



# MONA for Diva ドキュメンテーション

- インストール方法
- 新しいUIを学ぶ
- ダウンロードとアップデート

# テーマのインストール

## macOS

---

1. "Macintosh HD/Library/Application Support/u-he/Themes" のフォルダにアクセスし、テーマフォルダ("MONA")をドロップします。
2. Divaを開きます。
3. 右上の歯車アイコンをクリックし、環境設定を開きます。
4. 「Default Skin」の項目で、「MONA」を選択します。

## Windows

---

1. Divaフォルダを見つけます。通常であれば"C:\VSTPlugins\u-he:Diva.data"にあります。
2. "Support:Themes"に移動し、テーマフォルダをドロップします。もしそのようなフォルダがない場合には、自分で新規作成します。
3. Zebraを開きます。
4. 右上の歯車アイコンをクリックし、環境設定を開きます。
5. 「Default Skin」の項目で、「MONA」を選択します。

# プリセットのインストール

- Divaを開きます
- **ブラウザ画面**を開きます
- **User**フォルダを右クリックしてメニューを表示します
- **open in Explorer** (Windows) / **reveal in Finder** (macOS)を選択します。
- 現れたフォルダに、プリセットフォルダをドロップします。

# カスタムフォントのインストール

MONAはカスタムフォントを使用しており、これもまたインストールが必要です。(これをインストールしない場合は、初期フォントが代わりに使用されます。)

## macOS

---

"Macintosh HD/Library/Application Support/u-he/Diva/Fonts"フォルダにいき、"Inter"という名前のフォントフォルダをドロップします。

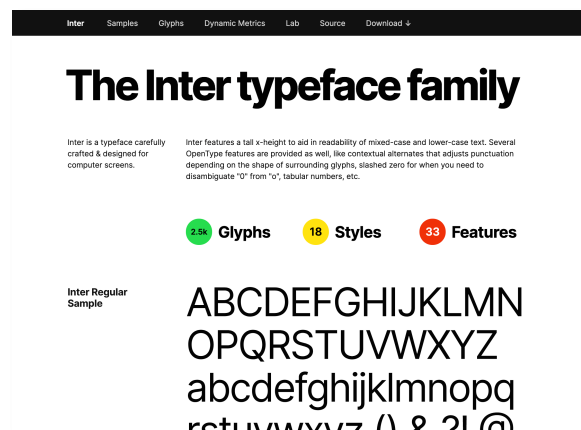
## Windows

---

1. Zebraフォルダを見つけます。"C:\VSTPlugins\u-he\Diva.data"にあるはずですが。
  - 2."Data:Fonts"フォルダに移動し、"Inter"という名前のフォントフォルダをドロップします。
- △該当するフォルダがない場合は、自身で新規作成してください。

**Inter** はOFLフォントで、コンピューター画面のために慎重に作成されています。

<https://rsms.me/inter/>



# 新しいUIを学ぶ

—MONAを完全に理解するために

-レイアウト構造

-モジュレーションシステム

-LFO

-OSC

-Trimmers

-エフェクト

-プリセットブラウザ

-展開可能なメニューバー

-外観設定

-自分でカスタマイズ

MONAは、元のスキンとは大きく異なるレイアウトと操作性を持っています。説明が必要そうな点について、以下で解説していきます。

## レイアウト構造

MONAはマンモスのように巨大なGUIを有します.....ほとんど全てが一画面に収まっており、例外的に画面を遷移するのは以下の場合のみです。



### (1) プリセットブラウザ

このルーペアイコンから、プリセットブラウザを開くことができます。

### (2) 編集/演奏の表示切り替え

詳細編集をするEDITビュー(デフォルト)と、ホイール/キーボードが配置されているPLAYビューとの間を切り替えることができます。

### (3) 外観設定パネル

このアイコンをクリックすると、外観設定パネルが開き、いくつか見た目に関する設定を好みで選択できます(後のセクションで詳述)。

### (4) 展開可能なメニューバー

Note Priority、Transient、マイクロチューニングなど一部の非常にマイナーなパラメータは、見た目をスッキリさせるためデフォルトでは隠されています(後のセクションで詳述)。

△(2)および(4)の状態に関しては、**全DIVAのインスタンス**が単一の設定を共有しています。たとえば2つのDivaトラックを作成し、片方でキーボードビューに切り替えた場合、もう一方を開くと、そちらも同様にキーボードビューが表示されます。

