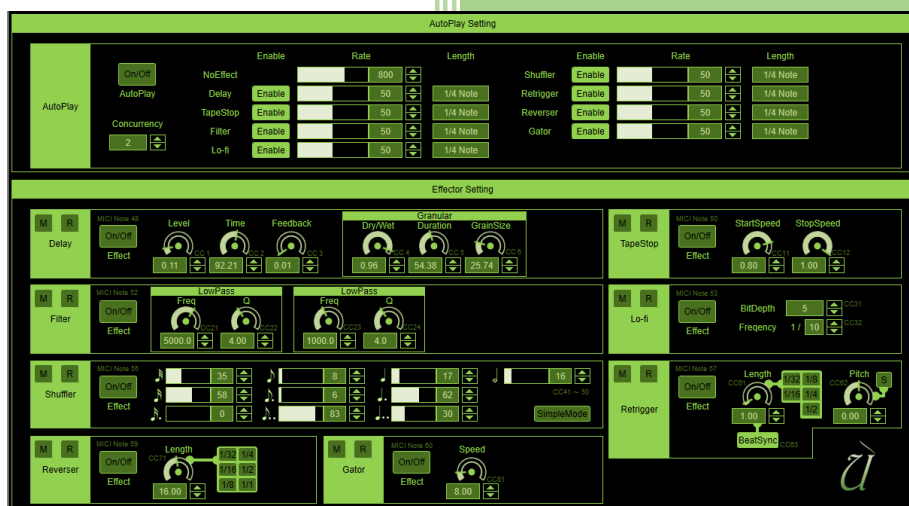




# Utsbox Glitch マニュアル



Version 2.2

うつぼかずら

2021 年 4 月 12 日

# 1 目次

2	概要 .....	2
3	パッケージ内容と動作環境 .....	3
3.1	パッケージ内容 .....	3
3.2	動作環境 .....	3
4	Utsbox Glitch の使用方法 .....	4
4.1	インストール・アンインストール .....	4
4.1.1	インストール方法 .....	4
4.1.2	アンインストール方法 .....	4
4.2	プラグインの読み込み .....	4
4.3	機能 .....	5
4.3.1	オートプレイ機能 .....	5
4.3.2	内蔵エフェクト機能 .....	5
4.4	操作画面 .....	6
4.4.1	操作画面（オートプレイ設定部） .....	6
4.4.2	操作画面（内蔵エフェクト設定部） .....	9
4.5	MIDI による操作 .....	18
4.5.1	MIDI ノートによる操作 .....	18
4.5.2	MIDI CC による操作 .....	20
4.6	MIDI によるオートプレイの記録 .....	21
5	その他 .....	23
5.1	免責事項 .....	23
5.2	著作権について .....	23
5.3	連絡先 .....	23
6	更新履歴 .....	24

## 2 概要

テープストップやリトリガーなど、複数のエフェクト(表 1)を内蔵したグリッチエフェクターになります。単なるエフェクターとして利用するだけでなく、複数のエフェクトをオートメーションや MIDI(ノートオン・オフ、CC)で操作することで、より効果的にグリッチサウンドを得ることができます。

また、オートプレイ機能によりテンポに合わせて自動でランダムにエフェクトをかけることができ、思いがけないサウンドを得ることができます。

表 1 内蔵エフェクト一覧

Delay (Granular Delay)	Tape Stop	Lo-Fi
Filter(Low Pass/High Pass Filter)	Shuffler	Retrigger
Reverser (逆再生エフェクト)	Gator	



VST はヨーロッパおよびその他の国で登録された Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。

VST is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH, registered in Europe and other countries.

## 3 パッケージ内容と動作環境

### 3.1 パッケージ内容

Utsbox Glitch の解凍したフォルダには下記フォルダ・ファイルが作成されます。

インストール方法については、「4.1 インストール・アンインストール」(P.4)に記載しています。

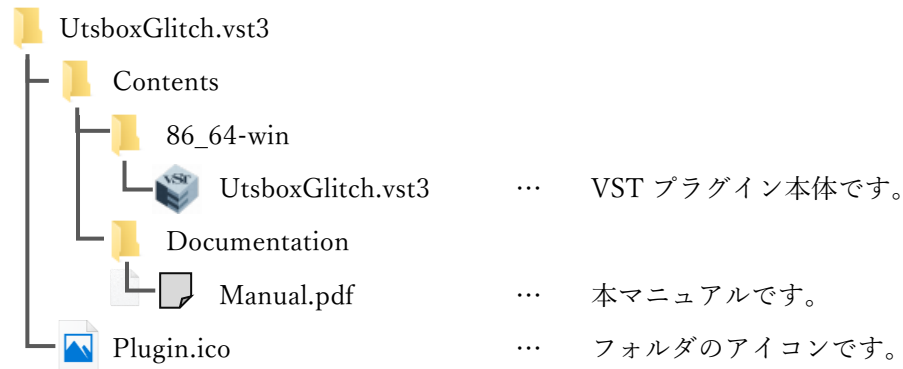


図 1 パッケージ内容

### 3.2 動作環境

本ソフトウェアは下記の環境で動作いたします。

表 2 動作環境

対応 OS	Windows 10 64bit
対応アプリケーション	VST3.6 以降の規格に対応したアプリケーション
対応サンプリングレート	22,050～48,000Hz
対応テンポ	40～300bpm

## 4 Utsbox Glitch の使用方法

### 4.1 インストール・アンインストール

#### 4.1.1 インストール方法

ダウンロードした ZIP ファイルを解凍後、UtsboxGlitch.vst3 フォルダごと VST3 用フォルダ(下記)へ移動してください。VST3 用フォルダがない場合は作成してください。

