UVI WORKSTATION

ソフトウェア ユーザー マニュアル

Version 3.1
JP 211001

ソフトウェア使用許諾（EULA）

本製品を使用するには、EULA（エンドユーザー使用許諾契約）に同意する必要があります。
EULA（エンドユーザー使用許諾契約）の確認はこちらをクリックします。

目次

イントロダクション

UVI Workstation

UVI サウンドの入口

UVI Workstationは完全無料のマルチティンバーインストゥルメントです。多数のスタジオエフェクトと強力なアルペジエーター、無制限パートの充実装備でライブパフォーマンス向けの機能も備えられています。また、スムーズなリアルタイムワークフローを目指した設計であることも魅力です。UVII Workstationは、15年以上かけて開発してきた技術がつまったソフトウェアであり、サンプルプレイヤーとしてのパワフルさ以上の可能性を秘めています。品質と業界最高水準のサウンドクォリティと評価されるその品質とともに、動作面や安定度、そして対応は、長年にわたって勝ち得た信頼と安心によって保証されます。最新のバージョン3では、より快適で直観的な操作を実現するために画面をさらにブラッシュアップ。そして音色のお気に入り登録で、いつものサウンドに素早くアクセスし、画面スケーリングはモバイルから4kディイスプレイまで、多様なスクリーン環境でストレスのない表示と作業をサポートします。

主な特徴

- シングルモード - 1つのUVIサウンドや音源を詳細操作
- マルチモード - 複数パートのサウンドと音源を明快操作。一般的なミキサー設定、キースイッチや音域、マルチ出力設定
- スマートブラウザー - 伝統的なカラム表示に検索とお気に入り機能
- 画面スケーリング - 多種多様なスクリーンサイズで適切な表示
- 先進的なパワフルアルペジエーター
- スタジオ品位のエフェクト類 - ディレイ、リバーブ、モジュレーション系、EQ、フィルター、歪系、ダイナミクス系などを一通り装備)
- 音源(インストゥルメント)とオーディオループの両方に対応。個別のパートで同時に扱うことも可能
- リアルタイムタイムストレッチとスライス機能を装備。ループのリアルタイムビートシンクに対応
- オーディオとMIDIのドラッグ&ドロップ
- REX、Apple Loops、AIFF、WAVなどのオーディオ波形の読込
- すべてのUVI音源に対応
- パラメーターのクイックMIDI設定
- パラメーターのホストオートメーション設定(最大128)

システム条件

macOS

互換性

スタンドアローンまたはAU/VST/AAX対応のDAW

動作検証済みのDAW：Digital Performer 8以降、Pro Tools 11以降、Logic X以降、Cubase 7以降、Nuendo 6以降、Ableton Live 8以降、Studio One 2以降、Garage Band 6、Maschine 1 & 2、Tracktion 4以降、Vienna Ensemble 5、Reaper 4以降、Main Stage 3、FL Studio、Bitwig 1以降、Reason 9.5+、MuLab 5.5以降

最低システム条件

- Mac OS X 10.9以降（64-bitのみ）
- Intel、またはARM（Apple Silicon）プロセッサ、4GB RAM（8GB以上推奨）
- サウンドライブラリーに必要な空き容量のHDD（7,200回転以上）あるいはSSD（ソリッドステートドライブ）推奨

Windows

互換性

スタンドアローンまたはVST/AAX対応のDAW

動作検証済みのDAW：Digital Performer 8以降、Pro Tools 11以降、Cubase 7以降、Nuendo 6以降、Ableton Live 8以降、Studio One 2以降、Maschine 1 & 2、Tracktion 4以降、Vienna Ensemble 5、Reaper 4以降、Sonar X3、FL Studio、Bitwig 1以降、Reason 9.5+、MuLab 5.5以降、Ability

最低システム条件

- Windows 8以降（64-bitのみ）
- Core Duo以上のプロセッサ、4GB RAM（8GB以上推奨）
- サウンドライブラリーに必要な空き容量のHDD（7,200回転以上）あるいはSSD（ソリッドステートドライブ）推奨

iLok について

UVI Workstation は iLok を必要としませんが、
UVI Workstation で扱うほとんどのサウンドライブラリは、iLok アカウントと認証が必要です。
（iLok アカウントの取得は無料です。iLok キーが必須ではありません。）

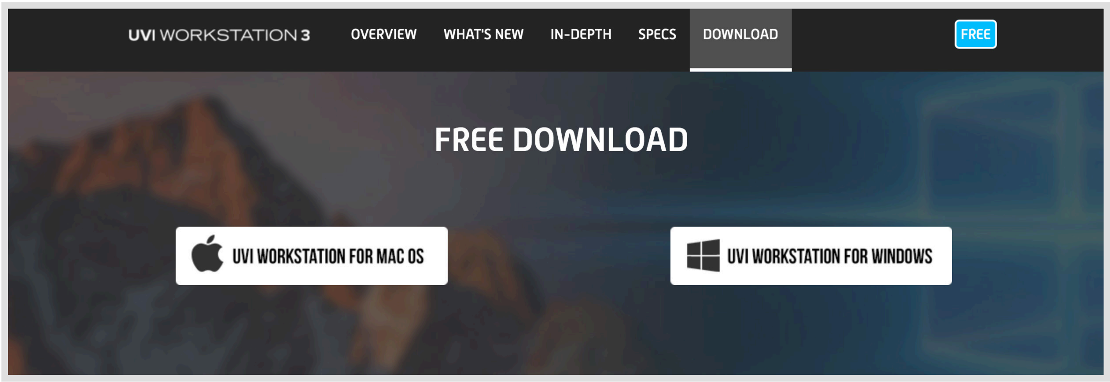
お好きな様にオーソライズ出来ます

製品のライセンスは、コンピュータ、iLok キー問わず、合計3つのデバイスにオーソライズして同時に使用出来ます。
ライセンスの管理はとても簡単です。 iLok License Manager 上でドラッグ&ドロップをするだけです。
iLok License Manager は UVI Workstation とともにインストールされます。iLok アカウントは UVI 製品登録時に無料で取得できます。

UVI Workstationのインストール

- 最新バージョンの UVI Workstationは、ウェブサイト からダウンロードをします。
- 別売のサウンドライブラリを利用するには、iLok アカウント(無料)が必要です。有料の iLok キーは必須ではありません。
- サウンドライブラリ/インストゥルメントは、uvi.net/ でお求め頂けます。

1. ご利用環境に適合したUVI Workstationをダウンロードします。



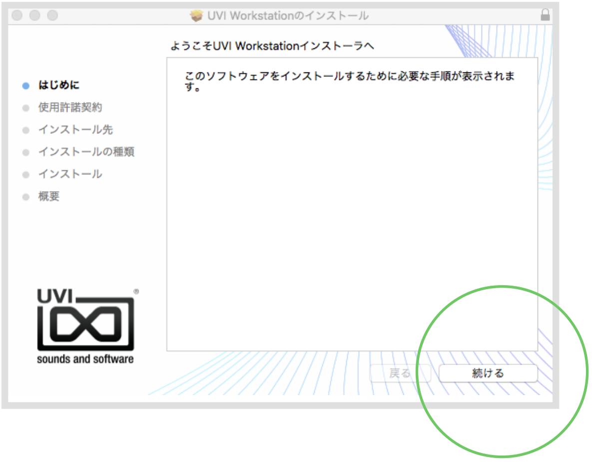
2. ダウンロードが完了しましたら、そのファイルをダブルクリックして、インストーラを起動します。

   Mac環境はUVI Workstation.dmg
   > UVI Workstation.pkg

   WIndows環境はUVI Workstation.exe

3. 画面表示に従って、インストールを完了します。

   *Windows環境ではVSTプラグインのインストール先をご利用のDAWで設定されているVST Pluginsフォルダに合わせるようにします。
   デフォルトのインストール先:
   Program Files/Steinberg/VSTPlugins