# モジュレーションシステム

MONAは、AIKOやNeumannなどの先行製品から受け継いだ"Massive Modular System"を搭載しています。このシステムは基本的にそれらと同じです。



- ・ノブの下にあるボックス ("mod box"と呼びます) をドラッグしてモッドの深さを制御します。
- ・ボックスを右クリックしてモッド・ソースを変更します。
- ・ノブの周りのリングはモッドのかかり具合を表示します。これらのリングに直接触れる必要はありません。

また、このバージョンから、モッドのソーステキストの左側に**アイコン**が追加されました！このアイコンをクリックすると、モッド・ソースを変更できます。これは実験的な機能ですが、右クリックをあまり使いたくない人にとって便利なはずです。

## Mod boxか否か

Mod boxは、ドラッグで操作するというちょっと特殊なメニューボックスです。通常のメニューボックスの中にもモッドソースに関連したものがありますが、これはクリックで単にモッドソースを切り替えるものですから、この二者の区別はちょっと紛らわしいかもしれません。

これらをより明確に区別するために、モッドボックスにはボックスの右側に**上下の矢印アイコン**があります。



この矢印から、ドラッグ操作をするということを何となく読み取ってもらえれば幸いです。

# LFO

オリジナルのスキンとは異なり、LFOセクションは上部パネルに配置され、切り替え可能な他のモジュールたちの横にあります。OSCモデルによって外観が変わるものの、**機能的には100%同じ**です。異なるスタイルに変わるのは、純粋に視覚的な愉しみのためだけです！



-LFOの**深度を表すランプ**がヘッダーに追加されています。値が正か負かは区別されておらず、とにかくランプの光が強ければ値が深いことを表します。

-波形の選択は**アイコンのクリック**で行います。ここではドラッグによる波形の切り替えは利用できません。

# OSC - Triple VCO



Triple VCOのデザインは、いくつかの古典的なハードウェアを合体させたキメラのようです。名前を言ってしまうと、**Mini**、**voyage**、および**37**です。レイアウトはモデルのセンスに非常に似ているので、迷子になることはないでしょう。

- "Mini"に含まれていない機能に対しては、一貫して黄色のボタンが使われています。したがって、黄色=新しめの機能という公式が成り立ちます。たとえばプリセットを開いたときに黄色のランプが光っていなければ、そのパッチは古き良き"Mini"を思わせる古典的な音色である可能性が高いです。分かりやすいですね？

- 波形ノブの周りには、それぞれのモジュレーションのかかりを示すモッドリングがあります。これらのリングは、左側のSHAPE MODノブと3つのルーティングスイッチとリンクしていて、どのノブに対してモッドがかかっているのかを一目で確認することができます。

- Tuneノブについては、モッドリングはついていません。これはu-he GUIプログラミングにおける"**8回制限**"という制約のせいで搭載できませんでした。残念ですが仕方ないです.....



# OSC - Dual VCO



Dual VCOは、モデルシンセに似せて垂直方向に区分されたレイアウトを採用しています。モデル機はスライダーを中心にしたデザインなのですが、ここでは"Massive Modular" システムを実装するため、スライダーの代わりにノブが多くの部分で選ばれています。

-PW/FREQモッドのルーティングは、モデル機のルーティングラベルを模したフラットデザインのボタンで表示されています。PWMは2つのオプション(VCO1/Both)しかないのですが、ボタン付近をクリックすればどこでも設定が切り替わります。一方でFREQモッドは4つのオプションがあるため、各ボタンをクリックして状態を設定します。

## OSC - DCO



DCOは、オリジナルのスキンとは非常に異なる外観をしています。

-上部のディスプレイは波形セクターです！ワ~~~~可愛い。

-DCOは、モッド深度をスライダーで表現している唯一のセクションです。ただモッドボックスを使用している点は同じで、ボックスをドラッグしてモッドの深さを調節します。右側のオレンジ色のスライダーがモッド深度を表していて、これを直接ドラッグすることもできます。

## OSC - Dual VCO Eco



DVCO Ecoのデザインはオリジナルスキンとほとんど同じなので、説明することは何もありません。

# OSC - Digital



Digital OSCは、OSCの中で最も抜本的にリアレンジされたセクションです。基本的には「リング & ボックス」のモジュレーションシステムに従っていますが、デジタルOSCは1つのソースに対し2つのターゲットという設計を採用しているため、やや複雑化しています。

