

# Cobalt Drift Neo 1.3 Manual 日本語版

マニュアルバージョン: 1.3.3

マニュアル改訂: GUI\_Fix\_04 v1.3 リリースアップデート

## 1. 製品概要

Cobalt Drift Neoは、Progressive Trance、Melodic House、Deep Progressive、Modern Trance向けに設計されたWindows用ソフトウェア・シンセサイザーです。

広がりのあるSuperWave Lead、短いPluck、温かいBass、Reese Bass、808 Bass、Pad、Keys、Arp、Atmos / FXを1つのシンセ内で作ることを目的にしています。

設計は1 Layer固定です。複雑なマルチレイヤー構造ではなく、OSC A / OSC B / OSC C、Filter 1 / Filter 2、Envelope、LFO、FX Rack、Mod Matrix、Preset Browserを1画面中心で操作できる構成です。

## 2. 動作環境

- OS: Windows 11 64-bit 推奨
- 形式: VST3 / CLAP / Standalone
- DAW: VST3またはCLAPに対応した64-bit DAW
- Standalone Audio: Windows Audio / WASAPI / DirectSound / ASIO
- ASIO: 使用する場合は、オーディオインターフェース付属のASIOドライバ、またはASIO対応ドライバが必要です

## 3. インストール

Cobalt Drift NeoはZipファイルで提供されます。インストーラーは使用しません。ProductパッケージとDemoパッケージは別々に書き出します。ProductパッケージにはProduct版のみ、DemoパッケージにはDemo版のみが入ります。使用するパッケージを展開し、使いたい形式のファイルを手動で配置してください。

パッケージを展開した直後、Cobalt Drift Neo本体にはInit BankとInit Presetのみが入っています。VST3、CLAP、Standaloneのアプリ本体には`.neo` Expansion Bankを埋め込んでいません。リリースパッケージには、ユーザーが手動でインポートするためのFactory Bankを`Expansions`フォルダに同梱します。

- `Factory.neon`
- `Factory Lite.neon`
- `Factory 1.1.neon`
- `Factory Lite 1.1.neon`

最初にインポートする推奨ファイル:

- `Factory Lite.neon`

Cobalt Drift Neoでは、Expansionを追加する場合、まずLite版の`.neo` Bankから使い始めることを推奨します。Lite版は音色の方向性を保ちながらCPU負荷を抑えた標準的な選択肢です。高性能なCPUを使用していて、より密度の高い通常版プリセットを使いたい場合は、`Factory.neon`などの`Lite`表記がない無印版をインポートして使用してください。

### VST3版

VST3ファイルまたはVST3フォルダを以下のどちらかに配置します。

C: / Program Files / Common Files / VST3 /

または:

%LOCALAPPDATA% / Programs / Common / VST3 /

配置後、DAWのプラグイン再スキャンを実行してください。

## CLAP版

CLAPファイルまたはCLAPフォルダを以下のどちらかに配置します。

C: / Program Files / Common Files / CLAP /

または:

%LOCALAPPDATA% / Programs / Common / CLAP /

配置後、CLAP対応DAWでプラグイン再スキャンを実行してください。

## Standalone版

Standalone版は任意の場所に配置できます。

例:

C: / Program Files / Cobalt Drift Neo /

または:

Documents / Cobalt Drift Neo /

起動後、OptionsからAudio/MIDI設定を開き、使用するAudio Output Deviceを選択してください。

## 4. 最初の音出し

### VST3 / CLAP版

1. DAWにCobalt Drift NeoをInstrument / Synthとして読み込みます。
2. MIDIトラックまたはInstrumentトラックにMIDIノートを入力します。
3. DAWのトラックモニター、ミュート、音量、Master出力を確認します。
4. BankメニューからImport Bankを選び、まず`Expansions/Factory Lite.neo`をインポートします。高性能CPU環境では、必要に応じて`Expansions/Factory.neo`、`Expansions/Factory 1.1.neo`、`Expansions/Factory Lite 1.1.neo`もインポートできます。
5. Bank、CAT、PRESETからインポートしたBankとPresetを選びます。