» アップデートする際はアンインストールをおこなってからインストールを実行してください。
アンインストールによって基本設定が失われることはありません。

プリセットブラウザー - 音色の選択

UVI Workstationは、音色やループ、サンプルファイルの選択に一般的なカラムスタイルのブラウザーを採用しています。左端のカテゴリーを選択しますと、その内容が右の列に表示されます。そこにグループ分けされたフォルダーが存在する場合、さらにその内容が右横の列に表示されます。
メモ：UVIサウンドバンクの中には音色切替の速度を考慮して、音色プリセットをお専用画面で選ぶ仕様のものも存在します。その際は、サウンドバンクの読込後に音色を選びます。

1 ▶ ブラウザースイッチ

プリセットブラウザーを表示します。

2 ▶ プリセットメニュー

パートに読込まれたプリセット名を表示します。ここのダブルクリックでもブラウザーを開くことが可能です。

3 ▶ カテゴリー

» **Search（検索）**
プリセット/ファイル検索をします。検索欄のテキスト入力で検索を実行します。Instrument（音色プリセット）、Loop（ループ/フレーズ）、Sound（サンプル）、Favorites（お気入りタグ付けされた音色）を選ぶころで、より素早い検索が可能です。

» **Places（フォルダー）**
登録されたフォルダーにアクセスするためのカテゴリーです。登録方法は、ここ、あるいは下のDevicesから辿ったフォルダーをここにドラッグ&ドロップします。

» **Devices（デバイス）**
PCが認識したドライブを表示します。

» **Soundbanks（サウンドバンク）**
マウントされたUVIライブラリーを表示します。

4 ▶ グループ

音色グループを表示します。多くのUVIサウンドバンクライブラリーでは、同じタイプの音色プリセットにグループ分けされています。

5 ▶ 読込可能ファイル

音色プリセットやループなど、UVI Workstationで読みこむことが可能なファイルが表示されます。

ループやサンプルファイルの場合、ここからDAWのトラックなどに直接ドラッグ&ドロップすることも可能です。

6 ▶ インストゥルメントの詳細

ブラウザービューでは、選択された音色のインストゥルメントに関する情報やサウンドバンクのバージョンなど（英語）を表示します。

7 ▶ ブラウザーオプション

» **Auto Load（オートロード）**
ブラウザーの選択ファイルがループやフレーズであった場合、クリックをすることでブラウザーを閉じることなくファイルをパートに読込ます。このことで快適な試聴が可能です。

» **Auto Play（オートプレイ）**
Auto Loadと合わせて使用します。選択ファイルがループであった場合、クリックをすることでブラウザーを閉じることなくファイルをパートに読込まれ、自動再生をします。

» **Original Tempo（オリジナルテンポ）**
ループファイルをタイムストレッチすることなく、元のテンポで試聴をします。

» **Display Info（インフォ表示）**
インストゥルメントの詳細表示を隠してブラウザーの領域を広げる際に使用します。

» **Auto Close（オートクローズ）**
通常、音色プリセットやファイルをダブルクリックした場合、ファイルはパートに読込まれ、ブラウザーは自動で閉じます。オフにすることで、画面左下の、CloseまたはOKボタンを使用して閉じます。音色プリセットを閉じずにMIDI鍵盤で試聴をする際に使用します。

MAIN（メイン）画面：EDIT(編集）タブ - インストゥルメント

Clear Partを実行で
選択パートの内容を
リセットします。

メモ：パートに読込まれた音色によって、操作画面（4）の内容は変化します。
専用画面を持たない（旧タイプ）のサウンドバンクのプリセットを開いた場合、一般的なシンセサイザーパラメーターが用意されます。

1 ▶ ボリュームとメーター

全体の音量設定とレベル表示をします。

2 ▶ MAIN（メイン）画面表示

メイン（単一パート）の操作画面を表示します。

3 ▶ MIDIチャンネル/パート選択

» **入力MIDIチャンネルとポート**
クリックをして'Omni' またはMIDIチャンネルを選びます。

» **パートセレクター**
MAIN画面で操作をするパートを選択します。

4 ▶ ページ切替

» **EDIT（エディット）タブ**
音色プリセットの操作パラメーターを表示します。

» **EFFECTS（エフェクト）タブ**
パートエフェクトの追加と削除、設定をする画面を表示します。（p10参照）

メモ：UVI Workstationに装備された40以上のエフェクトが利用できます。

» **ARP（アルペジエーター）タブ**
アルペジエーターの操作画面を表示します。UVI Workstation は全てのパートにアルペジエータを追加出来ます。（p11参照）

5 ▶ 同期/トランスポート

テンポ同期やトランスポート操作をする設定を表示します。（p9参照）

6 ▶ （選択パート）の操作パネル

選択された音色（のインストゥルメント）の操作パネルを表示します。操作や詳細については、個々のライブラリーのマニュアルに記載しています。

7 ▶ バーチャルキーボード

内蔵のバーチャルキーボードを表示します。

マウスで選択されているパートの音色を演奏、操作します。また、パートにMIDIノートが入力された場合、ノート表示が反応します。

8 ▶ バージョン情報/メモリ占有率

» **バージョン情報：**
インストールされているUVI Workstationのバージョンを表示します。

» **メモリ占有率**
全体のメモリ消費を表示します。

9 ▶ CPUゲージ/発音数

» **CPUゲージ**
CPUプロセッサーの稼働率を表示します。

» **発音数**
全パートの発音数を表示します。

10 ▶ パラメーター情報

マウスオーバーした画面上のパラメーターに関する情報を表示します。

MAIN(メイン)画面:EDIT(編集)タブ - ループ / フレーズ

UVIサウンドバンクに含まれているループやフレーズ素材、(ドラッグ&ドロップで) 外部のサウンドファイル (WAV/AIFF/REX あるいは Apple Loops) を読込んだ際に、この画面が表示されます。
メモ:オーディオ素材の種類や内容にによって再生モードが限定されます。スライス可能なループ素材は、すべての再生モードが利用可能です。
スライス可能なループ素材 (REXなど) は、ブラウザービューでクリックするだけでSLICEモードが適用され、再生と読込みが即座におこなわれます。(デフォルト設定)

1 再生モード

サウンドファイルの再生モードを設定します。

» **SAMPLE (サンプル) モード**
一般的なサンプラーと同じ様にループ/フレーズ素材のサンプル再生をします。

» **STRETCH (ストレッチ) モード**
音程に左右されること無く、同じ長さでサンプル再生をします。

» **SLICE (スライス) モード**
ループ素材を扱う際のデフォルトのループ再生モードです。

» **MAP (マッピング) モード**
SLICEモードのオプションモードです。ループ素材をスライスごとにMIDIノートが割当てられ、鍵盤でスライスの演奏が可能になります。

2 コントロール

メモ:再生モードによって操作パラメーターが異なります。SLICEモードでは全パラメーターにアクセス可能です。

» **Key (キー) とTempo (テンポ)**
ループ/フレーズ素材のルートキーとテンポを表示します。

» **コース (Coarse) とファイン (Fine)**
素材の音程を半音 (Coarse) とセント (Fine) 単位でを調節します。

» **Sync (シンク) モード**
テンポ同期モードを設定します。
- off:テンポ同期せずに再生をします。
- tempo:テンポのみの同期モードです。
- position:テンポと再生位置の同期をします。

» **Speed (Speed) コントロール**
テンポ設定を基準にした再生テンポ調節です。
- 1/2とx2:テンポを1/4〜4倍に設定します。
- Fine:±50.00%の微調整をします。

» **ラッチ (LATCH) ボタン**
MIDIノートを離した際の再生動作を設定します。オンにした場合、次の通りに作用します:
- STRETCH/SLICEモード:鍵盤を離してもループ再生が持続されます。
- SAMPLEモード:ワンショット再生します。

