



HX-ODDY

サウンドバンク マニュアル

Version 1.0
JP240718

ソフトウェア使用許諾 (EULA)

本製品を使用することで、[EULA \(エンドユーザー使用許諾契約\)](#) に同意したことになります。
[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	4
操作画面	
メイン (MAIN)	5
エディット (EDIT - OSC)	6
エディット (EDIT - SAMPLE)	7
モジュレーションエディット (LFO/STEP)	8
エフェクト (FX)	9
アルペジエーター/フレーザー (ARP)	10
プリセットリスト	11
サンプルレイヤーリスト	12
リンク	13
クレジットと謝辞	14

イントロダクション



HX-ODDY レジェンドの帰還

象徴的なハードウェアの絶対的なサウンドを持つモダン音源

本物のアナログ魂 - HX-ODDYは、表現力豊かな3オクターブの鍵盤楽器にして世界初のデュオフォニックアナログシンセサイザーをベースにしたソフトウェアシンセサイザーです。ベース機的设计は、名高い2500および2600モジュラーシンセサイザーに由来し、豊富な設定オプション、オシレーターのカrossモジュレーション、ARP 4023 SVF風のフィルターを備えたことで注目されました。このODDYはその魂を受けつぎ、そのナチュラル楽器の模倣能力や、非常に豊かなアナログキャラクターを最先端のソフトウェア設計の中に宿し、広範かつ独自性のある響きを探索することが可能です。

ポータブルパワーハウス - 1972年にデビューしたこのシンセサイザーは、強力なパフォーマンス機能、優れたアナログサウンド、色分けされたコントロール、プログラミングを支援するプリセットパッチパネルオーバーレイを提供し、コンパクトでポータブルなフォームファクターに収められていました。その独特のオーディオ品質とアナログキャラクターは、長年にわたり求められる楽器としての魅力となり、多くの進化や再生産を経て、オリジナルのホワイトフェイスのMk1に勝るものはないと我々は考えています。従ってHX-ODDYの開発には、このMk1を独占的に使用しました。

Hybrid-Xエンジン - すべてのUVIのビンテージ音源と同様、HX-ODDYもハードウェアの奥深いサンプリングを提供しますが、2つの点で優れています。それは新たに追加された2つのハードウェアベースのウェーブテーブルレイヤーと、フィジカルモデルフィルターです。このことで、愛しいアナログの魅力をそのままに、合計3つのサンプルレイヤー構成が、新たな可能性と音作りの柔軟性、多彩さを提供します。この独自機能の組み合わせにより、選ばれたベースハードウェアと同様の、想像を超える素敵なキャラクターを持つ強力な魅力的なサウンドツールとして完成しました。

ハードウェアサウンドの証 - HX-ODDYのサンプルベースのウェーブテーブルオシレーターは、完全に新しい次元のサウンド探索とシンセサイズを提供します。ハードウェアを全範囲で捉えることで、生楽器のサウンドをこれまで以上の柔軟性と質感や響きが得られ、より多彩かつ繊細に操作できます。そして最高なのは、UVIで愛情を込めて丁寧にプログラミングされた手作りサウンドを含む、最高品質のサンプルレイヤーが引き続き利用できることです。

刺激的なプリセット - 280を超えるプリセットが、Bass、Brass、FX、Keys、Leads、Pads、Pluck、Sequences、Arps、などにカテゴリー分けされて提供されます。このライブラリーのために用意されたハードウェアサンプルは13,000以上におよび、181以上のレイヤーと485のウェーブテーブルにまとめられます。HX-ODDYはアナログソウルを持ち、幅広い有用でインスピレーションに満ちたパッチを提供します。マルチレイヤー構造により、簡単に重ねたりモジュレーションを効かせることが可能で、その可能性は無限に広がります。

クリエイティブアーキテクチャー - HX-ODDYは、既存プリセットのカスタマイズから、ユーザー独自のパッチ作成をするための強力な多彩なツールセットを提供します。2つのハードウェアベースのウェーブテーブルオシレーターとサンプルベースのオシレーターがアナログモデリングフィルターに供給されます。そしてすべてにADSRエンベロープと多くの簡単設定可能なモジュレーションポイントが備わり、豊富なシーケンスを作成できる強力なアルペジエーター/フレイザーと多数のプリセット、大胆で深い音響操作から精密な調整までを可能にするマクロとスタジオエフェクトが用意されています。

敬愛される傑作シンセが、UVIの最高のハードウェアサンプリング技術とDSPマジックで再構築され、HX-ODDYとして本物のアナログソウルとともに新たなサウンドインスピレーションを提供します。

HXシリーズ音源

HX-ODDYは、UVI HXシリーズ音源の1つであり、サンプルベースオシレーターとフィジカルモデリングフィルターのトリプルセットにより、比類なきハードウェアサウンドをさらに進化した形で提供します。

最低システム条件:

- 最新バージョンのUVI WorkstationまたはFalcon
- 3.9GB以上の空きディスク容量

インストールとオーソライズに関する詳しい情報は、[インストールガイド](#)に記載しています。

操作画面 - メイン(MAIN)



1 ▶ プリセットメニュー

- » **プリセット:** プリセット名のクリックで表示されたメニューから選択、あるいは右側のスイッチ[<] [>]で切替えます。
- » **オプション** ≡: 以下の操作をメニューから実行できます:
 - Load(読み込み) - 保存済みのユーザープリセットを開きます。
 - Save(保存) - 現在の設定をユーザープリセットとして保存します。

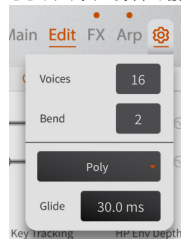
2 ▶ ページ切替 (Main/Edit/FX/Arp)

