

KORG Collection

Prophecy



取扱説明書

J1

目次

| | | | |
|--------------------------------|-----------|--------------------------------|-----------|
| はじめに | 4 | クイック・スタート | 15 |
| 主な特長 | 4 | シンセを鳴らす | 15 |
| Prophecyソフトウェア・シンセサイザーの構成..... | 5 | アルペジエーターを使う | 15 |
| プログラムの構造 | 5 | 音色をエディットする | 15 |
| | | 音色を保存する..... | 16 |
| 各部の名称と機能 | 8 | パラメーター・ガイド | 17 |
| ヘッダー | 9 | Synthモード | 17 |
| | | Oscillator Typeについて | 31 |
| 基本操作 | 10 | Effectsモード | 46 |
| キーボード | 10 | Arp/Controllerモード | 52 |
| ジョイスティック | 10 | Global | 56 |
| ノブ | 10 | Modulation Source List | 59 |
| バリュー・スライダー | 10 | LFO Wave List | 59 |
| コンボ・ボックス..... | 10 | | |
| チェックボックス | 11 | | |
| トグル・ボタン..... | 11 | | |
| メニュー・ボタン | 11 | | |
| グラフィカル・エンベロープ | 11 | | |
| ブラウザ機能 | 12 | | |
| MENU | 14 | | |

| | |
|--|-----------|
| 付録 | 60 |
| 故障とお思いのまえに | 60 |
| 音が出ない | 60 |
| 音がとぎれる/ノイズが出る..... | 60 |
| 音が遅れる | 60 |
| コンピューターに接続しているMIDIデバイスでコントロールできない | 61 |
| 仕様 | 62 |
| 動作環境 | 62 |
| for Mac | 62 |
| for Windows | 62 |
| サポート・サービスのご案内 | 63 |
| ご連絡の際に必要な情報 | 63 |
| ご連絡の前に..... | 63 |
| お客様相談窓口..... | 63 |

• すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

はじめに

このたびは、コルグ・ソフトウェア・シンセサイザー KORG Collection - Prophecyをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

主な特長

7種類のオシレーター・タイプから構成される MOSS (Multi Oscillator Synthesizer System)音源を搭載し、1995年に発売されたソロ・シンセサイザー「Prophecy」をソフトウェア・シンセサイザーとして再現しました。

MOSS音源による多彩なオシレーター・モデルを搭載

オリジナルのProphecyに搭載されていたMOSS (Multi-Oscillator Synthesis System)をソフトウェアで完全再現し、5タイプ合計で7種類のオシレーター・モデルを搭載しています。各オシレーター・モデルからのサウンドは、オシレーターごとにノンリニア・テーブルのウェーブシェイプで加工することができます。テーブルのタイプはCLIPとRESOの2タイプから選択でき、オシレーターで生成した波形を過激に変形させることができます。また、元波形をミックスすることもでき、マイルドな加工から元波形からは想像もできないほど変化した波形まで、幅広いサウンドを作り出すことができます。

使いやすさを追求したユーザー・インターフェース

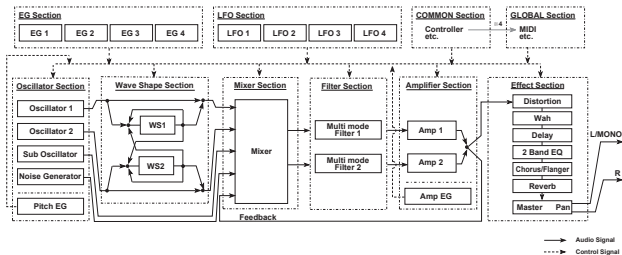
Prophecyソフトウェア・シンセサイザーでは、プラグインとしての役割に合わせたインターフェースに特化。音色ブラウザではサウンド・キャラクターや音色名から瞬時に欲しい音色を探し出せるようにデザインしました。

また、SYNTH、FX、ARPの3ページ構成として、当時のハードウェアでは実現できなかったグラフィカルで分かりやすい操作性を実現しました。ブラウザでサウンドのイメージを見つけ、調整する、というワークフローに最適化しています。

Prophecyソフトウェア・シンセサイザーの構成

プログラムの構成

Prophecyのプログラムは次のような構造になっています。



■OSC (Oscillator)セクション

OSC (オシレーター) セクションは、音色を決定する最も基本となる波形を作り出す部分です。

- Oscillator 1(オシレーター 1)
- Oscillator 2(オシレーター 2)

7種の発音方式(オシレーター・タイプ)が用意されています。これらのオシレーター・タイプを2つ組み合わせて、オシレーターの基本的な音程や、オシレーター・タイプの各設定を行います。

- Sub Oscillator(サブ・オシレーター)

4種類の基本的な波形から一つを選択し、オシレーター 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します。選択したオシレーターと同じピッチ・モジュレーションの効果がかけられます。サブ・オシレーターの信号は、MIXERセクションでオシレーター 1、2の信号とミックスされます。

- Noise Generator(ノイズ・ジェネレータ)

ホワイトノイズを発生します。発生したノイズはサブ・オシレーターと同様に、MIXERセクションでミックスされます。

■WAVE SHAPEセクション

WAVE SHAPE(ウェーブシェイプ)セクションは、非線形テーブルを用いて波形を変形させます。オシレーター 1、2それぞれの後段に設けられています。これによって、オシレーター 1、2の発振した波形にクリップ効果やレゾナンス効果を付加することができます。

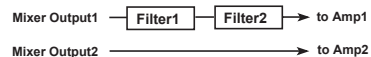
■MIXERセクション

MIXER(ミキサー)セクションは、オシレーター 1、2、サブ・オシレーター、ノイズ・ジェネレータの出力とアンプ・セクションからのフィードバックをミックスし、マルチモード・フィルタ1、2(FILTERセクション)に出力します。

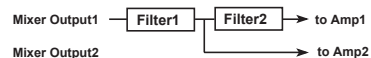
■FILTERセクション

FILTER(フィルタ)セクションは、高域成分を減少させたり、強調させて波形を加工する部分です。2基のマルチモード・フィルタを内蔵しています。それぞれフィルタのタイプ(ローパス・フィルタ、ハイ・パス・フィルタ、バンド・パス・フィルタ、バンド・リジエクト・フィルタ)の中から選ぶことができます。これによって、音色の明るさを変化させることができます。また、2基のフィルタとMIXERセクション、AMPセクションとの接続形態も選ぶことができます。

Serial1



Serial2



Parallel



■AMP (Amplifier)セクション

AMP (アンプ) セクションは、FILTERセクションから出力された音量をEGなどの接続するモジュレーション・ソースで時間的に変化させる部分です。独立した2基のアンプを内蔵しています。それぞれに入力される音量はフィルターの接続形態によって異なります。

その他AMPセクションには、アンプ・コントロール用のアンプ・エンベロープ・ジェネレーター (Amp EG)を備えています。

■EFFECTセクション

EFFECT (エフェクト)セクションでは、Distortion、Wah、Delay、2 Band PEQ、Chorus/Flanger、Reverbの7種のエフェクトを内蔵しています。

■EGセクション

4基の汎用エンベロープ・ジェネレータ(EG)とピッチEG、アンプEGを備えています。これらを各セクションのパラメーターのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に時間的な変化を与えます。

■LFOセクション

4基のLFOを備えています。これらを各セクションのパラメーターのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に周期的変化を与えます。

■COMMONセクション

COMMON (コモン) セクションはプログラムの名前、キーボードやコントローラ(WHEEL1/2/3、RIBBONなど)の機能を設定します。

■GLOBALセクション

GLOBAL (グローバル) セクションでは、Prophecy全体に関するチューニングや、MIDIに関する設定を行います。

■オシレーター・タイプ

• Standard Oscillator

アナログ・シンセサイザーのオシレーターをシミュレーションします。パルスワイズ・モジュレーションなど、アナログ・シンセサイザーと同様の効果が得られます。

• Comb Filter

ホワイト・ノイズから音程成分を取り出すオシレーターです。ノイズ的なサウンドだけでなく、シンセ・ベース的なサウンドからストリングス的なサウンドまで幅広い音が得られます。

• VPM (Variable Phase Modulation)

2つのオシレーターの位相変調で音を加工することにより、豊かな倍音が得られます。

• Cross/Sync/Ring Modulation

アナログ・シンセサイザーで可能だったオシレーター同士のモジュレーションを実現するためのオシレーターです。

• Brass Model Oscillator

トランペット、トロンボーンなどのリップリードを備えた金管楽器を物理的モデルとしてシミュレートしたオシレーターです。

• Reed Model Oscillator

サクソ、フルートなどのリードを備えた木管楽器を物理的モデルとしてシミュレートしたオシレーターです。

• Plucked String Model Oscillator

ベース・ギターなどの撥弦楽器を物理的モデルとしてシミュレートしたオシレーターです。

note Brass Model Oscillator、Reed Model OscillatorとPlucked String Model Oscillatorには物理モデルが採用されています。物理モデルとは従来のオシレーターのようにあらかじめ決まった波形を発生するのではなく、楽器を構成する管やリードや弦といった名部の物理的な性質、例えば管の中を進行する音波が反射・減衰する特性や、リードに息を吹き込んだときのリードの変位の特性などを調べ、振動が発生し変

