



BUILT FOR POWERCORE



# TAP FACTORY

## MULTI-TAP DELAY

tc electronic

# サポート連絡先

---

## TC SUPPORT INTERACTIVE

TC Support Interactive (<http://tcjsupport.custhelp.com>) は、オンライン・サポートと情報提供のためのウェブ 사이트です。TC Support Interactiveでは、TCソフトウェア/ハードウェア製品に関する一般的な質問の解答を、製品/カテゴリー/キーワード/フレーズから検索可能です。一度サイトで登録を行ってログインすれば、「My Stuff」セクションから、質問の状況を調べたり、製品マニュアル/ソフトウェア・アップデート/プリセット等のダウンロードが行えます。

データベースはTC製品に関する最新の情報が満載です。お求めの情報がデータベースにない場合は、質問を提出することも可能です。この場合は、TCテクニカル・サポートのスタッフが電子メールでご連絡させていただきます。



### 連絡先

また、インターネット以外でのお問い合わせにつきましては、各地域のTC支社または輸入代理店までご連絡ください。

TC ELECTRONIC A/S  
Customer Support  
Sindalsvej 34  
Risskov DK-8240  
Denmark  
[www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com)

日本：  
TCエレクトロニック日本支社  
〒151-0073 東京都渋谷区笹塚3-2-15-4F  
[www.tcelectronic.co.jp](http://www.tcelectronic.co.jp)

© BY TC ELECTRONIC A/S 2008. ALL PRODUCT AND COMPANY NAMES ARE TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. VST IS A TRADEMARK OF STEINBERG AG, AUDIO UNITS IS A TRADEMARK OF APPLE COMPUTER, INC. ALL SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE.

ALL RIGHTS RESERVED. TC Electronic is a TC Group company.

---

## 目次

サポート連絡先	2
目次	3
一般情報	4
イントロダクション	5
プラグイン概要	8
パラメータ	10
SHADE SETTINGS - シェイド・セッティング	16
外部MIDIコントロール	17
その他の機能	19
プリセット管理	21

# 一般情報

---

## 動作環境

### Windows

PowerCore ソフトウェア、バージョン 3.0 以降  
Windows XP  
PIII 1.4 GHz 以上  
512 MB RAM  
VST 対応ホスト・アプリケーション  
ホスト・アプリケーションの動作条件を満たしたシステム

### Mac OS X

PowerCore ソフトウェア、バージョン 3.0 以降  
Mac OS X (10.4 以上)  
G4 / G5 / Intel 搭載機 (1 GHz 以上)  
512 MB RAM  
VST / AU / RTAS<sup>®</sup> 対応ホスト・アプリケーション  
ホスト・アプリケーションの動作条件を満たしたシステム

※ RTAS (Pro Tools) の対応は、FXpansion 社によるサードパーティー製 VST-RTAS アダプター経由での動作となります (別売)。動作条件を含む詳細は [www.tcsupport.tc](http://www.tcsupport.tc) をご参照ください。

## はじめに

### スクロール・ホイール対応

Windows XP / Mac OS X 共に、ホスト・アプリケーションが対応している場合は全てのパラメータをスクロール・ホイールから操作できます。マウスをパラメータの値フィールドの上に移動し、スクロール・ホイールを動かすと、パラメータの値を上下できます。

### キーボード・ショートカット

多くのホスト・アプリケーションでは、次のキーボード・ショートカットが使用できます。次のショートカットは、全てのパラメータに有効です。

#### Mac OS X のショートカット

デフォルト復帰 = オプション

#### Windows のショートカット

デフォルト復帰 = シフト + コントロール

## DSP 消費量

Tap Factory 一つあたりの DSP 消費量は次の通りです (PowerCore Express / PCI mkII / Unplugged / Compact / FireWire / X8 / PowerCore 6000)。

### フル版

44.1 kHz 時	48 kHz 時	88.2 kHz 時	96 kHz 時
DSP : 66%	DSP : 72%	DSP : 93%	DSP : 100%
メモリー : 100%	メモリー : 100%	メモリー : 100%	メモリー : 100%

### LE 版

44.1 kHz 時	48 kHz 時	88.2 kHz 時	96 kHz 時
DSP : 48%	DSP : 53%	DSP : 76%	DSP : 83%
メモリー : 25%	メモリー : 25%	メモリー : 25%	メモリー : 25%

# イントロダクション

---

## Tap Factory マルチタップ・ディレイ

Tap Factoryはディレイとリバーブのハイブリッド型プラグインで、アンビエンス／初期反射／リバーブ／ディレイといったエフェクトの境界を意識せずに異次元エフェクトをデザインすることを可能とします。

