響

USER GUIDE

HIBIKI

ローパスゲート

Max for Live 版

画面

HIBIKI はローパスゲートです。オーディオエフェクトとしてトラックに挿し、MIDI ノートに叩かれるまで閉じています。 ノートが来るたびに開き、あとはひとりでに閉じていきます。音量と明るさが一緒に下がるので、太鼓や弦を叩いたあとのような減衰になります。 Hibiki プラグインと同じサウンドエンジンを使っているので、同じ設定なら同じ音になります。



1 **響 HIBIKI** 名前の下の KANSU AUDIO をクリックすると、ブラウザで kansuaudio.jp が開きます。

2 **MIDI ランプ** HIBIKI に届いたノートごとに点灯します。

3 **MIDI 入力元** ゲートを叩くノートを送るトラック。HIBIKI を挿したトラック自身も選べます。

4 **Pre FX / Post FX** そのトラックのどこからノートを取るか。MIDI エフェクトの前か後か。

5 **表示** 直近数秒の音。入力、出力、ゲート、明るさ、ノート。

6 **FREEZE** 表示を止めます。音はそのまま流れます。

7 **1S / 2S / 4S** 表示する時間の長さ（秒）。

8 **DECAY** 打撃のあとゲートが閉じるまでの時間。5 ms〜3 秒。

9 **COLOR** ゲートが何を閉じるか。音量（VCA）、両方（LPG）、明るさ（VCF）。

10 **MATERIAL** ゲートの開き方と閉じ方。SKIN、WOOD、METAL。

11 **OUTPUT** ゲート後のレベル。-24〜+12 dB。

鳴り方

ノートオンがゲートを叩きます。叩く強さはベロシティで決まり、カーブがかかっているので弱いノートははっきり弱く鳴ります。 音程、チャンネル、ノートの長さは関係ありません。ノートオフは無視されます。一度叩かれたゲートは、DECAY の時間でひとりでに閉じていきます。

ゲートが開いているうちに次のノートが来ると、いったん 3 分の 1 ほど沈んでから開き直します。速い連打でも一打ずつ分かれて聞こえます。 減衰の長さは一打ごとに最大 8 % ランダムに揺れるので、同じノートを並べてもコピーしたような音になりません。 和音のように同時に始まるノートは、1 回の打撃になります。

クイックスタート

1. MIDI トラックの音源の後ろに HIBIKI を挿します。パッド、伸ばしたノコギリ波、ノイズなど、鳴り続ける音だとゲートの動きがよくわかります。
2. HIBIKI の上の MIDI メニューで同じトラックを選びます。下のメニューは Pre FX のままにします。
3. ベロシティを変えた 16 分音符のクリップを書いて再生します。ノートごとに MIDI ランプが点灯し、表示に一打ずつ現れます。
4. DECAY、次に COLOR を動かします。COLOR は音量と明るさが一緒に下がる中央のマークから始めてください。
5. 同じパターンで SKIN、WOOD、METAL を聴き比べます。

最初のノートまで無音なのは正常です

ゲートはノートに叩かれるまで閉じています。モジュラーのローパスゲートがトリガーを待っているのと同じです。クリップを再生しても鳴らないときは、まず MIDI ランプを見てください。「音が出ないとき」を参照。

コントロール

ゲート	
DECAY	打撃のあとゲートが閉じていく時間。5 ms〜3 秒。中央で 122 ms。1 秒未満は ms、1 秒からは小数 2 桁の秒で表示します。MATERIAL がこの時間に係数をかけます（次のページ）。バーを左右にドラッグして設定します。
COLOR	ゲートが何を閉じるか。バーの下に VCA ← LPG → VCF と表示され、中央のマークが 50 %（初期値）です。画面に数値は出ませんが、ドラッグ中は Live のステータスバーにパーセントが表示されます。
MATERIAL	ゲートの開き方と閉じ方。SKIN、WOOD、METAL。初期値は WOOD。

出力	
OUTPUT	ゲート後のレベル。-24〜+12 dB、初期値 0.0 dB。Live のほかのツマミと同じく上下にドラッグします。弧の上の小さな目盛りが 0 dB です。
ダブルクリック	DECAY は 122 ms、COLOR は 50 %、OUTPUT は 0.0 dB に戻ります。