化していく過程をリアルタイム計算によりシミュレートしたものです。

note Oscillator1にBrass Model Oscillator、ReedModel Oscillator、PluckedString Model Oscillatorを選択時は、Oscillator2は使用できません。

各部の名称と機能



ヘッダー

1. ディスプレイ

現在のモードや読み込まれているプログラムの名前などの情報を表示します。



a. Bank Select

カテゴリーを選択し、選択したカテゴリー内のプログラムを選択することができます。

b. Sound Name

読み込まれているプログラムの名前を表示します。名前をクリックするとブラウザ画面が表示されます。(→12ページ「ブラウザ機能」)

c. Save

現在演奏中の音色をユーザー・バンクに保存します。

d. Save As

現在演奏中の音色を新しいプログラムとして保存します。

e. MENU

プログラムの初期化やコントローラー設定の呼び出し、保存、画面サイズの変更やバージョン情報、また取扱説明書の表示などが可能です。(→14ページの「MENU」)

f. Selectボタン

ボタンをクリックするとリストの前後のプログラムに変更できます。

2. PERFORMANCE EDIT

ノブにアサインしたパラメーターでプログラムのエディットを行います。アサインされているパラメーターを調節します。各ノブにアサインするパラメーターの設定はARPページのCONTROLLERセクションで行います。

3. ARPEGGIO

アルペジエータ機能のオン/オフなどアルペジエータに関する操作を行います。

4. UNISON

複数のボイスを発音する設定を行います。

5. VOLUMEノブ

全体の音量を調節します。

6. MODE SELECTボタン

モードを選択します。

SYNTH: [Synthモード](#)に入ります。プログラムのエディット画面を表示します。

EFFECTS: [Effectsモード](#)に入ります。

ARP: [Arp/Controllerモード](#)に入ります。

7. エディット・エリア

各エディット・ページで表示されるパラメーターをエディットします。

各コントローラーをドラッグあるいはタップして、パラメーターを変更することができます。

8. コントローラー

画面上の演奏で使用するコントローラー（キーボード、ジョイスティック、スイッチ）です。外部MIDI機器から、これらコントローラーを操作する場合には、GLOBALでMIDIコントロール・ナンバーを設定すると便利です。

基本操作

各コントローラーやパラメーターはマウスを使って値を変えることができます。

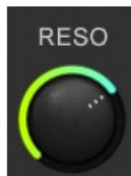
キーボード

- 鍵盤をクリックしてノートを発音します。

ジョイスティック

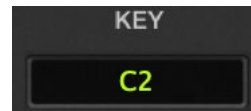
- 上下左右にドラッグしてコントロールします。

ノブ



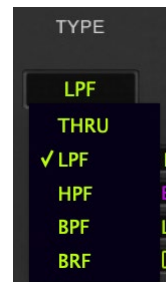
- ドラッグして値を調節します。
- ダブルクリックするとパラメーターが持つ初期値に戻ります。

バリュー・スライダー



- バリュー部分を上下にドラッグして値を調節します。
- クリックして、値をキーボードから入力できます。

コンボ・ボックス



- クリックするとポップアップ・メニューが表示され、値を選びます。

チェックボックス



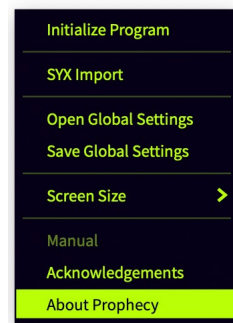
- クリックするたびに設定(on/off)が切り替わります。

トグル・ボタン



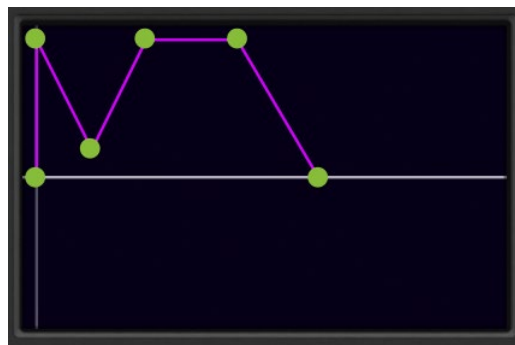
- クリックするたびに設定が切り替わります。

メニュー・ボタン



- クリックすると、ポップアップ・メニューが表示され、コマンドを選びます。

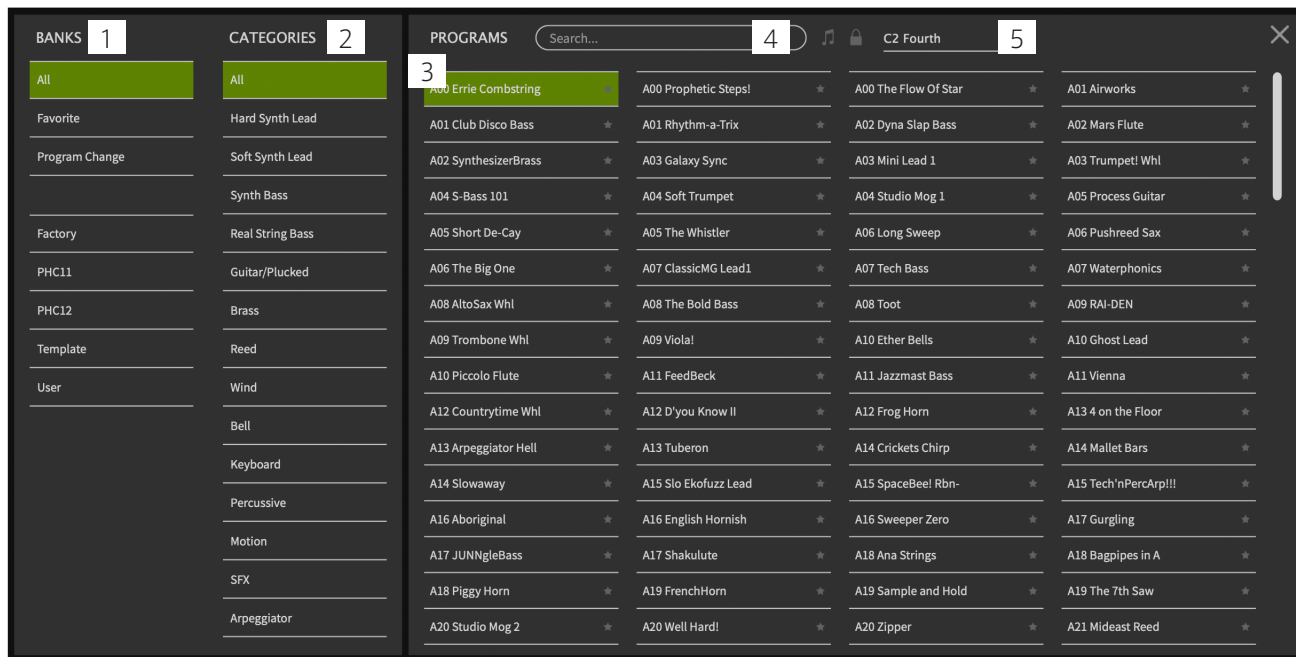
グラフィカル・エンベローフ



- 各ポイントをドラッグして値(レベルやタイム)を調節します。

ブラウザ機能

Prophecyソフトウェア・シンセサイザーでは、膨大な量の音色から必要なサウンドを素早く探し出せるように、カテゴリとサウンド・キャラクターでフィルタリングできるブラウザ検索機能を内蔵しています。



1. BANKS

All

すべてのプログラムを表示します。

Favorite

ブラウザでFavoriteに追加したプログラムのみ表示します。プログラムを追加するにはProgramsタブにある "☆" を選択するか、右クリックメニューから行なってください。

Program Change

Program Change メッセージにて切り替えを行いたいプログラムを表示します。プログラムを追加するにはProgramsタブの右クリックメニューから行なってください。

Factory

ファクトリー・プログラムを表示します。ファクトリー・プログラムは上書きできません。

Template

プログラム作成時に役立つテンプレートを表示します。テンプレート・プログラムは上書きできません。

User

保存したプログラムを表示します。ユーザー・プログラムは以下のフォルダに保存されます。

[macOS]

~/Documents/KORG/KC_Prophecy/Presets/User

[Windows]

~/Documents/KORG/KC_Prophecy/Presets/User

2. CATEGORIES

楽器のカテゴリーやサウンド・キャラクターで検索します。

3. PROGRAMS

演奏したいプログラムを選択します。また、FavoriteやProgram Changeの登録やプログラムの情報を編集することが可能です。

右クリックをすることで、プリセット・プログラムをFavoriteやProgram Changeに追加できます。また、ユーザー・プログラムの場合は情報の編集も行えます。

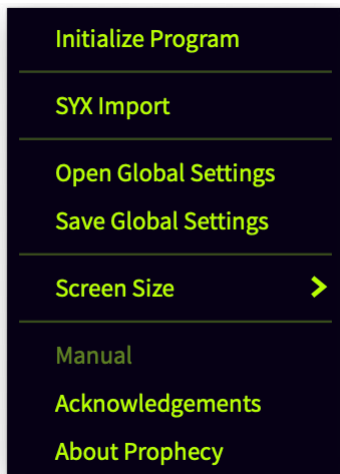
4. Search...