操作画面: メイン (Main)、エディット (Edit)、エフェクト (FX)、アルペジエーター (Arp) の切り替えをします。

- » **FX / Arp オン・オフ (●):** FX と Arp ページラベル上のスイッチのクリックで、エフェクトおよびアルペジエーターのオンとオフを切り替えます。

3 ▶ 設定 ⚙

このクリックで以下の設定にアクセスします:



- » **Voices (ボイス):** 最大同時発音数を設定します。
- » **Bend (ベンド):** ピッチベンド範囲を半音単位で設定します。
- » **ボイスモード:** 発音モードをメニューから選択します。
 - Poly - 一般的な和音演奏モードです。
 - Poly Portamento - ポリフォニックポルタメント演奏が可能なモードです。
 - Mono Retrigger - 一般的なモノ演奏モードです。
 - Mono Portamento - ポルタメントを効かせたモノレガート演奏のためのモードです。
- » **Glide (グライド):** 音源全体のグライド時間 (ポルタメントの長さ) を決定します。

4 ▶ マスターボリューム

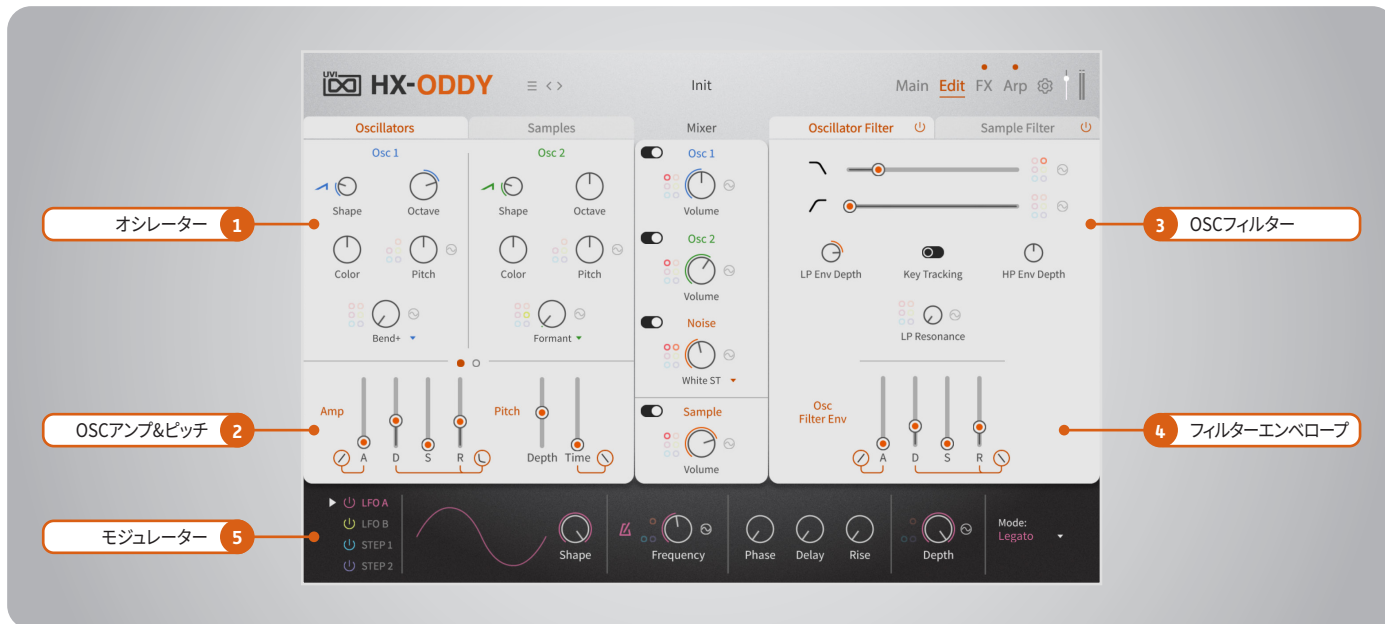
音源全体の出力音量設定とステレオレベルメーターです。

5 ▶ マクロエフェクト

メイン画面下の5つのノブはそれぞれ、素早く音色に効果を与える1ノブコントロールのエフェクトです:

- » **エフェクトオン・オフ (●):** ノブ右上のスイッチで個々のエフェクトのオンとオフを切り替えます。
- » **Tone (トーン):** 特別な1ノブのトーンコントロールで、複数のイコライザーとチューブエフェクトを組み合わせたものです。
- » **Phase (フェイズ):** フェイザー風のコーラス効果をもたらします。
- » **Crush (クラッシュ):** アナログランチとチューブエキサイターを組み合わせたオーバードライブです。
- » **Echo Shifter (エコーシフター):** ピッチシフトの効いたテープエコー効果を加えます。
- » **Cloud (クラウド):** グラニューラ、ディレイ、リバープなどを組み合わせた特殊な空間エフェクトの量を操作します。

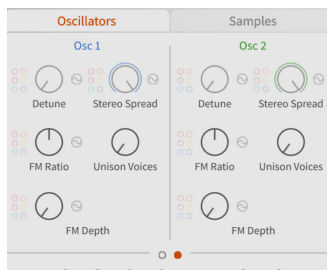
操作画面 - オシレーターエディット (EDIT)



1 ▶ オシレーター (Oscillators)

Oscillators タブのクリックで、オシレーター設定にアクセスします。このセクションは、ハードウェアサウンドを有した2つのウェーブテーブルオシレーターを扱います。以下、同じパラメーターが用意され、個別に扱えます：