-矢印は、モジュレーションのルーティングをオン/オフにするためのトグルです。

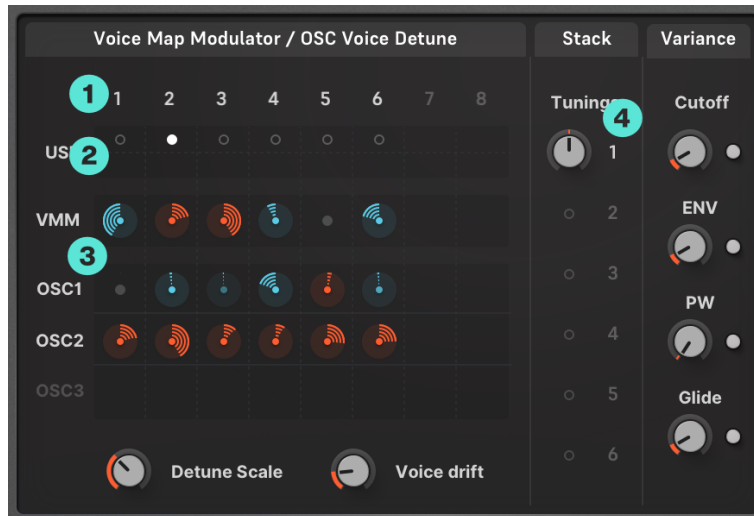
-中央のボックスは「モッドボックス」で、他のモッドボックスと同じように機能します（ドラッグしてモッドの深さを設定したり、アイコンをクリックしてモッドソースを変更したりなど）。

-モッドのルーティングが実際にONになっている場合にのみ、対応するノブにモッドリングが表示されるので、モジュレーションがどのように機能しているかを視覚的に確認できます。

-左端のボックスはチューンモッドで、これに関してはOSC1/2の両方に固定でルーティングされているため、ロックするアイコンがついていて、変更できないことを示唆しています。

# Trimmers

Trimmersセクションはかなり抜本的にリデザインされているので、説明があるでしょう...



## (1)ボイス数

ボイス数を表示しています。8ポリより音数が少ない場合、数字がグレイアウトしてそれを示します。この数字をクリックしてボイス数を変えることもできます。

## (2)ボイス使用状況

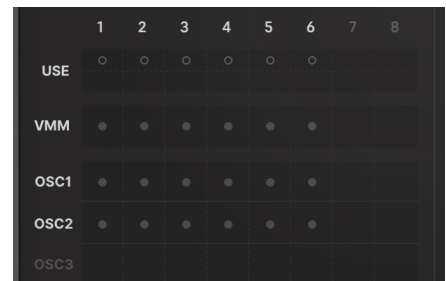
現在のボイスの使用状況を示していて、白いランプが点灯しているのが使われているボイスです。このセルをクリックすることでもまたボイス数を変更できます。

## (3)Voice Map Modulators / OSC Voice Detune

赤/青の円はVMMやVoice Detuneのノブで、赤=正の値、青=負の値を表します。プリセットの状態を確認するとき小さな目盛を読むのに嫌気が差したため、+/-の区別に色を用いることにしました。

値がゼロの時は小さな白丸以外は何も表示されないのですが、少しでも値が動いていれば分かります！

またOSC3の列は、モードがTriple VCOの時にしか表示されません。他のモードではOSCが2つしかなく、OSC3の列があっても何の意味も為さないため、非表示となっています。



## (4)Stack Voice Tunings

ここでも数字をクリックすることでスタック数を設定することができ、また非使用のボイスのチューニングノブは自動的に非表示になります。

## エフェクト - Delay



"L, C, R"の三つのレーンは、それぞれ左、中央、右のディレイ時間を表しています。

-ハンドルから離れたどこかをクリックしてそのままドラッグすると、値が整数単位で動く仕様となっていて、これは1/4、3/8などのよくあるディレイタイムを設定する際に便利です。