ファイル移動(コピー)先    …    C:¥Program Files¥Common Files¥VST3
---

#### 4.1.2 アンインストール方法

UtsboxGlitch.vst3 フォルダを削除してください。

レジストリなどは使用しておりませんので、Windows のシステム上に不要な情報を残すことはありません。

### 4.2 プラグインの読込

ご利用のアプリケーション(DAW など)から、本 VST プラグインをエフェクターとして読み込んでください。例えば、Cubase 10 では、「チャンネル設定」ウィンドウの「Inserts」から「Other」カテゴリーに分類されている「Utsbox Glitch」を選ぶことで本 VST プラグインを読み込むことができます。

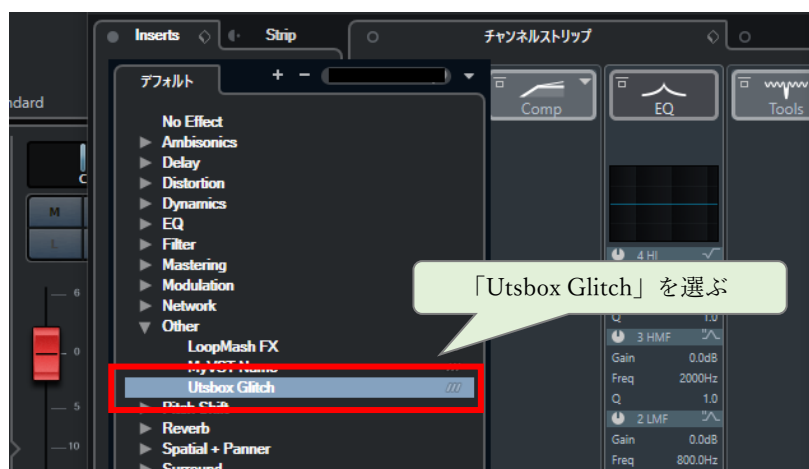


図 2 Cubase 10 での読込

## 4.3 機能

本 VST プラグインには大きく 2 つ「オートプレイ機能」と「内蔵エフェクト」があります。

### 4.3.1 オートプレイ機能

オートプレイ機能は内蔵エフェクトを自動で有効・無効を切り替える機能です。1 小節の間に 16 回、16 分音符のタイミングで各エフェクトを実行するかどうかの判定が行われます。

### 4.3.2 内蔵エフェクト機能

グリッチサウンドを作るための 8 つのエフェクトがあります。各内蔵エフェクトは有効・無効を切り替えることができます。

表 3 内蔵エフェクト 一覧

内蔵エフェクト	概要
Delay(Granular Delay)	単純なディレイと粒上のディレイ(グラニューラーディレイ)を組み合わせることのできるディレイエフェクトです。
Tape Stop	音程を下げながら音声を停止させる「テープストップ」と、音程をもとに戻しながら音声をスタートさせる「テープスタート」の機能を持ったエフェクトです。
Filter	高音域をカットするローパスフィルターと、低音域をカットするハイパスフィルターをかけることのできるエフェクトです。
Lo-Fi	サンプリングレートとビット深度を下げることで、意図的に低音質に加工するエフェクトです。
Shuffler	テンポに合わせてリズムをシャッフルする(入れ替える)エフェクトです。
Retrigger	拍の頭などから繰り返し再生するエフェクトです。
Reverser	入力された音声を逆再生するエフェクトです。
Gator	音量を瞬間的に変化させ、音声をブツ切りにするエフェクトです

