

© Kong Audio Software Technology LLC, 2012. All rights reserved.

チャプター1:インターフェース	1
1.1 メイン インターフェース	1
1.1.1 インストゥルメントリスト(1)	1
1.1.2 インストゥルメントエディットゾーン(2)	1
1.1.3 エフェクトリストとエフェクトゾーン (3A, 3B)	2
1.1.4 MIDI キーボード(4)	2
1.2 About	
1.3 ユーザーインターフェース	
1.3.1 メインインターフェース	
1.3.2 レイヤーエディター	5
1.3.3 サブセットエディター	5
1.3.4 キーマップエディター	7
1.3.5 エクステンダーインターフェース	7
チャプター2:基本操作	9
2.1 プリセットを使う	9
2.2 サブセットを使う	9
2.3 Delay & Reverb (FX)	9
2.4 Filters & Distortion (FX)	
2.5 テクニック	
チャプター3:エクステンダー	
3.1 ジェネラルエクステンダー	
3.1.1 キースイッチ	
3.1.2 キースイッチ 2	
3.1.3 キースイッチ 3	14
3.1.4 プログラムチェンジ	16
3.1.5 モッドホイール	17
3.1.6 レガートアサイン	
3.1.7 オートセレクト	
3.1.8 スピードディテクション	
3.1.9 ラウンドロビン	
3.1.10 リリーストリガー	
3.1.11 アフタータッチ	
3.1.12 ディレイトリガー	
3.1.13 ワンショット	
3.1.14 エラティックレンジコントロール(E.R.C.)	
3.1.15 マイクロチューニング	
3.1.16 レガートアサイン 2	27
3.2 サブセットエクステンダー	27
3.2.1 アンプリチュードエンベロープ	
3.2.2 サブレイヤーレイアウト(SLL)	
3.2.3 ピッチエンベロープ	
3.3 スペシャルフィーチャー	

3.3.1 マルチ MIDI とオーディオチャンネル	
チャプター4:エクステンダーを組み合わせる(コンバインエクステンダー)	
4.1 スピードディテクション&レガート	
チャプター5:オーソライゼーション	
5.1 インストゥルメントのオーソライズ方法	
5.1.1 ユーザーID の入手	
5.1.2 プロダクトオーソライズ	
5.1.3 ボックスバージョンのレジストレーションおよびオーソライゼーション	
5.2 オーソライゼーションメカニズム	
5.2.1 ユーザーID	
5.2.2 シリアルコード	
5.2.3 ユーザーネーム	
5.2.4 サウンドディクリプション(解読)	
5.2.5 Noise Burst	
5.2.6 オーソライズの成功	
5.3 オーソライゼーション FAQ	
CODA	
Addendum A : MIDI Controller Parameters	

言葉の定義:

Subset (サブセット):サブセットは QIN instrument の音色を構成する基本的なブロックであり、これにアクセス することで QIN 内の細かな編集が可能です。これは Soundbank installer によってインストールされ、予めマッ ピングされているサンプルユニットです。サブセットの拡張子は*.KAS です。

エクステンダー(EXT):エクステンダーはプラグインの機能を拡張するモジュールの1つであり、必要によって ロードすることができます。

エクステンダーを組み合わせることによって、更なる相乗効果を生むことも可能です。.

チャプター1:インターフェース

1.1 メイン インターフェース



図.1-1 メインユーザーインターフェース

メインインターフェースは以下のエリアで構成されています。

インストゥルメントリスト(1),インストゥルメントエディットゾーン(2),エフェクトリスト及びエフェクトエディットゾーン(3A,3B),MIDIキーボード(4).

1.1.1 インストゥルメントリスト(1)

プラグインがオーソライズされていない場合、ロゴディスプレイに"unregistered"マークが表示されます。



図.1-2a - ロゴ

1.1.2 インストゥルメントエディットゾーン(2)



図.1-2b インストゥルメントエディットゾーンインターフェース

インストゥルメントユーザーインターフェースは QIN RV のもっとも重要なパートです。ここでプリセットの管理、 インストゥルメントのカスタマイズやパラメータの調整ができます。

1.1.3 エフェクトリストとエフェクトゾーン (3A, 3B)



図.1-3 エフェクトリスト

1.1.4 MIDI キーボード(4)



Fig. 1-4 – MIDI Keyboard

それぞれのキーは、エッジ側(鍵盤の下側)をクリックすると、音が大きくなります。 最低キーは Cl です。

2

1.2 About



図.1-5 - About ページ

左側パネルのインストゥルメントアイコンにあるクエスチョンマークをクリックすると、About ページが開きます。 ここではクレジットリストを確認したり、ヘルプボタンをクリックして特定のインストゥルメントのクイックスタート ガイドを開くことができます。

About ページ上のどこかをクリックすると、ページは後ろに隠れます。

1.3 ユーザーインターフェース

ユーザーインターフェース(UI)はプラグインインターフェースの中心部分です。ここでノブの回転や、その他の操作を行うことができます。ユーザーインターフェースはメイン、レイヤー、キーマップ、エクステンダーの 4 つの主なセクションで構成されています。フロントボタン(図.1-6)をクリックすると、他のユーザーインターフェースセクションをフォーカスすることができます。

MAIN	LAYERS	KEYMAPS	EXTENDER
জন ব			12 42

図.1-6 - ユーザーインターフェースセクションボタン



1.3.1 メインインターフェース

図.1-7 メインインストゥルメントインターフェース

1)プリセットブラウザ



クリックすることで、FXP フォーマットの VST パッチファイルをロードあるいはセーブできます。 2)ピッチベンド: カラーフレームをクリックするとポップアップメニューが開きます。デフォルト値は2であり、このときピ ッチベンド幅は±200 セントになります。

NOTE:それぞれの整数はクロマチックスケールにおける半音(セミトーン)の中での最大ピッチベンドを表します。したがって、ピッチベンドはゼロから1オクターブまで半音単位で設定できます。

3)ベロシティセンシティビティ



SEAS このノブはプラグインのベロシティセンシティビティをコントロールします。 デフォルト値は 127(最大値)になっています。 このパラメーターは VST PARAMETER #3 によってコントロールされます。

4)L/R チャンネルボリューム



をクリックするとモノモードのオンとオフを切り替えることができます。"LEFT"及び"RIGHT"スライダーはVST Automation Parameter #4 及び #5 によってコントロールされます。

5)メインファインチューニング



メインファインチューニングのピッチレンジは±50 セントです。このパラメーターは VST Automation Parameter #2 または MIDI CC \$54 によってコントロールされます。ノブをクリックして上 下にドラッグすることでレンジを変えることができ、ダブルクリックすると値はゼロにリセットされま す。

NOTE:ファインチューニングの最大調整幅は、メインファインチューニングノブに、サブセットが持つファインチューニング セッティング幅である±100セントを合計したものになります。"マイクロチューニング"エクステンダーが有効になっている場合、 ファインチューニングの調整幅はマイクロチューニングを含め、±150セントになります。

6)メインパンニング:



パラメータは VST Automation Parameter #10 または MIDI CC #10 によってコントロールされます。 ノブをクリックして上下にドラッグすることでレンジを変えることができ、ダブルクリックすると値はゼロ にリセットされます。

7)メインボリューム



パラメータはVST Automation Parameter #0 または MIDI CC #7 によってコントロールされます。 ノブをクリックして上下にドラッグすることでレンジを変えることができ、ダブルクリックすると値はゼ ロにリセットされます。"

4

1.3.2 レイヤーエディター

large -		10	(FIE		
S	None	Edit	S	None	Edit
S	None	Edit	S	None	Edit
S	None	Edit	S	None	Edit
S	None	Edit	S	None	Edit
S	None	Edit	S	None	Edit
S	None	Edit	SV	None	Edit

図.1-8 - レイヤーエディターインターフェース

1)サブセットローダー:

None

レイヤーエディターページには、12のサブセットローダースロットがあります。各ロ ーダースロットをクリックするとサブセットをロードすることができます。ローダーは

上から下、左から右に順番に並んでいます(1-6 が左、7-12 が右)。サブセットをキーマップやエクステンダー と組み合わせることで、より進んだパフォーマンスを作り出すことができます。(セクション 1.3.4 及び 1.3.5 を参 照してください)

NOTE:異なるローダーに同じサブセットをロードしてもメモリ使用量は増加しません。サブセットがベロシティレイヤー及び サブレイヤーを含む場合、エクステンダーが有効になります(セクション 3.2.2 を参照してください)。サブセットローダースロットを クリックすると、サブセットエディターが開きます(セクション 1.3.3 を参照してください)。

2)サブセットエディター

各サブセットローダーの右にある
^{Editt}をクリックすると、サブセットエディターが開きます。

1.3.3 サブセットエディター

レイヤーエディター上で **E**dft をクリックすると、図 1-9 のようにサブセットエディターが開きます。 「 レイヤーエディターに戻ります。



図 1-9.- サブセットエディター

1) サブセットローダー:

None このボタンはメインレイヤーエディターウィンドウにあるサブセットローダースロット と同じ機能を持っています。このボタンを使うことで、レイヤーエディターに戻らず

サブセットマネージメントへとアクセスすることが可能です。

2)サブセットエクステンダー:

AMP つのサブセットエクステンダー("EXT")ボタンがあります。ロードされたいずれかのボタンをク リックすると、エクステンダーエディターが開きます。"AMP"Ext はデフォルトで読み込まれ、

削除することのできないアンプエンベロープモジュールです。残りのサブセット Ext はエクステンダーインター フェースからロード可能です(セクション 1.3.4 を参照してください)。

3)ファインチューニング



調整幅は±50 セントです。 VST パラメータの No.30~No.41 でコントロールされます。 ノブをクリック して上下にドラッグすることでレンジを変えることができ、ダブルクリックすると値はゼロにリセットされ ます

NOTE:ファインチューニングの最大調整幅は、メインファインチューニングノブに、サブセットが持つファインチューニングセッティング幅である±100 セントを合計したものになります。"マイクロチューニング"エクステンダーが有効になっている場合、ファインチューニングの調整幅はマイクロチューニングを含み、±150 セントになります。

4)ボリューム



VST パラメータの No.6~No.17 によってコントロールされます。ノブをクリックして上下にドラッグすることでレンジを変えることができます。

5) パンニング

UI上にはコントロールノブやスライダーはありませんが、VST パラメータの No.18~No.29 によってコントロール可能です。

6)ピッチ



調整レンジは2スケールのアップとダウンです。サブセットのピッチが設定にしたがってシフトし、同時にキーマップエディターのノートレンジもシフトします。

7)アンプリチュードエンベロープ



詳しい情報はセクション 3.2.1 を参照してください。

Attack スライダーは無音状態から最初の最大音への時間をコントロールします。 Hold スライダーは最大音の大きさを維持する時間をコントロールします。 Decay スライダーはエンベロープが安定した値になるまでの時間をコントロールします。 Sustain スライダーは継続的に減衰していく音が安定するレベルをコントロールします。 Release スライダーは音がリリースしていく時の、フェードから無音までの時間をコントロールします。

1.3.4 キーマップエディター

キーマップエディターは2つのパート、ベロシティレンジとキーレンジから構成されます。マッピングはサ ブセットのエンベデッドセッティングに従って、自動的にインポートされます。.