-ハンドルの近くを押してドラッグすると、値を細かくコントロールできます。

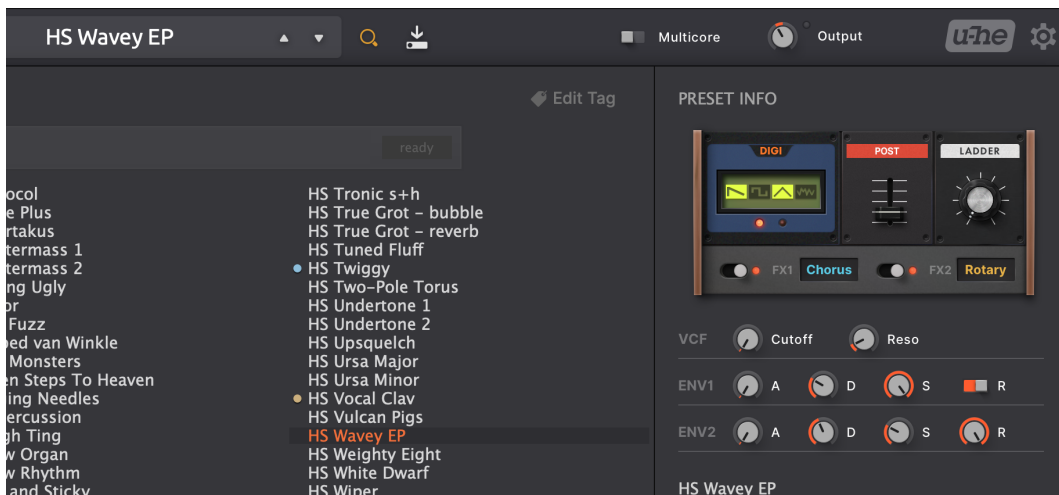
## エフェクト - Rotary



(1)この領域をクリックすると、**Rotary Mode**のメニューが開きます。アイコンは各モード(Normal/Sync Bass/No Bass)を視覚的に表示しています。

(2) この領域を上下にドラッグして、**ステレオ幅**を調整できます。2つのマイクのアイコンは、ステレオの広がりを見覚的に表現したものです。

# プリセットブラウザ



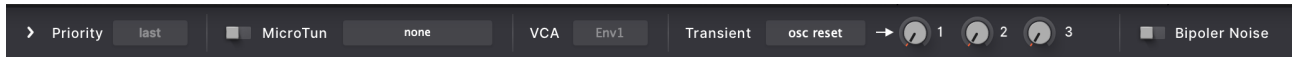
新しいプリセットブラウザには**Easy Access**と呼ばれるエリアがあり、最重要のパラメータ群にアクセスできます。

モジュールのサムネイルをクリックすると、モジュールを変更するメニューが開きます。なお、これらのサムネイルは単なる静止画像であり、実際のパラメータを反映していません。

ここからエフェクトをオン/オフしたり、エフェクトを切り替えたりすることもできます。

## 展開可能なメニューバー

フッターには展開可能なメニューバーがあり、瑣末なパラメータたちの“墓地”となっています。



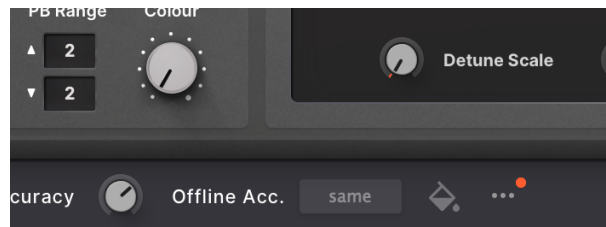
例えば、Note priorityを"last"以外に設定することはほとんどないでしょう。ファクトリープリセットでは、これを"highest"や"lowest"に設定しているものは1375個中42個しか存在していません。ほとんど触ることがない。そのためメインGUIから外されているというわけです。

なお、OSC phase resetのノブは、Transientモードが "osc reset"になっているときしか表示されません。他のモードではこれらのノブは効果をなさないからです。

## 通知システム

こうした項目をしまうことで見た目はスッキリさせられますが、しかしそうすると今度はプリセットをロードする度に、これら非表示になったパラメータの間で何かが起こってプリセットに大きな影響を与えているのではないかと心配してしまうのが人間の性です。けっきょくただ何も起こっていないことを確認するためにバーを何度も開くことになってしまう....