- ▶ **Shape (シェイプ)**：オシレーター波形を選択します。扱える波形は、プリセットによって異なり、通常Osc1と2は異なる波形が用意されています。
- ▶ **Octave (オクターブ)**：ピッチのオクターブシフトをします。
- ▶ **Color (カラー)**：隣接サンプルの作用による響きをコントロールします。
- ▶ **Pitch (ピッチ)**：レイヤーピッチをセント単位で調節をします。
- ▶ **Depth (デプス)**：ピッチエンベロープの深さを設定します。
- ▶ **PD 量とモード設定**：フェイズディストーションモードをメニューから選択し、その量をノブで調整します。(図例は Bend +)
- ▶ **Osc ページ切替 (●○)**：セクション中央境界線の2つのドットのクリックで、オシレーター設定表示を切り替えます。右のスイッチのクリックで以下の設定にアクセスします。



- ▶ **Detune (ディチューン)**：ユニゾンボイス間のわずかなピッチのばらつきを調節します。
- ▶ **Spread (スプレッド)**：ユニゾンボイスのステレオ音像の拡がり調節します。
- ▶ **Voices (ボイス)**：ユニゾンボイスを最大8まで設定します。
- ▶ **FM Ratio (レシオ)**：FM ピッチを設定します。
- ▶ **FM Depth (デプス)**：FM の深さを設定します。

2 ▶ アンプ&ピッチエンベロープ (Amp & Pitch)

2つのオシレーターに適用するアンプエンベロープとピッチエンベロープ設定です：

- ▶ **エンベロープ (ADSR)**：一般的な4ステージのADSRエンベロープで、音量に作用します。
- ▶ **エンベロープカーブ**：エンベロープのアタック段(左)とディケイ/リリース段(右)のカーブを調節します。
- ▶ **Depth (デプス)**：ピッチエンベロープの深さを設定します。
- ▶ **Time (タイム)**：ポルタメントのグラインド時間を設定します。
- ▶ **タイムカーブ**：ポルタメントタイムに従ったピッチ変化曲線を調節します。

3 ▶ フィルター (Oscillator Filter)

Oscillators Filter タブのクリックで、オシレーターのフィルター設定にアクセスします。このセクションは、2つのウェーブテーブルオシレーターに適用します：

- ▶ **HP Frequency (フリクエンシー)**：ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
- ▶ **HP Env Depth (エンベロープデプス)**：ハイパスフィルターエンベロープの適用量を設定します。
- ▶ **LP Frequency (フリクエンシー)**：ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
- ▶ **LP Env Depth (エンベロープデプス)**：ローパスフィルターエンベロープの適用量を設定します。
- ▶ **Key Tracking (キートラッキング)**：フィルター周波数のMIDIノート追従をオンまたはオフに設定します。
- ▶ **LP Resonance (レゾナンス)**：ローパスフィルターのレゾナンス強度を設定します。

4 ▶ フィルターエンベロープ (Osc Filter Env)

- ▶ **エンベロープ (ADSR)**：一般的な4ステージのADSRエンベロープで、フィルター周波数に作用します。
- ▶ **エンベロープカーブ**：エンベロープのアタック段(左)とディケイ/リリース段(右)のカーブを調節します。

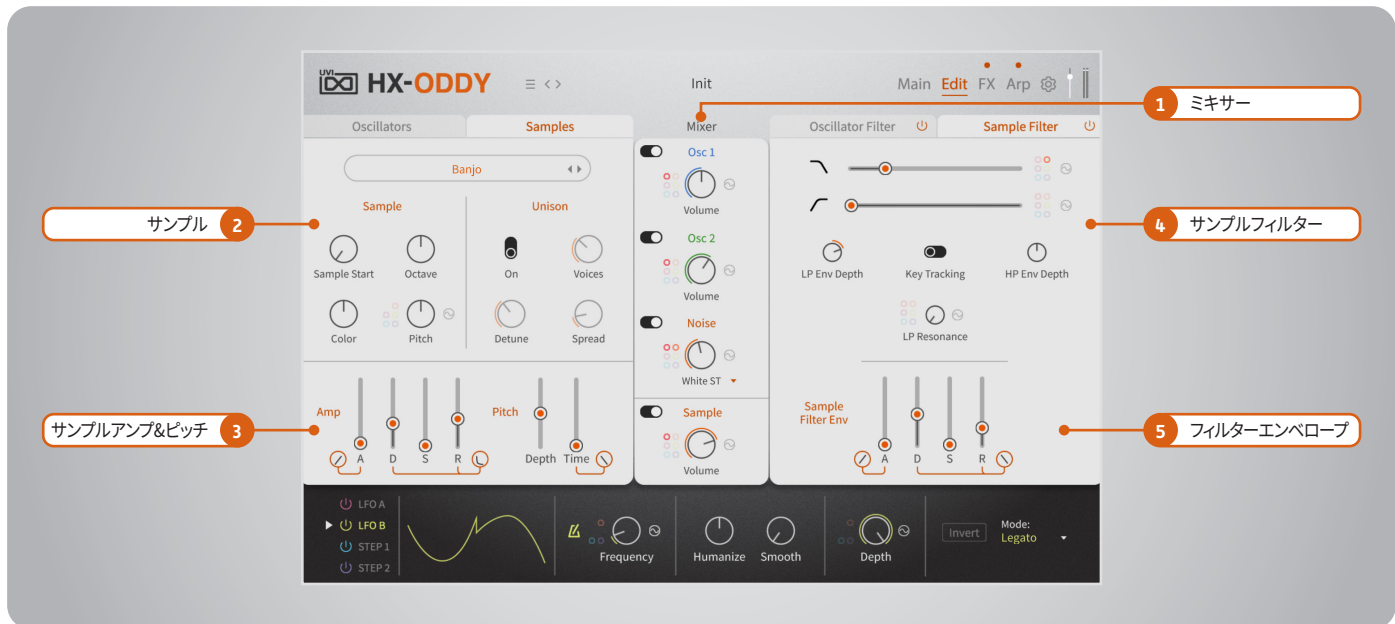
5 ▶ モジュレーター

この音源には、2つのLFOと2つのステップモジュレーターが用意されています。この箇所左端のラベルでこれらのモジュレーターにアクセスします。

また、画面上のパラメーターで左横に複数の小さい色のついたノブ(○)と右横にスイッチ(⊖)がついているものは、これらのモジュレーションソースで変調をかけることが可能です。