図 1-10 - キーマップエディターインターフェース

1) ベロシティレンジ

ベロシティレンジは12のレンジバーで構成され、それぞれが12のサブセットローダースロットの1つに 対応します。クリックアンドドラッグでベロシティマッピングを変更できます。. 2) キーレンジ

キーレンジは 12 のレンジバーで構成され、それぞれが 12 のサブセットローダースロットの1 つに対応します。 クリックアンドドラッグでキーマッピングを変更できます。

NOTE:各サブセットはそれぞれが予め定義されたベロシティとキーバウンダリーを持っています。これらの固定されたバ ウンダリーは、キーマップエディターでは調整できません。キーマップでは、ベロシティやキーレンジは値を減らすだけで上限を 変えることはできません。 レンジはサブセットの基本セッティング以上に増やすこともできません。レイヤーエディター上のサブ セットローダーを通してアンロードまたはロードすることによってのみ、ベロシティとキーレンジはデフォルト値にリセットされます。 サブセットを変更することではベロシティやキーレンジは変更されません。したがって、異なるサブセットへ変更した際は、ベロシ ティとキーレンジの再調整が必要です。"

1.3.5 エクステンダーインターフェース

エクステンダーインターフェースを使い、エクステンダー(Ext)をロードまたはアンロードすることができます。図 1-11 に示すように、10の Ext スロットがあります。.



図 1-11 - エクステンダーインターフェース

1) エクステンダーのロード



空の Ext で右クリックし、ポップアップメニューから Ext を選択します。一度読み込まれると、Ext スロットはエクステンダーアイコンを示します。ジェネラルエクステンダーエディターはアイコンを クリックすることで開きます。サブセットエクステンダーエディターは、レイヤーエディター上の

EDIT ボタンから開かれなければなりません。

NOTE:ほぼ全てのエクステンダーは"ON"スイッチを持っており、エクステンダーの機能を有効にするために使われます。

2) エクステンダーをアンロードする

ロードした Ext スロット上で右クリックし、"Unload"を選択します。



チャプター2:基本操作

2.1 プリセットを使う

QIN RV には 2 種類のプリセット管理方法があります。1 つめは新しく導入された"マルチ"フォーマットです。マルチパッチは QIN RV 上に全ての情報をセーブまたはロードします。そこには、現在読み込まれ、設定済みの全てのインストゥルメントとエフェクトが含まれます。これにより、ユーザーは容易にプリセット全体をセーブ、ロード、あるいは他のユーザーと交換することができます。

2 つめは個々のインストゥルメントに対するプリセットです。この種のプリセットは、すぐにでも演奏を始めるためのもっとも簡単な方法です。ユーザーはプリセットブラウザから既存のプリセットを選択したり、他のユーザーと共有している FXP ファイルをロードすることができます。より詳しい情報はセクション 1.3.1 を参照してください。

NOTE:ビルトインされているプリセットは、実際のインストゥルメントに対する深い知識に基づいて注意深くデザインされており、製品の最大のセールスポイントになっています。プリセットからパッチの構成について学ばれることをお勧めします。

2.2 サブセットを使う

パッチの作成やカスタマイズを行うためにはサブセットを使います。パッチは他のユーザーと共有できる FXP形式で保存することもできます。

レイヤーエディター上のサブセットローダーからサブセットを選択します。
 サブセットエディターにアクセスするために、レイヤーエディター上の"Edit"ボタンをクリックします。
 ボリューム、ファインチューニング等をセットします。
 キーマップエディターからベロシティやキーレンジをセットアップします。
 メインインターフェースからメインボリュームやパンニングなどをセットアップします。
 以上で完了です!"

2.3 Delay & Reverb (FX)



図.2-1 - Delay & Reverb インターフェース

図 2-1 に見られるように、Delay & Reverb UI は SYNCED DELAY と MAIN REVERB という 2 つのパートに 分割されています。LED は各エフェクトの ON/OFF スイッチになっています。SYNCED DELAY は左右のチャ ンネルに対応する 2 つの LED をもっています。FEEDBACK はフィードバック量をコントロールし、Hi Pass と Low Pass はそれぞれハイパスフィルターとローパスフィルターをコントロールします。LEVEL はディレイ出力

のウェットレベルをコントロールします。

MAIN REVERB:Size は部屋のサイズを、Pre-Dly は初期反射時間をコントロールします。" Damp はリバーブのディケイタイムをコントロールします。Width はステレオイメージをコントロールします。 Level はリバーブ出力のウェットレベルをコントロールします。Dry はドライサウンドの出力をコントロールしま す。Wet はミックスサウンドのレベルをコントロールします。ON ボタンは現在のエフェクト ON/OFF をトグルしま す。



図.2-2 - Delay & Reverb フローチャート

Delay & Reverb のワークフローを図 2-2 に示します。オーディオインプットは3 つの異なるルートに分割されま す。1 つめの(図中の一番上のライン)はファイナルアウトプットに直接つながります。ウェット及びドライパラメ ータはミックス量をコントロールします。2 つめのルート(図上の真ん中のライン)は Delay、HPF そして LPF を 通過した後にウェットサウンドに出力されます。アウトプットは SYNCED DELAY 上のレベルノブでコントロー ルされます。2 つめのルートから出力されるウェットサウンドと1 つめのルートから出力されるドライサウンドはミ ックスされてファイナルアウトプットに出力されます。3 つめのルートはリバーブがディセーブルの時は存在し ません。リバーブがオンになると、ウェットサウンドは 3 つめのルートのドライサウンドとミックスされ、リバーブへ と進みます。ディレイモジュールがオフの場合は、ドライサウンドのみがリバーブモジュールへのインプットとな ります。リバーブモジュールはウェットサウンドを出力します。アウトプットレベルは、MAIN REVERB のレベル ノブでコントロールされ、その後、1 つめのルートのドライサウンドとミックスされてファイナルアウトプットとなりま す。

Delay & Reverb の使用法

ディレイ、リバーブエフェクトをオンまたはオフする。
 ディレイ、リバーブの機能をセットアップする。
 ドライ/ウェット量をセットアップする。
 "ON"ボタンによって現在のエフェクトを有効/無効にする。

2.4 Filters & Distortion (FX)

QIN-POWERED INSTRUMENT ENGINE USER MANUAL



図 2-4 - Filters & Distortion インターフェース

図 2-4 に見られるように、Filters & Distortion UI は Filters と Distortion という 2 つのパートに分割されていま す。LED は各エフェクトのスイッチになっています。Hi Pass はハイパスフィルター、Low Pass はローパスフィ ルターです。Resonance ノブはレゾナンスをコントロールします。Distortion モジュールの SHAPE コントロール はディストーション量をコントロールします。LIMIT は最大ボリュームのリミットをコントロールします。







HPFとLPF は図 2-5 に示すようにオーディオ波形の周波数をシェイプするために使われます。逆に、周波数 に影響を与えずサウンドをシェイプすることもできます。

Filter & Distortion の使用法

1.フィルターまたはディストーションモジュールをオンする。

2.フィルターをかけます。高域を減衰させるにはローパスを、低域を減衰させるにはハイパスを使います。 3.ディストーションをかけます。ディストーションモジュールは波形を徐々に矩形波へと変えていきます。その 結果、サウンドは異なるフィーリングを得ることができます。

2.5 テクニック

セクション 2.2 で述べた特徴を使うことで、パッチを豊かにするエフェクトを追加し、サウンドを生き生きと させることが可能です。"

チャプター3:エクステンダー

2種類のエクステンダーがあります。ジェネラルエクステンダー(KeySwitchなど)はレイヤーエディターで ロードされる12の全てのサブセットをコントロールし、サブセットエクステンダー(ピッチエンベロープエクステ ンダーなど)はレイヤーエディターにロードされた各サブセットをコントロールします。

3.1 ジェネラルエクステンダー

ジェネラルエクステンダーはサウンドをまとめ、パフォーマンスをアレンジしていく機能です。エフェクトエクステンダーを使ってオーディオをリッチに、サウンドを生き生きとさせることができます。

エクステンダーのロード: "EXTENDERS" ユーザーインターフェース上でいずれかの空のエクステンダー スロットを右クリックすると、セレクションメニューが開きます。エクステンダーをロードした後、エクステンダーア イコンを左クリックすると、エクステンダーエディターが開きます。そこにはエクステンダーのセッティングが含ま れています。右下にある"OK"ボタンをクリックすると、現在のエクステンダーエディターを閉じることができま す。

エクステンダーのアンロード:ロードしたエクステンダーのアイコンを右クリックし、"Unload"をクリックする とエクステンダーをアンロードできます。一度アンロードすると、エクステンダーは機能しなくなります。

3.1.1 キースイッチ



図 3-1 - キースイッチインターフェース

図 3-1 に見られるように、12 スロットはレイヤーUI上の12のサブセットに対応します。スロットを右クリック すると、サブセットに対するホットキーをセットアップするための MIDI ラーン機能が有効になります。(機能は MIDI ノートに限定されます)。LED はサブセットの状態を示します。"SYNC"ボタンは Note Syncing モードを 有効にします。"ON"ボタンはキースイッチエクステンダーの有効/無効を選択します。16の MIDI チャンネル に対し16の異なるキースイッチコントローラーがあります。



QIN-POWERED INSTRUMENT USER MANUAL

図 3-2 - キースイッチフローチャート

キースイッチフローチャートを図 3-2 に示します。キースイッチエクステンダーは MIDI キーボードから MIDI ノートを受け取り、ノートがホットキーとして定義されているかチェックします。ホットキーであることが 確認されると、スイッチコントローラーは、ノートフィルターに対して、MIDI ノートメッセージによってトリガ ーされた現在のホットキーに対応するサブセットを除く、その他全てをフィルターアウトさせ、現在のホット キーのフィルタリングを無効にします。結果、新しいホットキーに対応するサブセットがトリガーされます。 ホットキーが受信されない時は、MIDI ノートはノートフィルターを通過してそれぞれのフィルタースイッチ が要求するサブセットをトリガーします。

キースイッチエクステンダーの使用法:

- 1.ホットキースロットを右クリックします。ホットキースロットが点滅します。(点滅はMIDIラーンが有効であることを意味します)。MIDIキーボード上のノートを押し、ホットキーとしてセットアップします。
- 2.各サブセットローダーに新しいホットキーをセットアップするか、2つ以上のサブセットローダーに1つのホットキーをセットアップして、コンビとして使います。
- 3. ホットキーをキャンセルするには、ホットキースロットを有効(右クリック)にした後に左クリックします。これに より、異なるユーザーインターフェースに切り替わり、前のユーザーインターフェースで構成したホットキー はキャンセルされます。
- 4. アサインされたホットキーを持たないサブセットローダーは、キースイッチエクステンダーに影響しません。
- 5. 異なるサブセットあるいはコンビ間をホットキーを押すことで切り替えると、最後に押したホットキーに対応 するサブセット、またはコンビがMIDIノートによってトリガーされます。
- キースイッチエクステンダーは、トリガーするMIDIノートに対して、現在利用可能なホットキーに対応する 1つのサブセット(またはコンビ)のみをいつでも作ります。あるホットキーが有効になると、他のホットキー のサブセットローダーはトリガーされません。
- 7. "SYNC"モードにおけるホットキー間のスイッチングを行う時、MIDIキーボード上で押されている全てのノ ートは新しいホットキーの対応するサブセットをトリガーし、以前のホットキーのサブセットのリリーストリガー が実行されます。あるいは(SYNC モードではない場合)、新しく押されたノートのみが、対応するサブセッ トをトリガーし、以前トリガーしたサブセットはノート自体がリリースされるまでリリースされません。
- 8. キースイッチエクステンダーを有効化/無効化するために"ON"をクリックすることは、エクステンダーをアン ロードするのと同じ効果があります。"ON"ボタンはデフォルトではオフです。
 - 3.1.2 キースイッチ 2



