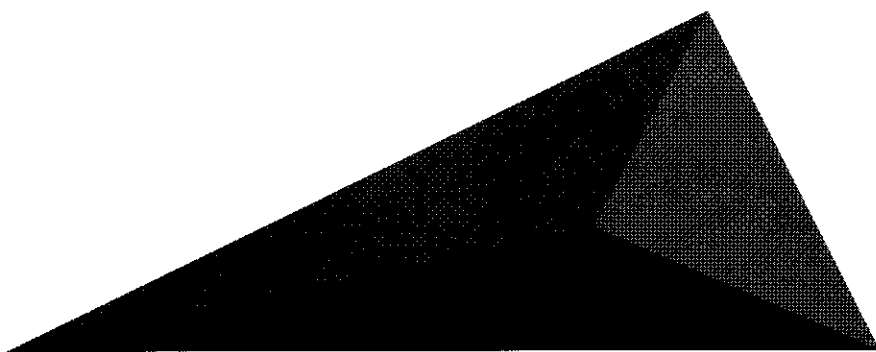


Solo Synthesizer Guide



T R I N I T Y
MUSIC WORKSTATION DRS
TRINITY / TRINITY plus / TRINITY pro / TRINITY proX



Advanced Control Combined Synthesis System



Multi Oscillator Synthesis System



KORG

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

目次

1. Program Play モード	1
Program Play P1	1
1-1: Program Play	1
2. Edit Solo Program モード	3
Program Edit P1	3
1-1: Prog Basic (Program Basic)	3
Edit Solo Program Mode	7
1-2: OSC Basic	7
1-3: Pitch Mod (Oscillator Pitch Modulation)	10
1-4: Pitch EG	12
Program Edit P2	15
2-1: OSC1	15
2-1-A: Standard OSC	15
2-1-B: Comb Filter OSC	18
2-1-C: VPM OSC	21
2-1-D: Brass OSC	25
2-1-E: Reed OSC	29
2-1-F: Pluck OSC	32
2-2: OSC2	37
2-2-A: Standard OSC	37
2-2-B: Comb Filter OSC	37
2-2-C: VPM OSC	37
2-2-D: Modulation OSC	37
2-3: Sub/Noise (Sub Oscillator/Noise Generator)	41
Program Edit P3	43
3-1: Wave Shaping 1	43
3-2: Wave Shaping 2	46
3-3: Mixer	47
3-4: Filter 1	50
3-5: Filter 2	54
Program Edit P4	55
4-1: Amp (Amplifier Section)	55
4-2: AMP EG	58
4-3: Distortion/Wah	61
4-4: Delay/Reverb	63
Program Edit P5	67
5-1: EG1	67
5-2: EG2	70
5-3: EG3	70
5-4: EG4	70
Program Edit P6	71
6-1: LFO1	71
6-2: LFO2	75
6-3: LFO3	75
6-4: LFO4	75
Program Edit P7	76
7-1: Insert Effects	76
7-2: Edit E1 (Edit Insert Effect1)	78
7-3: Edit E2 (Edit Insert Effect2)	78
7-4: Edit E3 (Edit Insert Effect3)	78
Program Edit P8	79
8-1: Master Effects	79
8-2: Edit E1 (Edit Master Effect1 [Modulation])	81
8-3: Edit E2 (Edit Master Effect2 [Reverb/Delay])	82
Prophecy からデータ・ダンプする際のご注意	83

1. Program Play モード

Program Play P1

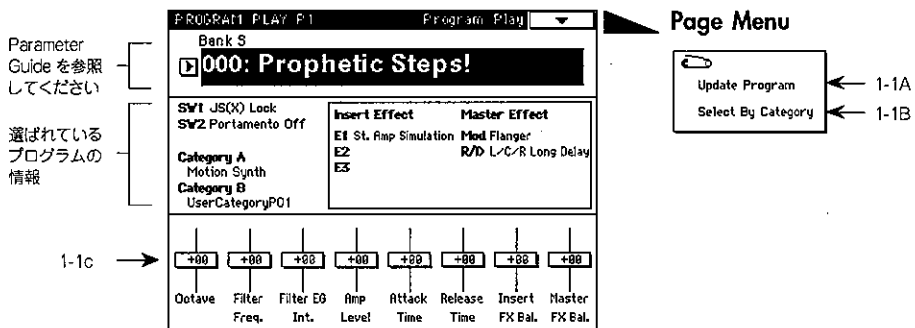
1-1: Program Play

ここでは、プログラムの選択と、簡単なエディットを行います。

LCD画面の中央には、選ばれているプログラムの情報(SW1、SW2の機能、プログラムのカテゴリー等)を表示します。

また、「1-1c: Performance Editor」を選択すると、パフォーマンス・エディターの情報が中央右に表示されます。

MIDI Program Play モードのMIDIデータは、すべてGlobal モードの「1-1c: MIDI Channel / Local Control On / Note Receive」で設定したグローバルMIDIチャンネルで送受信されます。



1-1c: Performance Editor

Edit Solo Program モードに移らなくても、主要なパラメータをエディットできる機能がパフォーマンス・エディターです。これによって大まかな音作りが手軽に行え、演奏中でもリアルタイムに音色を Edit できます。演奏中に音色を調整したくなったり、オリジナルの音色を作るときのラフな設定等に使用できます。ここでのエディットにより、エディット・バッファに展開されているプログラム・パラメータの値が変わります。「1-1c: Performance Editor」を選択すると、パフォーマンス・エディターの情報が中央右に表示され、エディットによる値の変化を確認できます。エディットした結果を残しておきたいときは、プログラムのライトを行ってください。

! パフォーマンス・エディターは、プログラム・パラメータの値を再調整するものです。パフォーマンス・エディターでは、プログラム・パラメータの値の範囲を超えるエディットは行えません。また、大まかなエディットなので、パラメータ間のバランスが崩れる場合があります。

MIDI Global モードの「2-1a: Filter」のEnable Exclusiveにチェックをつけているときは、パフォーマンス・エディターを操作するたびにMIDIエクスクルーシブ・メッセージのパラメータ・チェンジを送信します。また、Enable ExclusiveにチェックをつけているTRINITYシリーズがこれを受信すると、そのメッセージに合わせてパフォーマンス・エディットが行われます。

- Octave** [-3...0...+3]
 +1で音程が1オクターブ上がります。
 ただし、4'より上や32'より下の音程にはなりません。
- Filter Freq. (Filter Cutoff Frequency)** [-10...0...+10]
 +1でカットオフ・フリクエシーの値が5上がります。
- Filter EG Int. (Filter EG Intensity)** [-10...0...+10]
 +1で、フィルターEGがカットオフ・フリクエシーに及ぼすモジュレーションの深さを調整するパラメータの値がそれぞれ5上がり、フィルターEGによるカットオフ・フリクエシーの変化が大きくなります。
 なお、パラメータの値の符号が変わることはありません。例えば、パフォーマンス・エディタの値を-2にすると、パラメータの値は10減ることになりますが、元の値が+8のときは-2にはならず0になります。
- Amp Level** [-10...0...+10]
 +1でアウトプット・レベルの値が5上がり、音量が大きくなります。
- Attack Time** [-10...0...+10]
 +1で、アンプEGのアタック・タイムの値が5上がります。
- Release Time** [-10...0...+10]
 +1で、アンプEGのリリース・タイムの値が5上がり、音の余韻が長くなります。
- Insert FX Bal. (Insert Effect Dry/FX Balance)** [-10...0...+10]
 +1でFX側の値が5上がり、インサート・エフェクトのかかり方が深くなります。
- Master FX Bal. (Master Effect Dry/FX Balance)** [-10...0...+10]
 +1でFX側の値が5上がり、マスター・エフェクトのかかり方が深くなります。

Octave	オシレータ1, 2のOctave
Filter Freq.	フィルター1, 2のCutoff Frequency
Filter EG Int.	フィルター1, 2のCutoff Freq Mod EG Intensity
Amp Level	アンプ1, 2のAmplitude
Attack Time	アンプEGのAttack Time
Release Time	アンプEGのRelease Time
Insert FX Bal.	インサート・エフェクトのDry/FX Balance
Master FX Bal.	マスター・エフェクトのDry/FX Balance

▼ Page Menu Command

1-1A: Update Program

エディットしたプログラムを、現在選ばれているプログラム・ナンバーにライトします。
 大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
 詳しくは、Basic Guideの「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

1-1B: Select By Category

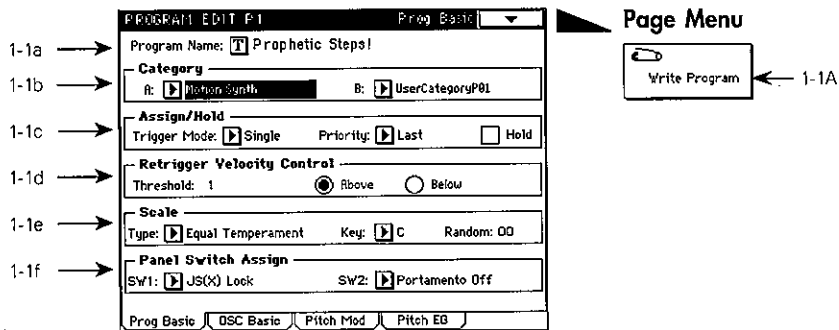
Program Editモードで設定したカテゴリーで、プログラムの選択ができます。
 詳しくは、Basic Guideの「11. カテゴリーによる選択」を参照してください。

2. Edit Solo Program モード

Program Edit P1

プログラムの基本的な設定や、使用するオシレータの基本的設定を行います。


1-1: Prog Basic (Program Basic)



1-1a: Program Name

現在選んでいるプログラムのプログラム・ネームが表示されます。

テキスト・エディット・ボタンを押すと、プログラム名をリネームする画面に変わります。

 リネームしたプログラム名をライトする場合は、必ずライト・プログラムの操作を行ってください。他のプログラムを選んだり電源をOffにすると、せっかくリネームしたプログラム名が失われてしまいます。

1-1b: Category

プログラムに2種類のカテゴリーが設定できます。

Program Play モードで設定したカテゴリーを用いてプログラム検索ができます。

A (Category A)

[Keyboard...Drums/Perc.]

工場出荷時には楽器名が登録されていますが、Globalモードの「4-1: Category Program A」で変更できます。

B (Category B)

[User Category P01...P16]

工場出荷時のカテゴリー名は、Globalモードの「4-2: Category Program B」で変更できます。

1-1c: Assign/Hold

Assign

Trigger Mode

[Multi/Single/Velocitiy]

キー・オン時のEGとLFOの動作を設定します。

MULTI(マルチ・トリガー):すべてのキー・オンでEGがスタート・レベルから動作を開始し、キー・シンクがオンに設定されたLFOはリセットされます。

SINGLE(シングル・トリガー):すべてのキーがオフされた状態でキー・オンが発生したときのみEGがスタート・レベルに戻って動作し、キー・シンクがオンに設定されたLFOがリセットされます。

VELOCITY(ベロシティ):ベロシティーによってマルチ・トリガーとシングル・トリガーが切り替わります。

Priority

[Low/High/Last]

複数の鍵盤を同時に弾いたときに、どの鍵盤で発音するのかを設定します。

LOWでは、同時に弾いた複数の鍵盤のうちの最低音を発音します。

HIGHでは、同時に弾いた複数の鍵盤のうちの最高音を発音します。

LASTでは、最後に弾いた鍵盤を発音します。

Hold

[On/Off]

チェックをつけると、Hold Onに設定されます。

チェックをはずすと、Hold Offになります。

Hold Onでは、鍵盤を離れた後も鍵盤を押し続けているように動作します。「4-2: Amp EG」でAmp EGのサステイン・レベルを0に設定しないと、音は鳴り続きます。

1-1d: Retrigger Velocity Control

Threshold (Threshold Velocity)

[1...127]

「Trigger Mode」が「VELOCITY」の場合に、マルチ・トリガーとシングル・トリガーが切り換わるベロシティを設定します。

Aboveを選択すると、Threshold 以上のときにマルチ・トリガーの動作になります。

Belowを選択すると、Threshold 以下のときにマルチ・トリガーの動作になります。

1-1e: Scale

Type (Scale Type)

[Equal Temperament...All Range User Scale]

本体の音源の基本音階を選択します。また、ユーザー・スケールは、Globalモードで設定することができます。

Equal Temperament(平均律)は、一般に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化が同じになっています。

Pure Major(純正律長音階)は、選択した主張和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

Pure Minor(純正律短音階)は、選択した主張和音のマイナー・コードが完全に調和する音律です。

Arabic(アラビック)は、アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音階です。

Pythagoras(ピタゴラス)は、古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

Werkmeister (ヴェルクマイスターⅢ)は、後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

Kirnberger (キルンベルガーⅢ)は、18世紀につくられた音階で、主にハーブシコードの調律に用いられています。

Slendro (スレンドロ)は、1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

Scale KeyがCに設定されているときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律に設定されています)。

Pelog (ペロッグ)は、1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

Scale KeyがCに設定されているときに、白盤を使用します(黒鍵は平均律に設定されています)。

Octave User Scaleは、Globalモードの「3-1b: Octave Notes」で1オクターブを設定した音階です。工場出荷時には、コンピネーションA054: Real Harp Glissで使用するスケールが設定されています。

Stretchは、アコースティック・ピアノ用の音階です。

All Range User Scaleは、Globalモードの「3-1a: All Notes」で全音域(C-1~G9)を設定した音階です。

Key (Scale Key)

[C...B]

選んだ音階の主調和音のキーを選択します。

Random

[00...99]

設定した値が大きい程、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は0に設定します。

テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに調整します。

1-1f: Panel Switch Assign

フロント・パネルのSW1、2(アサインブル・パネル・スイッチ1、2)に、機能をアサインします。

SW1
SW2

[JS (X) Lock...Modulation (CC #80)]
[JS (X) Lock...Modulation (CC #81)]

SW1、SW2にアサインできる機能は同じ(ただしModulation以外)で、以下の機能があります。

ジョイスティック、リボン・コントローラ、アフタータッチ等の**コントローラのLock**にすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、選んだコントローラのLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。

コントローラの操作中にSW1(またはSW2)を押すと、それ以降はコントローラを操作しても動作が変化しません。

例えば、ここでJS(+Y)Lockを選び、ジョイスティックを向こう側に傾けてSW1(またはSW2)を押すと、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でLock(ホールド)されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることができます。

MIDI Lockすると、該当するコントローラのMIDIの送信も止まりますが、受信は行ないます。

Octave Upにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・アップと元のオクターブ設定(LED点灯時は1オクターブ・アップ)が切り替わります。

Octave Downにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わります。

Portamento Offにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、ポルタメント効果のOn/Off(LED点灯時はOff)が切り替わります。

ソロ・シンセサイザーのみに有効です。

MIDI On/OffのたびにCC#65を送信します (Off時の値は0, On時の値は127)。

Modulationにすると、Alternate ModulationやEffect Dynamic Modulationのソースとして使用するときを選びます。そのときは、コントロール先をあらかじめ設定しておきます。

この機能だけはSW1とSW2で異なり、SW1はCC#80として、SW2はCC#81として扱われます。

MIDI On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信します (Off時の値は0, On時の値は127)。

▼ Page Menu Command

1-1A: Write Program

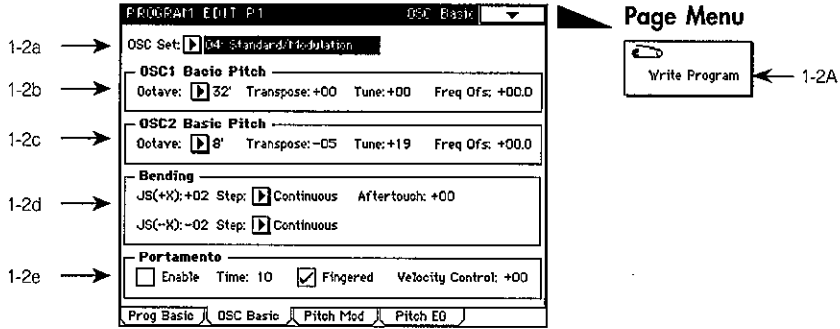
エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Edit Solo Program Mode

1-2: OSC Basic



1-2a: OSC Set (Oscillator Set)

[Standard/Standard...Pluck/---]

オシレータ1と2のオシレータ・タイプの組み合わせを選択します。Brass OSC、Reed OSC、Pluck OSCはオシレータ1のみを使用します(ただし、オシレータ2のピッチに関係するパラメータは有効になるので、それを使用してサブオシレータのピッチをコントロールすることができます)。

OSC Set	Oscillator 1	Oscillator 2
01	Standard OSC	Standard OSC
02	Standard OSC	Comb Filter OSC
03	Standard OSC	VPM OSC
04	Standard OSC	Modulation OSC
05	Comb Filter OSC	Comb Filter OSC
06	Comb Filter OSC	VPM OSC
07	Comb Filter OSC	Modulation OSC
08	VPM OSC	VPM OSC
09	VPM OSC	Modulation OSC
10	Brass OSC	no oscillator
11	Reed OSC	no oscillator
12	Pluck OSC	no oscillator

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

各オシレータ・タイプについては各参照ページをご覧ください。

Standard Oscillator - P.15, Comb Filter Oscillator - P.18, VPM Oscillator - P.21, Brass Oscillator - P.25, Reed Oscillator - P.29, Pluck Oscillator - P.32, Modulation Oscillator - P.37

1-2b: OSC1 Basic Pitch

オシレータ1の基本ピッチを設定します。

Octave [32'...4']

オシレータ1の基本ピッチをオクターブ単位で設定します。

32'で2オクターブ・ダウン、16'で1オクターブ・ダウン、8'で標準ピッチ、4'で1オクターブ・アップになります。

Transpose [-12...+12]

「Octave」で設定した基本ピッチを半音単位で調整をします。

Tune (Fine Tune) [-50...+50cent]

基本ピッチを1セント単位で微調整をします。

Freq Ofs (Frequency Offset) [-10.0...+10.0]

基本ピッチを0.1Hz 単位で微調整をします。



物理モデルのオシレータ・タイプによっては「Freq Ofs」の設定により、発振が不安定になる事があります。

1-2c: OSC2 Basic Pitch

パラメータの動作と設定方法は、「1-2b: OSC1 Basic Pitch」を参照してください。

1-2d: Bending

JS (+X)

JS (+X) (Joy Stick Intensity (+X)) [-60...+12]

ジョイスティックを右側 (+X) へ操作したときのピッチの変化量と方向を半音単位で設定します。+の値にするとピッチが上がり、-の値にするとピッチが下がります。値が12で1オクターブの変化をします。

Step (Joy Stick Step (+X)) [Continuous, 1/8, 1/4, 1/2, 01...12]

ジョイスティックを右側 (+X) へ操作したときのピッチの変化のしかたを設定します。各値による変化量は次のようになっています。

Continuous	→	滑らかに変化します。
1/8	→	1/8半音ずつ変化します。
1/4	→	1/4半音ずつ変化します。
1/2	→	1/2半音ずつ変化します。
1~12	→	半音単位で設定した値(最大1オクターブ)ずつ変化します。



「Pitch Bender Intensity(+X)」で設定したピッチより「Pitch Bender Step(+X)」のピッチが大きい場合には、ピッチは変化しません。

JS (-X)**JS(-X) (Joy Stick Intensity (-X))** **[-60...+12]**

ジョイスティックを左側 (-X) へ操作したときのピッチの変化量と方向を半音単位で設定します。+の値にするとピッチが上がり、-の値にするとピッチが下がります。値が12で1オクターブの変化をします。

Step (Joy Stick Step (-X)) **[Continuous, 1/8, 1/4, 1/2, 01...12]**

ジョイスティックを左側 (-X) へ操作したときのピッチの変化のしかたを設定します。各値による変化量は「Pitch Bender Step(+X)」をご覧ください。



「Pitch Bender Intensity(-X)」で設定したピッチより「Pitch Bender Step(-X)」のピッチが大きい場合には、ピッチは変化しません。

Aftertouch (After Touch Bending) **[-12...+12]**

アフター・タッチによるピッチの変化量と方向を半音単位で設定します。+の値にすると、アフター・タッチをかけたときにピッチが上がり、-の値にするとピッチが下がります。

1-2e: Portamento

ある鍵盤を弾き、続いて別の鍵盤を弾いたときに、なめらかに音程が変化する効果(ポルタメント)の設定を行います。

Enable

チェックをつけるとポルタメント効果がかかります。
チェックをはずすとポルタメント効果がかかりません。

Time (Portamento Time)**[00...99]**

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きくなるほどゆっくり移行します(最大値30秒)。

Fingered

チェックをつけるとある鍵盤を押しながら次の鍵盤を押したとき(レガート奏法)にポルタメントがかかります。
チェックをはずすと弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