メモ:同じMIDIノートの入力で再生を停止します。

» **トリガー (Trigger) モード**
MIDIノート入力で再生操作した際の動作を設定します:
- Immediate:即座に再生をします。
- Next Beat:次の拍で再生を開始します。
- Next Bar:次の小節頭で再生を開始します。

» **Slice Start (スライススタート) ポジション**
- SAMPLE/STRETCHモード:サンプル再生の開始位置を設定します。
- SLICEモード:再生頭のスライスを決めます。

3 ドラッグ&ドロップ

ここをDAWのトラックなどにドラッグ&ドロップ操作することで、素材をテンポマッチしたオーディオ (SLICEモード) またはスライスを演奏するためのMIDI (MAPモード) ファイルとして書出します。

4 同期/トランスポート

» **タップ (TAP) / テンポ**
テンポの設定はボタンの数回クリック (タップ) または数値入力でおこないます。

» **停止 / ホストシンク / 再生ボタン**
UVI Workstation のループコントロールとDAW (ホスト) アプリケーションとの同期に関する操作と設定をします。

MAIN（メイン）画面：EFFECTS（エフェクト）タブ

UVI Workstationは1つのパートに対して2つのエフェクトチェーンが用意されています。いずれのチェーンも上から下にエフェクトモジュールが並び、信号は直列で流れます。
PRERSETはUVIサウンドバンクの音色プリセットで用意されたエフェクトパラメーターの詳細編集に使用します。PARTはさらにエフェクトを追加する際に使用します。
並列のエフェクト処理をご希望の場合は、AUXバス（p12参照）を使用します。

1 ▶ プリセット/パートエフェクト

エフェクトチェーン表示：PRESETとPARTの切替をします。

» **PRESET（プリセット）タブ**
音色プリセットに含まれているエフェクトを表示します。

専用の操作パネルを持つサウンドバンクプリセットの場合、この画面で各エフェクトの詳細設定が可能です。

注意：専用の操作パネルを持つ音色プリセットの場合、この画面ではパラメーター操作以外、エフェクトの変更や削除はおこなわないでください。操作パネルとエフェクトの連携が途切れ、プログラムの破綻とエラーの原因になります。大抵の場合、画面が赤枠で囲まれ、音が鳴らなくなります。症状を解決するには音色を読込直します。

» **PART（パート）**
パートエフェクトを扱います。このエフェクトチェーンは、PRESETエフェクトチェーンの後段になります。

専用の操作パネルを持つ音色プリセットでエフェクトを追加する場合は、このチェーンの使用を強く推奨します。

2 ▶ +FX エフェクト追加

エフェクトを追加します。

ボタンを押すと、エフェクトブラウザーが開き、目的のエフェクトそしてプリセットを選択して追加します。

エフェクトの種類を変更する場合は、エフェクト名の箇所をダブルクリックします。

3 ▶ エフェクトパラメーター

UVI Workstationのエフェクトモジュールは高さが固定で、パラメーターは横一列に並びます。

4 ▶ エフェクトページ

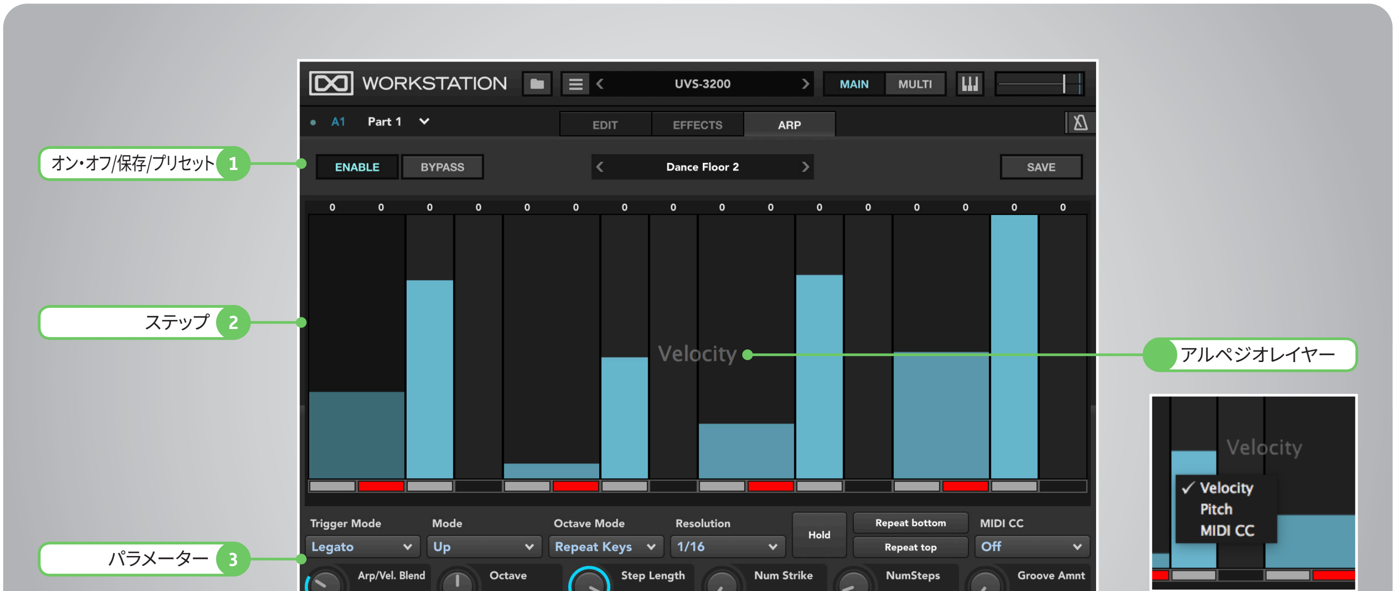
パラメーターの数はエフェクトモジュールによって異なりますが、エフェクトの画面表示は、1モジュールにつき5パラメーターとなります。

画面に表示しきれないパラメーターは、画面右端のボタン（◀と▶）を使用することで、表示されていないパラメーターにアクセス出来ます。

5 ▶ シンク/バイパス/削除

- sync：時間経過とともに変化するエフェクトパラメーターをテンポと同期させる際、オンにします。
- bypass：エフェクトをバイパスにします。
- X：エフェクトを削除します。

MAIN（メイン）画面：ARP（アルペジエーター）タブ



ステップエリアの右クリックで編集対象のアルペジオレイヤー表示を切替えます。

UVI Workstationのアルペジエーターは、通常のアルペジオ演奏以外にパターンゲートや先進的なリズミックプロセッサの様に扱うことが可能です。
UVI Workstationのアルペジエーターはパートごとに追加することが可能で、Velocity/Pitch/MIDI CCの3レイヤーを個別に扱える仕様です。
メモ：アルペジオ演奏の停止は、トランスポートセクション（メトロノームアイコン）の停止ボタンを使用します。

1 オン・オフ/保存/プリセット

» **ENABLE（オン・オフ）**
アルペジエーターのオンとオフをおこないます。

» **BYPASS（バイパパス）**
アルペジオ動作のままバイパスにします。

» **プリセットメニュー**
プリセットパターンの選択をします。

» **SAVE（保存）**
現在のアルペジオパターンと設定を保存します。

2 ステップ

» **ステップグリッド**
ステップの操作と値の表示をします。上下のドラッグでステップ値を設定します。Shift+左右ドラッグで、ステップの長さ（ゲート）を調節します。

» **レイヤー（Velocity/Pitch/MIDI CC）**
ステップエリアの右クリックで、レイヤー表示の切替をします。

» **ステップオン・オフ**
グリッド下のスイッチでステップをオフにできます。

» **マージ**
グリッド下のスイッチのshift+クリックで、左横のステップとマージ（スラー）をします。

3 パラメーター

» **Trigger Mode（トリガーモード）**
- Note: 常に頭のステップから開始します。
- Legato：新規のノート入力は、そのタイミングのステップが適用されます。
- Song Position：ソングポジションと連動した位置から演奏開始します。

