



MINDALA 2

ユーザーマニュアル

目次

1.EngineとInstrumentsのダウンロード、インストール	2
2.LibraryビューとPresetメニュー	3
2.ビューを使用する	4
3.Matrixページ	4
4.Samplerページ	5
Global Modulators (LFO1、2)	7
Effects	7
5.Sequencer	8
6.Global FX	9
7.Settings	10
8.Credits	11

1.EngineとInstrumentsのダウンロード、インストール

当社のエンジンであるMINDALA 2は、当社の[ウェブサイトから](#)無料でダウンロードできます。インストーラーを起動し、画面に沿って進めます。

Instruments(ライブラリ)を使用するには、まず Instrumentsをご購入ください。その後、ライセンスキーを受け取ります。製品をアカウントに登録し、MINDALA 2エンジンからアカウントにログインすることで、Instrumentsがインストールできるようになります(表示されない場合は、インターフェースのライブラリタブ内の「REFRESH」をクリックしてください)。Instrumentsをメディア・インテグレーションで追加購入した場合は、MINDALA 2のライブラリタブ内の「ADD FROM SERIAL」ボタンからライセンスキーを手動で入力する必要があり、これにより自動的に MNTRAアカウントとリンクします。

Installを押すと、Engineはインストール先を選択するように促します。ディレクトリエラーを防ぐため、'書類(ドキュメント)'などのシステムレベルのフォルダを選択することをお勧めします。

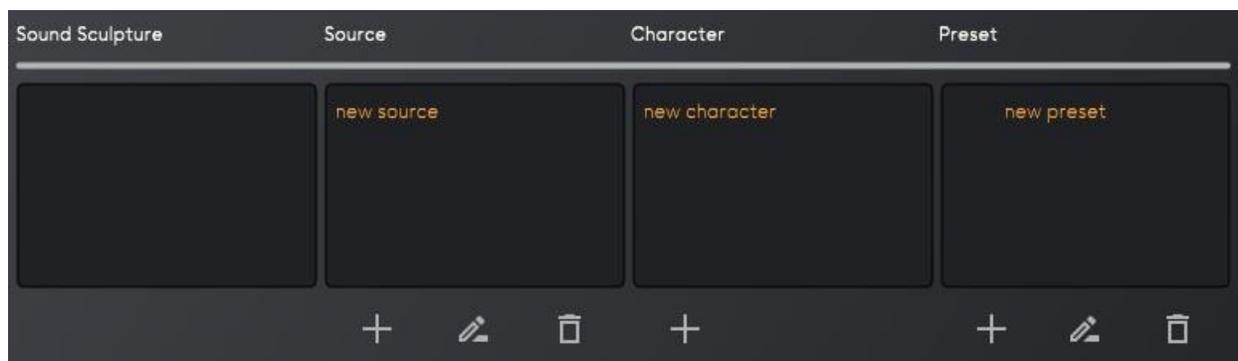
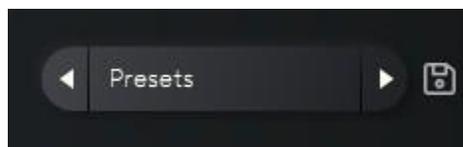
2. LibraryビューとPresetメニュー

Libraryビューは、ユーザーが自分のアカウントにログインして、Instrumentsと関連するサンプルを含む、新しいエクステンションの確認、管理、購入、ダウンロードを行う場所です。

左上には、Presetメニューがあります。これは、エンジン内のすべてのビューからアクセス可能です。Presetメニューでは、再生したいInstruments(MNDALAインスタンスごとに1つ)と、使用するプリセットを選択することができます。

ユーザーは、source、character、presetのサブフォルダーを作成することができ、各カラムの下にアイコンを配置することができます。プリセットの位置の変更、作成、削除が可能です。

Instrumentsの工場出荷時のプリセットは、そのInstrumentsを再ダウンロードすることで復旧できます。



3.ビューを使用する

Performビューは、X軸、Y軸、Z軸を視覚的に表現しています。各Instrumentsには、固有のPerformビューアニメーションがあります。3つの軸は、マウスまたはMIDIコントローラーで操作できます。

MIDIコントローラーのCC値は、ウィンドウの右上にあるMNTRAロゴをクリックすることによって設定することができます。開いたときに、MNDALAが指定された軸をMIDIランするために、「Learn」の隣にある円をクリックします。