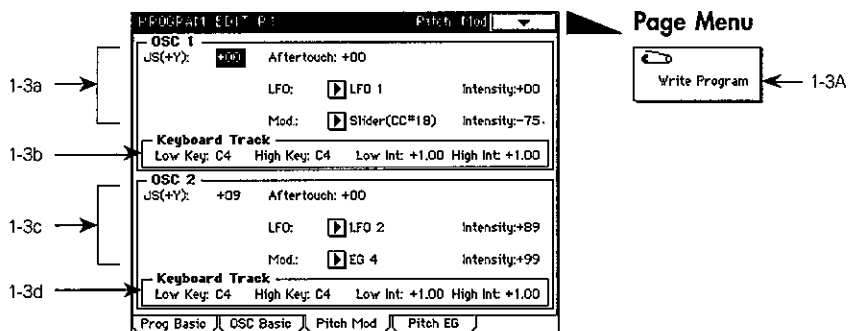
Velocity Control (Portamento Time Velocity Control)**[-99...+99]**

ベロシティによるポルタメント・タイムの変化のしかたを設定します。+の値にすると鍵盤を強く弾く(ベロシティの値が大きい)ほどポルタメント・タイムが長くなり、-の値にすると短くなります。

▼ Page Menu Command**1-2A: Write Program**

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

1-3: Pitch Mod (Oscillator Pitch Modulation)



1-3a: OSC 1 (OSC1 Pitch Modulation)

オシレータ1の基本ピッチをコントロールするLFOに関する設定を行います。

JS (+Y) (Intensity CC#1 Control) [-99...+99]

コントロール・チェンジ#1によるピッチ・モジュレーションLFOの効果の深さをコントロールする量を設定します。

Aftertouch (Intensity AT Control) [-99...+99]

アフター・タッチによるピッチ・モジュレーションLFOの効果の深さをコントロールする量を設定します。

LFO (LFO Select) [LFO1...4]

基本ピッチを周期的に変化させる(ビブラート)効果を与えるLFOを選択します。

Intensity (Pitch Mod. LFO Intensity) [-99...+99]

「LFO Select」で選択したLFOによるピッチの変化の深さを設定します。+の値に設定すると正位相のLFO波でビブラートがわかり、-の値に設定すると逆位相のLFO波でビブラートがわかります。

Mod. (Pitch Modulation Source) [OFF...Tempo]

ピッチをコントロールするためのモジュレーション・ソースを選択します。

Intensity (Pitch Mod. Intensity) [-99...+99]

「Pitch Modulation Source」によるピッチの変化の深さと方向を設定します。

1-3b: Keyboard Track (OSC1 Keyboard Track)

キーボード・トラック(鍵盤の位置)によるオシレータ1の基本ピッチに関する設定を行います。

Low Key [C-1...G9]

Lowerキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

High Key [C-1...G9]

Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

Low Int (Lower Intensity)

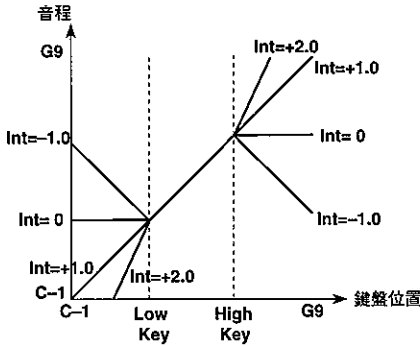
[-1.0...+2.0]

Low keyより低いキーの鍵盤位置によるピッチの変化する深さと方向を設定します。

High Int (Higher Intensity)

[-1.0...+2.0]

High Keyより高いキーの鍵盤位置によるピッチの変化する深さと方向を設定します。



「Higher Intensity」、「Lower Intensity」の値を+2.0に設定したときに、High Key、Low Keyで指定された範囲で1オクターブ上の鍵盤を弾くとピッチが2オクターブ上がります。また-1.0に設定すると、指定された範囲で1オクターブ上の鍵盤を弾くとピッチが1オクターブ下がります。0.0に設定すると指定された範囲でピッチは一定になります。通常のピッチで発音させる場合は、+1.0に設定します。「Low Key」と「High Key」の間は通常のピッチで発音します。

1-3c: OSC 2 (OSC2 Pitch Modulation)

オシレータ2の基本ピッチをコントロールするLFOに関する設定を行います。
パラメータの動作と設定方法は「1-3a: OSC 1」を参照してください。

1-3d: Keyboard Track (OSC2 Keyboard Track)

キーボード・トラック(鍵盤の位置)によるオシレータ2の基本ピッチに関する設定を行います。
パラメータの動作と設定方法は「1-3b: Keyboard Track」を参照してください。

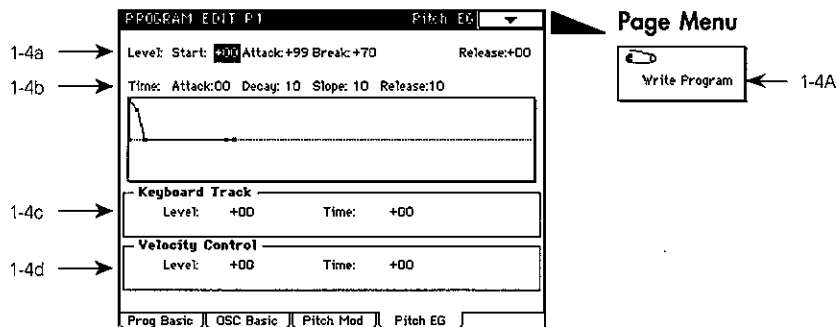
▼ Page Menu Command**1-3A: Write Program**

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンピネーションのライト」を参照してください。

1-4: Pitch EG

ピッチEGでは、オシレータのピッチが時間とともにどのように変化するかを調節します。

TRINITYシリーズのピッチEGは、汎用のコントローラとして使用することができるため、ピッチをコントロールする以外にもさまざまなパラメータに時間的な変化を与えることができます。

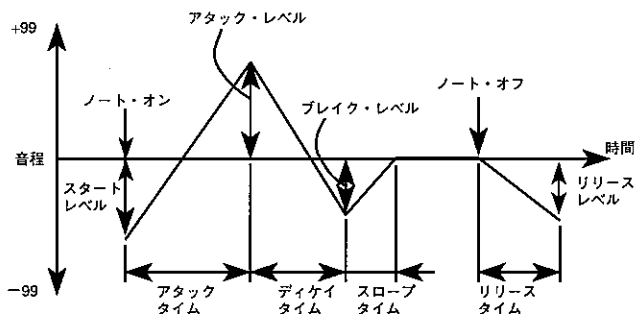


1-4a: Level (Pitch EG Level)

ここでは鍵盤を押したり離したりする動作に対するピッチの変化量を設定します。

ピッチEGでピッチをコントロールするためには「Pitch Modulation EG」[1-4b: Time]でPitchEGを設定して、「Pitch Mod. Intensity」[1-3a: OSC 1/1-3c: OSC 2])によってその効果の深さを設定します。

ピッチの時間的変化の設定



Start (Start Level)

[-99...+99]

ノート・オン(鍵盤を押す)時のピッチの値を設定します。+の値にすると基準ピッチより高くなり、-の値にすると基準ピッチより低くなります。

Attack (Attack Level)

[-99...+99]

アタック・タイムを経過したときのピッチの値を設定します(ピッチの値による変化は「Start Level」を参照)。

Break (Break Level)

[-99...+99]

ディケイ・タイムを経過したときのピッチの値を設定します(ピッチの値による変化は「Start Level」を参照)。

Release (Release Level)

[-99...+99]

ノート・オフからリリース・タイムを経過したときに到達するピッチを設定します(ピッチの値による変化は「Start Level」を参照)。

※ スロープ・タイムを経過してからノート・オフ(鍵盤を離す)までは、基準ピッチになります。

1-4b: Time (Pitch EG Time)

鍵盤を押したり離したりする動作に対してピッチが変化する時間を設定します。

Attack (Attack Time) [00...99]

ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベルのピッチに到達するまでの時間を設定します。値が0のときには一瞬のうちに移行し、99にするとゆっくりと移行します。

Decay (Decay Time) [00...99]

ピッチがアタック・レベルからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します(値による変化は「Attack Time」参照)。

Slope (Slope Time) [00...99]

ピッチがブレイク・ポイントから基準ピッチに到達するまでの時間を設定します(値による変化は「Attack Time」参照)。

Release (Release Time) [00...99]

ノート・オフ(鍵盤を離すなど)からピッチがリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。(値による変化は「Attack Time」参照)。

1-4c: Keyboard Track (Pitch EG Keyboard Tracking)

キーボード・トラック(鍵盤の位置)、によるピッチEGの変化のしかたを設定します。

Level (Level Keyboard Tracking) [-99...+99]

キーボード・トラックによるピッチEGレベルの変化のしかたを設定します。

C4キーを基準にして、+の値にすると高いキーの鍵盤を弾くほどピッチEGレベルが大きくなり音程変化が大きくなります。-の値にすると高いキーの鍵盤を弾くほどピッチEGレベルが小さくなり、音程変化が小さくなっていきます。

Time (Time Keyboard Tracking) [-99...+99]

キーボード・トラックによるピッチEGタイムの変化のしかたを設定します。

C4キーを基準にして、+の値にすると高いキーの鍵盤を弾くほどピッチEGタイムが長くなります。-の値にすると高いキーの鍵盤を弾くほどピッチEGタイムが短くなります。

1-4d: Velocity Control (Pitch EG Velocity Control)

ベロシティ(鍵盤を弾くタッチの強弱)によるピッチEGの変化のしかたを設定します。

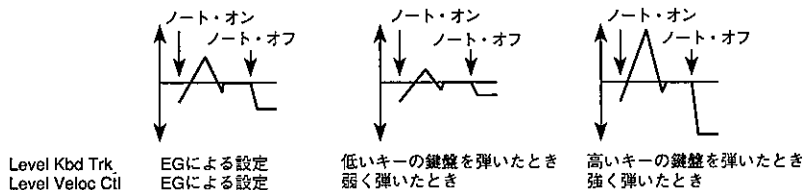
Level (Level Velocity Control) [-99...+99]

ベロシティによるピッチEGレベルの変化のしかたを設定します。+の値にすると強く弾くほどピッチEGレベルの変化が大きくなります。-の値にすると強く弾くほど変化が小さくなります。

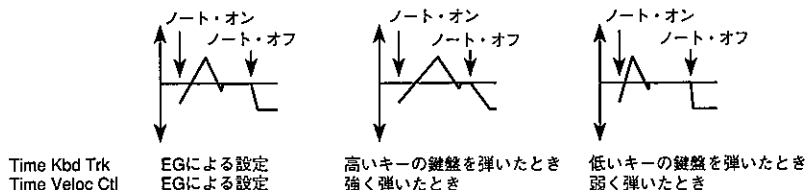
Time (Time Velocity Control) [-99...+99]

ベロシティによるピッチEGタイムの変化のしかたを設定します。+の値にすると強く弾くほどピッチEGタイムが長くなり、-の値にすると強く弾くほどピッチEGタイムが短くなります。

レベルの変化 (+に設定した場合)



タイムの変化 (+に設定した場合)



▼ Page Menu Command

1-4A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンピネーションのライト」を参照してください。

Program Edit P2

2-1: OSC

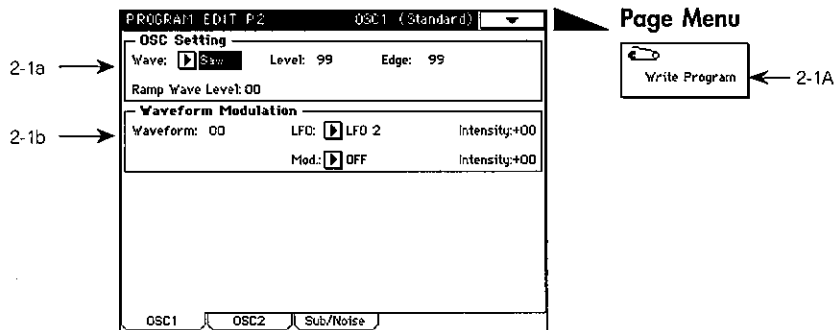
2-1-A: Standard OSC

「1-2a: OSC Set」で、

- 01: Standard/Standard
- 02: Standard/Comb Filter
- 03: Standard/VPM
- 04: Standard/Modulation

を選んだときに表示されます。

Standard OSCの画面



アナログ・シンセサイザーで使われる鋸歯状波、パルス波、ランプ波を発生します。

各波形はウェーブ・フォーム・モジュレーションにより変化させることが可能です。

鋸歯状波がパルス波のどちらか一方をメイン出力として設定し、それにランプ波をミックスして出力します。両者のレベルは独立に可変することができます。

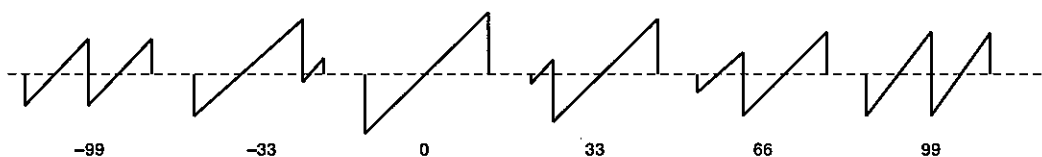
ウェーブ・フォーム・モジュレーション

従来のアナログ・シンセサイザー等にはパルスワイズ・モジュレーション (PWM) という機能があり、パルス波のパルス幅を時間とともに変化させますが、ウェーブ・フォーム・モジュレーションはパルス波だけでなく、鋸歯状波やランプ波についても波形を変化させるように拡張したものです。

鋸歯状波

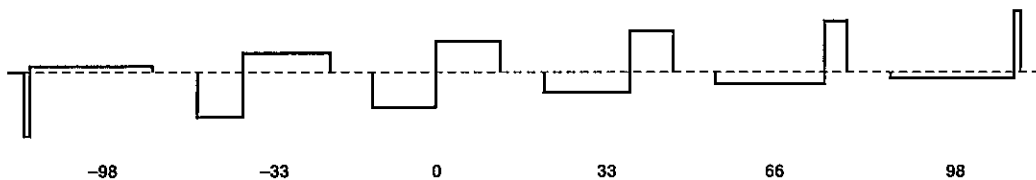
ウェーブ・フォーム・モジュレーションにより図のように波形が変化し、音色に時間的な変化が得られます。

Waveformの値が0のときは基本の鋸歯状波になり、99で2倍の周波数の鋸歯状波になります。値が負の場合は、正の場合と対称な変化をします。



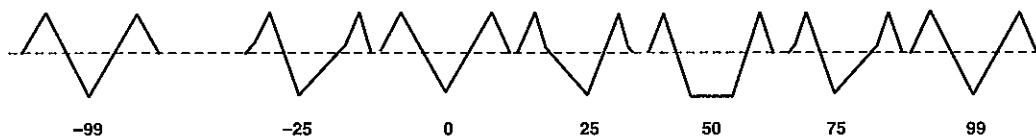
パルス波

ウェーブ・フォーム(パルスワイス)・モジュレーションにより図のように波形が変化し、音色に時間的な変化が得られます。Waveform の値が0のときは矩形波に、99でパルス幅が0になり音が消えます。値が負の場合は、正の場合と対称な変化をします。



ランプ波

ウェーブ・フォーム・モジュレーションにより図のように波形が変化し、音色に時間的な変化が得られます。Waveformの値が0のときは三角波、値が増えるに従ってランプ波(傾斜が2段階に折れ曲がった波形)になり、50で台形波となり99で再び三角波となります。Waveformの値が負の場合は正の場合と対称に変化します。鋸歯状波や矩形波に比べ倍音が少なく基音が強いいためベース音などに用いるとよいでしょう。



2-1a: OSC Setting

オシレータのメイン出力波形(SAWまたはPULSE)を選択し、ランプ波の出力レベルをミックスして出力します。

Wave (Wave Select)

[Saw, Pulse]

メイン波形を設定します。SAW(鋸歯状波)かPULSE(パルス波)かを選択します。

Level (Wave Level)

[00...99]

メイン波の出力レベルを設定します。

Edge (Wave Edge)

[00...99]

メイン波の高域倍音の量を調節します。値が小さいほど音が丸くなり、0付近では音量も下がります。

Ramp Wave Level

[00...99]

ランプ波の出力レベルを設定します。メイン波とミックスして出力します。

2-1b: Waveform Modulation

ウェーブ・フォームの設定、LFOによる波形変化とその他のEGやアフター・タッチによる波形変化を設定します。詳しくは、「ウェーブ・フォーム・モジュレーション」(P15)を参照してください。

Waveform [-99...+99]

ウェーブ・フォームを設定します。設定する値による波形変化は、「鋸歯状波」、「パルス波」、「ランプ波」(P15、16)を参照してください。

LFO (Waveform Modulation LFO) [LFO1...LFO4]

ウェーブ・フォーム・モジュレーションのソースLFOを選択します。

Intensity (Waveform Mod. LFO Intensity) [-99...+99]

「Waveform Modulation LFO」で設定したLFOによるウェーブ・フォーム・モジュレーションの深さと方向を設定します。負の場合、逆相の効果となります。

Mod (Waveform Modulation Source) [OFF...Tempo]

ウェーブ・フォーム・モジュレーション・ソースを選択します。

Intensity (Waveform Mod. Intensity) [-99...+99]

「Waveform Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースによるウェーブ・フォーム・モジュレーションの深さと方向を設定します。

負の場合、モジュレーション・ソースの正負が逆になった効果となります。

▼ Page Menu Command

2-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-1-B: Comb Filter OSC

「1-2a: OSC Set」で、

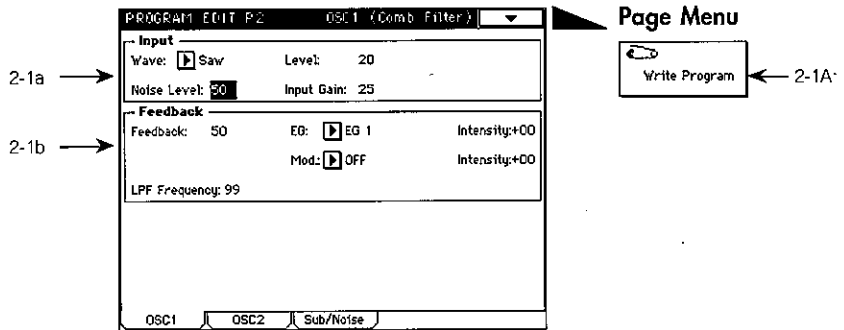
05: Comb Filter/Comb Filter

06: Comb Filter/VPM

07: Comb Filter/Modulation

を選んだときに表示されます。

Comb Filter OSCの画面



Comb Filter Oscillatorはノイズとオシレータ波形をコム・フィルタへ入力し、そのフィードバック・レベルを変化させたときの音色変化を特徴としています。ノイズを入力した場合、コム・フィルタのフィードバック・レベルを大きい値にしていくと徐々に音程感のある音色へ変化していきます。

図1 Comb Filter Oscillator Block

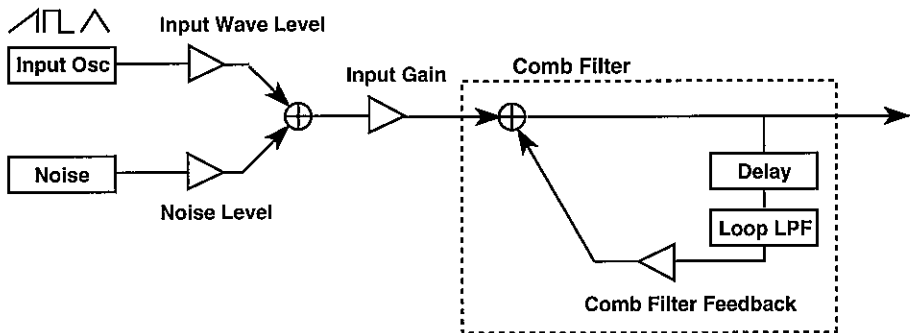


図2

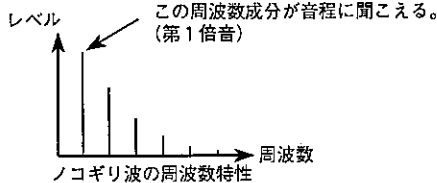
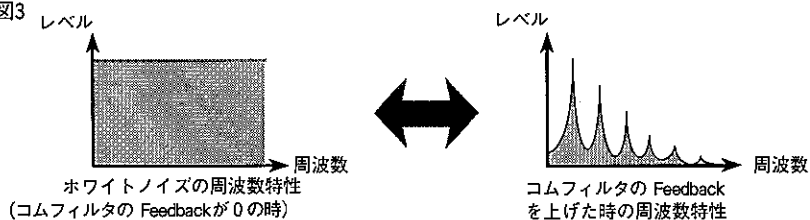


図3



2-1a: Input (COMB Input)

Wave (Input Wave Form)