コンピューターのキーボードで音色名を入力し、音色を検索します。

5. Preview

プログラム選択時に役立つフレーズ・プレビューを再生します。パターンを選択することも可能です。

MENU



Initialiize Program

現在選ばれているプログラムを初期化します。

SYX Import

.syxファイルを読み込みます。Prophecy ハードウェアで作成した音色をロードすることができます。

Open Global Settings

コントローラーのCCアサイン設定やスケールの設定、鍵盤の設定などを行う、Globalページを表示します。「Global」(p.56)を参照してください。

Save Global Settings

Globalページで変更した設定を保存します。

Screen Size

スクリーンのサイズを変更します。変更した設定は次回起動時も保持されます。

Manual

ソフトウェアまたはオリジナル・ハードウェアの説明書を表示します。

Acknowledgements

本ソフトウェアを作成する上で使用したソフトウェアや、関わった方々への謝辞を表示します。

About Prophecy

ソフトウェアのバージョン情報を表示します。

クイック・スタート

シンセを鳴らす

画面上のキーボードや外部MIDIキーボードなどを使って、Prophecyソフトウェア・シンセサイザーの音を鳴らしてみましょう。

1. MODE SELECTボタンでSYNTHを押して、SYNTHモードに入ります。



2. ディスプレイの音色名を押して、ブラウザー画面を開きます。
3. リストから目的の音色選択してOKボタンを押します。
様々な音色で演奏してみてください。

アルペジエーターを使う

アルペジエーターを使って、Prophecyソフトウェア・シンセサイザーの音を鳴らしてみましょう。

5つのプリセット・パターン(UP、DDWN、ALT1、ALT2、RANDOM)と5つのユーザー・パターン(Pat1～5)を内蔵しています。ユーザー・パターンは、最大24ステップのアルペジオ・パターンを自由に作成することができます。また、プリセット・パターンについても、ステップの間隔やアルペジオ音のベロシティ、長さなどを設定できますので、さまざまなバリエーションのアルペジオを演奏させることができます。

1. ARPEGGIO ON/OFFボタンを押して点灯させます。
アルペジオ機能がオンになります。この状態で鍵盤を押さえるとアルペジオが演奏されます。
2. TEMPOで好みのテンポに調節します。
3. 好みの和音を押さえたりPATTERNでアルペジオ・パターンを切り替えて、それぞれのパターンを確認してください。
4. アルペジオを止めたい場合は、ARPEGGIO ON/OFFボタンを押して消灯させます。

音色をエディットする

Prophecyソフトウェア・シンセサイザーの音色をエディットしてみましょう。

1. ブラウザーから、Allバンク A04番のStudio Mog1を選択します。
2. MODE SELECTボタンでSYNTHを押します。
シンセのエディット画面が表示されます。SYNTHページには、エディットに必要なパラメーターが収められています。
3. 画面上のノブやボタンを操作して音色をエディットします。
FILTERのCUTOFFノブを動かしてみましょう。音の明るさが変化するのが聞き取れます。

音色を保存する

作成した音色を保存して、いつでも呼び出せるようにしましょう。

1. ヘッダーのディスプレイにあるSave Asボタンを押します。



2. 表示されるダイアログで、音色名を編集します。
3. 最後にダイアログ内のSaveボタンを押します。

パラメーター・ガイド

Prophecyソフトウェア・シンセサイザーの各モードのパラメーターについて説明します。

Synthモード



OSC1

OCT (Octave)

オシレーター 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。

SEM (Semi)

"Octave"で設定した基本ピッチを半音単位で調整をします。

FIN (Fine)

基本ピッチを1セント単位で微調整をします。

OFS (Frequency Offset)

基本ピッチを0.1Hz単位で微調整をします。

note 物理モデルを使用したオシレーター・タイプでは、"Frequency Offset"の設定により、発振が不安定になることがあります。

PITCH

オシレーター 1の基本ピッチをコントロールするモジュレーションに関する設定を行います。

Mod. Src (Pitch Modulation Source)

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([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Intensity (Pitch Modulation Intensity)

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

OSC PITCH LFO

SOURCE

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を設定します。LFOについては[「LFO」\(p.29\)を参照してください。](#)

Intensity

"LFO Select"で設定した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LFO波形が正位相でかかり、-の値に設定するとLFO波形が逆位相で、ビブラートがかかります。

AFTER TOUCH (Intensity AT Control)

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。

CC#1 (Intensity CC#1 Control)

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値を設定します。

OSC PITCH SLOPE

Low Key

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。

Low Intensity

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 Key

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。

High Intensity

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。

Oscillator Type

オシレーター 1のオシレーター・タイプを選択します。Brass、Reed、Pluckではオシレーター 1のみを使用します。ただし、オシレーター 2のピッチに関するパラメーターは有効になるので、それを使用してサブ・オシレーターのピッチをコントロールすることができます。各オシレーター・タイプについては31ページの「Oscillator Typeについて」をご覧ください。

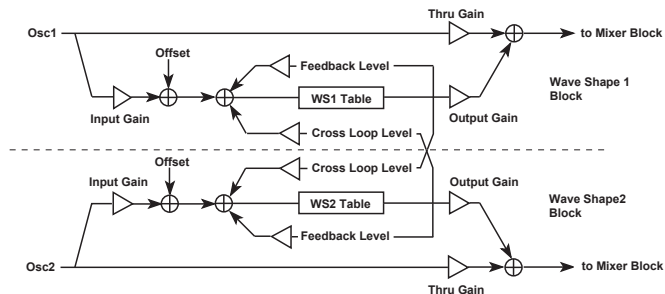
OSC2

(→18ページ「OSC1」)

WAVE SHAPE 1, 2

オシレーター 1、2に対し、独立に2種類のウェーブ・シェープ・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セクションで信号の流れは次の図のようになっています。



Gain (Input Gain)

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. Source

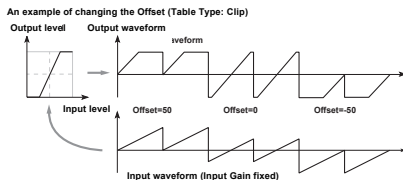
“Input Gain”をコントロールするためのモジュレーション・ソース ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“Input Gain Modulation Source”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“Input Gain”の値が大きくなり、-の値に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。“Input Gain Modulation Source”でEGまたはLFOを選択したときは、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

OFS (Offset)

“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。
“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・テーブルを片寄せ可以使用することができます。

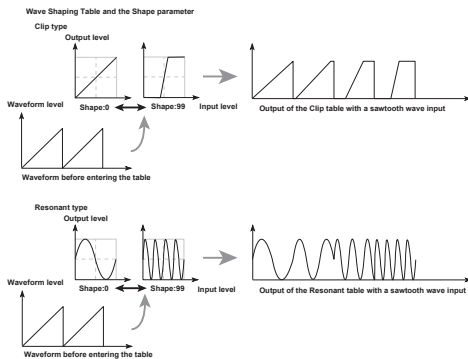


SHAPE

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。

Table Select

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)によって下図のように変化します。



Mod. Source

Shapeをコントロールするためのモジュレーション・ソース(Modulation Source List参照)を設定します。

Mod. Intensity

“Shape Modulation Source”による効果の深さと方向を設定します。+に設定すると“Shape”の値が大きくなり、-に設定するとその逆の方向へ変化していきます。“Shape Modulation Source”でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定した場合は正相に、-に設定した場合は逆相に効果が加わることになります。

FB1 (Feedback Level)

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。

FB2 (Cross Loop Level)

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。

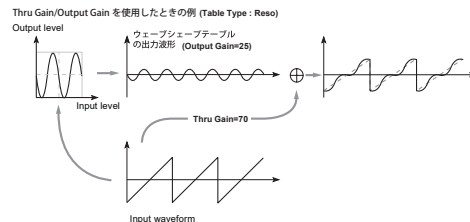
note “Feedback Level”や“CrossLoop Level”の設定によっては音が歪んでしまったり、出なくなることがあります。そのときはレベルを低く設定してください。

DRY (Thru Gain)

OSCからの直接音の信号レベルを設定します。

WET (Output Gain)

