

CINEMATIC SHADES



サウンドバンク ユーザー ガイド

SOFTWARE VERSION 1.0
JP170710



ソフトウェア使用許諾（EULA）

以下の規約を理解、承諾するまで、本製品の使用はお控えください。本製品をお客様あるいはお客様が許可した方が使用することは、本規約に同意したことになります。

本エンドユーザーライセンス規約（以下“EULA”または“本規約”といいます）は、お客様とUVI（所在地：159 rue Amelot, 75011 Paris - France）の間で交されるUVIの作成したソフトウェア、書類およびその他のマテリアルの使用に関するライセンス規約になります。

本規約に同意しない場合は、直ちにUVI製品（以下“本製品”と呼ぶ場合もあります）の登録、インストールもしくは利用を中止してください。

UVI製品の使用、あるいは第三者に使用許諾をした場合、本規約に同意するものとします。

A- ライセンス許諾

- UVIは以下の利用規約に基づき、お客様に本製品の非独占オーソライズドコピー使用権を許諾します。
- UVI製品のライセンスはシングルユーザーライセンスです。お客様の所有するコンピューターまたはiLokドングルに最大3台まで認証して使用することが可能です。
- ソフトウェアライセンスでは、第三者への賃貸または貸与する権利はありません。これらの行為は禁じられています。
- 本規約は、別項で記載する規定に該当しない限り、ソフトウェアライセンスを第三者に移譲、再販することが可能です。その際、iLokアカウントから“Transfer License”の手続き申請を行い、iLokライセンス管理をするPace社にライセンス移行手数料（ライセンスごとに25米ドル、最大50米ドル）を支払います。その後、同社からの依頼を受けてUVIの承認と譲渡先へのシリアル移行を取り仕切ります。移譲後、元のライセンス登録は削除されます。iLokへの申請手続き、連絡は英語でおこないます。
- バンドルで入手した個々の製品、あるいは他の製品へのアップグレードやクロスグレードに使用した製品の再販およびライセンス移譲の認可はありません。
- 購入された製品に含まれているサウンドやサンプルは、追加ライセンス料の支払いやUVIへのソースアトリビューションを提供することなく、商用の制作、録音物に使用できます。
- 本規約は、再販もしくは配布利用の為に本製品を使用することを禁じます。その範囲は、他のディスクやデバイスに収録、再フォーマット、ミックス、混合、フィルター、再合成に及びます。サウンド、マルチサウンド、サンプル、マルチサンプル、ウェーブテーブルに組込むための編集行為、サンプラーやマイクロチップなどソフトウェア、ハードウェアを問わず、全てのサンプル再生装置のためのプログラムやパッチ編集も禁止事項に含まれます。本製品を他者が利用するサンプリングまたはサンプル再生デバイスの為の販売、あるいは配布することは出来ません。
- ライセンス違反が認められた時点で、本契約は終了します。その場合、コピーを含め、全てのUVIソフトウェアとドキュメントを速やかにUVIに返還しなければなりません。
- UVIの保有する全ての権利は、本書で明示していません。

B- ライセンス認証

- UVI製品の使用にあたり、シリアル番号の登録（uvi.net/register）とデバイスのライセンス認証が必要です。UVIは、製品のライセンス認証にPace AP社のiLokシステムを採用しています。認証にiLokアカウントの取得とiLok License Manager（いずれも無料）も必要です。iLokアカウントは、シリアル番号登録時にUVIウェブサイトを通じて取得できます。iLok License ManagerはUVI WorkstationやFalconとともにインストールされます。UVI製品は、未登録、未認証の状態で使用することはできません。
- 製品シリアル番号の登録をする際、UVIデータベース上に登録されたお客様の姓名、メールアドレス、住所が必要です。未登録の場合、UVIアカウントを作成します。UVIは128ビット暗号化されたSSL接続の最新の通信保護規格を採用しています。お客様からの情報をウェブ経由で安全に当社サーバーに送ることが可能です。UVIの個人情報に関する扱いについてはこちらをご覧ください：<https://www.uvi.net/privacy-policy>
- UVI製品のライセンスは、最大で3つのiLokドングルもしくはコンピューターに認証して同時使用が可能です。ライセンス認証と解除は、専用ソフトウェアのiLok License Managerを通じて行います。

