

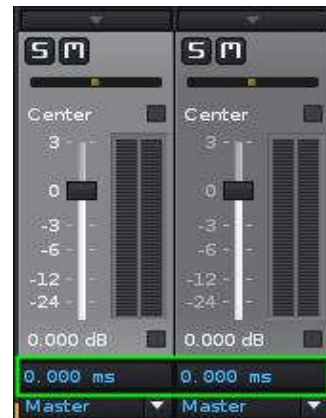
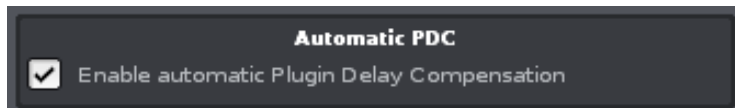
Renoise 2.0

– “タイミング”と“プラグインの扱い”に関する精密な改良 –

■ 大きな改良点 ■

◎ PDC (Plug-in Delay Compensation)

トラック・エフェクト(内蔵エフェクトやVST, AU等)やインストゥルメントの為の(つまり全てに対しての)、全自動の精密なプラグイン発音遅延補正(サンプル単位のPDC)。もしエフェクターやインストゥルメント・プラグインが余計なレーテンシーを発生させたとしても、もう何も気にする必要はありません。Renoiseが自動的にそれを補正してくれます。



◎ トラック・ディレイ

トラック毎に調節可能なディレイ。MIDIやAudioを使った各トラックの発音タイミングを、トラック毎に前後にシフト出来ます。例えばミキサー画面で、スネアのトラックだけ少し前に戻したり、リアルタイムに調整出来ます。“MIDIトラック”に関しても同様です。

◎ 総合的な発音タイミングの改良 (LPB & Delay Column)

もはや“Ticks”によって発音のタイミングが制限される事はありません/ “Speed” 値は取り除かれ、大幅に発音タイミングの分解能が上がりました:

○ LPB (Lines Per Beat) の採用:

– “Speed値”(ほとんどの人がよく理解出来なかった、でも何となくパターン・スクロールが早く出来た、トラッカー的なパラメーターの事)は遂に無くなりました。その代わりに、もっとパワフルで誰にとってもわかりやすい“LPB” 値が採用されました。(Lines Per Beat – “1ビート[1拍]でプレイヤーソルが何ライン進むか”を設定する値)。

曲中でLPB 値を変化させるコマンドは“F1xx” です。

○ ディレイ・コラム新設:

– 新設された“ディレイ・コラム”を使って、発音のタイミングを1/256 ラインの精密さで遅らせることが出来ます(当然早めることも出来るでしょう)。LPB 値を16 ぐらいにすれば、より精密さは上がります。

これは今までのトラッカーでは不可能な事で、あなたの演奏を正確なグループで(失敗も含めて)ありのままパターンエディターに記録する事が出来ます。

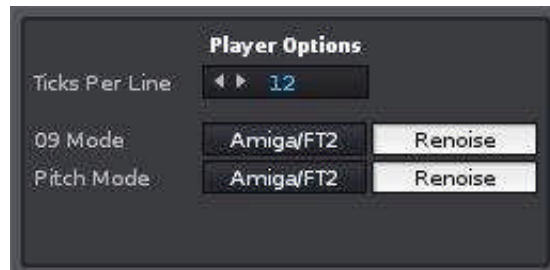


○ サンプル用のエフェクト・コマンドの修正:

- ピッチ/ ボリューム・スライド、グライドは、サンプラーの“tick値”とは独立して変化します。例えば“0110”は半音上昇の変化、“0101”は半音の1/16上昇の変化を起こします。

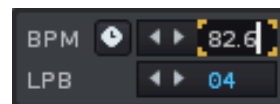
ちなみに“tick値”自体はSong Settings 画面に“Tick Per Line”という名前が残っています。初期設定では12、つまり1ラインは12tick になっています。この値は、例えばピッチ・スライドなら、ピッチの変化する“滑らかさ”に影響しますので、基本的には12 や16 を使ってください。TPL を3 にしてみると分かりますが、ピッチの変化が粗く(階段状に)なります。

曲中でTPL 値を変化させるコマンドは“F2xx”です。



○ 小数点以下のBPM値:

- 小数点以下の厳密なBPM値を扱えるようになりました。コントロール・パネルのBPM欄をダブルクリックした時だけ、小数点以下の数値を確認・入力出来ます。もしBPM値ボックスに“82.6”と入力した場合、普段は“83.”と表示されます。



○ 将来的な改良への準備:

