

MUSIC WORKSTATION

01/W_{FD}·01/W

Quick Guide

KORG 

目次

I : 接続方法 3

- ①ステレオのオーディオアンプを利用する場合 3
- ②キーボード専用のアンプ内蔵スピーカーを使う場合 3
- 基本操作 3
 - ①コンビネーションの呼び出し 5
 - ②プログラムの呼び出し 5
- 01/WFD・01/Wの音作りの考え方 6
 - ①多くのエディット・パラメータによって
構成されるプログラム 6
 - ②プログラムの組み合わせによって
構成されるコンビネーション 7

II : プログラムをつくりましょう (EDIT PROGRAM) 8

- エディット・プログラムに入る 8
- ページ0 : (OSCオシレーター) 9
- ページ1 : Emphasis, Wave Shape 10
- ページ2 : VDF1 (ページ3 : VDF2) 11
- ページ4 : VDA1 (ページ5 : VDA2) 11

- ページ6 : Pitch Modulation 14
- ページ7 : VDF/VDA Modulation 14
- ページ8 : EFFECT 15

- ①知っておきたいインプットとアウトプットの関係 15
- ②エディット・プログラムでのエフェクター設定 15

III : エディット・コンビネーション (EDIT COMBINATION) 16

- ①単音色でのコンビネーション 16
- ②複音色でのコンビネーション 17
 - ①複数のディンバーで1つの音色を構成 19
 - ②1つのコンビネーションでの単一の音色の要素の作成 19

IV : エフェクター活用法 21

- エフェクトのタイプと使い方 22
 - (1) リバープ系 22
 - ①汎用性があるのは、
ホール、ルーム、ウェット・プレート 22
 - ②コンサート・ホールやライブ・ステージで生の迫力 22

(2) アーリー・リフレクション系	23
①低域の補強にアーリー・リフレクション	23
②リバーブ効果を生かしたシンバルのサウンド	24
(3) デレイ系	24
①ソロを左右に飛ばすクロス・デレイ	24
②オーソドックスなストリングにはステレオ・デレイ	25
(4) コーラス、フランジャー、フェイザー系	25
①ギターにコーラスは定番的なエフェクト	26
②ベース・サウンドに使いたいハーモニック・コーラス	26
③ストリングスにフランジャーをかけて 音色の躍動感を演出	26
④ギターのカッティングにはフェイザーが最適	26
(5) その他のエフェクター	27
①エレクトリック・ピアノにはトレモノ	27
②便利だが使い方を选びたいエンハンサー	27
③オルガンの定番エフェクトのロータリー・スピーカー	27
マルチのエフェクター・テクニク	27
①リズムに重点を置いたエフェクト・セッティング	28
②リバーブを使うか、使わないかがポイント	28

V : 音作りの実際

コンビネーションとの考え方	29
マルチサウンドのネームにとられない音作り	30

VI : シーケンサーを使ったイージー・レコーディング

①レコーディングの入力方法	36
②レゾリューション	36
③各トラックのプログラムの選択	37
④各トラックとパンポットのボリューム	37
リズム+メロディーの入力	37
①録音トラックとプログラム設定	37
②各トラックのプログラムの確認	38
③ドラム・パートのパターン入力	38
④ベース・パートのリアルタイム入力	38
⑤モニター・トラックのオン/オフ	39
⑥オート・パンチ・イン/アウトによるデータ修正	39
01/WFD・01/WをマスターとしたMIDIシステム	40
①各機種の特徴	41
②シーケンサーの使いこなし	41
③バランスのウエーブ・シーケンス	42
④エフェクターのセッティング	42

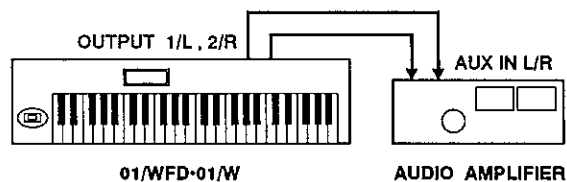
【ご注意】

音色名は、実際のファクトリー・プリセットとは異なります。

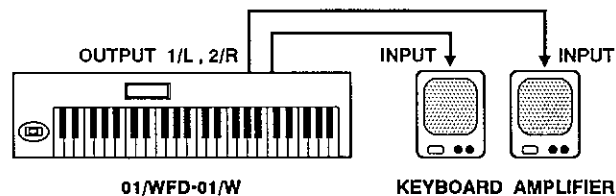
I : 接続方法

まずは、01/WFD・01/Wの音を出すためのセッティングをします。各コードが接続端子にしっかりとつながっているか確認しておきましょう。

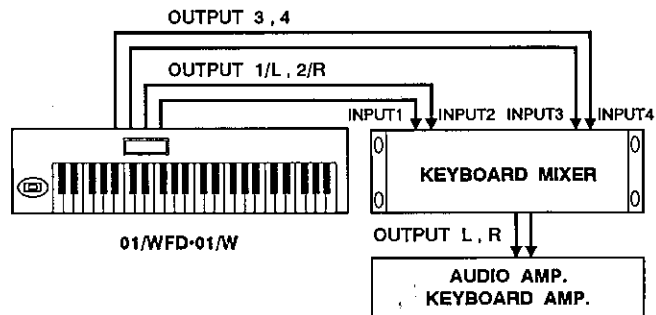
①ステレオのオーディオアンプを利用する場合



②キーボード専用のアンプ内蔵スピーカーを使う場合



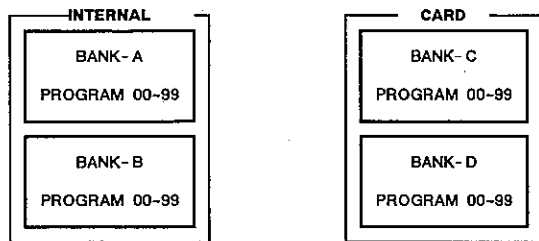
※別にキーボード・ミキサーを用意すると、01/WFD・01/Wのアウトプットを生かすことができます。



基本操作

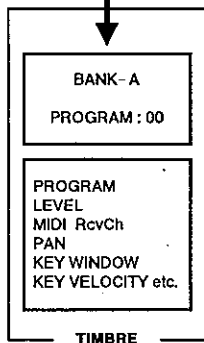
01/WFD・01/Wは、その操作目的によっていくつかのモードを持っています。各モードにはセレクト・キーを押すだけで入ることができます。

音色作りに関わるものには、コンビネーションとプログラムがあります。この両者の関係は次のような図で表すことができます。



PROGRAM・・・インターナル×2バンク、カード×2バンクにそれぞれ100個のプログラムを記憶できる

任意のプログラムを選び、レベル、受信チャンネルを設定してティンバーを作る

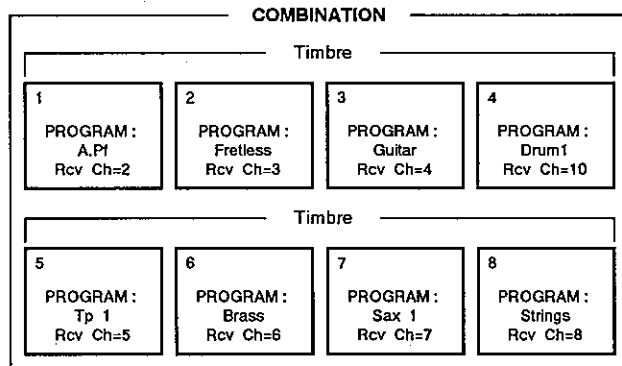


8つのティンバーを組み合わせるコンビネーションを作る



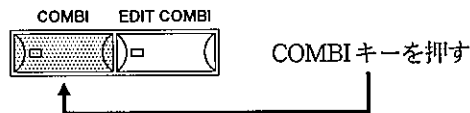
つまり、1つ1つの音色になるのがプログラムであり、それを組み合わせたものがコンビネーションというわけです。

コンビネーションでは、8つのティンバーに1つ1つのプログラムを振り分けて、別々にコントロールすることもできるので、外部のシーケンサー用のマルチ音源にすることもできます。マルチ以外にもレイヤー・サウンドやキーボード・スプリットサウンド、またそれを組み合わせたサウンドを簡単に作ることができます。たとえば、ストリングスとプラスを重ねて（レイヤー）ストリングスとプラスの合成音を作ることができます。

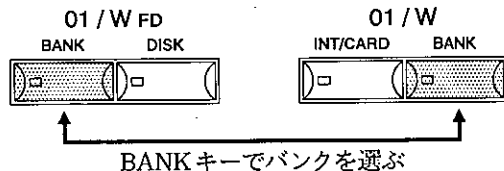


①コンビネーションの呼出し

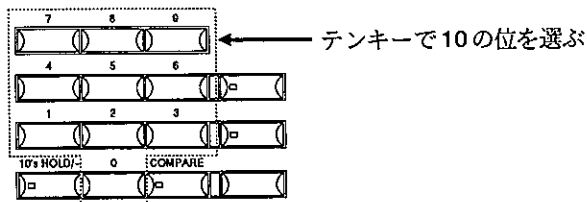
モードセレクト・キーのCOMBIキーを押します。



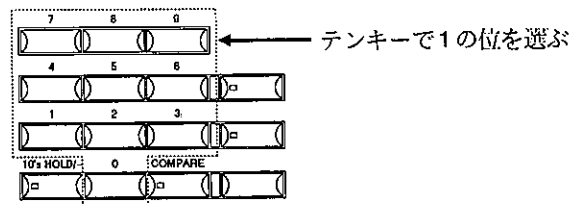
BANKキー (FDなしはINT/CARDキーとBANKキー) で、
選みたいプログラムのバンク A~D を選びます。



テンキーで、選みたいコンビネーションの10の位を選びま
す。

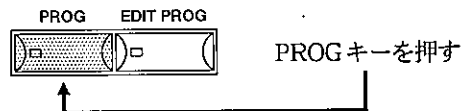


テンキーでコンビネーション・ナンバーの1の位を選びます。

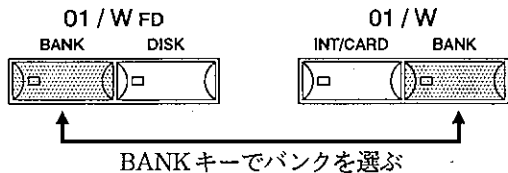


②プログラムの呼出し

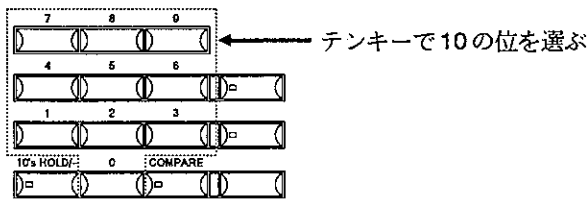
モード・セレクトキーのPROGキーを押します。



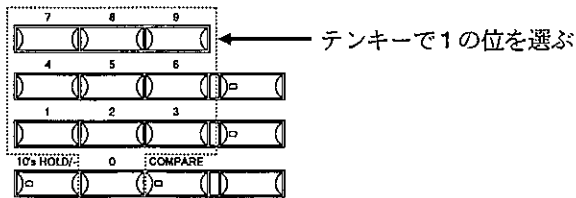
BANKキー（FDなしはINT/CARDキーとBANKキー）で、
 選みたいプログラムのバンクA～Dを選びます。