C- ソフトウェアの保護

お客様は、本製品にコピープロテクションが使用されていること、本製品を利用するにあたってコピープロテクションに関する操作を行うことに同意するものとします。お客様は、UVI によって実装されたコピープロテクション技術の回避、改造あるいは変更を加えないことにも同意するものとします。

D- 所有権

本製品の所有権、封入されているデジタル記録された音の権利は、（いかなるコピーも）UVIによって保持されます。本製品のコピーは、本規約に基づいてお客様に提供されます。本製品のライセンス（ソフトウェアを利用する権利）のみがお客様によって購入されたものです。

E- 契約期限

この合意による契約期限は、本製品のパッケージの開封あるいは使用を開始し、終了するまで有効です。お客様がこの期限条件内に何かを破棄した場合、この契約は終了します。終了に際して、UVI に本製品のコピーおよび関連書類をすべて破壊し返却することで、契約の終了に同意するものとします。

F- 規制

本契約に基づく許可される場合を除き、本製品および関連書類の販売、リース、賃貸、ライセンス許可、配布、転送、複製、再プロデュース、公開、改造もしくはタイムシェアは禁じられています。

G- NFR（転売不可）シリアルと無料製品

シリアル番号に“NFR”の記載があるUVI製品のライセンス（以下“NFR”といいます）は、デモ、テストあるいは評価利用のために用意されています。NFRは商用利用不可で、転売、移譲をすることはできません。NFRにはアップグレード、クロスグレードなどの特別セールオファーから除外されます。同様に関連したバウチャー（割引券）の発行を受け取ることもできません。さらにNFRの所有者は、商用バージョンの製品に同梱されているバウチャーを受け取る権利也没有ありません。

無料製品はUVI、あるいはUVIと提携する第三者がプロモーション目的など、製品バンドル等の方法によって無料配布された製品（ライセンス）を指します。無料製品は商用バージョンと同様、商用利用可能ですが、NFRライセンスと同様、転売、移譲をすることはできません。また、認証デバイスの破損等に関するライセンス復帰の対象外にもなります。“NFR”と記載された無料製品のライセンス規約は、無料製品の規約が優先されます。

H- サポート責務の免除

UVIは可能な限り、製品使用のための技術的な問題解決に努めます。ただし、UVIは追加情報、ソフトウェア、技術情報、ノウハウ、サポートを提供したり、利用できるようにする義務を負いません。

I- 仕様とシステム条件

本製品の技術仕様は、推定あるいは近似値で記載している場合があります。環境が千差万別であるため、これらの値は目安であり、互換性や動作を保証するものではありません。UVIは動作に必要な条件をすべてウェブサイト記載しています。エンドユーザーは、製品の購入前にエンドユーザーのデバイスがUVI製品のシステム条件を満たしていること、および該当製品がエンドユーザーの要件を満たしているを確認する責任を負います。

本規約はフランス共和国の法律に基づいて制定されています。解釈をするにあたって、英語版のEULAを使用します。
©2017 UVI. All rights reserved.
全ての登録商標はその権利帰属者の所有物です。



- イントロダクション.....4
- 操作画面
 - INFO (インフォ)6
 - EDIT (エディット)7
- プリセットリスト.....11
- リンク12
- クレジットと謝辞.....13





CINEMATIC SHADES - パワフル&エモーショナルサウンドデザイン

Cinematic Shadesは刺激的で本能的なコレクションで、作品に印象的かつ叙情的な要素を必要とする作曲家、プロデューサーにうってつけのサウンドが用意されています。Cinematic Shadesがもたらす130のサウンドはアトモスフィア、パッド、テクスチャー、メロディー、シーケンス、ベース、シネマティックエレメントの7カテゴリーに分けられ、予め用意されたマクロコントロールにより、クリエイティブなモジュレーション操作やオートメーションコントロールが、シンプルかつ素早く行うことが可能です。