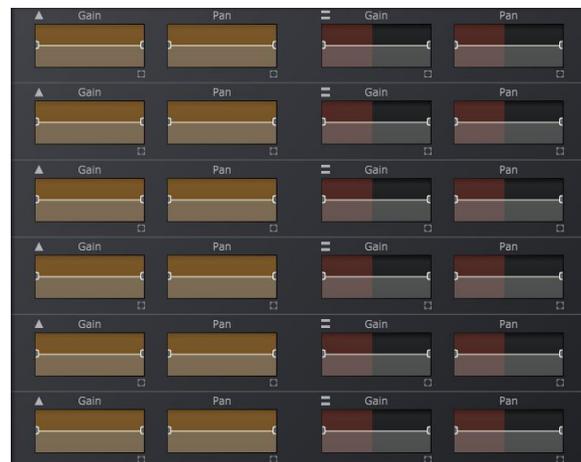
Global CCを有効にすると、それらのMIDI設定がすべてのプリセットに適用され、Freeze CCを有効にすると、それらのMIDI設定は選択したプリセットのみ有効となります。



Performビューの左下にある「Hold」ボタンは、標準的な「サステイン」MIDIコントローラーメッセージである、CC 64を使用します。したがって、「Hold」ボタンは、サステインペダル、CC64に割り当てられたノブ / スライダー / ボタンなどのMIDIコントローラーや、クリックすることで作動させることができます。MNDALAのグローバルボリュームは、ウィンドウの左下でコントロールすることができます。

4.Matrixページ

Matrixページには、X軸とY軸のボリュームとパンコントロールを表す2対の列があります。つまり、各Samplerには、Y軸で制御されるゲインとパンのテーブルと、X軸で制御されるゲインとパンのテーブルがあります。これらのテーブルはRTPC (Real Time Parameter Controls) であり、X軸とY軸の位置に応じてSamplerのゲインやパンを変化させることを表しています。



これらの表は、各アイコンの右下にある小さな四角いアイコンをクリックすることで拡大することができ、トッパーにはプリセットされた形状が含まれています。

曲線は、マウスの中ボタンをクリックしたままドラッグすることで作成することができます。



5. Samplerページ

MINDALA には、左端の列に表示されている 6 つの Sampler があります。各 Sampler は、ミュートまたはソロにすることができ、ロードされた Instruments とは異なる Sample Map を再生することができます。Sample Map の名前をクリックするとブラウザが開き、Sample Map を選択したり、ダイナミックアーティキュレーションを選択することができます (Sample Map で利用できる場合)。複数のダイナミクスを持つ Sample Map には "All" オプションがあり、すべての Sample Map のダイナミクスを読み込み、ベロシティレンジテーブルや個々のダイナミクスレイヤーでコントロールすることが可能です。イジェクトアイコンをクリックすると、Sample Map が Sampler からアンロードされます。



各 Sampler には専用の Sampler ページがあり、AHDSR、coarse、fine tune、Vibrato、Portamento、Round Robin、Velocity コントロールがあります。RR ロックスライダーは、どのラウンドロビン (サンプルの異なるパフォーマンス/ヒット) を Engine に演奏させるかを決定することができます。スライダーを左いっぱいに設定すると、すべてのラウンドロビンが使用可能になり、新しいトリガーごとにランダムに選ばれたラウンドロビンが再生されます。Engine の 'RR Lock' を値 2 に設定すると、与えられたノートのパフォーマンス番号 2 が毎回トリガーされます。

Velocity Range テーブルは、複数のダイナミクス (Pianissimo, Mezzo Forte, Forte) を持つサンプルマップでのみ機能します。このテーブルでは、各サンプルがどのベロシティで再生されるかを決定します。例えば、リニアなランプアップ形状に設定されている場合、強く押すと、最も大きなダイナミクス (通常はフォルテ) がトリガーされます。

Velocity to Gain テーブルはすべての Sample Mapで機能し、受信した MIDI ベロシティ情報に応じて出力ボリュームを変化させるゲインモジュレーターとして機能します。このテーブルがランプアップ形状に設定されている場合、MIDIキーが強く叩かれるほど、サンプルはより大きく再生されることとなります。1つのテーブルのランプを反転させるだけで、ピアノツィモのサンプルを最も大きな音にすることができます。



各 Samplerには、PortamentoとVibratoコントロールもあります。Vibratoは、2つのグローバル・モジュレーター LFO(右下隅)のうちの1つを使用して制御でき、±2セミトーンの範囲を持っています。PortamentoはLinkボタンで全Samplerにリンクさせることができます。

AHDSR(Attack - Hold - Decay - Sustain - Release)は、リンクさせることで、選択した Samplerの表示エンベロープ値を他のすべてのSamplerにコピーすることができます。One-shotアイコンはSamplerのリリースタイムを無視してサンプル全体をトリガーし、Note-offアイコンはMIDIノートオフメッセージ(キーを離す)をトリガーにサンプルを再生し、Releaseセクションでそのディケイを設定します。



SamplerのVolumeノブの右にあるボタンをクリックすると、マルチマイク・ミキサーのページを開くことができます。



Sample Mapには、最大4つのマイクポジション（例：Close、Far、Resonance）が含まれており、各チャンネルのゲインを設定することができます。

各チャンネルのゲインは、X、Y、Z 軸または Global Modulatorsで制御できます。パンニングは、Panノブでコントロールします。



Global Modulators (LFO1、2)