テン・キーでプログラム・ナンバーの10の位を選びます。



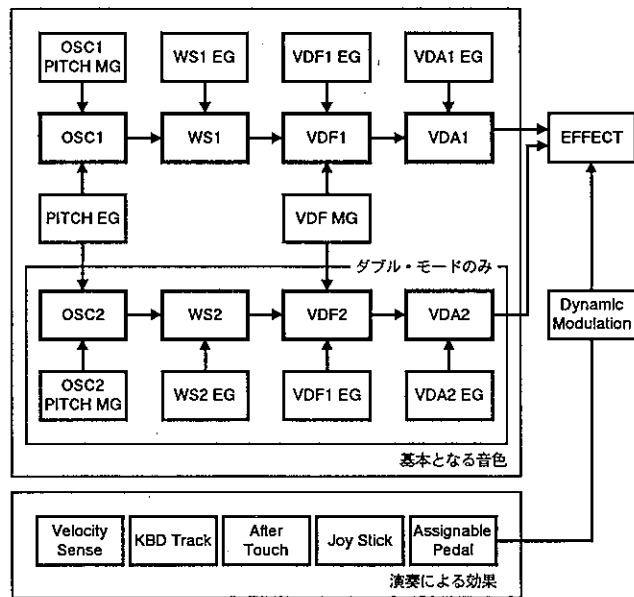
テン・キーでプログラム・ナンバーの1の位を選びます。



01/WFD・01/Wの音作りの考え方

さて、これから01/WFD・01/Wの音色を作っていきますが、
 もう一度01/WFD・01/Wの構成について、詳しく解説して
 おきましょう。

①多くのエディット・パラメータによって構成されるプログラム



②プログラムの組み合わせによって

構成されるコンビネーション

最大8つのティンバーに対して、それぞれにプログラム、MIDIチャンネル、発音音域、ペロシティーによる発音範囲を設定し、独立したコントロールができるようにしたものです。

	Timbre1	Timbre2	Timbre3	Timbre4
	Ch=1G	Ch=1G	Ch=1G	Ch=1G
VEL BOTTOM	1	48	83	96
VELTOP	47	82	97	127

上のコンビネーションでは、ティンバーの1から4はグローバル・チャンネルと同じチャンネルに設定されているので鍵盤を弾くことによって音を出すことができ、ペロシティー・ボトムとペロシティー・トップの設定、キーのタッチによって、出てくるティンバーをチェンジできます。

マルチを使いこなすと……、

01/WFD・01/Wのコンビネーションは、外部のシーケンサーなどでコントロールするとマルチ音源としても使えます。また、2つのティンバーに同じグローバル・チャンネルを割当てると、鍵盤を弾くことで2つのプログラムを同時に鳴らすことができるようになります。これを利用することで、同時に4つのプログラムを鳴らした厚い音色作りも可能となります。01/WFD・01/Wの同時発音数は32音ですから、4つのシングル・オシレータのプログラムのレイヤーでは、同時発音数は8音となります。

Ⅱ：プログラムを作りましょう (EDIT PROGRAM)

01/WFD・01/Wの音色の最小単位となるのはプログラムです。コンビネーションはこのプログラムの組み合わせです。ここではプログラムのエディットについて解説してみましょう。

01/WFD・01/Wは本体にたくさんの音源波形を持っています。この音源波形はマルチサウンドと言い、生楽器やシンセ・サウンドを音域ごとにサンプリングして、鍵盤に割り当てたものです。

プログラムを作ることを「エディット・プログラム」と言いますが、まずはこのマルチサウンドの中から作ろうとしている音色にもっとも適したものを選ぶことから始まります。

01/WFD・01/Wの音源波形は、従来のM1やTシリーズにはなかった、波形そのものの要素を加工する機能も備わっています。これによって、波形に時間的な変化を与えたり、歪ませたりといったことができるようになりました。

まず、PROGRAMモードでエディットしたいプログラムを選びます。

エディット・プログラムに入る

エディット・プログラムにはEDIT PROGキーを押して入ります。各エディット・パラメーターは、機能ごとにいくつかのページに分かれています。ページはPAGE +/−キーで選択します。



ページ 0 : OSC (オシレーター)

このページでは、オシレーターの設定をします。01/WFD・01/Wには2基のオシレーターがあり、それぞれOSC1、OSC2となっています。オシレーター・モードがシングルの場合は、OSC1→Wave Shaping1→Emphasis1→VDF1→VDA1といった一系統、ダブルにするとそれに加えてOSC2→Wave Shaping2→Emphasis2→VDF2→VDA2のラインと合わせて、完全二系統の音作りができるようになります。ドラムスに設定にした場合はOSCにドラムキット (GLOBALモードで設定) が割り当てられ、そのプログラムでドラムサウンドの演奏が行えます。OSC以外はシングルと同じです。

このページでは、次のようなオシレーターの要素を設定します。

- ・オシレーターのモード
シングルかダブルかドラムスかの設定をします。
- ・アサインとホールド
これから作るサウンドの発音状態とホールドの設定をします。

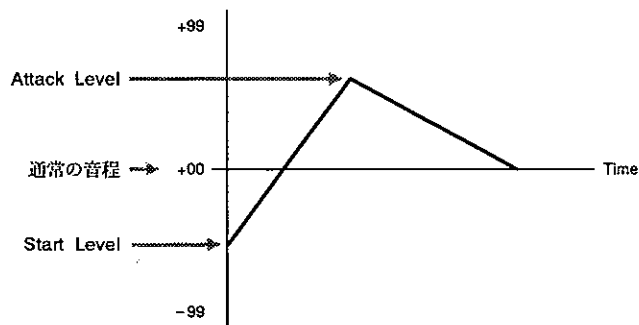
01/WFD・01/Wでは同時発音数が32ボイスとなっているので、assignがpolyでオシレーター・モードがシングルの場合は同時発音数が32ボイス、ダブルでは16ボイスとなります。assignがmonoでは、同時発音数はモノフォニックと

なります。ピアノやストリングスといったコード・サウンドではassignをpoly、ベースやシンセ・リードのような単音によるプレイとなるものはassignをmonoとすればいいでしょう。

またサスティン・レベルをキー・オフ後も維持し続けることをホールドと言いますが、これをONにすると、オルガンやストリングスのような持続音では一回のキー・オンで音が出たままになってしまいますが、ドラムなどの短い減衰音系のサウンドでは不自然に途切れた感じにさせずに済みます。これによってドラムのサウンドを1回のキー・オンで、最初から最後まで再生するわけです。

- ・オシレーター1とオシレーター2の音源波形の選択と音量レベル
- ・オシレーター1に対するオシレーター2のピッチ差
オシレーター1とオシレーター2のピッチを微妙にずらしてアンサンブル効果を作ったり、ホンキー・トック・ピアノのようにちょっとピッチのずれた感じを作ります。

- ・ピッチにエンベロープをつけて、時間的な変化をつける
たとえばブラス系のサウンドの、立ち上がりのピッチが不安定なニュアンスを作るときなどに使います。



ページ 1 : Emphasis, Wave Shaping

このページは01/WFD・01/Wならではの波形加工ができる
ところです。

Emphasisは、音源波形にメリハリをつけて輪郭のはっきりと
したサウンドにします。また、その効果をベロシティでコ
ントロールすることもできるので、タッチによって、表情が
変わりやすいアコースティック・ピアノなどに使うと、より
リアルなサウンドにすることができます。

Wave Shapingは、音源波形を変形させることで元音にはな
かった倍音成分を発生させることができます。アナログ・シ
ンセ特有のフィルター・スweepや、ディストーション効果
などを得るために使うと効果的です。Wave Shaping Table
の中に用意されているOFF、0~59のテーブルから選びます。

ページ 2 : VDF1 (ページ 3 : VDF2)

フィルターによる音色加工をします。

Cutoff によって、音色を明るくしたり柔らかくする他に、Keyboard Tracking で鍵盤の位置によってカットオフを変化させたり、EG やペロシティーでのコントロールの深さを変化させる設定などを行います。

Keyboard Tracking は、鍵盤上の音色が音域によって違う場合などに使います。全音域にわたっての効果だけでなく、高域のみや低域のみでの効果にすることもできます。

[VDF EG について]

01/WFD・01/W では、VDF と VDA に専用の EG を備えています。この EG の各パラメーター (Attack Time/Decay Time/Slope Time/Release Time) の速度をペロシティーや鍵盤の位置によって変化させることもできます。

通常、生楽器は演奏のタッチによって音の出方や音色の変化が変わるので、こういった機能は演奏ニュアンスによる音色の表情を作るのに使います。

ページ 4 : VDA1 (ページ 5 : VDA2)

音量変化を作るところで、実際の音の出方を作るページです。

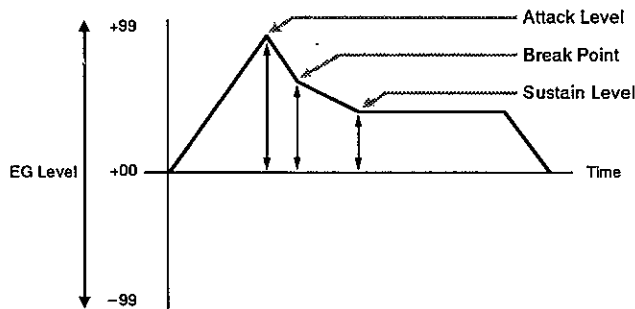
VDA は主にペロシティーと EG、そして Keyboard Track によってコントロールします。特に EG のプログラミングは、音色を作る上でそのサウンドのキャラクターを左右します。