» **Mode（モード）**
アルペジオの演奏順を設定します。

» **Resolution（レゾリューション）**
ステップ分解能（音符）を設定します。

» **Octave Mode（オクターブモード）**
- Repeat Pattern：オクターブごとにパターンノートを繰返します。
- Repeat Keys：パターンは全音域にまたがって演奏をされます。

» **Hold（ホールド）**
ノートホールドをするかどうかを設定します。

» **Repeat Bottom（リピートボトム）**
双方向のアルペジオ演奏時のボトムノートの扱いを設定します。オンにした場合、アルペジオのボトムノートを繰返します。

» **Repeat Top（リピートトップ）**
双方向のアルペジオ演奏時のトップノートの扱いを設定します。オンにした場合、アルペジオのトップノートを繰返します。

» **MIDI CC**
MIDI CC レイヤーのコントロールナンバーを設定します。

» **Arp Vel Blend（ベロシティブレンド）**
全体のベロシティの深さを調節します。

» **Octave（オクターブ）**
アルペジオ演奏のオクターブ範囲を設定します。

» **Step Length（ステップレングス）**
全てのステップの長さを設定します。この設定が50%の場合、既に50%に設定されているステップの長さは25%になります。

» **Num Strike（ストライク数）**
次のノートが処理されるまでのトリガー数を設定します。

» **NumSteps（ステップ数）**
アルペジオステップ数を設定します。

» **Groove Amnt（グルーブアマウント）**
スウィング量を設定します。

MULTI（マルチ）画面：MIXER（ミキサー）タブ

三本線ボタンメニューから、
Multiの読込、保存、リセット
コマンドにアクセスします。

MULTIは、音色とその操作パラメーター、パート、ミキサー設定含むUVI Workstationのスナップショットで、複数パートの音色設定やお気に入りパラメーターの設定を素早くリコールする際に便利です。
Multiの保存内容は、DAWのソングやプラグインプリセットで保存されるUVI Workstationの設定と同等です。MULTI画面に切替えるとMAIN画面上端のパートプリセットメニューは、Multiメニューに置換えられます。
メモ：Multiブラウザーの操作マナーは通常のプリセットブラウザーと同じですが、Multiファイルのアクセスのみに使用します。

1 MULTI（マルチ）画面表示

画面表示をマルチパート表示に切替ます。

2 Multiメニュー

現在開いているMulti名を表示します。ここのダブルクリックでもMultiブラウザーを開きます。

画面横の"三本線"ボタンでMultiの読込、保存、リセットをおこなうことが可能です。

3 パートの追加と削除（+/-）

» **＋ボタン**：パートを追加します。
» **ーボタン**：選択されたパートを削除します。

4 ページ切替

画面上半分の表示を切替えます。

» **MIXER（ミキサー）タブ**
パートのミキシングパラメーターを表示します。

» **SETTINGS（設定）タブ**
パートの追加設定にアクセスします。（p13参照）

5 MIDI とパート設定

» **・（MIDIインジケーターとミュート）**
MIDI入力の状況に応じ点灯します。クリックをすると、MIDI入力をミュートします。

» **MIDIレベル**：MID 入力の強さを表示します。

» **MIDIチャンネルとポート**：
パートMIDI入力ポートとチャンネルの表示と設定をします。

» **パート名**
パートに読込まれたプリセット名を表示します。

パートに音色が読込まれていない場合は 'Empty' と表示します。この場合、ダブルクリックすることで、画面下半分にプリセットブラウザーを表示します。

左横のカーソルボタン（'<'と'>'）で同じカテゴリの音色を切替えることが出来ます。

6 サウンドコントロール（ミキサー）

» **M**：パートをミュートします。
» **S** ：パートをソロにします。
» **VOLUME**：パートを音量を調節します。
» **PAN**：パートをステレオ定位を調節します。
» **AUX 1 と AUX 2**
パートのAUXセンド量を調節します。

7 発音数、音程設定

» **POLY**：パートの最大同時発音数を設定します。
» **OCT**：パートをオクターブ単位でシフトします。
» **SEMI**
パートを半音単位でMIDIトランスポーズします。
» **FINE**
パートの音程（オーディオ）をセント単位で微調整します。

8 エフェクト

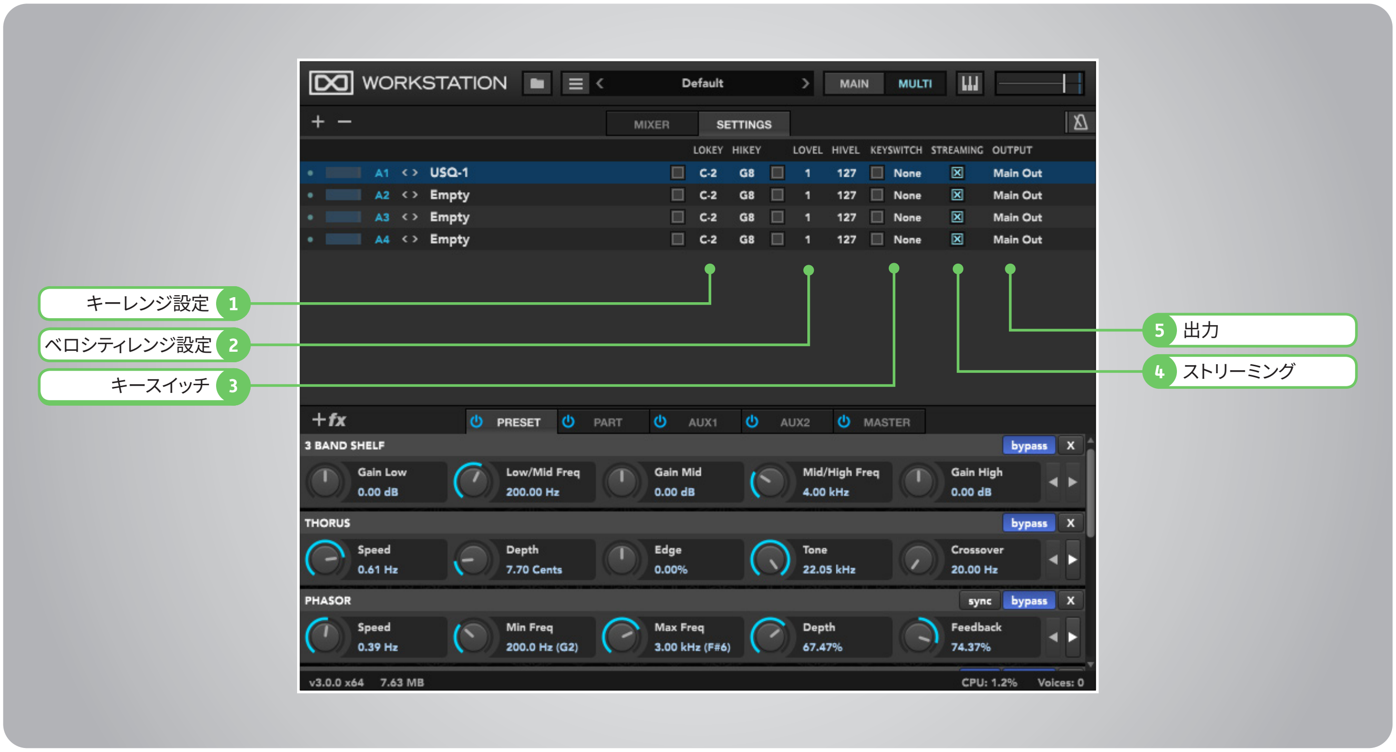
UVI Workstationの全エフェクトチェーンを表示します。エフェクトの追加と削除、設定マナーは、MAIN画面のEFFECTSタブと同一です。（p10参照）

» **PRESET（プリセット）**：p10参照
» **PART（パート）**：p10参照
» **AUX 1 と 2**
AUXバスエフェクトを表示します。

