



P930 LUNAR LANDER

クイックガイド

Version 1.0

Preface

P930 Lunar Lander は、プレートリバーブとディレイのすべての魅力を高めながら、オーディオ信号に対する比類のないコントロール、シェーピング、エンハンスを提供します。リバーブユニットの真価は、単体のサウンドにあるのではなく、ミックスに自然に溶け込み、シームレスにオーディオの一部となる能力にあります。P930 は、最初からこの調和の哲学を体現し、直感的でありながら精度の高いブレンドを提供し、かつて想像もできなかった方法でエフェクトを簡単に配置できるようにします。

P930 は独特なプレートリバーブと BBD アナログディレイのサウンドを捉え、拡張されたコントロールにより、これまで到達できなかった音響の可能性を解き放ちます。BBD、リバーブ、出力モジュールにトリプル P42 サチュレーションエンジンを搭載し、BBD とリバーブモジュールの両方で調整可能な帯域幅コントロールを提供。ディレイモジュールには、独立したチャンネルのための Ping Pong アルゴリズムが含まれています。ユーザーは、BBD とリバーブモジュールを直列または並列で構成でき、柔軟なダッキング回路や調整可能なノイズ、複数の WET/DRY ブレンドオプションにより、その能力をさらに向上させます。通常のフルウェットモードで使用されるエフェクトとは異なり、P930 は個々のトラックにインサートエフェクトとしても効果的です。

Pulsar Modular のオーディオプラグインは、その豊富な機能と多彩な音色により、他のプラグインに比べて習得に時間がかかるかもしれません。しかし、私たちのデザインは、あなたのスタジオで欠かせない存在となり、長く愛用されるツールを提供することを目指しています。P930 もその例外ではありません。

Lunar Lander を使い込むうちに、時間と空間を自在に操り、音楽に自然と溶け込み、理想的なサウンドスケープを生み出してくれることに気づくでしょう。もし、新たなリバーブやディレイプラグインが本当に必要か悩んでいるなら、P930 Lunar Lander の完璧なパフォーマンスが、その価値を何度も何度も証明してくれます。

Ziad Sidawi
Audio Equipment Designer & CEO
Pulsar Modular LLC.

History

自然界に存在するすべてのものは、エネルギー、周波数、振動によって特徴づけられ、形作られ、影響を受け、生命を吹き込まれています。それはまるで、私たちの心臓が刻む鼓動の振動が体内で共鳴するように、自然界の繰り返しのパターンが周囲に脈打ち、反響し、あらゆる瞬間、あらゆる場所で私たちと共に存在しているのです。

自然な減衰を再現するための最も革新的な方法の一つは、1969 年にオランダのフィリップス研究所で開発されました。それは、火事を消すためにバケツを手渡していく光景から着想を得た『バケツリレー装置 (BBD)』という遊び心あふれる名前が付けられています。BBD は一連のコンデンサーを使ってアナログ信号を段階的に伝送する高度な装置で、離散クロックサイクルによって制御されています。各反復は徐々に暗く、静かになり、自然な減衰を模倣するのです。



Fire Bucket Brigade by Monroe Historical Society



1957 年以前、自然な残響音を録音するには、特別に設計された部屋で録音し、マイクの配置を工夫して空間感を伝える必要がありましたが、不要な周波数や位相のキャンセルを避けるのは困難でした。この問題に応えるため、ドイツの EMT 社は、画期的な電気機械式残響装置である EMT 140 を開発しました。この大きな振動板を内蔵した装置は、スタジオ録音において革命を起こし、1970 年代から 1980 年代にかけてデジタルによるプレートリバーブの再現が登場するまで、スタジオ録音の基盤となりました。