## 4.4 操作画面

本 VST プラグインの操作画面は下記の通りとなります。

操作画面には機能に合わせて「オートプレイ設定部」と「内蔵エフェクト設定部」の2つの操作部分があります。

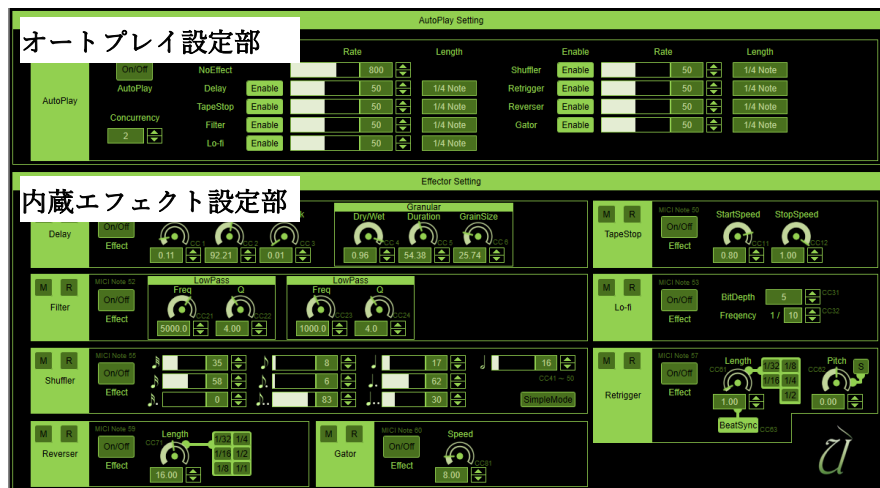


図 3 Utsbox Glitch 操作画面

### 4.4.1 操作画面（オートプレイ設定部）

ここでは操作画面上部の「オートプレイ設定部」について説明します。

「オートプレイ設定部」ではオートプレイ機能による内蔵エフェクトの自動実行を制御することができます。

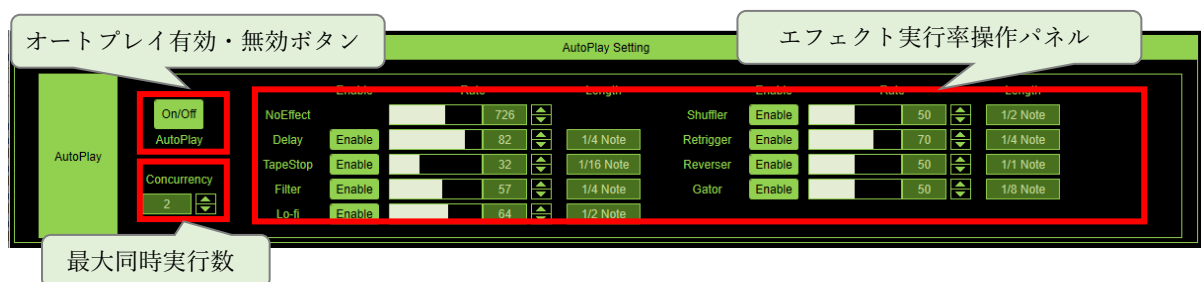


図 4 操作画面 オートプレイ設定部

表 4 オートプレイ設定部のパラメーター 概要

パラメーター名	概要
AutoPlay ボタン	AutoPlay ボタンはオートプレイ機能の有効・無効をきりかえることができます。
Concurrency 入力	Concurrency では内蔵エフェクトを最大で同時にいくつまで実行するかを設定できます。Concurrency は1～8まで設定することができます。
エフェクト実行率操作パネル	内蔵エフェクトごとのオートプレイの有効・無効を切り替えたり、自動実行率や自動実行時の長さを設定したりすることができます。  詳細については「4.4.1.1 エフェクト実行率操作パネル」(P.7)にて記載します。

#### 4.4.1.1 エフェクト実行率操作パネル

エフェクト実行率操作パネルでは内蔵エフェクトごとのオートプレイ設定を行うことができます。

エフェクト実行率操作パネルは大きく2列になっており、1列目が「NoEffect」と内蔵エフェクト「Delay(Granular Delay)」「Tape Sop」「Filter」「Lo-Fi」の設定、2列目が内蔵エフェクト「Shuffler」「Retrigger」「Reverser」「Gator」の設定となります。

「NoEffect」は内蔵エフェクトを実行しない割合を設定します。

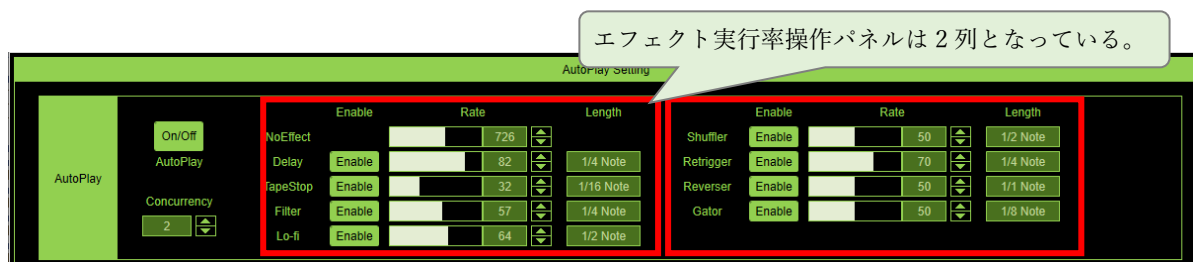


図 5 エフェクト実行率操作パネルの列について

エフェクト実行率操作パネルの各列では、「NoEffect」を除いて、内蔵エフェクトごとに「Enable」「Rate」「Length」の設定ができます。「NoEffect」は「Rate」のみ設定ができます。



