

Cobalt Feedback Neo ユーザーマニュアル

Manual language: Japanese

Manual revision: 2026-07-14

Product version: 0.9.0

1. はじめに

Cobalt Feedback Neo は、Progressive Trance、Melodic House、Deep Progressive、Modern Trance などの楽曲制作向けに設計された、エピックなフィードバックを得ることができるテンポ同期ディレイ・プラグインです。

0.9.0 では、Windows 64-bit 版をサポートします。

Cobalt Feedback Neo は、テンポ同期ディレイを基盤に、EPIC ENGINE と FEEDBACK ENGINE を搭載しています。EPIC ENGINE は、主ディレイのフィードバックループを直接暴走させず、独立した late-tail を加算して壮大で持続的な空間フィードバックを得ることを目的とした機能です。FEEDBACK ENGINE は、Bloom / Density / Smear による強いフィードバックループ挙動を ON / OFF で切り替える機能です。

主な特徴は次のとおりです。

- 4 つの Delay Type — Cobalt Sync / Neon Ping / Diffusion Cloud / Gravity Bloom
- テンポ同期ディレイ — 音符値、Dot、Triplet によるリズム制御
- Epic Engine — 独立した late-tail 加算による壮大な空間フィードバック
- Feedback Engine — Bloom / Density / Smear による強いフィードバックループ挙動（ON/OFF）
- ミックス制御 — Duck、Low Cut / High Cut、Damping、Width
- プリセットと Expansion — Factory / User バンク、.cfnp / .cfnb

起動時は Factory バンクの Factory Init が選ばれた状態から始まります。

Cobalt Feedback Neo は、単体の Insert / Send エフェクトとして使用するほか、Cobalt シリーズの他製品のエフェクトチェーン内でも利用できます。

配布は Demo Edition と Product Edition があります。エディションの違いは § 2 および § 17 を参照してください。

2. Demo Edition / Product Edition について

Cobalt Feedback Neo 0.9.0 には、次の 2 つのエディションがあります。

エディション	概要
Demo Edition	試用向け。起動から実時間 900 秒（15 分）で音声が無音化されるほか、一部の保存機能が利用できません（詳細は § 17）
Product Edition	製品版。上記のデモ制限はありません

どちらのエディションも、すべての DAW、環境、プロジェクトでの完全な動作を保証するものではありません。重要な DAW プロジェクトで使用する場合は、事前にプロジェクトファイルをバックアップしてください。

バージョン番号は MENU → About Cobalt Feedback Neo で確認できます。About には Version 0.9.0 が表示され、Demo Edition では続けて Demo が示されます（例: Version 0.9.0 Demo）。Product Edition ではバージョン番号のみです。

3. 動作環境

対応 OS

- Windows 11 64-bit 推奨

対応形式

- VST3
- CLAP

配布形式は VST3 と CLAP のみです。

CLAP 版は実験的な配布形式です。ホスト環境によって動作差が出る可能性があります。安定性を重視する場合は、まず VST3 版の使用を推奨します。

対応ホスト

- VST3 または CLAP に対応した 64-bit DAW
- ステレオ入出力のオーディオトラック、またはエフェクトバス

4. インストールと起動

Cobalt Feedback Neo は zip パッケージで配布されます。インストーラーはありません。zip を展開し、使用する形式のファイルを手動で配置してください。

配布ファイル名

- Cobalt Feedback Neo.vst3
- Cobalt Feedback Neo.clap

VST3 の配置先

以下のいずれかに配置してください。

```
C: / Program Files / Common Files / VST3 /  
%LOCALAPPDATA% / Programs / Common / VST3 /
```

通常は、全ユーザー共通の配置先である次のフォルダを推奨します。

```
C: / Program Files / Common Files / VST3 /
```

CLAP の配置先

以下のいずれかに配置してください。

```
C: / Program Files / Common Files / CLAP /  
%LOCALAPPDATA% / Programs / Common / CLAP /
```