- デイレイ・コラムやLPB は、将来付加されるかもしれない機能(ズーム可能なパターン、ピアノロール、精密なオートメーション等)への重要な布石にもなっています。

注):これらの新機能の中には、過去のバージョンとの互換性がないものも含まれています。従って、v2.0 で新たに作った曲だけが全ての新機能を使えます。古いバージョンで作った曲は“Song Settings 画面”で手動アップグレード処理が出来ますが、恐らく多少の手直しは必要となるでしょう。

◎ Audio Unit 対応: (Mac OSX)

念願のAudio Unit (AU) 対応。Mac ユーザーの方々、長らくお待たせしました！

◎ クオンタイズ機能

- リアルタイム入力時のノート・クオンタイズ設定の追加。

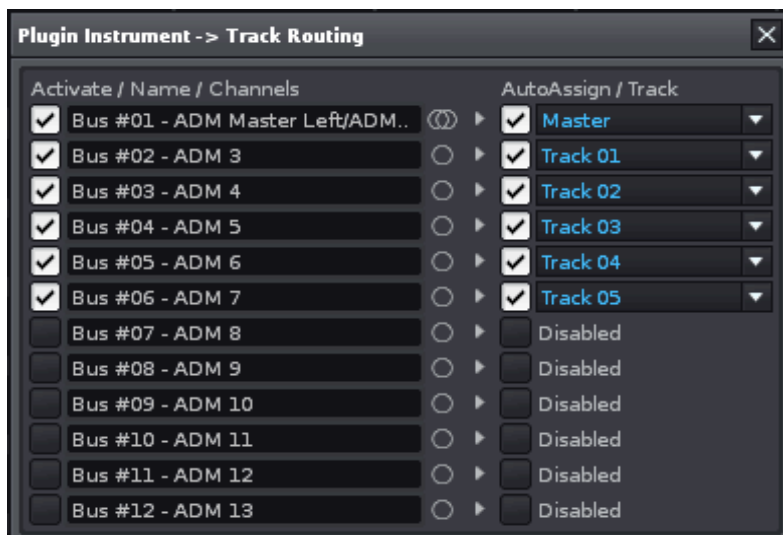
- Advanced Edit 画面にQuantize とNudge (タイミングを前後にわずかにずらす機能)の追加。100(16進法)でちょうど1ラインずれます。

- さらに、録音後にクオンタイズが素早く出来るように、リアルタイム・ノート・クオンタイズのショートカットもあります。こちらは入力用クオンタイズの値を使います。



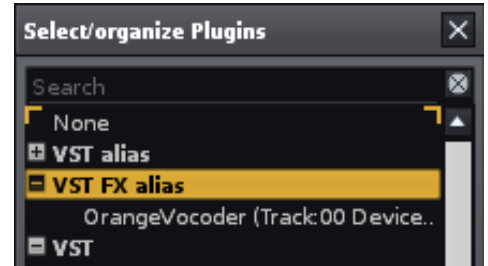
◎ マルチアウトタイプVSTi (AU) の完全対応

マルチチャンネル仕様のサンプラーやシンセを使えば、Renoise の各トラックに各チャンネルをルーティングする事が出来ます。



◎ VST (AU) エフェクターへのノート信号送信

ノート信号を受信出来るエフェクター(ボコーダー等)をロードし、VSTインストゥルメント・リスト内の“VST FX alias” 欄に表示されるそのエフェクターのalias を使ってノート信号を送ります。



◎ MIDI レコーディングの改良

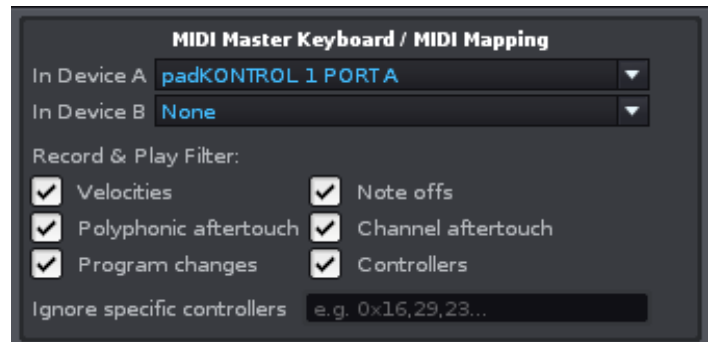
MIDI レコーディングが、イベント・レーテンシー補正によって大幅に改善されました。(もちろん、ディレイコラムとLPB 設定のおかげでもあります)