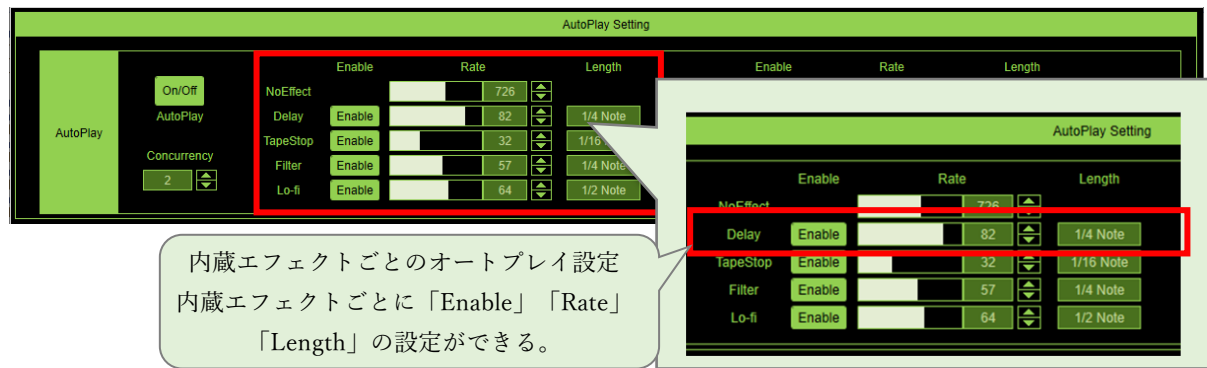


図 6 エフェクト実行率操作パネル

内蔵エフェクトの「Enable」「Rate」「Length」設定はそれぞれ下記の通りとなります。

表 5 内蔵エフェクトの「Enable」「Rate」「Length」設定

パラメーター名	概要
Enable ボタン	オートプレイ機能の有効時に該当の内蔵エフェクトを実行するかどうかを設定できます。Enable ボタンが Off のときはオートプレイ機能を有効にしても、該当の内蔵エフェクトは実行されません。
Rate スライダー	<p>オートプレイ機能の有効時に該当の内蔵エフェクトを実行する割合を設定できます。スライダーの値が 100(右端)になるほど実行される確率が上がります。0(左端)のときは実行されなくなります。</p> <p>Enable ボタンが Off のときは Rate スライダーの設定に関係なく、該当の内蔵エフェクトは実行されません。(Rate スライダー値 0 として扱われます。)</p>
Length 入力	<p>該当の内蔵エフェクトがオートプレイ機能で有効になった際、有効にしている時間の長さを設定できます。</p> <p>長さは「1/16 Note(16 分音符)」「1/8 Note(8 分音符)」「1/4 Note(4 分音符)」「1/2 Note(2 分音符)」「1/1 Note(全音符)」「Infinite(無期限)」の中から選べます。なお、必ず選んだ長さになるわけではなく、ランダムで設定よりも短かったり長かったりすることがあります。</p>

なお、「NoEffect」の「Rate」設定については下記の通りとなります。

表 6 「NoEffect」の「Rate」設定

パラメーター名	概要
Rate スライダー	<p>オートプレイ機能の有効時に内蔵エフェクトを実行しない割合を設定できます。スライダーの値が 1200(右端)になるほど何の内蔵エフェクトも実行されない確率が上がり、0(左端)のときは必ず何らかの内蔵エフェクトは実行されます。</p> <p>ただし、0(左端)のときでも、すべての内蔵エフェクトの「Enable」がすべて Off の場合や、各内蔵エフェクトの「Rate」がすべて 0(左端)の場合は何の内蔵エフェクトも実行されません。</p>

エフェクト実行率操作パネルの Rate 設定は割合を表すため、それぞれのスライダーの設定値と互いに影響を及ぼしあいます。該当する内蔵エフェクトがオートプレイで実行される確率は下記の計算式となります。

内蔵エフェクトがオートプレイで実行される確率

= 該当する内蔵エフェクトの Rate スライダーの値 ÷ 全 Rate スライダーの値の合計

## 4.4.2 操作画面（内蔵エフェクト設定部）

ここでは操作画面上部の「内蔵エフェクト設定部」について説明します。「内蔵エフェクト設定部」では内蔵された、8つのエフェクトのパラメーターを設定することができます。

### 4.4.2.1 共通設定

全内蔵エフェクトに共通して、Mute ボタンと Effect ボタンがあります。Mute ボタンは内蔵エフェクト設定部の左上にあります。

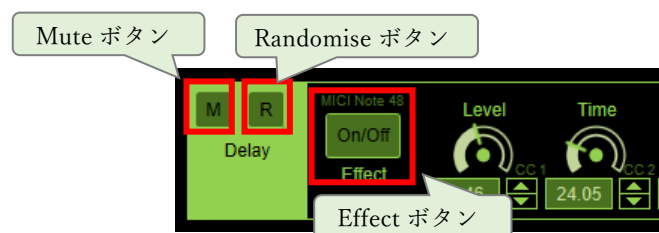


図 7 共通設定部

表 7 共通設定

パラメーター名	概要
Mute ボタン	内蔵エフェクトのミュートの有効・無効を切り替えるボタンです。 Mute ボタンが On の場合にミュートが有効となります。  ミュートが有効となると、Effect ボタンの状態にかかわらずエフェクトが掛かりません。
Randomise ボタン	内蔵エフェクトのパラメーターをランダム化するボタンです。  On/Off の切替式ではなく、ボタンを押すたびにパラメーターがランダムに変更されます。
Effect ボタン	内蔵エフェクトの有効・無効をきりかえることができます。Effect ボタンが On の場合、有効となります。

#### 4.4.2.2 Delay (Granular Delay) 設定部

Delay (Granular Delay)設定部では単純なディレイの設定と粒上のディレイ(グラニューラーディレイ)のパラメーター設定を行うことができます。

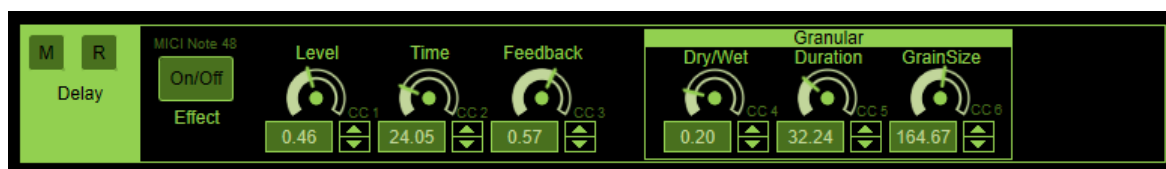


図 8 Delay(Granular Delay)設定部

表 8 Delay(Granular Delay)設定

パラメーター名	概要
Level ノブ	ディレイの音量を設定することができます。ノブが 0(左端)にあるとき、ディレイ音はなくなり、ノブが 1(右端)にあるとき、入力音と同じ音量になります。
Time ノブ	ディレイの時間を設定することができます。時間は 20 ミリ秒(ノブ左端)～500 ミリ秒(ノブ右端)の間で設定することができます。
Feedback ノブ	ディレイのフィードバックを設定することができます。フィードバックは 0 (ノブ左端)～0.9 (ノブ右端)の間で設定することができます。