図 3-3 - キースイッチ2エディターインターフェース

図 3-3 に見られるように、キースイッチ2エクステンダーエディターはキースイッチエクステンダーに似て います。16のMIDIチャンネルに16のキースイッチ2コントローラーがあります。





キースイッチ2のフローチャートを図 3-4 に示します。キースイッチ2エクステンダーは MIDI キーボードから MIDI ノートを受け取り、ノートがホットキーとして定義されているかチェックします。

ホットキーであることが確認されると、スイッチコントローラーは、ノートフィルターに対して、MIDI ノートメ ッセージによってトリガーされた現在のホットキーに対応するサブセットを許可するかどうかを伝えます。ホット キーが受信されない時は、MIDI ノートはノートフィルターを通過してそれぞれのフィルタースイッチが要求す るサブセットをトリガーします。

NOTE:キースイッチ2とキースイッチの違いは、キースイッチ2では全てのホットキーが独立(インディペンデント)している ことです。キースイッチ2におけるホットキーは、サブセットのインディペンデント ON/OFF ステータススイッチとみなすことができ ます。.

キースイッチ 2 エクステンダーの使用法:

1.ホットキースロットを右クリックします。ホットキースロットが点滅します。(点滅はMIDIラーンが有効であることを意味します)。MIDIキーボード上のノートを押し、ホットキーとしてセットアップします。

- 2.各サブセットローダーに新しいホットキーをセットアップするか、2 つ以上のサブセットローダーに1 つのホッ トキーをセットアップして、コンビとして使います。
- 3. ホットキーをキャンセルするには、ホットキースロットを有効(右クリック)にした後に左クリックします。これに より、異なるユーザーインターフェースに切り替わり、前のユーザーインターフェースで構成したホットキー はキャンセルされます。

4.アサインされたホットキーを持たないサブセットローダーは、キースイッチ2エクステンダーに影響しません。

- 5. ホットキーを押し、アサインされたサブセットのトリガーを有効、または無効にします。
- 6. キースイッチ2とキースイッチの違いは、キースイッチ2では全てのホットキーが独立(インディペンデント) していることです。キースイッチ2におけるホットキーは、サブセットのインディペンデント ON/OFF ステー タススイッチとみなすことができます。
- "SYNC"モードにおけるホットキー間のスイッチングを行う時、MIDIキーボード上で押されている全てのノ ートは、新しいホットキーの対応するサブセットをトリガーします。あるいは(SYNC モードではない場合)、 新しく押されたノートのみが、対応するサブセットをトリガーします。
- 8."ON"ボタンをクリックし、現在のエクステンダーの有効/無効を選択します。

3.1.3 キースイッチ 3



図 3-5 - キースイッチ 3 エディターインターフェース

図 3-5 に見られるように、キースイッチ 3 エクステンダーエディターはキースイッチエクステンダーと似ており、16の MIDI チャンネルに 16 のキースイッチコントローラがあります。



図 3-6-キースイッチ 3 フローチャート

キースイッチ3のフローチャートを図3-6に示します。キースイッチ3エクステンダーは、MIDIキーボードから MIDI ノートを受け取り、そのノートがホットキーとして定義されているかをチェックします。ホットキーであることが確認されると、スイッチコントローラーは、ノートフィルターに対して、MIDI ノートメッセージによってトリガーされた現在のホットキーに対応するサブセットを除く、その他全てをフィルターアウトさせます。そして、現在のホットキーのフィルタリングを無効にし、新しいホットキーの対応するサブセットがトリガーされます。現在のホットキーがリリースされると、スイッチコントローラーはノートフィルターに対して、最初のホットキーに対応するサブセット(12のスロットのうち最小のものが利用可能です)を除く、その他全てを無効にするよう伝え、トリガー可能状態にします。ホットキーが受信されない時は、MIDI ノートはノートフィルターを通過してそれぞれのフィルタースイッチが要求するサブセットをトリガーします。

キースイッチ 3 エクステンダーの使用法

- 1. ホットキースロットを右クリックします。ホットキースロットが点滅します。(点滅はMIDIラーンが有効である ことを意味します)。MIDIキーボード上のノートを押し、ホットキーとしてセットアップします。
- 2.各サブセットローダーに新しいホットキーをセットアップするか、2つ以上のサブセットローダーに1つのホットキーをセットアップして、コンビとして使います。
- 3. ホットキーをキャンセルするには、ホットキースロットを有効(右クリック)にした後に左クリックします。これに より、異なるユーザーインターフェースに切り替わり、前のユーザーインターフェースで構成したホットキー はキャンセルされます。
- 4.アサインされたホットキーを持たないサブセットローダーは、キースイッチ3エクステンダーに影響しません。 5.異なるサブセットあるいはコンビ間をホットキーを押すことで切り替えると、最後に押したホットキーに対応す るサブセットがMIDIノートによってトリガーされます。

15

- N OTE:現在のホットキーがリリースされると、最初のホットキーが押されているように扱われます。これがキー スイッチとキースイッチ3の唯一の違いです。
- 6. いかなる時でもキースイッチ3はホットキーにアサインされているたった1つのサブセットまたはコンビを有効にします。ホットキーが有効なとき、他のホットキーのサブセットはトリガーされません。
- 7."SYNC"モードにおいてホットキー間をスイッチする場合は、MIDIキーボード上で押されている全てのノートは新しいホットキーの対応するサブセットをトリガーし、以前のホットキーのサブセットのリリーストリガーが実行されます。そうでない場合(SYNCモード以外の場合)は、新しく押されたノートのみが対応するサブセットをトリガーし、前にトリガーされたサブセットはノート自体がリリースされるまでリリースされません。
 8.現在のエクスエクステンダーの有効/無効を切り替える場合は"ON"ボタンをクリックします。

3.1.4 プログラムチェンジ

6	1	PI	ogram (Chang	je	
01	0	-	07 🚺	Thru	V	
02	2		08 📘	Thru	V	SYNC
03	2		09 📘	Thru		
04)	6		10 🚺	Thru		
05	Thru		11 🗌	Thru	V	ON
06	Thru	7	12	Thru	V	OK

図 3-7 - プログラムチェンジインターフェース

図 3-7 に示すように、12 のスロットは 12 のサブセットローダーに対応します。各スロットの左側にある青色 LED はサブセットがトリガーできる状態かどうかを示します。スロットの右側にある下向きの三角を左クリックす るとポップアップメニューが開き、プログラムチェンジコントローラーの番号を選択することができま す。"SYNC"ボタンにより Note Sync mode の有効・無効を、"ON"ボタンにより現在のエクステンダーの有効・ 無効を切り替えることができます。16 の MIDI チャンネルには、16 の独立したプログラムチェンジコントローラ があります。



図 3-8 - プログラムチェンジフローチャート

プログラムチェンジコントローラはキースイッチコントローラに似ています。 図 3-8 のように、プログラムチェ ンジはコントロールされる全てのサブセットのトリガーを無効にすることができる、ということがテクニカルな違い です。プログラムチェンジコントローラは入力される MIDIメッセージを受け取ってチェックします。 MIDI プログ ラムチェンジメッセージが認証されると、コントローラはメッセージにしたがってトリガーされるサブセットをチェ ンジ(ON/OFF 切り替え)します。 プログラムチェンジ Ext の使用法

1.サブセットローダーのプログラムチェンジナンバーをセットアップします。

Thru:プログラムチェンジ Ext の影響を受けません。

0-11:MIDI プログラムチェンジメッセージによってトリガーされます。

- 2.各サブセットローダーは、固有のプログラムチェンジナンバーを持っています。すなわち、プログラムチェンジナンバーは多くのサブセットローダーと共有が可能で、コンビを作ることができます。
- プログラムチェンジメッセージが空のプログラムチェンジナンバーを示した場合は、どのサブセットローダー も入力された MIDI ノートに応答しません。
- 4."SYNC"モードで新しいプログラムチェンジメッセージを受け取ると、MIDIキーボード上で押されている全 てのノートは新しいプログラムの対応するサブセットをトリガーし、前のプログラムのサブセットのリリーストリ ガーが実行されます。そうでない場合(SYNCモード以外の場合)は、新しく押されたノートのみが対応す るサブセットをトリガーし、以前トリガーされたサブセットはノート自体がリリースされるまでリリースされませ ん。
- 5.現在のエクスエクステンダーの有効/無効を切り替える場合は"ON"ボタンをクリックします。
 - 3.1.5 モッドホイール



図 3-9 - モッドホイールインターフェース

図 3-9 に示すように、12 のスロットは 12 のサブセットローダーに対応します。LED はサブセットがトリガー できる状態かどうかを示します。LED の右にある下向きの三角をクリックすると、セレクションメニューが開き、ト リガーグループを選択できます。"Vel Range"スライダーは各サブセットグループのモッドホイールコントローラ ーの対応範囲を指定します。"SYNC"ボタンはNote Syncing モードを有効にします。"ON"ボタンはモッドホイ ールエクステンダーの有効・無効を選択します。16 の MIDI チャンネルには 16 の独立したモッドホイールコン トローラがあり、それぞれが各チャンネルのモッドホイールコントローラーによってコントロールされます。



図 3-10 - モッドホイールフローチャート

17

モッドホイールエクステンダーのフローチャートを図 3-10 に示します。モッドホイールコントローラは MIDI キーボードから MIDI メッセージを受信し、MIDI メッセージタイプをチェックします。受信したメッセージがモッ ドホイールパラメータの変更であった場合は、スイッチコントローラーはノートフィルターに対し、パラメーター の変更に従って反応するよう伝え、結果として対応するサブセット/コンビはトリガー可能またはトリガー不可能 な状態をトリガーします。 MIDI ノートを受信した場合は、ノートはノートフィルターを通り、各サブセットの構 成にしたがってサウンドをトリガーします。

モッドホイールエクステンダーの使用法

1. トリガーグループをセットアップする。

スルーグループ:モッドホイールエクステンダーの影響を受けません。

ノーマルグループ:トリガーグループの有効範囲は0~Min です。Min はバリューレンジバーの最小値です。 ローグループ:トリガーグループの有効範囲は(M+1)~MAXです。Max はバリューレンジバーの最大値です。 ハイグループ:有効範囲は最大値以上になります。最大値が127の時は、このトリガーグループ