COLOR の位置と働き	
0 %	音量だけ（VCA）。打撃ごとにレベルが下がります。フィルターは外れるので、音色は元の明るさのままです。0 のすぐ右でもフィルターはほぼ全開なので、0 で音色が急に変わることはありません。
1〜35 %	音量のゲートに、左へ行くほど弱まるフィルターが加わります。左へ行くほどフィルターが開いたままになり、打撃が明るくなります。0 の近くではほとんど閉じません。
35〜65 %	ローパスゲートそのもの。音量と明るさが打撃ごとに一緒に動きます。中央のマークはこの範囲にあります。
65〜99 %	音量のゲートが弱まっていきます。打撃の合間も音が残り、フィルターで暗くなって聞こえます。
100 %	明るさだけ（VCF）。音量は下がらず、フィルターだけが閉じます。ノートの合間も 60 Hz まで閉じたフィルター越しに音が流れ続け、低域は聞こえます。

COLOR と OUTPUT は 20 ms かけてなめらかに変化するので、回してもオートメーションで動かしてもクリックノイズは出ません。打撃でフィルターは最大 12 kHz まで開きます。

MATERIAL

MATERIAL は、ゲートが開く速さ、DECAY の設定に対してどれだけ長く鳴るか、そして明るさが音量よりどれだけ先に落ちるかを決めます。



SKIN

ミュート

開くのが最も遅く、閉じるのが最も速い。明るさが音量よりかなり先に落ちるので、一打がすぐに鈍い音になります。アタック 3 ms。減衰は DECAY の設定の 0.7 倍。



WOOD

ニュートラル

初期値で、まずここから始める素材です。輪郭のはっきりしたアタックと、邪魔にならない余韻。アタック 0.5 ms。減衰は設定どおり。



METAL

余韻

開くのが最も速く、閉じるのが最も遅い。明るさが音量に近いまま下がるので、余韻に高域が残ります。アタック 0.3 ms。減衰は DECAY の設定の 1.4 倍。

数値

	SKIN	WOOD	METAL
アタック	3 ms	0.5 ms	0.3 ms
減衰	DECAY × 0.7	DECAY × 1.0	DECAY × 1.4
範囲	5 ms〜2.1 秒	5 ms〜3 秒	7 ms〜4.2 秒
明るさ	音量よりかなり先に落ちる	音量より先に落ちる	音量に近いまま落ちる
出だしの落ち	最も速い	中間	最もゆるやか

画面の DECAY の値は、MATERIAL の係数をかける前の設定値です。強い打撃は出だしで速く落ち、余韻に入るとゆっくりになります。 この傾向は SKIN で最も強く、METAL で最も弱くなります。減衰が 5 ms より短くなることはありません。

MIDI

HIBIKI は自分の MIDI 入力を持つオーディオエフェクトです。MIDI の下の 2 つのメニューで、ノートをどこから受け取るかを選びます。 ノートはゲートを叩くだけで、HIBIKI は音程を鳴らさず、MIDI を先へ送ることもありません。

入力元	
MIDI 入力元	上のメニュー。セット内の MIDI トラックならどれでも選べ、HIBIKI を挿したトラック自身も含みます。HIBIKI 1 台につき入力元は 1 つです。
PRE FX	下のメニューで選びます。トラックの MIDI エフェクトを通る前、クリップが再生したままのノート。
POST FX	トラックの MIDI エフェクトを通った後のノート。Arpeggiator、コード系のデバイス、シーケンサーデバイスがノートを作る場合はこちら。クリップなしで動くシーケンサーデバイスのノートは Pre FX には届きません。
MIDI ランプ	HIBIKI に届いたノートオンごとに点灯します。クリップ再生中も消えたままなら、音ではなくルーティングの問題です。

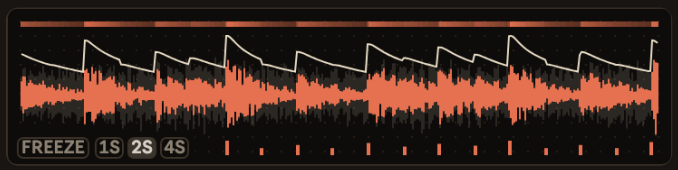
何が叩くか	
ノートオン	音程もチャンネルも問いません。叩く強さはベロシティで決まります。
ノートオフ	無視されます。長いノートも短いノートも同じように叩きます。
和音	同時に始まるノートは 1 回の打撃になります。
タイミング	打撃はノートの位置にあたるサンプルぴったりに入ります。