VST3 または CLAP を配置したあと、DAW を再起動するか、プラグインの再スキャンを実行してください。

5. 画面の見方

Cobalt Feedback Neo のウィンドウは 980 × 640 ピクセルを基準としたレイアウトです。ウィンドウは 860 × 560 ~ 1600 × 1040 の範囲でリサイズできます。

領域	位置	内容
プリセットバー	上部	Bank / Preset、SAVE / LOAD / INIT、Undo / Redo、BYPASS / KILL、MENU
左パネル	左	Delay Type、Stereo Mode、Drive、Low Cut / High Cut、Input メーター
Feedback Engine	中央上	Bloom、Density、Smear、KILL、Feedback Engine ON/OFF
メインコントロール	中央	Epic Engine、Repeat、音符 / SYNC、FREEZE / THROW / PANIC
SPACE / SAFETY / MIX	中央下	Width、Diffuse、Low Guard、Damping、Mix
右パネル	右	Tail、Duck、Output、Output メーター

最初は Delay Type と Note でリズムを決め、Repeat と Tail でテール長を整え、Mix と Duck でミックス内の収まりを調整する流れが分かりやすくなります。

6. プリセットバー

画面上部のプリセットバーでは、プリセットの選択・保存、編集の取り消し、バイパス、テールのクリアを行います。

操作	役割
Bank	Factory または User (Expansion 名) の選択
Preset	プリセットの選択
< >	前後のプリセットへ移動
SAVE	現在の設定を User バンクへ保存 (Factory は読み取り専用。Demo Edition では利用不可)
LOAD	単体 .cfnp プリセットを User バンクへインポート
INIT	設定を Factory Init に戻す (パラメータのみ。テールバッファはクリアしない)
Undo / Redo	編集の取り消し・やり直し
MENU	About、Expansion (.cfnb) の Import / Export / Rename / Delete
BYPASS / BYPASSED	プラグインのバイパス ON / OFF
KILL	ディレイ / フィードバックの内部状態を即時クリア (鳴り続けるテールの打ち切り)

BYPASS と KILL は別の機能です。

- BYPASS — 設定を保持したまま Dry 信号のみを出力します。ホストのオートメーション対象です。
- KILL — 内部バッファをリセットし、鳴り続けているディレイテールを止めます。パラメータ値は変わりません。

Feedback Engine タイル内の KILL ボタンと、下部の PANIC ボタンも、ヘッダーの KILL と同様に内部状態のクリアを行います。

Demo Edition での保存・バンク操作の制限は § 16 および § 17 を参照してください。

7. クイックスタート

ディレイを一から作る基本手順

1. Factory Init を選ぶ

- 2. Delay Type で用途に合うタイプを選ぶ
- 3. Sync を有効にし Note (必要なら Dot / Tri) でリズムを決める
- 4. Repeat と Tail でテールの長さと質感の土台を決める
- 5. Diffusion、必要なら Epic Engine で広がり进行を足す
- 6. Feedback Engine を ON にし、Bloom / Density / Smear で強い空間にする (Diffusion Cloud / Gravity Bloom 向け)
- 7. Duck、Low Cut / High Cut、Damping でミックス内の収まりを調整する
- 8. Mix で Dry / Wet のバランスを決める

8. Delay Type と Stereo Mode

Delay Type

タイプ	用途の目安
Cobalt Sync	リズムの輪郭を明確に残すタイトなテンポ同期ディレイです。リード、ボーカスロー、シンセスタブ、ドラムフィルなど、音符グリッドを読ませたい場面に向いています。
Neon Ping	左右の動きが分かりやすいウォームなステレオ・フィードバック・ディレイです。1/8D リード、ブラック、FX スローなど、左右に跳ねるリズムミックなりビートが欲しい場面に向いています。
Diffusion Cloud	濃密な echoverb 系ディレイです。エピックなリード空間、パッド、ブレイク FX など、大きく広がるディレイテールが欲しい場面に向いています。現行 DSP の基準タイプです。
Gravity Bloom	最も大きく暗い late-tail 拡張タイプです。ビルドアップ、インパクトテール、長いセンド効果など、ドラマチックで暗い空間が欲しい場面に向いています。