- (ハイグループ)は機能せず、他のトリガーグループ(ノーマル及びロー)のみが機能します。
- 2.モッドホイールパラメーターを異なるトリガーグループの値に変更すると、各トリガーグループに対応するサ ブセット/コンビは有効または無効になり、サブセット/コンビはトリガー可能またはトリガー不可能になりま す。
- 3.各 MIDI チャンネルでトリガーされるサブセット/コンビは、それぞれのチャンネルのモッドホイールバリュー によって決定されます。
- 4.新しいモッドホイールメッセージ値が"SYNC"モードで受信されると、MIDIキーボード上で押されている全てのノートは新しいグループの対応するサブセットをトリガーし、前のグループのサブセットのリリーストリガーが実行されます。そうでない場合(SYNCモード以外の場合)は、新しく押されたノートのみが新しいモッドホイールグループのサブセットをトリガーし、前のグループはノート自体がリリースされるまでリリースされません。
- 5.現在のエクスエクステンダーの有効/無効を切り替える場合は"ON"ボタンをクリックします。
 - 3.1.6 レガートアサイン



図 3-11 - レガートアサインインターフェース

図 3-11 に示すように、12 のスロットは 12 のサブセットローダーに対応しています。スロットの右にある下 向きの三角をクリックすると、セレクションメニューが開き、トリガーグループをアサインすることができま す。"Self Trigger"ドロップダウンメニューにはいくつかのセルフトリガーモードがあります。"RELA"ノブはノー トがリリースされた時のアタックスピードをコントロールします。"REL.G"ノブはリリース時のゲインボリュームを コントロールします。"Poly"ボタンはポリフォニーとモノモード間をトグルします。"ON"ボタンは現在のエクステ ンダーを有効または無効にします。16 の MIDI チャンネルに 16 の独立したレガートコントローラがあります。 レガートコントローラのワークフローはモッドホイールにとても似ていますが、レガートコントローラはトリガーグ ループの定義にマッチするプレイ中のシーケンスに依存しており、グループ間を自動でスイッチします。レガ ートアサインエクステンダーは4つのトリガーグループを持っています。ノーマル、アップ、ダウン、セルフトリガ ーです。

- ノーマル:押されているノートが無い状態で新しいノートを押すと、ノーマルモードが開始し、新しいノートはノーマルグループにアサインされるサブセット/コンビをトリガーします。
- Up:予め押されているノートがある場合に前のノートよりも高いノートを押すと、アップグループ にアサインされるサブセットまたはコンビをトリガーします。
- **Down**:予め押されているノートがある場合に前のノートよりも低いノートを押すと、ダウングループにアサインされるサブセットまたはコンビをトリガーします。
- セルフトリガー:セルフトリガーは特別な機能です。新しく押されたノートが最後に押されていた ノートと同じである場合、このモードにアサインされているサブセットまたはコンビをトリガーしま す。

レガートアサインエクステンダーの使用法:

- 1. グループをサブセットにアサインします。"Thru"グループはサブセットがレガートアサインエクステンダーの影響を受けないことを意味します。
- セルフトリガー: "All"モードで同じノートを押すと、ノーマル、アップ、ダウングループを循環することができ ます。ノーマル&アップモードでは、同じノートを押すとノーマルとアップモードを循環します。ノーマル& ダウンモードでは、同じノートを押すとノーマルとダウングループを循環します。アップ&ダウンモードでは、 同じノートを押すとアップとダウングループを循環します。ノーマルモードでは、同じノートを押すと、ノー マルレガートモードのみをトリガーします。アップモードでは、同じノートを押すとアップグループをトリガー します。ダウンモードでは、ノートを繰り返し押すと、ダウングループのみをトリガーします。
- アップレガートモードに入っている時に、いずれのサブセットもアップグループにアサインされておらず、 かつダウングループにアサインされているサブセットが存在する場合は、ダウンレガートモードが有効にな ります。ダウンレガートモードに入っている時に、いずれのサブセットもダウングループにアサインされてい ない場合は同じルールが適用され、アップレガートモードが有効になります。アップとダウンの両方のレガ ートグループがアサインされていない時は、ノーマルモードが有効になります。



図 3-12 - レガートアンプリチュードエンベロープグラフ

- 4. REL A がゼロ以外のとき、図 3-12 のアンプエンベロープが全てのレガートモードのサブセットに適用され ます。(Thru にアサインされているサブセットを除きます)
- レガートモードはデフォルトではモノモードになっています。ノートが押されると、直前に押されていたノートは自動的にリリースされます。これは直前のノートが押され続けているかどうかには関係しません。ポリフォニーモードが有効の場合は、実際のノートの状態によって、ノートがリリースされるかどうか決定します。
 NOTE:モノ/ポリモードは"Thru"以外のグループにアサインされたサブセットにのみ影響します。

6."ON"ボタンをクリックすると、現在のエクステンダーを有効/無効にします。

3.1.7 オートセレクト

6	Automatic Select							
01	Normal 🔻	07	Up 🔻	Self Trigger				
02	Thru 🔻	80	Thru 🔻	V Normal & Up				
03	Thru 🔻	09	Thru 🔻	12 147				
04	Thru 🔻	10	Thru 🔻					
05	Thru 🔻	11	Thru 🔻					
06	Thru 🔻	12	Thru 🔻	KEY LUNGE TIME LANGE				

図 3-13 オートセレクト

図 3-13 に示すように、スロット 01-12 はレイヤーエディターの 12 のサブセットローダーに対応します。下向き の三角をクリックするとオートセレクトグループをアサインできます。"Self Trigger"ドロップダウンメニューには いくつかのセルフトリガーモードがあります。"KEY RANGE"ノブはスケールインターバルセッティングを定義 します。"TIME RANGE ノブは 2 つの連続したノート間のタイムインターバルを定義します。"ON"ボタンは現 在のエクステンダーを有効または無効にします。

オートセレクトの使用法:

- 1. サブセットにグループをアサインします。"Thru"グループはサブセットがレガートアサインエクステンダーの影響を受けないことを意味します。
- セルフトリガー:"All"モードで同じノートを押すと、ノーマル、アップ、ダウングループを循環することができます。ノーマル&アップモードでは、同じノートを押すとノーマルとアップモードを循環します。ノーマル&ダウンモードでは、同じノートを押すとノーマルとダウングループを循環します。アップ&ダウンモードでは、同じノートを押すとアップとダウングループを循環します。ノーマルモードでは、同じノートを押すと、ノーマルレガートモードのみをトリガーします。アップモードでは、同じノートを押すとアップグループをトリガーします。ダウンモードでは、ノートを繰り返し押すと、ダウングループのみをトリガーします。
- 3. ノートが低いノートから高いノートへと演奏されていくときに、いずれのサブセットもアップグループにアサインされておらず、かつダウングループにアサインされているサブセットが存在する場合は、ダウングループが有効になります。逆に、ノートが高いノートから低いノートへと演奏されていく時に、いずれのサブセットもダウングループにアサインされておらず、かつアップグループにアサインされているサブセットが存在する場合は同じルールが適用され、アップグループが有効になります。アップとダウンの両方のグループがアサインされていない時は、ノーマルグループが有効になります。
- キーレンジ(セミトーン)は2つの連続したノート間のスケールインターバルを制限します。セミトーンインタ ーバールがキーレンジの範囲内にある時のみ、ノートは"Normal"以外のグループをトリガーするための 要求を満たします。
- 5.タイムレンジ(ms)は2つのノート間のタイムインターバルを制限します。タイムインターバルがタイムレンジの 範囲内にある時のみ、ノートは"Normal"以外のグループをトリガーする要求を満たします。

3.1.8 スピードディテクション

QIN-POWERED INSTRUMENT ENGINE USER MANUAL



図 3-14 スピードディテクションインターフェース

図 3-14 に示すように、12 のスロットはレイヤーエディターの 12 のサブセットローダーのサブセットに対応 します。下向きの矢印をクリックし、ポップアップメニューからサブセットグループを選択します。スピードディテ クションウィンドウ:青いエリアはスピードディテクタの現在のセットアップを示します。ディテクタタイムバーをド ラッグすることでパラメータを変えることができます。スピードディテクションウィンドウの下にある、数値を示し ている二つのディスプレイはドラッグすることが可能で、それぞれ"Medium"と"Quick"タイプのインターバルを 示します。"Poly"スイッチはポリフォニー/モノモードの有効/無効を切り替えます。"ON"ボタンは現在のエクス テンダーを有効または無効にします。16 の MIDI チャンネルには 16 の独立したスピードディテクションコント ローラがあります。

スピードディテクションのワークフローはレガートアサインに似ています。それらは自動的にグループをス イッチします。違いは基づいているスイッチルールです。

スピードディテクションはノート(非ホットキー)間のタイムインターバルに基づいてグループをスイッチしま す。2 つのタイムディテクタバーは、スピードディテクションをスロー・ミディアム・クイックという3 つの異なるスピ ードゾーングループに分割します。タイムインターバルがミディアムスピードゾーン(タイムディテクタバーの左 側、あるいは左のニューメリック表示)より大きい時はスローグループが有効になり、最後のノートはスローグル ープにアサインされたサブセットをトリガーします。タイムインターバルがミディアムスピードゾーン(2 つのディ テクタバーの間)に等しいあるいは小さく、かつクイックスピードゾーンより大きい場合は、ミディアムグループ が有効になり、最後のノートはミディアムグループにアサインされているサブセットをトリガーします。タイムイン ターバルがクイックスピードゾーンに等しいあるいは小さいとき、クイックグループが有効になり、最後のノート はクイックグループにアサインされたサブセットをトリガーします。.

スピードディテクションの使用法:

- 1. サブセットをセットアップし、異なるスピードグループにアサインします。"Thru"グループはスピードディテク ションエクステンダーに影響されません。
- 2. 2つのタイムディテクタバーが同じ値を共有する時は、図3-14に示されるようにミディアムグループは無視 されます。
- 3. モノモードでは、ノートが押されると最後に押されていたノートは自動的にリリースされます。デフォルトモ ードはポリモードです。

NOTE:ポリ/モノモードは"Thru"グループにアサインされているサブセットには影響しません。 4."ON"ボタンをクリックすると、現在のエクステンダーを有効または無効にします。

3.1.9 ラウンドロビン

QIN-POWERED INSTRUMENT ENGINE USER MANUAL



図 3-15 - ラウンドロビンインターフェース

図 3-15 に示すように、12 のスロットはレイヤーエディター上の 12 のサブセットローダーのサブセットに対応します。"ON"をクリックすると、各サブセットのラウンドロビン機能の on または off を切り替えられます。右にある"ON"ボタンは現在のエクステンダーを有効又は向こうにします。16 の MIDI チャンネルには 16 のインディペンデントラウンドロビンコントローラがあります。

ラウンドロビンエクステンダーはグループを自動的に切り替えます。ノートを押すと、サブセットは順番に ("ON"ボタンが有効の時はランダムに)選択・トリガーされます。セルフトリガーモード("Self Trigger"ボタンが 有効時)では、押されているノートが直前に押されたノートと同じ時のみ、連続的、あるいはランダムなサブセ ットのサウンドがトリガーされます。そうでない場合、シーケンスあるいはランダムサブセットの最初のサブセット ("ON"ボタンが有効になっている最も小さい数)がトリガーされます。