詳細は8ページに記載しています。

操作画面 - サンプルエディット (EDIT)



1 ミキサー (Mixer)

パネル中央には、オシレーター出力をまとめるミキサーがあり、ここで混ぜたサウンドは内蔵エフェクトに送られます。ミキサーパラメーターはほぼ共通で、以下の通りです：

- ▶ **オン・オフ**：各項目左上のスライドスイッチは、Osc1、2、Noise、Sampleの個々のオシレーターチャンネルのオンとオフを切り替えます。
- ▶ **Volume (ボリューム)**：Osc1、2、Noise、Sampleの個々のオシレーターチャンネルの音量を設定します。
- ▶ **ノイズタイプ**：ノイズジェネレーター (Noise) では、ハードウェア由来のノイズの種類をボリュームノブしたのメニューから選択できます：
 - **Pink** - ピンクノイズを使用します。
 - **White** - ホワイトノイズを使用します。
 - **Pink ST** - ステレオピンクノイズを使用します。
 - **White ST** - ステレオホワイトノイズを使用します。

2 サンプル (Samples)

Samplesタブのクリックで、サンプルオシレーター設定にアクセスします。このセクションは、ハードウェアサウンドベースのサンプルオシレーターを扱います。

- ▶ **サンプル選択**：ソースサンプルの選択をします。メニューから開いた専用ブラウザーまたは、切替スイッチ[<] [>]でおこないます。
- ▶ **Sample Start (サンプルスタート)**：サンプルの開始位置を調節します。
- ▶ **Octave (オクターブ)**：ピッチのオクターブシフトをします。
- ▶ **Color (カラー)**：隣接サンプルの作用による響きをコントロールします。
- ▶ **Pitch (ピッチ)**：レイヤーピッチをセント単位で調節をします。
- ▶ **Unison On (オン)**：ユニゾン効果のオンとオフを切り替えます。
- ▶ **Voices (ボイス)**：ユニゾンボイスを最大8まで設定します。
- ▶ **Detune (ディチューン)**：ユニゾンボイス間のわずかなピッチのばらつきを調節します。
- ▶ **Spread (スプレッド)**：ユニゾンボイスのステレオ音像の拡がり調節します。

3 アンプ&ピッチエンベロープ (Amp & Pitch)

サンプルオシレーターに適用するアンプエンベロープとピッチエンベロープ設定です：

- ▶ **エンベロープ (ADSR)**：一般的な4ステージのADSRエンベロープで、音量に作用します。
- ▶ **エンベロープカーブ Q**：エンベロープのアタック段 (左) とディケイ/リリース段 (右) のカーブを調節します。
- ▶ **Depth (デプス)**：ピッチエンベロープの深さを設定します。
- ▶ **Time (タイム)**：ポルタメントのグラインド時間を設定します。
- ▶ **タイムカーブ Q**：ポルタメントタイムに従ったピッチ変化曲線を調節します。

4 フィルター (Sample Filter)

Sample Filterタブのクリックで、サンプルオシレーターのフィルター設定にアクセスします。

- ▶ **HP Frequency (フリクエンシー)**：ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
- ▶ **HP Env Depth (エンベロープデプス)**：ハイパスフィルターエンベロープの適用量を設定します。
- ▶ **LP Frequency (フリクエンシー)**：ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
- ▶ **LP Env Depth (エンベロープデプス)**：ローパスフィルターエンベロープの適用量を設定します。
- ▶ **Key Tracking (キートラッキング)**：フィルター周波数のMIDIノート追従をオンまたはオフに設定します。
- ▶ **LP Resonance (レゾナンス)**：ローパスフィルターのレゾナンス強度を設定します。

5 フィルターエンベロープ (Sample Filter Env)

- ▶ **エンベロープ (ADSR)**：一般的な4ステージのADSRエンベロープで、フィルター周波数に作用します。
- ▶ **エンベロープカーブ Q**：エンベロープのアタック段 (左) とディケイ/リリース段 (右) のカーブを調節します。

操作画面 - モジュレーションエディット (LFO A/B、STEP 1/2)



1 LFO A

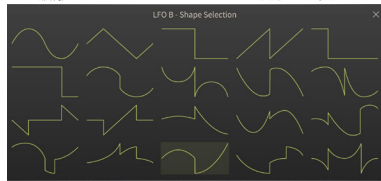
左下のLFO Aラベルのクリックで、LFO設定にアクセスします。

- ▶ **オン・オフ** (🔌): モジュレーターのオンとオフをおこないます。
- ▶ **Shape (LFO波形)**: モジュレーション波形を設定します。
- ▶ **ホストシンク** (🔄): モジュレーションの速度とタイミングをホスト (DAWプロジェクトのテンポ) と同期します。この際のFrequency設定単位はHzから音符になります。
- ▶ **Frequency (モジュレーション周波数)**: LFOモジュレーションの速度を設定します。
- ▶ **Phase (フェーズ)**: LFO波形の位相 = モジュレーションの開始位置の調節をします。
- ▶ **Delay (ディレイ)**: モジュレーションの開始時間の調節をします。
- ▶ **Rise (ライズ)**: モジュレーションの適用曲線を設定します。
- ▶ **Depth (デプス)**: モジュレーションの適用量を設定します。
- ▶ **Mode (モード)**: モジュレーションのトリガーモードを設定します。
 - **Retrigger (リトリガー)**: 打鍵 (ノートの受信) ごとに頭から再スタートします。
 - **Legato (レガート)**: 最初のノートからそのままモジュレーション周期が繰り返されます。