処理された信号を極性反転

ドライシグナルとリバーブの開始との間の遅延時間

タップして PRE-DELAY のタイミングを手動で設定

Short、Medium、large Plate のセレクタ

HPF/LPF - 低周波数および高周波数ポイントを設定
BANDWIDTH - バンド幅を縮小または拡張

PRE-DELAY を Host BPM に固定

PRE-DELAY にタイムオプションを追加

付点音符

三連音符

リバーブ信号の高周波成分を吸収

リバーブのテイル設定

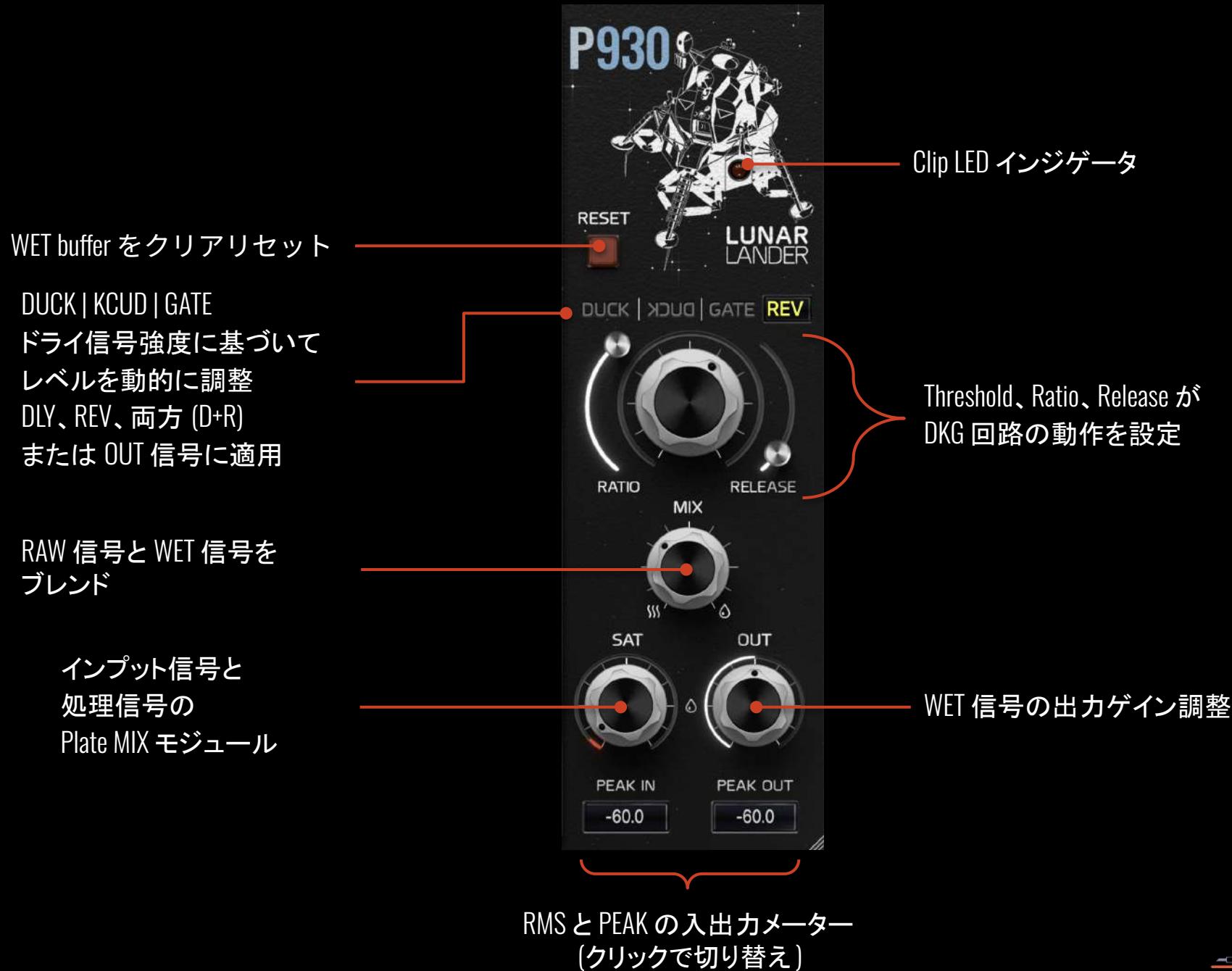
Diffusion のクオリティ

信号が仮想の表面とどれだけ積極的に相互作用するか

Plate Reverb 処理信号に P42 Climax Signature Saturation を適応

インプット信号と処理信号の Plate MIX モジュール







RESET ボタンを押すと内部バッファがクリアされます。これにより、進行中の WET 信号のディレイやリバーブが即座に消去され、バッファがリセットされます。



クリップインジケーター LED は、信号が 0 dBFS に達し、内部でクリッピングされると赤く点灯します。



DKG 回路 (DUCK | KCUD | GATE) 内部で RAW 信号にサイドチェインされたダイナミクス処理回路で、ディレイ (DLY)、リバーブ (REV)、組み合わせ (D+R)、または出力信号 (OUT)へのルーティング可能な選択肢に適用されます。

設定された THRESHOLD レベルに基づく信号減少の動作 :

DUCK: RAW 信号がスレッショルドを超えたとき (Compressor 動作)

KCUD: RAW 信号がスレッショルドを下回ったとき (Soft Slop Downward Expander 動作)

GATE: RAW 信号がスレッショルドを下回ったとき (Hard Slop downward expander 動作)