★VDA EG と VDF EG を使いこなす★

“音” は音量変化に伴って音色も変化します。たとえば、ピアノやギターなどさまざまな楽器で音が減衰するのに従って音色も丸くなっていくのが通常です。

このような場合は音量変化を VDA で作り、音色変化を VDF で作りますが、VDF のパラメーターには EG INTENSITY があり、それによって EG による音色の変化幅が設定できます。

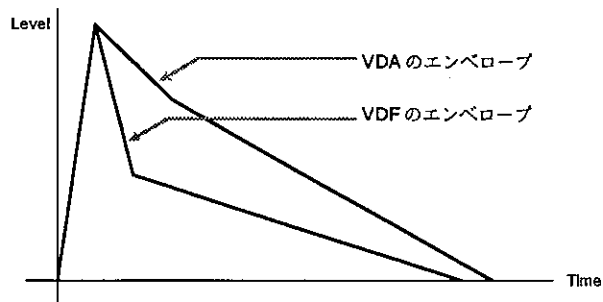
このような時間と共に変化する音量や音色は、そのサウンドの大きな要素となることから、EG のプログラミングが音作りの優劣を決める場合が多いです。



[代表的なサウンドのEGセッティング例]

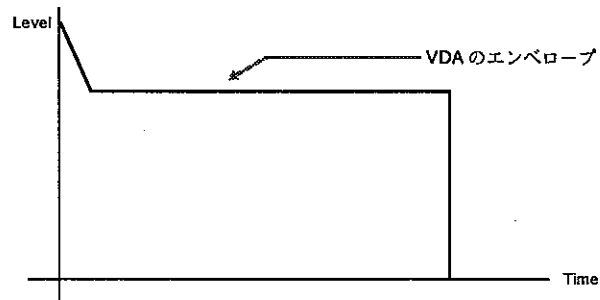
・ピアノ系

減衰系のサウンドなので、サスティン・レベルを0にしてスロープ・タイムで減衰時間を作ります。ブレイク・ポイントを80くらいにして、ディケイ・タイムでアタック感を作ってもいいでしょう。



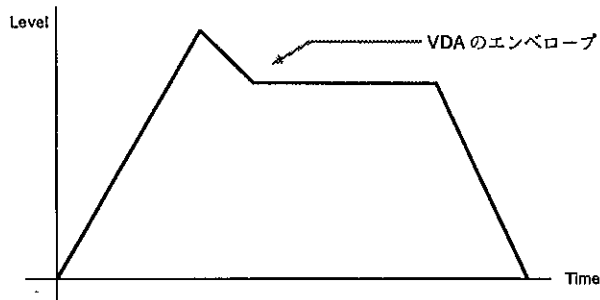
・オルガン系

オルガンは、立ち上がりにクリック音が入り、鍵盤を離すとすぐに音が消えるのが特徴です。ブレイク・ポイント＝サスティン・レベルなどとして、ディケイ・タイムでクリック音を作ります。



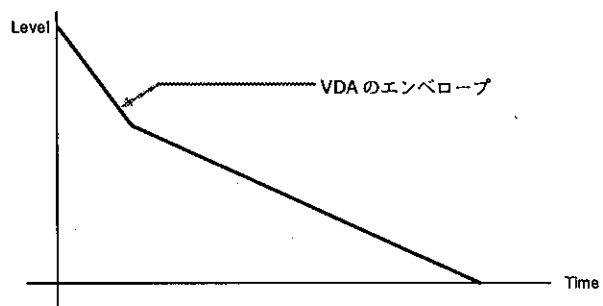
・ストリングス系

アタック・タイムを遅くして立ち上がりのニュアンスを作ります。また、リリース・タイムで余韻もつけます。これも基本的なフォームの1つで、実際には弦を擦るタッチによってもその表情は違ってきます。コンビネーションでキータッチ（ペロシティー）によって異なった表情のストリングスを切り替えてもいいでしょう。



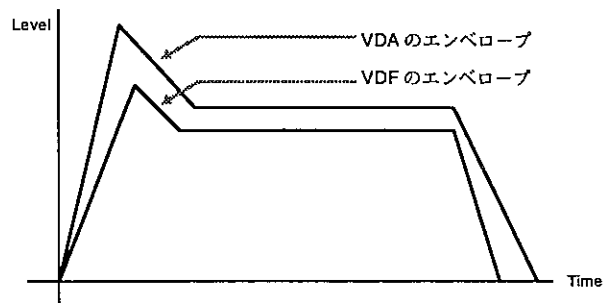
・ギター、ベース系

ピアノ系と同様に減衰音系のサウンドです。VDAでアウトラインのエンベロープを作って、VDFのEGで減衰するにしたがって音色も丸くなっていくようにすると感じが出ます。



・ブラス系

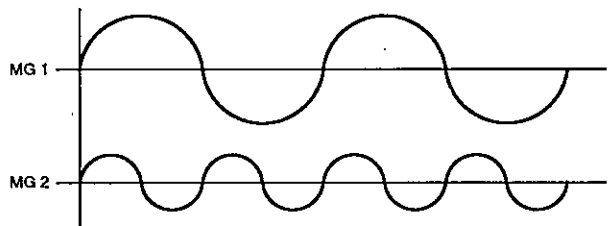
ブラス系のサウンドはVDFのEGとの組み合わせがポイントです。VDAでブラスのアウトラインになるエンベロープを作っておいて、実際の音の形はVDFのEGで作ります。吹奏楽器はその奏法によって音色の変化幅が大きいからです。



ページ 6 : Pitch Modulation

ピッチを変調させるページです。主にMGによるビブラートの設定ですが、ジョイ・スティックやアフター・タッチによって変化させるピッチの変化設定もします。

MGはシングルでMG1のみ、ダブルではMG1とMG2を独立させて使うことができます。



[オシレーターをダブルで使うMG技]

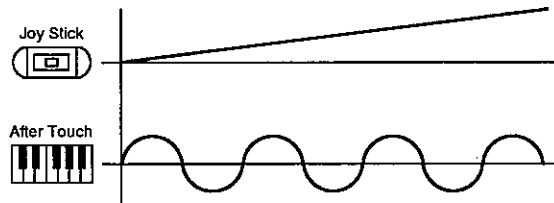
O1/WFD・O1/Wはオシレーター・モードをダブルにすると、それぞれの系統に独立したMGを使用することができます。これを上図のようにして使うと、微妙なピッチのずれでアンサンブル効果となります。エフェクターのコーラスなどと合わせて使うと、サウンドに広がりをつけることができます。

ページ 7 : VDF/VDA Modulation

ジョイ・スティック、アフター・タッチ、MGによるVDFとVDAの変調の深さを設定します。

—— アフター・タッチを、どのように使うか ——

アフター・タッチは、一度弾いた鍵盤をそのまま押し込むことで、変調の深さなどをコントロールできる機能です。例えば、ビブラートを何かのコントローラーで操作してみましょう。これにはアフター・タッチの他に、ジョイ・スティックによるコントロールも可能です。両方を使い分ければ、「ジョイ・スティックでベンドをかけながら、アフター・タッチでビブラートをかける」といったことができます。また、アフター・タッチによってベンド効果も可能ですから、琴の演奏に使われるベンド効果などは、ニュアンスが出しやすかったりもします。これをカットオフに置き換えたアフター・タッチによるカットオフのコントロールは、よく使われるテクニックの一つと言えるでしょう。



01/WFD・01/Wには、完全二系統のマルチ・エフェクターが内蔵されています。また、その接続方法には3通りあります。

①知っておきたいインプットとアウトプットの関係

エフェクターの設定をする際に、A、B、C、Dのどのインプットに接続するかを決めます。この場合、インプットのA、Bはエフェクター1に接続され、インプットC、Dはエフェクター2に接続されます。これは、シリアルの場合はインプットのA、Bから入力すると、エフェクター1→エフェクター2というように通過し、インプットC、Dから入力した場合はエフェクター2だけ通過するということです。

②エディット・プログラムでのエフェクター設定

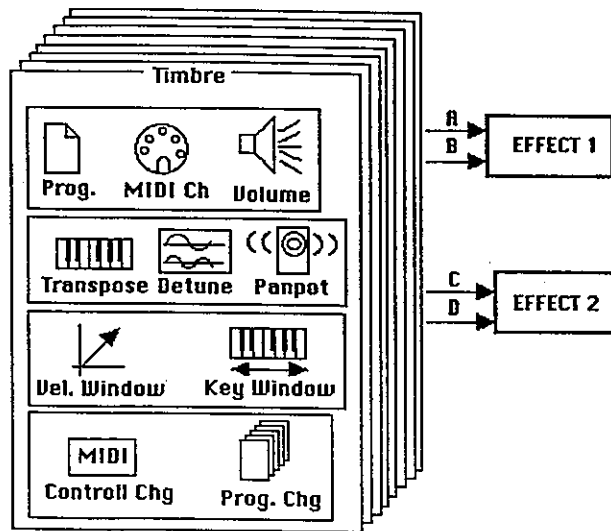
たとえば、エディット・プログラムでディストーション→コーラスといったギター・サウンドと、フランジャー→リバーブといったストリングス・サウンドを作ったとしましょう。これをコンビネーションで使おうとした場合、4種類のエフェクターが必要になります。しかし01/WFD・01/Wの内蔵エフェクターは2系統ですから、同時に使えるエフェクターは2種類です。そのため、コンビネーションではプログラムでのエフェクターの設定は無効になり、そのコンビネーションでのエフェクターの設定が有効となります。それとは別にそうい

った場合でも組み合わせタイプのエフェクトをうまく使うことで最大4種類のエフェクトと同時に使用することもできます。

しかし、エフェクトまでトータルに作成することを考えると、プログラムのデータを単音色用（プレイ・モードでの演奏用）と、エフェクトをかけないで作成しておくコンビネーション用とに作り分けておくのも一つの方法といえるでしょう。

Ⅲ：エディット・コンビネーション(EDIT COMBINATION)

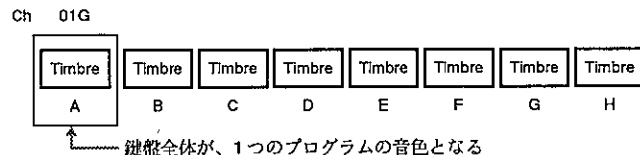
コンビネーションは、基本的に8つのティンバーによって構成されます。ティンバーは8つの独立した箱のようなもので、この1つの箱には1つのプログラムを割当て、それにMIDIチャンネル、ボリューム、パンなどの設定をします。これによって、01/WFD・01/Wは8つの独立したシンセのように使うことができます。