[Saw, Square, Triangle]

コム・フィルタへ入力するオシレータの波形を設定します。

Level (Input Wave Level)

[00...99]

コム・フィルタへ入力するオシレータの音量レベルを設定します。

Noise Level

[00...99]

コム・フィルタへ入力するノイズの音量レベルを設定します。

Input Gain

[00...99]

コム・フィルタへの入力レベルを設定します。



「Comb Filter Feedback」を0~99の間で変化させたときに、出力レベルが99に近づくにつれて音が歪む場合があります。そのときは、このパラメータであらかじめレベルを押さえることによってコム・フィルタからの出力レベルの差を小さくすることができます。

2-1b: Feedback (COMB Feedback)

Feedback (Comb Filter Feedback)

[00...99]

コム・フィルタのフィードバックを設定します。この値が大きいたまにはコム・フィルタのレゾナンスが高くなり音程感のハッキリとした音色が得られます。逆にこの値が小さいときは入力された信号がそのまま出力されて、入力信号がノイズのみの場合には全く音程感のない信号が出力されます。この設定で、周波数特性が図3(P18)のように変化します。

Feedback Mod. EG (Feedback Modulation EG)

[EG1...4, Pitch EG, Amp EG]

「Comb Filter Feedback」に時間的変化を与えるためのEG(エンベロープ・ジェネレータ)を選択します。

Intensity (Feedback Mod. EG Intensity)

[-99...+99]

「Feedback Modulation EG」で選択したEGによる変化の深さを設定します。+の値にすると正位相のEGが、-の値にすると逆位相のEGがかかります。

Mod. (Feedback Modulation Source)

[OFF...Tempo]

「Comb Filter Feedback」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを選択します。

Intensity (Feedback Modulation Intensity)

[-99...+99]

「Feedback Modulation Source」で選択したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+の値に設定すると「Comb Filter Feedback」の値が大きい方向へ、-の値に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。「Feedback Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合、+の値に設定すると正位相の、-の値に設定すると逆位相の効果がかかります。

LPF Frequency (Comb Loop LPF Frequency)

[00...99]

コム・フィルタ内に配置されているローパス・フィルタのカットオフ周波数を設定します。この値が小さいときにはコム・フィルタ内を通る信号の高い周波数成分が削られ、柔らかい感じの音色が得られます。逆に値が大きいときは、ギラギラした音色になります。



「Comb Filter Feedback」と、このローパス・フィルタのカットオフ周波数の設定によっては、オシレータの出力が歪んでしまうことがあります。また、Feedback Level が高いとき、ローパスフィルタの値を変化させると、フィルタが設定値まで変化するのに多少時間がかかる場合があります。これらは Comb Filter の特性であり、このような場合には「Comb Filter Feedback」が、ここでの設定値を下げてください。

▼ Page Menu Command

2-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

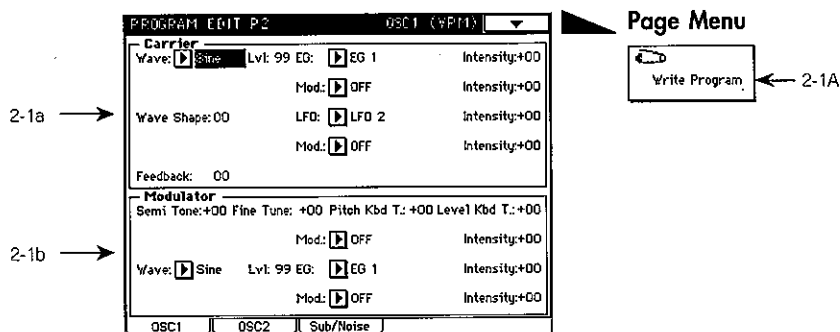
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-1-C: VPM OSC

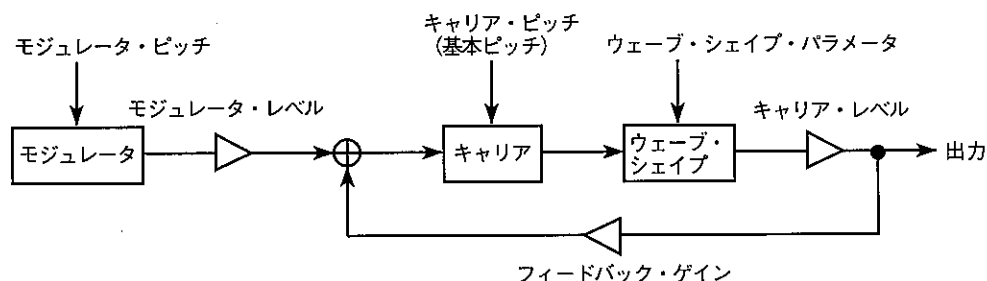
「1-2a: OSC Set」で、
 08: VPM/VPM
 09: VPM/Modulation
 を選んだときに表示されます。

VPM OSCの画面



モジュレータによって位相変調されるキャリアの出力を、ウェーブ・シェイプに通すことで高調波を強調して出力します。

ウェーブ・シェイプのパラメータをコントロールすることにより位相変調のみとは異なる音色変化が得られます。



キャリア

ピッチと音量の基準となる波形です。キャリアはサイン波(SIN)、鋸歯状波(SAW)、三角波(TRI)、矩形波(SQU)から選択してモジュレータにより位相変調されます。

モジュレータ

キャリアを変調する波形で、VPMではサイン波、鋸歯状波、三角波、矩形波、オシレータから選択してキャリアを位相変調します。一般的にモジュレータのピッチをEGなどでコントロールすることにより出力に効果的な音色変化を作り出せます。

ウェーブ・シェイプ

入力された波形の値に対応する関数の演算結果を出力します。VPMでは特定の高調波を強調するサイン波状の関数を持ちます。このサイン波の波数をウェーブ・シェイプ・パラメータでコントロールすることにより強調する高調波ポイントを変化させることができます。

2-1a: Carrier

ピッチと音量の基準となる波形を設定します。

Wave (VPM Carrier Wave) [Saw, Triangle, Square, Sine]
 キャリアの波形を選択します。

Lvl (Carrier Level) [00...99]
 キャリアの出力レベルを設定します。VPMオシレータの出力レベルが決まります。

EG (Carrier Level Modulation EG) [EG1...4, Pitch EG, Amp EG]
 キャリアの出力レベルをコントロールするEGを設定します。

Intensity (Carrier Level Modulation EG Intensity) [-99...+99]
 「Carrier Level Modulation EG」で設定したEGによるキャリア・レベルをコントロールする深さを設定します。負の値にするとEGが逆相の効果となります。

Mod. (Carrier Level Modulation Source) [OFF...Tempo]
 LFO、アフター・タッチなどキャリアの出力レベルを歪調するモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Carrier Level Modulation Intensity) [-99...+99]
 「Carrier Level Modulation Source」で設定したソースでキャリア・レベルをコントロールする深さを設定します。負の値とするとモジュレーションソースの正負を反転した効果となります。

Wave Shape [00...99]
 ウェーブ・シェイプ関数の波数を増減します。数値が大きいくほど強調される周波数が高くなり、高い倍音が付加されます。詳しくは、「ウェーブ・シェイプ」(P21)を参照してください。

LFO (Wave Shape Modulation LFO) [LFO1...4]
 「Wave Shape」のモジュレートLFOを選択します。これによる効果はワウやシンクモジュレーションに似た感じになります。

Intensity (Wave Shape Mod. LFO Intensity) [-99...+99]
 「Wave Shape Modulation LFO」による「Wave Shape」の深さと方向を設定します。

Mod. (Wave Shape Modulation Source) [OFF...Tempo]
 EG、アフタータッチなど、Shapeをモジュレートするソースを設定します。

Intensity (Wave Shape Mod. Intensity) [-99...+99]
 「Wave Shape Modulation Source」で設定した「Wave Shape」の深さと方向を設定します。

Feedback (VPM Feedback Gain) [00...99]
 キャリア出力からキャリアの入力へのフィードバックの入力レベルを設定します。値を上げていくと倍音に変化していきます。ある程度以上の値になるとノイズ的な音となります。

2-1b: Modulator

キャリアを変調する波形を設定します。詳しくは、「モジュレータ」(P21)を参照してください。

Semi Tone (Frequency Semi Tone) [-12...+96]

モジュレータのピッチを半音単位で設定します。キャリアのピッチからの相対的な設定となります。

Fine Tune (Frequency Fine Tone) [-50...+50]

モジュレータのピッチの微調整をします。キャリアのピッチからの相対的な設定となります。

Pitch Kbd Tr (Modulator Pitch Keyboard Tracking) [-99...+99]

モジュレータのピッチ・キーボード・トラックを設定します。正の値ではキーボードのC4を境に、高域ほど基準ピッチより高くなり、低域ほどピッチが低くなります。負の値では逆に高域ほど基準ピッチより低くなり、低域ほどピッチが高くなります。

Level Kbd Tr (Modulator Level EG Intensity Keyboard Tracking) [-99...+99]

「Modulator Level Modulation EG」で選択したEGによるモジュレータの出力レベルをキーボード・トラックでコントロールする深さと方向を設定します。

正の値では、C4のキーを境に高域ほどEGの効果が強くなり、低域ほど効果が弱くなります。負の値では、高域ほどEGの効果が弱くなり、低域ほど効果が強くなります。

Mod. (Modulator Pitch Mod. Source) [OFF...Tempo]

モジュレータのピッチをモジュレートするモジュレーション・ソースを設定します。通常はEGを使用します。

Intensity (Modulator Pitch Modulation Intensity) [-99...+99]

「Modulator Pitch Modulation Source」で選択したモジュレーション・ソースによるモジュレータのピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。負の値の場合はモジュレーション・ソースの正負が逆となった効果となります。

Wave (Modulator Wave) [Saw, Triangle, Square, Sine]

モジュレータとして使用する波形を鋸歯状波(Saw)、三角波(Triangle)、矩形波(Square)、サイン波(Sine)から選択します。

Lvl (Modulator Level) [00...99]

モジュレータの出力レベルを設定します。値を0にするとキャリアにモジュレーションがかからなくなり、値を上げるほどモジュレーションが強くなります。

EG (Modulator Level Modulation EG) [EG1...4, Pitch EG, Amp EG]

モジュレータの出力レベルをコントロールするEGを選択します。

Intensity (Modulator Level Mod. EG Intensity) [-99...+99]

「Modulator Level Modulation EG」で設定したEGによるモジュレータの出力レベルの深さと方向を設定します。

Mod. (Modulator Level Modulation Source) [OFF...Tempo]

モジュレータの出力レベルを変調するモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Modulator Level Mod. Intensity) [-99...+99]

「Modulator Level Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースによるモジュレータへの変調の深さと方向を設定します。

負の値の場合はモジュレーション・ソースの正負が逆となった効果となります。

▼ Page Menu Command

2-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

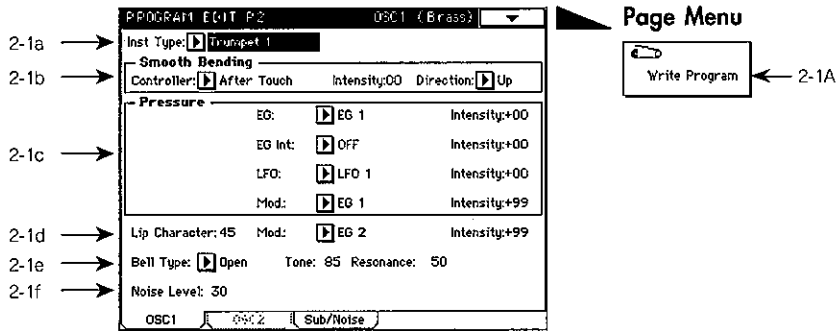
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-1-D: Brass OSC

「1-2a: OSC Set」で、
10: Brass/---
を選んだときに表示されます。

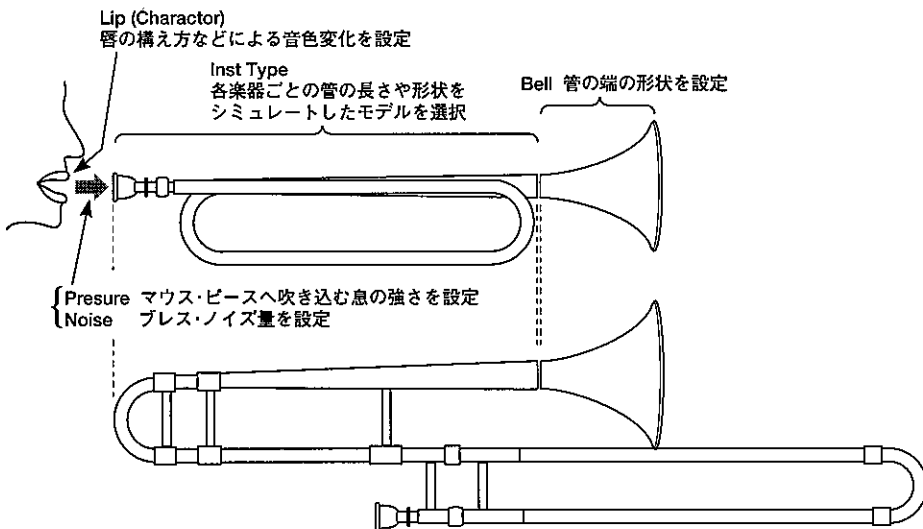
Brass OSCの画面



トランペットなどのリップ・リード楽器を中心に物理的モデルとしてシミュレートしたオシレータです。ベロシティやジョイスティックなどのコントローラでPressure(マウス・ピースへ吹き込む息の強さ)をモジュールすることで、実際のリップ・リード楽器に近い演奏表現が行なえます。また、リードの特性をモジュールすることにより楽器の吹きかたに応じた音色変化が得られます。

パラメータは、マウスピースへ吹き込む息の強さを表すPressureと、口の構えや力の具合による音色変化を得るためのLipと、管の端の形状による音色を設定するためのBellの3種類で構成されています。

このオシレータでは、トランペットのような(管の長さの違いによる)モード・ジャンプを利用したジャンプ・バンドと、トロンボーンのように管の長さをスライドして音程を変えるスムーズ・バンドの2種類の効果を得ることができます。



 パラメータの設定によっては音程が鍵盤の音程通りに発音されなくなることがあります。

2-1a: Inst Type (Instrument Type)**[Trumpet 1/2, Trombone, Horn]**

各楽器の持つ管の長さやマウス・ピースの形状等をモデリングしたインストールメント・タイプを設定します。

2-1b: Smooth Bending**Controller (Smooth Bending Controller)****[OFF...Tempo]**

音程が連続的に変化するスムーズ・ベンド効果をコントロールするコントローラを設定します。

Intensity (Smooth Bending Intensity)**[00...12]**

Smooth Bending のベンド・レンジを1オクターブの範囲内で設定します。

Direction (Smooth Bending Direction)**[Up, Down, Both]**

「Smooth Bending Controller」によるベンド方向を設定します。「Smooth Bending Controller」で設定したコントローラの値が0のときには、UP/DOWNともベンド量が0になり、127のときには「Smooth Bending Intensity」で設定した値だけピッチが変化します。

UPではピッチが上がり、DOWNではピッチが下がります。またBOTHでは、「Smooth Bending Controller」で設定したコントローラの値が中央値のときにベンド量が0となり、Controllerの値がそれよりも大きくなるとピッチが上がり、小さくなるとピッチが下がります。

例えば、アフター・タッチがアサインされていてキーを押し込んだとき、UPに設定されていればピッチが上がり、DOWNに設定されていればピッチが下がります。BOTHではキーの押し込まれ具合が中間値をとるときにベンド量が0となります。

2-1c: Pressure**EG (Pressure EG)****[EG1...4, Pitch EG, Amp EG]**

Pressure(マウス・ピースへ吹き込む息の強さ)をコントロールするためのEGを選択します。

Intensity (Pressure EG Intensity)**[-99...+99]**

「Pressure EG」で設定したEGによるPressureの効果の深さを設定します。

EG Int (Pressure EG Intensity Modulation Source)**[OFF...Tempo]**

「Pressure EG Intensity」をコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。エンベロープの効きをコントロールすることになり、LFOを設定すれば管楽器の息の強弱によるビブラート効果が得られます。

Intensity (Pressure EG Intensity Mod.Intensity)**[-99...+99]**

「Pressure EG Intensity Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。十の値にすると「Pressure Intensity」の値が大きい方向へ、一の値にするとその値が小さくなる方向へ変化します。

LFO (Pressure Modulation LFO)**[LFO1...4]**

PressureをコントロールするためのLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行います。このLFOをアフター・タッチ等でコントロールすることによって、より自然なビブラート効果を得ることができます。

Intensity (Pressure Modulation LFO Intensity)

[-99...+99]

「Pressure Modulation LFO」で選択したLFOによるPressureへのモジュレーション(ピブラート)効果の深さを設定します。

Mod. (Pressure Modulation Source)

[OFF...Tempo]

Pressureをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。例えば、アフター・タッチを選ぶと鍵盤を押し込んだときに強く息を吹き込んだときの効果が出せます。また、Ribbon (X)を選びリボン・コントローラを左から右へ操作すると、強く息を吹き込んだときの効果が出せます。

Intensity (Pressure Modulation Intensity)

[-99...+99]

「Pressure Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースによるPressureへのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。+に設定すると「Pressure Modulation Source」の値が大きい方向へ、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。「Pressure Modulation Source」でEGまたはLFOを設定した場合は、+の値にすると正位相の、-の値にすると逆位相の効果がかかります。

※ 「Pressure EG Intensity Modulation Source」でLFOを選択した場合の効果と「Pressure Modulation LFO」による効果の違いは、前者は「Pressure EG」の効きの程度をモジュレートするもので、LFOの効果はEG信号の値に比例します。したがってEG信号が0の場合には効果がありません。後者はEGと独立にLFO効果がかかるのでEG信号が0でもPressureの値がモジュレートされます。

2-1d: Brass Lip

唇の振動のさせ具合、唇の構え方や力の入れ具合による音色変化と、モジュレーション・ソースを設定します。

Lip Character

[00...99]

唇の構え方や力の入れ具合による音色変化を設定します。この値が大きいほど硬い(強めに吹いたような)音色になり、逆に値が小さいほど柔らかい音色になります。

Mod. (Lip Character Modulation Source)

[OFF...Tempo]

「Lip Character」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Lip Character Mod.Intensity)

[-99...+99]

「Lip Character Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+に設定すると「Lip Character Modulation Source」の値が大きい方向へ、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。「Pressure Modulation Source」でEGまたはLFOを設定した場合は、+に設定したときは正位相に、-に設定したときは逆位相に効果がかかります。

2-1e: Brass Bell

ベル(管の端)の形状ベル部分での音色変化を設定します。

Bell Type

[Open, Mute]

ベルの形状を設定します。MUTEはベルの部分を手やプラスチック製の器具等を使い音響出力を減衰させて音色変化させる(ミュート奏法)効果をシミュレートするための設定です。OPENは普通の状態の設定です。

Tone (Bell Tone) [00...99]

ベル部分での音色を設定します。この値が大きいくほど低い周波数成分がなくなっていき、やせた音色になります。

Resonance (Bell Resonance) [00...99]

「Bell Tone」で設定した周波数付近を強調するレベルを設定します。この値が大きいくほどレゾナンスの効果が強調されます。

2-1f: Noise Level [00...99]

プレス・ノイズの音量レベルを設定します。ノイズ・ジェネレータからの信号を使用しているため、ノイズ・ジェネレータ用のロー・パス・フィルタでノイズの音色を調整することができます。

▼ Page Menu Command

2-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

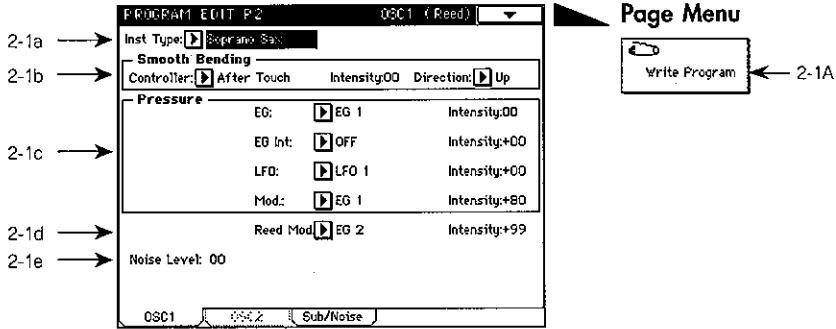
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-1-E: Reed OSC