サウンドデザイナーRichard GaleとCarlo de Gregorioとのコラボレーションによって完成したCinematic Shadesは、ダークでエクスペリメンタルミュージックをとことん深く追求した結果です。15年以上にわたるこの類のサウンドデザインのエキスパートが手がけたサウンドには、重苦しい雰囲気のものから靈妙な音色。さらには強烈なアバンギャルドグリッジなど、幅広く収録されています。そして様々な用途に適用できるようにパッチは簡単にモーフィング、演奏可能に仕上がっています。張詰めた緊張感のある音、雷鳴のように轟くリリース、広がりのあるサウンドエンバイロメントなど、数々のモダンシネマティックテクスチャーと演奏可能なパッチが用意されています。そして、アコースティックレコーディングと生のシンセシスサウンドの融合が、音色に特徴的な味わいを与えます。Cinematic Shades - 豊かかつダイナミック、細かなディティール、深み、インパクト、変化に富んだアトモスフィアサウンドが制作に深みをもたらします。

最低システム条件

- Falcon 1.3 以降
- 2.5GB 以上の空きディスク容量

インストールに関する詳しい情報は[サウンドバンクインストールガイド](#)をご覧ください。

FALCON専用

Cinematic Shadesは、Falconの優れた機能を活用して作成された音色パッチのプレミアムコレクションです。アナログモデリング、マルチグラニューラー、ウェーブテーブルなど、様々なシンセシスが用いられています。豊かで濃密、躍動的でテンポシンクまで、緻密にデザインされています。アトモスフィア、パッド、テクスチャー、メロディー、シーケンス、ベース、シネマティックエレメントのカテゴリーからサウンドを選び、スタックレイヤーし、そしてマクロでクイックエディット、さらにFalconの内蔵スタジオエフェクトや多彩を極めたモジュレーション機能で、仕上げていきます。ベースとなる音色は、重厚でダークなサウンドから、突き抜けるような爽やかなトーンまで、取り揃えています。

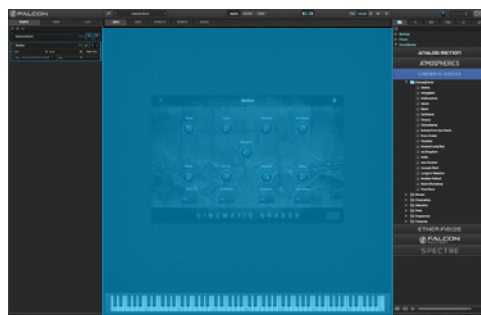
このFalconエクспанションパックによって、さらなるレベルのサウンドを体験できます。

(Falconライセンスが必要です。UVI Workstationは非対応となります。)



操作画面





インフォメーション

インフォタブは、選択されたプログラムの概要を表示します。プログラムで設定されているマクロコントロールの操作もここでおこないます。また、(i) ボタンのクリックで、カスタムテキストや画像を表示します。

MACROS - マクロ

1

FalconのFactory Contentと同様、Cinematic Shadesのプログラムにもマクロが割り当てられています。マクロは鍵盤表示の上にノブまたはスイッチとして表示されます。マクロは、演奏時によく使用するパラメーターをまとめたプログラムのフロントパネルとして扱う際に便利です。

マクロの配置は変更可能です。**EDIT (スパナアイコン)** ボタンのクリックで、エディットモードに切替ります。このモードでは、ドラッグ操作による配置、背景画像の追加、ダブルクリックによるパラメーターの名称変更、右クリックの編集コマンドアクセスがおこなえます。マクロに関する詳細は[Falconのソフトウェアマニュアル](#)をご覧ください。