ラウンドロビンの使用法

- 1. "ON"ボタンをクリックし、サブセットローダーに対してラウンドロビンを有効にします。
- デフォルトのラウンドロビンモードはシーケンシャルモードです。"Random"ボタンをクリックするとランダム モードが有効になります。シーケンシャルモードでは、ノートを押すと有効なサブセットのうち1つのサウン ドをトリガーし、サブセットローダーは12のサブセットローダーから順番に選ばれます。ランダムモードで は、サブセットはランダムに選択されます。
- セルフトリガーモード。このモードでは、押されたノートが直前のノートと同じである時のみ、ランダムあるい はシーケンシャルに選ばれたサブセットのサウンドがトリガーされます。そうでない場合は、シーケンスある いはランダムリストの最初のサブセットのみがトリガーされます。デフォルトモードはランダムモードです。
- 4. "ON"ボタンをクリックすると現在のエクステンダーを有効または無効にします。
 - 3.1.10 リリーストリガー



図 3-16 リリーストリガーインターフェース

図 3-16 に示すように、12 のスロットは 12 のサブセットローダーに対応します。"Normal"ボタンは、MIDI ノートが入力されたときにサブセットをトリガーさせ、"Reltrig"ボタンは MIDI ノートがリリースされる時にサブセ ットをトリガーさせます。"Rel.Vel"コントロールバーは、リリースノートがトリガーされた時の、リリーストリガーさ れたノートと置き換わるノートのベロシティの違いをコントロールします。"Delay"ノブはトリガーされたサウ ンドを演奏するまでのウェイトタイムをコントロールします。タイムユニットは"ms"です。Hold"ノブはトリガーされたサンプルを維持する長さをコントロールします。タイムユニットは ms です。

NOTE:ノブの上にあるニューメリックディスプレイをクリックアンドドラッグすることで値を変えることができます。.

リリーストリガーのワークフローはサブセットのトリガーモードに基づいています。ノートが押されると、ノートトリガーはトリガー可能な全てのサブセット(リリーストリガーエクステンダー中でノーマルモードにアサインされている全てのサブセット)をトリガーします。ノートがリリースされると、Delay ノブによってセットアップした時間の後、ノートのリリースが Reltrig モードにアサインされたサブセットをトリガーします。そして、"Rel.Vel"コントロールバーでセットしたベロシティの差分をノートのオリジナルベロシティに加え、Hold ノブでセットした時間の間プレイを続けます。

リリーストリガーの使用法:

- 1. サブセットをノーマルと Reltrig モードにアサインします。
- 2. "Normal"モード。トリガーされると、ノートが押されている間、グループにアサインされているサブセットは プレイバックします。
- 3. "Reltrig"モード。トリガーされると、ノートがリリースした後に、"Delay"ノブでコントロールしたスタートディレ イの時間を待って、グループにアサインされているサブセットがプレイバックされます。トリガーされるベロ シティは、ノートのオリジナルのベロシティに、"Rel.Vel"バーによってコントロールされたベロシティの差分 を加えたものです。トリガーされたサウンドは"Hold"ノブが指定する限り維持されます。サブセットはノーマ ルもしくは Reltrig モード、あるいはその両方のモード(その時、サブセットはノートが押された時とリリースさ れた時の両方でトリガーされます)にセットすることができます。
- 4. "ON"ボタンをクリックすると現在のエクステンダーを有効または無効にできます。
 - 3.1.11 アフタータッチ



図 3-17 - アフタータッチインターフェース

図 3-17 に示すように、12 のスロットは 12 のサブセットローダーに対応します。各スロットの右にある下向きの 三角をクリックすると、ポップアップメニューからトリガーグループを選択することができます。"Note Range"バ ーは"Limit"モードにおける有効なトリガーノートレンジをコントロールします。"Vel Range"バーは"Limit"モー ドにおける有効なトリガーベロシティレンジをコントロールします。"Trig Mode"を使うと異なるアフタータッチモ ードを選択できます。"On"ボタンはアフタータッチエクステンダーを有効または無効にします。

アフタータッチ Ext が有効になると、Ext は MIDI メッセージを受け取って After Touch を開始します。アフタ ータッチトリガーグループに従って"Normal"と"Both"グループにある全てのサブセットをリリースし、その間 に"Touch"と"Both"トリガーグループにある全てのサブセットをトリガーします。アフタータッチを停止する MIDI メッセージを受け取ると、"Touch"グループにある全てのサブセットはリリースされます。 アフタータッチの使用法

- 1. サブセットのトリガータイプをセットアップします。"Thru"タイプはアフタータッチ Ext の影響を受けません。
- 2. Normal グループ。Normal グループにあるサブセットはアフタータッチチャンネルが有効"ではない"時の みサウンドをプレイバックします。
- 3. Touch グループ。Touch グループにあるサブセットは、アフタータッチチャンネルが有効のときのみサウンドをプレイバックします。
- 4. Both グループ。Both グループにあるサブセットはアフタータッチチャンネルが有効かどうかに関わらず常 にプレイバックします。
- 5. 3 つのタイプのトリガーモードがあります。ALL, 押されている全てのノートはアフタータッチの振る舞いに 関わるものとして扱われます。LAST KEY, 最後に押されたキーのみが、アフタータッチの振る舞いに関 わるものとして扱われます。LIMIT, Note と Vel Range バーセッティングの範囲内にあるノートのみが、現 在のアフタータッチに関わってきます。
- 6. "ON"ボタンをクリックすると、現在のエクステンダーを有効または無効にできます。

3.1.12 ディレイトリガー

16 1	7	Dela	y Trigge	r
01	0.500s	07	0.000s	
02	0.500s	80	0.000s	
03	0.000s	09	0.000s	
C)4}	0.250s	10	0.000s	UN
05	0.250s	11	0.000s	
06	0.000s	12	0.000s	OK

図 3-18 - ディレイトリガーインターフェース

図 3-18 に示すように、12 のスロットは 12 のサブセットローダーに対応します。 ニューメリックディスプレイ をクリックアンドドラッグすることで値を変えることができます。

ディレイトリガーエクステンダーは非常にシンプルです。これはサウンドのトリガーをアサインされた時間だけ遅らせます。

ディレイトリガーの使用法:

1.ディレイタイマーをセットアップします。

2.ノートを押すとディレイタイマーはカウントを始めます。タイマーがセットオフマークに到達する前にノートが リリースされた場合は、ノートは実行されません。

NOTE:ノートがホットキーであり、トリガーされる前にリリースされた場合は、ホットキー機能は働きません。

3."ON"ボタンをクリックすると現在のエクステンダーを有効または無効にできます。

3.1.13 ワンショット

26 -2	1000	One	Shot	
01	ON	07	ON	
02	ON	08	ON	
03 [ON	09	ON	ON
04	ON	10	ON	
05	ON	11	ON	
06	ON	12	ON	ОК

図 3-19 - ワンショットインターフェース

図 3-19 に示すように、12のスロットは 12のサブセットローダーに対応します。各スロットの右にある"ON" ボタンは機能を on または off にします。

ワンショットエクステンダーはワンショット機能が有効になっている全てのサブセットのプレイバックをコントロー ルします。このExtはアンプリチュードエンベロープがサステインステージに行くまでサンプルをプレイバックし、 リリースステージを無視します。よって、サンプルが自然に終了するまでプレイが続きます。ループサンプル に関しては、サンプルがループ領域を繰り返す時に Amp Env'のリリースステージを使うと、サンプルはプレイ バックをフェードアウトしていきます。 ワンショットの使用法:

1.ワンショットのあるサブセットを有効にします。

2."ON"ボタンをクリックし、現在のエクステンダーを有効または無効にします。デフォルト値は off です。

3.1.14 エラティックレンジコントロール(E.R.C.)



図 3-20 - エラティックレンジコントロールインターフェース

図 3-20 に示すように、ERC エクステンダーは Volume と Pitch の 2 つのパートで構成されます。" Volume" はファインチューニングノブとスライダーを持っており、いずれもボリュームの偏差をコントロールするために使 います。"Pitch"もまたファインチューニングノブとスライダーを持っており、ピッチの偏差をコントロールするた めに使います。スライダーバーをドラッグすると、値を調整することができます。

"ON"ボタンにより現在のエクステンダーを有効または無効にできます。

ERC エクステンダーはとても直接的で、ノートがトリガーされると、ボリュームとピッチを指示された通りに変化 させます。これにより、最終的なサウンドに味付けをしたり人間の不正確性を演出し、サウンドをより生音に近 づけることができます。

ERC の使用法:

- 1. ボリューム及びピッチの偏差をセッティングします。
- a. ボリュームの偏差幅は 0-127 です。 ベロシティカーブは非線形なので、 偏差の効果も非線形になります。 ファインチューニングノブはボリューム幅を 1/127 刻みでコントロールします。
- b. ピッチ偏差幅は 0-127 で、それぞれの数字は 100 セント刻みの変化に対応します。
- 2. ERC Extを有効にすると、同じノートが同じベロシティで2度演奏されたとき、2度目のサウンドが微妙に変 化します。
- 3. "ON"ボタンをクリックすると、現在のエクステンダーを有効または無効にすることができます。



3.1.15 マイクロチューニング

図 3-21 - マイクロチューニングインターフェース

図 3-21 に示すように、12のスライダーはスケール中の各ノートのファインチューニングをコントロールします。各スライダーバーをクリックアンドドラッグすると値を変えることができます。"TUNING"ボタンは現在のエクステンダーの on/off を切り替えます。各ノートのチューニング幅は±50 セントです。.