◎ チャンネル & ポリフォニック・アフタータッチ対応

MIDI と VST インストゥルメント用のチャンネル & ポリフォニック・アフタータッチに対応しました。

ポリフォニック・アフタータッチはノート・オンの後にボリューム・コラム(ここではvelocity)に値を入力すれば送信されます。

チャンネル・アフタータッチは次のように入力します。
“ --- 01 .. C3 0020 ”
(アフタータッチ 20 [16進法] をインストゥルメント 01 に送る場合)



◎ Line-In 録音時のオーディオ・レーテンシーの扱い方の改善:

Line-In デバイスで外部の音を録音する時、録音モード(ライブレコーディング or MIDI リターン)を指定するようになりました。これによって適切にレーテンシー処理がなされます。



◎ オーディオ・パフォーマンスの向上: (OSX & Linux)

マルチCPUマシンでRenoise を使っている場合のオーディオ・パフォーマンスの向上(更にレーテンシーを下げられます)。

注): Linux では、Renoise がリアルタイム・スレッドを使えるようにシステムを調整する必要があります。一般的に、これはPAM によって行われます。調整方法など詳しい事はLinux FAQ を参照してください。

■ その他の改良点 ■

◎ インターフェイス関連:

- 外部ファイルのドラッグ & ドロップ。(曲やサンプル・ファイルをRenoiseの画面上にドラッグするとロードされます)
- Windows + OSX: 日本語やその他の言語入力への対応強化。
- Renoise GUI の細かな化粧直し。
- もしショートカットが“ローカル”の場合、Tooltips に表示されます。
- ドラッグ & ドロップの途中でescape キーを押すとドラッグをキャンセルします。
- いわゆるNetbook(廉価版ノートパソコン)のスクリーン解像度に対応しました。もし上下幅が 700 ピクセルより小さいスクリーンを使っている場合、Renoise の画面は最小で 990x550 ピクセルまで小さくする事が出来ます。その場合、上・下フレームの表示切り替えボタンで画面レイアウトを変更出来ます。

◎ Linux :

- Preferences パネルのALSA 設定欄で、Periods/Buffer の数値が変更出来ます。
- Compiz の動作中に Renoise を使用する場合、ウインドウの周りに標準的なWMボーダーを表示するようにしました。これで Compiz 使用時に Renoise の画面が残る問題を回避できます。

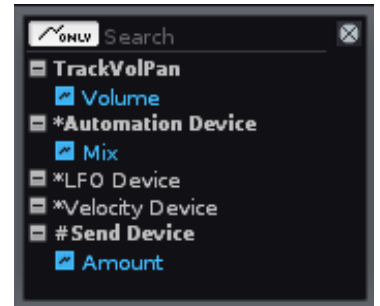


◎ ミキサー :

- LFO, Automate, Send, Velocity Devices の便利な名前表示(コントロールしている対象の名前を表示)。

◎ オートメーション :

- “only ボタン”(オートメーションが使われているパラメーターだけを表示する)をオートメーション・リストに追加。



◎ パターン・エディター :

- マウスのクリックだけで個別のコラム数値を選択出来るようになりました(Vo コラム等の数値をクリックするとそこにカーソルが移動します)。
- シングル・クリックでポジション移動出来ます(オプション)。



- マウスの中ボタンで、トラックのミュート/ ミュート解除が出来ます。
- “delete previous row [in columns/track/pattern]” というショートカット・オプションを追加しました。これを設定するとテキストエディターの様な“backspace”の動きになります。
- Rendering selections(選択範囲のwav 書き出し)使用時、もしマスターボリュームを0dB に設定していれば、書き出されたwav ファイルのボリュームが自動的に下がる事はなくなりました。もしクリッピングを避けたい場合はマスターボリュームを手動で下げてRender してください。
- ノートコラムの分割ラインを追加。
- データがある所と無い所のコントラスト比を上げました。
- “Show Framework” オプションは撤廃しました。
- “Pattern Follow” が有効の時、再生中にパターン上をダブルクリックしてもラインをジャンプする事は無くなりました。
- “新規トラックの挿入”を実行すると、カーソルのあるトラックの右側に挿入されるようになりました(今までは左側でした)。

◎ パターン・シーケンサー :

- “新規パターン作成” ボタンの追加。ショートカットは“Control + Alt + Insert”(パターンエディターをフォーカス時)。



◎ ディスク・ブラウザ :

– “More” ボタンを押す事で、ディスク・ブラウザを大型化して使うことが出来ます。

– シンプルなサンプル・ライブラリーを追加: ディスク・ブラウザの “Samples” カテゴリーを選んでライブラリー・アイコンをクリックすると表示されます。

◎ サンプル・エディター :