ウェーブ・シェーブの出力信号レベルを設定します。



SUB

サブ・オシレーターは、4種類の基本的な波形から1つを選択し、オシレーター 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ーと同じピッチ・モジュレーションの効果が得られます。サブ・オシレーターの信号は、MIXERセクションでオシレーター 1、2の信号とミックスされます。

PITCH (Pitch Source)

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

SEM (Relative Semi Tone)

“Pitch Source”で設定したオシレーター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ーより1オクターブ高い音程で発音します。

FIN (Relative Fine Tune)

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

WAVEFORM

サブ・オシレーターの波形を設定します。

NOISE

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・オシレーターと同様にMIXERセクションでオシレーター 1、2の信号とミックスされます。

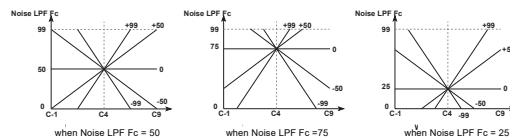
ノイズ・ジェネレーターのカット・オフ周波数の設定と、鍵盤位置による変化を設定します。

COLOR (Noise LPF Frequency)

ノイズ・ジェネレーター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。

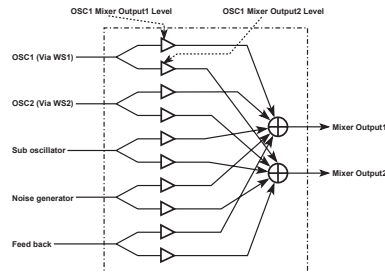
Keyboard Track (Noise LPF Frequency Keyboard Tracking)

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。



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、WS2、SUB、NOISE、FB)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。



OUT 1

ウェーブ・シェープ1を通ったオシレーター 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。

OSC1

Level (Output Level)

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. Source (Level Modulation Source)

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
([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

OSC2

(→22ページ「OSC1」)

Sub

(→22ページ「OSC1」)

Noise Level

(→22ページ「OSC1」)

Fb

(→22ページ「OSC1」)

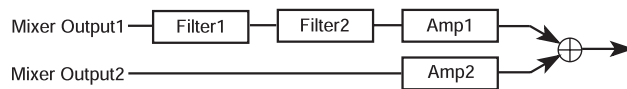
OUT2

ウェーブ・シェープ1、2を通ったオシレーター 1、2またはサブ・オシレーター、ノイズ・ジェネレーター、アンプ・セクションからのフィードバックの信号をミキサー・アウトプット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。

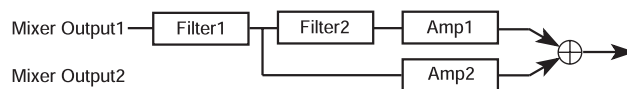
ROUTING

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。

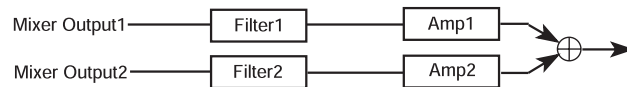
Serial1



Serial2



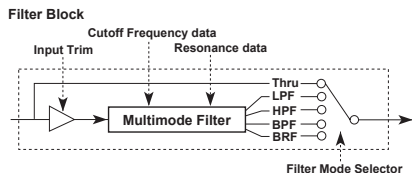
Parallel



バンド・パス・フィルタで山を2つ作る時はPARALLELにします。
バンド・リジェクト・フィルタで谷を2つ作る時は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プが鋭くなります。

FILTERS

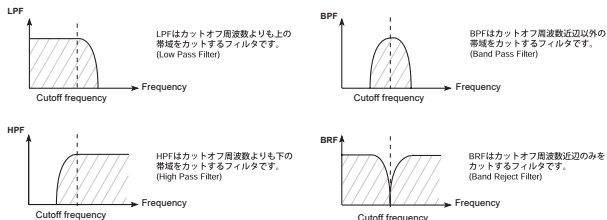
2系統のマルチ・モード・フィルタを内蔵しています。それぞれ4種類(LPF、HPF、BPF、BRF)のフィルタ・タイプから1つを選び使用します。



Filter1, Filter2

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。



TRIM (Input Trim)

フィルタ1へ入力するレベルを設定します。

note 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、AMPセクションで行ってください。

CUTOFF (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。

Mod. Source (Cutoff Frequency Modulation Source)

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。
([Modulation Source List](#)参照)

Mod. Intensity (Cutoff Frequency Mod. Intensity)

“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。+の値に設定するとカットオフ周波数が高い方向へ、-の値に設定するとその逆方向へ変化することになります。“Cutoff Frequency Modulation Source”でEGを設定した場合は、+の値に設定したときに正位相、-の値に設定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。

Mod. 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。

Mod. EG Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)

“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。

Mod. LFO (Cutoff Frequency Modulation LFO)

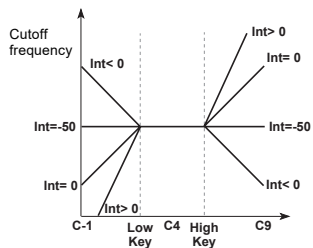
フィルタ1のカットオフ周波数に周期的な変化を与えるLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行います。

Mod. LFO Intensity (Cutoff Frequency Mod. LFO Int.)

“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かります。

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

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。

Lower Intensity

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 Key

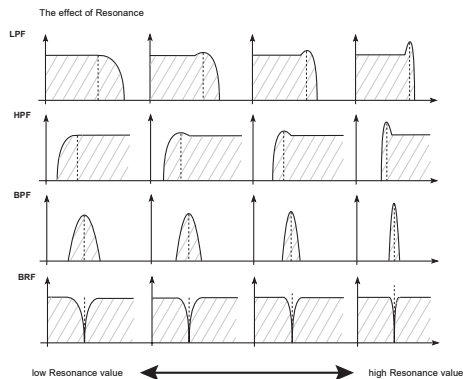
Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

Higher Intensity

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。

RESO (Resonance)

“Cutoff Frequency”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“Input Trim”を低めに設定してください。



Mod. Source (Resonance Modulation Source)

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 ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity (Resonance Mod. Intensity)

“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、-に設定すると逆方向へ変化します。“Resonance 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相に、-に設定したときは逆相に効果がかかります。

AMPS

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FilterRoutingによって決まります。

LEVEL

フィルタ1、2からのアンプの入カ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。

Mod. Source (Amplitude Modulation Source)

アンプ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 ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity (Amplitude Mod. Intensity)

“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。“Amplitude Modulation Source”でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定した場合は正位相に、-に設定した場合は逆位相に効果がかかります。

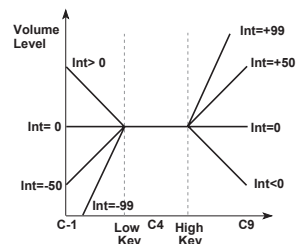
Amp Mod. EG (Amplitude Modulation EG)

アンプの音量レベルに時間的な変化を与えるEGを設定します。

Mod. EG Intensity (Amplitude Mod. EG Intensity)

“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。

Keyboard Track



Low key (Keyboard Tracking Low Key)

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。

Lower Intensity (Keyboard Tracking Lower Intensity)

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 Key (Keyboard Tracking High Key)

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。

Higher Intensity (Keyboard Tracking Higher Intensity)

High Keyより高いキーの鍵盤位置による音量レベルの方向を設定します。

EG, Pitch EG, Amp EG, LFO

Select

エディットするEG1 ~ 4、Pitch EG、Amp EG、LFO1 ~ 4を選択します。

EG

EG Level

EGのEGレベルを設定します。

Start Level

キー・オン時の値を設定します。

Attack Level

アタック・タイムを経過したときの値を設定します。

Break Level

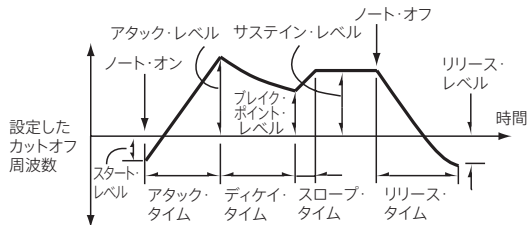
ディケイ・タイムを経過したときの値を設定します。

Sustain Level

スロープ・タイムを経過したときの値を設定します。

Release Level

キーオフからリリース・タイムを経過したときの値を設定します。



Velocity Control

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

EG Time

EGのEGタイムを設定します。

Attack Time

キー・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 Time

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 Time

ディケイタイムが終了してからサスティン・レベルの値に到達するまでの時間を設定します。

Release Time

キー・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。

EG TIME MOD (Velocity)

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。

+の値に設定すると鍵盤を弾くほどEGレベルが大きくなり、-の値に設定すると、EGレベルが小さくなります。

EG TIME MOD (Keyboard Tracking)