Tap Factoryでは素早くクリエイティブなエフェクトを作成でき、プロダクションにラディカルな特徴を持ったサウンドを付加できます。直感的に操作できるクリーンなユーザー・インターフェイスを採用しており、24ものタップの設定を素早く個別に行なえます。

Tap Factoryパッケージには、通常版に加えて、現行のPowerCoreシステムではDSP毎に複数起動でき、また第一世代のハードウェアにも対応したLE版が付属しています。

## 通常のディレイとの違い

入力信号に対して時間的な遅延を加えて出力を行なうという基本的な動作は、通常のディレイと共通しています。Tap Factoryが通常のディレイと大きく異なる特徴としては、ディレイ成分に対する音の変化の可能性と、極めて正確な短いタイムのディレイを生成できる二点が挙げられます。

Tap Factoryは、ディレイに一般的なディレイ・タイム／レベル／パンニングなどのパラメータを網羅しており、さらにShade（シェイド）／Feedback（フィードバック）／Phase（フェイズ）といった特徴的なパラメータを搭載しています。フィードバック自体はほとんどのマルチタップ・ディレイやエコーも搭載しているパラメータですが、Tap Factory内での動作は比較的ユニークなものです。その内容については、後に詳細に解説いたします。

自然界のエコーは、原音の完全なレプリカであることはありません。音がレベル的に弱くなっているのはもちろんのことですが、自然界では音は拡散し、音色も若干変化します。Shadeパラメータは、ディレイ・タップの音色とディフュージョンをコントロールします。例えば、漆喰の壁面による反射は、高周波数と低周波数がそれぞれ若干落ちるものの、ディフュージョンは限りなく低いという特徴を持ちます。同じ音を石の壁面に反射させると、石の表面の構造によって強い拡散が生じますが、音に色づけはほとんどされません。この様にあらゆる素材は個別の特徴を持っており、同じ形状と容積の空間であっても、例えば寝室とオフィス環境では音が異なる原因となります。

フィードバックは、信号の一部をディレイ・タップのチェーンに戻すことによりディレイを再生成します。設定によっては全体的なレベルが極めて高くなりますので、使用する際にはご注意ください。

# イントロダクション

---

## 立体的なディレイの生成

立体感のあるディレイを生成するには、Phaseパラメータが極めて重要な役割を果たします。2系統のディレイ・タップを同じディレイ・タイムに設定して、それぞれのパンを左右に振り切った後に片方の位相を反転させると、音がステレオ音場の外から聴こえます。位相関連の多くのワザ同様、この手法は派手な効果が得られるものの、モノラルでは使用できない（この場合は音が消えてしまう）という致命的な短所を持っています。しかしながら、この手法はディレイ・タイムが一致していなくても使用できます。この場合立体感はやや微妙なものとなり、モノラルでも使用できます。一般的に、特定のタップの位相を反転させることによる結果を予測するのは困難を伴いますが、多くのタップを近いディレイ・タイムに設定することによってコム・フィルターの副作用が生じたら、該当するタップの一つあるいはいくつかを位相反転させることによってフィルター効果を解消できることがあります。

## ナチュラルなルーム・アンビエンスの生成

ナチュラルなアンビエンスを生成させるには、再現したい空間の反射を計算するアプリケーションが必要となります。反射は空間の形状とサイズ、そして空間内の音源と「リスナー」の配置によって異なります。反射成分の音色は反射面の素材とそれらの正確な音の吸収係数によって異なります。これらの反射を計算することにより、極めてナチュラルな音環境が構築できます。もちろん、こういったアプリケーションは一般的ではないため、通常はおおざっぱな概算を使用し、最終的には耳に頼ることとなります。

いくつかの原則をおさらいしましょう。

音は、秒速約340メートルの速度を持ちます。また、音源からの距離を倍にすると、音圧レベル（SPL）は50%に減ります。

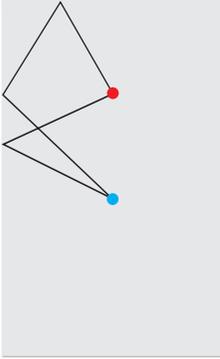
例：

音源との距離が5メートルで、SPLが-4dBだとします。音源をさらに5メートル移動して10メートルの位置に配置すると、SPLは-8 dBとなります。

また、距離に関連する要素としては、音は空間を移動することによりメートルあたり0.03 dB 減衰します。

これらの原則は、リアルなアンビエンスを作成する目的には実用的な知識となります。

# イントロダクション



別の例を紹介しましょう。

幅4メートル、奥行き8メートルの寸法の部屋で、音源は幅の中心点、奥の壁から2メートルの位置に配置されているとします。マイクは奥の壁から4メートルの場所に設置すると仮定します。

