

Nord Sample Editor

Nord Sample Editor は、Nord 製品で演奏するためのカスタムサンプルインストゥルメントを作成するアプリケーションです。オーディオインターフェイスまたはマイクがあれば、ボタンを押すだけで直接エディター内にオーディオを記録することができるほか、WAVE/AIFF ファイルのドラッグ & ドロップを使ったインポートにも対応しています。取り込まれた波形は自動的に 1 音ずつ分割され、スライスされたサンプルとしてキーボード上に割り当てられます。Nord Sample Editor はマネージャー機能を備えているため、編集したサウンドをお使いの機器にワンタッチで転送することもできます。

動作環境

Nord Sound Manager は、Windows 7 ~ 11 および High Sierra 10.13 以降の macOS と互換性があります。

☞ (訳注) Nord Stage 4 v1.2x ユーザーマニュアル (2024 年 2 月) に合わせた記載としています。

ファイル形式

Nord Sample Editor 上で行った操作は、独自形式のプロジェクトファイルに保存されます。プロジェクトファイルの拡張子は **nsmpproj** です。サンプルの作成に使用したオーディオファイルが書き換えられることはありません。

完成したカスタムサンプルをお使いの機器で実際に演奏するには、Nord Sample 形式で転送する必要があります。いったんコンピューターのストレージ上に保存することも、Nord Sample Editor を使って機器に直接転送することもできます。

Nord Sample 形式

Nord Sample 形式には新しい方から順に NSMP 4 (拡張子 **nsm4**)、NSMP 3 (拡張子 **nsm3**)、NSMP 2 (拡張子 **nsm2**) の 3 つの世代があります。

NSMP 4 に対応するモデル

- Nord Stage 4 以降
- Nord Piano 5 以降

NSMP 3 に対応するモデル

- Nord Stage 3 以降
- Nord Electro 6 以降
- Nord Piano 4 以降
- Nord Grand 以降
- Nord Wave 2 以降

NSMP 2 に対応するモデル

- Nord Stage 2 以降
- Nord Electro 3 以降
- Nord Piano 2 以降
- Nord Wave 1 以降

⚠ NSMP 2 形式では無音のゾーンの作成と、ループとフェードアウトの組み合わせがサポートされません。無音のゾーンを作成した場合、隣接する高域側のゾーンが低域側に拡張されます。ループとフェードアウトを組み合わせた場合、ループが優先され、フェードアウトが無効になります。

オーディオファイルの自動インポート

ファイルを Nord Sample Editor ウィンドウにドラッグしたり、ツールバーの **[IMPORT]** をクリックしてファイルを選択したりすると、自動インポートが始まります。

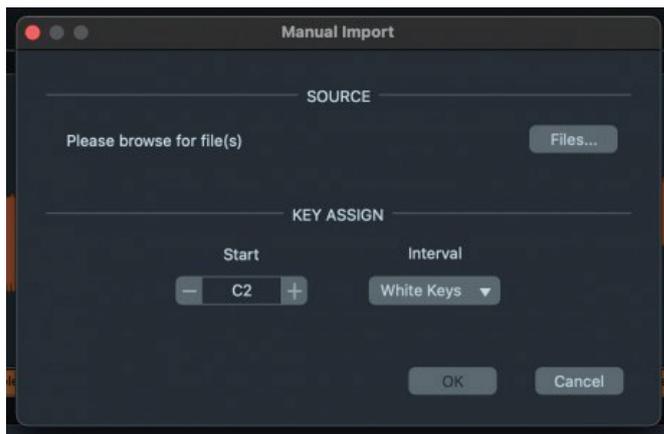
インポートされたオーディオは無音部分で分割され、おおよそのピッチに基づいてキーボード上にマッピングされます。これにより、複数のサンプルが連なった 1 本のオーディオファイルをもとに、カスタムサンプルインストゥルメントを作成することができます。

自動インポート機能がサンプルの境目を検出しやすいように、次のガイドラインに従いオーディオファイルを準備することをおすすめします。

- サンプルが、低音から高音に向かって順に並んでいること。
- サンプルとサンプルの間に、完全な無音があること。

オーディオファイルの手動インポート

オーディオファイルを手動でインポートするには、**[IMPORT]** プルダウンメニューから [Manual Import] を選択します。[Files] ボタンをクリックして 1 つまたは複数のオーディオファイルを選択し、[Start] で最初のサンプルのピッチ、[Interval] で用意したサンプル間の音程を指定します。



