

GENOMEユーザーズマニュアル

Two notes独自のCODEX、TSM™アンプ、DynIR™キャビネット PEDALエンジンを搭載したアダプティブ・チャンネル・ストリップ



本マニュアルの電子版および関連するGENOMEソフトウェアアプリケーションは、予告なく更新されることがあります。

GENOMEの最新マニュアルをダウンロードするには、Two notes Audio Engineeringの全製品のユーザーガイドをご覧ください。 [Two notes Audio Engineering](https://www.two-notes.com/)

本マニュアルの電子版および関連するGENOMEソフトウェア・アプリケーションは、予告なく更新されることがあります。

予告なしに更新されることがあります。GENOMEの最新マニュアルをダウンロードするには、Two notes Audio Engineeringの全製品のユーザーガイドをご覧ください。

このマニュアルでは、Two notesのプラグインアプリケーションGENOMEの使用法、特徴、機能について説明しています、ソフトウェアを使用する前に必ずお読みください。このマニュアルの内容は十分に検証されています。

本書の内容については万全を期しておりますが、万一ご不審な点や誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたら、ご連絡くださいますようお願い申し上げます。

本書の内容は、Two notes Audio Engineeringのウェブサイトからダウンロード可能な時点のものであります。

Two notes Audio Engineeringは同社の登録商標です：

OROSYS SAS 76 rue de la Mine 34980 aint-Gély-du-Fesc France

電話:+33 (0)484 250 910 FAX:+33 (0)467 595 703

連絡先およびサポート: <http://helpdesk.two-notes.com> Website: <http://www.two-notes.com>

製品開発のため、OROSYS SAS は事前の通知なく技術仕様の変更、修正、生産中止の権利を有します。OROSYS SAS は、偶発的であるか否かを問わず、本書の不適切な使用に起因する損害について責任を負いません。


GENOMEの不適切な使用に起因する損害について、OROSYS SASは責任を負いかねます。本マニュアルに含まれる安全に関する指示を参照してください。

をご参照ください。本書のいかなる部分も、OROSYS SAS の書面による許可なく複製することを禁じます。すべての製品名および商標は、それぞれの所有者に帰属します。製品名および

本書に記載されている製品名および商標は、GENOME の開発中に使用されたものであり、いかなる意味においても、OROSYS SAS は一切関係ありません。

序文

1. 読者への警告

	<p>この文書全体を通して、感嘆符を囲んだ三角形のアイコンは、GENOME の正しい使用に関する重要な情報を強調しています。 GENOME とともに使用される周辺機器に関する注意情報とともに、GENOME の正しい使用に関する重要な情報が強調されています。</p>
---	--

2. 正しいロードボックスの使い方

GENOMEは、DIインストゥルメント・フィードから供給されるリアルタイムまたはプリレコーディングされたオーディオで使用することができます。
ギター／ベース・プリアンプ、ハードウェア・アンプシミュレーター (ReVolt Guitar, ReVolt Bass, OPUS を含む、) および/またはチューブ/ソリッドステートアンプと適切なロードボックス (Two notes社のTorpedo Captor, Torpedo Captor X, Torpedo Reloadを含む)。DIインストゥルメント・フィードまたはプリアンプ/アンプのライン出力、アンプシミュレーターを使用するのは比較的安全で簡単です。真空管アンプのスピーカー出力をロードボックスと併用する場合は注意が必要です。

ロードボックスとは

真空管アンプを日常的に使用する場合、アンプのパワー出力は電源を入れる前に必ずスピーカーキャビネットか適切な負荷に接続してください。スピーカーキャビネット(定格は 4 オーム、8 オーム、16 オームのいずれか) は、必ずアンプの対応するスピーカー出力に接続してください。
これを怠ると、真空管アンプの出力段が部分的、あるいは完全に破壊されることがあります。

真空管アンプの設計者の大半は、ヒューズや適切な保護システムで製品を保護しています。
しかし、保護が不十分なアンプもあります。したがって市販されているすべてのアンプについて、その負荷(スピーカーキャビネットであれ、ロードボックスであれ)の挙動を予測することは不可能です。

アンプに対するスピーカーキャビネットを表す電子用語は「負荷」です。
キャビネットがアンプに「負荷をかける」と言います。ロードボックス "という用語は、アンプに負荷を与えるあらゆる製品を表すのに使われます。
ロードボックスの主なパラメータはインピーダンスで、単位はオームで表されます。ロードボックスとアンプ間のインピーダンスのマッチングは最重要であり、可能な限り以下のように対処する必要があります。
(例。8 Ω のロードボックスは接続するアンプの 8 Ω のスピーカー出力に接続する必要があります)。

アンプから接続した負荷側に送られるパワー出力は熱に変わります。
各負荷側のマニュアルに記載されている冷却に関する推奨事項を参照することが重要です。
過熱はロードボックスとアンプの両方にダメージを与える可能性があります。



真空管アンプのスピーカー出力は、常に必ず適切な負荷（スピーカーキャビネットであれ、適切な定格のロードボックスであれ）に接続してください。

2.2 アンプの出力ボリュームの設定

ロードボックスを要するアンプを正しく使用するには注意が必要です。

ロードボックスとアンプを使用している間は無音であるため、誤ってアンプをメーカーが設定した妥当な範囲を超えて動作させてしまいがちです。アンプとスピーカーキャビネットを組み合わせる場合よりも、さらにその傾向が強くなります。これは真空管の消耗を早め、場合によってはアンプやロードボックスの損傷につながります。



大音量でアンプをテストするときは、真空管の色やアンプの全体的な状態を常に確認してください。真空管が赤く光っていたり、スモークが出ていたりする場合は問題の兆候です。アンプが部分的、あるいは完全に破壊される可能性があります。

パワーアンプのボリュームの最適なレベルである「スイートスポット」呼ばれる域は、最大ボリュームで得られないことほとんどない事を念頭に置いておいてください。

最大ボリュームで得られることは稀です。さらにアンプのボリュームコントロールは通常、対数的です。つまり、ボリュームはポテンシオメーターが回転する前半で急速に増加し、12時の位置で最大になります。従って、アンプの最大音量はたとえボリュームポテンシオメーターが12時の位置であったとしてもボリュームポテンシオメーターが最大値に設定されていない場合でも、アンプの最大音量に達することができます。前述の出力ポテンシオメーターが最大値に達するとかなりの歪みが聞こえます。

実際、ほとんどのアンプは最大音量では比較的貧弱な音になります。また、アンプは最大音量で長時間使用することを前提に設計されていないことを常に念頭に置いてください。アンプを大音量で鳴らすと、真空管が早期に摩耗し、故障の原因になります。



アンプのボリュームコントロールが最大に設定されていないからといってアンプが最大音量で動作していないわけではありません。ボリュームポテンシオメーターが示す音量に従うのではなく、リハーサルやライブで使用するボリュームの設定を維持することが賢明な考えです。

3. 推奨ソフトウェア動作環境

以下は、GENOME を動作させるために推奨される最小要件の詳細です。

より多くのエフェクトブロックをインスタンス化するためには、システムスペックの改善／強化が必要になる場合があります。GENOME は VST3, AU, AAX フォーマットで利用可能です。GENOMEを使用するには、デジタルオーディオワークステーション (DAW) が必要です。GENOMEは以下のもので広範囲にテストされています。

主流の DAWソフト

- Pro Tools
- Apple Logic Pro X
- Ableton Live
- Steinberg Cubase
- Studio One
- Reaper

Windows 10 (64ビット) それ以降

- Intel i5 or AMD 同等のマルチコア 64ビットプロセッサ
- 4GB RAM
- OpenGL 2.0 compatible GPU
- 外部ASIO 互換オーディオハードウェアを強く推奨

macOS Catalina 10.15 それ以降

- Intel i5 またはシリコンプロセッサ
- 4GB RAM
- メタル 互換 GPU
- 外部 Core Audio 互換オーディオハードウェアを強く推奨

法的事項

以下の内容は、TWO NOTES AUDIO ENGINEERINGのソフトウェアライセンスについてです。こちらをよくお読みください。本ソフトウェアの全部または一部をインストール、コピー、または使用することにより、お客様は本契約のすべての条項に同意したものとみなされます。

本契約のすべての条項に同意したものとみなされます。条項に同意されない場合は、本ソフトウェアを使用しないでください、本契約書の条項に同意された場合、本書は以下の権利を行使するためのライセンス証明書となりますので、大切に保管してください。本ソフトウェアは本ソフトウェアの一部または全部を含む場合があります。本ソフトウェアには製品のアクティベーションおよびその他の不正使用および不正コピーを防止するために設計された技術が含まれている場合があります。この技術により、お客様のコンピュータがインターネットにアクセスすることがあります。

1. 定義

"TWO NOTES AUDIO ENGINEERING" は下記の登録商標です。

- OROSYS
- 76, rue de la Mine
- 34980 SAINT-GELY-DU-FESC
- FRANCE
- Email: contact@orosys.fr
- Phone number: +33 (0)4 84 25 09 10

「コンピューター」とは、(デジタル化された)情報をを受け入れ、プログラムまたは一連の命令に基づいて、何らかの結果を得るためにそれを操作する物理的または仮想的な装置を指します。