2 LFO B

左下のLFO Bラベルのクリックで、LFO設定にアクセスします。
*ここでは、LFO Aと異なる部分のみ記載します。

- ▶ **LFO波形**: クリックしてパネルからLFO波形を選択します。

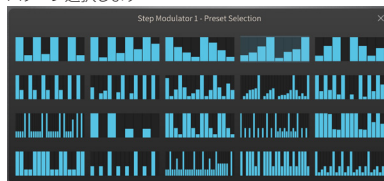


- ▶ **Humanize (ヒューマナイズ)**: LFO周期に適用するランダム度合いを設定します。
- ▶ **Smooth (スムーズ)**: LFO波形を滑らかさを調節します。
- ▶ **Invert (反転)**: LFO波形の位相を反転にします。

3 ステップモジュレーター (STEP)

左下のSTEP 1またはSTEP 2ラベルのクリックで、それぞれのステップモジュレーター設定にアクセスします。2つのモジュレーターは同一仕様です。

- ▶ **オン・オフ** (🔌): モジュレーターのオンとオフをおこないます。
- ▶ **ステップエディター**: モジュレーションを描きます。
- ▶ **ステップシフト**: エディター両端の[<] [>]でステップ設定を1ステップ前または後ろへのシフトをおこないます。
- ▶ **パターンメニュー** (☰): プリセットパターンパネルを開いてパターン選択します。



- ▶ **Bipolar (バイポーラー)**: 双極モードに切り替えます。
- ▶ **Smooth (スムーズ)**: 手描きモジュレーションを滑らかにします。
- ▶ **Invert (反転)**: モジュレーション極性を反転にします。
- ▶ **ホストシンク** (🔄): モジュレーションの速度とタイミングをホスト (DAWプロジェクトのテンポ) と同期します。この際のFrequency設定単位はHzから音符になります。
- ▶ **Speed (スピード)**: モジュレーションの速度を設定します。
- ▶ **Smooth (スムーズ)**: ステップ間の補完度合いによる滑らかなモジュレーション変化にします。
- ▶ **Mode (モード)**: モジュレーションのトリガーモードを設定します。
 - **Retrigger (リトリガー)**: 打鍵 (ノートの受信) ごとに頭から再スタートします。
 - **Legato (レガート)**: 最初のノートからそのままモジュレーション周期が繰り返されます。

4 モジュレーション量

パラメーター左横の小さい色のついたノブ (🎛️) のクリック&ドラッグで、それぞれのモジュレーションソースの適用量を設定します。

上段左 - ベロシティ 上段右 - モジュレーションホイール
中段左 - LFO A1 中段右 - LFO B
下段左 - STEP 1 下段右 - STEP 2

*扱えるソースはパラメーターによって異なります。

5 モジュレーションパネル

パラメーターで右横の🔍のクリックで、モジュレーション設定パネルを開きます。左横の小さなモジュレーションノブ (色のついた🎛️) よりも詳細に設定をする際に便利です。



また、パラメーターによっては、両端に追加モジュレーションが表示されます。これらはMPEモードのために用意されたものです。

操作画面 - エフェクト (FX)



1 ▶ デレイ (Delay)

- » **オン・オフ**:エフェクト名のラベルをクリックで、オンとオフを切り替えます。
- » **ホストシンク** :デレイタイム設定をホスト (DAWプロジェクトのテンポ) と同期する際の使用します。
- » **Time (タイム)**:デレイタイムを設定します。ホストシンクオン時は音価、オフ時はミリ秒単位で設定します。
- » **Feedback (フィードバック)**:デレイ出力のフィードバック量を調節をします。
- » **Lo & Hi Cut (ロー&ハイカット)**:フィードバックに適用するローカットとハイカット設定で、フィードバック信号を整えるのに使用します。
- » **Rotation Angle (ローテーションアングル)**:フィードバック信号のローテーション角を調節します。
- » **Mix (ミックス)**:エフェクトバランスの調節をします。

2 ▶ リバース (Reverb)

- » **オン・オフ**:エフェクト名のラベルをクリックで、オンとオフを切り替えます。
- » **Diffusion (ディフュージョン)**:リバースの拡散効果を有効にします。
- » **Size (サイズ)**:リバースの空間サイズを設定します。
- » **Decay (ディケイ)**:リバースの減衰量を調節をします。
- » **Lo & Hi Decay (ロー&ハイディケイ)**:メインのディケイに適用する低域と高域の減衰比率の調整をします。リバースのキャラクターを整えるのに使用します。
- » **Width (ウイds)**:リバースのステレオ音像の広がりを調節します。
- » **Mix (ミックス)**:エフェクトバランスの調節をします。

3 ▶ ドライブ (Drive)

- » **オン・オフ**:エフェクト名のラベルをクリックで、オンとオフを切り替えます。
- » **Gain In (入力ゲイン)**:エフェクトの入力ゲイン補正をします。
- » **Gain Out (出力ゲイン)**:エフェクトの出力ゲイン調節をします。
- » **動作モード**:ドライブモードをメニューから選択します。
 - **Diode (ダイオード)**- ダイオードクリッパーによるハードディストーションです。
 - **Trash (トラッシュ)**- 通常のハードオーバードライブエフェクトです。
 - **Tube (チューブ)**- TSタイプの穏やかな歪み効果です。
- » **Shape (シェイプ)**:Diodeモード時にハイパスフィルターと歪の非対称性の調整をします。
- » **Drive (ドライブ)**:Trashモード時の歪量の調整をします。
- » **Tone (トーン)**:Tubeモード時のローカット周波数の調整をします。
- » **Amount (アマウント)**:エフェクト量の調節をします。