Granular Dry/Wet ノブ	グラニューラーディレイのかかり具合を設定することができます。かかり具合が0(ノブ左端)のとき、グラニューラーディレイの音はなりません。かかり具合が1(ノブ右端)に近づくにつれ、グラニューラーディレイの音の割合が増えます。
Granular Duration ノブ	グラニューラーディレイのディレイ時間のばらつきを設定できます。時間は20ミリ秒(ノブ左端)～500ミリ秒(ノブ右端)の間で設定することができます。時間が長くなるほどグラニューラーディレイ時間のばらつきが増えます。
Granular GrainSize ノブ	グラニューラーディレイのディレイ音の長さ(粒の大きさ)を設定できます。長さは0ミリ秒(ノブ左端)～1,000ミリ秒(ノブ右端)の間で設定することができます。また、ディレイ音の長さが長くなるほど、長さにばらつきが増えます。

#### 4.4.2.3 Tape Stop 設定部

Tape Stop 設定部では音程を下げながら音声を停止させる「テープストップ」機能と、音程をもとに戻しながら音声をスタートさせる「テープスタート」機能のパラメーター設定を行うことができます。

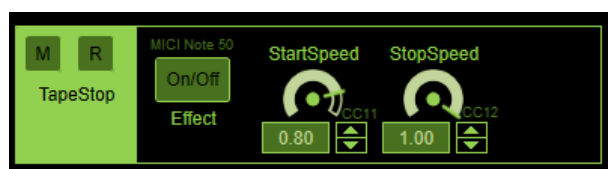


図 9 Tape Stop 設定部

表 9 Tape Stop 設定

パラメーター名	概要
StartSpeed ノブ	テープスタート時の速度を設定することができます。ノブが0(左端)にあるとき最も遅く、ノブが1.0(右端)にあるときに最も早くなります。
StopSpeed ノブ	テープストップ時の速度を設定することができます。ノブが0(左端)にあるとき最も遅く、ノブが1.0(右端)にあるときに最も早くなります。

#### 4.4.2.4 Filter 設定部

Filter 設定部では、高音域をカットするローパスフィルターと、低音域をカットするハイパスフィルターのパラメーター設定を行うことができます。

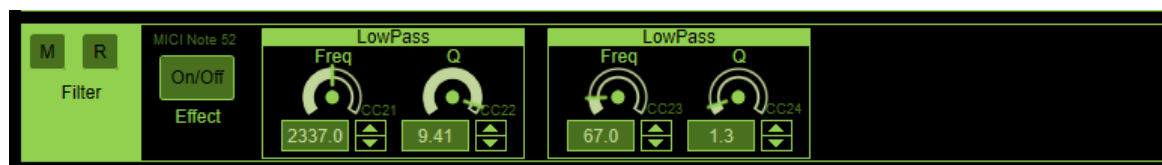


図 10 Filter 設定部

表 10 Filter 設定

パラメーター名	概要
LowPass Filter Freq ノブ	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定することができます。 カットオフ周波数は 20Hz(ノブ左端)から 20,000Hz(ノブ右端)の範囲で設定できます。
LowPass Filter Q ノブ	ローパスフィルターの Q 値を設定することができます。Q 値が大きくなると、カットオフ周波数付近で共鳴(レゾナンス)が発生します。 Q 値は 0.3(ノブ左端)から 10.0(ノブ右端)の範囲で設定できます。
HighPass Filter Freq ノブ	ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定することができます。 カットオフ周波数は 20Hz(ノブ左端)から 20,000Hz(ノブ右端)の範囲で設定できます。
HighPass Filter Q ノブ	ハイパスフィルターの Q 値を設定することができます。Q 値が大きくなると、カットオフ周波数付近で共鳴(レゾナンス)が発生します。 Q 値は 0.3(ノブ左端)から 10.0(ノブ右端)の範囲で設定できます。

#### 4.4.2.5 Lo-Fi 設定部

Lo-Fi 設定部では意図的に低音質に加工するためのビット深度とサンプリングレートの設定を行うことができます。

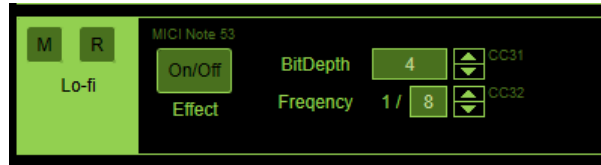


図 11 Lo-Fi 設定部

表 11 Lo-Fi 設定

パラメーター名	概要
BitDepth 入力	ビット深度を設定することができます。ビット深度は 2bit～16bit の範囲で設定できます。
Frequency 入力	サンプリングレートを下げる設定ができます。サンプリングレートは 1/1(そのまま)から 1/15 の範囲で設定できます。  音声入力のサンプリングレートに依存するため注意してください。例えば、44,100Hz と 48,000Hz ではかかり方が異なります。

#### 4.4.2.6 Shuffler 設定部

Shuffler 設定部では、リズムのシャッフル(入れ替え)のパラメーター設定を行うことができます。

Shuffler にはシンプルモードと複雑モードの 2 つのモードがあります。Shuffler 設定部 左下の SimpleMode ボタンの On/Off で切り替えることができます。

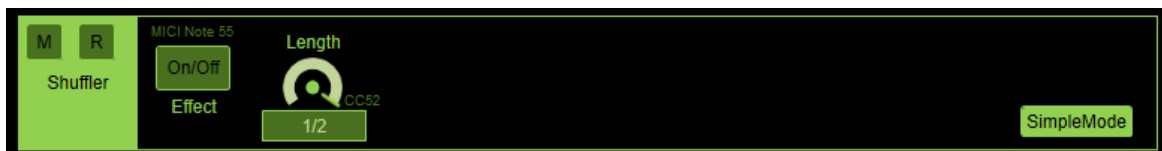


図 12 Shuffler 設定部(シンプルモード)