「1-2a: OSC Set」で、
11: Reed/---
を選んだときに表示されます。

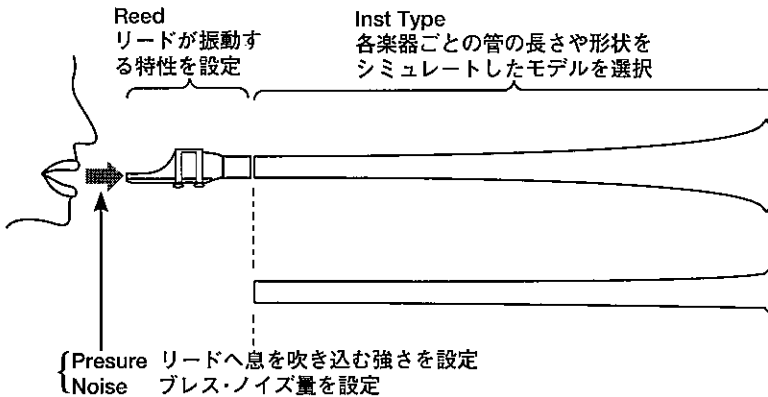
Reed OSCの画面




サクソフォン、オーボエなどのリードを備えた木管楽器を中心に物理的モデルとしてシミュレートしたオンリータです。

ペロシティやジョイスティックなどのコントローラでPressure(吹奏圧力)をモジュレートすることで、実際の木管楽器に近い演奏表現が行なえます。

また、リードの特性をモジュレートすることにより楽器の吹きかたに応じた音色変化が得られます。



 パラメータの設定によっては音程が鍵盤の音程通りに発音されなくなることがあります。

2-1a: Inst Type (Instrument Type)

[Soprano Sax...Monster]

各楽器の持つ管の形状やリードの特性等をモデリングしたインストゥルメント・タイプを設定します。

Soprano Sax, Alto Sax 1, Alto Sax 2, Tenor Sax 1, Tenor Sax 2, Baritone Sax, Flute, Single Reed, Double Reed, Recorder, Bottle, Glass Bottle, Monsterの13タイプから選択します。

2-1b: Smooth Bending

Controller (Smooth Bending Controller) [OFF...Tempo]

音程が連続的に変化するスムーズ・ベンド効果をコントロールするコントローラを設定します。

Intensity (Smooth Bending Intensity) [00...12]

Smooth Bendingのベンド・レンジを1オクターブの範囲内で設定します。

Direction (Smooth Bending Direction) [Up, Down, Both]

「Smooth Bending Controller」によるベンド方向を設定します。「Smooth Bending Controller」で設定したコントローラの値が0のときにはUp/Downともベンド量が0になり、「Smooth Bending Controller」による値が127のときには「Smooth Bending Intensity」で設定した値だけピッチが変化します。

2-1c: Pressure

EG (Pressure EG) [EG1...4/Pitch EG/Amp EG]

Pressure(吹奏圧力)をコントロールするためのEGを選択します。

Intensity (Pressure EG Intensity) [00...99]

「Pressure EG」で設定したEGによるPressureの効果の深さを設定します。

EG Int (Pressure EG Intensity Modulation Source) [OFF...Tempo]

「Pressure EG Intensity」をコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。エンベロープの効きをコントロールすることになり、LFOを選択すれば管楽器の息の強弱によるピブラート効果やグロール効果を与えます。

Intensity (Pressure EG Intensity Modulation Intensity) [-99...+99]

「Pressure EG Intensity Modulation Source」で選択したモジュレーション・ソースによるPressureをコントロールする効果の深さを設定します。+の値にすると「Pressure EG Intensity Modulation Source」の値が大きい方向へ、-の値にするとその値が小さくなる方向へ変化します。

LFO (Pressure Modulation LFO) [LFO1...4]

PressureをコントロールするためのLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行ないます。このLFOをアフター・タッチ等でコントロールすることによって、より自然なピブラート効果やグロール効果を得ることができます。

Intensity (Pressure Modulation LFO Intensity) [-99...+99]

「Pressure Modulation LFO」で設定したLFOによるPressureへのモジュレーション(ピブラート)効果の深さを設定します。

Mod. (Pressure Modulation Source) [OFF...Tempo]

Pressureをコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。例えば、アフター・タッチを選ぶと鍵盤を押し込んだときに強く息を吹き込んだときの効果が出せます。また、Ribbon (X)を選びリボン・コントローラを左から右へ操作すると、強く息を吹き込んだときの効果が出せます。

Intensity (Pressure Modulation Intensity)

[-99...+99]

「Pressure Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースによるPressureへのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。+の値にすると「Pressure Modulation Source」の値が大きい方向へ、-の値にするとその値が小さくなる方向へ変化します。

ただし「Pressure Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定したときは正位相の、-に設定したときは逆位相の効果がかかります。

※ 「Pressure EG Intensity Modulation Source」でLFOを選択した場合の効果と「Pressure Modulation LFO」による効果の違いは、前者は「Pressure EG」の効きの程度をモジュレートするもので、LFOの効果はEG信号の値に比例します。したがってEG信号が0の場合には効果がありません。後者はEGと独立にLFO効果がかかるのでEG信号が0でもPressureの値がモジュレートされます。

2-1d: Reed Mod

リードの共振の起こりやすさとそれをコントロールするモジュレーション・ソース等の設定を行います。

Reed Mod. (Reed Modulation Source)

[OFF...Tempo]

リードの変位をモジュレートするモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Reed Mod. Intensity)

[-99...+99]

「Reed Modulation Source」で選択したモジュレーション・ソースによるリードへのモジュレートの深さを設定します。

2-1e: Noise Level

[00...99]

プレス・ノイズの音量レベルを設定します。ノイズ・ジェネレータからの信号を使用しているため、ノイズ・ジェネレータ用のロー・パス・フィルタでノイズの音色を調整することができます。

▼ Page Menu Command**2-1A: Write Program**

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

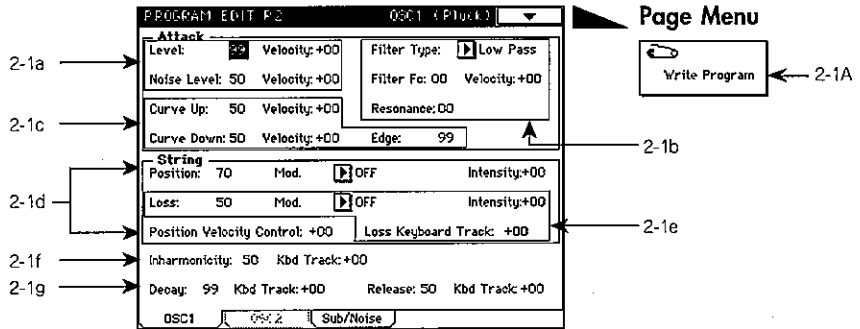
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-1-F: Pluck OSC

「1-2a: OSC Set」で、
12: Pluck/---
を選んだときに表示されます。

Pluck OSCの画面

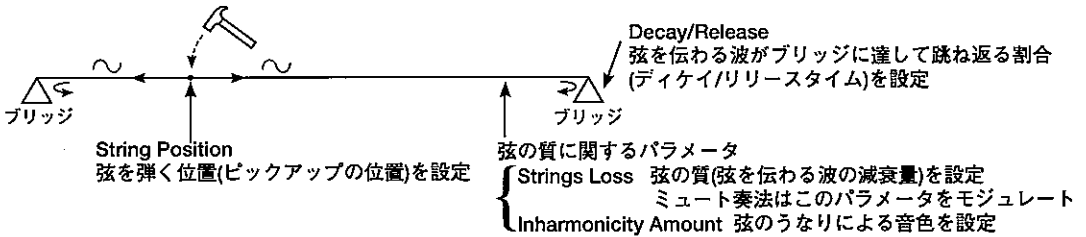


主にエレクトリック・ベースやギターの音色を得るためのオシレータです。

ピックあるいは指等で弦を弾くときのアタック波形や、弾かれる弦の状態、弾く弦の位置 (String Position) 等を設定します。

Attack波形に関するパラメータ

- { Attack Level 弦を弾く強さ(アタック波形レベル)を設定
- { Noise アタック波形に含まれるノイズレベル/音色を設定
- { Attack Curve アタック波形のエンベロープを設定



2-1a: Pluck Attack

弦を弾くときの強さと、そのベロシティによる効果のかかりかた、弦を弾くピックや指等の材質によるアタック音に含まれるノイズ成分の割合や音色をシミュレートするAttack Noiseを設定します。

Level (Attack Level)

[00...99]

弦を弾く強さを設定します。

Velocity (Attack Level Velocity Control)

[-99...+99]

ベロシティによる「Attack Level」の変化の深さと方向を設定します。

Noise Level (Attack Noise Level) [00...99]

アタック音に含まれるノイズ成分の割合を設定します。この値が大きほどアタックに含まれるノイズの割合が大きくなり、倍音成分の多いきらびやかな音になります。

Velocity (Attack Noise Level Velocity Control) [-99...+99]

ベロシティによるアタック音に含まれるノイズ成分のレベルの変化の深さと方向を設定します。

2-1b: Pluck Noise Filter

弦を弾くピックや指等の材質をシミュレートするために、アタック音に含まれるノイズ成分の音色を設定します。

Filter Type (Attack Noise Filter Type) [Low Pass, High Pass, Band Pass]

Attack Noiseを加工するためのフィルタ・タイプをLow Pass(ロー・パス・フィルタ)High Pass(ハイ・パス・フィルタ)、Band Pass(バンド・パス・フィルタ)から選択します。

Filter Fc (Attack Noise Filter Fc) [00...99]

Attack Noiseを加工するためのフィルタのカットオフ周波数を設定します。

Velocity (Attack Noise Filter Fc Velocity Control) [-99...+99]

「Attack Noise Filter Fc」に対するベロシティ・コントロールの深さと方向を設定します。

Resonance (Attack Noise Filter Resonance) [00...99]

「Attack Noise Filter Fc」で設定した周波数付近の倍音成分を強調する度合いを設定します。

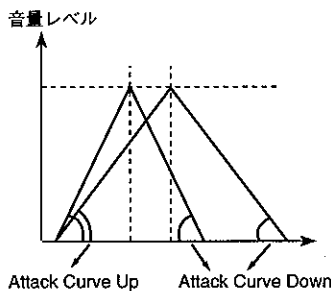
2-1c: Pluck Attack Curve

アタック音のエンベロープを設定します。これをベロシティでコントロールすることによって、よりリアルな音色変化が得られます。

Curve Up (Attack Curve Up) [00...99]

アタック波形の昇りエッジの急峻さを設定します。この値が大きほど、昇りエッジが急峻になり、硬い音色が得られやすくなります。

アタック波形のエンベロープ

**Velocity (Attack Curve Up Velocity Control)** [-99...+99]

「Attack Curve Up」に対するベロシティによるコントロールの深さと方向を設定します。+の値にしたとき、強く弾くと昇りエッジがより急峻になり、-の値にすると昇りエッジがより緩やかになります。

- Curve Down (Attack Curve Down)** [00...99]
 アタック波形の下リエッジの急峻さを設定します。この値が大きいほど、下リエッジが急峻になります。
- Velocity (Attack Curve Down Velocity Control)** [-99...+99]
 「Attack Curve Down」に対するベロシティによるコントロールの深さと方向を設定します。+の値にしたとき、強く弾くと昇リエッジがより急峻になり、-の値にすると昇リエッジがより緩やかになります。
- Edge (Attack Edge)** [0...99]
 アタック波形の全体的な音の硬さを設定します。この値が大きいほど、硬い音色になります。

2-1d: Pluck String Position

弦を弾く位置を設定します。

- Position (String Position)** [00...99]
 弦を弾く位置とピックアップの位置を設定します。この値が大きい程ブリッジ側で弾いたような音色になります。
- Mod. (String Position Modulation Source)** [OFF...Tempo]
 「String Position」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。
- Intensity (String Position Modulation Intensity)** [-99...+99]
 「String Position Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+の値にすると「String Position」の値が大きい方向へ、-の値にするとその値が小さくなる方向へ値が変化します。
 ただし、「String Position Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値にすると正位相に、-の値にすると逆位相に効果がかけられます。
- Position Velocity Control (String Position Velocity Control)** [-99...+99]
 「String Position」に対するベロシティによるコントロールの深さと方向を設定します。

2-1e: Pluck String Loss

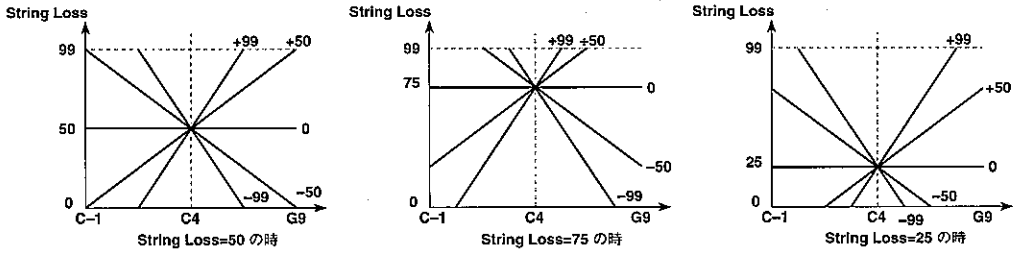
弦の振動する状態を設定します。

- Loss (String Loss)** [00...99]
 弦の質による波の伝わり方やブリッジ、指等による高周波数成分の減衰量を設定します。この値が大きいほど、伝わる波の高周波数成分の減衰量が大きくなり、暗い音色になります。逆にこの値が小さいほど、高い周波数成分の減衰量が少くなり明るい音色になります。
- Mod. (String Loss Modulation Source)** [OFF...Tempo]
 「String Loss」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。
- Intensity (String Loss Modulation Intensity)** [-99...+99]
 「String Loss Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+の値にすると「String Loss」の値が大きい方向へ、-の値にするとその値が小さくなる方向へ変化します。
 「String Loss Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値に設定したときは正位相に、-の値に設定したときは逆位相に効果がかけられます。

Loss Keyboard Track (String Loss Keyboard Tracking)

[-99...+99]

演奏する鍵盤の位置による"String Loss"の変化を設定します。キーボード・トラックはC4キーを中心に、+の値にすると高いキーを弾くほどString Lossの値が大きくなり、-の値にするとその逆に小さくなります。

**2-1f: Inharmonic (Pluck Inharmonic)**

弦のうなり具合を設定します。

Inharmonic (Inharmonic Amount)

[00...99]

弦のうなりによる音色を設定します。この値が大きくなると弦のうなりによる音色が深くなっていきます。

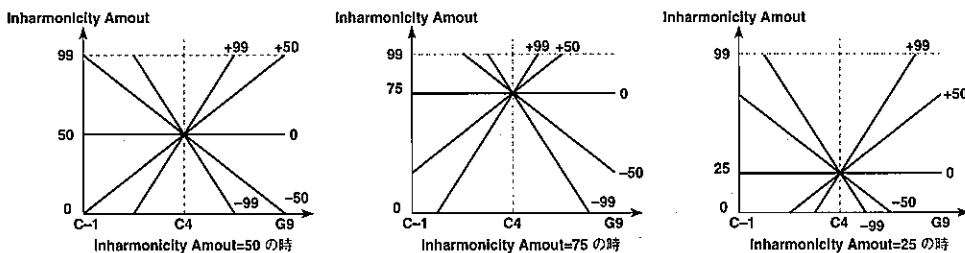


「String Loss」(「2-1e:」)と「Inharmonic Amount」での設定は発音する音程をずらしてしまうことがあります。その場合にはそれらのキーボード・トラック等で対処するようにしてください。

Kbd Track (Inharmonic Keyboard Tracking)

[-99...+99]

演奏する鍵盤の位置による「Inharmonic Amount」の変化を設定します。キーボード・トラックはC4キーを中心に、+の値にすると高いキーを弾くほど「Inharmonic Amount」の値が大きくなり、-の値にするとその逆に小さくなります。

**2-1g: Pluck Decay & Release**

鍵盤を押し続けたときの音の減衰時間(ディケイ・タイム)と、演奏する鍵盤を離れたときからの音の減衰時間(リリース・タイム)を設定します。またこれらの演奏する鍵盤の位置による変化のしかたを設定します。

Decay

[00...99]

鍵盤を押し続けたときの音の減衰時間(ディケイ・タイム)を設定します。値が大きい程減衰時間が長くなります。

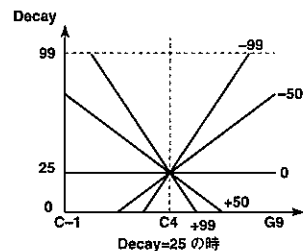
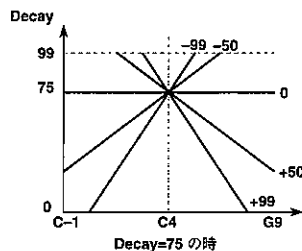
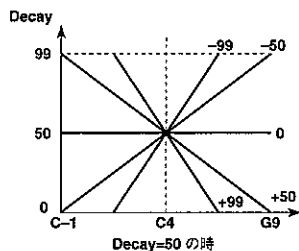


「Amplitude Modulation EG」(P55)の設定によっては、ここで設定される値の効果が得られなくなる場合がありますので注意してください。EGのブレイク・レベルとサスティン・レベルを高めに入れておくと、ここでの効果が確認しやすくなります。

Kbd Track (Decay Keyboard Tracking)

[-99...+99]

演奏する鍵盤の位置による「Decay」の変化を設定します。キーボード・トラックはC4キーを中心に、+の値にすると高いキーを弾くほどディケイ・タイムが短くなり、-の値にするとその逆に長くなります。



Release

[00...99]

演奏する鍵盤を離したときからの音の減衰時間(リリース・タイム)を設定します。この値が大きいときには減衰時間が長くなります。

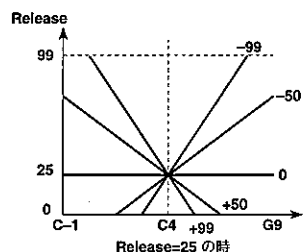
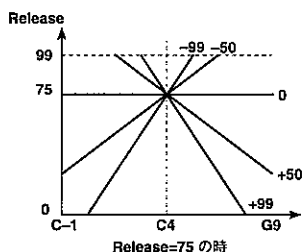
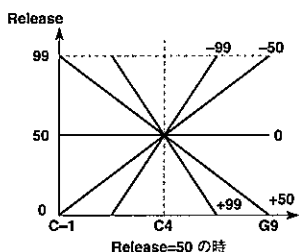


「Amplitude Modulation EG」(P55)の設定によっては、ここで設定される値の効果が得られなくなる場合がありますので注意してください。EGのリリース・タイムを長めに設定しておくと、ここでの効果が確認しやすくなります。

Kbd Track (Release Keyboard Tracking)

[-99...+99]

演奏する鍵盤の位置によるReleaseの変化を設定します。キーボード・トラックはC4キーを中心に、+の値にすると高いキーを弾くほどリリース・タイムが短くなり、-の値に設定するとその逆に長くなります。



▼ Page Menu Command

2-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-2: OSC2

2-2-A: Standard OSC

「1-2a: OSC Set」で、
 1: Standard/Standard
 を選んだときに表示されます。
 詳しくは、「2-1-A: Standard OSC」を参照してください。

2-2-B: Comb Filter OSC

「1-2a: OSC Set」で、
 02: Standard/Comb Filter
 05: Comb Filter/Comb Filter
 を選んだときに表示されます。
 詳しくは、「2-1-B: Comb Filter OSC」を参照してください。

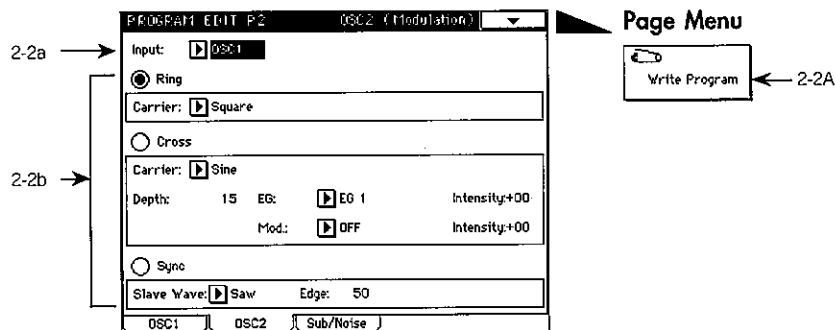
2-2-C: VPM OSC

「1-2a: OSC Set」で、
 03: Standard/VPM
 06: Comb Filter/VPM
 08: VPM/VPM
 を選んだときに表示されます。
 詳しくは、「2-1-C: VPM OSC」を参照してください。

2-2-D: Modulation OSC

「1-2a: OSC Set」で、
 04: Standard/Modulation
 07: Comb Filter/Modulation
 09: VPM/Modulation
 を選んだときに表示されます。

Modulation OSCの画面



アナログ・シンセサイザーで使われるRING、CROSS、SYNCの3種類のモジュレーションから1つを選んで音作りを行います。

モジュレーション・オシレータ内部にキャリア側のオシレータを内蔵しています。このキャリア波形がモジュレートされます。モジュレータ波形はOSC1などの出力をモジュレーション入力で選択して使用します。モジュレーション・オシレータはOSC2側にのみ配置されます。