鍵盤の位置によるEGタイムの変化のしかたを設定します。

+の値に設定すると、高い音程を弾くほどEGタイムが長くなり、-の値に設定すると、EGタイムが短くなっていきます。

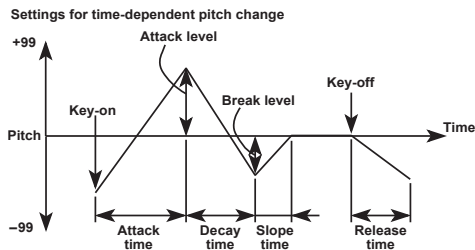
Pitch EG

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設定します。

ProphecyのピッチEGは、汎用のコントローラー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ーに時間的な変化を与えることができます。

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”でPitchEGを設定して、“PitchMod. Intensity”によってその効果の深さを設定します。



EG Level

EGのEGレベルを設定します。

(→26ページ「EG Level」)

EG Time

EGのEGタイムを設定します。

(→26ページ「EG Time」)

LEVEL (Velocity Control)

ペ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。+の値に設定

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。-の値に設定すると強く弾くほど変化が小さくなります。

LEVEL (Keyboard Tracking)

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、+の値に設定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。-の値に設定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。

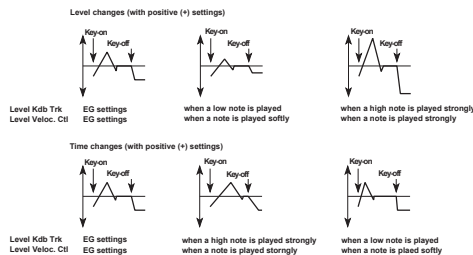
TIME (Velocity Control)

ペ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。+の値に設定すると強く弾くほどピッチEGタイムが長くなり、-の値に設定すると強く弾くほどピッチEGタイムが短くなります。

TIME (Keyboard Tracking)

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、+の値に設定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。-の値に設定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。



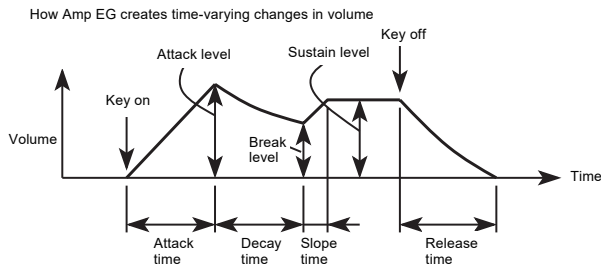
Amp EG

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ーに時間的な変化を与えることができます。

アンプEGで音量をコントロールするためには“Amplitude Modulation EG”でAmp EGに設定して、“Amplitude Mod. EG Intensity”によってその効果の深さを設定します。

さらに“Amplitude Modulation Source”を選択し、“Amplitude Mod. Intensity”を設定することによって音量レベルを付加することもできます。



EG Level

EGのEGレベルを設定します。

(→26ページ「EG Level」)

EG Time

EGのEGタイムを設定します。

(→26ページ「EG Time」)

LEVEL (Velocity Control)

ペロシティによるEGレベルの変化量と方向を設定します。

+の値に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアンプEGレベルが大きくなり、逆に-の値に設定するとアンプEGレベルが小さくなります。

TIME (Velocity Control)

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。

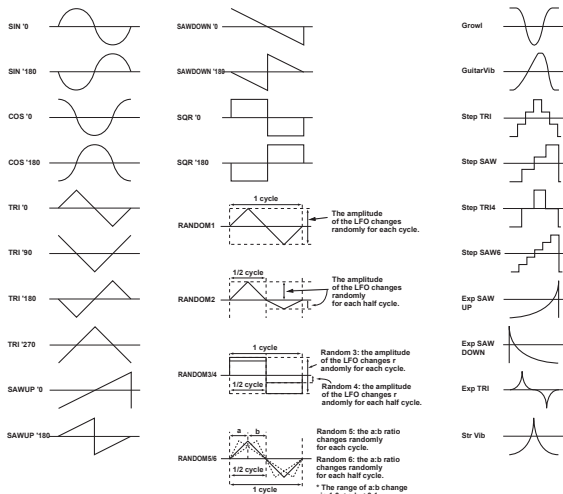
TIME (Keyboard Tracking)

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。

LFO

WAVEFORM

LFO波形を設定します。



FREQ (Frequency)

LFOの速さと、キーボード・トラックとコントロール・チェンジ # 1によるLFOの速さの変化のしかたを設定します。

Mod. Source

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 ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“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。“Frequency Modulation Source” でEGまたはLFOを設定した場合は、+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けられます。

CC#1 Ctrl

コントロール・チェンジ # 1によるLFOの速さの変化のさせかたを設定します。

Keyboard Track

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

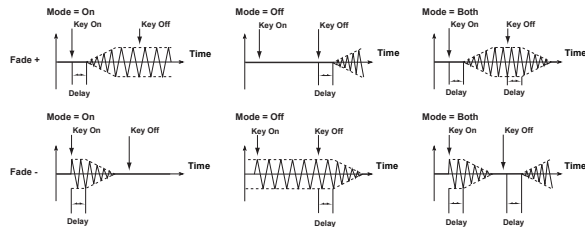
MODE

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、キー・オンでLFOがかかりはじめます。通常は、ONに設定します。

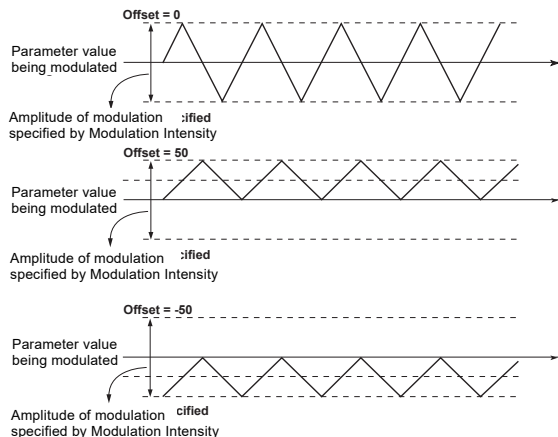
Key OFFでは、キー・オフでLFOがかかりはじめます。

BOTHでは、キー・オンでLFOがかかりはじめ、キー・オフで止まります。



OFS (Offset)

LFO波形の中心となる値を設定します。



DELAY

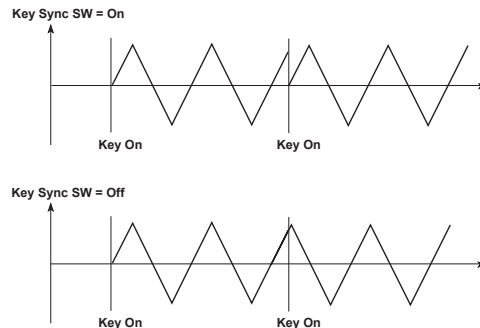
キー・オンからLFOの発振が始めるまでの時間を設定します。

FADE (Fade In)

LFOによる効果の時間変化を設定します。+に設定するとLFOの効果が段々大きくなり、各パラメーターで設定されたLFOの効果になります。-に設定すると各パラメーターで設定された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。

SYNC

OFFでは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の効果がかけられます(このとき“Delay”、“Fade In”の設定による影響はありません)。ONでは、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。



LEVEL

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。

Modulation Source

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 ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Modulation Intensity

“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。“Amplitude Modulation Source”でEGまたはLFOを選択した場合は、+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けられます。

Oscillator Typeについて

Standard OSC

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。

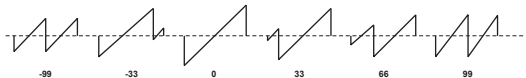
各波形はウェーブ・フォーム・モジュレーションにより変化させることが可能です。鋸歯状波かパルス波のどちらか一方をメイン出力として設定し、それにランプ波をミックスして出力します。

両者のレベルは独立に変更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。

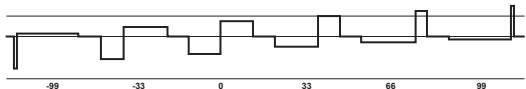
鋸歯状波



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。

モジュレーションが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。モジュレーション値が負の場合は、正の場合と対称な変化をします。

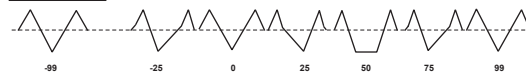
パルス波



ウェーブ・フォーム (パルスワイズ) 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。

モジュレーションが0で矩形波に、99でパルス幅が0になり音が消えます。モジュレーション値が負の場合は、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。

モジュレーションが0で三角波、モジュレーション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。モジュレーション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ベース音などに用いるとよいでしょう。

MAIN

WAVE (Wave Select)

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。

EDGE (Wave Edge)

メイン波の高域倍音の量を調節します。音程が高くなるほど強く効果がかかり、低域ではほとんど効果がかかりません。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。

FORM

ウェーブ・フォームを設定します。

Mod. Source

ウェーブ・フォーム・モジュレーション・ソースを設定します。(Modulation Source List参照)

Intensity

“Wave Form 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。

Mod. LFO

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。LFOの設定はLFOセクションで行います(118ページ参照)。