表 12 Shuffler 設定(シンプルモード)

パラメーター名	概要
Length ノブ	Shuffler が実行された際、シャッフル(入れ替え)の音の長さを設定できます。「32 分音符」～「2 分音符」までの長さを設定できます。

複雑モードでは、異なる長のシャッフル(入れ替え)がランダムで発生します。複雑モードでは、どの長さのシャッフル(入れ替え)がどの程度の割合で発生するかを設定します。

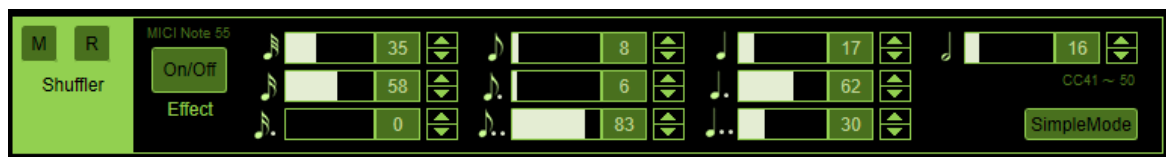


図 13 Shuffler 設定部(複雑モード)

表 13 Shuffler 設定(複雑モード)

パラメーター名	概要
Rate スライダー	<p>Shuffler が実行された際、シャッフル(入れ替え)の音の長さが発生する割合を設定することができます。割合は 0(一番下)から 100(一番上)で設定できます。</p> <p>「32 分音符」～「2 分音符」までの 10 個の Rate スライダーがあり、それぞれの音の長さはアイコンでわかるようになっています。</p> <div data-bbox="737 1361 1200 1467" data-label="Image"> </div> <p>アイコンは音符の形となっており、左上から順に「32 分音符」「16 分音符」「付点 16 分音符」「8 分音符」「付点 8 分音符」「複付点 8 分音符」「4 分音符」「付点 4 分音符」「複付点 4 分音符」「2 分音符」となっています。</p>

Shuffler の Length 設定は割合を表すため、それぞれのスライダーの設定値と互いに影響を及ぼしあいます。該当する長さが発生する確率は下記の計算式となります。

該当する長さが発生する確率

= 該当する長さの Length スライダーの値 ÷ 全 Length スライダーの値の合計

下記の表にスライダーの設定値と発生率の例を記載します。

表 14 スライダーの設定値と発生率の例

例	スライダー設定値	合計値	発生率
例 1			
	16 分音符 100 それ以外 0	100	16 分音符の発生率が「 $100 \div 100$ (合計値)」で 100% となり、16 分音符の長さのシャッフル(入れ替え)のみが発生します
例 2			
	16 分音符 100 8 分音符 100 それ以外 0	200	16 分音符の発生率が「 $100 \div 200$ (合計値)」で 50%、8 分音符の発生率も「 $100 \div 200$ (合計値)」で 50% となります。それ以外の長さは発生しません。
例 3			
	16 分音符 50 8 分音符 50 それ以外 0	100	16 分音符の発生率が「 $50 \div 100$ (合計値)」で 50%、8 分音符の発生率も「 $50 \div 100$ (合計値)」で 50% となります。それ以外の長さは発生しません。
例 4			
	16 分音符 100 8 分音符 50 4 分音符 50 それ以外 0	200	16 分音符の発生率が「 $100 \div 200$ (合計値)」で 50%、8 分音符と 4 分音符の発生率は「 $50 \div 200$ (合計値)」で 25% となります。それ以外の長さは発生しません。



#### 4.4.2.7 Retrigger 設定部

Retrigger 設定部では拍の頭から繰り返し再生するリトリガーの長さを設定することができます。



図 14 Retrigger 設定部

表 15 Retrigger 設定

パラメーター名	概要
Length ノブ	Retrigger の有効時のリトリガーの長さを設定することができます。リトリガーの長さは「32 分音符がいくつ分か」で設定します。  例えば、ノブの値が 2 のときは「32 分音符 2 つ分（つまり 16 分音符分の長さ）」の長さとなります。  ノブの値は 0.01(左端)から 16.0(右端)の範囲で設定できます。
Length ボタン	Length ノブ横にあるボタンで、Length ノブの値を「32 分音符」「16 分音符」「8 分音符」「4 分音符」「2 分音符」の長さに設定することができます
BeatSync ボタン	Retrigger の有効時に拍の頭に同期するかを設定できます。ボタンが On のとき、拍の頭から繰り返し再生を開始します。ボタンが Off のときは Retrigger を有効にした位置から繰り返し再生を開始します。
Pitch ノブ	Retrigger の有効時のピッチ(再生速度)を設定することができます。単位は 1 につき 1 半音になります。ピッチは-48(ノブ左端)から+48(ノブ右端)の範囲でできます。
Pitch Step ボタン	Pitch ノブの操作時に半音ずつ(1 ずつ)変化するようにするためのボタンです。

#### 4.4.2.8 Reverser 設定部

Reverser 設定部ではリバーズエフェクトの逆再生の長さを設定することができます。



図 15 Reverser 設定部

表 16 Reverser 設定

パラメーター名	概要
Length 入力	<p>Reverser の有効時のリバーサー(逆再生)の長さを設定することができます。リバーサーの長さは「32 分音符がいくつ分か」で設定します。</p> <p>例えば、ノブの値が 4 のときは「32 分音符 4 つ分（つまり 8 分音符分の長さ）」の長さとなります。</p> <p>ノブの値は 0.01(左端)から 32.0(右端)の範囲で設定できます。</p>
Length ボタン	<p>Length ノブ横にあるボタンで、Length ノブの値を「32 分音符」「16 分音符」「8 分音符」「4 分音符」「2 分音符」「全音符」の長さに設定することができます</p>