VST3/CLAP版は、MIDIノートが入力されないと音は出ません。

### Standalone版

1. Cobalt Drift Neo.exeを起動します。

2. OptionsからAudio/MIDI設定を開きます。
3. Audio Output Deviceを選択します。
4. 画面下部のPerformance Keyboardをクリックして音を確認します。
5. 外部MIDIキーボードを使う場合は、OptionsでMIDI Input Deviceを有効にします。

Standalone版の画面下部キーボードは、内部的にシンセエンジンへ接続されています。外部MIDI機器がなくても音出し確認ができます。

## 5. プリセット

Cobalt Drift Neoは、初回起動時にはInit Bankのみで起動します。毎回の新規起動時は`Init Basic Saw Neo`から始まり、Filter 1とFilter 2は`None`になります。

内蔵Bank:

- Init

内蔵Preset:

- Init Basic Saw Neo

Factory音色は、アプリ本体には埋め込まれていません。リリースパッケージには、手動インポート用の`.neo`形式のExpansion Bankが`Expansions`フォルダに付属します。使う前にBankメニューからインポートしてください。

- `Factory.neo`

- `Factory Lite.neo`

- `Factory 1.1.neo`

- `Factory Lite 1.1.neo`

Bonusや購入済みBankは、別途提供される場合だけ追加で使う`.neo`パッケージです。標準のFactoryリリースパッケージには含めず、アプリ本体にも埋め込みません。

BankでInit、User、インポート済みの`.neo` Bankを切り替えます。CATには、現在選択しているBankに実際に含まれるカテゴリだけが表示されます。PRESETで現在のカテゴリ内のプリセットを選択できます。

`<`/`>`ボタンで前後のプリセットに移動できます。カテゴリの最後で`>`を押すと、次のカテゴリへ移動します。

## 6. Expansion

Cobalt Drift Neoは`.neo`形式のExpansionに対応しています。

Expansionをインポートすると、BankまたはBrowser上でその`.neo`ファイル名のBankを選択できるようになります。Expansion内のプリセットはInit BankやUser Presetとは分離して管理されます。

### 別途配布Expansionのインポート手順

1. Zipを展開します。
2. Cobalt Drift Neoを起動します。
3. 画面上部のBankメニューを開きます。
4. Import Bankを選びます。
5. 展開したフォルダ内の`Expansions`/`Factory Lite.neo`を最初に選びます。

6.  
高性能なCPUで通常版の高密度プリセットを使いたい場合は、必要に応じて`Expansions/Factory.neb`、`Expansions/Factory 1.1.neb`、`Expansions/Factory Lite 1.1.neb`もインポートします。

7. まずはBank欄で`Factory Lite.neb`を選びます。高性能CPU環境では必要に応じて`Factory.neb`を選びます。

Bank欄には、`.neb`内部の名前ではなく、実際のファイル名が表示されます。

Expansionの保存場所:

```
%APPDATA% /CobaltDriftNeo /Presets /Factory /Expansions /
```

User Presetの保存場所:

```
%APPDATA% /CobaltDriftNeo /Presets /User /
```

## Lite Expansion

Version 1.3では、通常版のExpansionとは別に、CPU負荷を抑えたLite Expansionも同梱しています。

Lite版は、元の音色の方向性を保ちながら、CPU LvをNormalまたはEcoに設定し、Delay、Reverb、Chorus、Saturator、Distortionなどの負荷が高くなりやすい設定を控えめにしたPerformance向けのプリセットです。

同梱Factory Lite Expansion:

- `Factory Lite.neb`
- `Factory Lite 1.1.neb`

通常版プリセットは上書きされません。制作中にCPU負荷を下げたい場合、またはライブやノートPC環境で安定性を優先したい場合は、Lite版を選んでください。

## 7. 基本操作

### Bank

Init、User、インポート済みの`.neb` Bankなど、プリセットの大きな分類を選びます。

### CAT

Lead、Pluck、Pad、Bassなどのカテゴリを選びます。CATには、現在選択しているBankに含まれるカテゴリだけが表示されます。カテゴリを選ぶと、そのカテゴリの最初のプリセットが読み込まれます。

### PRESET

現在のカテゴリ内のプリセットを選びます。

### CPU Lv

CPU負荷と音質のバランスを切り替えます。負荷が高い場合は低め、音質を優先する場合は高めに設定してください。

- Eco: 最も軽い設定です。OSC補助成分、SuperWave side成分、FX modulation更新を軽くします。
- Normal: 通常制作向けの設定です。SuperWave LiteとWavetable Hybridを使いながら、音色の方向性を保ちます。
- Rich: 音質優先の設定です。密度をできるだけ保ちますが、多ボイス時のCPUピークが大きい場合はCPU-aware guardで保護します。

CPU Lvは既存プリセットのpolyphony、unison、wave\_indexを勝手に書き換えるものではありません。保存されている音色設定は維持したまま、内部DSPの処理量を変えます。

## Save

現在の音色を保存します。Demo版でもプリセット保存を使用できます。

## 8. 音作りセクション

### OSC A / OSC B / OSC C

3つのオシレーターで音の芯を作ります。Saw、Square、Triangle、Sine、Noise、Digital系、SuperWave系などを選べます。

各OSCでは、音量、ピッチ、デチューン、ステレオ幅、モーフ、トーン、シェイプなどを調整できます。

### SuperWave

広いSaw

LeadやTrance系の厚いサウンドに向けたオシレーターです。複数の波形を重ねたような密度とステレオ感を作れます。

Version 1.3では、CPU LvがNormalまたはEcoのときにSuperWave Lite処理が使われます。Richでも多ボイスのSuperWave再生時は、必要に応じて軽量SuperWave経路へ入ります。中心成分は高品質のまま残し、side成分を軽いWavetable / phase-offset supportで補うことで、広がりを保ちながらCPU負荷を抑えます。

SuperSaw / HyperSawの音が重い場合は、まずCPU

LvをNormalへ下げてください。さらに安定性を優先する場合はEcoを使います。

### Filter

音の明るさ、太さ、抜け、動きを作るセクションです。Cutoff、Resonance、Drive、Envelope Amountなどを使って、Pluckのアタック、Bassの太さ、Padの暗さ、Leadの開放感を調整します。

Version 1.3では、Filter type切替の`<` / `>` ボタン横にRouting selectorが追加されています。SerialはFilter 1の出力をFilter 2へ送るため、2段のLowpass、暗いSweep、強いResonanceの成形に向いています。Parallelは、ルーティングされたOSC信号を2つのFilter経路へ分けるため、Bandpass、Notch、2種類のFilter Colorを重ねた音作りに向いています。

OSC A / B / Cには、Voice選択横にFilter Destination selectorがあります。各OSCはFilter 1、Filter 2、Noneのどれへ送るか選べます。NoneはFilterを通さない経路です。Sub、Noise、Attack成分などをクリーンに残し、別OSCだけFilterで動かしたい場合に使います。

### Envelope

音量やフィルターの時間変化を作ります。

- Attack: 音の立ち上がり
- Decay: 立ち上がり後に下がる時間
- Sustain: 鍵盤を押している間の音量
- Release: 鍵盤を離した後の余韻

### LFO

周期的な揺れを作ります。Pitch、Filter、Volume、Panなどに割り当てることで、揺れ、トレモロ、動きのあるPadやArpを作れます。

## FX Rack

最大6つのエフェクトを組み合わせられます。

主なエフェクト:

- Dual Delay
- Reverb
- Equalizer
- Distortion
- Chorus X
- Multiband Saturator Lite

DelayとReverbはPluckやLeadの広がりに使います。DistortionとSaturatorはBassやLeadの存在感を増やします。Equalizerは音色の整理に使います。

FX Editorの大型表示の一部は、表示だけでなく直接操作にも対応しています。EqualizerではLOW / MID / HIGHのポイントをドラッグして周波数とゲインを調整できます。ReverbではLC / HC / TAIL / Wのポイントをドラッグして、Low Cut、High Cut、Mix、Damp、Density、Decay、Width、Modulationを調整できます。グラフ操作に合わせてノブ表示も更新されます。

CPU負荷が高いときは、Reverb Mix、Reverb Decay、Delay Feedback、Delay Mod、Chorus Voices、Saturator Driveを下げると効果があります。Lite Expansionでは、このあたりが最初から控えめに設定されています。

## MOD

Mod MatrixでLFO、Envelope、Macroなどをパラメーターへ割り当てます。演奏中に変化する音色や、動きのある音色を作るためのセクションです。

## Browser

Init、User、インポート済み`.neo` Bankのプリセットを一覧から選択できます。

SORTプルダウンでPreset Name、Type、Character、BPM、Ratingのどれで並べ替えるかを選びます。ORDERプルダウンでAscまたはDescを選びます。Ratingはローカル保存の1～5段階値で、各行のRatingプルダウンから設定します。

## 9. Demo版の制限

Demo版には以下の制限があります。

- 約30分で音声出力が停止します
- Preset Saveを使用できます
- Expansion Importは使用できます（`.neo`のドラッグ&ドロップImportにも対応）
- Expansion Export / Delete / Renameは使用できません
- 製品ロゴ付近にDEMOと表示されます

30分の制限に達すると、音声出力が停止し、Demo Time Limit Reachedのポップアップが表示されます。

## 10. トラブルシューティング

### DAWに表示されない

- VST3またはCLAPファイルが正しいフォルダにあるか確認してください。
- DAWのプラグイン再スキャンを実行してください。
- 64-bit DAWを使用してください。

### 音が出ない

VST3 / CLAP版:

- MIDIノートがプラグインに届いているか確認してください。
- DAWのトラックモニター、ミュート、音量を確認してください。
- Master出力がミュートされていないか確認してください。

Standalone版:

- Audio Output Deviceが選択されているか確認してください。
- 画面下部のPerformance Keyboardで音が出るか確認してください。
- 外部MIDIキーボードを使う場合は、OptionsでMIDI Input Deviceを有効にしてください。

### ASIOが表示されない

- オーディオインターフェースのASIOドライバをインストールしてください。
- ドライバをインストールした後、Standalone版を再起動してください。

### Expansionが表示されない

- Bankメニューから`.neo` ファイルをインポートしてください。
- CPU負荷を抑えたいときは、まず`Expansions / Factory Lite.neo` から使い始めてください。高性能CPU環境で通常版の高密度プリセットを使いたい場合は、`Factory.neo` または `Factory 1.1.neo` を選んでください。
- インポート後、BankまたはBrowserの表示を切り替えて確認してください。

### MIDI停止後やDAW停止後も音が鳴り続ける

- DAWのTransportを一度停止してください。プラグインはHostの再生状態がplayingからstoppedへ変わったことを検出し、active voiceとFX tailを即時停止します。
- DAWにMIDI panic機能がある場合は、All Sound OffまたはAll Notes Offを送ってください。
- MIDIキーボードやコントローラーが、Sustain PedalやNote Onを保持したままになっていないか確認してください。
- 再発する場合は、プラグインインスタンスを一度閉じて再読み込みし、同じPresetをCPU Lv Normalで確認してください。