「ソフトウェア」とは、本契約で提供されるすべての情報を指します。これには、TWO NOTES AUDIO ENGINEERINGおよびサードパーティのソフトウェアファイル、ドキュメント、およびグラフィカルユーザーインターフェースのグラフィカル要素が含まれますが、これらに限定されません。

「RAM」とは、ランダムアクセスメモリのことです。コンピューターのプロセッサが素早くアクセスできるようにするために、使用中のオペレーティングシステムやアプリケーションプログラム、データが保存される場所です。

「サーバー」とは、同じコンピュータ、または他のコンピュータにあるクライアントプログラムからの要求を満たすために、サーバープログラムが実行されるコンピュータを指します。

「内部ネットワーク」とは、従業員（臨時従業員を含む）および個人のみがアクセス可能な、私的かつ専有的なネットワーク・リソースを指します。

内部ネットワークとは、特定の企業の従業員（臨時従業員を含む）および個人請負業者のみがアクセス可能な私的かつ専有的なネットワークリソースを指します。

一般に公開されているインターネットおよび/またはその他のネットワークコミュニティは、「内部ネットワーク」の定義から除外されます。

2. ソフトウェアライセンス

2.1 一般使用

本ソフトウェアをOROSYS SASまたはその正規販売代理店から入手した場合、およびお客様が本契約の条項を遵守する限りお客様は本ソフトウェアを使用することができます。

お客様が本契約の条項に従う限り、OROSYS SASは、お客様に対し本ソフトウェアの複製物を1台のコンピュータにインストールして使用するための非独占的ライセンスを許諾します。

「本ソフトウェアは、コンピュータのRAMにロードされたとき、またはコンピュータのパーマネントメモリ（ハードディスク、CD-ROM、USBキーまたはその他の記憶装置を含みますが、これらに限定されません）にインストールされたときに「使用中」となります。他のコンピュータに配布することのみを目的としてインターナルネットワークサーバーにインストールされたコピーは、「使用中」ではありません。本ソフトウェアを使用する人数は、ライセンス数を超えてはなりません。

著作権

OROSYS SAS およびその供給者は、本ソフトウェアのすべての知的財産権（特許、日付、秘密および秘密保持権を含みますが、これらに限定されません）を所有します。

本ソフトウェアの知的財産権はOROSYS SAS およびその供給者に帰属します。本ソフトウェアは使用許諾されるものであり、販売されるものではありません。OROSYSはお客様が本ソフトウェアの機能または知的財産を複製、使用、ダウンロード、インストールまたはその他の方法で享受することを許可します。

お客様は本ソフトウェアに付属するいかなる書面も複製してはなりません。お客様はOROSYS SAS または TWO NOTES AUDIO ENGINEERING の商標、ブランド名またはロゴを、OROSYS SAS の事前の書面による同意なしに使用しないことに同意するものとします

デモンストレーション版ライセンス

ユーザーは14日間のTWO NOTES AUDIO ENGINEERING の／デモンストレーション版をアクティベート／ダウンロードすることができます。

ユーザーは14日間のTWO NOTES AUDIO ENGINEERING のデモンストレーション版をアクティベート/ダウンロードすることができます。

アップグレードまたは更新

本ソフトウェアが旧バージョンのアップグレード版または更新版である場合、お客様は当該旧バージョンの有効なライセンスを取得しなければなりません。

アップグレードを使用することにより、お客様は本ソフトウェアの旧バージョンを使用するライセンスを有しなくなることに同意するものとします。

アップグレードおよびアップデートは、OROSYS SAS により追加条件または異なる条件でお客様にライセンスされる場合があります。

制限および要件

本ソフトウェアの複製物には、本ソフトウェア上または本ソフトウェアに表示されている著作権表示およびその他の所有権表示を付さなければなりません。特に、お客様は以下を行わないものとします：

- 合法的なバックアップコピー以外に本ソフトウェアのコピーを作成すること。
- 本ソフトウェアの起こりえる誤りを修正すること、または第三者によって修正させること。
- ウェブ上を含み、本ソフトウェアをレンタル、リース、貸与、販売、またはその他の方法で利用可能にすること。
- 本ソフトウェアを、有償または無償を問わず、開示または配布すること。
- 本ソフトウェアをリバースエンジニアリング、逆コンパイルまたは逆アセンブラすること。
- 本ソフトウェアの論理的機能を再現すること、または本ソフトウェアの機能を理解可能な形式に変換すること。
- 本ソフトウェアを翻案、変更、変形、修正すること。
- 本ソフトウェアの機能を理解可能な形式に変換すること。
- 本ソフトウェアを他の言語で転写もしくは翻訳すること、または本ソフトウェアを部分的にでも修正すること
- 商標、ブランド、商号、ロゴ、著作権、およびOROSYS SASの特徴的な標識の変更、修正、移動または交換を行うこと。
- 本ソフトウェアおよび/または関連文書を構成するあらゆる要素に含まれる、商標/ブランド名、ロゴ、著作権および OROSYS SAS の特徴的な表示を変更または移動すること。

上記の権利はお客様が以下の条件を満たす場合に付与されます：

- 本ソフトウェアが、関連文書に記載された仕様に従ったソフトウェアおよびハードウェア環境を提供すること。
- 本ソフトウェアをインストール、複製、または使用するために、本ソフトウェアを第三者に譲渡および/または開示しないこと。

本ライセンス条項は、ライセンス契約時に有効な本ソフトウェアのバージョンおよび OROSYS SAS が開発する新バージョンまたはアップデートを使用する権利以外のいかなる権利もお客様に付与しないことに同意するものとします。また、いかなる場合においても、本ソフトウェアのアップデートまたは新バージョンを開発するかどうか、いつ開発するかについても、OROSYS SAS の単独の裁量に委ねられるものとし、その内容、時期、頻度についてはいかなる義務も負わないものとします。

あなたは本使用許諾契約書、本ソフトウェアおよび付属するすべての書面を譲渡し、複製物を保持せず、かつ受領者が本契約の条項に同意することを条件として、本 OROSYS SAS 使用許諾契約に基づくお客様の権利を永続的に譲渡することができます。

あなたは他者の知的財産権またはその他の権利を侵害する方法で本ソフトウェアを使用することはできません。お客様は、本ソフトウェアの教育用、プレリリース用または非販売用 (NFR) のコピーを譲渡することはできません。

3. 保証の制限

OROSYS SASは本ソフトウェアが関連文書に記載された仕様どおりに動作することを保証します、本保証には以下の保証が含まれます。

この保証には、本ソフトウェアの引渡し (ダウンロードを含む) から 3 カ月間、明白な欠陥および潜在的な欠陥に対する保証が含まれます。

本保証はOROSYS SAS が保証期間中に発生する可能性のあるエラーや故障を発見し、修正するために、合理的に可能なことを行うことを意味します。

本ソフトウェアの予期された使用を妨げる重大な故障につながり、かつ本ソフトウェアの固有のデフォルトに起因するブロックエラーに限られるものとします

。OROSYS SAS は明示または黙示を問わず、以下の保証を含むいかなる保証も明示的に排除します

。本書に記載されていない特定の目的への適合性、または本ハードウェア以外のデバイスへの適合性を含む、明示的または黙示的な保証は一切いたしません。

本ハードウェア以外の機器への適合性を含め、明示または黙示を問わず、いかなる保証も行わないものとします。OROSYS SAS は、本ソフトウェア・パッケージがお客様の個々の目的を満たすこと、および本ソフトウェア・パッケージがお客様の個々の目的を満たすことを保証するものではありません。

OROSYS SAS は、本ソフトウェア・パッケージがお客様の個々の目的を満足すること、および、本ソフトウェアが、本書に記載されたものと異なる組み合わせで動作することを保証するものではありません

。本ソフトウェアパッケージがお客様の個々の目的を満足すること、または、本ソフトウェアが本書に記載されたものと異なる組み合わせで動作すること、中断または停止することなく動作することを保証しません。

以下の場合 (ただしこれに限定されない) 保証は適用されず、OROSYS SAS はいかなる責任も負わないものとします。

- ・OROSYS SASが推奨するソフトウェアまたはハードウェア構成に準拠して動作。
- ・一度も改造されていないこと。
- ・正しくインストールされていない場合。
- ・悪用したり、推奨された使用方法と異なる方法で使用していないこと。
- ・本規約に基づき、複数回の補償要求または不正取得が行われていないこと。
- ・TWO NOTESが明示的に許可していない第三者の介入を受けていないこと。

お客様が保証の適用を受ける状況にある場合、お客様は保証の実施依頼をOROSYS SASに発生した保証の詳細を記載した保証の実施依頼通知するものとします。

4. 責任の制限

上記の OROSYS SAS が提供する唯一の救済措置、および法律により除外または制限できない救済措置を除き OROSYS SAS、その関連会社、供給業者、または認証局は、法律により除外または制限される場合を除き、以下の責任を負いません。また、OROSYS SAS、その関連会社、サプライヤー、または認証局は、派生的損害、間接的損害、偶発的損害、逸失利益偶発的な損害、利益の損失、貯蓄の損失、ビジネス情報の損失、その他の金銭的損失、また、事業中断、人身傷害、または注意義務の不履行に起因する損害、あるいは当局による請求も含め、いかなる損失、損害、請求、費用に対しても責任を負いません。または第三者による請求に起因する損害は、たとえ OROSYS SAS の代表者がそのような損失、損害の可能性を知らされていたとしても、この限りではありません。いかなる場合においても、OROSYS SAS の総責任およびその関連会社の責任は、OROSYS SAS に帰属します。またその責任は本ソフトウェアの対価として支払われた金額を上限とします。本契約の基本条件または重要条件の違反があった場合にも適用されます。上記の制限および排除は、以下の場合に適用されます。お客様は、消費者保護法およびその他の法律に基づき放棄できない権利を有する場合があります。OROSYS SAS は、法律で認められていない範囲において、お客様の保証または救済を制限しようとするものではありません。法律で認められていない範囲まで、お客様の保証または救済を制限しようとするものではありません。

