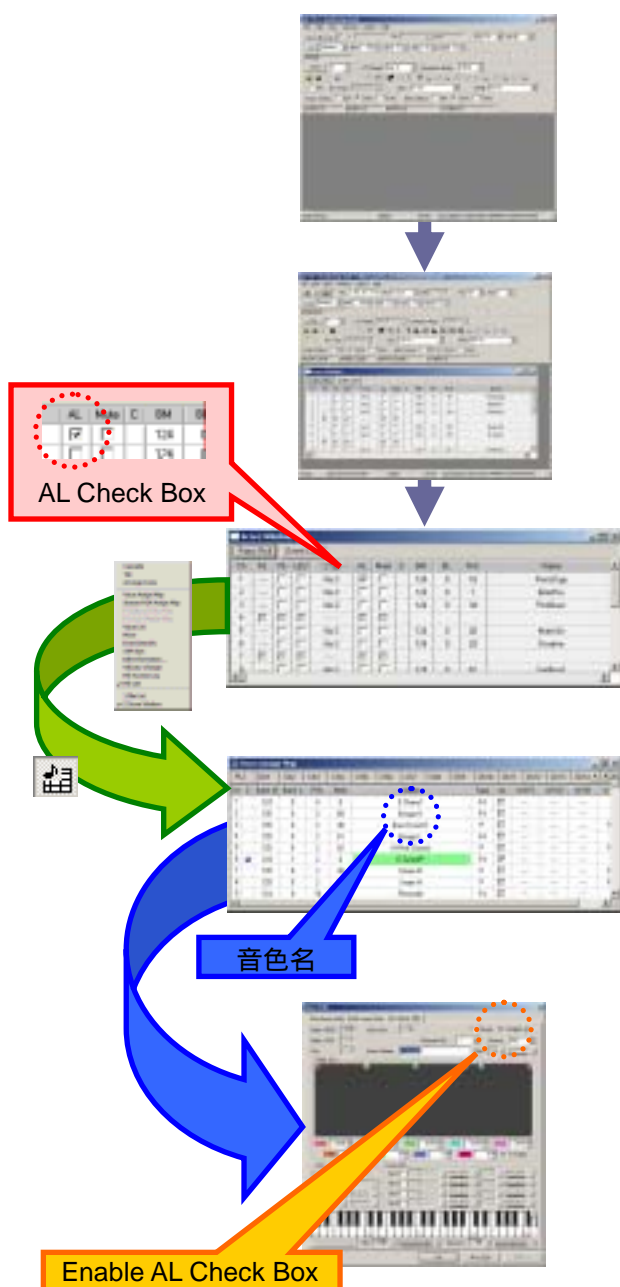
1. オーサリングツールを起動し SMF を読み込みます。
2. SMF をオーサリングツールに読み込むことで、Score Window が自動的に起動します。Score Window が起動した後、AL 効果を与えたいチャンネルの AL チェックボックスにチェックを入れます。
  - ・ Normal 音色→BankM/124,BankL0 指定以外
  - ・ Drum 音色→BankM/125, BankL/0, Pch#0,#1 指定以外
3. Application Window→Menu Bar→Window→Voice Assign Map の順または、Application Window→Tool Bar→で Voice Assign Map Window を表示します。
4. Voice Assign Map 上、AL 指定されたチャンネルの音色は黄緑色で表示され、AL チェックボックスにはチェックが入られています。

**注意！** : 複数のチャンネルで使用されている音色には AL 効果を与えることができません。楽曲上、ひとつのチャンネルでのみ使用されている音色を選択してください。

5. AL 指定されている音色名欄をマウスでダブルクリックします。
6. AL Voice edit Window が表示されます。

**注意！** : デフォルトでは AL Voice edit Window 上、右上に位置する Enable AL チェックボックスにチェックが入っていますが、入っていない場合は Enable AL チェックボックスにチェックを入れ AL Voice edit Window をアクティブにしてください。