– OS サンプル – クリップボード対応 (Windows のみ): 外部波形編集ソフトとサンプルのやりとり(コピー & ペースト)が可能です(外部ソフト側でもクリップボードに対応している必要あり)。

– “Adjust Sample” 欄にモノ・ミックス・モードの追加(ステレオのL-Rを混せてモノにする)。

– “Copy into New Sample/Instrument” 項目を右クリックメニューに追加。この機能を使った場合でも現在表示しているサンプルにフォーカスが保たれるようになりました(新しく貼り付けて出来たサンプルにはジャンプしない)。ビート・カッティング等に便利だと思います。

– “Mix-Paste” 機能の追加。既にあるサンプルに重なる様に新しいサンプルを貼り付ける機能。Mix(加える)又は modulate(掛ける)を選択。

– 新しく生成された(Render された)サンプルには固別の名前が割り当てられます。

– スナッピング・オプションに “markers” を追加。

– 現在再生されているサンプル・スプリットを自動的に選択するオプション機能の追加。

◎ VST/Plugin 関連 :

– VSTi のパフォーマンスと適合性の向上(沢山の VSTi を使っている曲では、以前よりレーテンシーを下げる事が出来るでしょう)。

– プラグイン・ブラウザの改良:

– プラグインFXとインストゥルメントのブラウザは、DSP リスト画面の “more” ボタンを押すことで大きな画面表示になります。

– プラグインFXとインストゥルメントのブラウザの大型画面表示は、インストールされているプラグインが少ない場合、その数にあった大きさで表示されるようになりました。

– プラグインはリスト内で表示させなくしたり、順番や名前を変更したりする事が出来ます(リスト上で右クリック)。

– プラグインは初期設定では開発者名で分類されて表示されます(右クリックメニューの “Show short names” を選択するとプラグイン名だけで表示されます)。

– スタートアップ時に新しいプラグインをサーチしないようにオプションで設定出来ます。もし巨大なプラグイン・フォルダを使っている場合は、起動を早く出来ます。

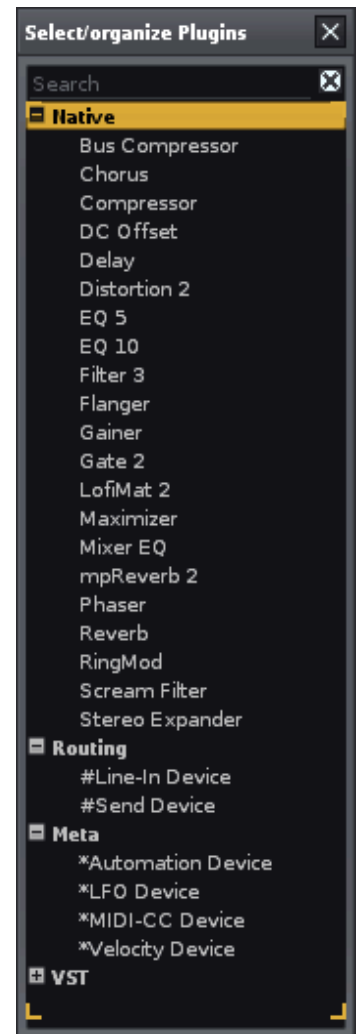
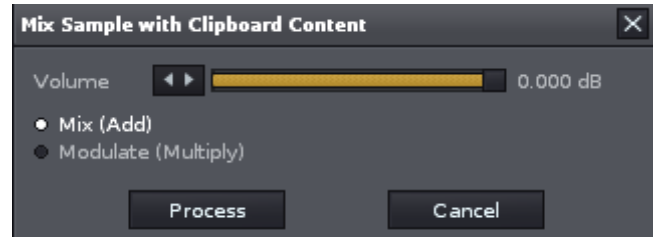
– VST インストゥルメント・パネルにも Info ボタン (“?”) が付きました。

– プラグインの適合性のオプションを、Info ボタン (“?”) で表示される画面内で変更出来るようになりました。

– プラグイン・インストゥルメントのプリセット名を変更出来るボタンの追加。

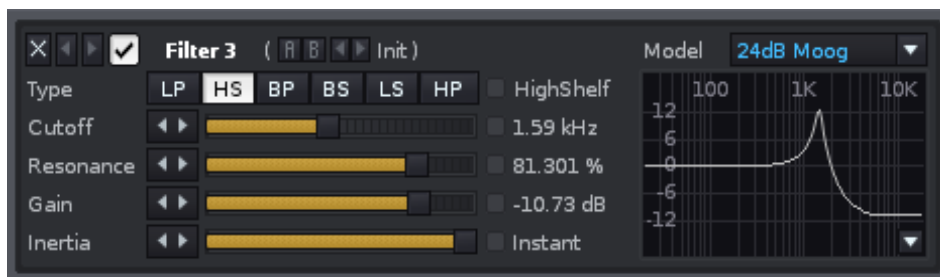
– プラグイン独自画面(GUI)を開いたディスプレイ上での位置情報は曲毎に記憶されます。