①単音色でのコンビネーション

この場合、使うティンバーは1つだけということになります。したがって、エディット・プログラムで作ったプログラムをそのまま使うことになるわけです。たとえば、アコースティック・ピアノやギター、単一の管楽器など、他のサウンドとミックスをしないで、そのサウンドのキャラクターを出し、プログラムの素材をそのまま生かしたいような場合に使う方法です。

この場合はその音色のMIDIチャンネルを、グローバル・チャンネルと同じにすることで、鍵盤でその音色のみの演奏ができるようになるので、結果的にプログラム・プレイと同じになります。

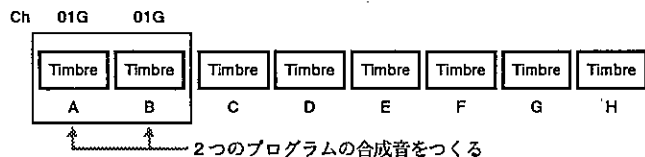


②複音色でのコンビネーション

複数の音色を組み合わせてのコンビネーション・テクニックは、01/WFD・01/Wを使いこなすポイントの1つとも言えます。

[単純に重ねて、厚いサウンドを作る：レイヤー]

各ティンバーのMIDIチャンネルをグローバル・チャンネルと同じにすると、鍵盤を弾くことで各ティンバーの音は同時に出るようになります。これによって厚いサウンド作りができますので、ストリングスやブラス・アンサンブルといったサウンドに使うといいでしょう。また、ベル+ストリングスといった異なった音色を重ねて新しいサウンドを作ったりすることも、よく使われる方法の1つです。



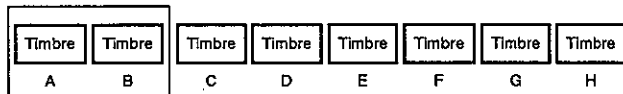
[ペロシティーで、音色を切り換える：ペロシティー・スイッチ]

実際に楽器を演奏してみると、演奏のタッチによって音色が変化することに気付くはずですが、これを、01/WFD・01/Wのコンビネーションでシミュレートするときは、キーのタッチ=ペロシティーで、音色が変わるようにするのが通常です。確かにプログラムの段階で、ペロシティーによってVDFのカットオフを変化させたりして、キー・タッチによる音色変化を作ることができますが、チョッパー・ベースのように著しく音色が変化するものとなると、ペロシティーのカットオフ・コントロールだけでは追いつきません。

このような場合、全てのティンバーを同一のチャンネルに設定し、あるペロシティー値を境にしてペロシティー・スイッチによって、ソフト・タッチとハード・タッチの音色が切り換わる音色にします。これは、ティンバー1にソフト・タッチ、ティンバー2にハード・タッチのプログラムを配置して、1~87でソフト・タッチ、88~127でハード・タッチの音を出すように、ペロシティー・ウィンドウ・トップと、ペロシティー・ウィンドウ・ボトムをセットすればいいわけです。

この方法によって、8段階の音色切り換えも可能です。

Velocity Window
TOP 87 127
BOTTOM 1 88



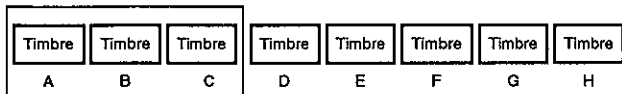
ベロシティ値87を境として、ティンバーAとBが入れ替わる

[音域によって、音色を変える：スプリット]

たとえば、鍵盤の低域ではベース、中～高域ではピアノといったように、音域によって出てくる音色を割り当てる使い方です。

低域にドラム・セット、中～高域にベースとすると、1つのMIDIチャンネルでドラム+ベースのリズム隊ができます。また、低域にトロンボーン、中～高域にトランペットとして、ブラス・セクションを作ることができます。

Velocity Window
TOP C3 C5 G7
BOTTOM C-1 C#3 C#5



[マルチ音源として使う、その1：マルチ1]

8つのティンバーそれぞれに別々のMIDIチャンネルを設定すると、01/WFD・01/Wを外部シーケンサーのマルチ音源として使うこともできます。メロディーだけを手弾きで演奏して、バックの演奏をシーケンサーに任せるといったことを行うときは下記のように設定します。

手弾きで演奏したいティンバーのMIDIチャンネルをグローバル・チャンネルに合わせるのがポイントですね。

Prog.	A.Piano	E.Bass	E.Guitar	Strings	Brass	Flute	Harp	Drums
RcvCh	01G	02	03	04	05	06	07	10
Volume	92	123	83	78	87	110	68	127
Panpot	5:5	5:5	7:3	5:5	5:5	6:4	3:7	5:5
	Timbre A	Timbre B	Timbre C	Timbre D	Timbre E	Timbre F	Timbre G	Timbre H

[マルチ音源として使う、その2：マルチ2]

たとえば、ティンバー1をピアノ、ティンバー2をベース、ティンバー3をドラム・セット、ティンバー4とティンバー5はストリングスとします。そして、ティンバー4とティンバー5のMIDIチャンネルを同じナンバーにしてみましょう。ティンバー1～3は、MIDIチャンネルがそれぞれ別になっているので、個々にコントロールできますが、ティンバー4とティンバー5はMIDIチャンネルが同じなので、ストリングス・サウンドのレイヤーとなります。

これはマルチとレイヤーの複合技のようなものです。同様に、スプリットやペロシティー・スイッチを応用することで、マルチの使い方のバリエーションを楽しんでみましょう。

①複数のティンバーで1つの音色を構成

ティンバー1~3を使ってペロシティー・スイッチで音質が切り替わるアコースティック・ピアノ、ティンバー4とティンバー5を使ってノーマルなギターとディストーション・ギターのペロシティー・スイッチ、ティンバー6とティンバー7を使って、ノーマルなベースとチョッパー・ベースのペロシティー・スイッチ、そして、ティンバー8をドラム・セットとしたリズム・セクションを作ってみましょう。

Timbre	MIDI Ch	Velocity	
		Window Top	Window Bottom
1:Soft Piano	2	64	1
2:Normal Piano	2	110	65
3:Hard Piano	2	127	111
4:Normal Gt.	3	87	1
5:Distortion Gt.	3	127	88
6:Normal Bass	4	92	1
7:Chopper Bass	4	127	93
8:Drum Set1	10	127	1

このコンビネーションは、パートでいうと4つの楽器のアンサンブルになりますが、ペロシティー・スイッチを用いることで演奏表現の幅は広がります。

これにレイヤーの要素を加えてみましょう。

Timbre	MIDI Ch	Velocity	
		Window Top	Window Bottom
1:Normal Piano	2	110	1
2:Hard Piano	2	127	111
3:Normal Gt.	3	87	1
4:Normal Bass	4	92	1
5:Chopper Bass	4	127	93
6:Strings1	5	127	1
7:Strings2	5	127	1
8:Drum Set1	10	127	1

それぞれのストリングスのMIDIチャンネルが同じ(5)で、ペロシティー・ウィンドウの設定が同じですから、レイヤーになるのがわかりますね。

②1つのコンビネーションでの単一の音色の要素の作成

これはちょっとぜいたくな使い方ですが、それだけにサウンドのクオリティーは高くなります。

楽器が音域によってその表情が違ってくることに着目して、キー・ウィンドウで音域を8パートに分けての音作りとしたらどうでしょう。つまり、8つのティンバーの発音域をそれぞれ変えてみるというわけです。

ここでは、1つのティンバーが全ての音域で薄く鳴るようにしておき、その上にキー・ウィンドウによって、色々なサウンドをレイヤーしてやることにしましょう。

KeyWindow を利用したスタック・サウンド

- Timbre A・・・MGの周波数が遅いオルガン
- Timbre B・・・MGの周波数がやや遅いオルガン
- Timbre C・・・MGの周波数がやや速いオルガン
- Timbre D・・・MGの周波数が速いオルガン
- Timbre E・・・MGをかけないノーマルなオルガン

	Timbre A	Timbre B	Timbre C	Timbre D	Timbre E	Timbre F	Timbre G	Timbre H
TOP	B2	B3	B4	C6	C6			
BOTTOM	C1	C3	C4	C5	C1			

————— 使わない —————

これは音域によってMGの周波数の違ったオルガン・サウンドを、鍵盤全体にアサインしたティンバーEのノーマルなオルガンと重ねることで、高域にいくにしたがって、スピーカーの回転が速くなる感じを作ったものです。

IV：エフェクター活用法

内蔵エフェクターは、そのコンビネーションのタイプによって使い分けるのが理想的です。ここで、その3つのプレースメントの違いを把握しておきましょう。

シリアル

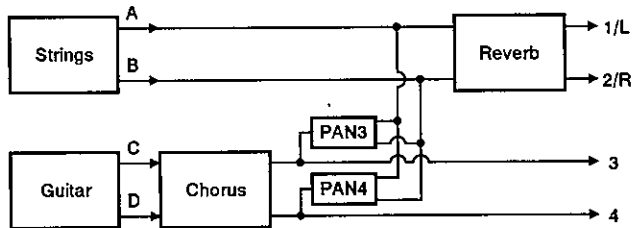
エフェクト1とエフェクト2が直列に接続されます。また、C、Dにインプットされたプログラム (PROGRAM: 音色のこと) は、エフェクト1を通らずにエフェクト2に直接接続されます。さらにその後アウトプット1/L、2/Rにステレオ出力されますが、アウトプット3、4にはインプットC、Dから入力されたプログラムがダイレクト出力されます。

パラレル

エフェクト1とエフェクト2を独立したエフェクトとして使えますが、ミックスしてアウトプット1/L、2/Rへ出力することもできます。また、インプットA、B→アウトプット1/L、2/R、インプットC、D→アウトプット3、4といったパラアウトとして使うこともできます。

パラレル2

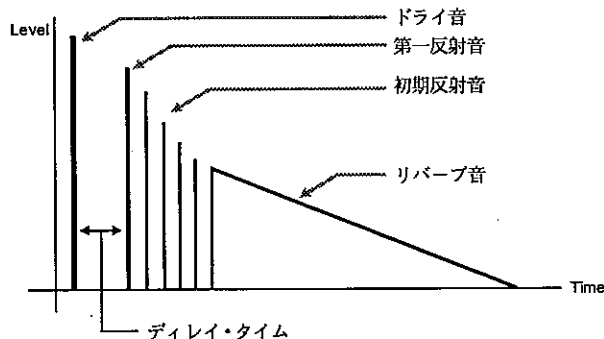
これもエフェクト1とエフェクト2を独立したエフェクトとして、'パラレル'のようにパラアウトとしても使えるのですが、エフェクト2→エフェクト1というように、シリアル接続したものをアウトプット1/L、2/Rからミックス・アウトすることもできます。たとえば、A、Bにインプットしたストリングスはエフェクト1のリバーブのみですが、C、Dにインプットしたギターはエフェクト2のコーラスをかけた後に、エフェクト1のリバーブをかけて出力することができます。ただし、これだけでは、'シリアル'でも可能ですが、'パラレル2'の場合は、アウトプット3、4から、エフェクト2のみを出力することができる点が異なっています。