マイクロチューニングの使用法:

1. 必要に応じてスケールのマイクロチューニングをセットアップします。

- 2. Ext を有効にした状態で C-2,C-1,C0,C1,C2,C3,C4,C5,C6,C7,C8 が押されると、ノートのピッチはこの Ext のノートセッティングにしたがってモディファイされます。
- 3. "Tuning"ボタンを無効にすると、Ext は無効になります。これはアンロードするのと同様です。デフォルト セッティングは off です。

デフォルトチューニングは 12T にセット(12トーンは平均律に一致しています)されており、on/off スイッチに 影響されません。残りのスケールはスケールのクォータートーンです。

16 .17	Legato Assignment II							
01 Normal V	07 Up Pass 🔻	Interval	100 cents					
02 Thru 🔻	08 Up 🔻	50%	100% 0%					
03 Thru 🔻	09 Thru 🔻							
04 Thru 🔻	10 Thru 🔻	E.						
05 Thru 🔻	11 Thru 🔻	Speed	Hoid Vei Kate					
06 Thru 🔻	12 Thru 🔻	Poly	On OK					

3.1.16 レガートアサイン 2

図 3-22 - レガートアサイン 2 インターフェース

図3-22に示すように、12のスロットは12のサブセットローダーに対応します。スロットの右にある下向きの 三角をクリックすると、トリガーグループをアサインするためのセレクションメニューが開きます。

"Interval"ドロップダウンメニューはインターバルのレンジをセント単位でセットします。

"Speed"ノブは渡されるノートのスピードをコントロールします。MIDI CC#12を使うこともできます。

"Hold"ノブは渡されるノートの長さをコントロールします。MIDI CC#13を使うこともできます。

"Vel Rate"ノブは渡されるノートのベロシティをコントロールします。MIDI CC#14を使うこともできます。 "Poly"ボタンはポリフォニーとモノモードの間をトグルします。"ON"ボタンは現在のエクステンダーを有 効または無効にします。

3.2 サブセットエクステンダー

サブセットエクステンダーはそれぞれの独立したサブセットのサウンドパラメーターコントロールの幅を広 げます。例えば、"アンプリチュードエンベロープエクステンダー"は各サブセットのアンプエンベロープをコン トロールするサブセットエクステンダーです。すなわち、レイヤーエディター上の12のスロットにある各サブセ ットローダーは、固有のアンプリチュードエンベロープエクステンダーパラメータを持っています。

エクステンダーのロード:空の Ext スロットを右クリックし、ポップアップメニューから Ext を選択します。ロードされると、空の Ext スロットは Ext's アイコンによって表されるようになります。ジェネラルエクステンダーエディターはアイコンをクリックすることによって開かれ、サブセットエクステンダーエディターはレイヤーエディター

の EDIT ボタンから開かれます。

エクステンダーのアンロード:Ext をアンロードするには、ロードした Ext スロットを右クリックし、"Unload" を選択します。アンロードされると、Ext は直ちに機能しなくなります。

NOTE;"Amplitude Envelop"のようないくつかのデフォルトエクステンダーはアンロードできません。

3.2.1 アンプリチュードエンベロープ



図 3-22 - アンプリチュードエンベロープインターフェース

レイヤーエディターのサブセットローダースロットにある"Edit"ボタンをクリックすると、図 3-22 に示すように対応するアンプリチュードエンベロープエクステンダーを開くことができます。この Ext は 5 つのスライダーとニューメリックディスプレイで構成され、左から右に Attack, Hold, Decay, Sustain そして Release となっています。



図 3-23 - アンプリチュードエンベロープグラフ

図 3-23 に示すように、アンプリチュードエンベロープはボリュームエンベロープになっています。

アンプリチュードエンベロープの使用法

- 1. Amp Env をセットアップします。
- 2. ノートがリリースされると、現在のステージに関わらずサンプルはリリースステージに入ります。ノートがトリ ガーされるとアンプリチュードエンベロープがサウンドに適用されます。これは図 3-26 に示すように 5 つの ステージを含みます。

1.Attack は無音状態から最初の最大音への時間をコントロールします。

2.Hold は最大音の大きさを維持する時間をコントロールします。

3.Decay はエンベロープが減衰して安定した値になるまでの時間をコントロールします。

4.Sustain は継続的に減衰していく音が安定するレベルをコントロールします。

5.Release は音がリリースを始めて無音になるまでの時間をコントロールします。

3.2.2 サブレイヤーレイアウト(SLL)



図 3-24 - サブレイヤーレイアウトエクステンダーエディター

SLL エクステンダーがロードされた後、レイヤーエディターの"Edit"ボタンをクリックすると、図 3-24 に示 すように対応するサブレイヤーレイアウトエクステンダーエディターを開きます。SLL エクステンダーが有効に なると、各サブセットローダースロットは他の6つのサブセットローダーをそれぞれホールドするよう拡張されま す。各拡張サブセットローダーの右にある2つのニューメリックカラムはベロシティレンジを表します。ニューメ リックディスプレイはその上を垂直にドラッグすることで調節できます。左の数字はベロシティの最小値、右の 数字はベロシティの最大値です。

サブレイヤーレイアウト Ext は、それぞれのサブセットローダーを拡張し、別の6つのサブセットローダー を追加します。6つの拡張サブセットは1つのマルチレイヤーサブセットのように働きます。他のエクステンダ ーでは、これら6つのエクステンダーは1つのサブセットのように扱われます。したがって他のエクステンダー から全体をひとまとまりとしてコントロールされます。

サブレイヤーレイアウトの使用法:

- 1. 6 つのサブセットをロードし、ベロシティレンジを自由にアレンジします。各サブセットのベロシティレンジは お互いにオーバーラップ可能です。オーバーラップした領域のノートがトリガーされると、そのノートにマッ プされた全てのサブセットがプレイバックされます。
- 2. SLL Ext が有効になると、レイヤーUIの対応するサブセットローダースロットはサブセットをロードしなくなり ます。スロットをクリックするとエディターが開きます。
- 3. キーマップエディター上の Vel レンジは SLL のベロシティレンジと似た働きをします。しかし、Vel レンジの レイアウト単位は 12 のサブセットローダースロットであり、ここでは SLL の 6 つのサブセットは 12 のスロット 全体を一つとして扱われます。
- 4. SLL Ext を使う時は、6 つの拡張サブセットをひとまとまりとして、ベロシティ及びキーレンジのセットアップ することを忘れてはいけません。
- 5. SLL Extをアンロードすると、6つのサブセットも同様にアンロードされます。

3.2.3 ピッチエンベロープ



図 3-25 - ピッチエンベロープエクステンダーエディター

ピッチエンベロープエクステンダーがロードされた状態でレイヤーエディターの"Edit"ボタンをクリックす ると、図 3-25 に示すようなピッチエンベロープエクステンダーエディターが開きます。"ON"ボタンにより対応 するサブセットのエクステンダーを on/off できます。"REL"ボタンはリリースエンベロープステージの on/off を スイッチし、グラフィックディスプレイ上に暗い色で表されます。"V.T2"ボタンはピッチエンベロープに適用さ れた、特別に定義したベロシティレンジを使うかどうかを on/off します。ニューメリックディスプレイはピッチエン ベロープコントロールポイントの全てのパラメータに対応します。グラフィックエンベロープディスプレイのコント ロールポイントのクリック、ニューメリックディスプレイ上のクリック、あるいはドラッグによって値を変更できます。 ピッチ Env グラフィックディスプレイはピッチエンベロープの全てのパラメータを調整するために使われます。 それぞれのコントロールポイントは直接ドラッグ、あるいはクリックすることでニューメリックディスプレイの値を 調整することが可能です。"P.Range"はピッチ Env のピッチレンジをコントロールします。最大レンジはフルス ケール 2 つ分です。"Vel.Range"バーはピッチ Env が適用されるベロシティレンジをコントロールしま す。"V.T2"が有効なときのみ、"Vel.Range"は機能します。

ピッチ Env Ext は"ON"ボタンが有効になっているサブセット上で機能します。ピッチ Env Ext が有効であるサ ブセットをノートがトリガーする時、Ext は Vel Range セッティングに対するノートベロシティをチェックし、ノート が Vel Range の範囲内であれば、ピッチ Env セッティングがサウンドに適用されます。V.T2 ボタンが有効では ない時(すなわち、特別なベロシティレンジトリガーがアサインされていない時)は、入力されるノートは Vel Range に対してチェックされず、ピッチ Env セッティングが直ちに適用されます。リリース Env が有効ではない ("REL"ボタンが有効ではない)時は、ピッチ Env は 6 つのステージ、Delay, Attack, Hold, Decay, Sustain, Release を通過します。リリース Env が有効な時は、7 つのステージ、Delay, Attack, Hold, Decay, Sustain, Attack2, Release を通過します。

ピッチ Env の使用法:

- 1. 12 のサブセットローダーにあるそれぞれのサブセットのパラメータをセットします。
- 2. ノートがリリースされている時、どのステージにノートがいたとしても、Attack2またはReleaseステージに移ります。
- 3. Delay, Attack, Hold, Decay, Attack2 そして Release の測定単位は s(秒)、Level(HL)と Sustain の測定ユニットはセントです。最大値は"P.Range"によって決定します。
- 3.3 スペシャルフィーチャー
 - 3.3.1 マルチ MIDI とオーディオチャンネル

QIN-POWERED INSTRUMENT ENGINE USER MANUAL

INSTRU	MENTS		1660	ree e	6.6.6	ă ă	
Brows	er						Sikie.
ChineeSt	IONA			RV	Defaul	t	Multi
-	Serie III		MAIN	LAYERS	S KEYMAP	5 EX	TENDERS
Midi	1 1 Audio	out 1	主般				LOAD
ChineeSa 2	nXian		San Xian	₹L_	***** INI I ***	**	SAVE
截			BEND 2	10.0		0	127
Midi d	1.2 Audio	out 1		1010			
Chine	dh 1	ch 9	SENS E	10.0	Right	E PAN	YOLUME
柳	dh 3	ch 11	SENS				
举	ch 4	ch 12	1				
Midi	ch 5	ch 13					
Chine	ch 6	ch 14					
古	ch 7	ch 15					
40	ch 8	ch 16					

図 3-26 - メインユーザーインターフェース-MIDI 及びオーディオチャンネル

図 3-26 に示すように、ロードされた各インストゥルメントの MIDI とオーディオチャンネルは自由にアサインできます。インストゥルメントがシーケンサーから MIDI チャンネルを通してメッセージを受け取ると、対応するインストゥルメントがトリガーされて、対応するオーディオアウトプットにサウンドを出力します。全てのインストゥルメントのオーディオアウトプットはデフォルトでは1番目のステレオアウト(Out1)にセットされます。

QIN RV は 16の MIDI チャンネルと 16ペアのステレオアウトプットを持っています。エフェクトは、デフォルトでは 1 番目のステレオアウト(Out1)を使うようにセットされています。それらは対応するインストゥルメントのオーディオアウトプットにインサートされます。

NOTE:必要な場合は、ホストシーケンサーのマルチアウトサポートを有効にするか、いくつかのオーディオチャンネルを 無音にしてください。

チャプター4:エクステンダーを組み合わせる

(コンバインエクステンダー)

このチャプターでは、より進化したパフォーマンスを創造するための、エクステンダーのコンバイン方法 を説明します。Extsを使った実験により、更なる可能性を発見できるでしょう。

4.1 スピードディテクション&レガート

今、3つのサブセットを持つレガートパッチ、そのうち2つはレガートグループにあり。これらの2つを異な るプレイスピードでトリガーしたいとします。このためには、レガートアサインとスピードディテクションエクステン ダーの2つを組み合わせる必要があります。.