複数のサンプルが連なった 1 本のオーディオファイルをインポートすると、オーディオは無音部分で分割され、Start と Interval に基づいてキーボード上にマッピングされます。

1 つのファイルにつき 1 つのサンプルが記録されたオーディオファイルをインポートすると、それらは Interval 設定に従って個別のキーに割り当てられます。ただし、ファイル名に音名表記が含まれる場合、キーマッピングにはされません。

📌 Nord Sample Editor が認識できる音名表記は **C4** のように **C**、**C#**、**D** などの英語音名とオクターブを示す **0** から **8** までの数字の組み合わせからなるものです。

オーディオファイルをキーボード上のキーに直接ドラッグ & ドロップすることもできます。この場合ピッチと無音の自動検出はバイパスされ、オーディオファイル全体が 1 つのサンプルとして扱われます。

オーディオの録音

Nord Sample Editor には録音機能も搭載されています。このため、オーディオの録音からサンプルの分割、Nord Sample 形式での書き出しまでをワンストップで完結させることができます。

録音と再生に使うオーディオインターフェイスを選択するには、ツールバーの **[CONFIG]** をクリックして Configuration ウィンドウを開きます。

通常は入力チャンネル 1 と入力チャンネル 2 を、それぞれ左チャンネルと右チャンネルとして使用します。入力チャンネル 1 (左チャンネル) のみを使用してモノラルソースを録音する場合は、**[MONO (LEFT)]** をオンにします。

[RECORD] ボタンをクリックすると、Nord Sample Editor は録音を開始します。

自動で録音を開始する

[THRESHOLD] をオンにすると、スレッシュホールドモニターとスレッシュホールドレベルスライダーが表示されます。モニターで入力レベルを確認しながらレベルスライダーをドラッグし、楽器を演奏しているときのみ入力がスレッシュホールドを超えるよう、調節します。



[RECORD] ボタンをクリックすると、録音待機 (armed) 状態になります。録音待機中に入力レベルがスレッシュホールドレベルを超えると、Nord Sample Editor はすぐに録音を開始します。

i 録音には 1.5 秒のプリロールが追加されます。

? **[RECORD]** ボタンをクリックすると、Threshold オプションの有効 / 無効にかかわらず、手動で録音を開始することができます。

録音を停止すると、Nord Sample Editor はオーディオファイルがインポートされたときと同様に、分割とマッピングを行います。

ゾーンとルートキー

同じサンプルを参照する、隣り合ったキー同士の集まりを「ゾーン (zone)」と呼びます。ゾーンのうち、オリジナルのサウンド通りに発音するキーを「ルートキー (root key)」と呼びます。

ウィンドウ下部のキーボード上においては、ルートキーは塗りつぶされた角丸正方形で示され、重なって表示される数字は、同一のルートキーが指定されているサンプルの数を示します。

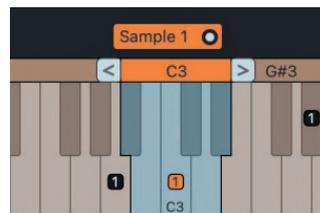
複数のサンプルが同一のルートキーに割り当てられている場合、キーボード表示の上部にラジオボタンが表示されます。ラジオボタンをクリックすると、出力するカスタムサンプルに実際に含めるサンプルを選ぶことができます。



ゾーンとルートキーの調節

ゾーンヘッダーの両端にはゾーン範囲調節ハンドルが表示されます。ゾーンの範囲を広げたり狭めたりするには、ハンドルをドラッグします。

通常では、ゾーンの範囲を調節すると隣接するゾーンの範囲も広がったり狭まったりします。隣接ゾーンとの連動を解除して切り離すには、ハンドルを右クリックすると表示されるメニューから [Detach Zones] を実行します。切り離されたゾーンの外側は「無音のゾーン」になります。



△ 無音のゾーンは NSMP 2 形式ではサポートされません。

▽ (訳注) ハンドルのドラッグ中に Alt/Option キーを押すと、隣接ゾーンと連動せずにゾーンの範囲を調節できます。

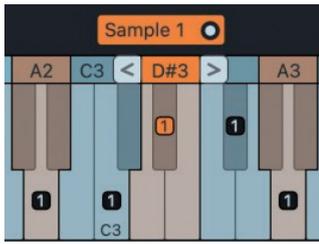
ルートキーの位置は、次の操作によって半音単位で調節できます。

- ・ ルートキーコントロールをドラッグする。
- ・ ルートキーコントロールを選択してから Sample Properties パネルの **ROOT KEY [+]** と **ROOT KEY [-]** を必要な回数だけクリックする。
- ?** すべてのサンプルを選択してからこれらの方法を使えば、カスタムサンプル全体のキーをシフトすることができます。