エフェクトのタイプと使い方

(1)リバーブ系

残響感を作るリバーブは、シンセ・サウンドには必要不可欠なエフェクトです。基本的にはルームの広さと構造によって分類されることが多いです。01/WFD・01/Wでは、ホール・リバーブ、ルーム・リバーブ、ステージ、プレート、スプリングといった種類の残響をシミュレートしたエフェクトを用意しました。

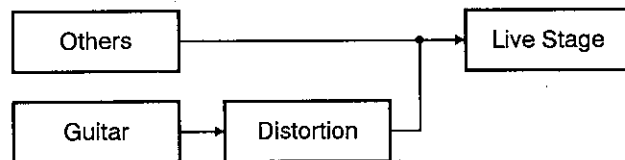


- ①汎用性があるのは、ホール、ルーム、ウェット・プレート
どんなリバーブをかけたらいいか悩んだときは、とりあえずこの3つから選べばピッタリときます。リバーブもあまり深くかけると、アンサンブルの中で響き過ぎてサウンドが聞こえにくくなります。ドライとエフェクトのバランスやリバーブ・タイムの長さを適度に調節して使うことがポイントとなります。



(例) エンハンサーの後にホール・リバーブ

- ②コンサート・ホールやライブ・ステージで生の迫力
大きなコンサート・ホールではかなり長い残響感となります。マルチなどのコンビネーションを使って生のステージの迫力を作るにはもってこいでしょう。



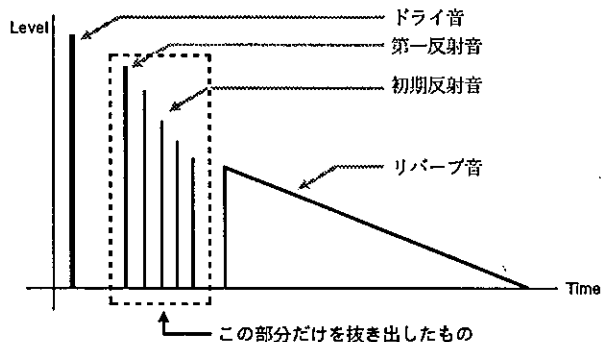
(例) ギターのみにディストレーション、全体にライブ・ステージ

[リバーブ系エフェクトのエディット、ここがポイント]

基本的にはリバーブ・タイムとプリ・ディレイによってリバーブの感じは大きく違ってきます。これもリバーブのタイプによって違いますのでさまざまなリバーブの効果で試してみましょう。次に大きなポイントは、イコライザーによってリバーブ音の音質を作っていくことが挙げられます。また、高域のリバーブ音が気になるような場合は、イコライザーでの調整の他に、ハイ・ダンプで高域の減衰時間を調節してみるのもいいでしょう。

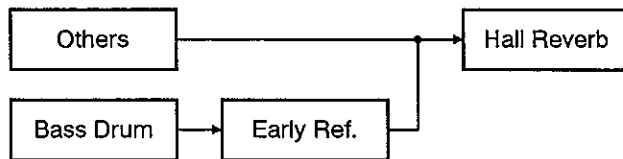
(2)アーリー・リフレクション系

アーリー・リフレクションは、一種のシングル・ディレイと考えるといいでしょう。いわゆるリバーブの初期反射音です。



①低域の補強にアーリー・リフレクション

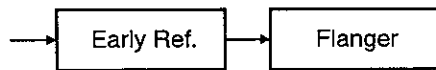
アーリー・リフレクション1をバス・ドラムなどに使ってみましょう。一種のゲート効果のようになります。アーリー・リフレクションには3つのタイプが用意されていますが、それぞれ初期反射音の時間に対するレベルの変化が異なります。



(例)バス・ドラムにアーリーリフレクション。全体にホール・リバーブ

②リバーブ効果を生かしたシンバルのサウンド

アーリー・リフレクション3を使ってみましょう。これは、初期反射音のエンベロープがリバーブになっているので、シンバルなどアタック感のあるサウンドに使うと、テープの逆回しのような効果になります。ドラム・セット全体にかけても面白い効果になります。



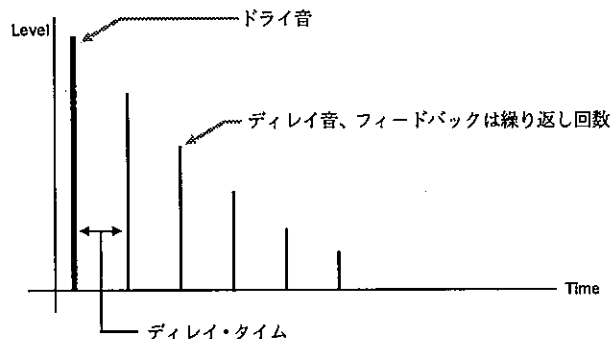
(例)アーリー・リフレクションとフランジャーで個性的なサウンドを作る

[アーリー・リフレクションのエディット、ここがポイント]

アーリー・リフレクションのタイムや、プリ・ディレイの設定もポイントとなりますが、イコライザーを使って積極的に音色を加工してみるのがいいでしょう。

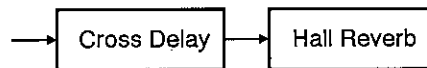
(3)ディレイ系

ディレイもリバーブと並んで、もっともポピュラーなエフェクトの1つです。01/WFD・01/Wには、ステレオ系、モノラル系の多彩なディレイのパターンが用意されています。



①ソロを左右に飛ばすクロス・ディレイ

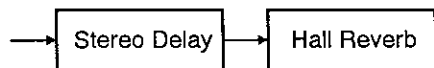
クロス・ディレイは、ディレイ音が左右に移動するエフェクトです。ソロや短いオブリガードに使うと、サウンドが左右に飛び交うエキサイティングな効果になります。



(例)クロス・ディレイの後にホール・リバーブで余韻をつける

②オーソドックスなストリングスにはステレオ・ディレイ

ストリングスのように、広がりを持たせたいサウンドには、ステレオ・ディレイをかけてみましょう。サウンド全体に豊かな響きと広がりをつけることができます。



(例)ステレオ・ディレイとホール・リバーブでサウンドを広げる

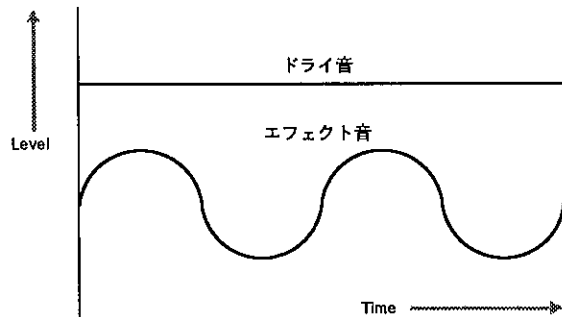
[ディレイ系のエディット、ここがポイント]

ディレイ系の設定はさほど難しいものではありませんが、ディレイ・タイムの設定が曲のテンポと関連する場合などでは、それに合わせたテンポの設定をすることが大切です。基本として、♩ = 60のテンポでは、4分音符の1つが1秒ということ覚えておきましょう。たとえば♩ = 120のテンポの曲でディレイ・タイム = 500msとすると、4分音符のテンポのディレイになります。

(4)コーラス、フランジャー、フェイザー系

ドライ音に対してモジュレーションをかけたエフェクト音をミックスすることで、広がりのあるアンサンブル効果を作るコーラスや、特殊なモジュレーション効果によってアクティブな音響効果を作るフランジャーも、シンセ・サウンドには欠かせないエフェクトです。

また、フェイザー効果はドライ音に対してエフェクト音の位相をずらすことで、サウンドに独特の効果を持たせることができます。



ドライ音に対してモジュレーションをかけたエフェクト音をミックスすることで、アンサンブル効果を作る。

①ギターにコーラスは定番的なエフェクト

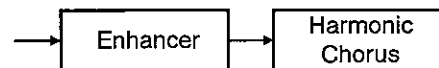
ギター・サウンドにコーラスというのは、特に説明がいらないほどポピュラーな使い方となっています。01/WFD・01/Wのギター・サウンドにコーラスをかけることで、よりリアルなギター・サウンドにすることができます。



(例)イコライザー・サウンドを加工してコーラスをかける

②ベース・サウンドに使いたいハーモニック・コーラス

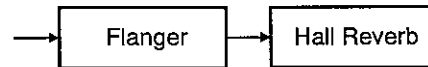
コーラスはベース・サウンドにも使われることが多いですが、ハーモニクス・コーラスは、高音域のみにコーラスがかかるエフェクトです。これによって、低域の重厚さをそのままにして、ハイ・トーンではコーラスのかかったソフトなトーンが得られます。



(例)エンハンサーでサウンドを太くして、ハーモニック・コーラスをかける

③ストリングスにフランジャーをかけて、音色の躍動感を作る演出

ストリングスにフランジャーをかけると、「シュワーン」といった音色のうねりを作ることができます。静かな曲のバックに流すコード・サウンドとして最適です。



(例) フランジャーの後にホール・リバーブ

④ギターのカッティングにはフェイザーが最適

細かいギターのカッティングにフェイザーをかけると、カッティングのリズムに音色の変化が合わさって、ファンキーな効果となります。



(例)イコライザーで高域を強調してフェイザーをかける

(5)その他のエフェクター

①エレクトリック・ピアノにはトレモロ

最近ではあまり使われなくなった効果ですが、エレクトリック・ピアノにトレモロをかけて、ビブラフォンのようなサウンド効果を作る場合があります。

②便利だが使い方を学びたいエンハンサー

ドラムやピアノといったサウンドを太くすることができるエンハンサーですが、マルチなどでは使い方を考えたいものです。8種類までのティンバーを独立してコントロールできるマルチですが、使えるエフェクトは共通した2種類になります。全体にリバースをかけるとき、そこにエンハンサーを加えると、他のエフェクトは使えなくなります。特に、ギターにディストーションやコーラスをかけたい場合は、エンハンサーをかけなくてもある程度抜けのいい音色作りをしておきましょう。