– UAD2 DSPボードに対応。Renoise は全ての UAD プラグインを固定したバッファサイズ(1024)で扱うようになりました。これによって CPU 負荷が抑えられ、互換性も向上しました。UAD1に関しても同様です。



◎ 内蔵エフェクター：

- エフェクターのパラメーターを変更した場合、プリセット名に小さな * が表示されるようになりました。
- “*LFO Device” の改良：
 - “Reset” パラメーターは、他の “*LFO Device” や “*Velocity Device” によってオートメート出来るようになりました。
 - LFO デバイスのカスタム・エンベロープ画面にワンショット・オプションの追加。これにより、エンベロープの循環を避ける事が出来ます。LFOをリセットするパターンコマンドを使えば、エンベロープがリトリガー出来るようになりました。
 - LFO デバイスのカスタム・エンベロープ画面が少し大きくなりました。
- “*Velocity Device” のちょっとした改良。 <http://www.renoise.com/board/index.php?showtopic=18108>
- ステレオ・エキスパンダーに “Mono Mix” ボタンの追加。
- 新しいフィルター・デバイス、“Filter 3” の追加：“Filter 2” はなくなりました。
新しいフィルターでは4つのフィルター・モデルが選択可能で、各モデルには LowPass, HighShelf, BandPass, BandReject, LowShelf, HighPass のモードがあります：
 - スタンダードな、正確で素早い 24dB Biquad filter
 - 実験的で、素早く“フルーティ”な 24dB Moog filter エミュレーション
 - 4ステージの Butterworth filter（正確で非常にシャープなカットオフが可能）
 - 8ステージの Butterworth filter（正確で非常にシャープなカットオフが可能）
 - Filter 3 の Inertia パラメーターの効果が、低い値のエリアでより「細かく」なりました。つまり、もしあなたの曲で Inertia スライダーを低い値（左寄り）で使っていたなら、その曲を調整し直す必要があるかもしれません。



- “Scream Filter” の追加。古い Filter 2 の Dist Comp モードが、さらなるオプションを追加した新エフェクターになりました。



- “RingMod” エフェクターの追加。古い Filter 2 に付いていたリング・モジュレーション機能を独立させたエフェクター・デバイスです。



- LofiMat (下位互換性はないので LofiMat2 になりました) の “Quality” パラメーターは Hz(ヘルツ)で表示されるようになり、以前より正確に反応するようになりました。また、Dry/Wet スライダーをオートメーションさせた時にクリックしないように改善されました。

◎ TrackDSPs :

- DSP チェイン(.xrnt)をロードする時、既に設定されているチェインを削除して新しいチェインがロードされていましたが、元のチェインを削除せず新しいチェインを追加するオプションも選べるようになりました。チェイン・ファイルをロードする時に右クリック・メニューの“Load with Options”を選ぶか、Preferences の IM/Export 欄で設定する事が出来ます。

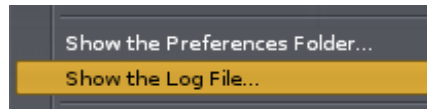
◎ Groove Settings :

- グループ・セッティングスのオン/オフがパターン・コマンドで制御出来るようになりました。オフは F400 、オンは F401 です。

- グループ・セッティングスを8より大きい LPB 値で使う場合、その LPB 値の基準要素となっている LPB 値の時と同じように鳴るようになりました。ですから、例えば LPB を4から8、又は16に拡張した場合も、4の時と同じように鳴るでしょう。

◎ その他 :

- Help メニュー内に “Show Log file” と “Show Preferences folder” を追加。これで Log ファイルや Config ファイル等を簡単に見つける事が出来ます。



- 以前の File メニュー内の “recent files” は、“recently loaded Song” と “recently saved Song” に分割されました。

- オートバックアップ機能は、まだ名前を付けていない新しい曲でもセーブするようになりました。バックアップ・ファイルは Preferences フォルダにセーブされます。

- 時計表示が復活しました :)。(フルスクリーン時のみ)

◎ さらに… :

たくさんの細かな改良が加えられていますので、Renoise での作曲を楽しんでもらえれば幸いです。