5. 一般条項

お客様が本ソフトウェアを業務目的以外の個人的な目的にのみ使用する消費者である場合、本契約はお客様が本ソフトウェアを使用するためのライセンスを購入した国の法律に準拠するものとします。お客様がそのような消費者でない場合、本契約の解釈および執行可能性については、フランス法が適用されるものとします。本契約の一部が無効かつ執行不能と判断された場合であっても、本契約の残りの部分の有効性には影響しません。本契約は権限を与えられた OROSYS SAS の役員が署名した書面でのみ変更することができます。

OROSYS SAS の役員によって署名された書面によってのみ変更することができます。お客様と OROSYS SAS が署名した特定の書面による合意がない場合、本契約が唯一かつ完全なものとなります。本契約は、本ソフトウェアに関するお客様と OROSYS SAS との間の唯一かつ完全な合意であるものとします。本契約は本ソフトウェアに関する他のいかなる使用許諾契約（ユーザーズマニュアルに記載された契約、事前の表明、協議、約束、契約、その他を含みますが、これらに限定されません。本ソフトウェアに関する他のいかなるライセンス契約にも明示的に優先し、取って代わります。ただし、本ソフトウェアに関する後発の契約が書面によりお客様と OROSYS SAS の正式な担当者の双方によって署名された場合はこの限りではありません。

6. サポート

OROSYS SAS は、いかなる情報、ソフトウェア、技術情報、ノウハウまたはサポートを提供する義務を負わないものとします。OROSYS SAS は、本ソフトウェアを変更する権利を留保します、および本契約に基づき提供されるすべての資料を予告なく変更する権利を有します。

ジノムについて

キャリア・クラスのソフトウェア・エコシステム、GENOMEをご紹介します。アンプ、ペダル、クラスをリードするバーチャル・キャビネット、そして必要不可欠な STUDIO FX を融合させた GENOME は、究極のインザボックスまたはハイブリッド・バックラインを実現するための最初で最後の目的地です。

ジノムのハイライト

- ・キャリアクラスのエンド・ツー・エンドのギター／ベース・トーンシェイピング・エコシステム
- ・インザボックスとハイブリッドの両方のリグ用に専門的に設計され、超リアルなアンプ、ペダル、キャビネットのエミュレーションにより、あらゆるアンプ、プリアンプ、DIのトーンを向上させます。
- ・直感的でギター中心のインターフェイスにより、ダイヤルし完璧なトーンに集中できます。
- ・AIが生成したアンプ & ペダル・モデルをリアルタイムで再生するCODEX Unification Engine、Neural Amp Modeller (NAM)、AIDA-X、Proteusキャプチャーと互換性あり。クリエイティブなポテンシャルを即座に引き出すために、専門家がキュレーションした40以上のキャプチャーが含まれています。
- ・チューブ・ステージ・モデリング(TSM™)エンジン: 12種類のプリアンプ・モデル、4種類の真空管パワーアンプ・モデル (6L6、EL34、EL84、KT88)、5極管/3極管、プッシュプル(PP)「クラスAB」、シングルエンド(SE)クラスA」構成
- ・オーバードライブ、ディストーション、ディレイの豊富なライブラリを搭載した超リアルなPEDALエンジン、モジュレーションPEDALS
- ・STUDIO Compressor、STUDIO EQ (パラメトリック)を含む包括的なSTUDIO FX STUDIO ディレイ、STUDIOリバーブなど
- ・クラスをリードするDynIR Engine™ 600以上のバーチャルギター・ベースキャビネット、スタジオグレードのマイクとレコーディングスタジオ環境備えています。
- ・オプションのデュアルレーンにより、並列処理が容易に
- ・5 DynIR™ Captures、40 Microphones、17 PEDALS、12 TSM™ Amplifiers、17 STUDIO FX、50以上のAIアンプ・キャプチャー、専門家が監修したRIGライブラリーで、クリエイティブな可能性を即座に実現出来ます!
 - ・VST3、AU、AAXフォーマットでMacOS XとWindows (64ビットと32ビット)に対応

ライセンス

GENOMEを使用するには有効なTwo notesユーザーアカウントを使用/作成する必要があります。初回起動時GENOMEはソフトウェアのすべての機能と特徴を使用するために、ユーザーがTwo notesアカウントの認証情報を使用してアプリケーションにログインするよう要求されます。新規のお客様はユーザーアカウントを作成することができます。GENOMEアプリケーションをインストール後に初めて起動する際に使用します。本ソフトウェアの使用は以下の条件に従います。[terms and conditions](#)
[Two notes website](#)

1. 無料トライアル

お客様がTwo notesのユーザーアカウントをお持ちで、GENOMEのライセンスをお持ちでない場合、アプリケーションを起動/ログインすると、14日間の無料評価ライセンスが開始されます。

14日間の無料評価ライセンスが開始されます。この無料14日間無料トライアル・ライセンスには、5つのDynIR™キャプチャー、17のPEDALS、12のTSM™アンプ、17のSTUDIO FX、50以上のAIアンプ・キャプチャーが含まれています。

GENOMEの14日間トライアルを開始する前に、対象となるユーザーはアカウント認証情報を挿入するか、GENOMEアプリケーションで直接設定できるTwo notesアカウントを設定する必要があります。

14日間の試用期間が終了すると、アプリケーションへのログインは停止されユーザーは、GENOMEの有効なライセンスを取得するために、Two notesのウェブサイトに誘導されます。試用期間中、購入可能なコンポーネントがカートに追加された場合、GENOMEのライセンスが必要となり自動的にカートに追加されます。

2. DynIR™ ライセンス

GENOMEのライセンスを取得した後、GENOME内でキャビネットを購入し、デモを行うことでDynIR™バーチャルキャビネットライブラリーを拡張することができます。

GENOME 内でキャビネットを購入してデモを行い、その後 Two notes のウェブサイトから購入することで、DynIR™ バーチャルキャビネットライブラリを拡張することができます。

購入したキャビネットは、注文が完了するとライセンスにアップロードされます。ライセンスを提供する購入したDynIR™のライセンスがある場合、GENOMEアプリケーションを再開するとDynIR™バーチャルキャビネットがホストマシンにダウンロードされます。

GENOMEエコシステム内で無制限に使用できます。購入したDynIR™バーチャルキャビネットは、販売、換金、他のユーザーへの譲渡はできません。

Two notesハードウェア製品の登録、アクティベーションコード、またはTwo notesのプロモーションを通じてDynIR™と交換された場合はご注意ください。

アクティベーションコード、またはTwo notesのプロモーション等によって交換されたDynIR™はGENOMEでも使用できます。

DynIR™の詳細とTwo notesのDynIR™カタログはこちらをご覧ください [here](#)

DAW の互換性とインストール 使用方法

1. 対応DAWとプラグインフォーマット

GENOME は以下のプラグインフォーマットで提供されており、下記のデジタルオーディオワークステーション (DAW) プラットフォームと互換性があります。

- VST3 (Cubase, Studio One, Ableton Live, Reaper)
- AU (Logic および Garage Band)
- AAX (ProTools)

2.GENOMEのインストール

GENOMEのインストーラーをダウンロードしてください。 <https://www.two-notes.com/en/downloads/> インストーラーはインストールプロセスを案内し、プラグインのすべてのフォーマットに関連するフォルダにインストールします。

3. GENOMEアクティベーション

ユーザが有効なTwo notes ユーザアカウントと GENOMEのフルライセンスを持っている場合 GENOMEは起動時にアクティベートされます。起動時にアプリケーションへのログインに成功すると起動します。ユーザがTwo notesユーザーアカウントまたはGENOMEのフルライセンスをお持ちでない場合は、以下のリンクを参照してください:

- GENOMEのライフタイムライセンスを購入するにはこちらをご覧ください。 [here](#)
- Two notesユーザーアカウントを作成するにはこちらをご覧ください。 [here](#)

4. レイテンシーとオーディオインターフェイスのセットアップ

レイテンシーとは?