トランスポート	
再生	Live のトランスポートが動き出すと、HIBIKI はゲートをリセットします。鳴っていた余韻は止まり、毎回同じ状態から再生が始まります。デバイスを読み込んだときも同じです。
保存	4 つのコントロール、MIDI の入力元、1S / 2S / 4S の選択はセットと一緒に保存されます。トラックを複製するとこれらもコピーされます。

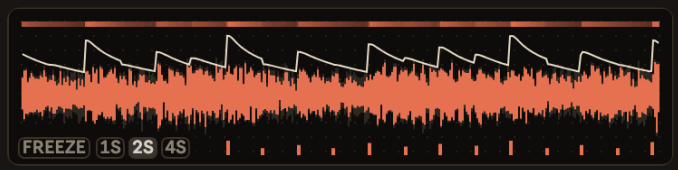
表示

直近 2 秒の音が、テープのように右端から左へ流れていきます。トランスポートが止まっていても流れ続けるので、ノートを送る前から音の様子がわかります。

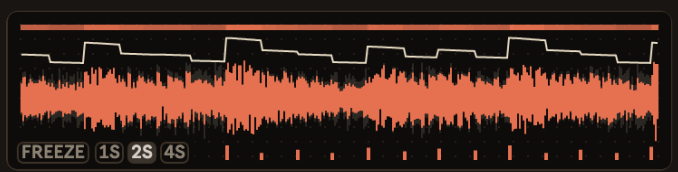
レイヤー	
グレー	入力。HIBIKI に入ってくる音です。いちばん大きい部分が帯の大半を占めるよう自動で拡大され、大きな音が流れ去ると約 1 秒かけて戻ります。ごく小さい入力はほぼ平らです。
オレンジ	OUTPUT 後の出力。入力と同じ縮尺です。オレンジがグレーより小さいところでは、ゲートが音量を抑えています。OUTPUT が 0 dB より上ならグレーより大きくなることもあります。
クリーム色の線	ゲートの開き具合。範囲のいちばん下が閉じた状態です。COLOR 100 % でも動きますが、そこでは音量はついてきません。
上端の帯	明るさ。暗いとフィルターが 60 Hz まで閉じ、オレンジだと 12 kHz まで開いています。COLOR 0 % ではフィルターが外れるので、帯はオレンジのままです。
目盛り	下端に、ノートごとに 1 本。高いほどベロシティが大きいノートです。
FREEZE	表示を止めてじっくり見られます。音はそのまま流れます。セットを開くと FREEZE は必ずオフです。
1S / 2S / 4S	テープに映す秒数。初期値は 2S。DECAY に合わせて変わらないので、ノートの間隔をいつも同じ目で比べられます。セットと一緒に保存されます。



A WOOD、COLOR は中央のマーク。打撃のたびにクリーム色の線とオレンジの帯が一緒に下がり、上端の帯が暗くなります。



B COLOR を右いっぱい（VCF）。打撃の合間もオレンジの帯の高さは変わらず、上端の帯だけが暗くなります。



C METAL、DECAY 1.40 秒。次の打撃までクリーム色の線はほとんど下がらず、上端の帯は明るいままです。



D ノートなし。グレーの入力はあり、出力は平らな線、ゲートは下端、上端の帯は暗いままです。

Live でのセットアップ

1 トラックで使う

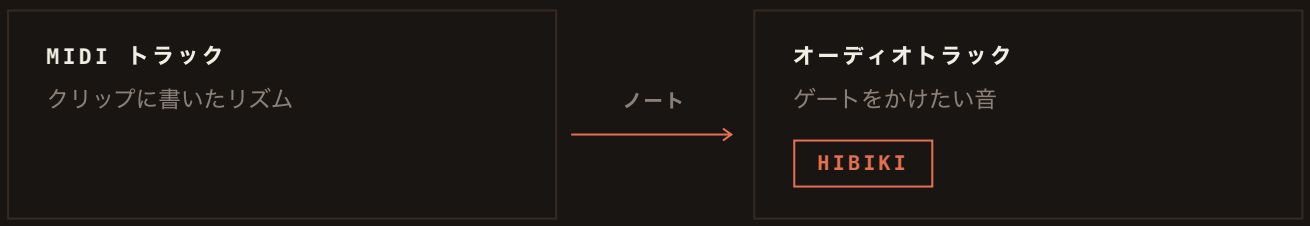


音源がノートを鳴らし、HIBIKI がその音にゲートをかけます。HIBIKI は同じノートを 2 つの地点のどちらかから受け取ります。

1. MIDI トラックの音源の後ろに HIBIKI を挿します。
2. HIBIKI の上の MIDI メニューで、このトラック自身を選びます。
3. 下のメニューを選びます。クリップのノートなら Pre FX、Arpeggiator やシーケンサーデバイスなど MIDI エフェクトを通った後のノートなら Post FX。
4. 再生します。ノートごとに MIDI ランプが点灯します。