サンプルの選択

パラメーターの編集はサンプルごとに行います。編集するサンプルを選択するには、ウィンドウ下部のキーボード表示から、ゾーンをクリックします。選択中のゾーンのルートキーやヘッダーは、オレンジで表示されます。

複数のサンプルが同一のルートキーに割り当てられている場合、キーボード表示の上部にラジオボタンが表示されます。この中から編集するサンプルを選択するには、ラジオボタンのラベル部分をクリックします。



矢印キーを使うと、ゾーンやサンプルをすばやく選択することができます。↑キーまたは↓キーを押すと隣接するゾーン、←キーまたは→キーを押すとゾーン内の個別のサンプルを選択します。

複数サンプルの選択

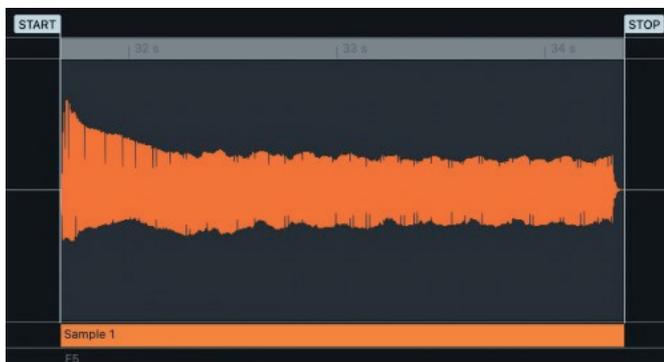
複数のサンプルを選択して同時に編集すると、効率よく編集作業ができます。複数選択には次の2つの方法があります。

- Select パネルの **[ZONE]** または **[ALL]** ボタンをクリックする。
- ゾーンのヘッダーまたはサンプルのラベルを、Shift キーまたは Ctrl/Command キーを押しながらクリックする。



サンプルの開始位置と終了位置の設定

サンプルの開始位置と終了位置を設定するには、波形ディスプレイの **[START]** ハンドルと **[STOP]** ハンドルをドラッグします。



波形ディスプレイのズーム表示

- サンプルの開始位置をよく見るには、Zoom パネルの **[START]** をクリックします。
- 水平方向にズームするには、波形ディスプレイの上でマウスを上下にスクロールします。

- 垂直方向にズームするには波形ディスプレイの上で、マウスの上下へのドラッグか、Shift キーを押しながらの上下スクロールをします。
- ズームアウトするには、Zoom パネルの **[AUDIO FILE]** か **[START-STOP]** をクリックします。



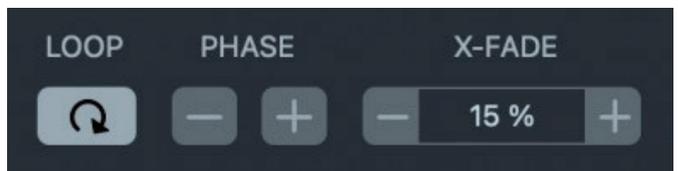
サンプルのループの設定

インポートまたは録音したサンプルの長さを超えるロングトーンを演奏するには、Sample Properties パネルの **[LOOP]** をオンに設定します。

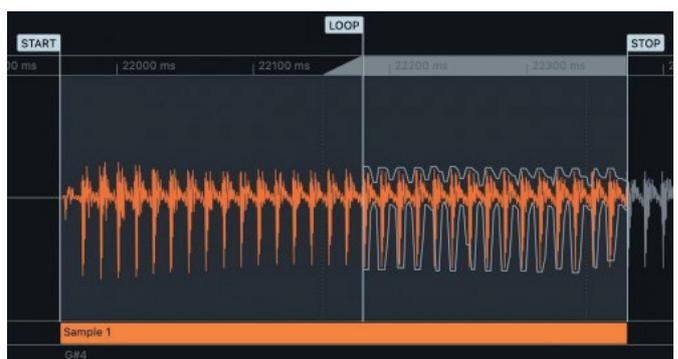
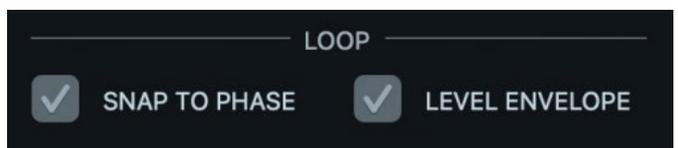
ループを適用すると **[LOOP]** ハンドルが波形ディスプレイに追加され、サウンドは Loop マーカーから Stop マーカーまでの間を繰り返し再生するようになります。