Return: メイン出力に送る信号量を設定します。

» **マスター（MASTER）**：
メイン出力のマスターインサートエフェクトを表示します。メイン出力に設定した全パートと2つのAUXバスの信号に適用します。

MULTI（マルチ）画面：SETTINGS（設定）タブ



この画面はパートの音域やベロシティなどのMIDI設定を扱います。これらの設定は、ゾーンやベロシティ設定を持たないシンプルなMIDIキーボードコントローラーでもスプリットゾーンやスタックレイヤーなどの演奏設定を可能にし、ライブ演奏や複数パートを駆使した音作りの際に役立ちます。また、パートのミュートを操作するキースイッチやパートごとのマルチ出力設定も用意されています。
メモ：マルチMIDI入力やマルチオーディオ出力が設定されている音色プリセットをパートに読み込んだ場合、MIDIやオーディオ設定操作はデフォルトのままにしておいてください。

1 キーレンジ設定

パートの音域（有効なMIDIノート範囲）を設定します。主に複数パートを活用したスプリットレイヤーの構築に使用します。

» **オン・オフスイッチ**：
LOKEY左横のボックスでこの機能をオン・オフします。

» **LOKEY**：キーレンジの下限ノートを設定します。

» **HIKEY**：キーレンジの上限ノートを設定します。

キー設定はマウスドラッグ、あるいはダブルクリックしてのMIDIノート入力でおこないます。

メモ：予め音域がプログラミングされているプリセットの音域を広げることはできません。

2 ベロシティレンジ

パートが反応するベロシティレンジを設定します。主にパートを重ね、ベロシティによる音色変化を演出する際に使用します。

» **オン・オフスイッチ**：
LOVEL左横のボックスでこの機能をオン・オフします。

» **LOVEL**：ベロシティレンジの下限を設定します。

» **HIVEL**：ベロシティレンジの上限を設定します。

3 KEY SWITCH（キースイッチ）

特定の鍵盤（ノート）情報で、パートミュートを操作する為の機能です。この機能によって、複数の音源（パート）で構成された音色の個々のパート、もしくはグループを簡単に操作して、音色を切替えることが可能です。

この機能はループ再生を操作しながらの演奏や、音色を切替えながら演奏をする際に便利です。

キースイッチ設定はマウスドラッグ、あるいはダブルクリックしてのMIDIノート入力でおこないます。

この項目左横のボックスで、この機能のオン・オフを設定します。

4 STREAMING（ストリーミング）

ストリーミングの設定をします。通常、オンに設定されています。（ディスク）ストリーミングは、RAMメモリで処理しきれない数〜数十ギガバイト（GB）容量の音色を使用する際に有効な機能です。

この機能によって、実装RAMメモリ以上の大容量データを使用することも可能です。

オフにした場合、パートに含まれている全てのサンプルデータがRAMメモリに取込まれます。サウンドバンクファイルを保管するディスクの性能（転送速度）が不十分な際に有効です。

5 OUTPUT（出力）

UVI Workstation はメイン出力を含め、全部で17 のステレオ出力を装備します。

この項目では、各パートの出力先を設定（マルチ出力）します。初期設定では、全パートMain Out（メイン出力）に設定されています。

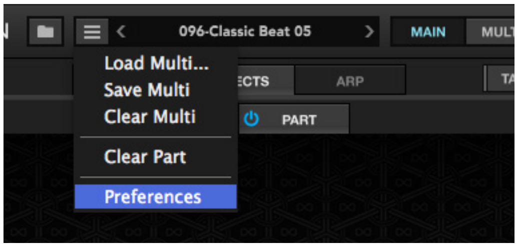
スタンドアローンモードのマルチ出力
Main Out と 16 のサブ出力（2 〜 17）をメニューから選ぶことが出来ます。

実際の出力は"Audio and MIDI Settings..."（p15参照）の設定とご利用のオーディオデバイスの仕様に依存します。

プラグインモードのマルチ出力
メニュー表示と実際の出力数はご利用のシステム環境、プラグイン形式、ホストアプリケーション（DAW）によって異なります。

メモ：AUXバスの出力はMain Outのみに送られます。

環境設定（Preferences）

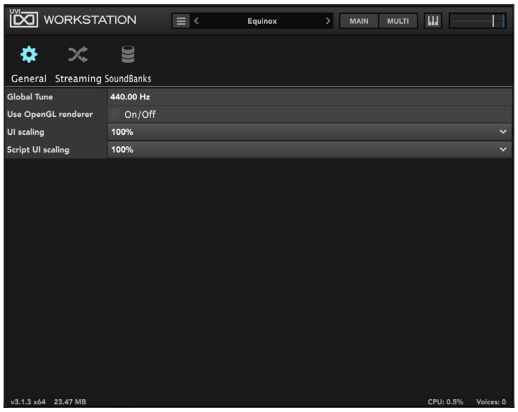


Preferences（環境設定）メニュー

UVI Workstationの環境設定は、"三本線"ボタンのクリックでメニューから選択します。

このメニューにはGeneral、Streaming、SoundBanksの3つの設定画面が用意され、タブアイコンのクリックで画面を切替えます。

元の画面に戻るにはMAINまたはMULTIボタンをクリックします。



General（ジェネラル）

» **Global Tune（グローバルチューン）**
UVI Workstation全体のチューニングを設定します。設定値の基準は“A = 440Hz”を使用します。20.00から460.00Hzまで範囲で設定変更可能です。この機能は他の生楽器とチューニングを合わせる際に便利です。

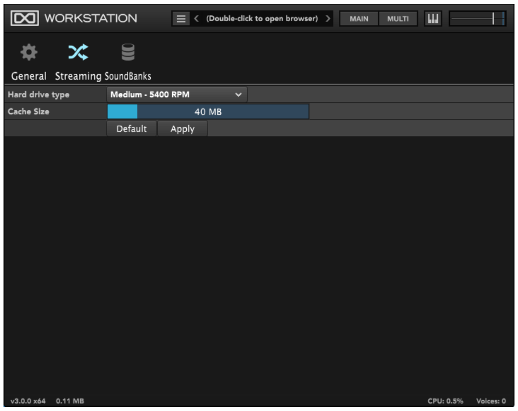
プラグインモードの場合、1つのプロジェクト内に複数立ち上げたUVI Workstationごとにグローバルチューニングの設定をする必要があります。

設定値を元に戻す場合は、alt/option キーを押しながらこの項目をクリックします。

» **Use Open GL renderer（Open GL レンダラーを使用）**
コンピューターのグラフィック処理がCPU内蔵の場合、オフにすることで負荷の軽減が図れます。

» **UI scaling（ユーザーインターフェイススケーリング）**
画面サイズの拡大または縮小を設定します。HiDPIや4kディスプレイなどの環境に有効です。

» **Script UI scaling（スクリプトユーザーインターフェイススケーリング）**
スクリプトベースの画面表示のみに対する拡大または縮小設定をします。



Streaming（ストリーミング）

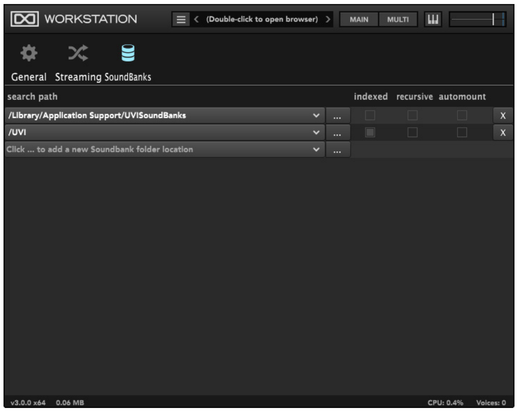
ストリーミングは大容量の音色プログラムを快適に使用する為の機能です。RAMメモリ消費とディスクパフォーマンスを最適にする為の設定が用意されています。