### DAW再生やプラグインウィンドウが固まる

- GUI\_Fix\_03以降のビルドを使用してください。
- DAW内のVST3 / CLAP版では、Cobalt Drift Neo自身のリサイズハンドルを無効化しています。これにより、プラグイン外側のDAW操作領域までマウス判定が伸びるリスクを抑えています。
- 音を鳴らしたままDAW側のプラグインコンテナをリサイズする操作は避けてください。



- 和音Presetで不安定になる場合は、CPU LvをNormalにするか、Lite Expansion版のPresetを使用してください。

## 11. 推奨ジャンル

- Progressive Trance
- Melodic House
- Deep Progressive
- Modern Trance
- Wide Lead
- Pluck
- Pad
- Reese Bass
- Rolling Bass
- Atmosphere

## 12. Version 1.3 更新内容と使い方

Version 1.3は、1.1の安定化を土台に、Filter workflow、OSC routing、CPU挙動、Preset切替安全性、低cutoff時のFilter閉じ方を整えたアップデートです。起動直後はInitのみの状態にし、付属Factory音色は`.neo` Bankとしてユーザーがインポートする方式を継続します。Bonusや購入済みBankは、別途提供される場合だけ追加インポートする任意の`.neo` パッケージです。既存プリセットの互換性を優先し、保存済みのpolyphony、unison、wave\_index、APVTS parameter ID、filter type indexを維持します。

### 追加された主な機能

- Serial / Parallelを選べるFilter routing selectorを追加しました。
- OSCごとにFilter 1、Filter 2、Noneを選べるFilter Destination selectorを追加しました。
- BrowserにSORT / ORDERプルダウンを追加し、Preset Name、Type、Character、BPM、Ratingで並べ替えできるようにしました。
- Browser Ratingをローカル保存の1～5段階プルダウンにし、FactoryやExpansionの`.neo` bankを書き換えずに管理できるようにしました。
- Serial / Parallelの音声経路差を確認するFilter routing診断を追加しました。
- Filter 1、Filter 2、NoneのOSC destination差を確認する診断を追加しました。
- 同一ノート再発音時のvoice reuseとrelease中voice優先解放を確認する診断を追加しました。
- 高resonance / 低cutoff時のclosed-cutoff leakageを確認する診断を追加しました。
- Saw、Square、Pulse、Bright Saw、Soft Wide Saw、Reece Saw、Pluck SawにWavetable Hybrid処理を追加しました。
- CPU LvのEco / Normal / Richの実効差を大きくしました。
- NormalとEcoでSuperWave Lite Engineが働き、Richでも多ボイス時はCPU-aware guardが働くようになりました。
- 発音直後のCPU負荷を分散するAttack Budget Schedulerを追加しました。
- Factory / Factory Lite音色を外部`.neo` Bankとして扱う方式に変更しました。
- 既存バンクとは別にLite Expansionを追加しました。
- OSC wave CPU profile、Wavetable A/B parity、SuperWave CPU quality scalingなどの診断を追加しました。

### 音楽的な変化



Version 1.3の目的は、音を大きく別物にすることではなく、Cobalt Drift Neoらしい暗めで広がりのある質感を保ちながら、Filterをより音作りの中心として使いやすくすることです。

- Lead: SuperWave / HyperSawの広がりを保ちつつ、NormalやEcoでは軽く扱えます。
- Pluck: DelayやReverbに乗る短いアタックを維持しつつ、音量バランスを見直しました。
- Pad: BreakやIntroで使いやすい広がりを維持し、カテゴリ内の音量差を抑えました。
- Bass / Reese Bass: 低域の安定感とFilter Driveの存在感を保つように調整しました。
- Arp / Sequence: 小さい音になりすぎないように、音量と空間系のバランスを調整しました。
- Atmos / FX: 長い余韻を残しながら、過度なReverb負荷を抑える方向にしました。
- Filter routing: Serialは暗く強いFilter成形、Parallelは広いFilter Colorや動きのある質感に向いています。
- OSC destination: Noneを使うと、Filterで動くOSCとは別にクリーンな芯を残せます。