Delay Type を変更すると、次の初期値が自動で適用されます (手動で上書き可能)。

Delay Type	Stereo Mode (自動)	Feedback Engine (自動)
Cobalt Sync	Straight	off
Neon Ping	Ping	off
Diffusion Cloud	Cross	on
Gravity Bloom	Cross	on

Diffusion Cloud / Gravity Bloom と Epic Engine ・ Feedback Engine

Diffusion Cloud と Gravity Bloom を選ぶと、Feedback Engine は自動で ON になります。この 2 タイプでは、Epic Engine と Feedback Engine の役割分担が最もはっきり現れます。

エンジン	Diffusion Cloud	Gravity Bloom
Feedback Engine	ON 時、Bloom / Density / Smear が feedback loop 内の濃密な拡散空間を有効化します。all-pass 系の Diffusion を土台に、リピート間を埋める密度とにじみが立ち上がります。	ON 時の挙動は Diffusion Cloud と同系統ですが、後半テールの拡張と暗さをより強く出す内部チューニングです。Bloom / Density / Smear の効果がよりドラマチックに感じられます。
Epic Engine	主ディレイの feedback loop とは別系統の late-tail を加算します。0% ではオフ。上げるほど暗く広い持続的な空間フィードバックが重なります。Feedback Engine の強さとは独立して調整できます。	Diffusion Cloud と同様に独立 late-tail を加算します。Gravity Bloom では、より大きく暗い late-tail 拡張を想定した加算カーブになっています。

Cobalt Sync と Neon Ping では Feedback Engine は自動で OFF になり、Epic Engine も必要に応じて控えめに使うと、初期リピートのリズム感を保ちやすくなります。

Stereo Mode

モード	概要
Straight	左右独立のステレオディレイ。リズムの明瞭さを優先
Cross	クロスフィードバック寄りのステレオ動き
Ping	Ping-Pong 的な左右の跳ね返り

9. テンポ同期とディレイタイム

Sync モード（既定）

- SYNC が有効なとき、ディレイタイムはホスト BPM と選択した音符値に追従します。
- 音符は 1/1 ~ 1/32 から選択します。
- Dot / Tri チェックボックスで付点・三連符を適用できます（Sync 時のみ表示）。
- 画面上部付近にホスト BPM が表示されます。

MS モード

- MS に切り替えると、ミリ秒指定のフリータイムディレイになります（1 ~ 8000 ms）。
- クラブ制作では Sync モードを優先し、MS は特殊用途やテンポ外素材向けです。

10. メインコントロール

GUI 表示	ホスト表示名	範囲	初期値（Factory Init）	概要
MIX	Mix	0 ~ 100 %	40 %	Dry と Wet のブレンド
REPEAT	Repeat	1 ~ 32	8	反復数・実用上のテール長
TAIL	Tail	0 ~ 100 %	50 %	後半テールの広がりと減衰感
DUCK	Duck	0 ~ 100 %	0 %	原音入力中にウェットを下げる
WIDTH	Width	0 ~ 150 %	150 %	ウェット信号のステレオ幅
OUT	Output	-24 ~ +12 dB	0 dB	最終出力レベル

Mix が低めでも、高い Repeat / Epic Engine / Feedback Engine 設定では出力レベルが上がりやすいため、Output と DAW 側メーターを併用してください。