この場合の反射を計算するのは比較的煩雑で、正確な計算を行なうにはスプレッドシートを用意して、ピタゴラスの助けを求めざるを得ません。

ただ、この場合でも、大体の数値で概算を当てはめていくことはできます。

まず、一番最初に聴こえる音は直接音です。この音のレベルは0 dB、角度は0 dBです。

最初の反射音は床と天井でしょう。これらは原音と近すぎ、音量も大きいためにコム・フィルター効果を生みがちなので、この反射は省略します。

次は、壁の反射です。ソースとマイクの間壁までの距離は約2.8メートルとなります。壁に反射された音を、同じく2.8メートル移動してマイクに到達します。距離は合計で5.6メートル、すなわち16～17 msとなります。角度は左45度程度でしょうか。移動する距離は原音の約3倍となりますので、レベルを約9 dB下げます。ここで40%のShadeを与えて、Shade Setting (シェイド・セッティング) タブのDiffusion (ディフュージョン) はNormal (ノーマル) に設定、そしてEQで高周波数のディップを作ります。

次に、左右逆側で同じような反射を作ります。ディレイ・タイムとレベルを少しだけ変えて、右40度から到達させます。

この後の反射の波は、音源の後ろの壁から到達します。いくつかの反射は、背後の壁と側面の壁を経てマイクに到達します。図とテーブルを参照しながら、簡単な計算を自分で行なってみてください。全体にちょっとした味を加えるには、いくつかのタップの位相を反転させます。また、いくつかのタップにフィードバックを加えるのも一つの手です。