レイテンシーという用語はオーディオ制作の世界では一般的なもので、音声は典型的なスタジオのセットアップの中で、変換や処理の様々な段階を通過するのにかかる時間のことです。制作機材のレイテンシーに影響を与える要因はたくさんあり以下のようなものがあります。

- オーディオ (またはMIDI) 信号がインターフェイスやコンピュータに送られるまでの時間
- オーディオインターフェイスが入力音声のアナログからデジタルへの変換を処理するのにかかる時間
- DAW内部でのオーディオ処理にかかる時間
- インターフェイスがデジタルからアナログに変換が行われ、ヘッドフォンやモニターから聞こえるようになるまでの時間

オーディオレコーディングやプロセッシングのセットアップを行う際に、レイテンシーを考慮することは非常に重要です。そのためには演奏と処理されたオーディオの間の衰え、遅れを最小にする事です。GENOMEを使用する際にオーディオのレイテンシーを可能な限り低く設定することが重要です。

インターフェイスの設定、楽器の接続、オーディオの最適化、環境設定

まず始めに、ギターまたはベースを互換性のあるオーディオインターフェイスに接続し、Hi-Zスイッチをオンにします。

スイッチをオンにし、インターフェイスのインストゥルメントレベル入力を最適化します。

ここで、バッファ・サイズとレイテンシーをできるだけ小さく設定する必要があります。

GENOMEを使用する場合、演奏中にポップ音やクリック音が発生する場合は、これらの望ましくない人工物の音が聞こえなくなるまで、このバッファ／レイテンシーの設定を上げる必要があります。

レイテンシーの設定を上げる必要があります。設定に関するガイドは

すべての主流DAWにおけるオーディオ環境設定のガイドについては、以下のナレッジベース記事を参照してください:

- [Logic Pro](#)
- [Ableton Live](#)
- [ProTools](#)
- [Cubase](#)
- [Studio One](#)
- [Reaper](#)
- [GarageBand](#)

最後にお使いのインターフェイスがゼロレイテンシー・モニタリングオプションを備えている場合、GENOMEで処理された信号とDI信号が同時に聞こえるのを避けるため、このオプションが無効になっていることを確認してください。

Use Cases

1. エンドトゥーエンド・トーンシェイピング

このセットアップ・シナリオでは、GENOMEはギターまたはベース信号のすべてのトーン・シェイピングを処理するように設定されます。GENOME以外の周辺ハードウェアやソフトウェアは、音色を根本的に変化するものであることにご注意ください。

トーンに影響を与えるGENOME以外のハードウェアやソフトウェアは、このセットアップ構成では使用しないでください。周辺ハードウェアをGENOMEのシグナル・チェーンに組み込む場合は、"使用例 / ハイブリッド・リグ"をご参照ください。"[Use Cases / Hybrid Rig](#)"

出発点として、DAWとオーディオインターフェイスが「[セクション4 レイテンシーとオーディオインターフェイスのセットアップ / インターフェイスの設定](#)」に記載されている全体的な手順に従って設定されていることを確認してください。"[Section 4: Latency & Audio Interface Setup / Configuring your Interface, Hooking Up Your Instrument & Optimizing Your Audio Preferences](#)"

このセットアップ構成に必要なもの

- ・インストゥルメント/High-Zインプットを備えた互換性のあるオーディオインターフェース
- ・モニタリングソース（ヘッドフォンまたはスタジオモニター）、およびモニタリングソースとオーディオインターフェイスを接続するための適切なケーブル。
- ・1/4インチTSアンバランス楽器ケーブル
- ・ギターまたはベース
- ・GENOMEをインスタンス化できるデジタルオーディオワークステーション (DAW)

オーディオインターフェースとDAWを設定した後、GENOMEを下記のガイドラインに沿ってエンド・トゥ・エンドのインザ・ボックスのリグとしてセットアップする。

- ・DAWに新しいオーディオチャンネルを読み込む
- ・チャンネルのインサートでプラグインリストを開き、GENOMEを選択する。
GENOMEを初めてインスタンス化する場合、GENOMEにログインするよう促されます、その際、Two notes のアカウント情報を使用してください。
正しいアカウント情報が入力されると、GENOMEが起動し、以下のような画面が表示されます。レーンベースのアーキテクチャとコンポーネントにアクセスできるようになり、インザボックスリグを始められるようになります。
- ・エンド・トゥ・エンドのトーン生成には、アンプモデル (CODEXまたはTSM™アンプ)と適切なキャビネットエミュレーション (DynIR™エンジンまたはIR Loader)が選択されていることを確認してください。トーンをさらに補正し、洗練させるにはSTUDIO FXを追加してください (ポストアンプまたはキャビネットエミュレーション)。とPEDALコンポーネント (プリアンプエミュレーション)をGENOME RIGに追加してください。

注意:ステレオ入力ソースがあり、GENOME をステレオオーディオチャンネルにロードした場合、GENOME はデフォルトで左右のチャンネルを合計してモノラル信号ソースにします。GENOMEウィンドウの左上隅にある入力設定オプションをクリックすると、デフォルトの合計を継続するか、ステレオ信号の左または右チャンネルからモノフィードを取るかを選択できます。

2. ハイブリッドリグ

このセットアップシナリオではGENOMEはギターまたはベース信号のすべてのトーンシェイピングを処理するように設定されます。

GENOME以外の周辺ハードウェアやソフトウェアは音色を根本的に変化させるものであることにご注意ください。トーンに影響を与えるGENOME以外のハードウェアやソフトウェアは、このセットアップ構成では使用しないでください。周辺ハードウェアをGENOMEのシグナルチェーンに組み込んだ場合は、下記の "使用例 / ハイブリッドリグ " をご参照ください。

まず始めに、DAWとオーディオインターフェイスが、以下の手順に従って設定されていることを確認してください。

["Section 4: Latency & Audio Interface Setup / Configuring your Interface, Hooking Up Your Instrument & Optimizing Your Audio Preferences"](#)

このセットアップ構成に必要なもの

- ・インストゥルメント/High-Zインプットを備えた互換性のあるオーディオインターフェース
- ・モニタリングソース (ヘッドフォンまたはスタジオモニター)、およびモニタリングソースとオーディオインターフェイスを接続するための適切なケーブル。モニターソースとオーディオインターフェース
- ・1/4インチTSアンバランス楽器ケーブル
- ・ギターまたはベース
- ・GENOMEをインスタンス化できるデジタル・オーディオ・ワークステーション (DAW)

オーディオインターフェースとDAWを設定した後、GENOMEをエンドトゥエンドのインザボックスのリグとしてセットアップする。以下のガイドラインを参考に、ギターやベースのトーンを調整してください:

- ・DAWに新しいオーディオチャンネルをロードする。
- ・チャンネルのインサートでプラグインリストを開きGENOMEを選択する。
初めて GENOME をインスタンス化する場合、GENOME にログインするよう促されます、その際、Two notes のアカウント情報を使用してください。
正しいアカウント情報が入力されると、GENOMEが起動し以下のような画面が表示されます。レーンベースのアーキテクチャとコンポーネントにアクセスできるようになります。
- ・注:ステレオ入力ソースを持っていてGENOMEをDAWのステレオオーディオチャンネルにロードしたら、初期設定の場合、左右のチャンネルをモノ信号ソースに割り当てます。
GENOMEウィンドウの左上隅にある入力設定オプションをクリックすると、デフォルトのSumを継続するか、ステレオ信号の左右のチャンネルをモノラルで入力するかどうかを選択できます。

GENOMEとモデリングプロセッサの使用法

- ・モデリングプロセッサのラインレベル出力をオーディオインターフェイスに接続してください。
- ・モデリングプロセッサに内蔵されているアンプシミュレーションのみを使用したい場合、本機のオンボードキャビネットエミュレーションを無効にし、GENOMEをDynIR™エンジンとSTUDIO FXスイートを含むアンプ・シグナル・チェーンを含むポストアンプとして使用してください。
- ・モデリングプロセッサに内蔵されているペダルFXモデルを使用する場合、以下のことを確認してください。本体に搭載されているアンプとキャビネットのエミュレーションを無効にし、GENOMEをアンプ・オプション (CODEXまたはTSM™ アンプ・スイート) DynIR™エンジンとSTUDIO FXスイートを含むポスト・ペダルのシグナル・チェーンとしてGENOMEを使用してください。

GENOMEを実物のアンプコレクションと使う。

- ・アンプを接続する場合は適切なロードボックス (Torpedo CaptorやCaptor Xなど)に接続してください。このロードボックスからオーディオインターフェイスのラインレベル入力します。
- ・ロードボックスのデジタル/アナログキャビネットエミュレーションが無効になっていることを確認してください。GENOMEをDynIR™ EngineとSTUDIO FX Suiteを含むポストアンプシグナルチェーンとして使用します。

GENOMEと実物のペダルボードの使い方

- ・注意: ペダルボードがシグナルチェーンの終端に専用のアンプ・シュミを備えている場合、下記の「GENOMEとハードウェアAmp Simの使用」をご参照ください。
- ・GENOMEを物理的なペダルボードと一緒に設定するためには、まず、最後のデバイスがラインまたはインストゥルメントレベルの信号を出力しているかどうかを確認してください。
インストゥルメントレベルの信号の場合、このペダルを互換性のあるオーディオインターフェイスに接続し、High-Zスイッチをオンにして、インターフェイスをインストゥルメントレベルに最適化します。
ラインレベル信号の場合、適切なラインレベル入力を使用してください。
- ・GENOMEがあなたのDAWで実行できたら、あなたは次のことができます:
GENOME内蔵ペダルと合わせてで実物ペダルボードを拡張
GENOME内蔵ペダルとをCODEX AIアンプ・キャプチャーまたはTSM™アンプに接続
ポストGENOMEアンプ・シグナルにDynIR™またはスタティックIRを適用
ポストアンプやキャビネットプロセッシング用にSTUDIO FXを追加