キャリア

モジュレータにより、その周波数や振幅が変化させられる(変調を受ける)側の波形です。

モジュレーション・オシレータに内蔵している波形は全てキャリアに割り当てられます。

モジュレータ

一般にキャリアの周波数、振幅などを変化させる源になる波形のことです。モジュレーション・オシレータにはモジュレータは内蔵しておらず、モジュレーション入力により外部から供給されます。

モジュレーション入力

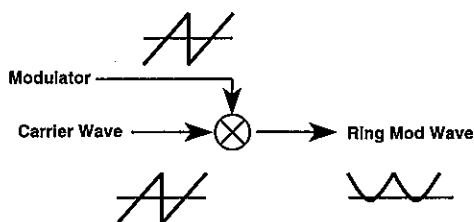
モジュレータ波形の入力を切り替えます。

1. OSC1の出力波形(そのときOSC1で選ばれているオシレータに依存します。)
 2. ノイズ
 3. フィードバック(フィルタ、アンプを経由して本体から出力される波形、設定によりさまざまに変わります。)
- 3種類から選んでモジュレータに使用します。

RING MODULATION

モジュレータとキャリアの積をとって出力します。キャリア波形は鋸歯状波、サイン波、矩形波の3種類から選びます。音程感が少ない金属的な音なので特殊効果に向きます。音色変化はキャリアとモジュレータの相対的な周波数によります。

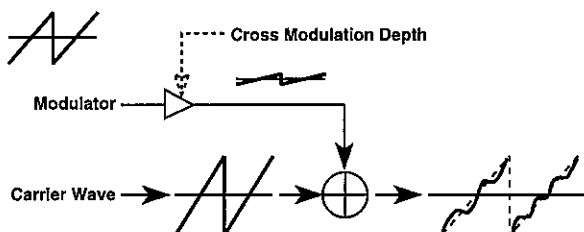
Ring Modulation



CROSS MODULATION

モジュレータでキャリアの周波数変調を行いません。キャリア波形は鋸歯状波、サイン波、矩形波の3種類から選びます。一般にモジュレータにピッチ・エンベロープをかけて使用します。

Cross Modulation

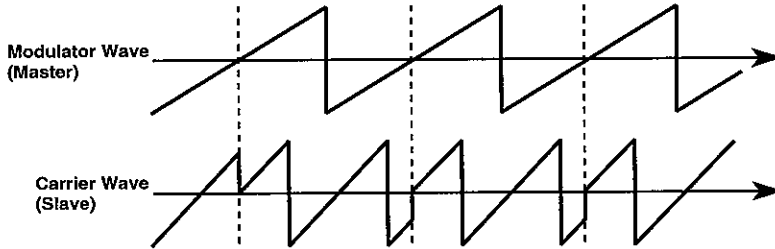


SYNC MODULATION

モジュレータをマスター波形、キャリアをスレーブ(同期する)波形に対応させます。

マスター波が新しい周期を始めるとき(負から正へ変化する値0を横切る瞬間)にスレーブ波の位相を0にリセットし新しい周期を始めます。スレーブ波形は鋸歯状波または三角波の2種類から選びます。一般にマスター側にピッチ・エンベロープ等をかけて使用します。

Sync Modulation



2-2a: Input (Input Select)

[OSC1, Feedback, Noise]

モジュレーションで使用するモジュレータを設定します。

OSC1 : OSC1の出力波形(そのときOSC1で選ばれているオシレータに依存します。)

Feedback : フィードバック(フィルタ、アンプを経由して本体から出力される波形、設定によりさまざまに変わります。)

Noise : ノイズ

2-2b: Modulation Type

モジュレーションのタイプをRing(RING MODULATION)、Cross(CROSS MODULATION)、Sync(SYNC MODULATION)から選択します。各モジュレーションについては、「RING MODULATION」、「CROSS MODULATION」、「SYNC MODULATION」(P38、39)を参照してください。

Ring

Carrier (Ring Carrier Select)

[Sine, Saw, Square]

リング・モジュレーションでのキャリア(掛算する2つの波形のうちのモジュレーション・オシレータ側の)波形をSine(正弦波)、Saw(鋸歯状波)、Square(矩形波)から選択します。

Cross

Carrier (Cross Carrier Select)

[Sine, Saw, Square]

クロス・モジュレーションでのキャリア波形をSine(正弦波)、Saw(鋸歯状波)、Square(矩形波)から選択します。

Depth (Cross Modulation Depth)

[00...99]

モジュレータがキャリアを周波数変調する深さを調節します。値が大きいほど変調のきつい音になります。

EG (Cross Modulation Depth Modulation EG)

[EG1...4, Pitch EG, Amp EG]

クロス・モジュレーションの深さをコントロールするEGを選択します。

Intensity (Cross Modulation EG Intensity)

[-99...+99]

クロス・モジュレーションの深さをEGによってコントロールする変化の深さを設定します。

Mod. (Cross Modulation Depth Modulation Source)

[OFF...Tempo]

クロス・モジュレーションの深さをコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Depth Modulation Intensity)

[-99...+99]

「Cross Modulation Depth Modulation Source」で設定したモジュレーション・ソースでクロス・モジュレーションの深さをコントロールする変化の深さと方向を設定します。

Sync

Slave Wave (Sync Carrier Select)

[Saw, Triangle]

シンク・モジュレーションでのキャリア(スレーブ側の)波形をSaw(鋸歯状波)、Triangle(三角波)から選択します。

Edge (Modulator Edge)

[00...99]

スレーブ波形の倍音の量を制限するパラメータです。スレーブ波形がピッチ・エンベロープなどで高い音程になる場合などにあらかじめこのパラメータを低く設定し、耳障りな倍音が発生するのを制限します。



値を0付近に設定すると音量が減り、0に設定すると消音します。スレーブ波の音程が高いときに効果がよくあられ、音程が低い場合には効果は少なくなります。

▼ Page Menu Command

2-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

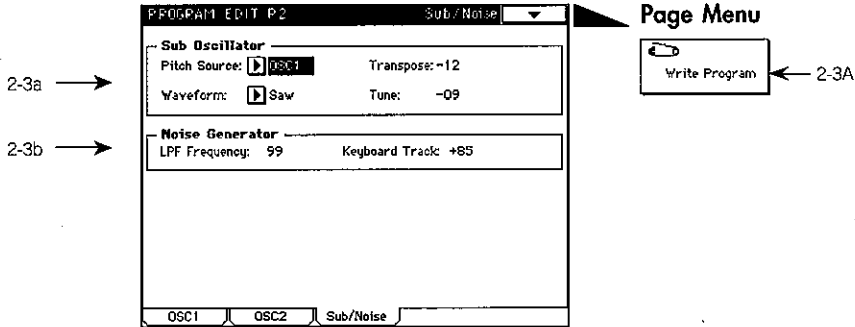
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-3: Sub/Noise (Sub Oscillator/Noise Generator)

サブ・オシレータは、4種類の基本的な波形から一つを選択し、オシレータ1,2のどちらかの音程を基準に半音・セント単位で音程をずらして発振させます。選択したオシレータと同じピッチ・モジュレーションの効果が得られます。

サブ・オシレータの信号は、MIXERセクションでオシレータ1,2の信号とミックスされます。



また、ノイズ・ジェネレータは、ホワイト・ノイズを発生します。発生したノイズはサブ・オシレータと同様にMIXERセクションでオシレータ1,2の信号とミックスされます。

2-3a: Sub Oscillator

サブ・オシレータの波形の選択、ピッチを設定します。

Pitch Source [OSC1, OSC2]

サブ・オシレータの音程をOSC1,2のどちらの音程をもとにするかを設定します。

Wave Form [Sine, Saw, Square, Triangle]

サブ・オシレータの波形を設定します。

Transpose [-24...+24]

Pitch Sourceで設定したオシレータに対する半音単位のインターバルを設定します。

例えば、+12としたときはPitch Sourceで選択されたオシレータより1オクターブ高い音程で発音します。

Tune [-50...+50]

Pitch Sourceで設定したオシレータに対する1/100半音単位(セント)のインターバルを設定します。

2-3b: Noise Generator

ノイズ・ジェネレータのカット・オフ周波数の設定と、鍵盤位置による変化を設定します。

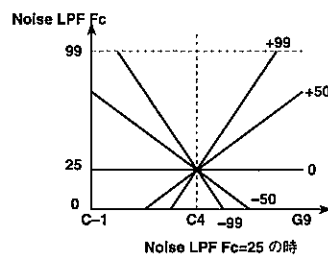
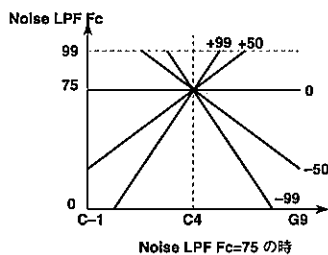
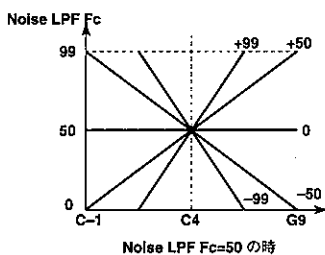
LPF Frequency (Noise LPF Frequency) [00...99]

ノイズ・ジェネレータからの出力に対するロー・パス・フィルタのカット・オフ周波数を設定します。この値が小さいときは高い周波数成分が削られて、こもった感じの音になります。

Keyboard Track (Noise LPF Frequency Keyboard Tracking)

[-99...+99]

キーボード・トラック(鍵盤位置)による「Noise LPF Frequency」の変化のしかたを設定します。



▼ Page Menu Command

2-3A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

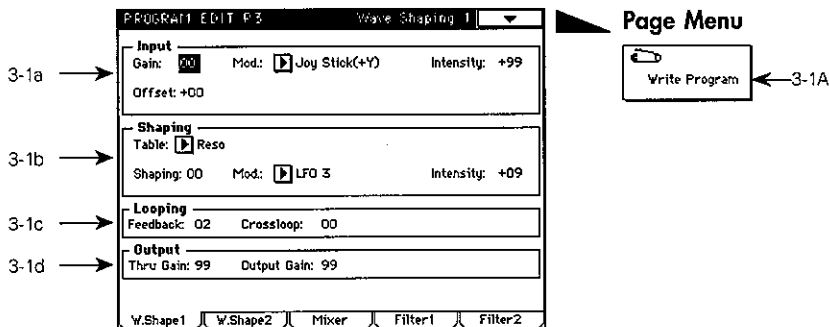
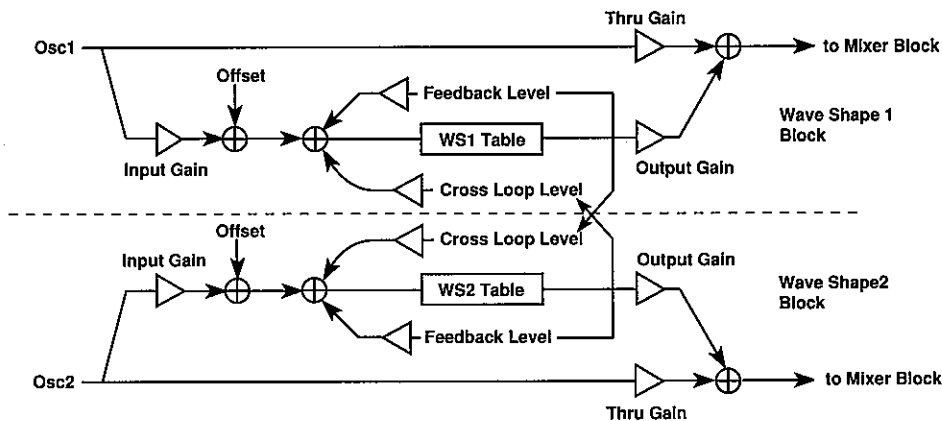
詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Program Edit P3

3-1: Wave Shaping 1

オシレータ1,2に対し、独立に2種類のウェーブ・シェーブ・テーブルが用意されています。これらにより波形を変形させてレゾナンスのかかった音や、ディストーションのかかった音など、元の波形には無い音色を付加します。

WAVE SHAPEセクションでの信号の流れは次の図のようになっています。



3-1a: Input

OSC1からWAVE SHAPEセクションへ入力される信号のレベルと、それをコントロールするモジュレーション・ソース等を設定します。

Gain (Input Gain)

[00...99]

OSC1からWAVE SHAPEセクションへ入力される信号のレベルを設定します。

Mod. (Input Gain Modulation Source)

[OFF...Tempo]

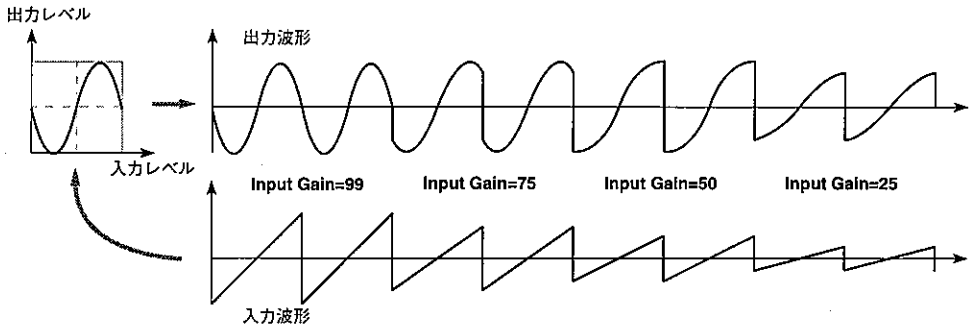
「Input Gain」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Input Gain Mod.Intensity)

[-99...+99]

「Input Gain Modulation Source」による効果の深さと方向を設定します。+の値にすると「Input Gain」の値が大きくなり、-の値にするとその値が小さくなる方向へ変化していきます。
ただし、「Input Gain Modulation Source」でEGまたはLFOを選択したときは、+の値にすると正位相に、-の値にすると逆位相に効果がかかります。

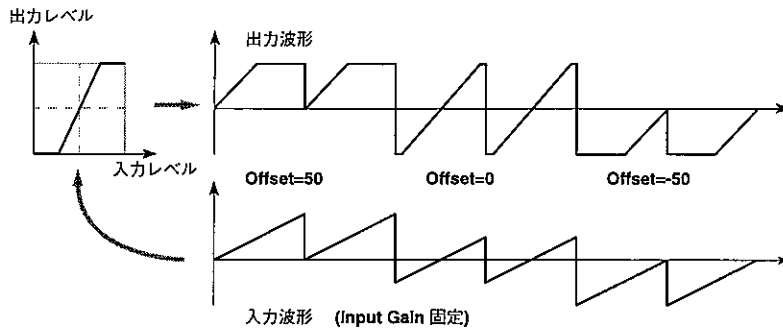
Input Gain を変化させた時の例 (Table Type : Reso)

**Offset (Input Offset)**

[-99...+99]

「Input Gain」で設定した信号に付加するオフセット量を設定します。

Offset を変化させた時の例 (Table Type : Clip)



「Input Gain」で入力信号のレベルを絞り、Input Offsetを加えることによってウェーブ・シェーブ・テーブルを片寄せして使用することができます。

3-1b: Shaping (Wave Shape)

入力波形を変化させるウェーブ・シェーブ・テーブルと、テーブルの特性をコントロールするモジュール・ソースを設定します。

Table (Shape Table Type)

[Clip, Reso]

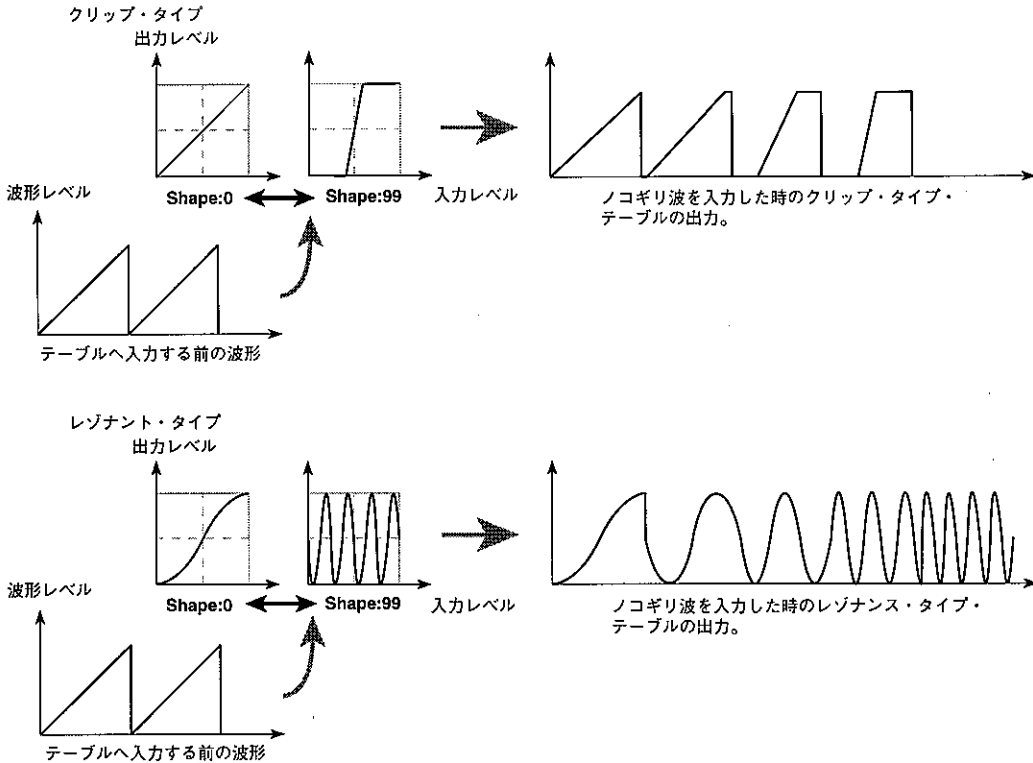
入力波形を変化させるウェーブ・シェーブ・テーブルを選択します。CLIP(クリップ・タイプ)、RESO(レゾナント・タイプ)によって図のように変化します。

Shaping

[00...99]

入力波形を変化させるテーブルの特性を設定します。テーブル特性の変化はそれぞれ次のとおりです。

ウェーブ・シェーブ・テーブルの形とシェーブ・パラメータについて



Mod. (Shape Modulation Source)

[OFF...Tempo]

Shapeをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Shape Mod.Intensity)

[-99...+99]

Shape Modulation Sourceによる効果の深さと方向を設定します。+の値にするとShapeの値が大きくなり、-の値にするとその逆の方向へ変化していきます。

ただし、「Shape Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値にした場合は正相に、-の値にした場合は逆相に効果がかかることになります。

3-1c: Looping

ウェーブ・シェーブ1の出力をフィードバックする量と、ウェーブ・シェーブ2の出力をウェーブ・シェーブ1の入力へ加える量を設定します。

Feedback (Feedback Level)

[00...99]

ウェーブ・シェーブ1の出力をフィードバックする量を設定します。

Cross Loop (Cross Loop Level)

[00...99]

ウェーブ・シェーブ2の出力をウェーブ・シェーブ1の入力へ加える量を設定します。



「Feedback Level」や「Cross Loop Level」の設定によっては音が歪んでしまったり、出なくなることがあります。そのときはレベルを低く設定してください。

3-1d: Output

ウェーブ・シェープ1の通過信号とOSC1の直接信号の出力レベルを設定します。

Thru Gain

[00...99]

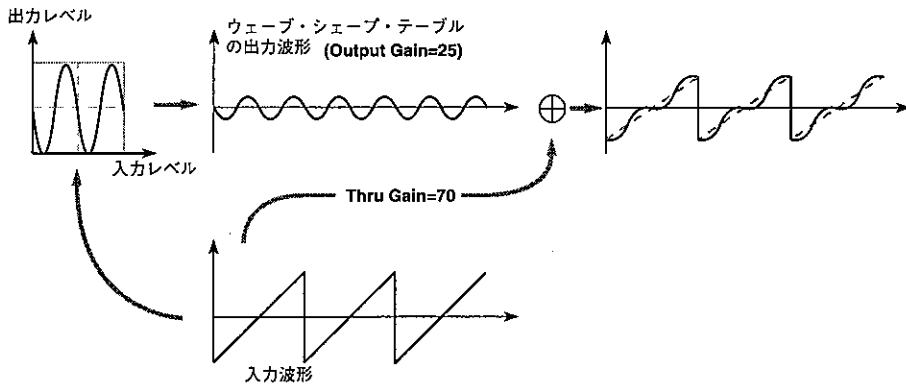
OSC1からの直接音の信号レベルを設定します。

Output Gain

[00...99]

ウェーブ・シェープ1の出力信号レベルを設定します。

Thru Gain / Output Gain を使用した時の例 (Table Type : Reso)