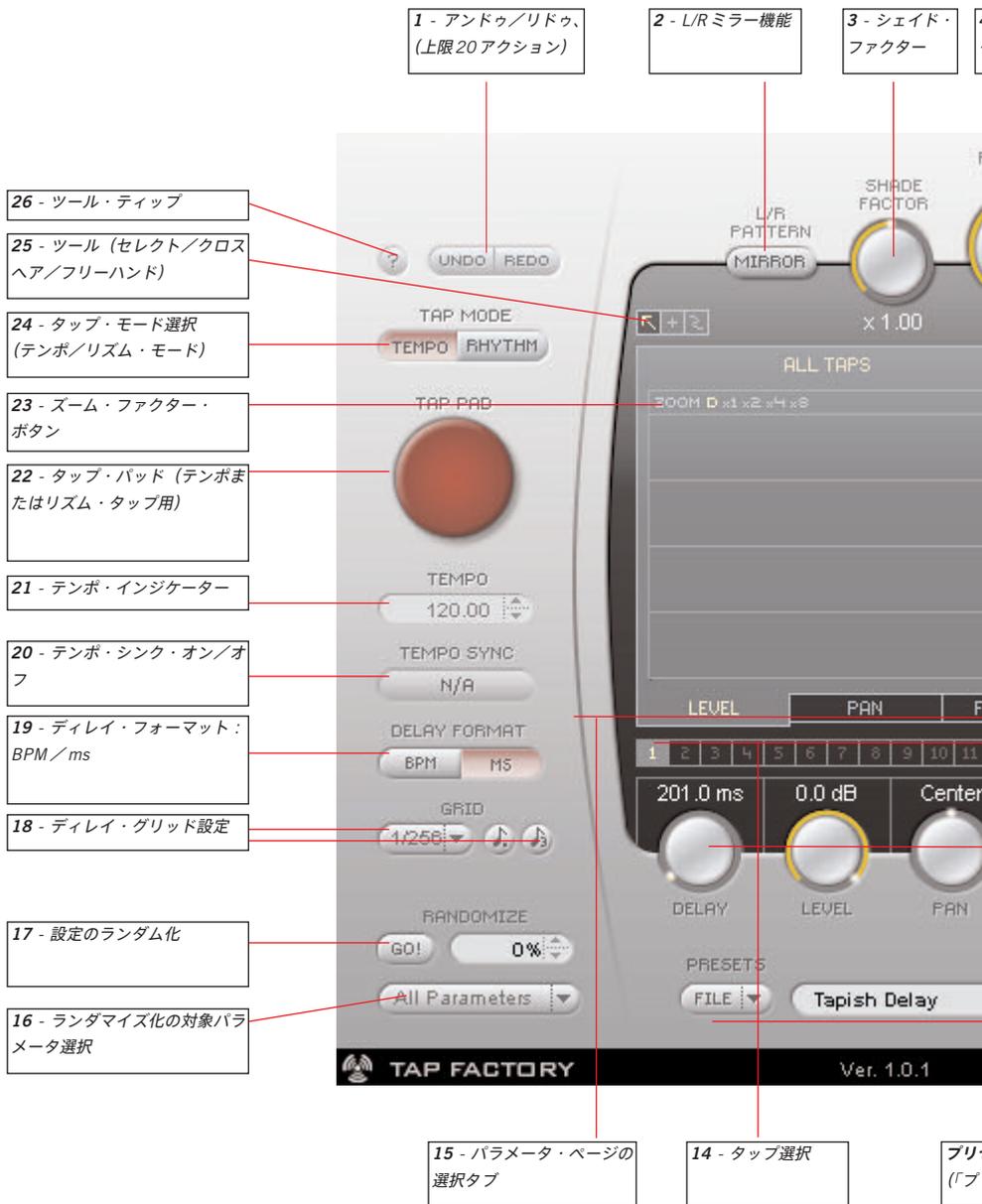
## クラシックなエコー効果にひとひねりを加えて

クラシックなテープ・エコーのエフェクトをシミュレートするには、Shadeパラメータが活躍します。まず一つのタップでディレイを作成し、Feedbackを80%、Shadeを50%に設定します。

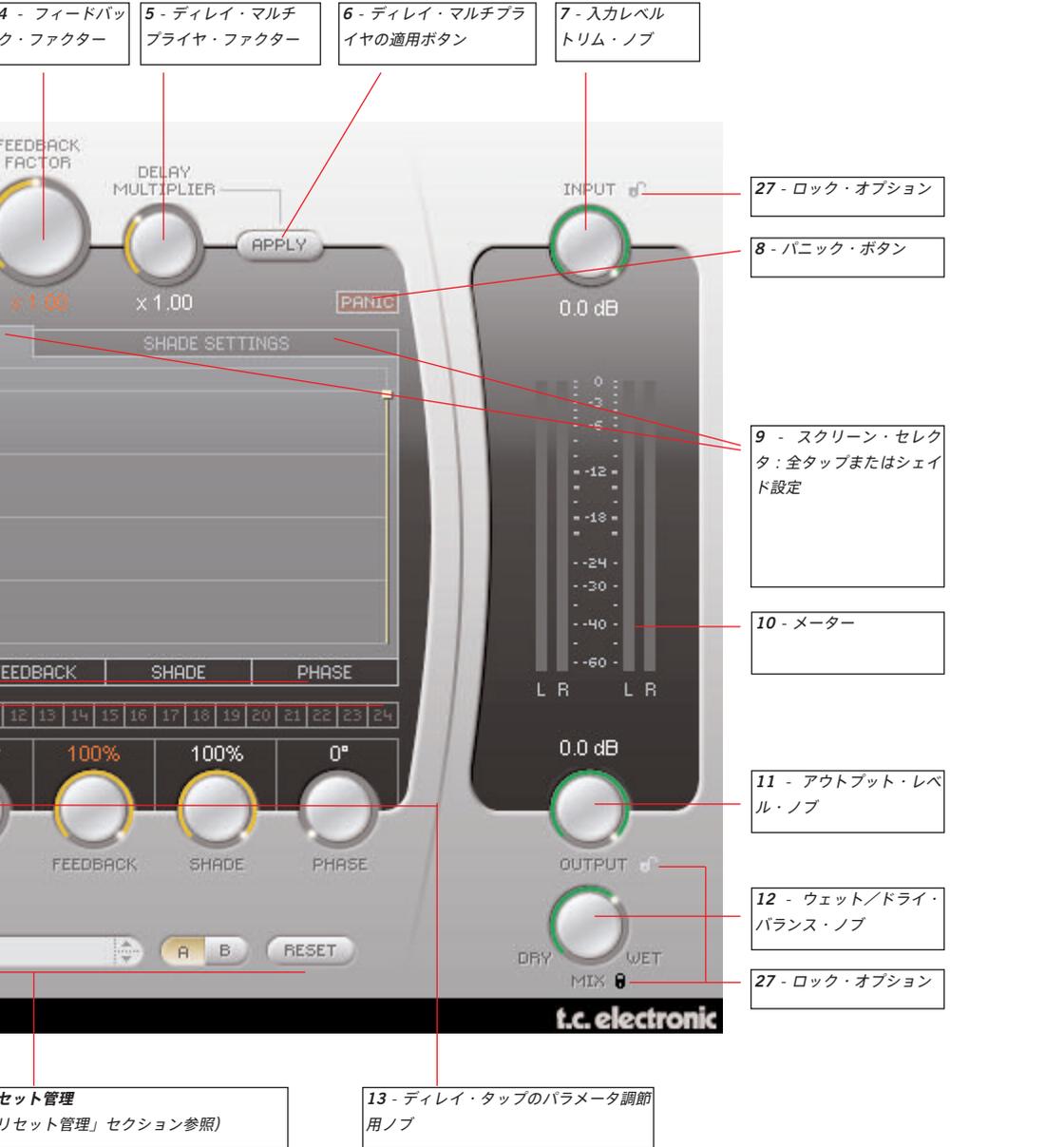
「Shade Settings (シェイド設定)」タブのDiffusionを「Normal」に設定します。次に、ソフトで拡散したサウンドが得られるまでEQのハイ・バンドとロー・バンドを下げます。通常、この種類のディレイはそのままのディレイと比べてミックスの収まりが良くなります。ダブなどのエコーを多用するジャンルでは、Shadeを使用することによってオリジナルのテープ・エコーに近い効果が得られます。