③オルガンの定番エフェクトのロータリー・スピーカー 回転スピーカーをシミュレートしたロータリー・スピーカー ですが、オルガンだけでなくギターなどに使ってもいいでしょう。

マルチでのエフェクター・テクニック

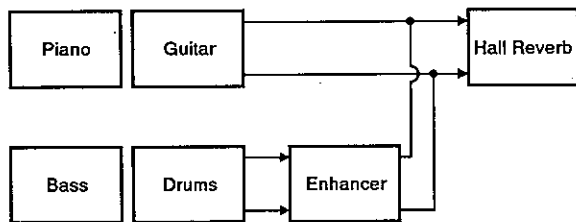
コンビネーションをマルチで使うときは8種類の異なったプログラムをティンバーとして使うことができます。しかし、プログラムを作成する時点でエフェクターをフルに使っていると、コンビネーションではその効果を十分に使えない場合もあります。つまり、内蔵エフェクターは完全2系統ではありませんが、そのプログラム、または、コンビネーションの1つに対して2系統というわけですから、マルチでの各ティンバーに異なったエフェクトのセッティングできません。

そこで、01/WFD・01/Wをマルチとして使う場合はプログラムの時点からエフェクターの使い方も考えていきます。

できればマルチ用プログラムと単独で使うプログラム、というようにプログラムのバンクを分けておいてもいいでしょう。

①リズムに重点を置いたエフェクト・セッティング

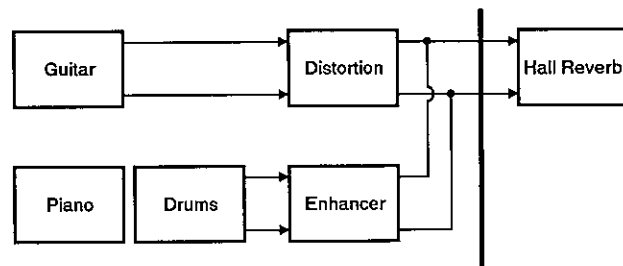
迫力のあるドラムとベースを中心にして、ギターとコード・サウンドのバックングのリズム編成の場合です。



リズムに迫力をつけるためにドラムとベースだけにエンハンサーをかけているのがポイントです。後は、全体にホール・リバーブをかけてありますが、ライブ・ステージにしてライブ演奏の迫力を出してもいいでしょう。

②リバーブを使うか、使わないかがポイント

リバーブは使用頻度の高いエフェクトですが、リバーブを全体にかけるとなると、もう1系統のエフェクトにコーラスやディストーションといった、ある特定のティンバーに使うためのエフェクトを選ぶことが多くなります。そこで、リバーブに外部のエフェクターを使おうとします。そうすると、2系統のエフェクターをリバーブ以外のエフェクトにすることができます。たとえば、アコースティック・ピアノとドラムにエンハンサーをかけて、ギターにディストーションをかけた上で、全体にリバーブもかけられます。



※ホール・リバーブは外部のエフェクター

V : 音作りの実際

ここでは、実際に01/WFD・01/Wの音作りを、セッティング・チャートから研究してみましょう。サンプルとして、代表的な楽器を選んでみました。

- ・ピアノ系
- ・オルガン系
- ・ストリングス系
- ・ブラス系
- ・ギター・ベース系

こういったプログラムはオシレーター・モードがシングルで作られていることが多く、シングルで作られたプログラムはマルチなどで使うと、ボイス数を有効に使うことができます。

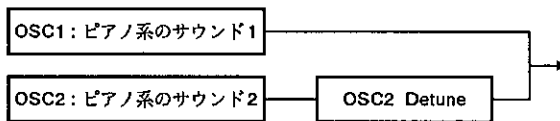
コンビネーションとの考え方

プログラムでは、オシレーター・モードをダブルにすることによって、ダブル・オシレーターでの音作りができます。同じように、コンビネーションでも2つのプログラムを重ねることによって音作りができます。たとえば、ホンキー・トック・ピアノ・サウンドを作成するための一つのアプローチとして、同じようなピアノのサウンドを、ピッチをずらして重ねると

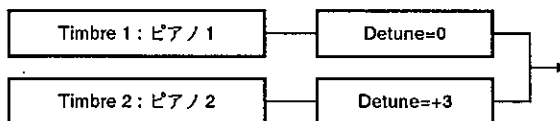
いうものがありますが、このような場合は、コンビネーションで、2つのティンバーに同じプログラムを選びピッチをずらしてもいいでしょう。

つまり、プログラムをシングル中心で音作りをしておいて、コンビネーションでその組み合わせを作るというのも、01/WFD・01/Wの1つの考え方です。ここでは、そういったシングル・オシレーターによる音作りを解説していきます。

プログラムで作るデュアル・サウンド



コンビネーションで作るデュアル・サウンド



マルチサウンドのネームにとらわれない音作り

マルチサウンドには、アコースティック・ピアノやブラスなどといった、具体的な楽器の名前がついたものもあります。しかし、これは特にピアノ用であるとクブラス用といった意味合いではありません。実際、ピアノやブラス・サウンドをサンプリングしたマルチ・サウンドではありますが「ピアノの低域を生かしたベース・サウンド」というように、その名前にとらわれずに、インスピレーションを生かした音作りを試みることも大切です。

プログラム・チャートについて

ここに、例としてあげたいいくつかのプログラム・セッティング・チャート表では、そのサウンドの基本となるパラメーターだけを使っています。ですから、ジョイ・スティックやアフター・タッチ、エフェクターといったコントローラーやサウンドの装飾に関するパラメーターは省いてあります。これは、プレイヤーや、音作りをする人の感性や演奏方法によっても異なってくる要素であるからで、逆に言えば、こういった基本となるサウンドを元として、自分なりの音に作り直せるようになっています。

アコースティック・ピアノ

OSC		VDF1		VDA1		P.Mod	
OSC MODE	SINGLE	Cutoff	34	Vel.sens	57	Int	0
Assign	POLY	KBD Tr	+12	KBD Tr	0		
Hold	OFF	EG int	62	EGTime VS	0	VDF Mod	
OSC1 MS	000:	Vel.sens	42	EG Time KT	0	Int	0
OSC1 Lvl	99	EG Time	5				
Octave	8'	Vel.sens	48				
		KBD Tr	0				
[Pitch EG]		[EG]		[EG]			
EG Int	0	AT	0	AT	0		
		A	99	A	87		
Emp,WS		DT	43	DT	24		
Int	0	BP	68	BP	99		
Vel.sens	0	ST	97	ST	64		
WS 1	OFF	S	0	S	0		
		RT	32	RT	0		
		R	0				

Effect	Placement	Effect 1	Effect 2
	Serial	Enhancer	Hall

VDFとVDAのセッティングまではしてあるので、ペロシティーを、自分が弾きやすいように調節します。また、エフェクトは、エンハンサーを使って音を太くしてもいいでしょう。

コンビネーションで、同じプログラムを使ったティンバーのピッチをずらしたレイヤーにすることで、ホンキートンク・ピアノとしてもいいでしょう。

アコースティック・ピアノの音作りをする場合、単純に、減衰音のエンベロープにするだけで、感じが出てきますが、さらに、リアルなものにするには、VDFのエンベロープで減衰するにしたがって、音色も丸くなっていくようにする必要があります。

オシレーターをダブル・モードにして、OSC2で、ピアノのハンマー音を作ってみるのもいいでしょう。

エレクトリック・ピアノの場合は、アコースティック・ピアノに比べて減衰のカーブが緩やかです。このエンベロープをVDFのエンベロープで作る練習をしてみましょう。EG Intを+50くらいに設定しておいてからCutoffを落として、エンベロープを作っていくのがいいでしょう。VDFの設定をする前はちょっとVDAのエンベロープが長めに感じるくらいにしておいて、VDFのエンベロープで形を整えていくのがコツです。

コンビネーションで、2つのティンバーに同じプログラムを使って、±3くらいにピッチをずらすと、広がりのあるコーラス効果のかかったエレクトリック・ピアノとなります。

エレクトリック・ピアノ

OSC		VDF1		VDA1		P.Mod	
OSC MODE	SINGLE	Cutoff	80	Vel.sens	53	Int	0
Assign	POLY	KBD Tr	0	KBD Tr	0		
Hold	OFF	EG int	99	EGTime VS	0	VDF Mod	
OSC1 MS	001:	Vel.sens	0	EG Time KT	0	Int	0
OSC1 Lvl	99	EG Time	0				
Octave	8'	Vel.sens	+99				
		KBD Tr	0				
[Pitch EG]		[EG]		[EG]			
EG Int	0	AT	+99	AT	2		
		A	0	A	83		
Emp,WS		DT	10	DT	26		
Int	0	BP	0	BP	99		
Vel.sens	0	ST	0	ST	73		
WS 1	OFF	S	0	S	0		
		RT	0	RT	8		
		R	0				

Effect	Placement	Effect 1	Effect 2
	Serial	Chorus	Hall

エレクトリック・オルガン

OSC		VDF1		VDA1		P.Mod	
OSC MODE	SINGLE	Cutoff	80	Vel.sens	0	Int	0
Assign	POLY	KBD Tr	0	KBD Tr	0		
Hold	OFF	EG int	0	EGTime VS	0	VDF Mod	
OSC1 MS	012:	Vel.sens	0	EG Time KT	0	Int	0
OSC1 Lvl	70	EG Time	0				
Octave	8'	Vel.sens	0				
		KBD Tr	0				
[Pitch EG]		[EG]		[EG]			
EG Int	0	AT	0	AT	0		
		A	0	A	99		
Emp.WS		DT	0	DT	0		
Int	0	BP	0	BP	99		
Vel.sens	0	ST	0	ST	0		
WS 1	OFF	S	0	S	99		
		RT	0	RT	0		
		R	0				

Effect	Placement	Effect 1	Effect 2
	Serial	Rotary Speaker	Hall

これは、マルチサウンドをオルガン系のものにして、キー・オン後すぐに音が立ち上がり、キー・オフ後にすぐに音が消えるといった単純なセッティングになっています。実際のオルガン系のサウンドは、こういった単純なエンベロープです。これを、基本として、色々なオルガン系のマルチサウンドで作ったオルガン・サウンドを、ダブル・モードや、コンビネーションで重ねてみるのがいいでしょう。また、エフェクトとしては、ロータリー・スピーカーを使うといいでしょう。