#### 4.4.2.9 Gator 設定部

Gator 設定部ではゲーターエフェクトで音声をブツ切りにする速度を設定することができます。

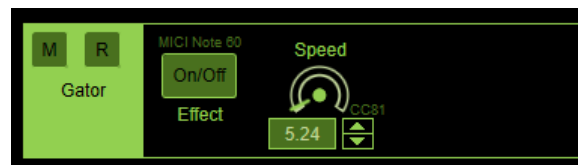


図 16 Gator 設定部

表 17 Gator 設定

パラメーター名	概要
Speed ノブ	<p>Gator の有効時のブツ切り速度を設定することができます。設定は 1 秒間に 4 回(ノブ左端)から 30 回(ノブ右端)を指定することができます。</p>

## 4.5 MIDI による操作

本 VST プラグインは MIDI ノート及び MIDI CC(コントロールチェンジ)で一部のパラメーターを操作することが可能です。

MIDI による操作を利用する際は MIDI トラックから Utsbox Glitch の MIDI 入力「Event Input」に接続します。

例えば、Cubase 10 では、MIDI トラック作成後「Inspector」から MIDI 出力先として「Utsbox Glitch」の「Event Input」を選びます。



図 17 Utsbox Glitch の MIDI 操作設定

### 4.5.1 MIDI ノートによる操作

MIDI ノートで内蔵エフェクトの Effect ボタンと Randomise ボタンを操作することができます。

MIDI ノートの No.48(C3)~No.60(C4) ※の白鍵にあたるノートに各内蔵エフェクトの有効・無効を切り替える Effect ボタンが割り当たっており、MIDI ノートの No.72(C5)~No.84(C6) ※の白鍵にあたるノートに各内蔵エフェクトのパラメーターをランダム化する Randomise ボタンが割り当たっています

※「中央のド=C4」で表記しています。(YAMAHA 社の MIDI ノート表記は「中央のド=C3」となっている点に注意ください。)

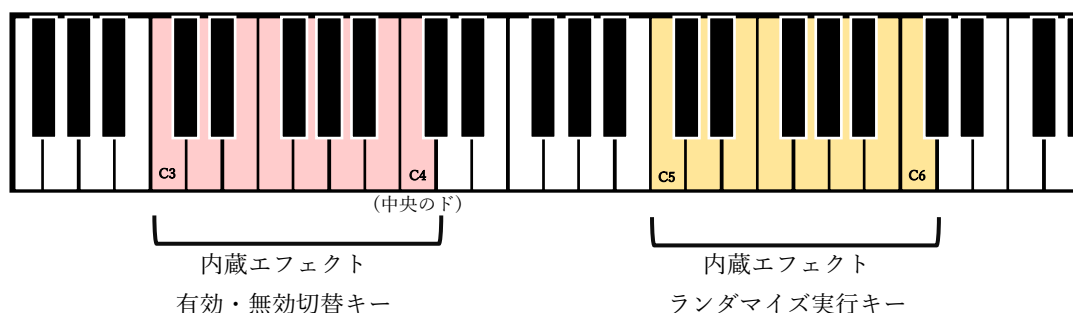


図 18 Utsbox Glitch MIDI ノート割り当て

表 18 Utsbox Glitch MIDI ノート割り当て

MIDI ノート番号	ノート名	割り当て内蔵エフェクトと機能	
48	C3	Delay(Granular Delay)	Enable ボタン
50	D3	Tape Stop	Enable ボタン
52	E3	Filter	Enable ボタン
53	F3	Lo-Fi	Enable ボタン
55	G3	Shuffler	Enable ボタン
57	A3	Retrigger	Enable ボタン
59	B3	Reverser	Enable ボタン
60	C4	Gator	Enable ボタン
72	C3	Delay(Granular Delay)	Randomise ボタン
74	D3	Tape Stop	Randomise ボタン
76	E3	Filter	Randomise ボタン
77	F3	Lo-Fi	Randomise ボタン
79	G3	Shuffler	Randomise ボタン
81	A3	Retrigger	Randomise ボタン
83	B3	Reverser	Randomise ボタン
84	C4	Gator	Randomise ボタン

なお、Enable ボタンに割り当てられた MIDI ノートについては操作画面の各内蔵エフェクト部にも記載しています。例えば、Delay(Granular Delay)では、下記のように Enable ボタンの上に MIDI ノート番号を記載しています。

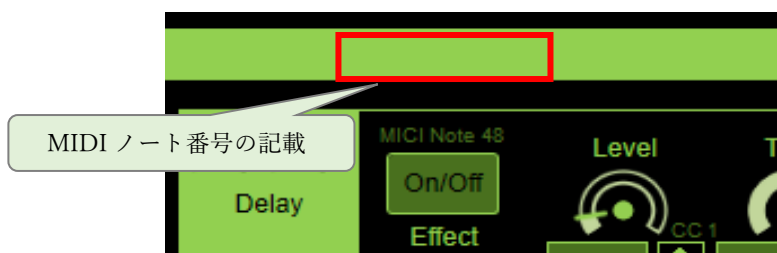








図 19 Delay での MIDI ノート割り当ての表記

## 4.5.2 MIDI CC による操作

MIDI CC(コントロールチェンジ)で各内蔵エフェクトの各パラメーターを操作することができます。

表 19 Utsbox Glitch MIDI ノート割り当て

MIDI CC	内蔵エフェクト	パラメーター割り当て
1	Delay(Granular Delay)	Level
2		Granular Dry/Wet
3		Duration
4		Dry/Wet
5		Duration
6		GrainSize
11	Tape Stop	Start Speed
12		Stop Speed
21	Filter	LowPass Filter Freq
22		LowPass Filter Q
23		HighPass Filter Freq
24		HighPass Filter Q
31	Lo-Fi	BitDepth
32		Frequency
41	Shuffler(複雑モード)	♪ Rate (32 分音符)
42		♪ Rate (16 分音符)
43		♪ Rate (付点 16 分音符)
44		♪ Rate (8 分音符)