Enjoy!

# プラグイン概要



# プラグイン概要



# パラメータ

---

## 1 - Undo / Redo - アンドゥ / リドゥ

Tap Factory は無限の可能性を秘めたツールで、様々な設定を躊躇なくクリエイティブに実験することをお勧めいたします。設定中に変な方向に進んでしまった場合に備え、20回のアンドゥを行なえます。アンドゥ / リドゥは、ランダムイズやA/B機能の操作も含まれます。

## 2 - L/R Pattern Mirror - L/Rパターン・ミラー

L/R Pattern Mirror ボタンは、Y軸（左右）に沿ってディレイ・タップのパターンを鏡状に反転させます。



パターンの反転は瞬時に行なわれます。ボタンの状態はプリセットの一部として保存されませんが、ボタンを押した結果の設定は保存されます。

## 3 - Shade Factor - シェイド・ファクター（係数）

Shade Settings（シェイド設定）ページのShade（シェイド）設定は全タップに共通の設定となりますが、ここでディレイ・タップ毎に適用させる倍率を調節できます。

## 4 - Feedback Factor - フィードバック・ファクター（係数）

フィードバックの設定は、タップ毎に独立して行なえます。このパラメータでは全てのタップに対して設定の倍率を与えることができ、タップ間の相対的なパラメータ調節が行なえます。フィードバックの計が100%を超えると、パーセントとフィードバック・ファクターの表示が赤くなります。詳細は19ページをご参照ください。

## 5 - Delay Multiplier - ディレイ・マルチプライヤ（倍率）

24のタップ全てのディレイ値に倍率を与えることができます。「x 1.00」では倍率は1となり、ディレイ設定のままの音が聴こえます。ノブを1以外の値に設定して「Apply（適用）」を押すと、各タップのディレイ・タイムは元々の設定値と倍率が乗算されて新しい設定が適用され、倍率自体は1.00に戻ります。

## 6 - Apply - ディレイ・マルチプライヤの適用ボタン

ボタンを押すと、全てのタップのディレイ・タイムはDelay Multiplierで設定した倍率で乗算された値に更新され、Delay Multiplier自体は「x 1.00」にリセットされます。

## 7 - Input - インプット・レベル・トリム・ノブ

入力メーターを確認しながら、ここで入力レベルを調節します。

## 8 - Panic - パニック・ボタン

全てのディレイ・タップを瞬時に切ります。フィードバックを高くする値に設定した場合などに使用します。

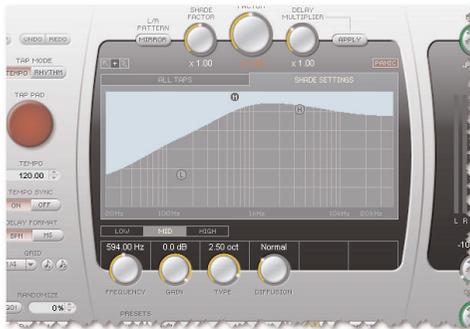
# パラメータ

## 9 - スクリーン・セレクタ

「All Taps (全タップ)」と「Shade (シェイド)」が選べます。

All Taps画面とそのサブ画面では、全てのタップのパラメータを個別にコントロールできます。Level (レベル) / Pan (パン) / Feedback (フィードバック) / Shade (シェイド) / Phase (フェイズ) のサブ画面が用意されています。

Shade Settings画面では、特定の周波数帯をアッテネートすることができます。アッテネーションは全タップに適用されます。



## 10 - メーター

左はインプット・メーター、右はアウトプット・メーターです。

## 11 - Output - アウトプット・レベル・ノブ

プラグインの出力レベルを調節します。通常レベル操作はホスト・アプリケーション側で行ない、ここは100%で使用します。

## 12 - Wet/Dry - ウェット/ドライ・ノブ

ウェットとドライ信号のミックス・バランスを調節します。プラグインをSEND・エフェクトとして使用する場合は100%ウェットに設定します。INSERT・エフェクトとして使用する場合は、ここでエフェクト・レベルを調節できます。