Nord Sample Editor には滑らかなループの実現に役立つ、いくつかの機能が搭載されています。

- **PHASE** — Stop マーカーの位置を微調整します。
- **X-FADE** — クロスフェードを 0% ~ 100% の範囲で適用します。



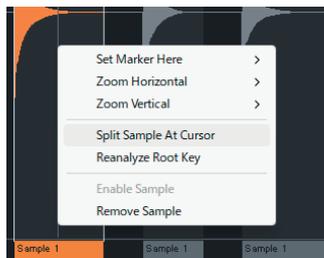
- **SNAP TO PHASE** — **[LOOP]** ハンドルと **[STOP]** ハンドルの操作を波形の周期にスナップさせます。クロスフェード中に音量の不自然な落ち込みが発生する場合、この機能をオンにしてからマーカーの位置を調整することで軽減することがあります。
- **LEVEL ENVELOPE** — クロスフェードを適用した後のループ区間の包絡線を、波形ディスプレイに表示します。



[PLAY] ボタンをクリックすると、ループを含むすべての編集を適用した後のサウンドを確認できます。



波形ディスプレイのその他の機能



サンプルの分割

サンプルを2つに分割するには、波形ディスプレイ上で右クリックして [Split Sample At Cursor] を選びます。サンプルはカーソルの位置で分割され、カーソルの右側は独立した新しいサンプルとして同じルートキーにアサインされます。

ルートキーの再解析

自動インポートによるサンプルの分割とマッピングの結果が正しくなかった場合には、Start マーカーと Stop マーカーを調整し、波形ディスプレイ上で右クリックして [Reanalyze Root Key] を選びます。

その他のプロパティ

さらなるブラッシュアップやカスタマイズに使えるいくつかのプロパティをご紹介します。

[FADE IN] をオンにすると、サンプルの先頭に 10 ミリ秒の短いフェードインが適用されます。

i サンプルによっては、打鍵のたびにアタック部に「ブチブチ」ノイズを生じてしまうことがあります。このような場合に Fade In オプションを試してみましょう。

[FADE OUT] をオンにすると、サンプルがフェードアウトするようになります。

☞ (訳注) Fade Out オプションとフェードタイムの操作は、ADSR エンベロープジェネレーターのディケイタイム (ミリ秒単位) およびサステインレベル (100% または 0% の二値) の設定と似ています。

⚠ ループとフェードアウトの組み合わせは NSMP 2 形式ではサポートされません。

[UNPITCHED] をオンにすると、サンプルはそのゾーン全体にわたり、キーに関係なく同じピッチで再生されるようになります。

[TUNE] は cent (1/100 半音) 単位でのチューニングを、**[LEVEL]** は dB 単位での音量レベルの調整を提供します。[Tools] メニュー > [Level] には、すべてのサンプルが同じ音量レベルで再生されるように調整する [Normalize] コマンドと、音量レベルの調整をリセットする [Reset] コマンドが含まれます。

プロパティのコピーとペースト

ゾーンとサンプルのプロパティ、およびサンプルに適用されたループ情報を、作業中の別のサンプルにコピーすることができます。

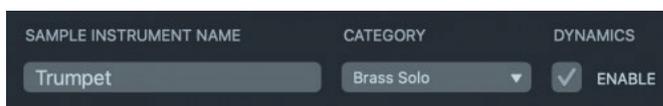
プロパティのコピーには、コピー元となるゾーン / サンプルを選択してから **[COPY]** をクリックし、コピー先の 1 つまたは複数のゾーン / サンプルを選択してから **[PASTE]** をクリックします。

☞ (訳注) 例外的に、Start マーカーの位置はコピーされません。

カスタムサンプルを機器に転送する

[SAMPLE INSTRUMENT NAME] に名前を入力し、**[CATEGORY]** で楽器としてのカテゴリを選びます。

DYNAMICS [ENABLE] にチェックを入れておくと、お使いの機器の **FILTER [VELOCITY]** や **AMP [VELOCITY]** をカスタムサンプルに対して有効にしたとき、楽器カテゴリごとに適切なベロシティレスポンスとエンベロープ設定が適用されるようになります。