» **Hard drive type（ハードドライブタイプ）**
UVIサウンドバンク（UFS）ファイルを保管しているディスクの性能（SSD、7200回転HDD、5400回転HDD、ネットワークディスクなど）に合わせて設定をします。UFSが複数のディスクに分散してインストールされている場合は、メインのUFSを保存しているディスクの性能に合わせます。

メモ：高性能ドライブを使用しても十分なパフォーマンスが得られない場合、この設定をご確認ください。

» **Cashe Size（キャッシュサイズ）**
演奏によってストリーミングされたサンプルボイスを保持するキャッシュサイズを設定します。この設定によって、発音時のドロップアウトなどを防止に役立ちます。設定値が小さいほど、CPUとディスクへの負担が大きくなり、高いほどRAMメモリの占有が増加します。

» **Apply（適用）ボタン**
変更を適用します。（注意：このボタンを押さずに画面を切替えた場合、設定は適用されません。）



Sound Banks（サウンドバンク）

» **search path（サーチパス）**
サウンドバンク（UFS）の検出（automountオン時）と検索を有効にする為の場所（フォルダー）を設定します。

新しいサーチパスを追加するには、入力欄右横の "[...]" ボタンを押して、場所を設定します。

メモ：サーチパスの設定ダイアログは、UFSではなく、フォルダー（場所）選ぶ為に使用します。

» **Indexed（インデックス）ボタン**
プリセットブラウザーで検索する為のインデックス作成をおこなうかどうか設定します。

» **recursive（リカーシブ）ボタン**
サーチパスのライブラリ検出対象にサブフォルダを含めるかどうかを設定します。オフにした場合、パスの最上層（親フォルダ）だけを対象となります。

» **automount（オートマウント）ボタン**
選択されたサーチパス内の UVI ライブラリを自動でマウントするかどうかを設定します。
マウントされたライブラリはブラウザーの Soundbanks の項目に表示されます。

» **X（消去）ボタン**
不要なサーチパスを消去する際にクリックします。

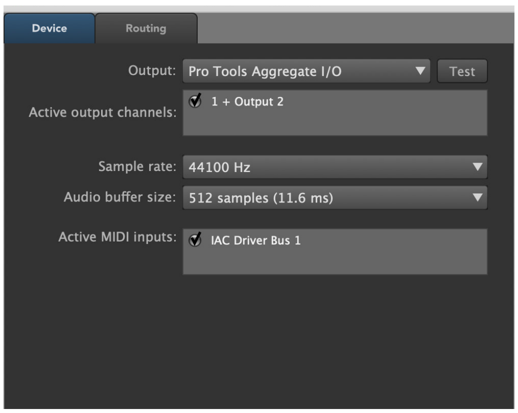
Audio and MIDI settings（オーディオMIDI設定）

Audio and MIDI settings（オーディオMIDI設定）

スタンドアロンモードのUVI Workstationのオーディオ出力とMIDI入力の設定は、Fileメニュー（macOSは画面の左上、Windowsはウインドウの左上）の"Audio and MIDI settings..."開いておこないます。

UVI Workstatioonを起動する前に、オーディオとMIDIデバイスがコンピューターに正しく接続されていることをご確認ください。

メモ：プラグインモードの場合、オーディオ出力とMIDI入力はDAWで設定します。



Audio Device（オーディオデバイス）

» **API（エーピーアイ）**：オーディオデバイスの種類（ASIOなど）を設定します。（Windows環境のみ）

» **Output（アウトプット）**：
オーディオ出力デバイスを設定します。目的のデバイスが表示されない場合はAPI設定、デバイスドライバーのインストールが正しいどうか、ご確認ください。

» **Test（テスト）**：選択されたオーディオデバイスの有効出力にテスト信号を設定送信します。

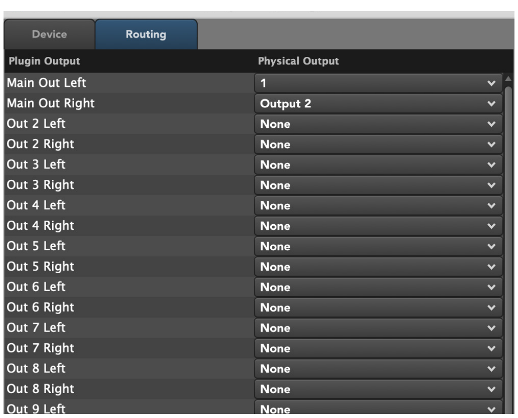
» **Active Output Channels（アクティブアウトプットチャンネル）**：
選択されたオーディオデバイスで利用可能な出力ポートを表示します。目的のポートにチェックを入れることで、有効化され、利用可能になります。

» **Sample Rate（サンプルレート）**：サンプリングレートを設定します。（選択肢はデバイスに依存）

» **Buffer Size（バッファサイズ）**
演奏をした際に発音の遅れや、反応が悪いと感じた場合、ここの設定変更をお試しください。（選択肢はデバイスに依存）ご利用のシステム環境に合わせて、これまでの設定よりも小さい値にすることで、パフォーマンスの改善が図れます。ただし、設定値が小さ過ぎる場合、コンピューターへの負荷が大きくなり、不要なノイズを引き起こす可能性がありますので、ご注意ください。

» **Active MIDI Inputs（アクティブMIDIインプット）**：
UVI Workstationを演奏、操作する為のMIDIキーボードやコントローラーとMIDIポートを設定します。有効にしたポートの信号は、チャンネル情報を維持したままマージされて、UVI Workstationに送られます。

画面に利用可能なMIDIデバイスのポートが表示されますので、目的のポートにチェックを入れることで、有効化され、利用可能になります。目的のデバイスが表示されない場合はデバイスドライバーのインストールが正しいどうか、ご確認ください。



Routing（ルーティング）

UVI Workstationはメイン出力を含め、全部で17のステレオ出力を装備します。この画面では、UVI Workstationの出力とオーディオデバイスの出力を結びつける設定をします。

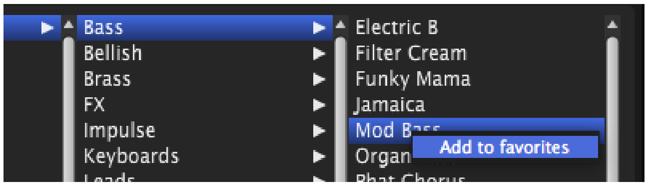
» **Plugin Output（プラグイン出力）**
UVI Workstationの出力を左右チャンネル個々に表示します。

» **Phyhsical Output（オーディオデバイスの出力）**
UVI Workstationの出力に対するオーディオデバイスの出力ポートを設定します。（選択肢はデバイスに依存）

メモ：マルチ出力のオーディオデバイスのみ有効の設定画面です。ステレオ出力のみのオーディオデバイスでは設定をする必要はありません。

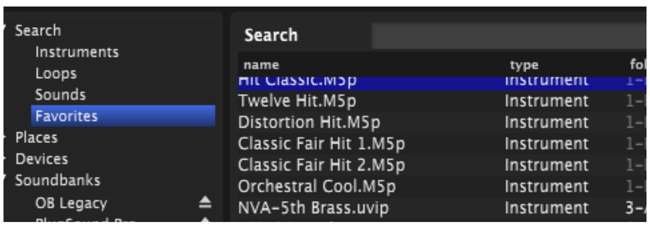
ヒントと秘訣(Tips + Tricks)

プリセットのお気に入り登録



プリセットファイルをお気に入り登録することで、より快適なプリセット検索を実現します。登録をするには、プリセットファイルを右クリックすることで、お気に入りの登録(Add to favorites)と解除(remove favorites)がおこなえます。

登録されたファイルはブラウザーのSearchカテゴリーの"Favorites"に一覧表示されます。(下図参照)