▼ Page Menu Command

3-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

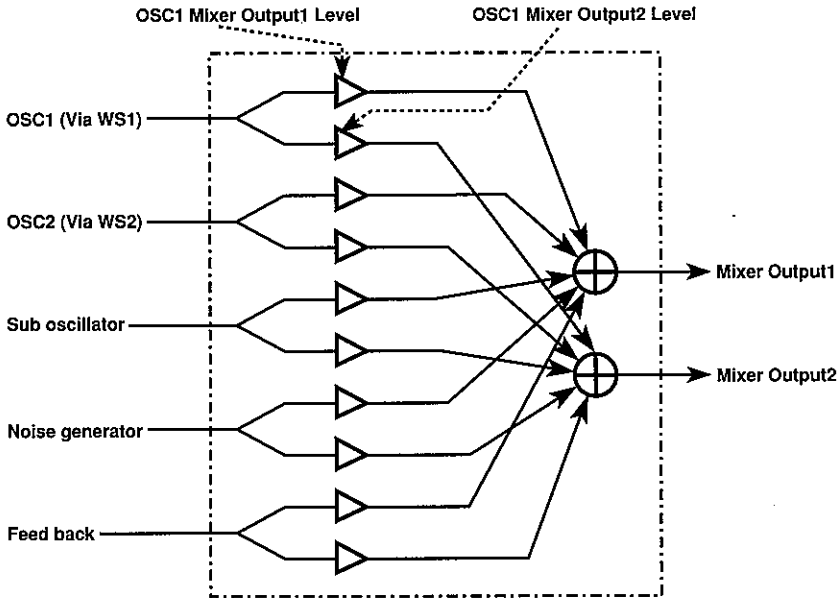
3-2: Wave Shaping 2

Wave Shaping 2 のパラメータは Wave Shaping 1 と同様の構成になっています。

パラメータの動作と設定方法は「3-1: Wave Shaping 1」を参照してください。

3-3: Mixer

ミキサー・セクションでは、2つのミキサー出力に入力される5つの信号 (WS1 Out, WS2 Out, Noise generator, Feedback, Sub OSC) のレベルと、そのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。



	PROGRAM EDIT P3	Mixer
3-3a	OSC1 → Out1: 99	Mod: Joy Stick(-Y) Intensity: -99
3-3b	OSC1 → Out2: 00	Mod: Joy Stick(+Y) Intensity: +99
3-3c	OSC2 → Out1: 99	Mod: Joy Stick(+Y) Intensity: -99
3-3d	OSC2 → Out2: 99	Mod: Joy Stick(+Y) Intensity: -99
3-3e	Sub → Out1: 99	Mod: Joy Stick(-Y) Intensity: -99
3-3f	Sub → Out2: 99	Mod: Joy Stick(-Y) Intensity: -99
3-3g	Noise → Out1: 00	Mod: OFF Intensity: +00
3-3h	Noise → Out2: 00	Mod: OFF Intensity: +00
3-3i	Feedback → Out1: 00	Mod: OFF Intensity: +00
3-3j	Feedback → Out2: 00	Mod: OFF Intensity: +00

Page Menu
Write Program ← 3-3A

3-3a: OSC 1 → Out 1

ウェーブ・シェープ1を通ったオンレータ1の信号をミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Output Level

[00...99]

ミキサー・アウトプット1に出力するレベルを設定します。

Mod. (Level Modulation Source)

[OFF...Tempo]

上記レベルをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Level Mod.Intensity)

[-99...+99]

「Level Modulation Source」による効果の深さと方向を設定します。+の値にするとLevelの値が大きくなり、-の値にするとLevelの値が小さくなる方向へ変化していきます。

ただし、「Level Modulation Source」でEGまたはLFOを選択したときは、+の値に設定すると正位相に、-の値に設定すると逆位相に効果がかかります。

3-3b: OSC1 → Out2

ウェーブ・シェーブ1を通ったオシレータ1の信号をミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。

3-3c: OSC2 → Out1

ウェーブ・シェーブ2を通ったオシレータ2の信号をミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。

3-3d: OSC2 → Out2

ウェーブ・シェーブ2を通ったオシレータ2の信号をミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。

3-3e: Sub → Out1

サブ・オシレータの出力からミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。

3-3f: Sub → Out2

サブ・オシレータの出力からミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。

3-3g: Noise → Out1

ノイズ・ジェネレータの出力からミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。

3-3h: Noise → Out2

ノイズ・ジェネレータの出力からミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。

3-3i: Feedback → Out1

アンプ・セクションからのフィードバックからミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。

3-3j: Feedback → Out2

アンプ・セクションからのフィードバックからミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。
前述の「3-3a: OSC1 → Out1」を参照してください。



Feedbackレベル上げ過ぎると、音が歪む場合があります。

▼ Page Menu Command

3-3A: Write Program

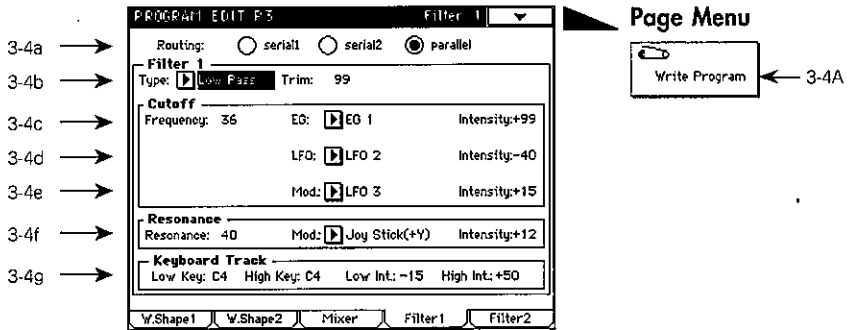
エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

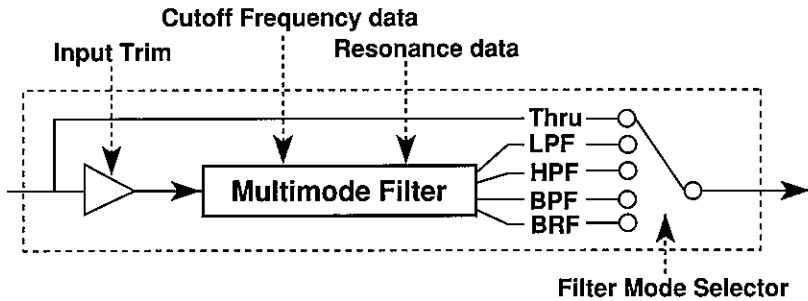
詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

3-4: Filter 1

2系統のマルチ・モード・フィルタを内蔵しています。それぞれ4種類(LPF、HPF、BPF、BRF)のフィルタ・タイプから1つを選び、使用します。



Filter Block

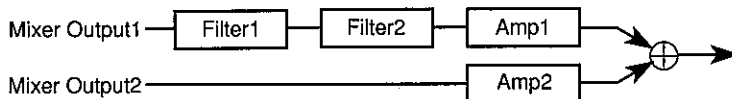


3-4a: Routing (Filter Routing)

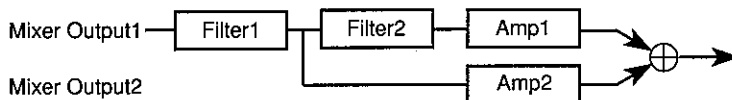
[Serial1, Serial2, Parallel]

ミキサーからの出力→フィルタ→アンプへの接続形態を次の3タイプから選びます。

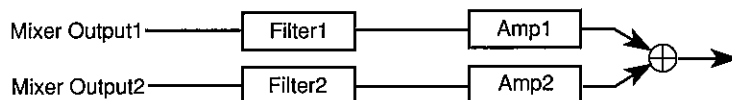
Serial1



Serial2



Parallel



バンド・パス・フィルタで山を2つ作るときはPARALLELにします。

バンド・リジエクト・フィルタで谷を2つ作るときはSERIALにします。このとき、フィルタ1と2を同じ設定にすると、カットオフのスローが鋭くなります。

3-4b: Type / Trim

フィルタ1の種類と、ミキサーから入力される信号のレベルを設定します。

Type (Filter Type)

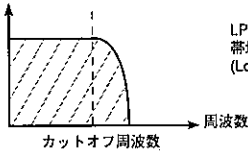
フィルタ1で使用するフィルタの種類を設定します。

[Thru...Band Reject]

フィルタタイプとカットオフ周波数について

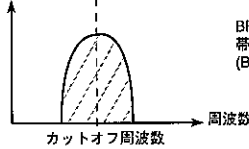
THRU (Thru)ではフィルタがかかりません。

LPF



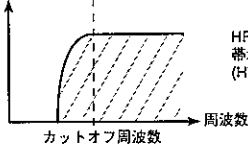
LPFはカットオフ周波数よりも上の帯域をカットするフィルタです。
(Low Pass Filter)

BPF



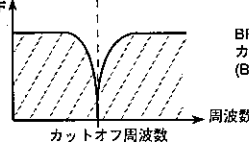
BPFはカットオフ周波数近辺以外の帯域をカットするフィルタです。
(Band Pass Filter)

HPF



HPFはカットオフ周波数よりも下の帯域をカットするフィルタです。
(High Pass Filter)

BRF



BRFはカットオフ周波数近辺のみをカットするフィルタです。
(Band Reject Filter)

Trim (Input Trim)

フィルタ1へ入力するレベルを設定します。

[00...99]



この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときなどに音が歪むことがあります。音量を調節するときは、「4-1a: AMP 1」、「4-1b: AMP 2」のAmplitudeで行ってください。

3-4c: Cutoff (Cutoff Frequency)

フィルタ1のカットオフ周波数と、カットオフ周波数を時間的に変化させるEGの効果の深さを設定します。

Frequency (Cutoff Frequency)

フィルタ1のカットオフ周波数を設定します。この値が大きいほどカットオフ周波数が高くなります。

[00...99]

EG (Cutoff Frequency Modulation EG)

フィルタ1のカットオフ周波数に時間的な変化を与えるEGを設定します。

[EG 1...Amp EG]

Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Int.)

[-99...+99]

「Cutoff Frequency Modulation EG」によるカットオフ周波数の変化の深さと方向を設定します。ここでの設定を+の値にすると「Cutoff Frequency」で設定した値を基準(EGの各レベルが0のときに「Cutoff Frequency」で設定した値になります)にEGの各レベルが+の部分で音色が明るく(鋭く)なり、-の部分で暗く(鈍く)なります。ここでの設定を-の値にすると、+のときの逆方向へ変化します。

3-4d: Fc Modulation LFO

LFO (Cutoff Frequency Modulation LFO)

[LFO1...4]

フィルタ1のカットオフ周波数に周期的な変化を与えるLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行います。

Intensity (Cutoff Frequency Mod. LFO Int.)

[-99...+99]

"Cutoff Frequency Modulation LFO"によるカットオフ周波数の変化の深さと方向を設定します。+の値にしたときは正位相に、-の値にしたときは逆位相に効果がかかります。

3-4e: Fc Modulation Source**3 Mod. (Cutoff Frequency Modulation Source)**

[OFF...Tempo]

カットオフ周波数に変調を与えるモジュレーション・ソースを設定します。

4 Intensity (Cutoff Frequency Mod. Intensity)

[-99...+99]

「Cutoff Frequency Modulation Source」によるカットオフ周波数の変化の深さと方向を設定します。+の値にするとカットオフ周波数が高い方向へ、-の値にするとその逆方向へ変化することになります。

ただし、「Cutoff Frequency Modulation Source」でEGを設定した場合は、+の値にしたときに正位相、-の値にしたときに逆位相の効果がかかります。

また「Cutoff Frequency Modulation Source」にLFOを設定すると「Cutoff Frequency Modulation Source LFO」と同じ効果がかかります。

3-4f: Resonance

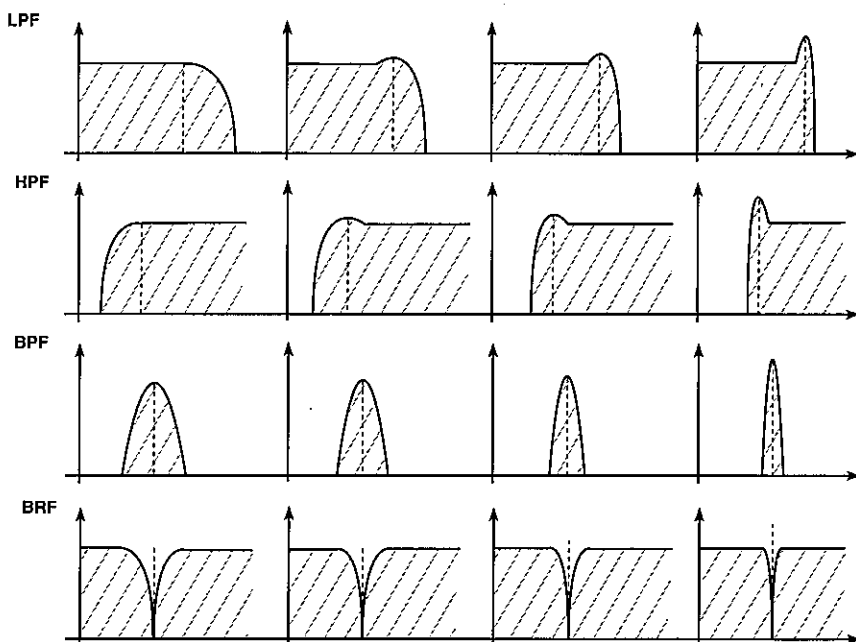
フィルタ1のレゾナンスの設定と、レゾナンスをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Resonance

[00...99]

「3-4c: Cutoff」で設定した周波数付近の倍音成分を強調して、音にクセをつけます。値が大きい程、効果が大きくなります。Resonanceを高く設定するとフィルタの出力信号が歪むことがあります。その場合は「3-4b: Trim」を低めに設定してください。

レゾナンスによる効果



レゾナンス値が小さい



レゾナンス値が大きい

Mod. (Resonance Modulation Source)

[OFF...Tempo]

レゾナンスの効き方をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Resonance Mod. Intensity)

[-99...+99]

「Resonance Modulation Source」による「Resonance」の変化量と方向を設定します。+の値のときは「Resonance」の値が大きい方向へ、-の値にすると逆方向へ変化します。

ただし、「Resonance Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値にしたときは正相に、-の値にしたときは逆相に効果がかけられます。

3-4g: Keyboard Track (Cutoff Frequency Keyboard Track)

フィルタ1のカットオフ周波数に、キーボード・トラックによるモジュレーションのかかり方を設定します。

Low Key

[C-1...G9]

Lowerキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

High Key

[C-1...G9]

Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

Low Int. (Lower Intensity)

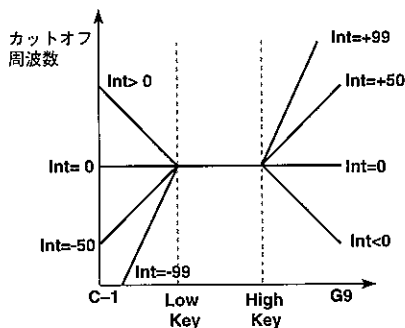
[-99...+99]

Low keyより低いキーの鍵盤位置によるカットオフ周波数の変化する深さと方向を設定します。-50で鍵盤の音程変化と一致します。

High (Higher Intensity)

[-99...+99]

High Keyより高いキーの鍵盤位置によるカットオフ周波数の変化する深さと方向を設定します。+50で鍵盤の音程変化と一致します。



+の値に設定するとLow Key/High Keyから離れるほど音色は明るくなります。-の値に設定するとその逆になります。0に設定すると、カットオフは弾く位置に関係なく一定になります。Low KeyとHigh Keyの間は一定の値になります。

▼ Page Menu Command**3-4A: Write Program**

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

3-5: Filter 2

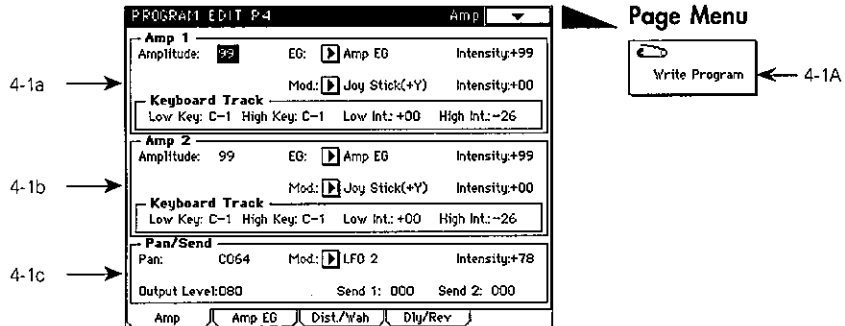
Filter 2のパラメータはFilter 1と同様の構成になっています。
パラメータの動作と設定方法は、「3-4:Filter 1」を参照してください。

Program Edit P4

4-1: Amp (Amplifier Section)

Amplifier (AMP)セクションでは、音量に関する設定を行います。

独立した2系統のアンプがあり、AMPセクションに入力される信号は「3-4a: Routing」によって決まります。



4-1a: AMP 1 (Amplitude 1)

アンプ1の音量レベルと、キーボード・トラックによる音量レベルをコントロールするための深さと方向を設定します。

Amplitude [00...99]

フィルタ1,2からのアンプ1の入力レベルを設定します。値を大きくすると音量レベルが大きくなります。

EG (Amplitude Modulation EG) [Amp EG, Pitch EG, EG1...EG4]

アンプ1の音量レベルに時間的な変化を与えるEGを設定します。

Intensity (Amplitude Mod. EG Intensity) [-99...+99]

「Amplitude Modulation EG」による音量レベルの変化の深さと方向を設定します。

Mod. (Amplitude Modulation Source) [OFF...Tempo]

アンプ1の音量レベルをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Amplitude Mod. Intensity) [-99...+99]

「Amplitude Modulation Source」による音量レベルの変化の深さと方向を設定します。

ただし、「Amplitude Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値にした場合は正位相に、-の値にした場合は逆位相に効果がかかります。

Keyboard Track

Low Key (Keyboard Tracking Low Key) [C-1...G9]

Lowerキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

High Key (Keyboard Tracking High Key) [C-1...G9]

Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

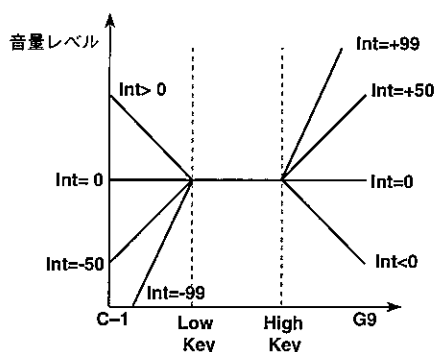
Low Int. (Keyboard Tracking Lower Intensity) [-99...+99]

Low keyより低いキーの鍵盤位置による音量レベルの変化する深さと方向を設定します。

High Int. (Keyboard Tracking Higher Intensity)

[-99...+99]

High Keyより高いキーの鍵盤位置による音量レベルの変化する深さと方向を設定します。



十の値のときは、指定されたKeyboard Tracking Low Key/High Keyから離れた音程を弾くほど音量が大きくなります。

一の値のときはその逆になります。0に設定すると弾く位置に関係なく一定の音量で発音されます。Low KeyとHigh Keyの間は一定音量となります。

4-1b: AMP 2 (Amplitude 2)

パラメータの動作と設定方法は、「4-1a : AMP 1」を参照してください。

4-1c: Pan/Send**Pan (Panpots)**

[L000...C064...R127]

インサート・エフェクトのL、Rの入力レベルを設定します。

インサート・エフェクトを使用しないときは、ドライ音のL、Rのレベルを設定します。

L000のときレフト、C064でセンター、R127ではライトになります。

Mod. (Panpot Modulation Source)

[OFF...Tempo]

パンポットをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Panpot Modulation Intensity)

[-99...+99]

「Panpot Modulation source」によるパンポットの変化の深さを設定します。

Output Level

[000...127]

プログラムのトータルなレベルを設定します。

通常は最大値(127)にします。

Send 1/Send 2

[000...127]

ここでは、インサート・エフェクトを使用しないときのマスター・エフェクトの入力レベルを設定します。

▼ Page Menu Command

4-1A: Write Program

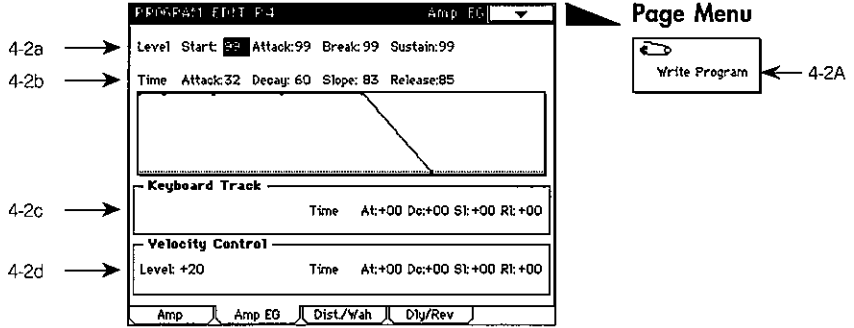
エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