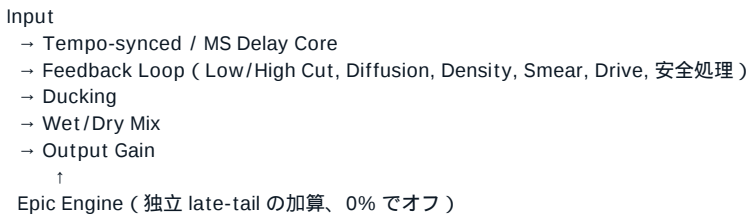
11. トーンとフィードバック経路

トーン

GUI 表示	ホスト表示名	範囲	初期値	概要
DRIVE	Drive	0 ~ 100 %	0 %	ウォームなサチュレーション
LOW CUT	Low Cut	20 ~ 1000 Hz	20 Hz	フィードバック経路の低域カット
HIGH CUT	High Cut	1000 ~ 20000 Hz	20000 Hz	フィードバック経路の高域カット
LOW GUARD	Low Cut	20 ~ 1000 Hz	20 Hz	左の Low Cut と 同一パラメータ（値は連動）
DAMPING	Damping	1000 ~ 20000 Hz	20000 Hz	後半テールの高域減衰

Low Cut（左パネル）と Low Guard（中央下）は、どちらもホスト上は Low Cut として扱われ、同じ値が連動します。操作しやすい位置から調整してください。

信号の流れ（概要）



内部の Feedback 量は固定されており、聴こえるテールの長さや質感は Repeat、Tail、Diffusion、Epic Engine、Feedback Engine 系で調整します。

12. Epic Engine

Epic Engine は、主ディレイのフィードバックループを直接暴走させず、独立した late-tail 成分を加算する 1 ノブ式の空間コントロールです。

GUI 表示	ホスト表示名	範囲	初期値	概要
EPIC ENGINE	Epic Engine	0 ~ 100 %	0 %	暗く広い late-tail の加算量

0% では Epic 経路は実質オフです。上げるほど late-tail の持続と広がりが増します。Feedback Engine とは別系統であり、必要に応じて同時に使用できます。

13. Feedback Engine と空間マクロ

Feedback Engine

GUI 表示	ホスト表示名	範囲	初期値	概要
FEEDBACK ENGINE	Feedback Engine	on / off	off	強い feedback loop 挙動の ON/OFF

OFF のとき、Bloom / Density / Smear は feedback loop を強く押し込みません。ON のとき、従来型の強いフィードバック空間が有効になります。効果が最も分かりやすいのは Diffusion Cloud と Gravity Bloom です。

空間マクロ

GUI 表示	ホスト表示名	範囲	初期値	概要
DIFFUSE	Diffusion	0 ~ 100 %	50 %	all-pass 系の拡散量
BLOOM	Bloom	0 ~ 100 %	0 %	後半テールの大きさと広がり（Feedback Engine ON 時）
DENSITY	Density	0 ~ 100 %	0 %	リピート間の密度（Feedback Engine ON 時）
SMEAR	Smear	0 ~ 100 %	0 %	後半リピートのにじみ（Feedback Engine ON 時）

14. パフォーマンスと安全操作

操作	概要
FREEZE	新しい入力の注入を止め、現在のテールを保持
THROW	一時的に大きいディレイ表現を作るパフォーマンス用コントロール
KILL / PANIC	過剰なフィードバックや残っているテールを止める安全操作
BYPASS	Dry のみ出力。設定は保持