また、通常のブラウザー表示ではプリセット名の右端に★タグが付きます。

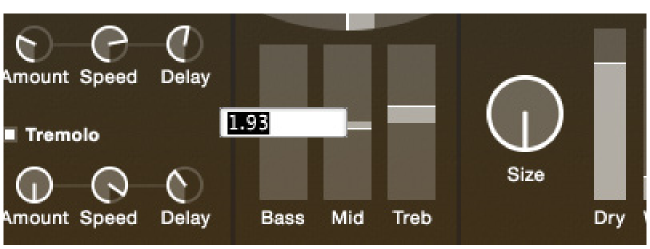
マウスのスクロール機能

画面上の全てのノブやスライダーは、マウスホイールのスクロール機能やトラックパッドのスクロールジェスチャーで操作することが可能です。

ショートカットとコマンド

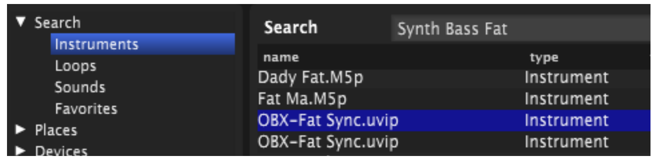
- スペースバー:再生/停止
- alt/option + クリック:パラメーターのリセット
- 右/control + クリック:MIDIコントロール設定画面を開く
- カーソル(矢印)キー:ブラウザーナビゲーション

パラメーターの数値入力



画面上のノブやスライダーはダブルクリックをすることで、数値入力が可能です。

テキスト検索



UVI Workstationにはプリセット検索機能が装備されています。

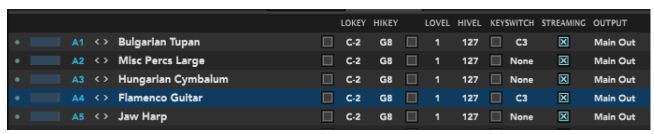
操作はとても簡単で、プリセットブラウザーのSearchカテゴリーをクリックし、"Search"に文字入力をするだけです。入力文字に応じて、その下に候補が一覧表示されます。

リスト画面ではタイトル(name、typeなどの項目)列のクリックで表示順の並び替えが可能です。また、タイトルの右クリックで列幅のリサイズや表示項目の設定が可能です。

プリセットのスタック

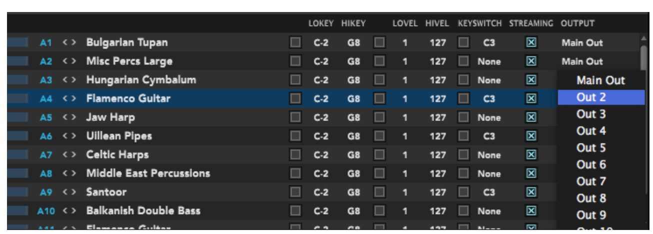
UVI Workstationはお好きな数だけパートを追加することが可能です。このことで、サウンドバンクライブラリーを超えて、パート=音を重ねたスタックレイヤーされたサウンドが簡単に構築できます。重ねるには、表示をMULTIに切替えて、必要なパート追加とプリセットを読込み、全パート同じポートのMIDIチャンネルに設定するだけです。

スプリット、ベロシティとキースイッチ



キースイッチを使用することで、2つ以上の音色(パート)を切替えることができます。更にベロシティレンジ(LOとHIVEL)やキーレンジ(LOとHIKEY)設定を組み合わせることで、ベロシティによる音色変化やスプリットレイヤーの構築などが可能です。

マルチオーディオ出力



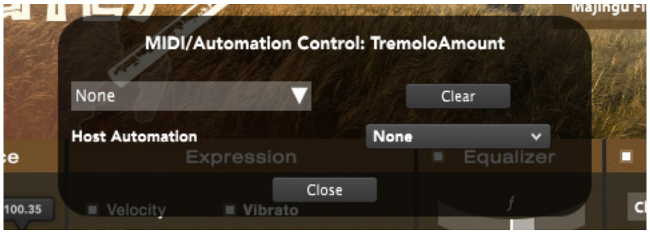
UVI Workstationは、パート毎に出力を設定することが可能です。設定の変更は、MULTI表示のSETTINGSタブで行ないます。

設定可能なオプション出力は、メインアウト以外に最大16ステレオアウトが用意されています。

メモ:UVI Workstationのマルチ出力を受けるにはホストとなるDAW側でも設定が必要です。DAWマニュアルの(マルチ出力)プラグインに関する項目も合わせてご参照ください。

ヒントと秘訣（Tips + Tricks）

MIDIコントローラーとオートメーション



UVI Workstation（とUVIサウンドバンク）上の殆どのコントロールパラメーターは、MIDIコントロール信号（コンティニュアスコントローラ/コントロールチェンジ/CC）でリモート操作可能です。

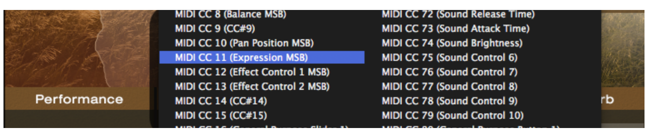
これとは別にDAWのオートメーションとして扱うことも可能です。

- 全てのエフェクトパラメーター、UVIサウンドバンクのマクロノブとスライダーはコントロールの割当てが可能です。
- 割当てられたMIDIコントロール信号の種類とチャンネル設定は、MULTIまたは DAWのソングに含まれる形で保存されます。
- オートメーションはパート毎に割当てます。

割当方法（コントロールアサイン）はとても簡単です：

1. 目的のパラメーターを右クリックして、設定画面を開きます。
2. MIDIコントローラー（ツマミ、フェーダー、ボタンなど）を操作して、コントロール情報を送信します。
3. UVI Workstationがコントロール情報を受け取るとパラメーターの割当設定が完了し、自動で画面が閉じられます。

   手動設定をする場合、画面のメニュー（左側の大きい方）をクリックし、メニューからコントロール番号を選び、画面を閉じます。

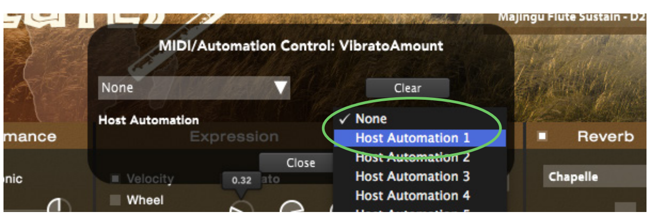


割当を解除するには、右クリックで割当画面を表示し"Clear"ボタンをクリックします。

幾つかのパラメーターは、alt/optionキー+右クリックをすることでMIDIモジュレーションのコントローラー割当が可能です。

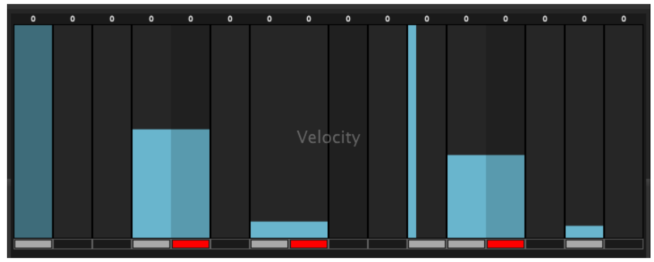
オートメーション設定：

1. 目的のパラメーターを右クリックして、設定画面を開きます。
2. 右下のHost Automationメニューから、オートメーションスロットを選びます。



メモ：オートメーション設定を手動でおこなう理由
DAWのオートメーション設定は、プラグイン規格によって1つのプラグインインスタンスで扱えるパラメーターに制限があります。UVI Workstationとサウンドバンクは、無制限パートと自由な構造と構成によって、簡単にその制限を大きく超越します。その為にこの設定が設けられています。DAWと連携して、自動割当機能を持つMIDIコントローラーの殆どはオートメーション情報を使用しますので、その場合、ここの設定で認識させることが可能です。