プログラム情報

画面右上の (i) ボタンで、プログラムに関する情報を表示します。多くのファクトリープリセットにはプログラムの解説や演奏時のヒントなど(英文)が含まれています。例えば、オルガンの音色で、モジュレーションホイールにレスリースピーカーのロータースピードコントロールが割り当てられている場合、ここに記載されます。また、ご自身のメモなどをここに加えることも可能です。

キーボード

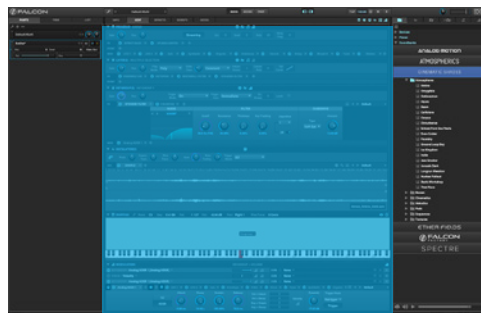
2

インフォタブの下端にはバーチャルキーボードが用意されています。画面上の鍵盤クリックすることで音色の試聴ができます。発音範囲の鍵盤はハイライト表示され、発音しない鍵盤はグレイアウト表示されます。レイヤールールのキースイッチが設定されている場合、その鍵盤はブルー表示します。

1

2





エディット

マクロ以外のパラメーターの操作やマクロの細かな設定を行う場合、EDITタブを表示します。ここでは、音色に関するすべてのコンポーネントを階層表示し、エディットすることが可能です。

各コンポーネントの詳細については、[Falconのソフトウェアマニュアル](#)をご参照ください。

音色プリセットのレイヤー

Falconの音色プリセット（パッチやプログラムともいいます）は固定された階層レイヤーで構成され、様々な部分を展開または格納表示することができます。音色の最上層部はプログラム（Program）と呼ばれ、1つ以上のレイヤー（Layer）で構成されます。さらにレイヤーは1つ以上のキーグループ（Keygroup）と呼ばれる下層レイヤーで構成されます。キーグループはさらに1つ以上のオシレーターで構成されます。つまり最もシンプルなプログラムは1つのレイヤー、1つのキーグループ、そして1つのオシレーターによって構成されます。オシレーターはキーグループ内のマッピングエディター（Mapping Editor）でMIDIノートやベロシティの範囲が定められます。そしてオーディオエフェクトやMIDIエフェクト、およびエンベロープジェネレーターやLFOなどのモジュレーターは、どの階層でも自由に加えることが可能で、その数は、レイヤー、キーグループ、オシレーター、マッピングエディターの数と同様、制限はありません。このことで、より魅力ある複雑なサウンドを効率良く創造することができます。そしてこの構造を理解し、把握することで目的のサウンドを構築したり、素早く音色を磨き上げることが可能になります。

PROGRAM - プログラムエディター

音色プリセットの最上層で、サウンド全体に関するパラメーターを操作します。音色全体の音量やパン、発音数、オクターブやトランスポーズなどを設定します。また音色全体を仕上げるためのオーディオやMIDIエフェクトもここに追加します。

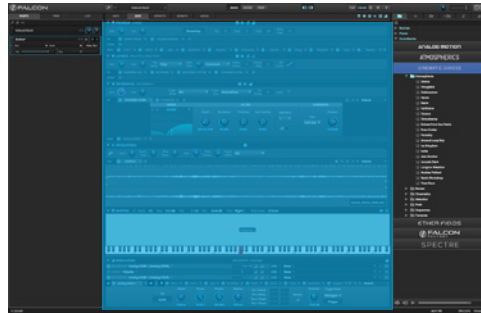
LAYER - レイヤーエディター

プログラムに含まれるレイヤーに関するパラメーター操作をします。ベロシティカーブや発音のポリモード、ユニゾンなどの設定をおこないます。これらの設定はレイヤーに含まれるキーグループのみに適用されます。また特定のレイヤーの音色を決定づけるオーディオやMIDIエフェクトを追加することもできます。プログラム内に複数のレイヤーが含まれている場合、LAYER(S) ヘッダーの右横の表示で選択されているエディット対象のレイヤー名が表示されます。複数のレイヤーを選択した場合、共通のパラメーターのみにアクセスして、一括設定することが可能です。この際、LAYER(S) ヘッダーの右横の表示はレイヤー名かわりにMULTIPLE SELECTIONと表示されます。