長いリピート、高い拡散、Throw を試すときは、モニター音量を控えめにしてください。

15. Factory プリセット

Factory バンクには、現行バージョンでは次のプリセットが含まれます。

プリセット名	概要
Factory Init	起動時の初期プリセット。Cobalt Sync、Straight、Sync 1/8D、バランス型の出発点

16. プリセットの保存と管理

保存先

User プリセットおよび Expansion (バンク) は、次のフォルダに保存されます。

%APPDATA% / Cobalt Feedback Neo / UserBank.cfnb

単体プリセットのインポート形式は .cfnp です。バンクファイルの拡張子は .cfnb で、メニュー上は Expansion と表示されます。

操作

操作	方法	Demo Edition	Product Edition
プリセット保存	SAVE → バンク名・プリセット名を編集 → User に保存	利用不可	利用可
単体プリセット読み込み	LOAD → .cfnp を選択	利用可	利用可
Expansion の読み込み	MENU → Import Expansion (.cfnb)...	利用可	利用可
Expansion の書き出し	MENU → Export Expansion (.cfnb)...	利用不可	利用可
Expansion 名の変更	MENU → Rename Expansion...	利用不可	利用可
Expansion の削除	MENU → Delete Expansion...	利用可	利用可

Import / Delete Expansion 時には、英語の Yes / No 確認が表示されます。

17. Demo Edition の制限

Demo Edition には、次の制限があります。Product Edition には適用されません。

- プラグイン起動から実時間 900 秒（15 分）が経過すると、音声出力が安全にフェードアウトし、その後無音になります
- 計測は単調増加クロック（steady clock）のため、Windows の時刻変更やサンプルレート切り替えではリセットされません
- 制限後は、プラグインインスタンスまたはセッションの再読み込みが必要です
- SAVE、Export Expansion、Rename Expansion は利用できません
- LOAD（単体 .cfnp の読み込み）と Import Expansion は利用できます

制限の有無は MENU → About Cobalt Feedback Neo の表示（Demo の有無）でも確認できます。

18. 使用上の注意

- 高い Repeat、Epic Engine、Feedback Engine 設定では、テールが長くなり、音の切り替え時に前のディレイが聞こえ続けることがあります。切り替え時は KILL を使うとすっきり止められます
- Output を上げすぎると、DAW のメーターが赤くなることがあります。Send 利用時は送信量とリターンの Mix の両方を意識してください
- Duck を上げると原音が前に出ますが、テールの立ち上がりは控えめになることがあります
- CLAP 版で不安定な場合は、VST3 版の使用を検討してください

19. トラブルシューティング

DAW にプラグインが表示されない

- VST3 または CLAP ファイルが正しいフォルダにあるか確認する
- DAW のプラグイン再スキャンを実行する
- 64-bit DAW を使っているか確認する

音がかからない / ディレイが聞こえない

- トラックにオーディオが入力されているか確認する
- トラックのモニター、ミュート、音量を確認する
- Mix が 0% になっていないか確認する
- BYPASS が ON になっていないか確認する
- Demo Edition の場合、起動から 900 秒を経過して無音化していないか確認する。無音化後はプラグインを再読み込みする

テールが止まらない

- KILL または PANIC を押して内部状態をクリアする
- BYPASS を ON にして Dry のみを確認する
- 改善しない場合はプラグインインスタンスを再読み込みする

音が大きすぎる、歪む

- Output を下げる
- Epic Engine や Feedback Engine 系を下げる
- DAW 側のトラックメーターを確認する

動作が重い

- Diffusion、Epic Engine、Feedback Engine を下げる
- 同一プロジェクト内のインスタンス数を減らす
- DAW 側のバッファサイズを上げる

20. 仕様・クレジット

項目	内容
製品名	Cobalt Feedback Neo
バージョン	0.9.0
対応 OS	Windows 11 64-bit (推奨)
形式	VST3、CLAP
開発	Synth Studio Neo
エディション	Demo Edition / Product Edition

Cobalt Feedback NeoはJUCE frameworkを使用して開発されています。

This product uses JUCE under a commercial JUCE licence held by the developer.

JUCE is provided "as is" and without warranty.

JUCE and the JUCE logo are trademarks of Raw Material Software Limited.

JUCE licence information:

<https://juce.com/legal/juce-8-licence/>
<https://juce.com/juce-legal/>

バージョン情報は、MENU → About Cobalt Feedback Neo から確認できます。

© 2026 Synth Studio Neo. All rights reserved.