## CPU Lvの使い方

CPU負荷が気になる場合は、まずCPU LvをNormalにしてください。NormalではSuperWave Lite、Wavetable Hybrid、軽いcontrol-rate更新が働き、音色の方向性を大きく崩さずに負荷を下げます。

さらに安定性を優先する場合はEcoを使います。EcoではOSC補助成分、FX modulation、SuperWave side成分をさらに軽くします。ライブ、ノートPC、制作中のスケッチに向いています。

最終確認や音質優先の書き出し前にはRichを使います。Richは音質優先の経路ですが、多ボイス時のSuperWaveや重いFilterで大きなCPUピークが出る場合はCPU-aware guardで保護します。

## Lite Expansionの使い方

Lite Expansionは、通常版プリセットを置き換えるものではありません。Bankメニューから`Factory Lite.neo`などをインポートし、BankまたはBrowserでLite版のExpansionを選びます。通常版と同じ系統の音を軽い設定で使えます。

Lite版では、以下が控えめになっています。

- CPU Lv: Normal
- Delay Mix / Feedback / Mod
- Reverb Mix / Decay / Feedback / Modulation
- Chorus Depth / Voices
- Saturator Drive / Quality
- Distortion Drive / Oversampling

音作りを始めるときはLite版を使い、最終的に音の厚みが欲しい場合は通常版に戻す、またはCPU LvをRichに上げる使い方ができます。

## Filter改善

MS20 Lowpassのカットオフ段差問題を改善しました。安定性を保ったまま、bite、resonance、gritも少し戻しています。

また、複数のFilterモデルが似すぎないように、resonance、open cutoff、dry blend、modelごとのカーブを見直しました。MG Ladder 6 / 12 / 18 / 24のpole差も聴感上分かりやすくしています。

Version 1.3では、MG Ladderの低cutoff時の閉じ方も見直しました。MG Ladder 12 / 18 / 24でresonanceを上げ、cutoffを非常に低くしたとき、driven / dry由来の補助経路がcutoffに応じてより強く下がるようになっています。これにより、ladderらしい質感は残しつつ、24 dB Lowpassを閉じ切ったときに原音が残って聞こえる問題を抑えています。

より強く閉じたい場合はSerial routingを使います。2種類のFilter Colorを混ぜたい場合はParallel routingを使います。

## VoiceとUIの安定性

Version 1.3では、同一pitchのノートを連打したときに同じvoiceを再利用し、release中の同pitch voiceを優先的に解放するようになりました。音楽的なEnvelope挙動を維持しながら、不要なactive voiceを減らします。

Standaloneで別アプリからCobalt Drift Neoへ戻るときの反応も改善しました。不要なrepaintとtimer処理を減らし、ウィンドウ復帰時の待ち時間を抑えています。

GUI\_Fix\_03では、DAW内プラグインとしての安定性を追加で修正しました。VST3 / CLAPではエディタ自身のリサイズを無効化し、エディタ外のmouse / wheel eventを無視します。また、発音中は重いGUI表示更新を減らします。DAWのTransport停止時には、active voiceとFX tailを即時停止します。MIDIのAll Sound Off、Reset All Controllers、All Notes Offにも対応し、stuck noteからの復帰をより確実にしています。

## 互換性

Version 1.3では、既存プリセット、Expansion、DAW automationとの互換性を重視しています。

- APVTS parameter IDは削除していません。
- Filter type indexは変更していません。
- 既存の`.neo`ファイルは書き換え不要です。
- `voice\_polyphony`は自動で丸めません。
- `osc\*\_unison\_voices`は自動で丸めません。
- 既存の`wave\_index`は変更しません。

通常版プリセットの挙動を維持したい場合は、そのまま通常版を使ってください。軽量化したい場合はCPU LvまたはLite Expansionを使います。