サブセットセットアップ:サブセットローダー01 に"NORMAL"サブセット、サブセットローダー02 に"Legato Quick"サブセット、サブセットローダー03 に"Legato Slow"サブセットをロードします。

レガートセットアップ:サブセットローダー01 に"NORMAL"、サブセットローダー02,03 に"Up"また は"Down"(ここではレガート/ノンレガートモードの違いを説明することが目的なので、アップまたはダウングル ープのどちらかのみで構いません。言い換えると、ノーマル-アップ、またはノーマル-ダウンといったノンレガ ート/レガートモードで十分です)。

スピードディテクションセットアップ:サブセットローダー01 に"Thru"、サブセットローダー02 に"Quick"、 そしてサブセットローダー03 に"Slow"をロードします。両方のスピードディテクターバーはクイック-スローグル ープの中で同じ値を持っています。(すなわち、テンポ 120 の時、500ms になります)



図 4-1 - MIDI トラックの例

図 4-1 に示す MIDI トラック上のいくつかのノートを試してみましょう。



図 4-2 - MIDI トラックの例 - 結果 1/3

ここではレガートを有効にして MIDI トラック上でノートをプレイバックしましょう。図 4-2 に示すように、レイ ヤーエディターの中に、図 4-1-の MIDI ノートによってトリガーされたサブセットの結果を見ることができます。 最初のノート B5 はサブセット 01 をトリガーします。次のノート、C6,B5,C6 はサブセット 02 とサブセット 03 の両 方をトリガーします。これは、B5 がはじめて押された時、B5 のみが押されているノートだからです。それがノン レガートモードであり、"Normal"サブセット(サブセット 01)をトリガーします。2 つ目のノートからは、ノートが押 されても前のノートは維持したままになり、結果 2 つのノートが押されていることになります。これがレガートモ ードであり、"Up"あるいは"Down"グループにあるサブセット(サブセット 02 と 03) がトリガーされます。

	01 & 02		01 & 02
01 & 03		01 & 03	
Slow	Quick	Slow	Quick

図 4-3 - MIDI トラックの例 - 結果 2/3

レガートアサインを無効にし、スピードディテクションを有効にした状態で MIDI トラックのノートをプレイバ 32

QIN-POWERED INSTRUMENT USER MANUAL

ックしましょう。図 4-3 に示すように、図 4-1 の MIDI ノートによってトリガーされたサブセットの結果を見ることが できます。スピードディテクションでは、最初に押されたノートは"Slow"グループにあるため、"Slow"のサブセ ット 03 をトリガーします。次のノート、C6 が押されると、そのタイムインターバルの短さのため、"Quick"グルー プのサブセットをトリガーします。(例えば、テンポが 120 の時、スピードディテクションエクステンダーの 2 つの バーの値は 500ms にセットされます。ここでは C6 と B5 の間のタイムインターバルは 250ms です)。残りのノ ートも同様に分析されます。サブセット 01 が"Thru"グループにアサインされている時は、全てのノートがサブ セット 01 をトリガーします。



図 4-4 -MIDIトラックの例 - 結果 3/3

ここではレガートアサインとスピードディテクションを有効にし、MIDIトラックのノートをプレイバックしまし ょう。図 4-4 に示すように、レイアウトインターフェースページ上に、図 4-1 の MIDIノートによってトリガーされ たサブセットの結果を見ることができます。ここでは新しいパフォーマンステクニック、スピードレガートを使うこ とができます。必要であれば、同じ考え方に従って、3 つのグループを更なるスピードディテクションアサイン に分割することもできます。

チャプター5:オーソライゼーション

このチャプターでは QIN プラグインのオーソライズ方法を説明します。レジストレーションメカニズムの詳 しい情報についても併せて説明します。

5.1 インストゥルメントのオーソライズ方法

まず、ライセンスを購入し、ユーザーID を確認します(セクション 5.1.1 を参照してください)。その後、ユーザーID とあなたの名前を Kong Audio's personnel (info@chineekong.com)までご連絡ください。1 営業日以内に xml キーファイルをお送りします。以下で詳しく説明します。

5.1.1 ユーザーID の入手

QIN RV のレジストレーションプロセスは、レジストレーションツールを使って行います。ツールのダウンロ ードリンクは購入時に通知されます。まず、購入された Kong Audio インストゥルメントをインストールし、続けて レジストレーションツールを起動してユーザーID を入手します。ユーザーID の正しいフォーマットは KACS-XXXX-XXXX.です。

Kong Audio Qin Engine Regtool v2.1	×
空音軟件 B KONG CHINEE ORCHESTRA	
Kong Audio Qin Engine RV.	
Installation Folder: C:\Program Files (x86)\Vstplugins\Kong Audio Version Info: 2.0.9.0	
ChineeGuZheng_Classic	
Version Info: File Not Found.	
Soundbank Folder: D:\Kong Audio Qin Library\ChineeGuZheng_Classic\SoundBank\	
Sound module: D:\Kong Audio Qin Library\ChineeGuZheng_Classic\ChineeGuZheng_Clas	
Authorization ID: KACS-	
Full Name:	
Box Serial: CLTD-	
You will find your Box Serial in the boxset.	
Fill in the form and send the exported xml file to: <u>sale@chineekong.com</u> and you will receive a keyfile shortly after we have reviewed your registration.	
Press the blue button to switch between submission/authorization.	
	_



5.1.2 プロダクトオーソライズ

レジストレーション XML キーファイルを受け取りましたら、インストゥルメントのオーソライズは準備完了で す。もう一度お伝えします。オーソライゼーションはレジストレーションツールによってのみ可能です。ツール をウェブサイトからダウンロード、あるいは DVD からツールを起動します。"Import the Regkey File"をクリックし、 ユーザーID の送信後に受け取った XML keyfile を選択します。レジストレーションツールの UI 上に XML フ ァイルをドラッグ&ドロップすることも可能です。

インストゥルメントはリロードされるまで、"unregistered"マークを表示します。

NOTE:オーソライゼーションをする前に、プラグインが正しくインストールされて使用可能な状態であることを確認してください。 マニュアルでインストールされているファイルの移動/コピーを行うと、修復不可能な問題が発生する可能性があります。マニュ アルでのQIN RV プログラム、インストゥルメントファイルの移動や整理は避けてください。既にQIN v1.0 インストゥルメントがイン ストールされている場合は、"inherit"ボタンを使ってオーソライゼーション情報をQIN RIV にインポートすることも可能です

5.1.3 ボックスバージョンのレジストレーションおよびオーソライゼーション

ボックスバージョンのChinee Orchestraには異なるレジストレーション/オーソライゼーションプロセスを使用します。このセクションはボックスバージョンのユーザーにのみ適用されます。

Kong Audioから直接ボックスバージョンを購入された場合は、ボックスの到着までダウンロードバージョンをお使いいただくことができます。Kong Audioは、ボックスバージョンを購入いただいたお客様向けに、3ヶ 月限定のダウンロードバージョン用キーファイルを発行します。ボックスが届きましたら、ボックスシリアルをご 連絡いただき、レジストレーションを完了していただきますようお願いします。それによって、レジストレーショ ンを完了し、時間制限の無いキーファイルを受け取ることができます。レジストレーションが完了すると、将来 的なアップデートやテクニカルサポートの権利が得られます。ボックスシリアルをご連絡いただくだけで、レジ ストレーションを完了することができます。1度ボックスシリアルが登録されると、以後キーファイルをリクエスト する際にボックスシリアルが必要となることはありません。.

次のフローチャートでレジストレーションプロセスをご確認ください。



Chinee Orchestraはチャレンジ/レスポンス認証を採用しています。従って、オーソライズを完了するためには、 レジストレーションファイルを送信し、キーファイルを受け取っていただく必要があります。

1 レジストレーション:

インストールの最後のステップで、Regtool(Qinヘルパー)がポップアップ表示されます。 プラグインインストール後に、受信したキーファイルをインポートするときは、プログラムメニューから手動で Regtoolを実行することもできます。

青い"submission"ボタンをクリックし、フォームに記入して下さい。

Authorization	ID: KACS-LOOP AND	
Full Name	:	Export
Box Serial	CLTD-	

1)フルネーム

2) ボックスシリアルナンバー (ボックスセットに同梱のステッカーをご参照下さい。サンプルNFRコピーには含まれていません)

ご記入後、"Export"ボタンを押して下さい。"エクスポートされたXMLファイルをsale@chineekong.comまでお送りください。レジストレーションファイルのレビュー(通常24時間以内)の後、2営業日以内にキーファイルをお送りします。

*インストゥルメントをご使用になるパソコンでRegtoolを起動してください。

2. オーソライゼーション:

Kong Audioから送られてくるキーファイルをPCに保存してください。プログラムメニューからQin Helper Regtoolを起動し、"Import the Regkey File"ボタンを押してキーファイルをインポートして下さい。 キーファイルは Regtool にドラッグアンドドロップすることもできます。

ー度オーソライズに成功すると、インストゥルメント上の"unregistered"表示は消え、ノイズバーストもなくなります。

5.2 オーソライゼーションメカニズム

オーソライゼーションメカニズムについて疑問がある場合は、このセクションで更なる情報を入手できます。レジストレーションに失敗した時のための情報についても記載されています。

5.2.1 ユーザーID

ユーザーID はマシンコードです。それぞれの PC は固有のマシンコードを持っており、ハードウェア部品に紐付けされています。マザーボード、CPU の交換、BIOS のアップデートなどによる BIOS のフラッシュ書き換えをした場合は、USER ID の変更が必要です。一方、RAM、ネットワークカード、グラフィックカードやモニターなどの変更はユーザーID に影響しません。ユーザーID はオーソライゼーションメカニズムの中でシリアルコードの正当性を確認するために使われます。正当に入手されたシリアルナンバー自体がオーソライゼーションの成功とイコールでないことにご注意ください。シリアルコードについての詳細は 5.2.2 を参照してください。ユーザーID はシリアルコードを生成するための公式オーソライズにも使われます。

5.2.2 シリアルコード

正当なシリアルコードは九つのセグメントで構成され、各セットは五つの数字または音節を持ちます。

公式なシリアルコードはユーザーID とユーザーネームに基づいて、オーソライゼーション手順の中で生成されます。公式なシリアルはアルファベットの"I"O"、数字の"0"1"は含みません。また、大文字と小文字は区別されません。

シリアルコードはオーソライゼーションメカニズムの中でもきわめて重要なパートです。シリアルコードは 45 の 有効キャラクターと 23 のメッセージを持っています。メッセージは UI マーキング、ノイズバースト、サウンド暗 号化、ファンクションパラメータなどに使われる情報を含みます。数字とアルファベットを組み合わせて非公式 なシリアルナンバーを使い、プラグインを登録することも可能です。但し、この場合はバナーに表示されてい る"UNREGISTERED"マークが消えてもノイズバーストは残り、サウンドもぎこちないものになります。これは、 シリアルナンバーが UI マークに対して有効な情報しか持っていないためです。有効化メカニズムの中で、非 公式なシリアルが発効されることは基本的に無いため、このような状況に陥ることは非常に稀です。

このような質問があるかもしれません:公式シリアルコードを使い、UI マーキングが消えた後で、オーソライズ が正常に完了したかを確認するにはどうしたらよいでしょうか?これについては心配は不要です。公式シリア ルコードを使っている限り、"UNRESISTERED"マークが消えたことが、オーソライズが無事に完了しているこ とを意味します。ユーザーID 変更などの理由でシリアルコードが機能しなくなった時は、"UNREGISTERED" マークは消えません。公式シリアルコードは、このようなことを防ぐための情報を含んでいます。

5.2.3 ユーザーネーム

ユーザーネームはユーザーID に近い機能を持っており、シリアルコードの正当性を確認するために使われます。

5.2.4 サウンドディクリプション(解読)

インストゥルメントサウンドは暗号化されており、解読には正しいキーが必要です。サウンドが解読されていないと、プレイバック中のサウンドにピッチ変化や歪みが発生します。サウンドディクリプションキーはダイナミックに生成され、サウンドをリアルタイムに解読します。暗号化キーは1つではないため、プラグインが実行される度に、ディクリプションキーは異なる可能性があります。このメッセージのほとんどはシリアルコードのサウンドディクリプションメッセージに由来しており、正しく解読されないと、サウンドはアブノーマルで歪んだものになります。これにより、プラグインが正常にオーソライズされているかを判断することができます。

5.2.5 ノイズバースト

間欠的なノイズバーストは、製品に必要ないくつかのパラメータが不足していることを意味します。これら のパラメータはシリアルコードを通して得られます。クラックされたプラグインでノイズバーストが出る場合は、 必要なパラメータが存在していないことを意味します。オフィシャルベンダーを通して正規購入した製品で は、ノイズバーストが意味するものは、オーソライズが未完了であるということだけです。必要であれば、製品 が unregistered の状態でもノイズバーストを取り除くための特別なシリアルコードを入手することも可能です が、通常はそのようなシリアルコードは提供していません。結果的に、ノイズバーストが無くなっていることが、 プラグインが正しくオーソライズされていることを判断するもう1つの正しい方法になります。.