45		 Rate (付点 8 分音符)
46		 Rate (複付点 8 分音符)
47		 Rate (4 分音符)
48		 Rate (付点 4 分音符)
49		 Rate (複付点 4 分音符)
50		 Rate (2 分音符)
51	Shuffler(モード切替)	SimpleMode
52	Shuffler(シンプルモード)	Length
61	Retrigger	Length
62		Pitch
63		BeatSync
71	Reverser	Length
81	Gator	Speed

この MIDI CC の割り当ては操作画面の各内蔵エフェクトのノブや入力そばにも記載しています。例えば、Delay(Granular Delay)では、下記のように MIDI CC 番号を記載しています。

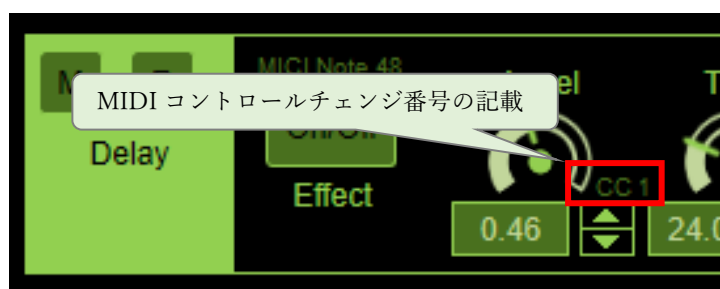


図 20 Delay での MIDI ノート割り当ての表記

## 4.6 MIDI によるオートプレイの記録

多くのアプリケーション(DAW など)ではオートプレイの内容をオートメーションに記録することはできません。

しかし、本 VST プラグインはオートプレイの内容を MIDI ノート及び MIDI CC で出力することができ、オートプレイの内容を別の MIDI トラックなどに記録し、再現することができます。ただし、MIDI CC は範囲が 0~127 のため、若干パラメーター操作に比べ精度が落ちる点はご了承ください。

オートプレイの内容を記録する際は Utsbox Glitch の MIDI 出力「Event Output」を MIDI トラックの MIDI 入力に接続します。

例えば、Cubase 10 では、MIDI トラック作成後「Inspector」から MIDI 入力先として「Utsbox Glitch」の「Event Output」を選びます。

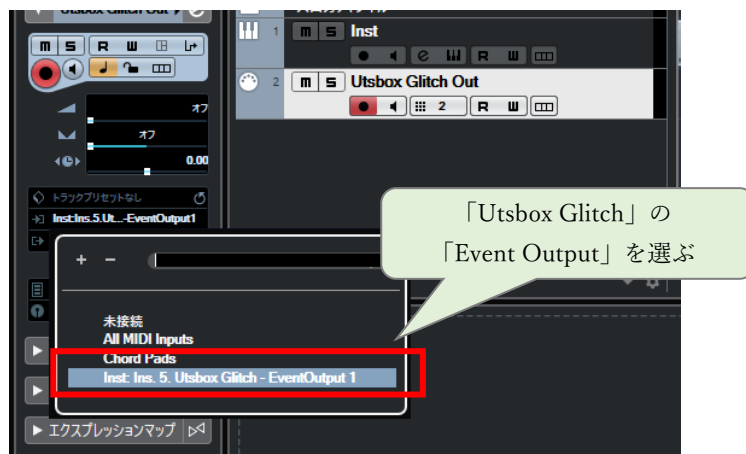


図 21 Utsbox Glitch の MIDI 記録設定

## 5 その他

---

### 5.1 免責事項

本 VST3 プラグインを使用したことによって生じたすべての障害・損害・不具合などに関しては、私と私の関係者および私の所属するいかなる団体・組織とも、一切の責任を負いません。各自の責任においてご使用ください。また、不具合の修正・要望の実装についての義務も負いません。

### 5.2 著作権について

本ソフトウェアの著作権は、作者である うつぼかずら が保有します。

個人による頒布や複製はファイルに変更を加えない限り自由です。頒布・複製時にご連絡をいただく必要はありません。

Web サイトや雑誌などによる頒布や転載、商業的目的の場合は事前にご連絡ください。内容によっては拒否させていただくことがございます。

### 5.3 連絡先

頒布・複製時や不具合・要望などの連絡先は下記になります。

Web サイト … <https://vstcpp.wpblog.jp/>

Twitter アカウント … @vstcpp (<https://twitter.com/vstcpp>)

なお、不具合・要望については匿名でもご連絡いただけます。

マシュマロ(匿名連絡) … <https://marshmallow-qa.com/vstcpp>



## 6 更新履歴

---

2021/ 3/7 Version 1.3

新規作成。

2021/ 3/9 Version 1.4

オートプレイ設定部の Length 入力について修正。

2021/ 3/26 Version 2.1

Utsbox Glitch のバージョンアップに伴い、全内容を修正

2021/ 4/12 Version 2.2

Shuffler のシンプルモード追加に伴い修正