THRESHOLD は DKG 回路がトリガーされる RMS レベル (Peak ではない) を設定します。

RATIO: 適用される圧縮または Downward Expander の量

RELEASE: 圧縮 (Duck) または Downward Expander (KCUD および GATE) の回復速度 / 時間を制御



Tip: P930 をコンプレッサーとして使用します！ BBD および PLATE REVERB モジュールをバイパスし、DKG 回路を DUCK に設定し、DKG ルーティングオプションを OUT に設定します。

MIX ノブを使用して生の信号とブレンドし、お好みで調整します。

また、OUT ノブを使用して圧縮された信号レベルを増加させることもできます。さらに、SAT ノブを使用して圧縮された信号にサチュレーションを追加することもできます！

OUTPUT モジュールは、以下から WET 信号を受け取ります：

- Series modules workflow (1st Module が 2nd Module に信号を送り、その後 OUTPUT Module に送られる)
- Parallel workflow (2つのモジュールの信号を合成して OUTPUT モジュールに送る)



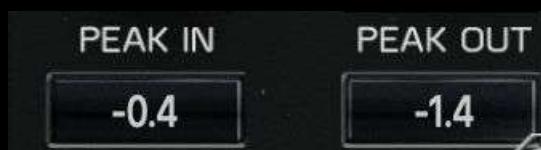
MIXノブは、WET 信号と DRY 信号のブレンドを制御します。

Tip: MIXノブでブレンドのルールを設定できることを覚えておいてください。ブレンドしながら異なるアルゴリズムを試して、適切なフィーリングを見つけてください。



SAT P42 サチュレーションは、OUTPUT モジュールに到達する信号に適用されます。これは WET 信号に適用され、ドライ信号には適用されません。

OUT ノブは、WET 信号の最終レベルを調整するためのクリーンな出力ステージを提供します。ドライ信号には適用されません。



ラベルまたは値エリアをクリックして、RMS と PEAK IN/OUT メーター間で切り替えます。

Note: RMS または PEAK の選択は、プリセット内に保存されます！



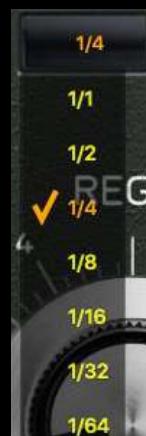
LED ボタンでディレイモジュールをバイパスする。

Clock Rate をビート毎分 (bpm) またはミリ秒 (ms) で表示する。

Lock 2 DAW は、CLK RATE を DAW の bpm と同期させます。この機能が有効な場合、CLK RATE ノブは無効になります。

TAP ボタンを使用すると、CLK RATE を手動で設定できます。希望するタイミングに合わせてリズムに合わせてクリックします。通常、4/4 拍の音楽の場合は、少なくとも 1 小節分のクリック (通常はビートで 4 回のクリック) を推奨します。

Tip: Lock 2 DAW スイッチを ON/OFF することで、CLOCK RATE をホストの bpm に簡単に設定することができます。これはスタート地点として便利です。



Time Subdivision は、Clock Rate の速度を音楽的な時間間隔に分割してディレイ時間を設定します。異なる時間のサブディビジョンを選択しても、Clock Rate ノブの位置は変わりません。例えば、500ms の Clock Rate で $\frac{1}{4}$ を設定すると、 $\frac{1}{8}$ では 250ms、 $\frac{1}{2}$ では 1000ms になります。

Tip: 60 bpm は、デフォルトの $\frac{1}{4}$ 時間間隔で 1 秒ごとに 1 ビートを意味します。より小さい $\frac{1}{8}$ ではディレイタイムが 0.5 秒に短くなり、 $\frac{1}{2}$ では 2 秒に長くなります。



Dotted オプションはオフビートに配置され、シンコペーション効果を生み出します。
Triplet オプションはスウィングまたはシャッフル感を生み出します。



LR トリムポットは、各チャンネルのディレイ信号を CLK RATE の % でオフセットし、ステレオイメージを広げ、深さと質感を強化します。また、オフセットを増加させることで興味深いリズミックパターンを作り出します。



TEXTURE は REGEN が Delay Line に Feedback する際に変化する BBD 回路の歪みと Grit を増幅します。これにより、美しい Slapback Echo からサイケデリックな SF 効果までの幅広い結果が得られます。TEXTURE は Clean から Warm、Grit まで調整できます。

WARNING トップツールバーの BBD NOISE スライダーは、BBD 回路にノイズを追加します。極端な REGEN と最大の BBD ノイズおよび TEXTURE を設定すると、信号がノイズや歪みに圧倒され、クリッパー回路で過酷で Crackling な音が発生する可能性があります。