Intensity

“Wave Form 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。

LEVEL

メイン波の出カレベルを設定します。

RAMP

LEVEL (Ramp Level)

ランプ波の出カ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。

Comb Filter OSC

Comb Filter Oscillatorはノイズとオシレーター波形をコム・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。

FIG.1 Comb Oscillator Block

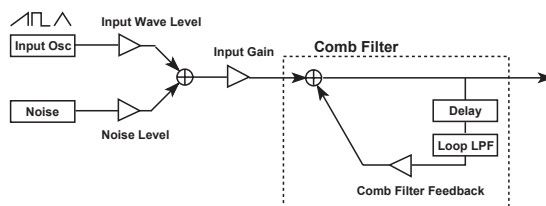


FIG.2 この周波数成分が音程に聞こえる (第1倍音)

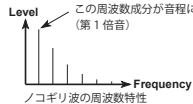
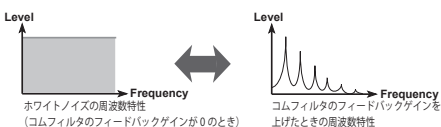


FIG.3



MAIN

WAVE

コム・フィルタへ入力するオシレーターの波形を設定します。

LEVEL

コム・フィルタへ入力するオシレーターの音量レベルを設定します。

NOISE

LEVEL

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。

GAIN

コム・フィルタへの入力レベルを設定します。

note “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、このパラメーター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少なくすることができます。

FEEDBACK

コム・フィルタのフィードバックを設定します。この値が大きいときにはコム・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に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。

Mod. Source

“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([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“Feedback 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を設定した場合、+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けられます。

Mod. EG

“Comb Filter Feedback”に時間的変化を与えるためのEG (エンベロー

プ・ジェネレーター)を設定します。

Mod. EG Intensity

“Feedback Modulation EG”で設定したEGによる変化の深さを設定します。+の値に設定すると正位相のEGが、-の値に設定すると逆位相のEGがかけられます。

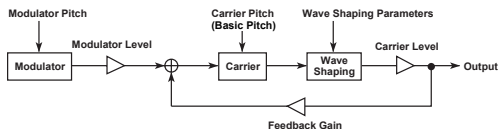
LPF (Loop LPF Frequency)

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。

VPM OSC

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・シェイブに通ずことで高調波を強調して出力します。

ウェーブ・シェイブ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、オシレーター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・シェイブ

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・シェイブ・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。

CARRIER

Wave

キャリアの波形を選択します。

SHAPE

ウェーブ・シェイブ関数の波数を増減します。数値が大きい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。

Mod. Source (Wave Shape Modulation Source)

EG、アフタータッチなど、Shapeのモジュレーション・ソース([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“Wave Shape Modulation Source”で設定した“Wave Shape”の深さと方向を設定します。

Mod. LFO (Wave Shape Modulation LFO)

“Wave Shape”をコントロールする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。LFOの設定についてはLFOセクション(29 ページ)をご覧ください。

Mod. LFO Intensity

“Wave Shape Modulation LFO”による“Wave Shape”の深さと方向を設定します。

LEVEL

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。

Mod. EG (Carrier Level Modulation 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。

Mod. EG Intensity

“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. Source (Carrier Level Modulation Source)

LFO、アフタータッチなどキャリアの出力レベルを変調するモジュレーション・ソース([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“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。

負の値に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。

FB (Feedback)

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が変化していきます。ある程度以上の値になるとノイズ的な音となります。

MODULATOR

Wave

モジュレータとして使用する波形をサイン波(SIN)、鋸歯状波(SAW)、三角波(TRI)、矩形波(SQU)、OSC(OSC1のときは2、2のときは1)から選択します。

SEM (Semi)

モジュレーター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。キャリアの基本ピッチはBasic Pitchで設定します。

FIN (Fine)

モジュレーター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。

LEVEL

モジュレーター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。

Mod. Source (Modulator Level Modulation Source)

モジュレーターの出力レベルを変調するモジュレーション・ソース([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“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。

VPM MODULATOR LEVEL

SOURCE (Modulator Level Modulation EG)

モジュレーター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 Modulation EG”で設定したEGによるモジュレーターの出力レベルの深さと方向を設定します。

DEST (Destination)

(→35ページ「Level」)

CONTROLS

“Modulator Level Modulation EG”で選択したEGによるモジュレーター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。

PITCH

Mod. Source

モジュレーターのピッチをモジュレートするモジュレーション・ソース ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“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ーのピッチ・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。

Keyboard Tracking

モジュレーターのピッチ・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、高域ほど基準の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よりピッチが低く、低域ほど高くなります。通常EGを使用します。

Modulation Osc

アナログ・シンセサイザーで使われるSYNC、CROSS、RING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・オシレーター内部にキャリア側のオシレーターを内蔵しています。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・オシレーターはOSC2側にものみ配置されます。

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・オシレーター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・オシレーター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。3種類から選んでモジュレータに使用します。

1. OSC1の出力波形

そのときOSC1で選ばれているオシレーターに依存します。

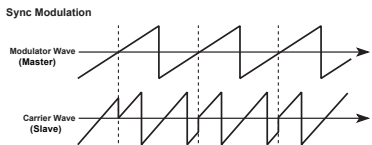
2. ノイズ

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。

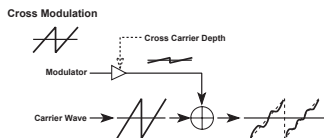
SYNC MODULATION

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。一般にスレーブ側にピッチエンベロープ等をかけて使用します。



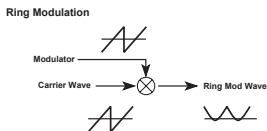
CROSS MODULATION

モジュレータでキャリアの周波数変調を行います。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。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。



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。



MOD 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。

CARRIER

WAVE

[MOD TYPEでRing選択時] 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・オシレーター側の) 波形をSIN(正弦波)、SAW(鋸歯状波)、SQU(矩形波)から選択します。

[MOD TYPEでCross選択時] クロスモジュレーションでのキャリア波形をSIN(正弦波)、SAW(鋸歯状波)、SQU(矩形波)から選択します。

[MOD TYPEでSync選択時] 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SIN(正弦波)、SAW(鋸歯状波)、SQU(矩形波)から選択します。

EDGE

[MOD TYPEでSync選択時] スレーブ波形の倍音の量を制限するパラメーターです。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。

MODULATOR

Input Select

モジュレーションで使用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ーに依存します。)

FBACK: 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

[MOD TYPEでCross選択時]

DEPTH

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。

Depth Mod. Souce

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([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Depth Mod. Intensity

“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。

Mod. Depth Mod. 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。EG1～4の設定についてはEGセクションをご覧ください。

EG Intensity

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。

Brass Model

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ーです。

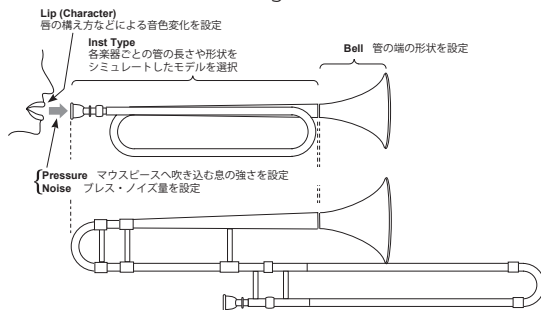
キー・ベロシティやWHEELなどのコントローラーでPressure(マウス・ピースへ吹き込む息の強さ)をモジュレートすることで、実際のリップ・リード楽器に近い演奏表現が行えます。

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。

パラメーターは、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。

このオシレーターでは、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・ベンドと、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・ベンドの2種類の効果を得ることができます。

“PB Intensity(+)”、“PB Intensity(-)”でジャンプ・ベンドに対する設定を行い、スムーズ・ベンドは“Smooth Bending”で設定を行えるようになっています。



note パラメーター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。

note 高い音程を弾いたときには音量が小さくなり、音が出なくなる場合があります。

INSTRUMENT TYPE

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。

SMOOTH BENDING

Source

音程が連続的に変化するスムーズ・バ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([Modulation Source List](#)参照)。

例えばWheel1にCOMMONセクションの“Control Wheel 1”でPBend(+ -)を割り当ててジャンプバンドをコントロールし、“Smooth Bending Controller”としてWheel2に、ここでのコントローラと同じコントローラを割り当ててスムーズ・バンドをコントロールすることにより、それぞれのバンド効果を1プログラム内で同時に得ることができます。

Intensity

Smooth Bendingのバンドレンジを1オクターブの範囲内で設定します。ジャンプバンドは“PB Intensity(+)”と“PBIntensity(-)”での設定に従います。

DIRECTION

“Smooth Bending Controller”によるバ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ともバンド量が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バンド量が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バンド量が0となります。

BREATH

PRESSURE

Mod. Source (Pressure EG Intensity Modulation Source)