4-2 : AMP EG

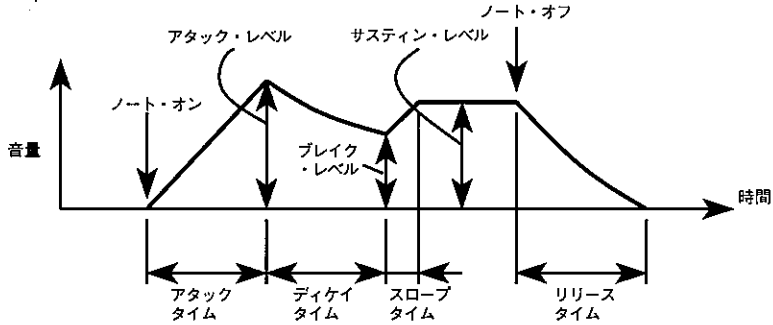
アンプEGを設定します。アンプEGで音量が時間とともにどのように変化するかを調節します。ProphecyのアンプEGは汎用のコントローラとして使用することができるため、音量をコントロールする以外にもさまざまなパラメータに時間的な変化を与えることができます。



4-2a : Level [Amp EG Level]

鍵盤を押したり、離したりする動作に対する音量の変化量を設定します。

Amp EGの音量の時間的変化の設定



Start (Start Level) [00...99]

ノート・オン(鍵盤を押す)時の音量レベルを設定します。

Attack (Attack Level) [00...99]

アタック・タイムを経過したときの音量レベルを設定します。

Break (Break Level) [00...99]

ディケイ・タイムを経過したときの音量レベルを設定します。

Sustain (Sustain Level) [00...99]

スロープ・タイムを経過後の音量レベルの設定をします。

4-2b : Time (Amp EG Time)

鍵盤を押したり、離したりする動作に対する音量の変化する時間を設定します。

Attack (Attack Time) [00...99]

ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベルに到達するまでの時間を設定します。値が0のときは一瞬のうちに移行し、99に設定するとゆっくりと移行します。

Decay (Decay Time) [00...99]

アタック・タイムが終了してからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します(値による変化は「Attack Time」参照)。

Slope (Slope Time) [00...99]

ディケイ・タイムが終了してからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します(値による変化は「Attack Time」参照)。

Release (Release Time) [00...99]

ノート・オフ(鍵盤を離す)から音量がゼロになるまでの時間を設定します。(値による変化は「Attack Time」参照)。

4-2c : Keyboard Track (Amplitude EG Keyboard Tracking)

鍵盤の位置によるアンプEGタイムの変化のしかたを設定します。

Time

At (Attack Time) [-99...+99]

Dc (Decay Time) [-99...+99]

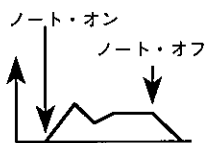
Sl (Slope Time) [-99...+99]

Rl (Release Time) [-99...+99]

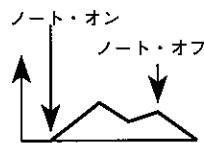
各EGタイムの鍵盤の位置による変化の深さと方向を設定します。

十の値にすると、高い音程を弾くほどEGタイムが長くなり、一の値にするとEGタイムが短くなります。

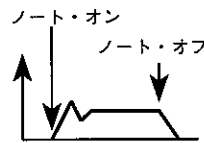
各タイムを一の値に設定した場合



Amp EGによる設定



低い音程を弾いたとき



高い音程を弾いたとき

4-2d : Velocity Control (Amplitude EG Velocity Control)

鍵盤を弾くタッチの強弱(ベロシティ)によるアンブEGレベルとEGタイムの変化のしかたを設定します。

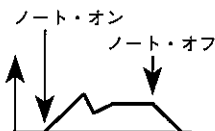
Level

[-99...+99]

ベロシティによるEGレベルの変化量と方向を設定します。

十の値にすると、鍵盤を強く弾くほどアンブEGレベルが大きくなり、逆に一の値にするとアンブEGレベルが小さくなります。

Levelを十の値に設定した場合



Amp EGによる設定



弱く弾いたとき



強く弾いたとき

Time

At (Attack Time)

[-99...+99]

Dc (Decay Time)

[-99...+99]

Sl (Slope Time)

[-99...+99]

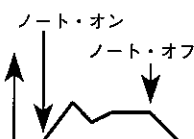
Rl (Release Time)

[-99...+99]

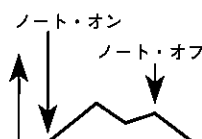
各EGタイムのベロシティによる変化量と方向を設定します。

十の値にすると、鍵盤を強く弾くほどアンブEGの各タイムが長くなり、逆に一の値にすると各アンブEGタイムが短くなります。

各タイムを一の値に設定した場合



Amp EGによる設定



弱く弾いたとき



強く弾いたとき

▼ Page Menu Command

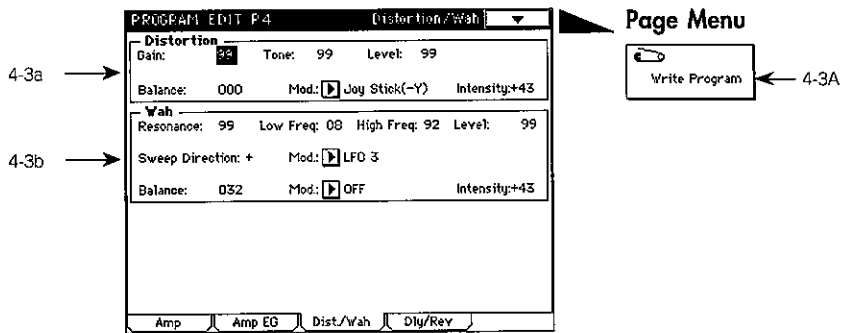
4-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

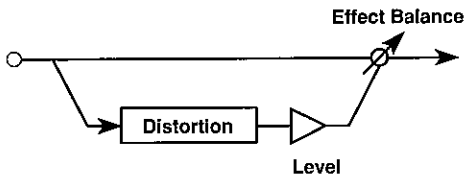
詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

4-3 : Distortion/Wah



4-3a : Distortion

入力信号を歪ませます。



Gain

[00...99]

入力信号を歪ませる強さを設定します。

Tone

[00...99]

エフェクト音の音色を調整します。

Level (Effect Level)

[00...99]

エフェクト音の出力レベルを設定します。

Balance (Effect Balance)

[000...100]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。0の値でダイレクト音のみ、100の値でエフェクト音のみを出力します。

Mod. (Effect Balance Modulation Source)

[OFF...Tempo]

「Effect Balance」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Effect Balance Mod. Intensity)

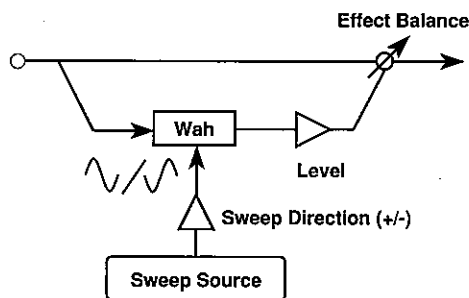
[-99...+99]

「Effect Balance Modulation Source」による変化の深さと方向を設定します。+の値にすると「Effect Balance」の値が大きくなり、-の値にするとその値が小さくなる方向へ変化していきます。

ただし、「Effect Balance Modulation Source」でEGまたはLFOを選択したときは、+の値にすると正位相に-の値にすると逆位相に効果がかかります。

4-3b : Wah

ピーク付近にある高周波を強調して音色を変化させます。

**Resonance**

[00...99]

音色にクセをつけます。この値を大きくするとワウ効果が強くなります。

Low Freq (Low Frequency)

[00...99]

ワウ・フィルタが移動するときの下限周波数を設定します。この値を大きくすると周波数が高くなります。

High Freq (High Frequency)

[00...99]

ワウ・フィルタが移動するときの上限周波数を設定します。この値を大きくすると周波数が高くなります。

Level (Effect Level)

[00...99]

ワウの出力レベルを設定します。

Sweep Direction

[+, -]

「Sweep Source」で設定したモジュレーション・ソースの方向を設定します。この値を+に設定するとLFOが正位相に、-に設定するとLFOが逆相にかかります。

Mod. (Modulation Source)

[OFF...Tempo]

ワウ・フィルタをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Balance (Effect Balance)

[000...100]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。0の値でダイレクト音のみ、100の値でエフェクト音のみを出力します。

Mod. (Effect Balance Modulation Source)

[OFF...Tempo]

「Effect Balance」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Effect Balance Mod. Intensity)

[-99...+99]

「Effect Balance Modulation Source」による変化の深さと方向を設定します。+の値にすると「Effect Balance」の値が大きくなり、-の値にするとその値が小さくなる方向へ変化していきます。

ただし、「Effect Balance Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値にすると正位相に、-の値にすると逆位相に効果がかかります。

▼ Page Menu Command

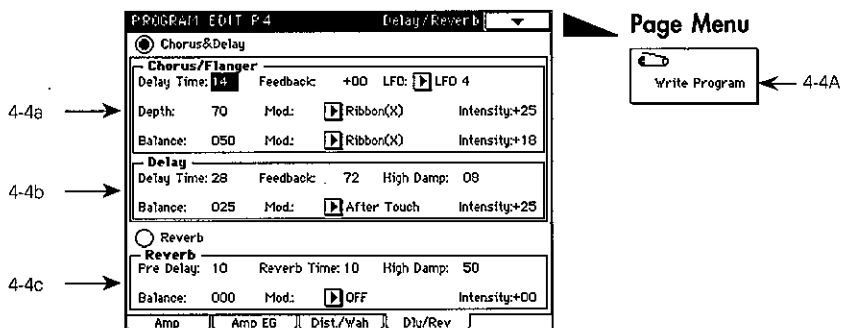
4-3A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

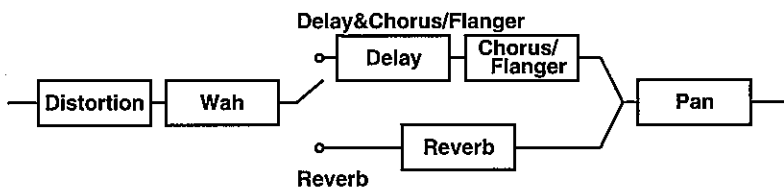
4-4 : Delay/Reverb



使用するエフェクトを選択します。

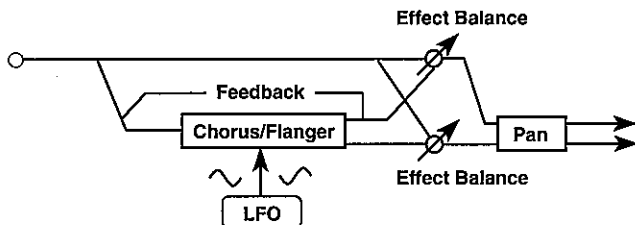
Chorus&Delayのラジオ・ボタンを選択すると、Delay&Chorus/Flangerを使用します。

Reverbのラジオ・ボタンを選択すると、Reverbを使用します。



4-4a : Chorus/Flanger

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みやうねりを与えるエフェクトです。モノイン・ステレオアウト・タイプのコーラス/フランジャー・エフェクトです。2つのエフェクト・ブロック・アウトプットに対して逆位相の変調がかかります。



Delay Time

[00...99]

コーラス/フランジャーのディレイ・タイムを設定します。

Feedback

[-99...+99]

出力信号を入力へ戻すフィードバック量を設定します。

0から離れるほどクセのあるフランジング効果がかかります。

LFO (LFO Select)

[LFO1...4]

変調するためのLFOを選択します。各LFOの設定は「6-1~4: LFO1~4」で行います。

Depth (LFO Depth)

[00...99]

変調の深さを設定します。この値を大きくすると音の揺れが深くなります。

Mod. (Depth Modulation Source)

[OFF...Tempo]

「LFO Depth」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Depth Mod. Intensity)

[-99...+99]

「Depth Modulation Source」による変化の深さと方向を設定します。

＋の値にすると「LFO Depth」の値が大きくなり、－の値にするとその値が小さくなる方向へ変化していきます。ただし、「Depth Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、＋の値にすると正位相に、－の値にすると逆位相に効果がかかります。

Balance (Effect Balance)

[000...100]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。

0にするとダイレクト音のみ、100にするとエフェクト音のみを出力します。

Mod. (Effect Balance Modulation Source)

[OFF...Tempo]

「Effect Balance」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Effect Balance Modulation Intensity)

[-99...+99]

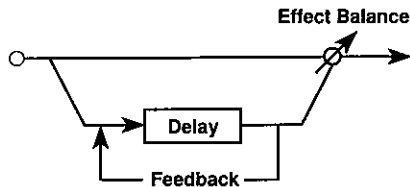
「Effect Balance Modulation Source」による変化の深さと方向を設定します。

＋の値にすると「Effect Balance」の値が大きくなり、－の値にするとその値が小さくなる方向へ変化していきます。

ただし、「Effect Balance Source」でEGまたはLFOを選択したときは、＋の値にすると正位相に、－の値にすると逆位相に効果がかかります。

4-4b : Delay

入力信号を時間的に遅らせるエフェクトです。ハイダンプの設定により、リピート音に自然な減衰感をつけることができます。

**Delay Time**

[00...99]

ディレイ・タイムを設定します。

Feedback

[00...99]

出力信号を入力側へ戻すフィードバック量を設定します。

High Damp

[00...99]

フィードバック信号の高周波数成分の減衰量を設定します。この値を大きくすると高音域の減衰が早くなり、ディレイ音の音色が暗くなっていきます。

Balance (Effect Balance)

[000...100]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。
0にするとダイレクト音のみ、100にするとエフェクト音のみを出力します。

Mod. (Effect Balance Modulation Source)

[OFF...Tempo]

「Effect Balance」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

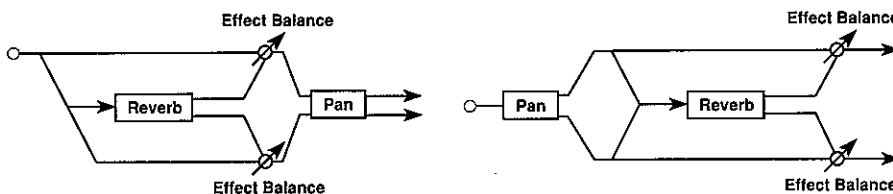
Intensity (Effect Balance Mod. Intensity)

[-99...+99]

「Effect Balance Modulation Source」による変化の深さと方向を設定します。
十の値にすると「Effect Balance」の値が大きくなり、一の値にするとその値が小さくなる方向へ変化していきます。
ただし、「Effect Balance Modulation Source」でEGまたはLFOを選択したときは、十の値にすると正位相に、一の値にすると逆位相に効果がかかります。

4-4c : Reverb

音色に音場感を与えるエフェクトです。モノイン・ステレオアウトのリバープです。

**Pre Delay (Pre Delay Time)**

[00...99]

ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。

Reverb Time

[00...99]

残響音が減衰するまでの時間を設定します。

High Damp

[00...99]

フィードバック信号の高周波数成分の減衰量を設定します。この値を大きくすると高音域の減衰が早くなります。

Balance (Effect Balance)

[000...100]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。
0にするとダイレクト音のみ、100にするとエフェクト音のみを出力します。

Mod. (Effect Balance Modulation Source)

[OFF...Tempo]

「Effect Balance」をコントロールするためのモジュレーション・ソースを選択します。

Intensity (Effect Balance Modulation Intensity)

[-99...+99]

「Effect Balance Modulation Source」による変化の深さと方向を設定します。

十の値にすると「Effect Balance」の値が大きくなり、一の値にするとその値が小さくなる方向へ変化していきます。

ただし、「Effect Balance Modulation Source」でEGまたはLFOを選択したときは、十の値にすると正位相に、一の値にすると逆位相に効果がかかります。

▼ Page Menu Command

4-4A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

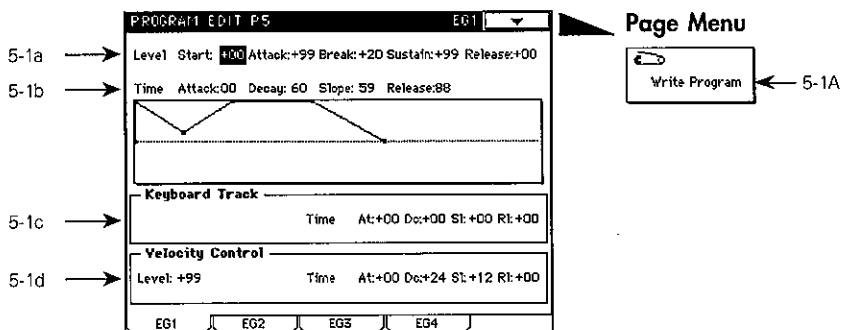
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Program Edit P5

4基の汎用のEG(エンベロープ・ジェネレータ)を設定します。これらは各セクション(EG, COMMON, GLOBAL 以外)でパラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に時間的変化を与えます。

5-1 : EG1



5-1a : Level (EG Level)

EG1のEGLレベルを設定します。

Start (Start Level)

[−99...+99]

ノート・オン時の値を設定します。

Attack (Attack Level)

[−99...+99]

アタック・タイムを経過したときの値を設定します。

Break (Break Level)

[−99...+99]

ディケイ・タイムを経過したときの値を設定します。

Sustain (Sustain Level)

[−99...+99]

スロープ・タイムを経過したときの値を設定します。

Release (Release Level)

[−99...+99]

ノート・オフからリリース・タイムを経過したときの値を設定します。

5-1b : Time (EG Time)

EG1のEGタイムを設定します。

Attack (Attack Time)

[00...99]

ノート・オンからアタック・レベルの値に到達するまでの時間を設定します。

Decay (Decay Time)	[00...99]
アタック・タイムが終了してからブレイク・ポイントの値に到達するまでの時間を設定します。	
Slope (Slope Time)	[00...99]
ディケイ・タイムが終了してからサステイン・レベルの値に到達するまでの時間を設定します。	
Release (Release Time)	[00...99]
ノート・オフからリリース・レベルの値に到達するまでの時間を設定します。	

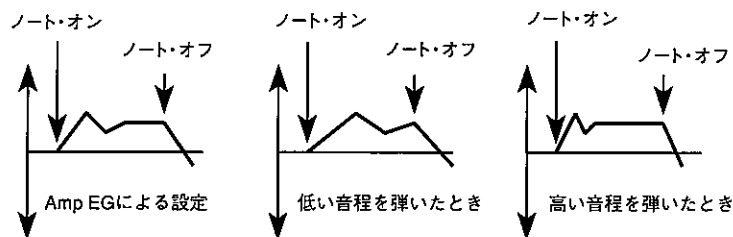
5-1c : Keyboard Truck (EG Time Keyboard Tracking)

鍵盤の位置によるEGタイムの変化しかたを設定します。

Time

At (Attack Time)	[-99...+99]
Dc (Decay Time)	[-99...+99]
Sl (Slope Time)	[-99...+99]
Rl (Release Time)	[-99...+99]
十の値にすると、高い音程を弾くほどEGタイムが長くなり、一の値にすると、EGタイムが短くなっていきます。	

各タイムを一の値に設定した場合

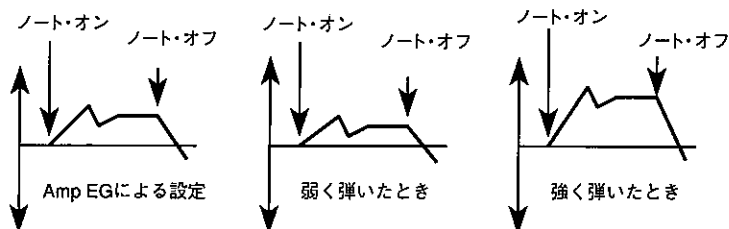


5-1d : Velocity Control

鍵盤を弾くタッチの強弱(ベロシティ)によるEGLレベルとタイムに対する変化のしかたを設定します。

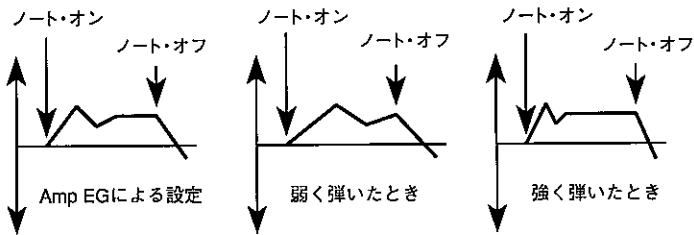
Level (EG Level)	[-99...+99]
ベロシティによるEGLレベルの変化量と方向を設定します。	
十の値にすると鍵盤を弾くほどEGLレベルが大きくなり、一の値にすると、EGLレベルが小さくなります。	