1

2





3

KEYGROUP - キーグループエディター

キーグループは音色のソース(発音源)を扱う最下層になります。Falconに入力されたMIDIノート情報は直接この階層に送られ、キーグループ内に設定されたオシレーターをトリガーします。キーグループはお好みの数だけオシレーターを追加することが可能で、その種類や組み合わせも自由です。ここでは主にトリガーモードなど、オシレーターボイスに関する設定をします。ここでもプログラムやレイヤーと同様、オーディオやMIDIエフェクトを追加することが可能です。エフェクト効果はボイス毎に適用されますので、分離に優れた素晴らしい結果やエンベロープと連動したダイナミックな動きをもたらします。ただし上位の階層よりもCPU消費を必要としますので、ご注意ください。

キーグループはレイヤーと同様、レイヤーに複数のキーグループが含まれている場合、KEYGROUP(S) ヘッダーの右横の表示で選択されているエディット対象のキーグループ名が表示されます。複数のキーグループを選択した場合、共通のパラメーターのみにアクセスして、一括設定することが可能です。この際、KEYGROUP(S) ヘッダーの右横の表示はキーグループ名のかわりにMULTIPLE SELECTIONと表示されます。

4

MAPPING - マッピングエディター

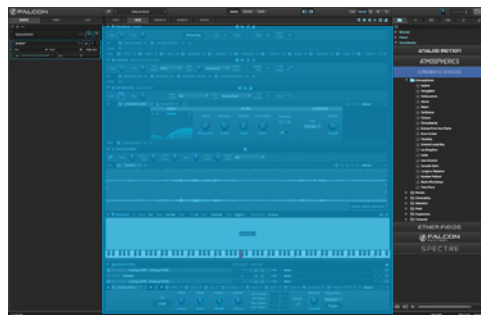
オシレーターをトリガーするMIDIノートとベロシティの範囲を設定します。マッピングエディターはキーグループに最低でも1つ作られ、オシレーターと関連付けられます。その数とオシレーターとの関連付けに制限はありません。つまり、1つのキーグループで複数のオシレーターの範囲を決めることも、オシレーター毎にキーグループを設定することも可能で、マッピングエディター同士の範囲を重ねることもできます。例えば、128のノートで127ベロシティ値毎にオシレーターを設定して、さらにそれを10層重ねる膨大な構造も不可能ではありません。

5

OSCILLATOR - オシレーターエディター

選択されたキーグループ内のオシレーターに関する操作をします。オシレーターパラメーターは2層に分かれ、メインパートではピッチやトリガー時の挙動など、発音に関する設定をします。下層ではオシレーターの種類に関連して固有のパラメーターを表示します。サンプルベースのオシレーターの場合は、波形エディターも合わせて表示されます。複数のキーグループやマッピングエディターを選択した場合、オシレーター名を表示するタブは<MULTIPLE>と表示され、オシレーターの種類が同一である場合のみ、パラメーターが表示されます。