REGEN ノブは、遅延信号の一部が Delay Line の始まりに Feedback される回数を制御します。このダイヤルを 8 以上に設定すると、ランアウェイ効果が得られます。この効果には注意が必要で、出力レベルが内部クリッピングに達するまで増加し続ける可能性があります。

Tip: ランアウェイが発生している場合、停止する方法は 2 つあります。RESET ボタンをクリックすると、内部バッファがクリアされ、即座に停止します。一方、REGEN を下げると、徐々に停止します。ランアウェイ効果の作成と使用に関する詳細については、このユーザーガイドの How-To Section をご覧ください。



L+R は標準のステレオ PING-PONG ディレイで、遅延信号が左右の信号を組み合わせ、最初に 1 つのチャンネルで現れ、その後反対のチャンネルにバウンスすることでリズミカルな往復運動を生み出します。Echo はステレオフィールド全体にブレンドされ、広がりのあるダイナミックなリスニング体験を提供します。

L|R は、左右のチャンネルが独立してピンポン効果を維持し、L 信号が R チャンネルにピンポンせず、その逆も同様です。これにより、元のステレオイメージを保持しながら、明確でコントロールされた Echo パターンが得られます。



MOD RATE ノブは、Delay Line に適用される低周波オシレーション (LFO) のレートを制御し、MOD DEPTHが0でない場合にはピッチ変化のスピードに影響を与えます。これにより、ディレイ信号に様々なエフェクトが生まれ、コーラスやビブラートから FMベルのような音まで幅広い効果を得られます。1 Hzまでの周波数では、ピッチがゆっくりと揺れ、サブトラクティブシンセシスの LFOのような効果が得られます。1 Hzから20 Hzの間では、ビブラート効果が生成されます。20 Hzを超える周波数では、LFO自体が聞こえるようになり、粗く非和音的なトーンが生じます。

Note: 非和音性は、倍音の周波数が基音の周波数の整数倍からどれだけ逸脱しているかの度合いを示します (和音系列)。20 Hz を超える非和音トーンが元の信号と同じ周波数を共有すると、その結果として心地よい和音的な信号が得られます。



Modulation Depth ノブは、Delay に適用される LFO の振幅を制御し、ピッチ変化の量に影響を与えます。このノブがゼロの状態では、Modulation Rate だけでは信号に影響を与えることはできません。

SATURATION は P42 Climax 回路によって駆動されます。これはモジュール固有のもので、BBD 処理された信号にのみ適用されます。SATURATION を増加させると、Delay Line において次第に増加するハーモニック歪み、ピークコントロール、微妙なパンチ、周波数のカラーリングが現れます。



BANDWIDTH、HPF、LPF は連携して、モジュールの処理された (WET) 信号用のバンドパスフィルターを形成します。HPF と LPF がフィルターの端点を設定し、BANDWIDTH ノブがそれを微調整して、ミックスに完璧にフィットするエフェクトを作り出します。

Tip: P930 をミックスで聴きながら、まずは HPF を設定してボーミーな低域を取り除き、次に LPF で高域を削ります。最後に BANDWIDTH を使用してバンドパスフィルターを微調整し、ミックスにスムーズにフィットさせます。



Polarity Flip は、MIX ノブの前で信号の極性を反転させます。極性を反転させることで、Delay Line の位相問題を修正したり、意図した効果を強調したり、サウンドデザインでのクリエイティブな可能性を広げることができます。



MIXノブは、BBDで処理された信号と入力信号のブレンドを制御します。入力信号は、Moduleが直列に設定されている場合の BBD の位置によって定義されます。

- BBD が 1st Module であれば、それは RAW 信号です。
- BBD が 2nd Module であれば、それは Plate Module を通過した信号です。

IN ゲインスライダーは、BBD 回路に強く (Hot) または弱く (Soft) 入力信号を送り込み、キャラクターを調整するために使用できます。OUT ゲインスライダーは MIX の前に配置されており、MIX ブレンドが行われる前に Wet 信号のレベルをクリーンに調整することができます。

Tip: OUT を上げると、Wet 信号が入力信号よりも大きくなり、最初の音が当たった後に『膨らむ』ような感覚が得られます。IN と OUT は音が異なり、IN はより緊張感とテクスチャーが強く、OUT は処理されたサウンドのより大きなバージョンになります。



PRE-DELAY は、最初の音が終わってから最初の反射音が聞こえるまでの時間であり、これにより初期アタックがミックスの中でしっかりと際立つようになります。Pre-Delay 時間を調整することで、空間的な特性を強調しつつ、ソース音の明瞭さや輪郭を損なわないバランスを実現することができます。