それを防ぐために、「通知」システムが搭載されています！パラメータが普通でない状態のときには、赤いドットが表示される仕組みです。



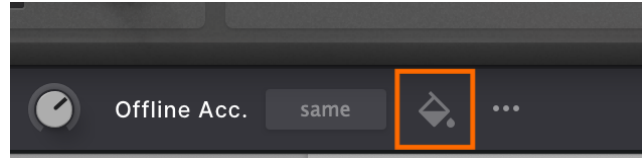
“普通”の状態というのは以下のとおりです：

Note Priority	Last
Microtunings	Off
VCA Source	ENV1
Transient	analog
Bipolar Noise	On

これらのうちひとつでも異なる設定になっていれば、赤いドットが表示されます。これで、果てしない心配の渦から抜け出すことができます🤗

## 外観設定

デフォルトのスキンには、両端のウッドパネルをカスタマイズする謎機能があります。MONAではこのシステムを応用して、いくつかの外観カスタマイズを用意しました。フッターからそのパネルにアクセスできます。

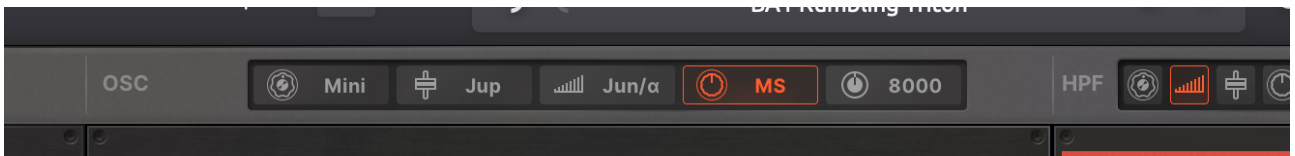


## ロゴ

ロゴの色を選択できます。"Variable"に設定すると、ロゴの色がDivaの"Color"ノブに従って変化します。現在、このロゴが"Color"ノブに反応する唯一の要素ですので、カラーを確認したい場合にこのVariableを利用してください。

## OSCモデル名

"Original"に設定すると、OSCモデルのセクターが"Triple"、"Dual"などの公式の名前ではなく、モデルのハードウェアを示唆するラベルを表示するようになります。

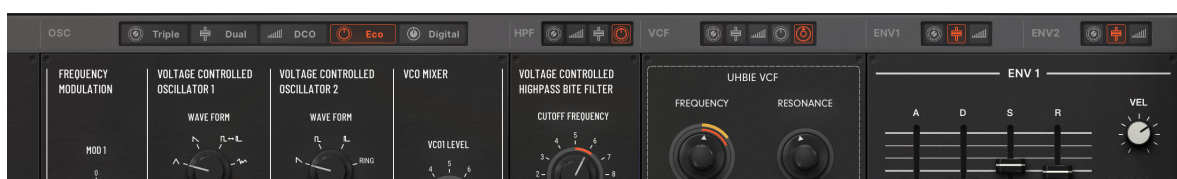


## ENV (Analog)

AnalogモードのENVモジュールは、デフォルトだと"Jup-8"を思わせる、鮮やかなオレンジのヘッダーが特徴のデザインをしています。しかしAnalog ENVは最も標準的なモデルであるため、DVCO/Cascade以外のモジュールと組み合わせることも多々あります。



そのような状況では、オレンジのヘッダーが目立ちすぎるかもしれません。そのため、これをもっと一般的なデザインに切り替えることができます。切り替えると白いヘッダーとやや暗めの背景になり、Ladder、Bite、Uhbieフィルターとより相性のいい見た目になります。

