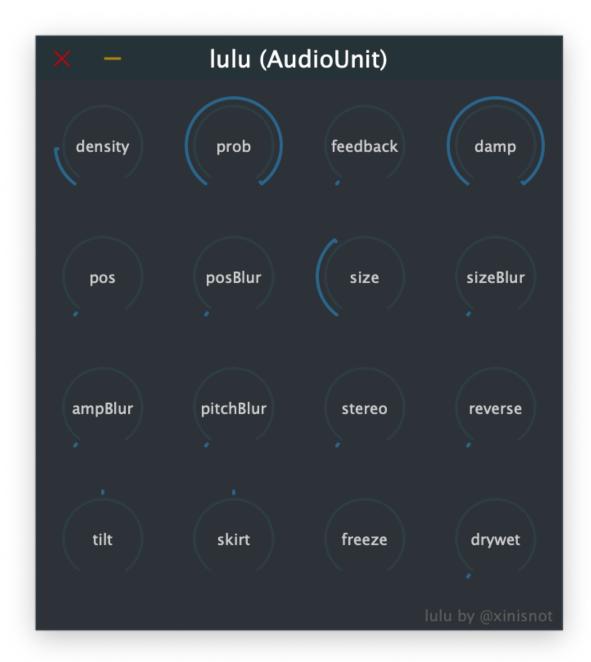
# GUI



各コンポーネントをダブルクリックすると、ナンバーボックスが現れます。数値を直接入力 することで、パラメータ値の微調整ができます。

# パラメータ

[]内は、オートメーションやマッピングに使用される、実際のパラメータ名。

## density

- [trigger/density]
- グレインを生成するトリガーの周 波数

## prob

- [trigger/probability]
- トリガーが発せられる確率

## feedback

- [feedback/amount]
- フィードバック量(単位: dB)

### damp

- [feedback/damp]
- フィードバックにかけるローパス フィルタ

## pos

- [cloud/position]
- グレインを生成するバッファの位置(単位: msec)

## posBlur

- [cloud/position\_blur]
- グレイン生成位置の偏差

#### size

- [cloud/grain\_size]
- グレインの大きさ(単位: msec)

### sizeBlur

- [cloud/grain\_size\_blur]
- グレインの大きさの偏差

## ampBlur

- [cloud/amp\_blur]
- グレインの振幅の偏差

### pitchBlur

- [cloud/pitch\_blur]
- グレインのピッチの偏差

#### stereo

- [cloud/stereo\_spread]
- ステレオスプレッド

#### reverse

- [cloud/reverse\_prob]
- グレインが逆再生される確率

#### tilt

- [cloud/window\_tilt]
- グレインの形状

#### skirt

- [cloud/window skirt]
- グレインの形状

#### freeze

- [record/freeze]
- フリーズ機能

## drywet

- [drywet]
- ドライウェット

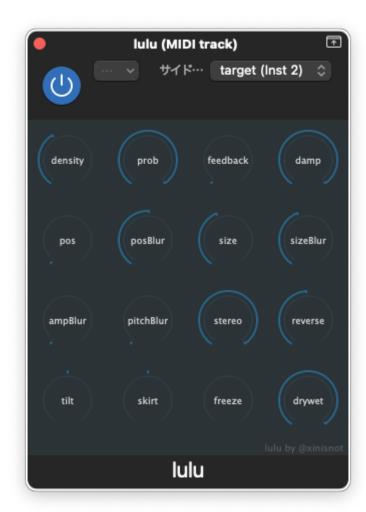
# 使い方

luluはオーディオエフェクトプラグインです。ただしMIDI入力が必要です。中央ドがグレインのピッチの基準であり、ピッチシフトが起こりません。

## 例. Apple Logicの場合

MIDIトラックを作成し、MIDIリージョンに適当なノートを書きます。作成したトラックのインストゥルメントとして、「AU MIDI制御エフェクト」からluluを選びます。「サイドチェーン」に、エフェクトをかけたいトラックを選びます。





# 例. Cycling '74 Maxの場合

次のようなパッチを作ってください。