Tip: 従来の BBD Slapback Delay の代わりに、PLATE REVERB を使用してスラップバック効果を試してみましょう。SHORT DECAY と約 125ms の聞こえる PRE-DELAY を設定します。Plate ベースの Slapback オプションを見つけるには、プリセットを確認してみてください！

PRE-DELAY TAP は、最初の音から最初に聞こえる反射音が始まるまでの時間を設定します。使用時には、最初のクリック(TAP)が音符を表し、2回目のクリック(TAP)がリバーブの開始タイミングを表します。これにより、ソースを聴きながら理想的なプレディレイ時間を想像し、それを P930に2回の連続クリックで反映することができます。

Time Subdivision は、Pre-Delay 時間を音楽的なタイムインターバルに分割して遅延時間を設定します。PRE-DELAY ノブは、異なる Time Subdivision を選択しても位置は変わりません。たとえば、 $\frac{1}{4}$ で 20ms の Pre-Delay が設定されている場合、 $\frac{1}{8}$ では 10ms、 $\frac{1}{2}$ では 40ms になります。



Tip: Time Subdivision を使用して、選択した Pre-Delay 時間を音楽的に細分化し、空間を定義します。0~10ms はベッドルーム、10~20ms は中規模のスペース、20ms 以上はホールのような大きなスペースをイメージしてください。

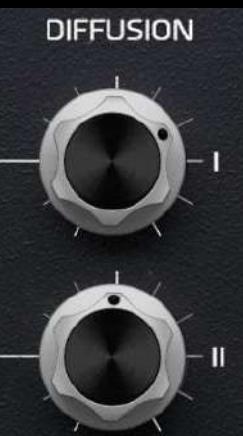
LOCK & DRAW は DRAW モードの上部で Pre-Delay の ms 値にアクセスします。この後 Time Subdivision を選択してその値を調整できます。この機能がアクティブになると、PRE-DELAY ノブは無効になります。



DAMPING は、Plate Reverb で使用される機械的メカニズムを模倣し、Reverb 信号内の高周波成分を吸収します。選択した周波数以上のすべての周波数が吸収対象となります。



DECAY は、Reverb 音が消えていくまでの時間を制御します。これは非常にスムーズな 4段階の Decay Process を使用して実装されています。Decay Time は、選択した PLATE SIZE に大きく依存します。DECAY に加えて、聞こえる Reverb Tail は DAMPING によっても大きく影響を受けます。機械的なハードウェアと同様に、異なるパラメーターで試しながら、オーディオがどのように影響を受けるかを聴いて感じることが重要です。



DIFFUSION は、聞こえる音波の散乱を指します。拡散を理解するための最も簡単な方法は、クリック音が不規則な形状の表面に当たったときを考えることです。高い拡散を持つ表面では、クリック音が『シューッ』と広がります。拡散が少ない表面では、反射音が『ザラザラ』とした音になります。低い拡散を持つ表面では、反射音が明らかに連続したクリック音になります。

DIFFUSION I は、リバーブの音質を制御し、0 で暗く、100 で明るくします。.

DIFFUSION II は、最初に設定された音色を維持しながら、信号が仮想表面とどのようにアクティブに相互作用するかを調整します。0 ではより閉じた、より内向的な感じになり、100 ではより開放的で広がりのある感じになります。



PLATE SIZE セレクタは、1980 年代初頭の高級デジタルエフェクターに見られる 3 つのプレートデザイン (Small, Medium, Large) を切り替えます。

Note: モノ信号が入力されると、P930 は疑似ステレオ信号を生成します



SATURATION は P42 Climax 回路によって駆動されています。これは Module 特有のもので、PLATE 処理された信号にのみ適用されます。サチュレーションルーチン は Reverb に対して顕著な効果をもたらし、増加するにつれて強いインパクトと重みを与えます。



BANDWIDTH、HPF、LPF は、Plate REVERB 信号のために単一のバンドパスフィルターを形成します。HPF と LPF がフィルターの端点を設定し、BANDWIDTH ノブがそれを微調整して、ミックスに完璧にフィットするエフェクトを作り上げます。

Tip: Plate Reverb は低域でモヤモヤしがちですので、まず HPF を設定して低域のこもりを取り除き、その後 LPF を調整して高域を削減するか、LPF を増やしてよりモダンなサウンドにします。最後に BANDWIDTH を使用してバンドパスフィルターを微調整し、ミックスにスムーズにフィットさせましょう。



ノブは、PLATE REVERB で処理された信号と入力信号のブレンドを制御します。
入力信号は Module がシリーズで設定されているときに Plate の位置によって定義されます：

- PLATE が 1 番目のモジュールの場合、これは RAW 信号です。
- PLATE が 2 番目のモジュールの場合、これは BBD Module から出る信号です。