4 ▶ コーラス (Chorus)

- » **オン・オフ**:エフェクト名のラベルをクリックで、オンとオフを切り替えます。
- » **Speed (スピード)**:モジュレーション速度を設定します。
- » **Depth (デプス)**:モジュレーションの深さを設定します。
- » **Edge (エッジ)**:エフェクトの色合いを調整します。この設定によってエフェクト効果が明瞭になったり、濃密になったりします。
- » **Mix (ミックス)**:エフェクトバランスの調節をします。

5 ▶ フランジャー (Flanger)

- » **オン・オフ**:エフェクト名のラベルをクリックで、オンとオフを切り替えます。
- » **Speed (スピード)**:モジュレーション速度を設定します。
- » **ホストシンク** :モジュレーションの速度とタイミングをホスト (DAWプロジェクトのテンポ) と同期します。この際のSpeed設定単位はHzから音価になります。
- » **Delay (デレイ)**:デレイタイムの調節をします。
- » **Feedback (フィードバック)**:フィードバック量を設定します。
- » **Mix (ミックス)**:エフェクトバランスの調節をします。

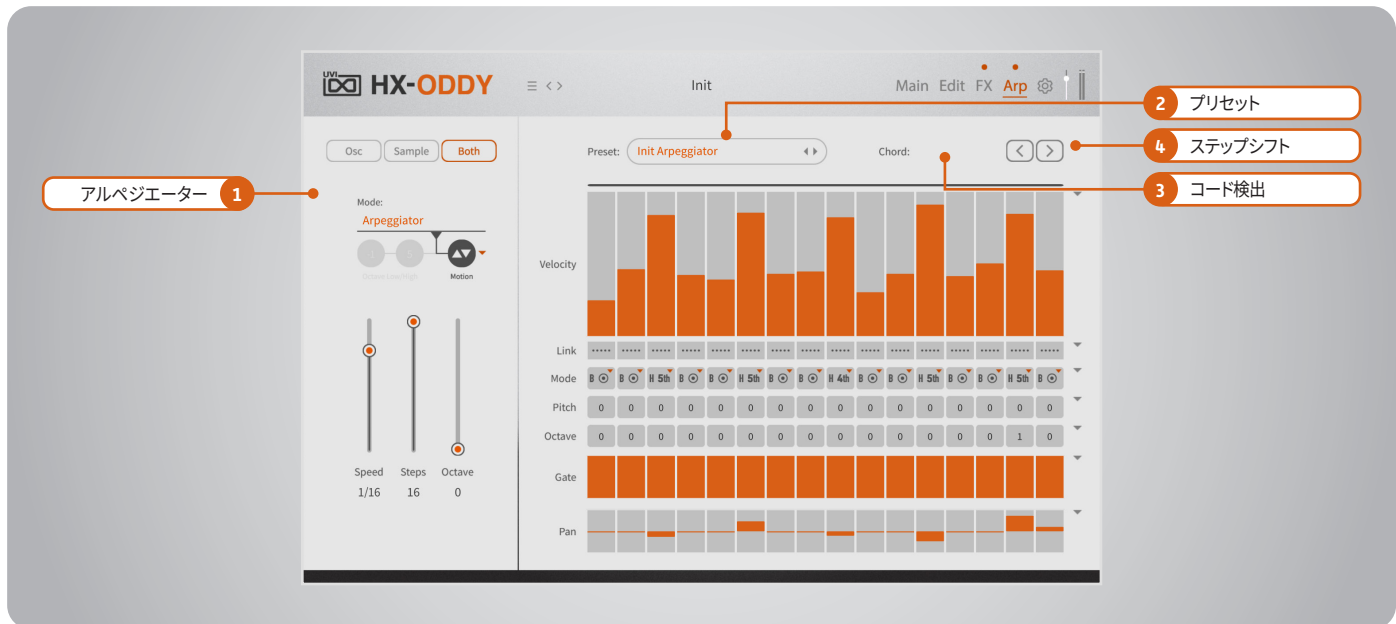
6 ▶ イコライザー (EQ)

- » **オン・オフ**:エフェクト名のラベルをクリックで、オンとオフを切り替えます。
- » **High (トレブル)**:高域バンドのブースト・カットをします。
- » **Mid (ミドル)**:中域バンドのブースト・カットをします。
- » **Low (ベース)**:低域バンドのブースト・カットをします。
- » **f (クロスオーバー周波数)**:High-MidとMid-Lowの帯域を分割する周波数を設定します。

7 ▶ マキシマイザー (Maximizer)

- » **オン・オフ**:エフェクト名のラベルをクリックで、オンとオフを切り替えます。
- » **Threshold (スレッシュホールド)**:最大振幅レベルを設定します。

操作画面 - アルペジエーターエディット (ARP)