例：伸ばした和音を Arpeggiator に通す場合、Pre FX なら和音ごとに 1 回、Post FX ならアルペジオの一音ごとにゲートが叩かれます。トラックに MIDI エフェクトがなければ、どちらでも同じノートになります。

2 トラックで使う



1. ゲートをかけたい音のあるオーディオトラックに HIBIKI を挿します。ループ、パッド、録音した素材など。
2. MIDI トラックを作り、クリップにリズムを書きます。音源は要りません。
3. HIBIKI の上の MIDI メニューでその MIDI トラックを選び、下のメニューは Pre FX にします。
4. 再生します。ノートごとに MIDI ランプが点灯します。

最初のノートまで無音なのは正常です

ノートがゲートを叩くまで音は通りません。再生を始めるとゲートもリセットされるので、鳴っていた余韻は止まります。

音が出ないとき

HIBIKI が鳴らないときは、ほとんどがルーティングの問題です。上から順に確認してください。最初の 3 つは MIDI ランプと表示を見ればわかります。

確認	
MIDI ランプ	クリップ再生中も消えたまま？ ノートが届いていません。上のメニューがノートのあるトラックになっているか、そのクリップが再生されているかを確認してください。
PRE か POST か	ノートを作っているのは Arpeggiator やシーケンサーデバイス？ Post FX を選んでください。Pre FX にはクリップのノートしか届きません。
グレーの帯	ランプは点くのに音が出ない？ 表示を見てください。グレーの帯がなければ HIBIKI に音が入っていません。1 トラックで使うときは、HIBIKI を音源の後ろに挿します。
最初のノート	最初のノートまで無音なのは正常です。ノートが叩くまでゲートは閉じています。
DECAY	左端では 5 ms で閉じます。右へドラッグすると音が長く聞こえます。
ベロシティ	低いベロシティは弱く叩きます。クリップで上げてください。
OUTPUT	ツマミが下がっていないか確認してください。ダブルクリックで 0.0 dB に戻ります。

ゲートが閉じないとき	
COLOR	約 65 % より右では音量のゲートが弱まり、100 % ではフィルターだけが動きます。COLOR を中央のマークへ戻すと、音量も閉じるようになります。
DECAY	DECAY が長いときや METAL では、次の打撃まで鳴り続けます。DECAY を短くするか、WOOD や SKIN を試してください。

余韻が途切れるとき	
再生	トランスポートが動き出すとゲートはリセットされます。毎回同じ状態から再生するための仕様です。

リファレンス

LIVE での扱い	
オートメーション	パラメーターは Decay、Color、Material、Output の 4 つです。FREEZE と 1S / 2S / 4S は含まれません。Decay のレーンにはミリ秒ではなく、バーの位置が表示されます。
プリセット	HIBIKI 独自のプリセットはありません。設定はセットと一緒に保存され、デバイスのタイトルバーにある Live のプリセット保存もほかのデバイスと同じように使えます。
複数台	HIBIKI はそれぞれ独自の MIDI 入力元、設定、表示を持ちます。
レイテンシー	ありません。
大きな入力	ゲートはごく大きなピークをやわらかく丸めます。丸めたくないときは、HIBIKI の手前でレベルを下げてください。
プラグイン	Hibiki プラグインと同じエンジンです。HIBIKI M4L を使うのにプラグインのインストールは不要で、プラグインの設定も読み込みません。

しないこと	
オーディオ反応	オーディオ自体には反応しません。ゲートを叩くのはノートです。
音程	ノートの音程で音は変わりません。
MIDI 出力	ノートは HIBIKI で止まります。
DRY / WET	音はすべてゲートを通ります。

動作環境　Ableton Live 12.2 以降の Suite、または Max for Live を入れた Standard。

インストール　HIBIKI の .amxd ファイルをトラックにドラッグします。あとで Live のブラウザから呼び出すには、User Library に保存してください。

ウェブサイト　kansuaudio.jp