IN ゲインスライダーは、PLATE に対して Hot または Soft に「Hit」させ、キャラクターを増減するために使用できます。

OUT ゲインスライダーは MIX の前に配置され、レベルをバランスさせるか、元の信号を上回ることでスワリングエフェクトを生み出すことができます。



Bypass はオーディオ信号を処理せずに通過させる機能です。



Polarity Flip はオーディオ信号を反転させます。



オーバーサンプリングはサチュレーションルーチンにのみ適用され、ホストのサンプルレートの倍(x2)で動作します。

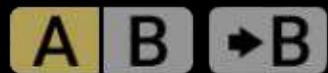


BBD NOISE は BBD 回路の特徴的な特性であり、Delay Line 信号に特に適用されます。

ノイズをオフにすることもできます。



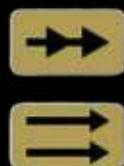
Vintage: ダークでクラシックな BBD サウンド
Modern: クリーンで拡張された BBD サウンド



A/B は、A と B の間で素早く比較するための一時的なストレージを提供します(プリセット内に保存されません)。A と B の間を切り替える際にマウスを動かす必要がありません。矢印ボタンを使用すると、アクティブなサイドから非アクティブなサイドにコピーできます。また、プリセットを一時的なストレージにロードすることも可能です。



Module Order Switch は、Module の順序を切り替えます。Delay から Reverb、またはその逆に切り替えます。これは、ルーティングスイッチがシリーズで設定されている場合にのみ適用されます。



The Routing Switch は、信号が Module によってシリーズ(1つの Module が別の Module に接続される)で処理されるか、パラレル(信号が分割され、それぞれの Module に別々に送られる)で処理されるかを決定します。

Sin3dB

- **Linear:** Dry Level は Full Gain から Wet Level を引いた値に等しいです。
- **Balanced:** Dry と Wet が比例してミックスされます。
- **Sin3dB:** 3dB の等電力正弦法を使用し、Wet/Dry 比に関係なく Smooth で一貫した Loudness を維持します。
- **Sin4.5dB:** Sin3dB に似ていますが 4.5dB の緩やかな値を使用し異なるバランスと音色特性をもたらします。
- **Sin6dB:** 6dB の値を使用し、さらに緩やかなカーブを提供します。
- **SR3dB:** 3dB 平方根は、3dB の等電力平方根法を使用し Linear ルールと比較して Smooth で一貫した Loudness を提供します。
- **SR4.5dB:** SR3dB に似ていますが 4.5dB の値を使用し、異なる音色特性をもたらす緩やかなカーブを提供します。

M.OUT 0.0

TM.OUT スライダーは、最終的な出力信号のレベルを調整するためのクリーンな出力ゲインステージを提供します。



About – バージョン番号やデモの有効期限を確認します。

License Status – ライセンスの管理を行います。

User Guide – ユーザーガイドを開きます。Set Default Size – これはグローバル設定です。

現在の GUI ウィンドウサイズを新しいインスタンスのデフォルトとして設定します。

プリセットマネージャー

お気に入り
フォルダー — お気に入りの
プリセットを自動的に表示し
ます。

展開／折りたた
み矢印 — フォ
ルダーまたはサ
ブフォルダーを
開閉します。

左側のパネル
(ツリービュー)
— フォルダーと
サブフォルダーを
表示します。

★ (アクティブ
な星) : このプリ
セットはお気に入
りにも登録さ
れています。

プリセットは、異なるフォルダー、サブフォルダー、またはルート間でドラッグ & ドロップして移動できます。クリックするとプリセットを読み込み、ダブルクリックするとプリセットを読み込んでプリセットマネージャーウィンドウを閉じます。

プリセット名フィールド
— 現在読み込まれてい
るプリセット名を表示し、
クリックするとプリセット
マネージャーを開きま
す。

矢印ボタン — 同じフォ
ルダー内で前または次
のプリセットに移動しま
す。



新しいフォル
ダー: 新しい
フォルダーを
作成します。

保存: 選択し
たプリセットを
上書きしま
す。

名前を付けて
保存: 現在の
設定を新しい
プリセットとし
て保存しま
す。

名前を変更: プ
リセットまたは
フォルダーの名
前を変更しま
す。

削除: 選択し
たプリセットま
たはフォル
ダーを削除し
ます。

右側のパネル
(リストビュー) —
選択したフォル
ダー内に含まれ
るプリセットを表
示します。

選択されたプリ
セット — シング
ルクリックで読
み込み、ダブル
クリックで読み
込んでプリセット
マネージャーを
閉じます。

閉じる: プリセット
マネージャーウィ
ンドウを閉じま
す。

Modifier keys

CTRL+ALT (Windows) CMD+OPTION (macOS) + マウスオーバーで
一時的にパラメータをバイパスします。

- BBD Module
 - Bypass the Left and/or Right Offset screws.
 - Bypass the TEXTURE.
 - Bypass the SATURATION.
 - Bypass the BANDWIDTH.
 - Bypass the MOD DEPTH.
- Plate Module
 - Bypass the PRE-DELAY.
 - Bypass DAMPING.
 - Bypass SATURATION.