1 アルペジエーター

- » **ターゲット (Osc/Sample/Both) :** いずれかのスイッチのクリックでアルペジエーターの適用対象を設定します：
 - **Osc** - 2つのウェーブテーブルオシレーターのものにアルペジオシーケンスを適用します。
 - **Sample** - サンプルオシレーターのものにアルペジオシーケンスを適用します。
 - **Both** - 2つのウェーブテーブルとサンプルの両方、3オシレーターにアルペジオシーケンスを適用します。
- » **Mode(モード) :** アルペジオモードを設定します。
 - **Arpeggiator(アルペジエーター)** - コード追従のアルペジオシーケンスモードに設定します。
 - **Phraser(フレーザー)** - フレーズシーケンスモードに設定します。
- » **OCTAVE LOW/HIGH(オクターブ範囲) :** フレーザーモード時のオクターブ範囲:最低(LOW)と最高(HIGH)を設定します。
- » **Motion(モーション) :** アルペジエーターモード時の方向:上昇、下降または双方向を設定します。
- » **Speed(スピード) :** ステップ分解能 (=速度) を設定します。
- » **Steps(ステップ数) :** シーケンスのステップ数 (長さ) を設定します。
- » **Octave(オクターブ範囲) :** アルペジオ演奏のオクターブ範囲を設定します。
- » **ステップエディター :** シーケンスステップに対して以下の操作が可能です：
 - **Velocity(ステップベロシティ)** - クリック&上下ドラッグでベロシティを設定します。
 - **Link(リンク)** - 前ステップと結合してステップの長さを伸ばします。
 - **Mode(モード)** - ステップ演奏モード: パーシク/単音、和音(ハーモナイズまたはコード)を設定します。
 - **Pitch(ピッチ)** - ステップピッチを半音単位で設定します。
 - **Octave(オクターブ)** - ステップピッチのオクターブシフトを設定します。
 - **Gate(ゲート)** - ステップの長さを制限します。
 - **Pan(パン)** - ステップのステレオ定位を設定します。
 - **メニュー** - 各項目右端の▼アイコンのクリックで、そのパラメーターの全ステップに対する設定メニューコマンドやプリセット(一部のパラメーターのみ)にアクセスします。

2 プリセット(Preset)

レイヤーのアルペジオプリセットの選択をします。ドロップダウンメニューまたは、切替スイッチ[<] [>]でおこないます。

3 コード検出(Chord)

受信ノートから検出したコード(和音)を表示します。

4 ステップシフト

[<] [>]でステップ設定を1ステップ前または後ろへのシフトをおこないます。

プリセットリスト

00 Sequenced

Camouflage
Chordalme
Conspiracy 1K
Cosmic River 1K
Cosmogony 1K
Dirty Wheel
EnTrance
Ettore Echoes
Flower Show
Hold My Sample
House Acid 1K
Jungle Chase 1K
Life Cycle
Oddly
Press Start 1K
Protons
Pulsating Ride 1K
Punchliner
Sleepless
Starborn
Surplus 1K
The Vibe
Tides Changing
To Animate
Up & Downs
Wheel of Change
Yotos 1K

01 Arpeggiated

Blurred Vision
Bouncing Lights
Clouds Melo
Corrosive
Counterclockwise
Dozo Arp
Elfs Blue
Emerald Palace
Evolution Brass
Flamberge
Ghostly
Heart Break
Meditative Horn
Move It
Noise Wheel
Pixel Dust
Play Quads
Prophecy
Retro Race
Speedrun
Star Oceans
Sun Walk
Swell Coding
The Ascension
Unpredictable

02 Bass

An Old Friend
Bass Oddity
Big Balloon
Deadly Simple
Effective Bass
Fat Resort
Funkadelic
Gold Bass
Heartbeat
Housey Grit
Iridescent
Nova Bass
Old Bite
Overloaded Circuit
Phantom Bass
Phaser Garage
Punching Wheels
Punchman
Raw Dry
Red Line
Rude Boy
Spawn
The Club
Trasher
Type Bass
Vilain Bass
Wobbler

03 Lead

Adrift Sync
Auslander
Big Leader
Big One
Broken Circuits
Burnout
Electric Whale
End Title
Huge Lizard
Leaduction
Level Completed
Moleador
Nine Wonder
Nocturnal
Pyrolite
Roadkill
Rosin
Rubber Band
Rust Remover
Saturn Lead
Screamo
Soft & Rounded
Strong Fuzzy
Sync Flow Wheel
Thermite
Viper
Virtual

04 Keys

Altitude
Chroma
Deep Echoes
Fantasma
Fat Release
Gasolina
Innocence
Karpus Koto
Lisergic Vibrations
Lunar Keys
Misty Palms
Moving Organ
Nimbus Ride
Nostalgic Phase
Obsidian
Plantasia
Poly Ripples
Rare Enigma
Sand Aphex
Shaky Words
Shapeshift
Space Odyssey
Sweet Moments
Teardrop Organ
Tides Quest
Widest

05 Pad

Artica
Astral Projection
Bedouin
Chord Heaven
Click Day
Conform
Cyber Awakening
Digital Snowfield
Dramarama
Dream Journey
Eighties Cartoon
Eternity Strings
Forgotten Planet
Gattaca
I Miss You
Infinity Veil
Landing
Metallic Breeze
MicroPad
Moon Floating
Morning Clouds
Motion Organ
Movement
Multiple Motions
Multiverse
Noisewave
Odd Motion
Pearlman
Pulsar
Shootingstar
Space Odyssey
Space Station
Static Move
Sweet Ramp
Tronica
Warm Strings
Warm Water
Your Time

06 Pad

A Majestic
Brass FM
Brass Signal
Celestial Horns
Crystal Brass
Double Brass
Dubitative
Fantastic Flavour
Flangy Horns
House Glory
Moth Brass
Palmer
Pressurized Resonance
Robert Sponge
Rusty Brass
Seasons
Sharp Skin
Short Movements
Swirl
Unravel
VHS

07 Pluck & Bells

Blueroom
Circuit Bell
Coton Short
Droplets
Enchanted FM
Ephemakey
FM Mallet
Formant Bell
Lighthouse
Little Drop
Low Saw Poly
Ondamania
Pitching Up
Princess Wheel
Resonators
Rounded Rust
Square Frogs
Starmen
Wisconsin

08 FX & Rhythmic

Acid Riser Wheel
Boiler Roots
Creepy Rise
Detroitism
Drunk Steps
For Glitch
Get Wiggly
Gnarly Impact
Horror Tension
Is Coming 1K
Lost Drop
Milkshake
Noise Wars 1K
Plasticity
Pocket Calculator
Rolling Rock 1K