7. 上記手順により、AL Voice edit Window がアクティブになり、選択したチャンネルの音色を AL 音色編集することができます。

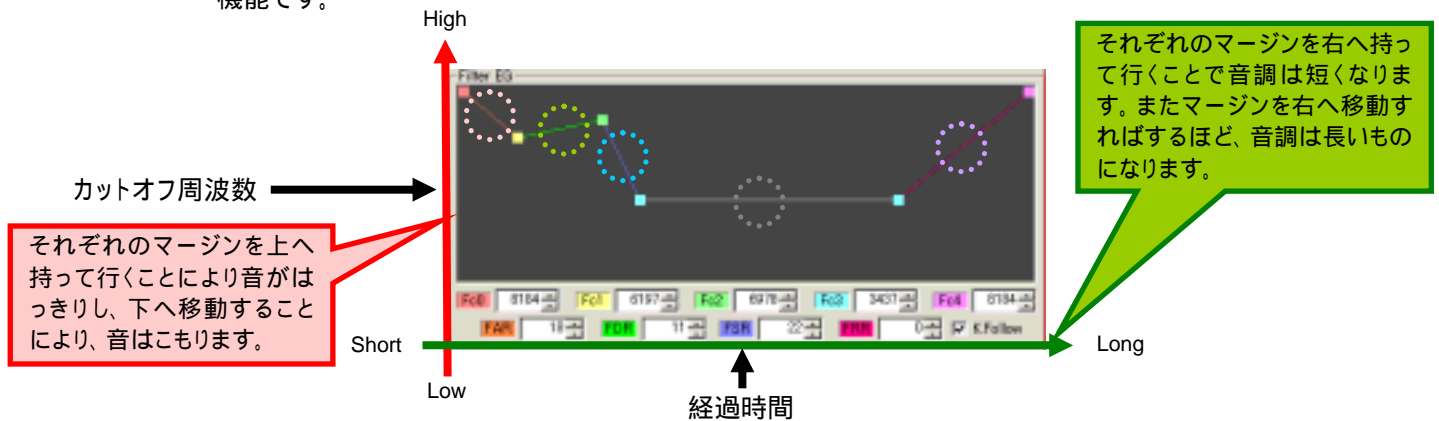


## AL 音色を最大限活かす

本章では、AL 音色を活用する様々なポイントと、機能を簡単かつ簡潔に説明いたします。

### Filter 設定フラグの説明 1

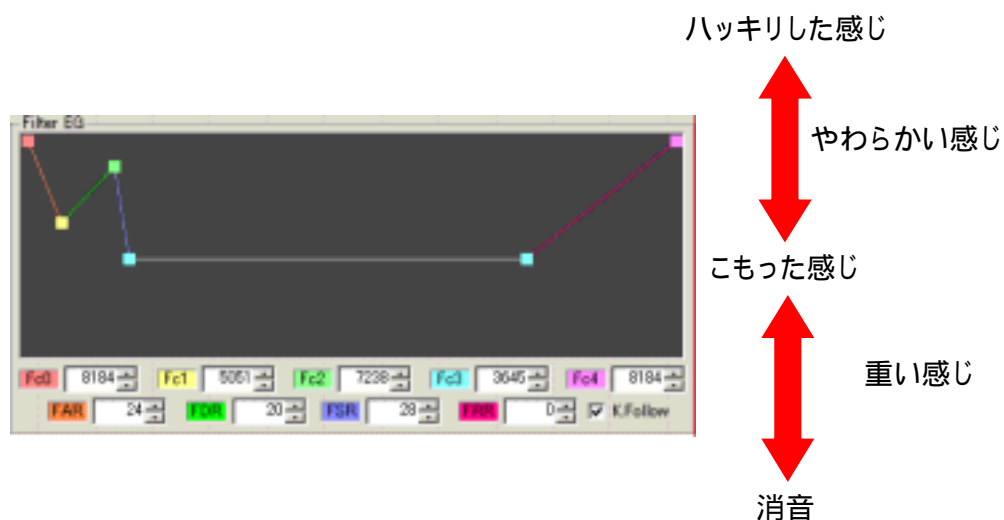
Filter 設定フラグは、ユーザーの希望する音色に容易に近づけ、かつ確認しながら編集できる便利機能です。



記号	説明
	キーオン開始時のカットオフ周波数を指定します。
	アタック終了時のカットオフ周波数を指定します。
	ディケイ終了時のカットオフ周波数を指定します。
	キーオフ開始時のカットオフ周波数を指定します。
	リリース時のカットオフ周波数を指定します。