Levelを十の値に設定した場合



Time	
At (Attack Time)	[-99...+99]
Dc (Decay Time)	[-99...+99]
Sl (Slope Time)	[-99...+99]
Rl (Release Time)	[-99...+99]
<p>十の値にすると、鍵盤を強く弾くほどEGタイムが長くなり、逆に一の値にすると、EGタイムが短くなります。</p>	

各タイムを一の値に設定した場合



▼ Page Menu Command

5-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

5-2 : EG2

パラメータの動作と設定方法は、「5-1 : EG1」を参照してください。

5-3 : EG3

パラメータの動作と設定方法は、「5-1 : EG1」を参照してください。

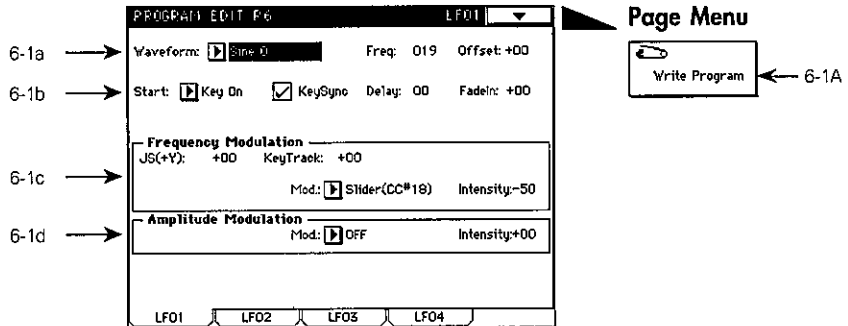
5-4 : EG4

パラメータの動作と設定方法は、「5-1 : EG1」を参照してください。

Program Edit P6

4基の汎用LFOの設定をします。これらは、各セクションでパラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に周期的な変化を与えます。

6-1: LFO1

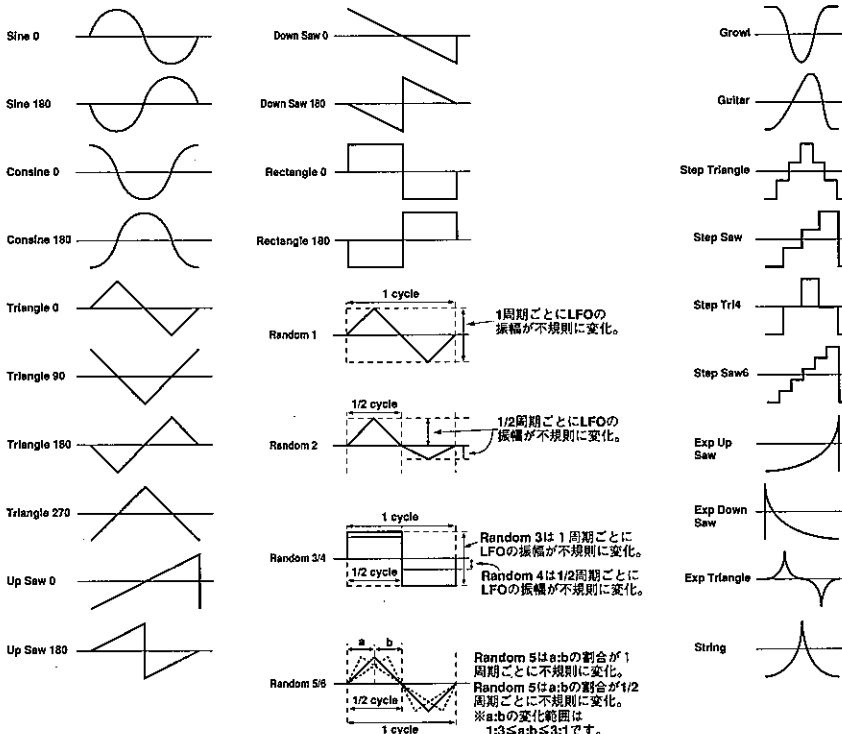


6-1a: Waveform/Freq (Frequency)/Offset

Waveform

LFO波形を設定します。

[Sine 0...String]



Frequency

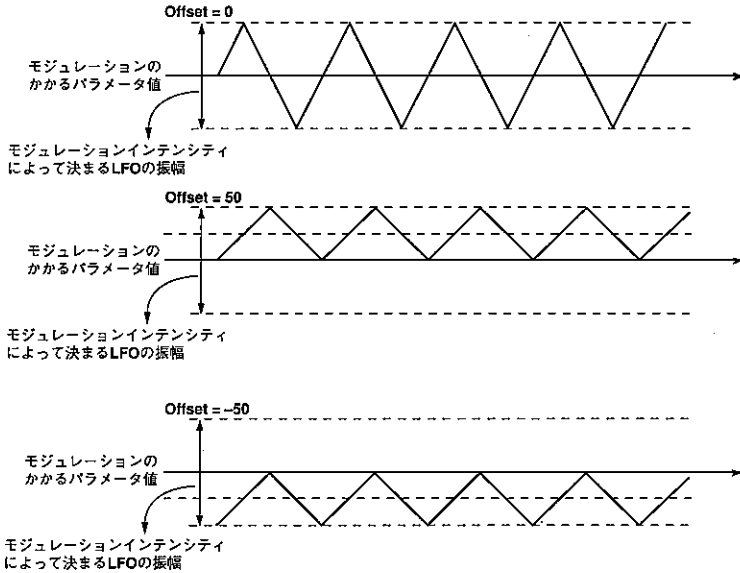
[000....199]

LFOの周波数を設定します。

Offset

[-99...+99]

LFO波形の中心となる値を設定します。



6-1b: Start/KeySync/Delay/Fade

Start (Start Mode)

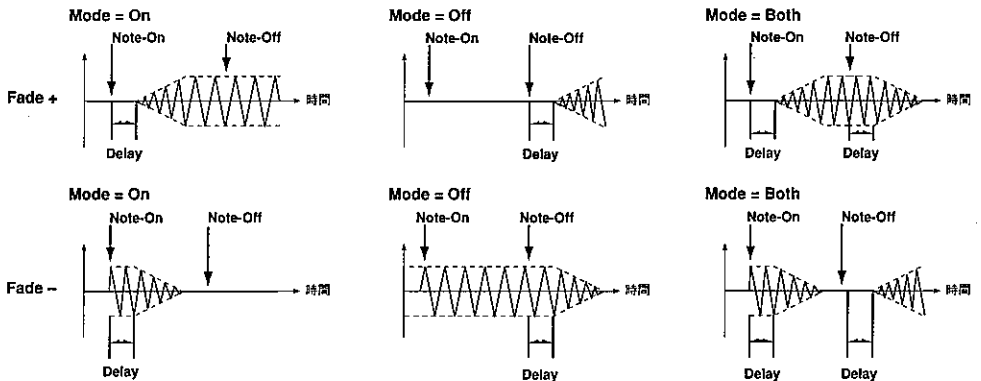
[Key On, Key Off, Both]

LFOがかかりはじめる位置を設定します。「Delay」、「Fade in」によってかかりかたに影響を受けます。

Key Onでは、ノート・オンでLFOがかかりはじめます。通常は、ONに設定します。

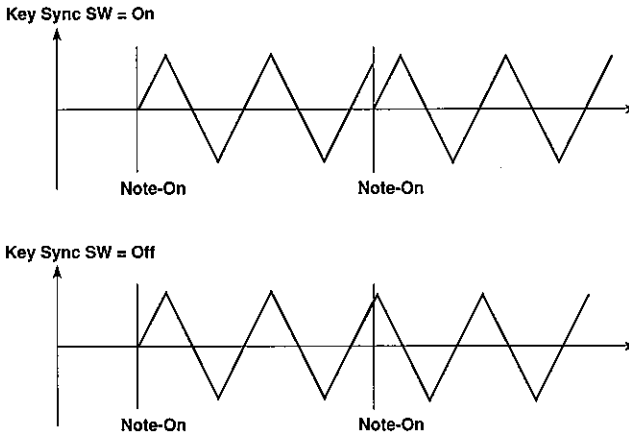
Key Offでは、ノート・オフでLFOがかかりはじめます。

Bothでは、ノート・オフでLFOがかかりはじめ、ノート・オフで止まります。



KeySync (Key Sync Switch)**[On, Off]**

チェックをつけるとOnになり、鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立したLFOが動作します。チェックをはずすとOffになり、後で弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかかります(このとき、ディレイやフェード効果は、最初にスタートしたLFOにだけかかります)。

**Delay****[00...99]**

ノート・オンからLFO効果のかかりはじめまでの時間を設定します。KeySync がOff のときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

Fadeln**[-99...+99]**

LFOによる効果の時間変化を設定します。+の値にするとLFOの効果が段々大きくなり、各パラメータで設定されたLFOの効果になります。-の値にすると各パラメータで設定されたLFOの効果からだんだん小さくなり、最後には効果がなくなります。

KeySyncがOffのときは最初にスタートしたLFOにだけかかります。

6-1c: Frequency Modulation**JS (+Y) (Frequency JS (+Y) (Control)****[-99...+99]**

JS (+Y)によるLFOの速さの変化のさせかたを設定します。

Key Track (Frequency Keyboard Tracking)**[-99...+99]**

鍵盤の位置によるLFOの速さを設定します。+の値では高音を弾くほどLFOの周期が速くになります。-の値では逆になります。

Mod. (Frequency Modulation Source)**[OFF...Tempo]**

LFOの速さをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Frequency Modulation Intensity)**[-99...+99]**

「Frequency」で設定した値に対して、「Frequency Modulation Source」によるLFOの速さの変化量と方向を設定します。

ただし、「Frequency Modulation Source」でEGまたはLFOを設定した場合は、+の値にすると正位相に、-の値にすると逆位相に効果がかかります。

6-1d: Amplitude Modulation

LFO波形の振幅をコントロールするためのモジュレーション・ソースの選択と、そのインテンシティ、効果の時間変化を設定します。

Mod. (Amplitude Modulation Source)

[OFF...Tempo]

LFO波形の振幅をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

Intensity (Amplitude Mod. Intensity)

[-99...+99]

「Amplitude Modulation Source」によるLFO波形レベルの変化量と方向を設定します。

ただし、「Amplitude Modulation Source」でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値にすると正位相に、-の値にすると逆位相に効果がかかります。

▼ Page Menu Command

6-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

6-2: LFO2

パラメータの動作と設定方法は、「6-1: LFO1」を参照してください。

6-3: LFO3

パラメータの動作と設定方法は、「6-1: LFO1」を参照してください。

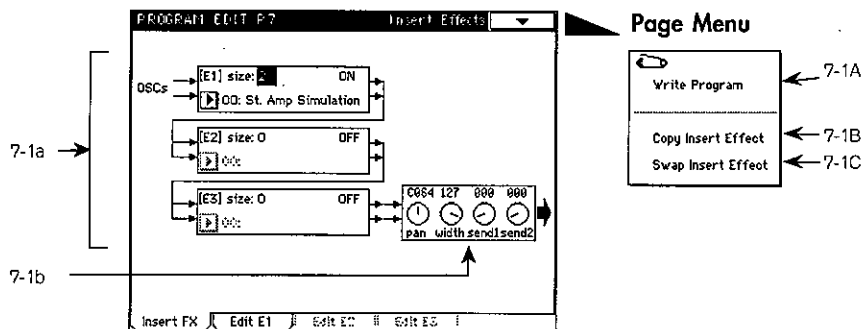
6-4: LFO4

パラメータの動作と設定方法は、「6-1: LFO1」を参照してください。

Program Edit P7

7-1: Insert Effects

ここでは、インサート・エフェクトを設定します。



7-1a: Insert Effect Setting

[E1]、[E2]、[E3]の設定を行ないます。

Size

[0, 1, 2, 4]

サイズによって選択できるインサート・エフェクトが決定します。

サイズ0はNo Effectで、エフェクトは選択できません。



[E1]から[E3]のサイズの合計を4以下に設定してください(合計が5以上の設定はできません)。

Effect On/Off

[OFF, ON]

エフェクトのOn/Offを設定します。

Effect Select

インサート・エフェクトを選択します。ただし、サイズによって選択できるエフェクトが異なります。

エフェクトについては、別冊のEffect Guideを参照してください。

7-1b: Width/Send 1,2

Pan (Panpots)

[L000...C064...R127]

「8-1: Master Effects」のPanL、Rになります。

Width

[0...127]

Effectの左右の広がりを設定します。

設定した値が大きい程、効果が左右に広がります。

Send 1, 2

[0...127]

「8-1: Master Effects」のSend1、2になります。

▼ Page Menu Command

7-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

7-1B: Copy Insert Effect

任意のプログラムのインサート・エフェクトの設定を、現在選ばれているプログラムのインサート・エフェクトにコピーします。

7-1C: Swap Insert Effect

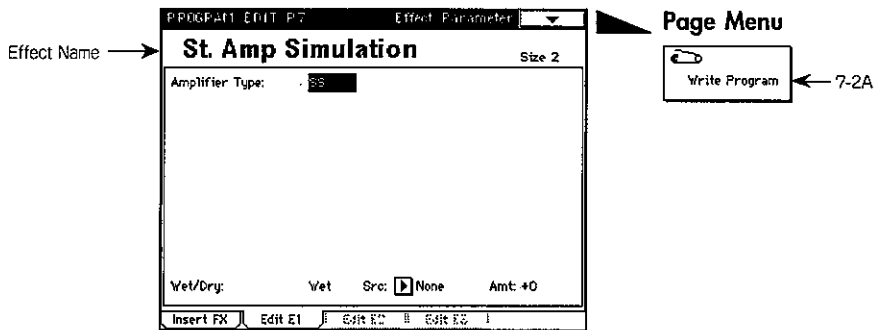
現在選ばれているプログラムの中で、インサート・エフェクトの設定を入れ替えます。

7-2: Edit E1 (Edit Insert Effect1)

7-3: Edit E2 (Edit Insert Effect2)

7-4: Edit E3 (Edit Insert Effect3)

「7-1a: Insert Effect Setting」のSizeで、0以上を選択すると表示されます。
エフェクトのパラメータについては、別冊のEffect Guideを参照してください。



▼ Page Menu Command

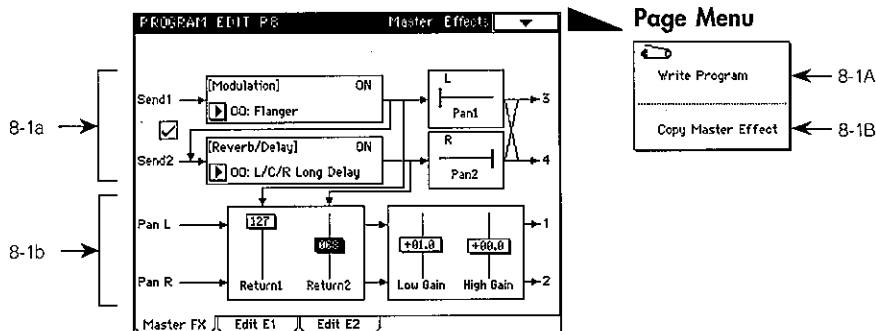
7-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Program Edit P8

8-1: Master Effects

ここでは、マスター・エフェクトの設定と、本体のアウトプット端子(1/L/MONO, 2/R, 3, 4)から出力されるレベルを設定します。



8-1a: Master Effect Setting

モジュレーション系のエフェクトと、ディレイ/リバーブ系のエフェクトを設定します。

左に表示されているSend1, 2は、「7-1: Insert Effects」で設定したセンドです。

ただし、インサート・エフェクトの[E1], [E2], [E3]のサイズが0のときは、「4-1c: Send/Pan」のセンドの設定になります。

Effect On/Off

[OFF, ON]

マスター・エフェクトのOn/Offを設定します。

Effect Select

マスター・エフェクトを選択します。

マスター・エフェクトには、モジュレーション系のエフェクトと、リバーブ/ディレイ系のエフェクトが使用できます。エフェクトについては、別冊のEffect Guideを参照してください。

Check Box

チェックをつけると、[Modulation]から[Reverb/Delay]に入力できるようになります。

Pan 1/2

[OFF, L...50: 50...R]

アウトプット端子(3, 4)の出力を調整します。

8-1b: Return/Gain

左に表示されているPan L, Rは、「7-1: Insert Effects」で設定したパンです。

ただし、インサート・エフェクトの[E1], [E2], [E3]のサイズが0のときは、「4-1c: Send/Pan」のパンの設定になります。

Return 1/2

[0...127]

出力される音量をコントロールします。

Low/High Gain

[-18.0...+18.0]

Low EQ、High EQのカットノブ／ブースト量を調整します。

▼ Page Menu Command

8-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

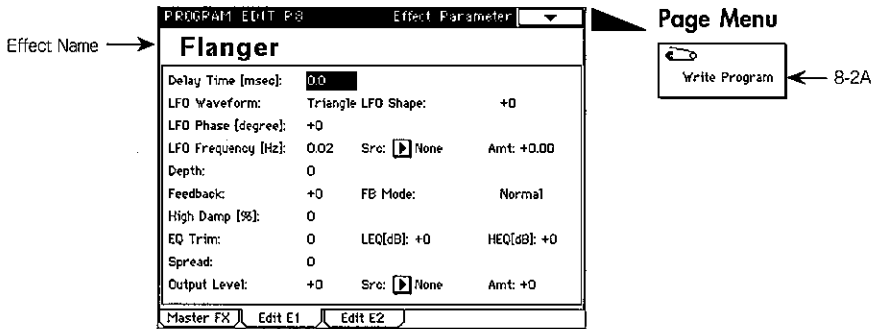
詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

8-1B: Copy Master Effect

任意のプログラムのマスター・エフェクトの設定を、現在選ばれているプログラムのマスター・エフェクトにコピーします。

8-2: Edit E1 (Edit Master Effect1 [Modulation])

「8-1a: Master Effect Setting」で選択したモジュレーション系のエフェクトを設定します。
エフェクトのパラメータについては、別冊のEffect Guideを参照してください。



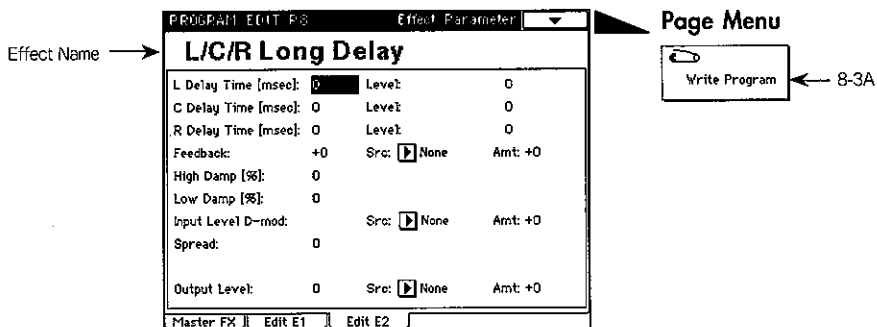
▼ Page Menu Command

8-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

8-3: Edit E2 (Edit Master Effect2 [Reverb/Delay])

「8-1a: Master Effect Setting」で選択したリバーブ/ディレイ系のエフェクトを設定します。
エフェクトのパラメータについては、別冊のEffect Guideを参照してください。



▼ Page Menu Command


8-3A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic Guideの「9.プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Prophecy からデータ・ダンプする際のご注意

 コルグ Prophecy SOLO SYNTHESIZER からのデータ・ダンプによって、Bank Sのプログラムの設定を変えることができますが、以下の点にご注意ください。

- Prophecyのエフェクト設定でのパラメトリック・イコライザーの設定は無効になります。
- Prophecyのエフェクト設定はBank Sのインサート・エフェクトの直前のエフェクトに割り当てられます。
- カテゴリー検索用のネーム(カテゴリーごとに付いている名前)は、Prophecyでの設定は無効になり、TRINITYシリーズのものが使用されます。ただし、各カテゴリーを構成するプログラムは変わりません。
- Prophecyのコントローラ周辺の設定は、TRINITYシリーズに合わせて変換されます。

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ① 消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ② 輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③ 天災（火災等）によって生じた故障。
- ④ 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤ コルグ・サービスステーション及び、コルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
- ⑥ 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦ 保証期間が切れている場合。
- ⑧ 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12	☎ (03) 5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-11-17	☎ (03) 3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町 100-51	☎ (052) 832-1419
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎 3-2-1 淀川 5 番館 7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金 1-3-25 第2 池田ビル 1F	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。
営業技術課 〒157 東京都世田谷区南烏山 4-28-20 ☎ (03) 3309-7004

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

■本社：〒168東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション：〒168東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022
 ■東京営業所：〒168東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ：〒466名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
 ■大阪営業所：〒531大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691
 ■福岡営業所：〒810福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166

KORG