09 Patch Book

1a Brass
1b Clarinet
2 Sweet Strings
3 English Horn Duo
4 Snare Drum
5 Flute
6 Solo Violin
7 Cash on the Line
8 Trombone
9 Precise Bass
11 Theremin
12 Classic Odyssey
13 Romantic Odyssey
14 Baroque Odyssey
15 Wonder Clavinet
16 A Big Bell
17 Note Pig
18 Beginning Whistler
19 HH Bass
20 Ow
21 60c Piano
21 60c Solo
22 High Voltage Sitar
23 Screamo Organo
24 Pedal Steel
26 TV Mystery
27 K.E Solo Sound
28 Fanfare Brass
29 Harmonica
29a Harmonica Solo
29b Harmonica Pad
30 Gregorian Chanters
31 Marimba
32 Jaw ARP
33 Choir Soprano
34 Electric Duck
35 Small War
36 Steam Train Diesel
37 Heavy Rain
39 Lava
47 Toma Gong
53 2am Cat
55 Heavy Bass Funk
57 Shafter
58 Drums
60 Programmed Rhythm
61 Bosso Waca Octave
62 3-Note Chord
65 Something Weird
66 Uncontrolled Arpeggios
67 Sensitive ADSR
69 Activated Trill
70 Dual Tempo Trill
72 Controlled Phase Sync
74 Pseudo Phaser

サンプルレイヤーリスト

Arp Patch Book

1 Brass
1 Clarinet
2 Sweet Strings
3 English Horn Duo
4 Snare Drum
5 Flute
6 Solo Violin
7 Cash on the Line
8 Trombone
9 Precise Bass
11 Theremin
12 Classic Odyssey
13 Romantic Odyssey
14 Baroque Odyssey
15 Wonder Clavinet
16 A Big Bell
17 Note Pig
18 Beginning Whistler
19 HH Bass
20 Ow
21 60c Piano
22 High Voltage Sitar
23 Screamo Organo
24 Pedal Steel
26 TV Mystery
27 K.E Solo Sound
28 Fanfare Brass
29 Harmonica
30 Gregorian Chanters
31 Marimba
32 Jaw ARP
33 Choir Soprano
34 Electric Duck
35 Small War
36 Steam Train Diesel
37 Heavy Rain
39 Lava
47 Toma Gong
53 2am Cat
55 Heavy Bass Funk
57 Shafter
58 Drums
60 Programmed Rhythm
61 Bossa Waca Octave
62 3-Note Chord
65 Something Weird
66 Uncontrolled Arpeggios
67 Sensitive ADSR
69 Activated Trill
70 Dual Tempo Trill
72 Controlled Phase Sync
74 Pseudo Phaser

Bass

ARP Sub
Bassey
Big Boy
Busy Low
Cartoon
Chaos Attack
Chrome
Dub Radio
Easy Wave
Electro Groove
Hard Detune Square
Herbie Bass
Light Funk
Micro Mod
Mosquito
Normal One
Odybass
Rough Funk
Seventies Touch
Solid
SynSaw
Titan

Brass

Energy
Esquisse
Fast Circuit
Galactic Times
Hill
Metalic
Robert Spirit
Robot Speech
Sharp Short
Shy Brassey
Silverish
Strong Breath
Sweat Swing
Synthetic
Thriller Movie
Transistor Speaker
Uncle Brass

FXs

Alien Spirit
Digital Bird
Helicopsynth
Lunar Steps
R2Debug
Round Drum
Swamp
Thrill
Warning Machine

Keys

Accordion
Arcade
Broken Arp
Cat Sync
Clavi Fifth
Disturbed Pipe
Half Funk
His Royalty
Leslie
Majeskeys
Metal Disc
Orgarp
Oy Keys
Radio Dyssey
Rave Tune
Rover Keys
Toydyseey
Volk Synth

Lead

Agressive
Blade Run
Cristalead
Dusty Filter
Elec Gtr
Fest Lead
Filtered Radio
Heavy
Jaw
Late Eighties
Leadyssey
Motor Grunt
Octaver
Overlead
Retro Lead
Ring
Sweet Lemon
Wet Saw

Pads

Autonome Mod
Based
Chorus
Cold Day
Convulsion
Discontinuous
Filthy Saw
Hazardous Sync
Lazy Freq
Long Descent
Mod Retard
Morpheus
Out of Pad
Plasma Pulse
Space Command
Windy Fifth

Pluck

Banjo
Buzzin Note
Computer
Flushy Pluck
Hide Pluck
High Sauce
Little Hope
Pluck Fest
Pop Song
Progressive
Quack Quack
Rusty Bell
Sneaky Reso
Staccato
Teckel Bell
Water Drop
Woggle

Waveform

Mixwave 1
Mixwave 2
Mixwave 3
Pulse 25
Pulse 50
Pulse 75
Ring Mod 1
Ring Mod 2
Ring Mod 3
Saw
Sine
Squar

リンク

UVI

ホームページ	uvi.net/
UVI Portal	uvi.net/portal
UVI SonicPass	uvi.net/sonicpass
登録済み製品の管理	uvi.net/ja/download-with-portal
サウンドバンクインストールガイド	installing_uvi_soundbanks_jp.pdf
UVI Workstationユーザーマニュアル	UVIworkstation_UserManual_jp.pdf
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。

HX-ODDY

クレジットと謝辞

UVI プロデュース

レコーディング / 編集 / サウンドデザイン

Vincenzo Bellanova
Tanguy Destre
Alain J Etchart
Théo Gallienne
Carlo De Gregorio
Kévin Guilhaumou
Marco Iodice
Emeric Tschambser

ソフトウェアとスクリプト

Thomas Kowalski
Rémy Muller
Olivier Tristan
Emeric Tschambser

GUI デザイン

Nathaniel Reeves

ドキュメント

Nathaniel Reeves
Kai Tomita



UVI.NET