SHIFT+マウスオーバーで一時的に表示モードを変更します。

- Clock Rate ノブで bpm と ms を切り替えます。.
- Subdivision、dotted または triple アイコンで、適用されているディビジョンを表示します。
- オフセットネジで表示を % から ms に変更します。

SHIFT+Click+Drag: カウンターゲイン補償

- MIX ノブや IN または OUT スライダーを調整し、対になるコントロールで均等に補償します。

Pro Tools のオートメーション

macOS: Control + command + option (⌃ + ⌘ + ⌥)

Windows: CTRL + ALT + START (Symbol)

ノブやスライダーの微調整

macOS: control (⌃)

Windows: CTRL

キーを押しながら左クリックしてドラッグ、または右クリックしながらドラッグ

コントロールをデフォルトの状態に戻す

macOS option (⌥)

Windows: ALT

キーを押しながら左クリック、またはダブルクリック

How-To

- **Rhythmic Patterns:** BBD Module の L&R トリムポットを操作しながらRAW 信号をミキシングしてリズミカルなパターンを試してみましょう。L|R ピンポンを追加して、オフセットリズムパターンがクリーンで明確なままになるようにします。REGEN を好みに合わせて追加し、繰り返されるDelay によって作成される空間情報がクロスオーバーを避けて美しく広がるようにします。
- **Wider Stereo Field:** BBD+PLATE をシリーズで使用します。BBD では L および R トリムポットを調整し、MOD RATE と MOD DEPTH (0.5 未満) を少し加え、好みに応じてサチュレーションを追加します。Plate 側では DIFFUSION I を 50 以上に、DIFFUSION II を 100 に、DAMPING を最大 15 kHz に設定します。
- **Track Insert:** まずは音質を整えます。MIX を 90% WET に設定して、ディレイ信号がほぼ独立して聞こえるようにします。望む音が得られたら(BANDWIDTH コントロールを設定した後)、MIX ノブを使って理想的なブレンドを設定します。
- **Dark vs Bright:** ダークな Delay/Reverb は Dry 信号の後に隠れ、追加のボディ感を与えます。一方で、明るい Delay/Reverb は前面に残り、はっきりとした繰り返しを持つクリアなサウンドを保ちます。
- **Modulation:** 音は軽くモジュレートするとより面白くなります。MOD RATE と MOD DEPTH を使って求めるビブラートを作り、短いまたは大きな時間のサブディビジョンを選んで、ディレイが入力信号からくっつくか分離するかを決めます。
- **Hardware MIDI Controller:** P930 のパラメータをコントローラーにマッピングして、マウスポインタではできない複数のノブを同時に操作します。Lunar Lander の使用感は、本物のハードウェアユニットのように感じ、反応し、サウンドが進化します。探索を終えるころには、数時間が経過していることでしょう！
- **Wipe & Restart:** RESET ボタンは処理バッファをクリアします。これを使って、特定のポイントでのランアウェイディレイやスウェーリングリバーブを突然停止させ、トランジションやドロップを強調することができます。リズミックまたはスタッターエフェクトのためにRESET を自動化することも可能です。この柔軟性により、革新的なサウンドデザインと音声のダイナミックな操作が可能になります。

プリセットの管理

インストール

インストール中に「プリセットをインストール」オプションを有効にしたままにすると、工場出荷時のプリセットが上書きされます。

ただし、自分で作成したプリセットはそのまま残ります。

工場出荷時のプリセットを編集して保存しておきたい場合は、アップデート時に「プリセットをインストール」のチェックを外してください。

プリセットの保存

プリセットマネージャーの「名前を付けて保存」を使用して、自分専用のプリセットを作成できます。

これにより、今後のアップデートで上書きされるのを防ぐことができます。

また、プリセットマネージャー内でフォルダーやサブフォルダーに整理することも可能です。

あなたのプリセットは次の場所に保存されます：

- Windows: C:\Users\Public\Documents\Pulsar Modular\P930 Lunar Lander\Presets
- macOS: /Users/Shared/Pulsar Modular/P930 Lunar Lander/Presets