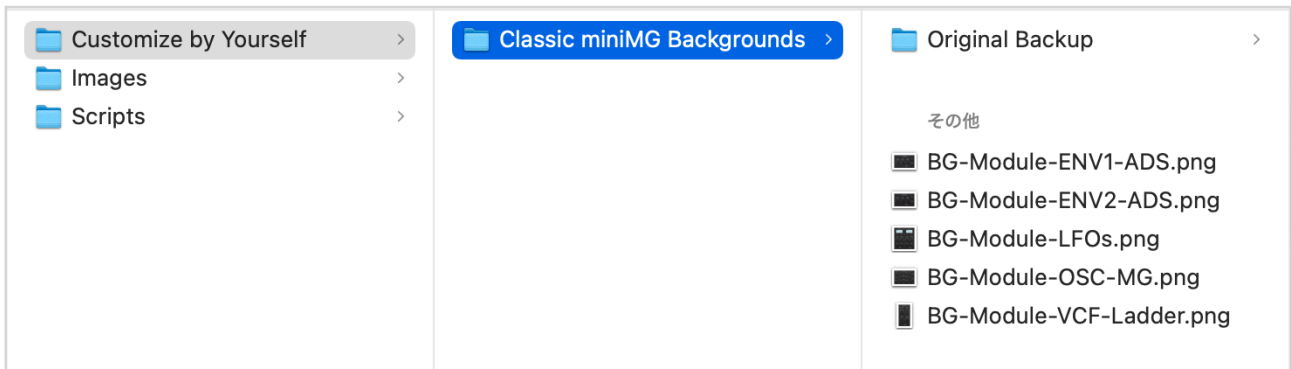


今後のアップデートで項目がさらに増えるかもしれません！



## 自分でカスタマイズ

「外観設定」パネルで出来るのは、ちょっとした変更までです。各セレクトごとに1つの画像しか変更できないのです（1つのボタンで複数の画像を変更するのは技術的に不可能です）。もっと大々的なカスタマイズを行うにはリソースを編集する必要がありますが、皆様が手動で画像を置き換えるカスタムリソースセットを用意しています。"MONA"フォルダのすぐ下にある"Customize by Yourself"フォルダをチェックしてみてください。



現在(v1.0.2)は、"Classic miniMG Backgrounds"という画像セットしかありません。これらの画像を使うと、TVCO/Ladder/ADS ENVの外観をより70年代のヴィンテージ風なスタイルに変更できます。

これらのpngファイルをコピーし、"Images"フォルダの下にある"Pictures"フォルダにペーストしてください。ファイルの上書きを求められますが、上書きすればカスタムが完了します。



元の外観に戻したくなった時は、「Original Backup」フォルダ内のファイルを使用してください。再びコピー&ペーストでファイルを上書きすれば元に戻ります。

こちらも今後のアップデートでさらにリソースセットが追加される可能性があります！

## 8回制限の話

これは単なるu-heのGUI言語に関するおまけ情報なのですが、なぜTVCOのTuneノブにモッドリングがないかをせっかくなので説明します。

現在のu-heのGUIシステムでは、あるパラメータを**8回まで**しか呼び出すことができません。基本的には1つのパラメータにつき1つのノブがあれば十分ですが、ただし1つのパラメータを複数回呼び出す場合も多々あって、例えばDivaのVCF Cutoffは、MONA内で**6回**も参照されています。



そう、ノブに違う画像を使いたかったら同じパラメータを複数回呼び出す必要があるわけです。

### リング&ボックスシステム、それはなんたる贅沢...

そしてMassive Modulation Systemは、ひとつのモジュレーターを「ボックス」と「リング」の2つに分けるため、常に2回(場合によっては3回)パラメータを呼び出す必要があります。



Digi OSCだけでTuneMod1を3回も呼び出している

そのためMONAは常にパラメータ呼び出しの“予算”がカツカツの状態で作られています。そのせいで、Triple VCOではもうチューンノブのモッドを表示する余裕がなくなっているわけです😓

もしこの制限がもっと16回とか32回とかまで開放されたら、TVCOにもチューンモッドのリングをつけたいと常々思っています。

# ダウンロードとアップデート

製品を再ダウンロードしたり、アップデートしたりは、ウェブサイトから可能です。  
アカウントページはこちらのURLです：<https://plugmon.jp/my-account/>

アカウント

[ログイン](#) [登録](#)

ユーザー名またはメールアドレス\*

piyopi

パスワード\*

.....

[ログイン](#)

ログインしたままにする

[パスワードを忘れた場合](#)

メールアドレスとパスワードを入力してログインします。もしアカウントを作っていない場合は、作成する必要があります。その際には、購入のときに使用したメールアドレスを使用してください。そうすることによって、過去の購入履歴との紐付けがなされます。  
ログイン後は、「ダウンロード」のタブに移動します。そこで、購入した製品を再ダウンロードすることができます。

製品	ダウンロード
Massive Modular	<a href="#">Massive Modular Themes v2.4</a>
Massive Modular	<a href="#">Themes for SD Displays v2.3.2</a>
Massive Modular	<a href="#">Quick EDM Soundset</a>
Massive Modular	<a href="#">Quick Electro Soundset</a>
Pocket Modular	<a href="#">Pokemod Crystal</a>
Pocket Modular	<a href="#">Pokemod 1st Gen</a>
Pocket Modular	<a href="#">Pokemod Soundset</a>

\*何か問題が発生しましたら、[コンタクトページ](#)からご連絡ください。