### Filter 設定フラグの説明 2

Filter フラグを簡単に区切ると以下のように区分することができます。



## AL Voice edit Window の使用ポイント

ここでは、AL Voice edit Window を使用し、音色に変化を加えるポイントを記述します。

簡単に音色に AL 効果を与えるには？

1. Filter EG 上の波形が上下に大きくなればなるほどが音色に変化が現れます。またそれぞれのマージンが左に寄れば寄るほど効果が早く現れます。

2. Resonance 値を上げ、激しい音を作り出す。Resonance 値は 0 ~ 31 です。  
Res. を最大値まで上げることで、音色の変化が解りやすくなります。

3. LFO 効果を使用し、音に波のような上がり下がり効果を与える。また時間的な変化、効果を与えたい場合も LFO 値を変化させるだけで容易に効果を得ることが出来ます。Freq&Depth 値は 0 ~ 7 です。

LFO を有効にするには Enable ボックスにチェックを入れます。Freq. スライダー & Depth スライダーを最大値まで上げることで、大きな効果を音色に与えることが出来ます。

Enable チェックボックス

Freq.&Depth スライダー

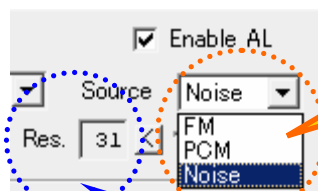
## LFO-Reset

• Reset を ON にしておくと、発音のたびに同じうねり方をします。

• Reset を OFF にしておくと、発音毎に任意の位置からうねりが始まります。同じ音色でも発音ごとに違った効果を得ることが出来ます。

## 新しい音(VOICE)

AL 機能では、元の音色を使った FM、PCM に加え、新たに NOISE 音を使うことができます。まったく新しい音を曲中に使うことができます。



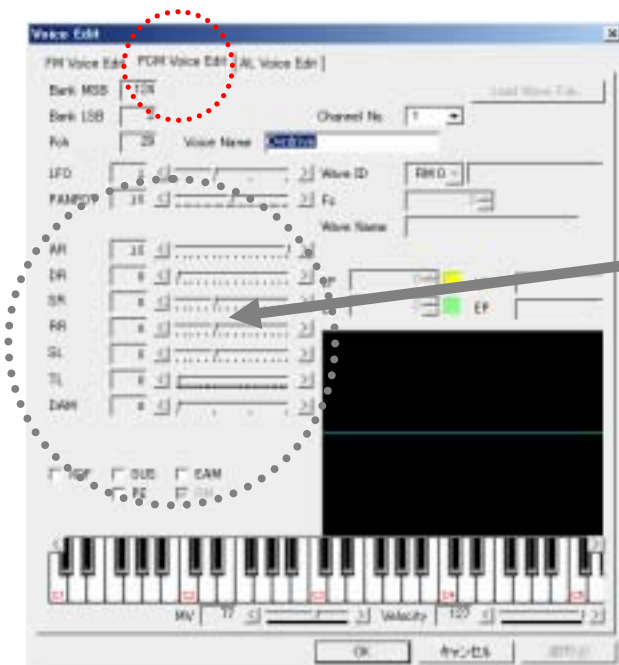
Source にて「NOISE」を選びます。

レゾナンスを大きくすると効果的。

FilterEG の設定のとおり NOISE 音が時間経過で変化していきます。



NOISE 音の音色編集は、*PCM Voice Edit* で行います。



RR(ReleaseRate)等を変えると、ALでのリリース時等のカットオフが生きて、雰囲気も大きく変わったりします。

## 付属のサンプル音色ライブラリを使用する

---

多彩な音色データを収録したサンプル音色ライブラリを無償で提供しています。

VLA-MA5	AL パラメータを使用した音色のライブラリであり、FM 音色と PCM 音色にフィルター効果を追加したサウンドを使用することができます。
---------	--

音色ライブラリを使用することにより、多種多様なサウンドを容易に実現することができます。  
音色ライブラリの使用につきましては、同付録ドキュメント“音色を変える”を参照下さい。