GENOMEとハードウェアアンプシュミを使う

- ・ハードウェア・アンプシュミのラインレベル出力をオーディオインターフェイスに接続してください。
- ・ハードウェア・アンプシュミに内蔵されているアンプシミュレーションのみを使用したい場合、本機の搭載のキャビネットエミュレーションを無効にし、GENOMEをポストアンプ・シグナル・チェーンとしてDynIR™ EngineとSTUDIO FX Suiteを含んで使用出来ます。
- ・ハードウェアアンプシュミの内蔵アンプとキャビネットシミュレーションのみを使用したい場合はGENOMEをSTUDIO FX Suiteを含むポスト・アンプ/キャビネット・シグナル・チェーンとして使用します。

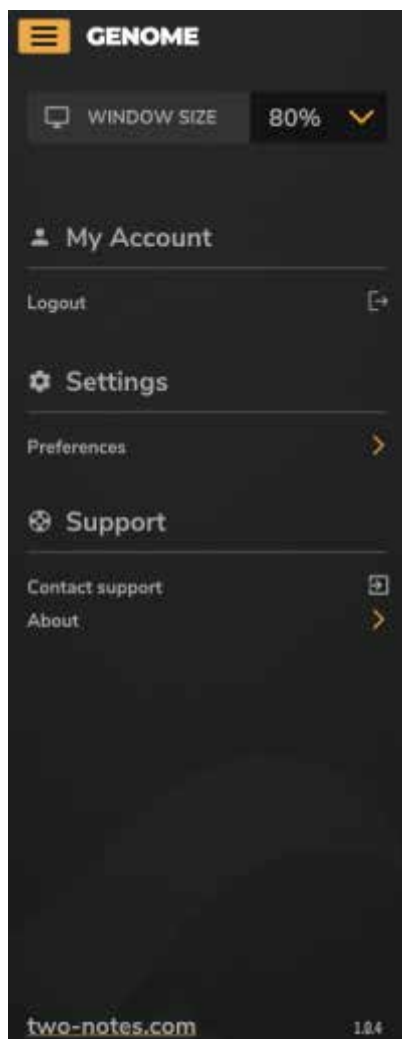
GENOMEインターフェイス

1. グローバルパラメーター区画



GENOMEのグローバルパラメーターはGENOMEグラフィカル・ユーザーインターフェースの上部にあるグローバルパラメーター区画にあります。これらのパラメータは、リグから独立してコンポーネントレベルのプリセットとして保存されます。

1.1 ハンバーガーメニュー



GENOMEのハンバーガーメニューには、ユーザー設定やライセンス情報などのオプションが用意されています。メニューの3本線アイコンをクリックしてハンバーガーメニューを開き、関連する区画を開いてアクセスし以下の環境設定にアクセスできます：

- **WINDOW SIZE**: プラグインのサイズを50%から200%の間で設定します。
- **MY ACCOUNT**: ログインとログアウトを含む、アカウントに関連する主要な情報にアクセスします。
- **Settings**: Studio EQのグラフィックアニメーションに関する設定にアクセスします。
- **SUPPORT**: Two notes Helpdeskにチケットを提出し、現在インストールされているGENOMEのバージョンに関連する情報をご覧いただけます。

1.2 入カルーティング



GENOMEの関連入力信号のプラグインへのルーティングを設定するには、GENOMEのグローバルパラメーター区画の左上部分にある 'IN' の横のアイコンをクリックして表示されるドロップダウンメニューを表示します。

GENOME(v1.03)は入力段でステレオまたはモノラル信号を処理するように設定されており、ステレオ信号を互換性のあるモノラルソースに処理する方法を選択する専用のオプションがあります。これらは以下の通りです：

- **Stereo**: この場合は入力されたステレオ信号はGENOMEによってステレオ処理されます。
- **Mono LR Mix**: この場合はステレオ信号の両チャンネルがモノラル信号に合計されます。
- **Mono from Left**: この場合はGENOMEはステレオ信号の左チャンネルのみを処理します。
- **Mono from Right**: この場合はGENOMEはステレオ信号の右チャンネルのみを処理する。

注: GENOME (v1.02) 以下のユーザーにはStereo オプションはありません。

1.3 入力メーターと入力レベルフェーダー



入力メーターと入力レベルフェーダーはGENOMEのグローバルパラメーター区画にあり、ソースオーディオの入力レベルを管理するために素早くアクセスできます。

入力レベルを設定する際、ソースオーディオがクリップしないようにすることが重要であり、その後のコンポーネントのコンフィギュレーションが最適値の限界を超えないようにしてください。

- 入力レベルフェーダーを使って、入力信号のボリュームを-12dBから+12dB調整します。入力信号レベルが適切な範囲に収まっていることを確認し、付属の入力メーターを使ってGENOMEに入力されるソースオーディオのレベルをモニターします。

• 入力信号の最適な範囲は-18dBから-6dBです。入力レベルフェーダーを設定した後、ソースオーディオの入力レベルが最適な範囲から外れる場合は、ソースオーディオの信号の音量を下げてください。GENOMEとオーディオインターフェイス到達する前に、ソース信号の音量を下げてください。

(ダイレクトモニタリングの場合)またはデジタルオーディオワークステーションのオーディオ編集環境設定、インサートユーティリティプラグイン等を使用して下さい。(再生時)

注: GENOME内では、内部シグナルは 32ビット浮動小数点フォーマットで計算されます。

GENOME内でシグナルは24 ビット固定処理を使用した場合のようなシグナルの「クリップ」は

発生しない。しかし、最適なボリュームレンジを維持することで、入力ゲインに敏感なコンポーネント（アンプ／ディストーション・ペダル）が、指定されたボリューム範囲内で動作します。

注：GENOMEの入力後、リグ/コンポーネントレベルでは、各コンポーネントの出力レベルは次のように調整することができます。

1.4 チューナー



内蔵チューナーは正確なモノフォニックギターとベースのチューニング機能で、GENOMEのグローバルパラメーター区画にあり、音叉のアイコンをクリックしてアクセスします。

- ・インスタンス化されると、ソース入力の現在のピッチがテキスト音符表示で示されます。付属のグラフィックは、ソースオーディオがターゲットの半音にどれだけ近いかを示します。
- ・リファレンスピッチは、REFERENCEコントロールで432Hzから448Hzの範囲で選択できます、デフォルトの標準チューニング・リファレンスは440Hzです。
- ・チューナー画面の右下にあるOUTPUT スイッチはサウンドを出力するかどうかミュートするかどうかを決定します。
- ・チューナーウィンドウを閉じるには、チューナー画面の右上にある 'X' をクリックします。

注：チューナーパラメーターRリグプリセットごとに保存されず、GENOMEのグローバルパラメーター・コントロールの一部として存在します。

1.5 ノイズゲート



NOISE GATEはGlobal Parameter区画にある補正ユーティリティです。チューナーアイコンの右側にある On/Off ボタンを使用して、インスタンス化および非アクティブ化を行います。

NOISE GATEは指定された入力THRESHOLD 以下のソース信号の音量を下げ、非演奏時のバックグラウンドノイズを低減します。

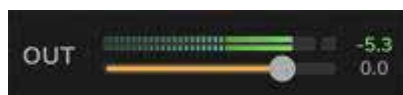
NOISE GATE設定を表示して編集するには、GATEボタンをクリックします。NOISE GATE設定を閉じるにはGATE ボタンをクリックするか、GENOME 画面上の他の場所をクリックします。

NOISE GATE 設定を表示すると、以下のパラメーターが使用できます：

- THRESHOLD:NOISE GATEが作動するスレッシュホルドレベルを設定します。
- HARD/SOFT:ノイズゲートの動作を設定。HARDの場合、音が急激にカットされます;SOFTはゲート効果に穏やかなロールオフを適用します。
- LEARN このボタンをクリックすると、NOISE GATEのLEARNモードが有効になります。LEARNモードが実行されたら、演奏をせず弦をミュートします。GENOMEはソースにプリセットされたバックグラウンド・ノイズのレベルを計算し、それに応じてTHRESHOLDを設定します。

注:NOISE GATEはグローバルプロセッサーであるため、リグごとに保存されません。

1.6 出力メーターと出力レベルフェーダー

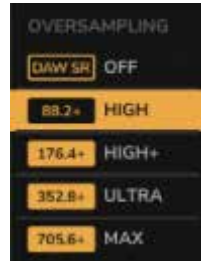


GENOMEの出力メーターと出力レベルフェーダーは、GENOMEのグローバルパラメーター区画にあります。グラフィカル・ユーザーインターフェースの右上隅にある OUTモニターの隣にあります。

GENOMEの出力レベルはOutput Level フェーダーで調整できます。出力レベルフェーダーを調整し、出力メーターで監視することで、プラグインの出力で総合レベルを設定します。出力レベルフェーダーの範囲は-95dB から12dB です。出力メーターを使用して、GENOMEの出力信号レベルをリアルタイムでモニターします。

注:アウトプットレベルフェーダーはグローバルプロセッサーであり、リグとに保存されません。

1.7 CPUメーターとオーバーサンプリング



GENOMEのCPUメーターはGENOMEのグローバルパラメーター区画にあります。出力レベルフェーダーの右側にあります。CPUメーターは現在ロードされているGENOMEインスタンスのCPU使用量を表示します。