# パラメータ

## 13 - Level / Pan / Feedback / Shade / Phase - レベル/パン/フィードバック/シェイド/フェイズ

これらのパラメータは、各タップ個別に設定を行なえます。パラメータの調節には二つの方法があります。

### タップを単独で調節

矢印ツールでタップのグラフィック表示、またはタップ番号 **1 2 3 4** をクリックすることによりタップを選択します。次にノブで選択したタップのパラメータを調節します。

### 複数のタップを同時に調節

複数のタップのレベルやパンを同時に調節したい場合は、パラメータ設定値が表示されている領域でクロスヘア **+** またはフリーハンド **+** のドロー・ツールを使用します。

クロスヘア **+** ツールを選択すると、マウスの左ボタンを押しながらマウスを移動させることにより直線が描けます。Level ページでタップ間のスムーズなフェードなどを作る際に便利です。フリーハンド **+** ツールでは、触れているバーの値のみを変更します。両方のツールを併用することによって、パラメータの設定が大幅にスピードアップできます。

### パラメータ・ページ表示例

#### Level (レベル) ページ



#### Pan (パン) ページ



#### Feedback (フィードバック) ページ



#### Shade (シェイド) ページ



## Phase (フェイズ) ページ



### 14- タップ選択ボタン

1～24の番号ボタンは、24のタップそれぞれを示します。ここで調節したいタップ番号をクリックすることでタップを選択できます。また、グリッド上の表示をグラフすることもタップを選べます。

### 15- パラメータ・ページ選択タブ

6つのパラメータ・ノブで全てのディレイ・タップのパラメータを調節することも可能ですが、パラメータの種類別にタップ間の設定を一覧することができます。パラメータのページを選択するには、グラフィック表示下部のページ・タブをクリックします。



# パラメータ

---

## 16 - Randomize - パラメータ・ランダムイズ・メニュー

ドロップダウン・メニューから、ランダム化させたいディレイ・パラメータを選択します。

## 17 - Go! - ランダムイズ実行

ランダムイズ機能を起動します。ランダムイズ機能は、指定したパラメータの値をランダム化します。

## 18 - Grid - ディレイ・グリッド

ディレイ・タイムを拍のグリッド上に設定できます。グリッドを使用すると、1/4や1/8といった音符の長さで指定が行なえます。音符の指定は、付点音符や3連符とすることも可能です。



### 付点音符と3連符

これらのボタンを押すと、選択した音符の付点音符または3連符を指定できます。

## 19 - Delay Format - ディレイ・フォーマット：bpm/ms（ミリセカンド）

bpm（ビート数/分）またはミリセカンドのテンポ表示を選択します。ディレイ・フォーマットをmsからbpmに変更すると、各タップのディレイ・タイムは選択したグリッドにクオンタイズされます。この変更を望まない場合は、Undoボタンを押してアンドゥします。

## 20 - Tempo Sync On/Off - テンポ・シンク・オン/オフ

この機能をオンにすると、プラグインのテンポはホスト・アプリケーションと連動します。オフにすると、ホストと独立してテンポを指定できます。

## 21 - Tempo - テンポ・インジケータ

テンポ表示はbpm、ms、または距離を選択できます。Tempo Syncパラメータをオンにすると、このフィールドは常にソング（プロジェクト）のテンポを表示します。Tempo Syncがオフの場合は、ここでTap Factoryのテンポを直接入力できます。上下矢印ボタンを押すことにより、1 bpmの単位でテンポを変更できます。

## 22 - Tap Pad - タップ・パッド（テンポまたはリズム・タップ用）

選択したタップ・モード（24参照）によって、グローバル・テンポまたはリズムを指定できます。

## 23 - Zoom Factor - ズーム・ファクター・ボタン

グリッドをズームして設定の微調節を可能にします。

## 24 - Tap Mode - タップ・モード

Tempo - テンポ・モード：

テンポ・モードでは、タップ・パッドをビートに合わせてタップすることにより直接ディレイのテンポを指定できます。通常は、テンポを4分音符でタップします。最低2回タップすることでテンポを指定できますが、より多くの回数タップを繰り返すことで精度を高めることができます（Tap Factoryはタップしたタイミング全てを平均してテンポを割り出します）。

リズム・モード：

リズム・モードでは、ディレイ・タップでリズムを刻ませることができます。9秒の範囲内で最大24タップを使用できます。

## 25 - ツール

タップ・ディスプレイ上でパラメータを直接エディットするためのツールが3種類用意されています。常に一つのツールが選択された状態となります。アイコンのいずれかをクリックするとツールが切り替わります。