5.2.6 オーソライズの成功

レジストレーションの状態はUIヒント(例えばメインロゴバナーにある"UNREGISTER"マーク)、間欠的な ノイズバースト、サウンド(歪みやピッチチェンジ)から判断することができます。正しくオーソライズされると、バ ックパネルは登録されているユーザー情報を表示します。最終的に、正しくオーソライズされていれば、全て の機能は正常に働きます。

5.3 オーソライゼーション FAQ

Q:製品のオーソライズ方法を教えてください。 A:セクション 5.1, 5.1.1, 5.1.2 のインストラクションを参照してください。

Q:製品が正しくオーソライズされているかを確認するにはどうすればよいでしょうか? A:セクション 5.2.6 を参照してください。

Q:regcode を入力してもオーソライゼーションに失敗します。どうしてでしょうか?

A:regcode を正しく入力しているかどうか、もう一度注意深く確認してください。ヒューマンエラーを避けるために、コピー/ペーストを使うことをお勧めします。ネーム/コードの前後にはスペースを入れないよう気をつけてください。これでも解決しない場合は、登録の際にお送りいただいたユーザーIDと現在確認できるユーザーIDが同一であるか確認してください。それでもうまくいかない場合はサポート致しますのでご連絡ください。

Q:プラグインのオーソライズが突然無効になっていました。どうしてでしょうか?

A:オーソライゼーションメカニズムを乱すいくつかの原因が考えられます。多くの場合は、ハードウェアパーツ やシステム時間の変更などによる、PC環境の変更です。この問題については、ご連絡いただければサポート 致します。

Q:インストゥルメントから異常なサウンドが聴こえるのですがどうしてでしょうか?

A:オーソライゼーションメカニズムは、シリアルコードをチェックする際はシンプルな確認のみで、その有効性 やサウンドの暗号化キーまでは確認していません。正しくないディクリプションキーにより、予測不可能なサウ ンドが出力される可能性があります。言い換えると、誤ったシリアルコードによってこの問題が起こることがあり ます。プロダクトフォルダー(Qin_RV.dll がインストールされているフォルダ)にある XML ファイルを削除し、プ ラグインの再構成、サンプルフォルダのリセットをしてから、再度オーソライズしてみてください。.

CODA

ここでは、QIN エンジンのポテンシャルについて少しお話したいと思います。皆様のユニークなプレース タイルやサウンドをクリエイトする、あるいは独自のインストゥルメントを作ろうとした時、サブセットとエクステン ダーのコンバインは多くの可能性を持っています。

QIN エンジンは進行中のプロジェクトです。QIN RV はオリジナルの QIN v1.0 のリリースから、更なるス テップに進んでいます。私たちはより音楽的でリアルなチャイニーズインストゥルメントを開発するために、QIN の改善を続けていきます。製品に対する提案やフィードバックを歓迎します。気軽にお考えをお聞かせくださ い。将来的に、より良い製品、より良いエクスペリエンスを提供していくための参考にさせていただきます。

よりよい音楽を作るという皆様と私たちの夢を充実させていくために、Kong Audio はサウンドや技術を開発しております。皆様のサポートに改めて感謝致します。

Addendum A : MIDI Controller Parameter
--

	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8	C9	Ch10	Ch11	Ch12	Ch13	Ch14	Ch15	Ch16
Main	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7	CC7
Volume	#0	#64	#128	#192	#256	#320	#384	#448	#512	#576	#640	#704	#768	#832	#896	#960
Main Pan	#1	CC10 #65	#120	#103	#257	CC10 #321	CC10 #385	#110 #110	CC10 #513	CC10 #577	CC10 #641	#705	CC10 #769	CC10 #833	CC10 #807	CC10 #961
Main	π^{1}	#05 CC54	$\pi 129$	$\pi 193$	$\pi 237$	$\frac{\pi 321}{CC54}$	$\pi 383$	π^{+++9}	$\pi 513$	$\pi 377$	$\frac{041}{054}$	$\frac{\pi}{03}$	$\frac{\pi}{09}$	$\pi 833$	$\frac{\pi 697}{CC54}$	#901 CC54
Fine	#2	#66	#130	#194	#258	#322	#386	#450	#514	#578	#642	#706	#770	#834	#898	#962
Leg2 Speed	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12	CC12
Leg2 Hold	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13	CC13
Leg2 Vel rate	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14	CC14
Main Sens	#3	#67	#131	#195	#259	#323	#387	#451	#515	#579	#643	#707	#771	#835	#899	#963
Main Left	#4	#68	#132	#196	#260	#324	#388	#452	#516	#580	#644	#708	#772	#836	#900	#964
Main Right	#5	#69	#133	#197	#261	#325	#389	#453	#517	#581	#645	#709	#773	#837	#901	#965
Main Bend	#42	#106	#170	#234	#298	#362	#426	#490	#554	#618	#682	#746	#810	#874	#938	#1002
Slot 1 Volume	#6	#70	#134	#198	#262	#326	#390	#454	#518	#582	#646	#710	#774	#838	#902	#966
Slot 2 Volume	#7	#71	#135	#199	#263	#327	#391	#455	#519	#583	#647	#711	#775	#839	#903	#967
Slot 3 Volume	#8	#72	#136	#200	#264	#328	#392	#456	#520	#584	#648	#712	#776	#840	#904	#968
Slot 4 Volume	#9	#73	#137	#201	#265	#329	#393	#457	#521	#585	#649	#713	#777	#841	#905	#969
Slot 5 Volume	#10	#74	#138	#202	#267	#330	#394	#458	#522	#586	#650	#714	#778	#842	#906	#970
Volume	#11	#75	#139	#203	#268	#331	#395	#459	#523	#587	#651	#715	#779	#843	#907	#971
Volume	#12	#76	#140	#204	#269	#332	#396	#460	#524	#588	#652	#716	#780	#844	#908	#972
Volume	#13	#77	#141	#205	#270	#333	#397	#461	#525	#589	#653	#717	#781	#845	#909	#973
Volume	#14	#78	#142	#206	#271	#334	#398	#462	#526	#590	#654	#718	#782	#846	#910	#974
Volume Slot 11	#15	#79	#143	#207	#272	#335	#399	#463	#527	#591	#655	#719	#783	#847	#911	#975
Volume	#16	#80	#144	#208	#273	#336	#400	#464	#528	#592	#656	#720	#784	#848	#912	#976
Volume	#17	#81	#145	#209	#274	#337	#401	#465	#529	#593	#657	#721	#785	#849	#913	#977
Pan	#18	#82	#146	#210	#274	#338	#402	#466	#530	#594	#658	#722	#786	#850	#914	#978
Slot 2 Pan	#19	#83	#147	#211	#275	#339	#403	#467	#531	#595	#659	#723	#787	#851	#915	#979
Slot 3 Pan	#20	#84	#148	#212	#276	#340	#404	#468	#532	#596	#660	#724	#788	#852	#916	#980
Slot 4 Pan	#21	#85	#149	#213	#277	#341	#405	#469	#533	#597	#661	#725	#789	#853	#917	#981
Slot 5 Pan	#22	#86	#150	#214	#278	#342	#406	#470	#534	#598	#662	#726	#790	#854	#918	#982
Slot 6 Pan	#23	#87	#151	#215	#279	#343	#407	#471	#535	#599	#663	#727	#791	#855	#919	#983

40

OIN DOWEDED	INCTDUMENT	ENCINE LICE	TATUANA C
QIN-POWERED	INSTRUMENT	ENGINE USE	K MANUAL

Slot 7 Pan	#24	#88	#152	#216	#280	#344	#408	#472	#536	#600	#664	#728	#792	#856	#920	#984
Slot 8 Pan	#25	#89	#153	#217	#281	#345	#409	#473	#537	#601	#665	#729	#793	#857	#921	#985
Slot 9 Pan	#26	#90	#154	#218	#282	#346	#410	#474	#538	#602	#666	#730	#794	#858	#922	#986
Slot 10 Pan	#27	#91	#155	#219	#283	#347	#411	#475	#539	#603	#667	#731	#795	#859	#923	#987
Slot 11 Pan	#28	#92	#156	#220	#284	#348	#412	#476	#540	#604	#668	#732	#796	#860	#924	#988
Slot 12 Pan	#29	#93	#157	#221	#285	#349	#413	#477	#541	#605	#669	#733	#797	#861	#925	#989
Slot 1 Fine	#30	#94	#158	#222	#286	#350	#414	#478	#542	#606	#670	#734	#798	#862	#926	#990
Slot 2 Fine	#31	#95	#159	#223	#287	#351	#415	#479	#543	#607	#671	#735	#799	#863	#927	#991
Slot 3 Fine	#32	#96	#160	#224	#288	#352	#416	#480	#544	#608	#672	#736	#800	#864	#928	#992
Slot 4 Fine	#33	#97	#161	#225	#289	#353	#417	#481	#545	#609	#673	#737	#801	#865	#929	#993
Slot 5 Fine	#34	#98	#162	#226	#290	#354	#418	#482	#550	#610	#674	#738	#802	#866	#930	#994
Slot 6 Fine	#35	#99	#163	#227	#291	#355	#419	#483	#551	#611	#675	#739	#803	#867	#931	#995
Slot 7 Fine	#36	#100	#164	#228	#292	#356	#420	#484	#552	#612	#676	#740	#804	#868	#932	#996
Slot 8 Fine	#37	#101	#165	#229	#293	#357	#421	#485	#553	#613	#677	#741	#805	#869	#933	#997
Slot 9 Fine	#38	#102	#166	#230	#294	#358	#422	#486	#554	#614	#678	#742	#806	#870	#934	#998
Slot 10 Fine	#39	#103	#167	#231	#295	#359	#423	#487	#555	#615	#679	#743	#807	#871	#935	#999
Slot 11 Fine	#40	#104	#168	#232	#296	#360	#424	#488	#556	#616	#680	#744	#808	#872	#936	#1000
Slot 12 Fine	#41	#105	#169	#233	#297	#361	#425	#489	#557	#617	#681	#745	#809	#873	#937	#1001

Extender, I, II, 3, 5, 7, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 39

Keymaps, I, 3, 5, 6, 7, 9, 29

Subset, I, II, 5, 7, 9, 12, 13, 14, 15, 22, 27, 29, 30, 32