ストリングス

OSC		VDF1		VDA1		P.Mod	
OSC MODE	SINGLE	Cutoff	78	Vel.sens	48	Int	0
Assign	POLY	KBD Tr	+17	KBD Tr	0		
Hold	OFF	EG int	0	EGTime VS	0	VDF Mod	
OSC1 MS	091:	Vel.sens	0	EG Time KT	0	Int	0
OSC1 Lvl	99	EG Time	0				
Octave	8'	Vel.sens	0				
		KBD Tr	0				
[Pitch EG]		[EG]		[EG]			
EG Int	0	AT	0	AT	30		
		A	0	A	99		
Emp.WS		DT	0	DT	0		
Int	0	BP	0	BP	99		
Vel.sens	0	ST	0	ST	99		
WS 1	OFF	S	0	S	0		
		RT	0	RT	32		
		R	0				

Effect	Placement	Effect 1	Effect 2
	Serial	Chorus	Hall

VDAのエンベロープと、VDFのCutoffとKBD Trackの設定だけしてあります。このままではちょっともの足りないと思ったら、ダブル・モードにしてストリングスのサウンドを重ねてみましょう。この際、MG 1とMG 2のフリケンシーとインテンシティの設定をずらしてみるといいでしょう。

また、エフェクトのプレースメントをコーラス→リバーブのシリアルにして、サウンドに広がりや自然な余韻をつけることも必要です。ストリングスのサウンドは比較的簡単に作れますが、実際にはベロシティによって、エンベロープの長さが変わるような設定も必要になります。

プラス・アンサンブル

OSC		VDF1		VDA1		P.Mod	
OSC MODE	SINGLE	Cutoff	52	Vel.sens	48	MG1	TRI
Assign	POLY	KBD Tr	0	KBD Tr	0	Freq	42
Hold	OFF	EG int	93	EGTime VS	0	Int	12
OSC1 MS	086:	Vel.sens	0	EG Time KT	0	DL	15
OSC1 Lvl	99	EG Time	0				
Octave	8'	Vel.sens	0				
		KBD Tr	0				
[Pitch EG]		[EG]		[EG]			
EG Int	0	AT	8	AT	3		
		A	99	A	99		
Emp,WS		DT	17	DT	38		
Int	0	BP	62	BP	67		
Vel.sens	0	ST	62	ST	97		
WS 1	OFF	S	0	S	78		
		RT	15	RT	17		
		R	21				

Effect	Placement	Effect 1	Effect 2
	Serial	Early Ref.	Hall

プラス系のサウンドのポイントは、VDFの設定にあります。プラス独特の立ち上がりのニュアンスは、音色変化によるものなので、この感じをVDFのエンベロープで作ります。このセッティング例では、VDAのEGよりVDFのEGの立ち上りを遅くして、VDFのcutoffをEGによって変調しています。これが、プラス・サウンドの大きなポイントとなります。練習として、VDFのパラメーターを色々設定を変えてみましょう。特に、EG Intの設定によって音色変化の幅が変わってくるので、まずはEG Intの値は変えずにCutoffやEGの値を変えてみましょう。

このセッティング例はプラス・アンサンブルなので、サウンドに厚みをつける必要があります。ダブル・モードで重ねてみるのもいいでしょう。また、コンビネーションで、ストリングス・サウンドと重ねると使われることの多いプラス・ストリングス・サウンドになります。

エレクトリック・ギター

OSC		VDF1		VDA1		P.Mod	
OSC MODE	SINGLE	Cutoff	75	Vel.sens	48	Int	0
Assign	POLY	KBD Tr	0	KBD Tr	0		
Hold	OFF	EG int	99	EGTime VS	0	VDF Mod	
OSC1 MS	032:	Vel.sens	0	EG Time KT	0	Int	0
OSC1 Lvl	99	EG Time	0				
Octave	8'	Vel.sens	0				
		KBD Tr	0				
[Pitch EG]		[EG]		[EG]			
EG Int	0	AT	+99	AT	0		
		A	0	A	99		
Emp,WS		DT	40	DT	28		
Int	0	BP	0	BP	87		
Vel.sens	0	ST	0	ST	73		
WS 1	OFF	S	0	S	0		
		RT	0	RT	12		
		R	0				

Effect	Placement	Effect 1	Effect 2
	Serial	Distortion	Hall

これは減衰音系の基本的なセッティングです。これを基にして、VDFなどで音色変化をつける練習をしてみましょう。エレクトリック・ピアノがVDFのEGでピアノの減衰する音色変化を作ったものと似ていますが、エレクトリック・ギターはもう少しエンベロープが短いのが特徴とも言えます。ギター系のサウンドの場合、立ち上がりのアタック感がポイントで、アタック・タイムは最速にしてディケイ・タイムを速くするか、ダブル・モードでOSC2でピッキング・ノイズを作る方法があります。それにはピッキング・ノイズに近いマル

チサウンドを使って、ごく短いエンベロープとするのがいいでしょう。

また、1オクターブ上げたギター・サウンドと、ダブル・モードで重ねることで12弦ギターのサウンドを作ることもできます。

ギター・サウンドは、エフェクターによってそのキャラクターが出てくることもありますので、コーラスやディストーションをかけてみるのもいいでしょう。

エレクトリック・ベース

OSC		VDF1		VDA1		P.Mod	
OSC MODE	SINGLE	Cutoff	75	Vel.sens	48	Int	0
Assign	POLY	KBD Tr	0	KBD Tr	0		
Hold	OFF	EG int	99	EGTime VS	0	VDF Mod	
OSC1 MS	032:	Vel.sens	0	EG Time KT	0	Int	0
OSC1 Lvl	99	EG Time	0				
Octave	16'	Vel.sens	0				
		KBD Tr	0				
[Pitch EG]		[EG]		[EG]			
EG Int	0	AT	+99	AT	0		
		A	0	A	99		
Emp,WS		DT	40	DT	28		
Int	0	BP	0	BP	67		
Vel.sens	0	ST	0	ST	73		
WS 1	OFF	S	0	S	0		
		RT	0	RT	12		
		R	0				

Effect	Placement	Effect 1	Effect 2
	Serial	Enhancer	Hall

セッティングはギターと同じです。しかし、ベースの場合、あまりVDFで音色変化をつけると、アンサンブルの中で音の太さを損なう場合があります。エンベロープが少し長いくらいでいいでしょう。

サウンドを厚くするために音を重ねることも考えられますが、コーラス的な効果をねらう以外、ベースの場合は音像がぼけることもあります。できるだけシングルで太いサウンドにすることを心がけてみましょう。それには、エンハンサーを使

うとか、ダブル・モードでアタック部分にバス・ドラムのサウンドをエンベロープを短くして重ねることによって、サウンドにアタック感をつける方法もあります。

VI : シーケンサーを使ったイージー・レコーディング

01/WFD・01/Wには16トラックのシーケンサーが内蔵されています。これによって、01/WFD・01/Wの1台で音楽制作ができます。ここでは、シーケンサーのイージー・レコーディングを楽しんでみましょう。シーケンサーでのレコーディングをする前に、まず次のような点について、考えておきましょう。

①レコーディングの入力方法

01/WFD・01/Wでは、リアルタイム入力、ステップ入力、パターン入力の3通りの方法が使えます。

・リアルタイム入力

演奏自体のノリを出したい場合、または、キーボードの演奏に慣れている人に向いています。

・ステップ入力

音符の1つ1つの要素を数値などによって入力していきますので、特に手弾きでは困難なフレーズに使うといいでしょう。

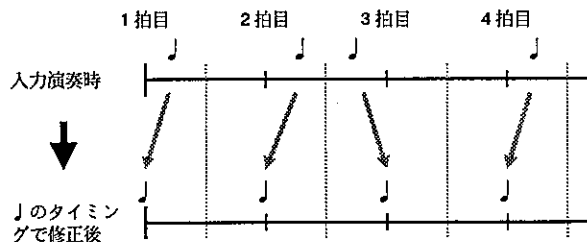
・パターン入力

各パートの演奏をいくつかの部分に分けてレコーディングしておいて、それを連結する方法です。同じパターンを繰り返すことの多いドラム・パートなどに使うといいでしょう。

入力方法は、各パートによって使い分けます。

②リアルタイム・クオンタイズ

リアルタイム・レコーディングを行うときの演奏タイミングを自動的に修正してくれる機能です。リアルタイム・レコーディングのときの演奏のタイミングをここで設定したタイミングに合わせます。設定できるのは、♩、♪……Hiで、Hiに設定するとそのソングのベース・レゾリューション（♩/96または♩/48）と同じ分解能（レゾリューション）でレコーディングされます。



③各トラックのプログラムの選択

16の各トラックに各々異なったプログラムを割り当てることで最大16プログラムを同時にコントロールできます(ただし最大発音数32の範囲)。あらかじめ、トラック構成などを考えておきましょう。

④各トラックとパンポットのボリューム

これはデータができあがった後に行ってもよいでしょう。同様に、全体にかけるエフェクト設定も考えておきましょう。

ここでは、以上のことを考えてリアルタイム・レコーディングによる簡単なデータ作成を行なってみましょう。とはいえ、シーケンサー操作の基本ともいえるものですから、これができさえすれば後は応用力を身につけるだけともいえます。

リズム+メロディーの入力

それでは次の譜面にあるような、キーボード+ギター+ベース+ドラムといったデータを作ってみましょう。まずは、各パートについて次のように、作業を進めていくことにします。

Sample Song

Am7onG D7onF# F E7

Tr

Gt MELO DISSORTION

Bass

Drum PATTERN00 PATTERN01 PATTERN02 PATTERN02 P113 IN

※ あらかじめ、ドラム・パターンに番号をつけておきましょう(P00~P02)。

①録音トラックとプログラム設定

ページ0では16トラックのプログラム設定ができるようになっています。ここではトラック1~4を使って、キーボード(Tr1)、ギター(Tr2)、ベース(Tr3)、ドラム(Tr4)というように録音してみましょう。まずは、カーソルを各トラックに移動させて、プログラムを設定します。

※レコーディングする前にページ0のSongでどのソングに録音するかを選んで、もしそのソングにデータがあった場合はページ5のErase Songでデータを消しておきます。

SONG1 P5:EDIT SONG

Step Recording	Bounce Track
Create CTRL Data	Copy Track
Event Edit	Erase Song
Erase Track	Append Song

SONG1

[ERASE]