OVERSAMPLING

GENOMEのオーバーサンプリングモードは、CPUメーターの上にあるドロップダウンメニューから選択し、インスタンス化します。これらのモードではGENOME内でのオーバーサンプリングの量を選択することができます。オーバーサンプリングは、オーディオの周波数コンテンツに起因する異常（エイリアシング）を低減します。オーバーサンプリングはGENOMEの動作サンプルレート周波数を超える処理信号の周波数コンテンツに起因するオーディオの異常（エイリアシング）を低減します。より高いオーバーサンプリングはGENOMEの有効サンプルレートを上げてエイリアシングを防ぎますが、CPU使用率も上がります。古いコンピュータの場合はCPUへの負荷が少ないOFF設定の使用をお勧めします。より高速なCPUを搭載した最新のコンピュータでは、オーバーサンプリングの選択は、OFF、HIGH、HIGH+、ULTRA、MAXを含むすべての利用可能なオプションから選択することができます。

UltraおよびMAXオーバーサンプリングモードは、オフラインレンダリング（バウンス）用に設計されています。これらのモードはCPU使用率が非常に高くなりますが、音質がわずかに向上します。再生には適していません。

注:CPUメーターはCPUの総使用量を示すものではなく、現在アクティブなリグおよび関連コンポーネントの処理、バッファ内で使用されているCPU時間を示すメーターです。そのため、ホストまたはシステム中心のCPU使用率メーターとは異なる値が表示されます。

2. リグ設定区画

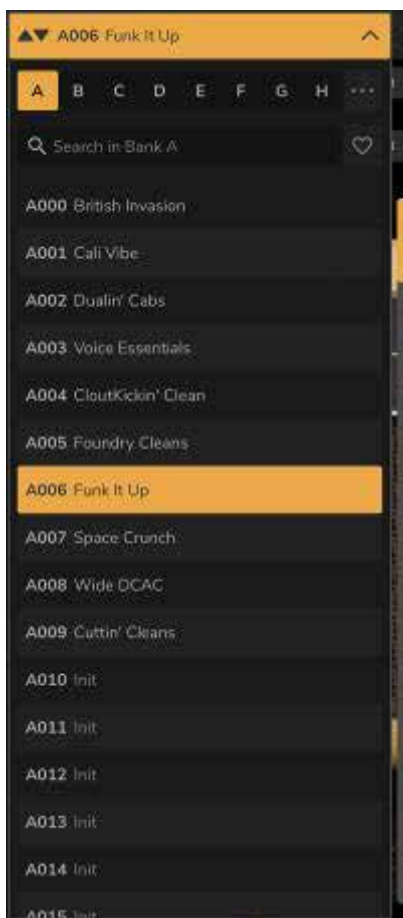


リグ設定区画はグローバルパラメーター区画のすぐ下にあり、包括的なリグ管理機能を提供します。

総合的なリグ管理機能を提供します。

GENOMEリグについての注意事項: GENOMEリグとはレーンベースのアーキテクチャで構成された、あらかじめ指定されたコンポーネントからなるヘッドラインプリセットです。唸るようなリードトーンからアンビエントなサウンドまで、GENOME RIGSの豊富なセレクションを同梱しています。ポストロックのサウンドスケープまで、GENOMEのRIGは至福の音色への早道です。

2.1 リグの選択



リグを選択するには、リグ設定区画の右上にある現在実行されているリグ名をクリックします。これにより GENOME のリグブラウザが開き、利用可能なすべてのリグを表示、ロード、管理することができます。(2.2. リグブラウザーを参照)。

リグを順番に循環させるには、リグ選択ウィンドウの左側にある上/下矢印を使用します。ウィンドウを選択します、これにより現在選択されているリグブラウザバンクの前/次のリグをそれぞれロードします。

2.2 リグブラウザー

リグブラウザはリグ設定区画内の RIG Select ウィンドウをクリックしてアクセスします。これはリグ管理ツールでリグバンクを参照、選択、保存、インポート、エクスポートすることができます。GENOME のリグブラウザには 8 バンクの RIG があり、バンクごとに最大 128 個の RIG を保存できます。リグブラウザでは以下の情報と編集可能なパラメータを管理することができます。

- ・リグネーム: リグブラウザの上部に現在アクティブなRリグの名前が表示されます。

現在アクティブなリグの名前が表示されます。名前の後に星印 (*) が付いている場合は、リグが編集されたことを示します。

が付いている場合は、そのRIGが編集されたことを示し、現在アクティブなリグの保存された別版とは異なります。

リグの名前を変更するにはリグブラウザ/リグセレクトウィンドウの上部にある名前をダブルクリックし編集します。それに応じて

またはリグブラウザでリグプリセットにカーソルを合わせ、右側の横 3 本線ををクリックし、'Rename'を選択します。

- **Bank Serach**: 現在選択されているバンク内のリグを名前から検索できます。
- **Bank Select**: のテキストフィールドを入力、検索結果は入力と同時にリアルタイムで更新されます。バンクセレクト: 現在のリグブラウザのバンクを選択するには、リグブラウザ最上部のバンクA~H ボタンを使用します。

- **Bank Import**: バンク全体をインポートするには、リグブラウザのバンクセレクトの右にある3つの点をクリックし、'Import File Over Bank'を選択します。

注: 注:この動作は現在のバンクを上書きします。バンクインポートを実行する前に、リグを保存してください。

- **Bank Export**: バンク全体をエクスポートするには、リグブラウザのバンクセレクトの右にある3つの点をクリックし、'Export Bank To File'を選択します。オペレーティング・システム固有のファイルブラウザウィンドウが開き、ホストマシン上で保存先を選択できます。その場所全体を保存することができます。インスタンス化されたバンク全体を1つの.tnb GENOME リグバンクファイルとして保存します。

- **Favorites**: リグブラウザのFavorites機能では、お気に入りのRIGにフラグを付けることができます。お気に入りリグをお気に入りとしてマークするには、リグブラウザのリグにカーソルを合わせると表示される、各リグ名の横にあるハートアイコンをクリックします。リグブラウザのリグ表示を、お気に入りとしてマー

Delete RIG: リグを完全に削除するには、リグの対応するリグスロットにカーソルを合わせ、ブラウザの対応するリグスロットにカーソルを合わせ、リグスロットの右側にある3つの点をクリックし、「Delete」を選択します。

Save RIG: リグをリグブラウザのスロットに保存するには、バンクを選択し、リグスロットにカーソルを合わせ、右側の 3 つの点ボタンをクリックし、'Replace With Current Rig'を選択します。

- **RIG Export**: 1つのリグをエクスポートするには、リグブラウザのリグスロットにカーソルを合わせると表示される3つの点をクリックし、'Export'を選択します。オペレーティングシステムを保存する場所をホストマシンで選択でき、リグを1つの.tnr リグファイルとして保存します。

- **RIG Import**: 単一のリグをインポートするには、リグブラウザのリグスロットにカーソルを合わせると表示される3つの点をクリックし、「Import」を選択します。これにより、オペレーティングシステムをロードするオプションとともに、フォルダとファイルを選択するためのオペレーティングシステム固有のファイルブラウザウィンドウが開きます。.tnrのリグファイルを現在のリグスロットにロードするオプションもあります。

注:これは現在のリグプリセットを上書きします。

RIGインポートを実行する前に、既存のRIGが保存されていることを確認してください。

2.3 リグを戻す、リグの保存、元に戻す/やり直し



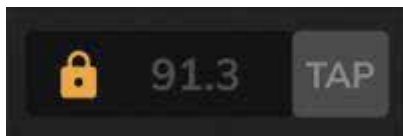
リグ設定区画の中で、GENOMEはインスタンス化されたリグを管理するための包括的なツール一式を提供します。これらのリグ管理ツールは、リグ設定区画のRIG Selectツールの右側にあり、以下のオプションがあります:

- **Revert**: 編集したリグを保存したリグのバリエーションに戻すには、リグ Revertアイコンをクリックします。

- **Save RIG**: Save (Disk) アイコンをクリックすると、インスタンス化されたリグが現在のリグスロットに保存されます。

- **Undo・Redo**: 編集可能なリグ中心のアクションは、Undo/Redo 履歴に保存されます。現在インスタンス化されているリグの変更を元に戻したり、やり直したりするには、以下の機能を使用して、編集を前後にナビゲートします。

2.4 リグのテンポ



GENOMEのリグのテンポ はリグ設定区画の右上にあり、インスタンス化された リグの一部として保存された現在のBPMを表示します。リグのテンポ BPMディスプレイの左側にある'鍵'アイコンは、以下のオプションを提供します:

- Tempo From Rig**: 選択した場合、BPMディスプレイをダブルクリックで編集できます。リグのテンポを手動で定義します。
- Tempo From Host**: 選択した場合、このBPM表示はグレースアウトして編集不可能になります。ホストデジタルオーディオワークステーションで設定されたBPMと一致します。

注: GENOME コンポーネントがテンポに同期可能なタイムベースパラメーター (STUDIO Modulation FX や STUDIO Delay など)を備えている場合、どんな同期もGENOMEのRIG Tempoに従って動作します。