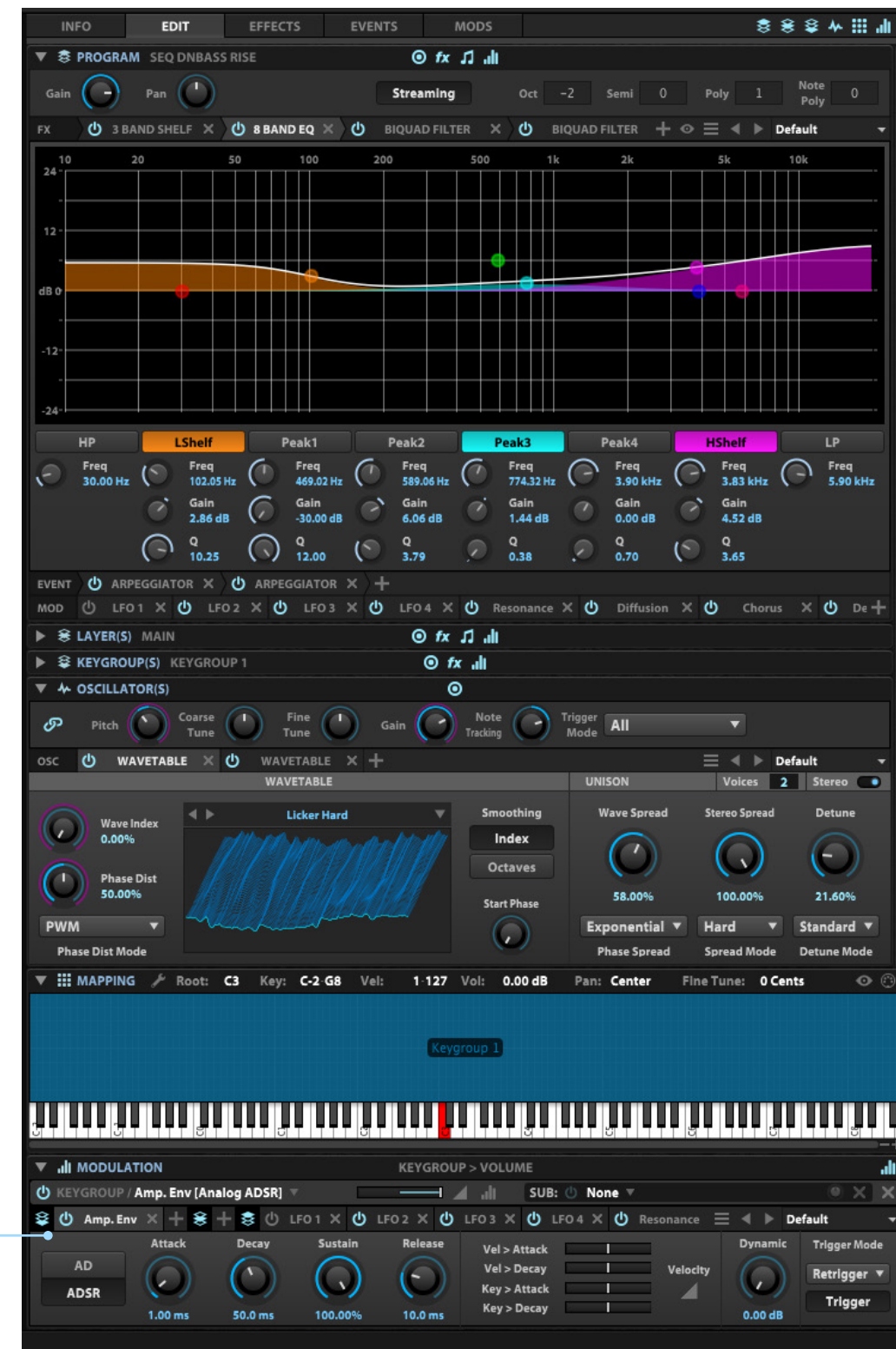


6

MODULATION - モジュレーションエディター

ここでは、階層に関わらず、音色プログラムに含まれるエンベロープジェネレーターやLFO、マクロなどすべてのモジュレーションソースにアクセスし、パラメーターを表示します。また選択されたモジュールと紐づけられた階層パラメーターに関する設定（深さや適用範囲）も合わせて表示されます。予めプログラミングされたマクロコントロールの詳細設定はここでおこないます。目的のモジュレーションのアクセスは、この箇所からおこなうことも可能ですが、階層パラメーターのクリックでも紐づけられたモジュールが表示されます。

モジュレーションが多数追加された音色を扱う際、階層のMODレーンで、その階層に追加されているモジュレーションソースを確認し、エディットすることも可能です。



6



プリセットリスト





プリセット

Atmospheres:

- Amino
- Amygdala
- Antineutron
- Azure
- Beam
- Collisions
- Corpus
- Disturbance
- Echoes from Sao Paulo
- Even Colder
- Foundry
- Ground Loop Day
- Ice Kingdom
- India
- Jazz Smoker
- Jurassic Dark
- Longrun Meadow
- Nuclear Fallout
- Static Workshop
- That Place

Basses:

- Afterglow
- Biter
- Circuit Breaker
- Cyclon
- Dark Matter
- Disintegration
- Dragontail
- Droidslap
- Farside
- Friction
- Heavy Metal
- Infusion
- Manifold
- Metalmorph
- Neo
- Nerve Cell
- Neurotic
- Predator
- Reese Concerto
- Spinning Wheel
- Submerged
- Symbiosis
- Tooth
- Ultramodified
- Warhorn

Cinematics:

- Alien Production Line
- Atomic Structure
- Axis
- Binary Star
- Chain Reaction
- Death Machine
- Fallen Angels
- Feedback Storm
- Flash Forward
- Fragmentation
- Half-Life
- Horror Strings
- Inertia
- Shockwave
- Subterranean Culture
- Transform
- Twisted Metal
- Unravelling
- Whiteout
- Zeropoint

Melodics:

- Afterlife
- Archaos
- Bellwerks
- Dusty Piano
- Electrode
- Exoplanet
- Fireworks
- Floods
- Frozen
- Glasstail
- Hell Strings
- Jacob's Ladder
- Kotone
- Kyoto
- Mariposa
- Mercury
- Moonshine
- Neurochemical
- Reality Engine
- Remnants
- Rusty Rhodes
- Stairway to Hell
- The Box
- War
- Waterfall

Pads:

- Bicycle Day
- Black Hole
- Crystal Bridge
- Cyberpunk
- Deep Field
- Frontiers
- Hammers
- Hexopod
- Impending Doom
- Leather Jacket
- mTheory
- Organizer
- Psirens
- Rain Maker
- Redshift
- Saturn
- Silver String
- The Necromancer
- Umbrella
- Waterworlds

Sequences:

- Action
- Alien Tribe
- Biome
- Colosseum
- Forbidden Path
- Forest Tracers
- Fractal Visions
- Grand Grain
- Harmonic Motion
- Lost Highway
- Mad Season
- Metro
- Mysteries
- Real Horror Show
- Shadow in the Fog
- Signals
- Stargate
- Thrash
- Witching Hour
- Zildjian

Textures:

- Catacombs
- Comb
- Dark Night
- Debris
- Enter The Vortex
- Gravity
- Ion Storm
- Machine Elves
- Materia
- Multiverse
- Planet 9
- Procreation
- Sky Arc
- Solar Sail
- Springheeled Jack
- The Abyss
- Upright
- White Walker
- Will-o'-the-Wisp
- Wired





リンク

UVI

ホームページ	.uvi.net
総合ダウンロードページ	.uvi.net/downloads
登録済み製品の確認とダウンロード	.uvi.net/my-products
FAQ (よくあるご質問とその回答)	.uvi.net/faq
チュートリアルとデモビデオ	.youtube.com
サポートへのお問合せ	.uvi.net/contact-support

FALCONの拡張

UVIsript	http://www.uvi.net/uviscript
Lua	http://www.lua.org/docs.html
OSC	http://opensoundcontrol.org
Scala	http://www.huygens-fokker.org/scala

ILOK

ホームページ	.ilok.com
iLokLicenseManager	.ilok.com/ilm.html
FAQ (よくあるご質問とその回答)	.ilok.com/supportfaq

*FALCONの拡張情報とiLok.comのサービスは全て英語のみとなります。

開発チーム

サウンドデザイン

Richard Gale

Carlo de Gregorio

GUIとグラフィックス

Anthony Hak

Nathaniel Reeves

ドキュメント

Nathaniel Reeves

Garrett DeMartinis

Kai Tomita



UVI SOUNDS & SOFTWARE

[UVI.NET](http://uvi.net)