②各トラックのプログラムの確認

プログラムを設定したら、各トラックの音を鍵盤を弾いて確認してみましょう。

SONG1 New Song								▶Track
A01	A14	A16	A98	A00	A00	A00	A00	
A00	A00	A00	A00	A00	A00	A00	A00	
SONG1 Trk04 M001 4/4 OVWR								
J=120:MAN Q:HI M:OFF Edit:PRG								

③ドラム・パートのパターン入力

譜面ではドラムのパターンは3通りです。パターン入力で1~3のパターンを作っておいて、組み合わせてみましょう。パターン作成は、ページ7のパターン・リアルタイム・レコーディングやパターン・ステップレコーディングによって行います。ここでは、P00 ~P02 にパターンをリアルタイム・レコーディングで作ってきましょう。

こうして作ったパターンをトラック4にPut/Copy Patternで配置させます。

SONG1 P7:PATTERN

▶Pattern Number

▶Real Time Rec	Erase Pattern
Step Recording	Get From Track
Event Edit	Bounce Pattern
Pattern Parameter	Copy Pattern

P00 J=120 M-- Hi

MM:OFF

SONG1 P6:EDIT MEAS

▶Dest Track

Quantize	Erase Measure
Shift Note	Copy Measure
Modify Velocity	Insert Measure
Delete Measure	▶Put/Copy Pattern

Pat00 → **Trk04** M001 [PUT][COPY]

④ベース・パートのリアルタイム入力

リアルタイム入力を始める前に、次のことを確認しておきましょう。

- ・レコーディング開始までのカウント小節数
ページ9にあるMetronome のL.in (1か2) で設定しておきます。
- ・リアルタイム・クオンタイズの設定
ページ0のQ: で設定します。

ここではトラックを3にして、レコーディング・モードをオーバーライトにしてみましょう。

```

SONG1 New Song          ▶REC Mode
-----
A01  A14  A16  A98  A00  A00  A00  A00
  PLAY
A00  A00  A00  A00  A00  A00  A00  A00
-----
SONG1 Tr03 M005 4/4  OQWR
J=120:MAN Q:HI M:ON Edit:PRG

```

これでREC/WRITE キーに続いてSTART/STOPキーを押すと、あらかじめ設定してあった小節のカウント数の後に、レコーディング開始となります。演奏が終了したらSTART/STOPキーを押して、レコーディングを終了させます。

```

SONG1 New Song          ▶ 99% Free
-----
A01  A14  A16  A98  A00  A00  A00  A00
  REC  PLAY
A00  A00  A00  A00  A00  A00  A00  A00
-----
SONG1 Tr03 M002 4/4  OQWR
J=120:MAN Q:HI M:ON Edit:PRG

```

START/STOPキーを押して、録音した内容を聞いて確認してみましょう。

```

SONG1 New Song          ▶ 99% Free
-----
A01  A14  A16  A98  A00  A00  A00  A00
  PLAY  PLAY
A00  A00  A00  A00  A00  A00  A00  A00
-----
SONG1 Tr03 M003 4/4  OQWR
J=120:MAN Q:HI M:ON Edit:PRG

```

続いて、キーボードとメロディーのパートをリアルタイム入力で録音してみましょう。

⑤モニター・トラックのオン/オフ

こうして作ったソング・データを確認する際に、任意のトラックだけを再生してモニターすることも必要になってくるでしょう。これは、ページ0のPLAY/MUTEで行ないます。

```

SONG1 New Song          ▶A14:E Guitar &
-----
A01  A14  A16  A98  A00  A00  A00  A00
  PLAY  PLAY  PLAY  PLAY
A00  A00  A00  A00  A00  A00  A00  A00
-----
SONG1 Tr02 M001 4/4  OQWR
J=120:MAN Q:HI M:ON Edit:PRG

```

⑥オート・パンチ・イン/アウトによるデータ修正

さて、データを聞き直したところで、ミスがあった場合はデータを修正する必要があります。ここでは例としてキーボード・パートの3~4小節目を手直したいとします。しかし、もう一度最初から弾き直すのも、能率のいい作業ではありません。ここではオート・パンチ・イン/アウトの機能を使って、その部分だけをレコーディングし直してみましょう。これには、レコーディング・モードのオート・パンチ・インを使います。

まず、レコーディング・モードをAUTPに、トラックを1にしてパンチ・インを始める小節とパンチ・アウトする小節を設定します。

SONG1 New Song								▶Punch Out Bar
A01	A14	A16	A98	A00	A00	A00	A00	
PLAY	PLAY	PLAY	PLAY					
A00	A00	A00	A00	A00	A00	A00	A00	
SONG1 Tr01 M003 4/4				AUTP:003 → 004				
J=120:MAN Q:HI M:ON				Edit:PRG				

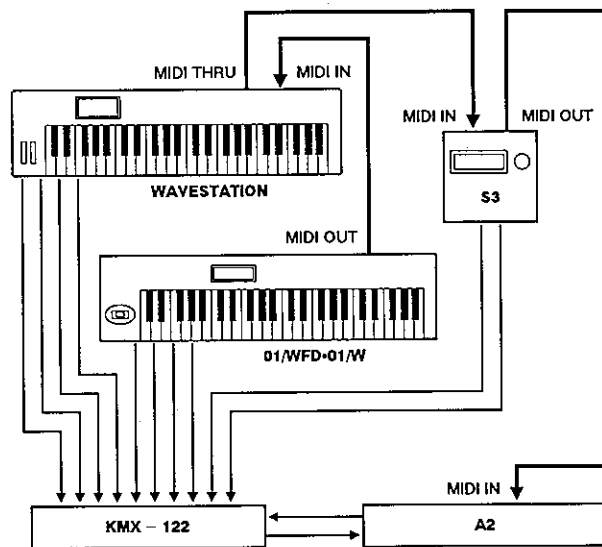
さらにロケーション・メジャーを設定して、パンチ・インする小節の、何小節前から再生を開始するかを設定します。

SONG1 New Song								▶Measure
A01	A14	A16	A98	A00	A00	A00	A00	
PLAY	PLAY	PLAY	PLAY					
A00	A00	A00	A00	A00	A00	A00	A00	
SONG1 Tr01 M002 4/4				AUTP:003 → 004				
J=120:MAN Q:HI M:ON				Edit:PRG				

これで、レコーディング・スタートすれば、指定した小節内だけを録音しなおすことができます。

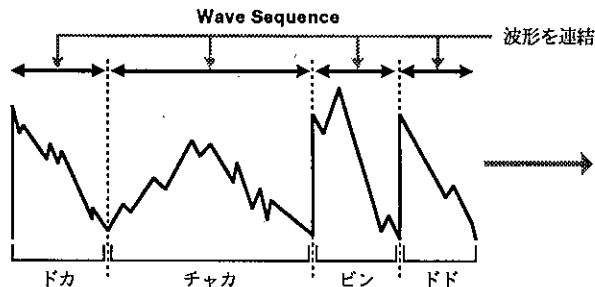
01/WFD・01/WをマスターとしたMIDIシステム

01/WFD・01/Wは、その本体のみで完全なMIDIシステムを構築していますが、これに WAVESTATION や S3 といった MIDI 音源を組み合わせることで、さらに強力な MIDI システムを作ることができます。



①各機種の特長

WAVESTATIONは、多くの基本波形+32ウェーブ・シーケンスの中から最大4つを選択し、それをジョイ・スティックによって自由にミックスできるアドバンスト・ベクトル・シンセシスが大きな特長となっています。また、波形を連続して作るウェーブ・シーケンスは、WAVESTATIONならではの機能となっています。さらに、同時発音数32ということから、01/WFD・01/Wと合わせて同時発音数64として使うことのできるのも魅力です。



S3は、リズム・パートに関する機能を1台にまとめたリズム・ワークステーションです。このシステムでは、ドラム・パートやパーカッション・パートをS3にまかせて、01/WFD・01/WとWAVESTATIONでその他のパートを演奏するようになっています。

②シーケンサーの使いこなし

01/WFD・01/Wは16個のシーケンス・トラックを持っています。自動演奏に関するコントロールは、01/WFD・01/W側でするのがいいでしょう（S3は、8トラックのシーケンサーを内蔵していますが、ここではデータ管理を1つにまとめる意味で、01/WFD・01/Wからコントロールします）。

まずは、01/WFD・01/Wのトラック構成を次のようにしてみましょう。かなり余裕をもった使い方ができるのがいいところです。

1	01/WFD・01/W(PIANO)
2	01/WFD・01/W(BASS)
3	01/WFD・01/W(GUITAR)
4	01/WFD・01/W(FLUTE)
5	01/WFD・01/W(OBOE)
6	01/WFD・01/W(CLARINET)
7	01/WFD・01/W(VLN)
8	01/WFD・01/W(VCL)
9	WAVESTATION(BRASS)
10	S3(Rythm)
11	WAVESTATION(SAX)
12	WAVESTATION(SYN-CHORD)
13	WAVESTATION(SYN-LEAD)
14	WAVESTATION(SEQ1)
15	WAVESTATION(SEQ2)
16	WAVESTATION(SE)

③WAVESTATIONのウェーブ・シーケンス

WAVESTATIONのウェーブ・シーケンスは、MIDIクロックによるテンポ同期ができます。これを利用してS3とのリズム・コンビネーションを作ることは、このシステムならではのテクニックとなります。

④エフェクターのセッティング

01/WFD・01/WとWAVESTATIONは、共に2系統のデジタル・エフェクターを内蔵していますし、S3も同様です。これからも、合計6系統のエフェクターを使えると考えられるわけです。ここでは、01/WFD・01/WとWAVESTATIONに、外部のリバースを使うことを想定しています。S3は、独自に本体のエフェクターで加工します。これによって、01/WFD・01/WとWAVESTATIONは、4種類のエフェクターを個々のティンバーに使い分けることができます。たとえば、ギターにディストーション、ピアノにエンハンサー、ストリングスにステレオ・コーラス、ウェーブ・シーケンス・パートにステレオ・ディレイというようにして、残りのパートは外部のリバースをかけるといったことができます。考え方としては、全体にかけるエフェクトは、外部のエフェクターを使うといったこととなります。

KORG
株式会社コルグ

■本社: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691(代) ■インフォメーションセンター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一フレアB1 ☎(03)3363-5995
■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241 ■横浜営業所: 〒220 横浜市西区北幸2-10-42 ☎(045)324-7775(代)
■北関東営業所: 〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎(048)644-5800(代) ■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(代) ■名古屋営業所/ソノオム
ミソト: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419(代) ■福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル ☎(092)531-0158(代)

©KORG INC. 1992

0411 GH PRINTED IN JAPAN