3. リグの組み立て



GENOME のリグビルダーには最大 20 個のエフェクトスロット (またはインサート)があり、各エフェクトにGENOMEコンポーネントをロードすることができます。リグブラウザでは複数のコンポーネントを直列または並列に構成してリグを作成することができます。(2.2 リグブラウザ 参照)。

3.1 レーンの設計

GENOME のリグビルダーは並列処理用のデュアルレーンと直列処理用のシングルレーンを構成するオプションを備えたレーンアーキテクチャーを構成するオプションがあります。GENOMEのレーンアーキテクチャーを通る信号の流れは左から右に流れます。

- 一番左のインサートは GENOME のソースから入力を受ける、
- 一番左のInsertはGENOMEのソースから入力を受け、Input Level Faderを経て、一番右のInsertはインスタンス化されたリグ全ての処理へて出力され、デジタルオーディオワークステーションに信号を戻します。

3.2 自動モノラルとステレオ信号の流れを管理

GENOMEのソースは常にモノラルで構成されるますが、GENOMEのコンポーネントアーセンナル内のコンポーネントはモノラルまたはステレオプロセッサとして分類されます、そのため指定されたコンポーネントは、モノラルまたはステレオの分類に基づき、入力段階のそれに応じて前段のオーディオで処理されます。

ほとんどの場合、コンポーネントの入力をモノラルで処理するか、ステレオで処理するかをユーザーが定義することはできません。しかし特殊なケースではステレオコンポーネントにモノ入力を強制することができます (STUDIO ReverbとSTUDIO Delayがその例です)。使いやすくするために、GENOMEは自動的に以下のルーティングを管理します。インサートを接続するラインは、その接続がどのタイプであるかを示します。

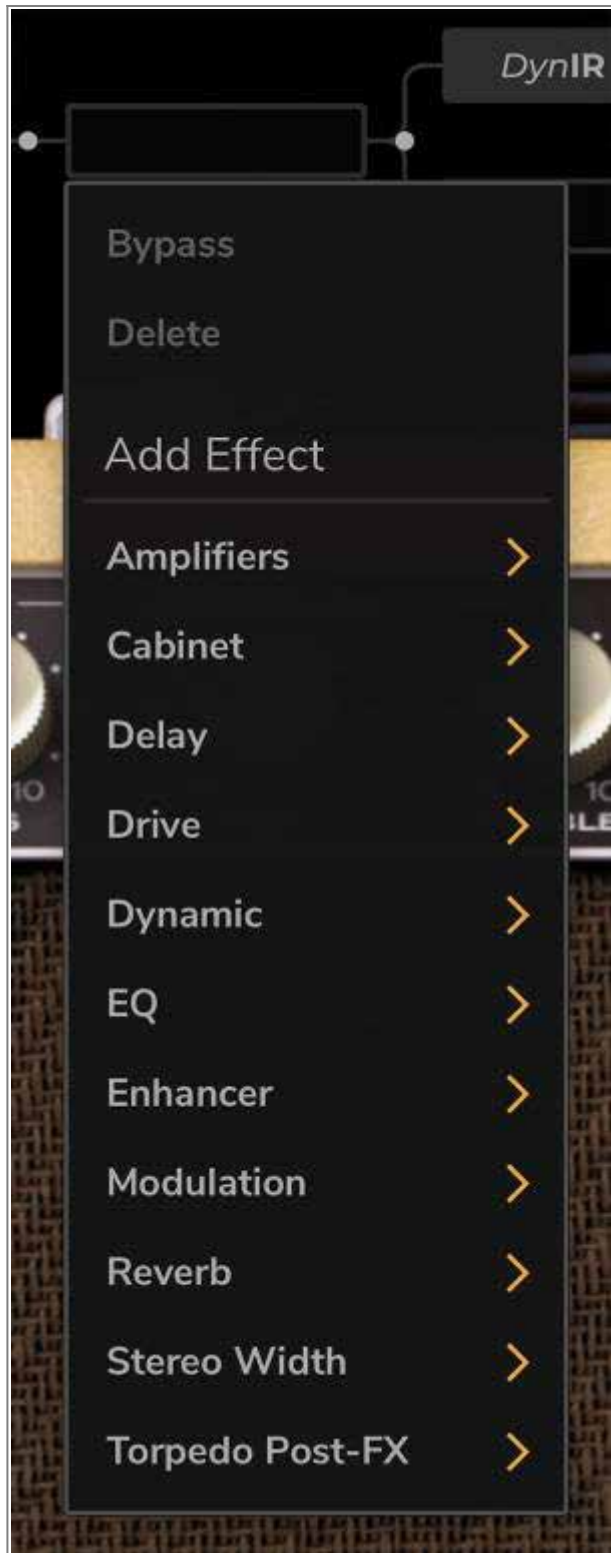
- ・インスタンス化されたコンポーネントがモノ入力を持つ場合、1本のラインが直前のコンポーネント/インサート
- ・インスタンス化されたコンポーネントがステレオ入力を持つ場合、2本のラインが直前のコンポーネント/インサート

一度ステレオで処理された信号は、モノ入力用に設定されたコンポーネントを通過するまでステレオのままです。同様に、信号がMonoの場合、ステレオ入力用に設定されたComponentを通過するまでMonoのままです。

3.3 コンポーネントの管理

新しいコンポーネントの追加から、GENOME のレーンベースのアーキテクチャ内でのコンポーネントの移動まで、コンポーネント管理は超直感的なプロセスとして構成されています。リグを構成する際に利用可能な主なコンポーネント管理ツールは以下に詳細の通りです。

コンポーネントの追加



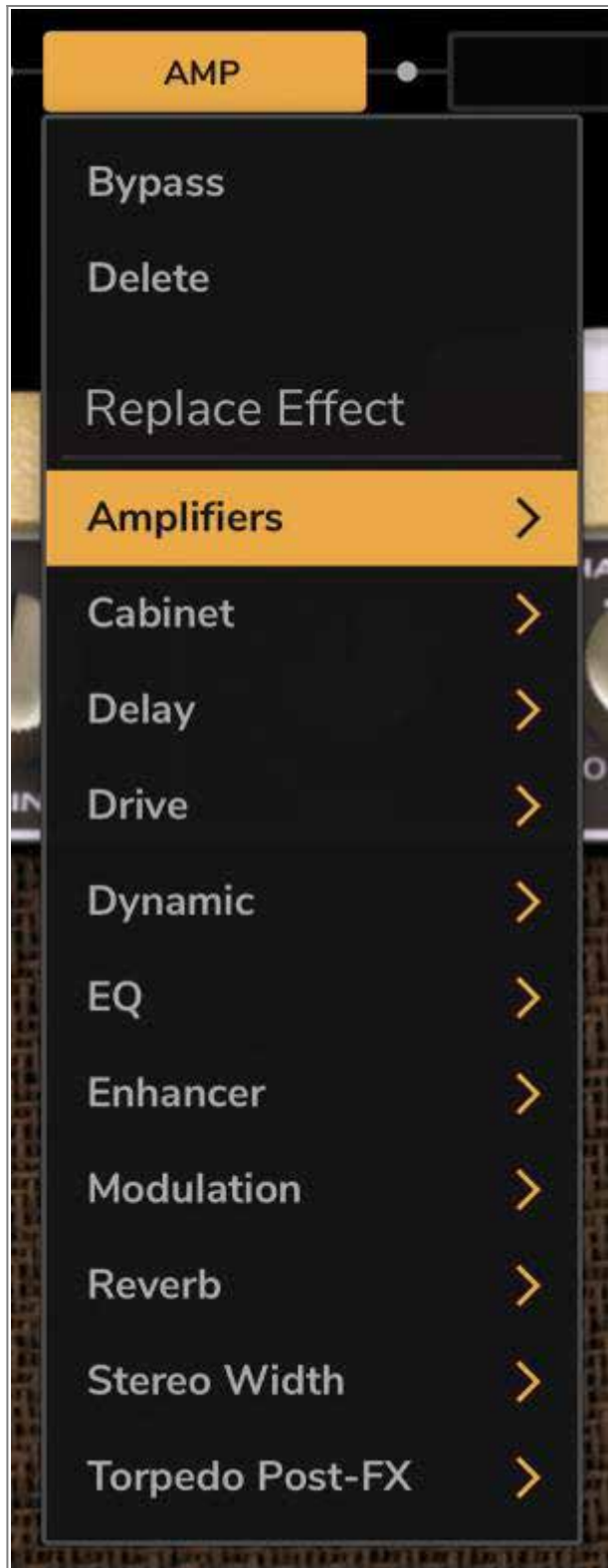
空のインサートにコンポーネントを追加するには、インサートをクリックし、ドロップダウンのコンポーネントメニューから必要なコンポーネントを選択します。

コンポーネントの削除



コンポーネントを削除するには、削除したいコンポーネントにカーソルを合わせ、表示される赤い「×」をクリックします。または、コンポーネントを右クリックして「削除」を選択します。

コンポーネントの入れ替え



リグビルダーのレーンベースアーキテクチャー内でコンポーネントを置き換えるには、対象のアクティブアーキテクチャーを右クリックし、ドロップダウンコンポーネントメニューから対象を選びます。