セレクト・ツール：デフォルトの選択ツールです。タップをクリックすることで、一つのディレイ・タップを選択できます。複数のタップを選択するには、複数のディレイ・タップをまたがって左マウスをクリック-ドラッグします。



クロスヘア・ツール：タップ・ディスプレイ上に直線を描く形でパラメータを調節します。



フリーハンド・ツール：タップ・ディスプレイ上に自由にマウスの軌道に合わせた曲線でパラメータを調節します。

# SHADE SETTINGS - シェイド・セッティング

## 26 - ツール・ティップ

ツール・ティップ機能をオンにすると、マウスのポインタをボタン等の上に移動した際に使用方法のヒントが表示されます。

## 27 - ロック・オプション

プリセットを切り替える際に、入出力レベルとミックスの設定が変わってしまうと不便な場合があります。ロック・オプションを使用すると設定が固定され、プリセット変更の際にも設定が変わらずに一定の状態を保ちます。ロック・オプションは、入出力レベルとミックスにそれぞれ用意されています。鍵をクリックすることで、ロック/ロック解除を行なえます。

## SHADE SETTINGS - シェイド・セッティング



Shade Settings は、基本的には全ディレイ・タップに適用される3バンド・パラメトリックEQと解釈できます。

Shade Factor パラメータ (3) でディレイ・タップ毎に異なる Shade Settings の適用率を指定できます。

Shade Settings のサウンドへの影響は Diffusion (ディフュージョン) ノブの設定によって異なります。

# 外部MIDIコントロール

MIDIキーボード等の外部MIDIコントローラからタップ、ヴェロシティ、パンニング、シェイドの設定をコントロールできます。ここでは、Cubase LE4をVSTホストとしたいいくつかの例を紹介します。

他のプラグイン同様、Tap Factoryはインサートまたはセンド・エフェクトとして使用できます。Tap Factoryをセンド・エフェクトとして使用するには、Tap FactoryをFXチャンネル・トラックにインサートして、ソースのトラックからそのFXチャンネルのトラックに信号を送ります。この例では、FXチャンネルのトラックを使用します。

- FXチャンネル・トラックを作成し、Tap Factoryをインサートします。



- MIDIトラックを作成します。トラックのMIDIインには、MIDIキーボードまたはコントローラをアサインします。USBキーボードは、「USB Audio Device」などの名称となっているかもしれません。トラックのMIDIアウトを「Tap Factory」に指定します。



Tap Factoryにコントローラ・データを入力するには、次の手順で操作を行います。

- CubaseからMIDIトラックを選択します。
- Tap FactoryのTap Modeを「Rhythm」に指定します。



# 外部MIDIコントロール

---

## ディレイ・タップの入力

これで、キーボードからディレイ・タップの入力が行なえます（どの音程の鍵盤を使用してもかまいません）。タップ数の上限は24、ディレイ・タイムの上限は9秒です。24タップを使用しきるか9秒が経過すると、リズム・タップの指定は終了します。



Tap Factoryは多くのタップが用意されているため、多数のタップで過度のフィードバックを指定すると、容易に無限フィードバックが生じます。全タップをリセットするには、Panic（パニック）ボタンを押します。

## ディレイ・タップにパンとシェイドを加える

ディレイ・タップを入力しながら、MIDIキーボードのコントローラからパンとシェイドの値を指定できます。ピッチ・ホイールでパンニングを、モジュレーション・ホイールでシェイドを指定できます。ディレイ・タップを入力している最中にホイールを調節します。

この方式でShadeの曲線を入力する場合、タップとホイール操作を行なう前にシェイドのバンド（ロー／ミッド／ハイ）を選択しておく必要があります。Shade Settingsページで1（ロー・バンド）／2（ミッド・バンド）／3（ハイ・バンド）のいずれかを選択します。

ディレイ・タップのボリューム設定は、キーボードのヴェロシティに連動します。キーボードを叩く強弱がディレイの音量に反映されます。

タップ・テンポ機能はデフォルトでキーボードのどの鍵盤にも反応する様に設定されていますが、MIDIコントローラにアサインすることも可能です。多くのMIDIキーボードにはこういった機能のためのCCボタンやパッドが装備されています。

- MIDIケーブルを外部MIDIコントローラのMIDI OutからMIDIインターフェイスのMIDI Inジャックに接続します（USBコントローラ等をご使用の場合は、ご使用の機器に合わせた接続を行ないます）。
- Tap Factoryの赤いTap Padを右クリックし、「Assign MIDI controller（MIDIコントローラの指定）」を選択します。
- MIDI機器上で、テンポのタップに使用したいボタン／コントローラを押します。これで設定は完了です。