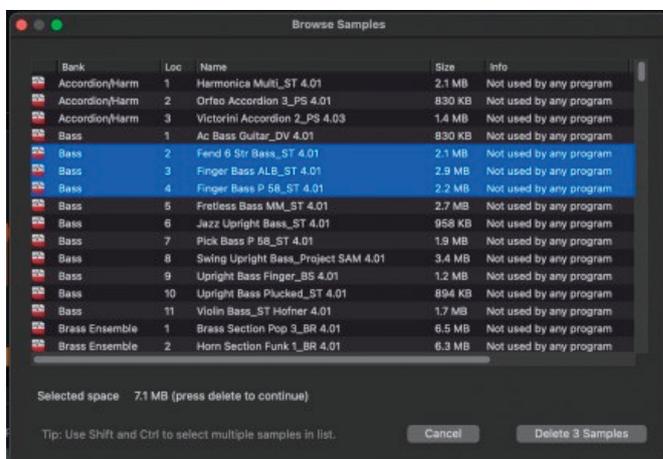
[SAVE & TRANSFER TO NORD] をクリックすると、Nord Sample Editor はプロジェクトの保存、プロジェクトフォルダーへの Nord Sample ファイルの生成、および接続された機器へのカスタムサンプルの転送を行います。

サンプルの転送を受けた機器は、新しく転送されたサンプルを自動的に選択するため、編集結果をすばやく確認することができます。

マネージャー機能

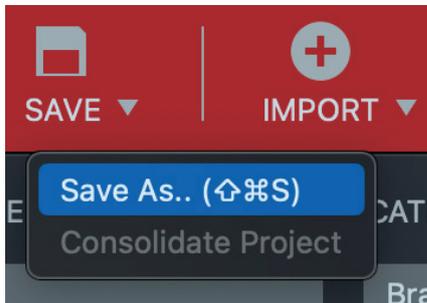
お使いの機器のメモリーに十分な空き容量がない場合は、**[MANAGER]** をクリックしてマネージャーを開き、不要なファイルを削除します。

Info 欄に「Not used by any program」と表示されているサンプルはどのプログラムからも参照されていないため、削除しても他のプログラムに影響を及ぼしません。



プロジェクトを管理する

ツールバーの **[SAVE]** をクリックすると、カスタムサンプルを機器に転送することなくプロジェクトを保存します。プルダウンメニューから **[Save As]** を選択すると、開いているプロジェクトに別の名前を付けて保存できます。



ツールバーの **[OPEN]** をクリックすると、既存のプロジェクトを開きます。プルダウンメニューには、最近使用したプロジェクトが表示されます。

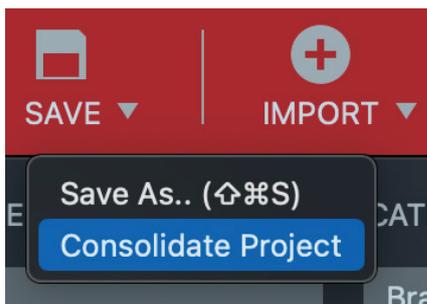
オーディオファイルを確認する

プロジェクトで使用されているすべてのオーディオファイルを確認するには、Audio File プルダウンリストを開きます。リストからオーディオファイルを選択すると、Nord Sample Editor はそのファイルが割り当てられているルートキーをフォーカスします。

フォルダーアイコンをクリックすると、そのファイルを含むフォルダーを File Explorer / Finder で開きます。

オーディオファイルをプロジェクトフォルダーにまとめる

[SAVE] プルダウンメニューから **[Consolidate Project]** を実行すると、Nord Sample Editor はプロジェクトフォルダーに「**Media**」という名前のフォルダーを作成し、その中にプロジェクトで使用されているすべてのオーディオファイルをコピーします。



既定の作業フォルダー

[Save As] コマンドでファイルとフォルダーの場所を指定しない限り、新しいプロジェクトは、Configuration ウィンドウの Default Working Folder オプションで設定されているフォルダーに保存されます。

Nord Sample Editor は初回起動時に、「ドキュメント」 / 「書類」フォルダー内に「**NordSampleEditor3Projects**」という名前のフォルダーを作成し、これを既定の作業フォルダーに設定します。

キーボードショートカットとマウスジェスチャ

キーボードショートカットとマウスジェスチャを使うと、カスタムサンプルの作成をすばやく進められます。ツールバーの **[TOOLTIP]** をオンにすると、ウィンドウ上の各コンポーネントにマウスポインターを合わせたときに、説明が表示されるようになります。