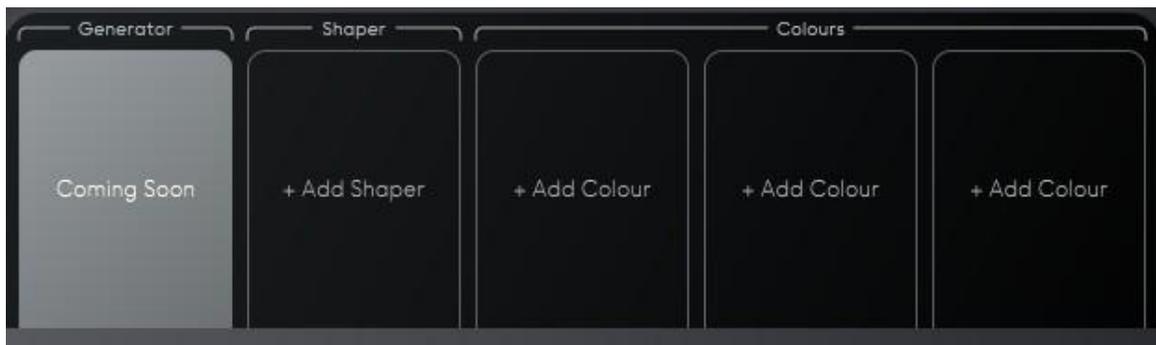
Global Modulatorsは、エンジン内のどのビューからもアクセス可能で、下部のバナー右隅に位置しています。Global Modulatorsは

サイン波、矩形波、ランダム波のオプションを備えた2つのLFOと、各LFOをDAWやセッションのテンポに同期させることも可能です。



Effects

各Samplerは最大5つのエフェクトを直列に接続することができます（3つのステレオ・エフェクト、1つのポリフォニック・エフェクト（キートラッキングフィルタのように演奏中の音に連動するエフェクト）、1つのサウンドジェネレータ）。これらのエフェクトのドライ／ウェットは、各エフェクト・スロットの左下にあるアイコンをクリックすることで、X、Y、Z軸で制御することができます。各エフェクトには最大3つのパラメータと2つのトグルボタンがあり、説明と一般的なCPU負荷の評価はエフェクト・ブラウザで確認することができます。また、各エフェクトには、ボリュームのインとアウトのコントロールがあります。



6. Sequencers

各Samplerには独自のSequencerがあります。SequencerのトグルON/OFFボタンは、Sequencerページの右上にあります。Samplerのパラメータと同様に、Sequencerのトグルボタンの右にあるLinkボタンを押すことで、Sequencerをリンクさせることもできます。Linkボタンを押すと、Sequencerのベロシティ、ノート、レンジスのパラメータが、他のSequencerにコピーされます(たとえそのSequencerがアクティブになっていなくても)。他のSequencerはアクティブにならず、「Speed」「Num Steps」「Stride」パラメータは影響されません。各Sequencerは、Speed(テンポ同期)、Steps、Shue、Stride(Stridelは、この音と次の音の間にあるSequencerのステップ数を指定します⇒「Stride」を2に設定すると、Sequencerは1音ごとに演奏し、1だとSequencerの音ごとに演奏します)をコントロールできます。個々のステップノート、ベロシティ、デュレーションもユーザーが設定でき、それぞれの表の右側のボタンでランダム化やリセットが可能です。



7.Global FX

Global Effects (Colours) セクションは、Samplerエフェクトと同様の動作をします。 Global FXセクションは5つのステレオエフェクトを備えています。選択したエフェクトの個々のパラメータは、最上部の3つのテーブルを使用して、Z軸を使用して制御することができます。



8.Settings

MINDALAの設定は、エンジンウィンドウの右上にある歯車のアイコンをクリックすることでアクセスすることができます。



このタブでは、現在の Instrumentsのサンプルフォルダを再指定することができます。サンプルを外付けドライブなどに保存したい場合、外付けのHDD または SSD を選択することで、サンプルディレクトリを適宜設定することができます。Global FineとCoarse tuningは、すべてのSamplerに適用され、トリガーされたMIDIノートに基づいて動作します。

9. Credits

Brian D'Oliveira	FOUNDER and CREATIVE DIRECTOR
Dana Craig	COO
Julien Levesque	DEVELOPER and SOUND DESIGNER
Mélodie Sicard	DEVELOPER
David Healey	DEVELOPER
Léon Ancellin	DEVELOPER
Christoph Hart	DEVELOPER
Carolina Rodríguez	PRODUCTION MANAGER
Christian Graham	AUDIO SUPERVISOR
Noah Sherrin	BRAND and PRODUCT DESIGNER
Augusto Beltrán	AUDIO EDITOR
Camilo Calderón	AUDIO EDITOR
Michele Gómez	AUDIO EDITOR
Penny	EMOTIONAL SUPPORT