- アサインされているMIDIコントローラの指定を解除するには、Tap Padを右クリックし、「Unassign MIDI controller（MIDIコントローラの指定解除）」を選択します。

## FEEDBACK - フィードバックの扱い

24ものタップと上限9秒までのディレイ・タイム、そしてタップ毎に100%までのフィードバックを指定できるということは、全体のフィードバックが容易に100%を超えてしまいかねないことを意味します。

フィードバックの算が100%を超えると、フィードバック係数とパーセントの表示が赤に変わります。

例

良い例



良い例



例

悪い例



悪い例



既述の通り、全てのディレイ・タップをリセットするには、Panic（パニック）ボタンを押します。



# その他の機能

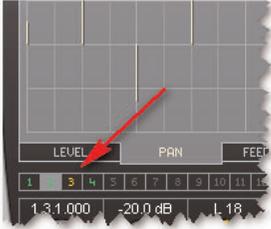
---

## SOLO - ソロ

ディレイ・タップを単独で確認するためのソロ機能が用意されています。

Windows上では、コントロール・キーを押しながらタップ番号（1～24）をクリックします。

Mac上では、シフト・キーを押しながらタップ番号（1～24）をクリックします。



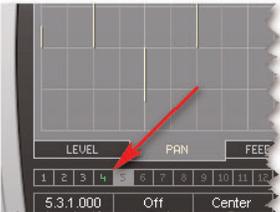
複数のタップを同時にソロできます。

## MUTE - ミュート

特定のタップをミュートできます。

Windows上では、ALTキーを押しながらタップ番号（1～24）をクリックします。

Mac上では、コマンド・キーを押しながらタップ番号（1～24）をクリックします。



複数のタップを同時にミュートできます。

## はじめに

通常はPowerCoreのファイル管理システムを使用することをお勧めいたします。PowerCoreのファイル管理システムは、プリセットのリコール（呼び出し）／ストア（保存）／コンペア（比較）機能に加え、他のホスト・アプリケーションやプラットフォームを使用している環境の間でもプリセットの交換が簡単に行える利点を持ちます。



### File - ファイル

Fileをクリックすると、ファイル・メニューが開きます。



Load Preset (ロード・プリセット) - プリセットをロードします。

Save Preset (セーブ・プリセット) - 任意の場所にユーザー・プリセットを保存します。

My Presets (マイ・プリセット) - ユーザー・プリセットをロードすることができます。



プリセットを Presets フォルダ以外の場所に保存した場合、それらのプリセットは My Presets ドロップダウン・メニューに表示されません。その場合は、Load Preset 機能でロードするプリセットの場所を指定できます。

### Preset Name - プリセット名

プリセット名です。

### Up / Down - アップ／ダウン

上下矢印でプリセットを順番に切り替えることができます。

# プリセット管理

---

## A / B

A/B 比較機能で、二つの設定を比較しながら作業を進めることができます。

プリセットの操作をはじめた段階では、A/B ボタンは灰色で表示されます。この状態は、A と B の内容は同一で、比較する内容がないことを示します。

パラメータを一つでも変更すると、メモリー「A」がアクティブとなります。パラメータの変更内容は全て「A」に反映されます。「B」に変更すると、始点に戻り、そこからの変更は全て「B」に反映されます。A/B ボタンを押すごとに、この二つの状態が切り替わります。



A/B メモリーは、あくまでも一時的な設定の保存場所です。プリセットの保存は、現在選択されているメモリー場所のみを保存します。他の（隠れた）メモリー場所の設定は、保存されません。

## Reset - リセット

Reset ボタンを押すとメモリーがクリアされ、プリセットがリコールされた元の状態に戻ります。

## デフォルト・プリセットの保存場所

デフォルト・プリセットは、それぞれのプラグイン固有のフォルダに保存されます。

### Mac OS X

#### ファクトリー・プリセット

<Macintosh HD>/ライブラリ/Application Support/TC Electronic< プラグイン名 >/Presets/

#### ユーザー・プリセット

/Users/< ユーザ名 >/ライブラリ/Application Support/TC Electronic/< プラグイン名 >/Presets/

### Windows

#### ファクトリー・プリセット

C:\Program Files\TC Electronic< プラグイン名 >\Presets

#### ユーザー・プリセット

C:\Documents and Settings< ユーザ名 >\My Documents\TC Electronic< プラグイン名 >\Presets

- プリセット・ファイルを消去するには、ゴミ箱に移動します。
- プラグイン・メニューでサブフォルダが表示される様にするには、プラグインのデフォルト・プリセットの保存場所にある Presets フォルダ内に新しいフォルダを作成します。



フォルダ内に最低一つのプリセットが含まれていないと、フォルダはプリセット・ファイル・メニューに表示されません。