フォルダーやサブフォルダーを整理、名前の変更、新規作成することができ、すべての変更は自動的にプリセットマネージャーに反映されます。

Pro Tools プリセット管理

Avid Pro Tools で P930 Lunar Lander を使用する場合、Pro Tools は他の多くの DAW とは異なる方法でプラグインのプリセットを管理します。P930 Lunar Lander の内部プリセットシステムをPro Tools 独自のプリセット管理とシームレスに連携させるために、次の手順に従ってください。

1. プラグインのデフォルト動作を設定する
 - プラグインウィンドウ上部のヘッダーバーにあるプリセットドロップダウンメニューを開きます。
 - 次に Settings Preferences → Set Plug-In Default to → User Setting を選択します。
 - これにより、P930 Lunar Lander はプラグインを挿入するたびに工場出荷時のデフォルト設定に戻るのではなく、最後に使用した設定やユーザー定義の設定を自動的に呼び出すようになります。
2. プリセットをセッションフォルダーに保存する
 - もう一度プリセットメニューを開き、Settings Preferences → Save Plug-In Settings to → Session Folder を選択します。
 - これにより、すべてのカスタム P930 Lunar Lander 設定がグローバルな設定ディレクトリではなく、現在の Pro Tools セッションフォルダー内に保存されます。
 - この設定は、共同作業や別のシステム間でセッションを移動する際に特に便利で P930 Lunar Lander の設定がセッションと一緒に自動的に移動します。

ヒント: 両方のオプションを有効にすると、Pro Tools と P930 Lunar Lander の内部プリセットブラウザ が連携して動作し、セッション間で一貫したリコールとスムーズなプリセットワークフローを実現します。

P930 Lunar Landerのアンインストール

Windowsの場合

- VST3: ‘C:\Program Files\Common Files\VST3\Pulsar Modular’, locate the ‘P930 Lunar Lander.vst3’ folder and delete it.
- AAX: ‘C:\Program Files\Common Files\Avid\Audio\Plug-Ins\Pulsar Modular’, locate the ‘P930 Lunar Lander.aaxplugin’ folder and delete it.
- Shared: ‘C:\Users\Public\Documents\Pulsar Modular’, locate the ‘P930 Lunar Lander’ folder and delete it. This folder contains the user guide and presets. If no other folders exist under ‘Pulsar Modular’, this can be deleted as well.

macOSの場合

- AU: ‘/Library/Audio/Plug-Ins/Components’, locate the ‘P930 Lunar Lander.component’ file and delete it.
- VST3: ‘/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/Pulsar Modular’, locate the ‘P930 Lunar Lander.vst3’ file and delete it.
- AAX: ‘/Library/Application Support/Avid/Audio/Plug-Ins/Pulsar Modular’, locate the ‘P930 Lunar Lander.aaxplugin’ folder and delete it.
- Shared: ‘/Users/Shared/Pulsar Modular’, locate the ‘P930 Lunar Lander’ folder and delete it. This folder contains the user guide and presets. If no other folders exist under ‘Pulsar Modular’, this can be deleted as well.

Concept & Workflow Design: Ziad Sidawi
Fine-tuning & Features: Cryss Synthient
Plugin Development: Mesut Saygılı
GUI Development: Max Ponomaryov / azzimov GUI design – www.behance.net/azzimov
User Guide: Kevin Eagles
Page Layout: Kevin Eagles & Hisham Sidawi & Burak Öztürk
Copywriter: Haya Sidawi
Testers: Liam Black Jerome A. Fernandez Matthias Klein
 Les Cooper Jeremiah Goertz Jamie Mallender
 Kevin Eagles Gus Granite Rozko Music (aka b0se)
 Thomas Etholm Jake Jacob Burak Urgay

Please kindly report any errors or omissions in this user guide to psupport@pulsarmodular.com.

Copyright 2025, Pulsar Modular LLC

P/N: 19624, Rev. 1.0

P930 Lunar Lander is a plugin name owned by Pulsar Modular LLC

制限事項

ユーザーは、PULSAR MODULAR LLC のオーディオプラグインをリバースエンジニアリング、分解、リサンプリング、インパルスレスポンスプロファイルの作成、再録音、デコンパイル、全体または一部の改変・変更を行ってはなりません。これらの行為は、レンタル、リース、配布、再パッケージ（~~営利目的か否かを問わず~~）の意図を持って行われる場合も含まれます。

AAX and Pro Tools are trademarks of Avid Technology. Names and logos are used with permission.

Audio Units is a trademark of Apple, Inc.

VST is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

All other trademarks contained herein are the property of their respective owners.

Pulsar Modular LLC

Georgia, Tbilisi, Saburtalo District, Bakhrioni Street,
N 22, Apartment N 75

www.pulsarmodular.com