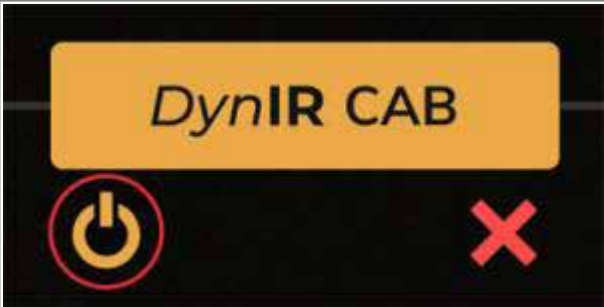
コンポーネントの移動



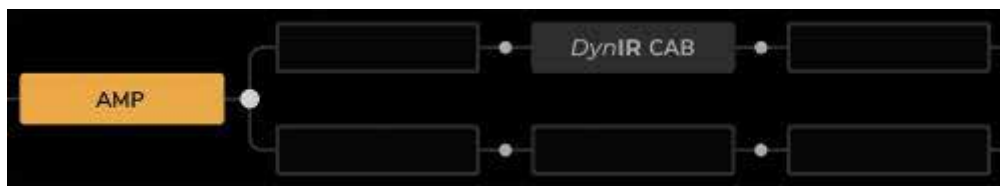
シグナルチェーン内の他のコンポーネントに対して移動するには、クリックしてドラッグし、空のインサートにドラッグします。

注:コンポーネントを空のインサートにのみ移動させることができます。ロードされたターゲットに置き換える前に、インサートをクリアしてください。

コンポーネントのコピー

	<p>コンポーネントを使用可能なインサートにコピーするには (現在の設定で) CTRL (PC) / CMD (MAC) を押しながら空のインサートにドラッグします。</p> <p>注: コンポーネントは空のインサートにのみコピーすること出来ます。埋まっているコンポーネントはコピーする前にクリアして下さい。</p>
<p>コンポーネントをバイパス</p>	
	<p>コンポーネントのバイパスを有効にするには、対象のコンポーネントにカーソルを合わせ、オフ/オンアイコン (赤丸) をクリックします。または、コンポーネントを右クリックしてバイパス/イネーブルを選択します。</p>

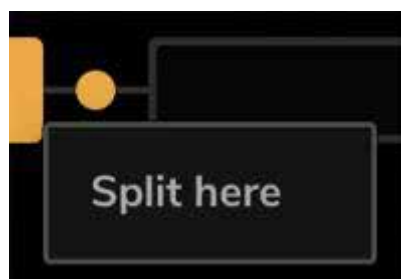
3.4 ノード



GENOMEのレーンアーキテクチャーにカーソルを合わせると、すべてのインサートの間に位置するノードが表示されます。ノードはGENOMEのレーン分割/マージ機能を設定するために使用されます。

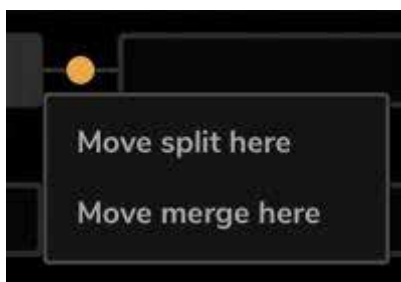
GENOMEのレーンスプリット/マージ機能はリグ内で並列処理を可能にします。例えばアンプやキャビネットをルーティングするように設定できます。コンポーネントをパラレルにルーティングし、マージされたSTUDIO FXチェーンに直列に供給するように設定できます。

3.5 レーンを分岐



直列ルーティングで設定されたレーンを分割するには、2つのターゲットインサート間のノードをクリックし、'Split Here'を選択します。スプリットジャンクションを移動するには、別のターゲットノードをクリックし、'Move Split Here'を選択します。

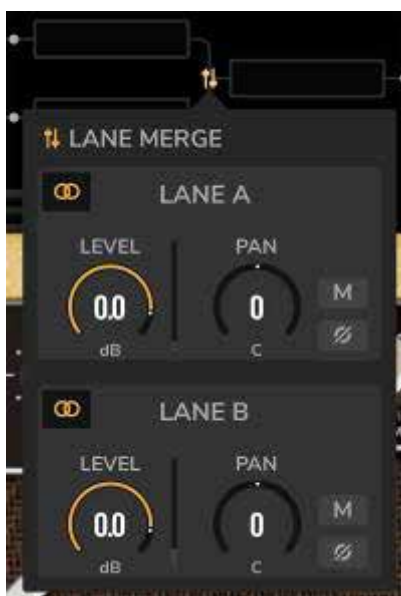
3.6 レーンの合併



分割されたコンフィギュレーションを単一のレーンにマージして直列処理を行うには、以下の間にあるノードをクリックし、'Move Merge Here'を選択します。

注: マージジャンクションがインスタンス化されていない場合、処理されたシグナルは常に最後のInsertの後、リグ出力の前にマージされます。

3.7 レーンの合併ミキサー



マージジャンクションでは、レーンマージミキサーを使用して2つの平行レーンを混合することができます。これはレーン合流ジャンクションに表示されているミキサーアイコンをクリックします。レーンマージミキサーのレーンA (上のレーン) とレーンB (下のレーン) のパラメータは同じです:

- **Lane Mono/Stereo Routing**: それぞれのレーンの信号のステレオ/モノ構成を定義します: 上からステレオ、モノラルLRミックス、モノラルフロムレフト、モノラル
- **LEVEL**: 各レーンの音量レベルを-95dB~12dBの範囲で設定。
- **PAN**: 各レーンのパン値を左全開から右全開内で設定します。
- **MUTE**: レーンのミュート/アンミュートをコントロールします。
- **PHASE INVERT**: レーンの位相を反転させるコントロール。

GENOME コンポーネント

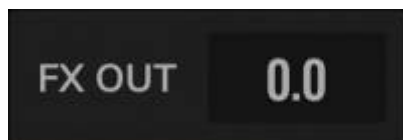
1. プリセット管理とすべての GENOME コンポーネントに共通なプリセット管理



GENOMEの各コンポーネントにはエフェクトのバイパス／エンゲージスイッチ、保存されたプリセットのドロップダウンメニュー、プリセットを循環させる矢印、インポート/エクスポート・オプションを備えたコンポーネント・モジュールプリセットブラウザがあります。

- ・プリセットを保存するにはディスクアイコンをクリックし、プリセットの名前を入力します。
- ・ドロップダウンメニューの各プリセットにカーソルを合わせると、3つの横並びドットが表示され、様々なプリセット管理ツールに素早くアクセスできます。管理オプションには選択したプリセットをリスト内で上下に移動したり、置換、複製、名前の変更、または削除する機能があります。プリセットはこのメニューからエクスポートすることもできます。
- ・現在のプリセットをホストマシンのファイルにエクスポートするには、プリセットブラウザの右にある横並びの3つの点をクリックします。

コンポーネント出力レベル



GE

GENOME RIGの各コンポーネントは、OUTPUT LEVELの専用コントロールを備えています。これはエフェクトモジュールのグラフィカル・ユーザーインターフェイスの右下に表示されます。コンポーネント出力レベルは、ボリューム補正とコンポーネント間ゲインステージに使用できます。処理された信号のレベルを、隣接したコンポーネントに渡す前に希望するレベルを設定します。

精密パラメーターコントロール

GENOMEコンポーネント内のパラメータを編集する場合、値の微調整が可能です。CTRL(PC)/CMD(MAC)を押しながらドラッグすることで値の微調整が可能です。

パラメーターのリセット

コンポーネントのパラメータをデフォルト値に戻すにはパラメータ名をダブルクリックします。

2. TSM™ Amplifiers

テクニカルサポート

製品に問題が発生した場合、またはご購入に関する一般的なサポートが必要な場合、Two notes Audio Engineeringはオンラインサービスを提供します。迅速かつ効率的なテクニカルサポートを提供するため、オンラインサービス「Two notesヘルプデスク」をご用意しました。このヘルプデスクでは、チケットを送信していただくことで、私たちのサポートチームのメンバーが喜んであなたのお問い合わせのお手伝いをさせていただきます。また、よくある質問や一般的な参考資料については、遠慮なくこちらをご覧ください。

1. トゥーノーツのWEBサイト

Two notes Audio Engineeringの詳細情報をお探しですか？ まずはTwo notesのウェブサイトをご覧ください。こちらご覧いただけます: [Two notes website](#)

- ・会社と製品ポートフォリオに関するニュース
- ・GENOMEに関する総合的な情報 [GENOME Firmware & software updates](#)
- ・Two notes製品ポートフォリオ全体のファームウェアとソフトウェアのアップデート
- ・新しいDynIR™バーチャルキャビネットを購入できるTwo notes Storeへのアクセス
- ・他のトープドユーザーとヒントやアドバイスを共有できる公式フォーラム

2. 連絡先

是非Facebook、Instagram、Twitterをフォローしてみてください。また、フェイスブックのグループもあり、世界中のお客さまが集まってギアやトーンについて語り合っています。ぜひご参加ください!

[Facebook](#) [Instagram](#) [Twitter group on Facebook](#)

3. ニュースレターの登録

Two notesの最新ニュース、リリース、プロモーションの最新情報を入手するには、ニュースレターを購読してください。 [here](#)

From:
<https://wiki.two-notes.com/>

Permanent link:
https://wiki.two-notes.com/doku.php?id=genome:genome_user_s_manual

Last update: 2024/09/30 13:47