アルペジエーター



UVI Workstation はパート毎にアルペジエーターが用意されています。

アクセスするには、画面表示をMAINに切替えます。次にARPタブをクリックします。そしてENABLEボタンでアルペジエーターをオンにするとパラメーターが表示されます。

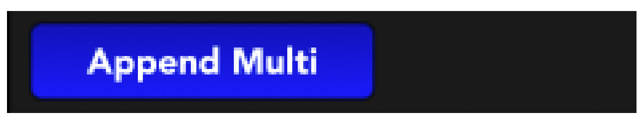
メモ：UVIサウンドバンクライブラリーの操作パネルにアルペジエーターが用意されている場合、パートのアルペジエーターはその前段に位置します。

制限の無いエフェクトの追加

UVI Workstation は豊富なバリエーションのエフェクトを装備します。オーディオプロセッシングに必要なエフェクトをカバーします。エフェクト処理の順番はとてもシンプルで上から下に信号が流れます。追加可能なエフェクトの数に制限はありません。

- MAIN画面では“EFFECTS” タブのクリックで表示します。
- MULTI画面は、画面の下半分に表示されます。

Multiの添加



Multiブラウザー左下のAppend Multiをオンにすることで、選択したMultiを現在のMultiに追加することはすることが可能です。

追加後、状況に応じてMIDIチャンネルを設定し直す必要があるかもしれません。

トラブルシューティング

プラグインとしてのUVI Workstation

UVI Workstationはインストゥルメント（ソフトウェア音源）として、一般的なDAW ソフトウェアのプラグインとして使用することが可能です。利用するにはDAWのインストゥルメント、AUX、MIDIトラックなどと共に追加をします。詳しくはDAWのプラグインに関する項目をご参照をご覧ください。

UVI WorkstationをDAWで演奏するには、ホストアプリケーションのMIDIあるいはインストゥルメントトラックからMIDI情報を送る必要があります。MIDIトラックを使用する場合、その出力先がUVI Workstationに設定されていることをご確認ください。その際、MIDIチャンネル設定も確認することをお忘れなく。

オーディオ出力の歪みにご注意下さい

DAWでオーディオトラックを重ねた際と同じ、UVI Workstationで複数のパートを重ねた場合、適切な音量調節をしないと音量過多によって、意図しない歪みが生じることがあります。音量過多になった場合、UVI Workstationのレベルメーターで確認することができます。シングルパートで発生した場合、エフェクト部で歪みが生じてい無いかどうか、全体の音量と合わせてご確認ください。

適切なサンプル読込み量

一般的な経験則としてRAMメモリの消費量は、システムメモリ空き容量の70% 程度になります。UVI Workstationを使用する際、メモリ消費をこれ以下の量に留めておきます。例えば、メモリの空き容量が1GBであった場合、使用限度は 700MBとなります。プラグインとして使用する場合は、DAWや他のプラグインのメモリ消費にもご注意ください。

MIDIチャンネル設定

MIDIコントローラーを操作しても反応がない場合、スタンドアローンモードの"Audio and MIDI Settings..."のMIDIデバイス設定、プラグインモードの場合はDAWのコントローラーやトラック設定を再確認します。

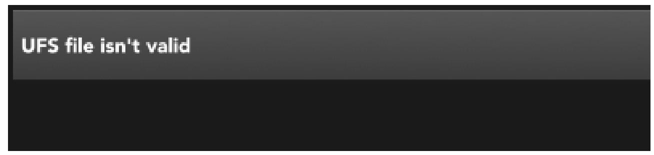
設定に問題が無いようであれば、UVI WorkstationのパートのMIDIチャンネルやポートの設定を確認します。MIDI信号が正常に入力されている場合、チャンネル設定左横のインジケータが反応します。

ブラウザーの種類

UVI Workstationにはプリセット、Multiとエフェクトの3種類のファイルブラウザーが存在します。どのブラウザーもカラム方式で、扱い方と見た目は同じですが、扱えるファイルが異なります。特にプリセットとMultiブラウザーは、とてもよく似ていますので、間違えて開く場合があります。

もし、ブラウザーからファイル選択してもファイルを開けない場合、ブラウザーとファイルの種類が適合しているかどうか再度ご確認ください。

メッセージ "UFS file isn't valid"



このメッセージはUVI Workstationのバージョンとサウンドバンクのバージョンが合致していないことをお知らせします。

サウンドバンクプリセットを開く際、このメッセージが表示されましたら、UVI Worlstationを終了し、最新バージョンにインストールし直してください。

一般的なトラブルシューティング

トラブルシューティングは、問題解決の為の最短距離であり、最もシンプルかつ効果的な手段です。症状を切り分け、原因を究明することで、殆どケースにおいて自己解決できることでしょう。

問題に遭遇した際、まずその症状をなるべく詳細かつ正確に書き留めて下さい。エラーIDを含むエラーメッセージ、問題が発生した際に直前におこなった操作、どのようなファイルを扱ったのか、どのように問題から離脱できたのかも合わせてメモをします。

そして、直前に行なった操作をもう一度実行して、問題が再現できるかどうかも確認します。

これらの行動で、問題はすぐに解決できないかもしれませんが、問題解決の為の準備として役立つことでしょう。

もし、発生している問題に一貫性が無いと感じる場合、問題を再現するパターンがあるかどうかを見つけましょう。

UVI Workstationの様なソフトウェアでは、バグ（不具合）が存在する場合、その症状は常に一貫しています。同じ条件下で、特定の操作をおこなった場合、常に同じ結果をもたらします。バグかどうかを断定する際、時には一連の行動や要素の１つを別のものに置き換えて検証をする必要があります。例えば、プリセットを容量の小さいものに変更したり、UVI Workstationを別のホストアプリケーションで試したり、DAWとUVI Workstationだけのシンプルなプロジェクトで開くなど、思いつく限りお試しください。その際はエラーのメモもお忘れなく。

もし、症状に一貫性が無い場合、恐らくシステム環境、それもハードウェアの問題である可能性が考えられます。ハードドライブの破損、コンピューターマザーボードの障害など。まずは、システムがアップデートされていることや、オーディオやMIDIデバイスのドライバーも含め、もう一度ご確認ください。

問題の切り分け....

最も効果的なトラブルシューティングの１つです。もし、複雑な設定や操作手順であった場合、まずはシンプルな設定や操作手順で、問題が再現できるかどうかを確認します。場合によってはゼロからプロジェクトを作成した際の確認します。例えば、他のホストアプリケーションのプラグインとして問題を確認します。もし、再現する場合、問題の原因は、サンプル、プリセットあるいはそれを含むパフォーマンスデータにあると推測します。

設定の簡素化...

一般的な問題の1つに、システム内の特定のソフトウェアとUVI Workstationの競合があります。この場合、他のプラグインやバーチャルインストゥルメントを含まない、UVI Workstationだけの状態で、問題が再現するかどうかを確認します。

もし、UVI Workstationを含んだ特定のプロジェクトやセッションファイルが開かない場合...

まずは、UVI Workstation自体が機能するかどうか、他の既存のファイルや新しいファイルを開いて確認をします。もし、他のファイルで問題が発生しない場合、UVI Workstationのプラグインを除いた状態、あるいはオーディオ機能を停止した状態で、ホストアプリケーションを起動して確認をします。もし、他のファイルでも同様の問題が発生する場合、問題が特定のファイルではないことと断定できます。

リンク

UVI

ホームページ . . . . uvi.net/
UVI Portal . . . . uvi.net/uvi-portal
UVIアカウント . . . . uvi.net/my-products
FAQ（良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 . . . . uvi.net/contact-support

iLok

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

*iLok.comのサービスは、全て英語のみです。

UVI WORKSTATION

クレジットと謝辞

UVI プロデュース

ソフトウェアとスクリプト
Olivier Tristan
Rémy Muller

GUI デザイン
Anthony Hak
Nathaniel Reeves

ドキュメント
Garrett DeMartinis
Nathaniel Reeves
Kai Tomita