“Pressure EG Intensity”をコントロールするモジュレーション・ソース([Modulation Source List](#)参照)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。

Mod. Intensity

“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。+の値に設定すると“Pressure Intensity”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。

BRASS BREATH PRESSURE

SOURCE (Pressure EG)

PressureをコントロールするためのEGを選択します。(→26ページ「EG, Pitch EG, Amp EG, LFO」)

INTENSITY (Pressure EG Intensity)

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

CONTROL (Pressure EG Intensity Modulation Source)

“Pressure EG Intensity”をコントロールするモジュレーション・ソース([Modulation Source List](#)参照)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 Modulation Source”で設定したモジュレー

シヨソ・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“Pressure Intensity”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。

Source (Pressure Modulation LFO)

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

NOISE (Noise Level)

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。

LIP

CHARACTER

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. Source (Lip Character Modulation Source)

“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([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“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。

BELL

TYPE

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

ベル部分での音色を設定します。この値が大きい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。

RES (Resonance)

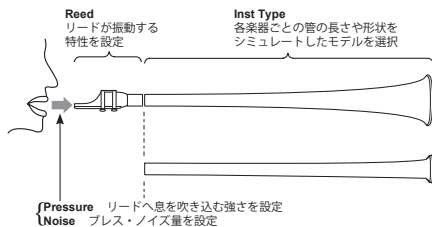
“Bell Tone”で設定した周波数付近を強調するレベルを設定します。この値が大きいほどレゾナンスの効果が強調されます。

Reed Model

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シレーターです。

キー・ベロシティやWHEEL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。



note パラメーターの設定によっては音程が鍵盤の音程どおりに発音されなくなることがあります。

note 高い音程を弾いたときには音量が小さくなり、音が出なくなる場合があります。

INSTRUMENT TYPE

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。

SopranoSAX、AltoSAX1、AltoSAX2、TenorSAX1、TenorSAX2、BaritoneSAX、FLUTE、SingleREED、DoubleREED、RECORDER、BOTTLE、GlassBOTTLE、MONSTERの13タイプから選択します。

SMOOTH BENDING

SOURCE

音程が連続的に変化するスムーズ・ベント効果をコントロールするコントローラを設定します([Modulation Source List](#)参照)。

ジャンプ・ベントとスムーズ・ベントの関係は39ページの「Smooth Bending」を参照してください。

Intensity

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

DIRECTION

“Smooth Bending Controller”によるベント方向を設定します。“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ともベント量が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。値については39ページの「Smooth Bending」を参照してください。

BREATH

PRESSURE

Mod. Source (Pressure EG Intensity Modulation Source)

“Pressure EG Intensity”をコントロールするモジュレーション・ソース([Modulation Source List](#)参照)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ビブラート効果やグロール効果を与えます。

Mod. Intensity

“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。+に設定すると“Pressure EG Intensity 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。

REED BREATH PRESSURE

SOURCE (Pressure EG Source)

PressureをコントロールするためのEGを選択します。(→26ページ「EG, Pitch EG, Amp EG, LFO」)

Intensity

“Pressure EG Source”で設定したEGによるPressureの効果の深さを設定します。

CONTROL

“Pressure EG Intensity”をコントロールするモジュレーション・ソース([Modulation Source List](#)参照)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。

Controls Intensity

“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。+に設定すると“Pressure EG Intensity 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。

Mod. LFO

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、より自然なピブラート効果やグロール効果を得ることができます。

Mod. LFO Intensity

“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。

NOISE (Noise Level)

ブレス・ノイズの音量レベルを設定します。ノイズ・ジェネレーターからの信号を使用しているため、ノイズ・ジェネレーター用のロー・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。

REED

Mod. Source

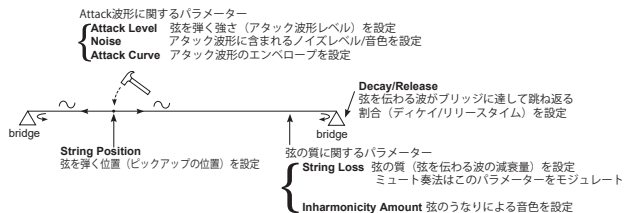
リードの変位をモジュレートするモジュレーション・ソース([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“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。

Pluck OSC

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ーです。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

NOISE

BALANCE

アタック音に含まれるノイズ成分の割合を設定します。この値が大きいか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。

Type

Attack Noiseを加工するためのフィルタ・タイプをLPF(ロー・パス・フィルタ)HPF(ハイ・パス・フィルタ)、BPF(バンド・パス・フィルタ)から選択します。フィルタ・タイプについては、Filterセクションを参照してください。

CUTOFF (Attack Noise Filter Cutoff)

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。

Cutoff Velocity

“Attack Noise Filter Cutoff”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。

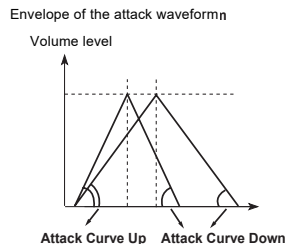
RES (Resonance)

“Attack Noise Filter Cutoff”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。

CURVE

UP (Attack Curve Up)

アタック波形の昇りエッジの急峻さを設定します。この値が大きいか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。



Attack Curve Up Velocity Control

“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。+の値に設定したとき強く弾くと昇りエッジがより急峻になり、-の値に設定すると昇りエッジがより緩やかになります。

DOWN (Attack Curve Down)

アタック波形の下りエッジの急峻さを設定します。この値が大きいかほど、下りエッジが急峻になります。

Attack Curve Down Velocity Control

“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。+の値に設定したとき強く弾くと昇りエッジがより急峻になり、-の値に設定すると昇りエッジがより緩やかになります。

EDGE

アタック波形の全体的な音の硬さを設定します。この値が大きいくほど、硬い音色になります。

LEVEL

弦を弾く強さを設定します。

Attack Velocity

ペロシティによる“Attack Level”の変化の深さと方向を設定します。

STRING

POSITION

弦を弾く位置とピックアップの位置を設定します。この値が大きいく程ブリッジ側で弾いたような音色になります。

Mod. Source

“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 ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“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。+に設定すると“String Position”の値が大きいく方向へ、-に設定するとその値が小さくなる方向へ値が変化します。“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かります。

Velocity Control

“String Position”に対するペ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。

LOSS (String Loss)

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。この値が大きいくほど、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くほど、高い周波数成分の減衰量が少なくなり明るい音色になります。

Mod. Source

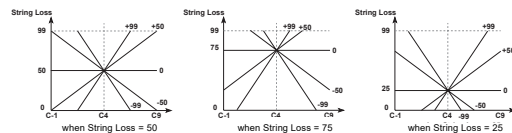
“String Loss”をコントロールするためのモジュレーション・ソース ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Mod. Intensity

“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。+の値に設定すると“String Loss”の値が大きいく方向へ、-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。“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かります。

Keyboard Track

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、+に設定すると高いキーを弾くほど“String Loss”の値が大きくなり、-に設定するとその逆に小さくなります。



HARMONICS

弦のうなり具合を設定します。

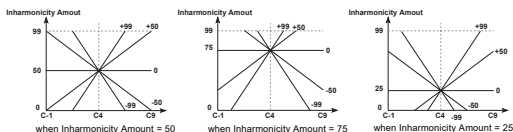
Inharmonicity Amount

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。

note “String Loss”と“Inharmonicity 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・トラック等で対処してから音色を編集してください。

Keyboard Track

演奏する鍵盤の位置による“Inharmonicity 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、+に設定すると高いキーを弾くほど“Inharmonicity Amount”の値が大きくなり、-に設定するとその逆に小さくなります。



ENVELOPE

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。

DEC (Decay)

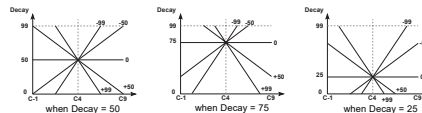
鍵盤を押し続けたときの音の減衰時間(ディケイ・タイム)を設定します。値が大きいく減衰時間が長くなります。

note “Amplitude Modulation EG”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のプ

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。

Keyboard Track

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、+の値に設定すると高いキーを弾くほど減衰になり、-の値に設定するとその逆に速くなります。



REL (Release)

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。この値が大きいくときには減衰時間が長くなります。

note “Amplitude Modulation EG”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。

Keyboard Tracking

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、+の値に設定すると高いキーを弾くほど減衰になり、-の値に設定するとその逆に速くなります。



Effectsモード

The interface is divided into several sections:

- DIST:** Includes knobs for GAIN, TONE, LEVEL, and BALANCE.
- WAH:** Includes buttons for SWEEP (Off), DIRECT (+), and RESO, along with knobs for LOW FREQ, HIGH FREQ, and LEVEL.
- DELAY:** Includes buttons for BPM SYNC (Off) and TIME, knobs for FB and HIGH DAMP, and a BALANCE knob.
- EQ:** Includes knobs for LOW CUTOFF, HIGH CUTOFF, GAIN, and Q.
- CHO/FLG:** Includes knobs for DLY TIME, LFO SELECT (LFO1), FB, and DEPTH.
- REVERB:** Includes knobs for PRE-DELAY, HIGH DAMP, RVB TIME, and BALANCE.
- MASTER:** Includes a PAN knob.
- PROGRAM VOICE SETTINGS:**
 - LEVEL:** EFFECT INPUT TRIM knob.
 - VOICE:** MODE (MONO), MAX (128), TRIGGER (VELOCITY), THRESHOLD (97), HOLD, PRIORITY (LAST).
 - SCALE:** TYPE (EQUAL TEMP), KEY (C), RND PITCH knob.
- EG/LFO Section:**
 - EG1-EG4:** EG1 (LFO1), EG2 (LFO2), EG3 (LFO3), EG4 (LFO4). Includes a graph and LEVEL/TIME controls.
 - EG5-EG8:** EG5 (LFO1), EG6 (LFO2), EG7 (LFO3), EG8 (LFO4). Includes a graph and LEVEL/TIME controls.
 - WAVEFORM:** TRJ'0, FREQ knob.
 - MODE:** Key ON, OFS (0), DELAY (0), FADE (0).
 - SYNC:** KEY, BPM checkboxes.

DIST (Distortion)

入力信号を歪ませます。

GAIN

入力信号を歪ませる強さを設定します。

tone

エフェクト音の音色を調節します。

LEVEL

エフェクト音の出カレベルを設定します。

BALANCE

ダイレクト音とエフェクト音の出カ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。

Bal Mod. Source

“Balance” をコントロールするためのモジュレーション・ソース ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Bal Mod. Intensity

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

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。

SWEEP (Sweep Source)

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 ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

DIRECT (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。

RESO (Resonance)

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)

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)

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

ワウの出カレベルを設定します。

BALANCE

(→47ページ「Balance」)

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。

BPM SYNC

ディレイタイムをテンポに同期させるかどうかをオン、オフで設定します。

TIME

ディレイタイムを設定します。最大値で1.2secのディレイタイムになります。BPM Sync がオンのときは Base Note を選択します。

FB (Feedback)

出力信号を入力側へ戻すフィードバック値を設定します。

HIGH DAMP

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

(→47ページ「Balance」)

EQ (2 Band Parametric EQ)

2バンド・ステレオEQです。全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。

LOW EQ

Low EQ(ピーキング・タイプ)のカットオフ周波数、その帯域幅(Q)、ゲインを設定します。

HIGH EQ

High EQ(ピーキング・タイプ)のカットオフ周波数、その帯域幅(Q)、ゲインを設定します。

CHO/FLG (Chorus/Flanger)

入力信号のディレイ・タイムをずらすことによって、音に厚みややうねりを与えるエフェクトです。ステレオイン・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。

DLY TIME (Delay Time)

コーラス/フランジャーのディレイタイムを設定します。

LFO SELECT

変調するためのLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行います(→29ページ「LFO」)。

FB (Feedback)

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から離れるほど癖のあるフランジング効果がかかります。

DEPTH

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。

Depth Mod. Source

“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([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Depth Mod. Intensity

“Depth Modulation Source”による変化の深さと方向を設定します。+に設定すると“LFO Depth”の値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。“Depth Modulation Source”でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

BALANCE

(→47ページ「Balance」)

REVERB

音色に音場感を与えるエフェクトです。

PRE DELAY

ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。

HIGH DAMP

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。

RVB TIME (Reverb Time)

残響音が減衰するまでの時間を設定します。

BALANCE

(→47ページ「Balance」)

MASTER

PAN (Panpot)

出力信号のLR間でのパンを設定します。この値がLEFTのときはL側のみの出力となり、RIGHTのときはR側のみの出力となります。

Panpot Mod. Source

“Panpot”をコントロールするためのモジュレーション・ソース ([Modulation Source List](#)参照)を設定します。

Panpot Mod. Intensity

“Panpot Modulation Source”による変化の深さと方向を設定します。+に設定するとPanpotの値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。“Panpot Modulation Source”でEGまたはLFOを選択したときは+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかけられます。

PROGRAM VOICE SETTINGS

LEVEL

EFFECT INPUT TRIM

エフェクターへの入力レベルを設定します。

VOICE

MODE

発音の仕方を設定します。

MONO : モノフォニックで発音します。

POLY : ポリフォニックで発音します。

MAX

“MODE”でPOLYに設定したときの最大同時発音数を設定します。

TRIGGER

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。

THRESHOLD

“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の範囲を設定します。“Above Below”がABOVEの場合、基準ベロシティ(Threshold Velocity)以上のときにマルチ・トリガーの動作になり、“Above Below”がBELOWの場合基準ベロシ

ティ以下でマルチ・トリガーの動作になります。

HOLD

鍵盤を離れたときに発音を続けるかどうかを設定します。ホールドをONにすると、離鍵後も発音を続けます。ただし、AMPセクションの“Amp Mod. EG”に使用しているEGのサスティン・レベルが0の場合は自然に音は消えます。

PRIORITY

複数の鍵盤を同時に押したときに、どの鍵盤で発音するかを設定します。

LAST :最後に押した鍵盤を発音します。

HIGH :同時に押した複数の鍵盤のうちの最高音を発音します。

LOW :同時に押した複数の鍵盤のうちの最低音を発音します。

SCALE

TYPE

スケールタイプを次の16種類のなかから選択します。

| | |
|------------------------------|--|
| EQUAL TEMPERAMENT (等分平均律) | もっとも広く使われる音律で、各半音のピッチ変化が均等になっています。 |
| PURE MAJOR (純正律長音階) | “Scale Key”で選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。 |
| PURE MINOR | “Scale Key”で選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音律です。 |
| ARABIC | アラビア音楽1/4トーン音律です。 rast do/bayati reにはScale KeyをC(ド)に、rast re/bayati miにD(レ)、rast fa/bayati sollにはF(ファ)、rast sol/bayati laにはG(ソ)、rast si b/bayati dolにはA#(ラ#)を設定してください |
| PYTHAGOREAN (ピュタゴラス音階) | 古代ギリシャの音律で、メロディー演奏に効果的です。 |
| WERCKMEISTER (ベルクマイスタ音階) | バロック期後半に用いられた平均律です。 |
| KIRNGERGER (キルンベルガー音階) | 18世紀に作られたハーブシコードの音律です。 |
| SLENDRO (スレンドロ音階) | 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律です。C、D、F、G、A(ド、レ、ファ、ソ、ラ)の各鍵を使用します(ScaleKeyがCのとき)。 |
| PELOG (ペログ音階) | 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律です。C、D、E、G、A、B(ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ)の各鍵を使用します(ScaleKeyがCのとき)。 |

| | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| USERSCALE1 (ユーザー・スケール 1) | GLOBALページで1オクターブを設定し、それを各音域で使用した音律です。 |
| USERSCALE2 (ユーザー・スケール 2) | GLOBALページで全音域(C-1~G9)を設定した音律です。 |

KEY

スケールのキー（根音）を設定します。

RND PITCH (Random Pitch)

ピッチをランダムに変動させる効果の深さを設定します。

設定した値が大きくなると、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。アナログ・シンセサイザー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向きます。

Arp/Controllerモード

The screenshot displays the ARPEGGIATOR and CONTROLLER PERFORMANCE EDITOR sections of a synthesizer interface.

ARPEGGIATOR Section:

- PATTERN:** Pat1
- OCT:** 1 (LATCH is off)
- TEMPO:** 120 (RATE: 4)
- HOST:** Off
- SCAN:** BTM C-1, TOP G9
- GATE:** 80% (M)
- VELOCITY:** 100 (M)
- TYPE:** Running_UP
- OCT ALT:** UP
- Grid:** A 24-step grid with 16 steps highlighted in green, indicating the current arpeggio sequence.
- Parameters:** 24 columns of controls for GATE, VEL, and OFS.

CONTROLLER PERFORMANCE EDITOR Section:

- WHEEL:** 1 (Pitch Bender +/-), 2 (CC#01), 3 (+ DIR), 4 (- DIR), 5 (CC#02)
- RIBBON:** X (CC#16), Z (CC#17)
- PITCH BEND RANGE:** +2, -2, STEP 0
- AFTER TOUCH:** 0
- PERFORMANCE EDITOR:** PE1, PE2, PE3, PE4
- KNOB 1:** [Standard1] Waveform (LEFT, RIGHT CURVE: EXP)
- KNOB 2:** OSC2 Pitch Mod.Int (LEFT, RIGHT CURVE: EXP)
- KNOB 3:** [Chorus/Flanger] Feedback (LEFT, RIGHT CURVE: LINEAR)
- KNOB 4:** [Amp EG] Start Level (LEFT, RIGHT CURVE: LINEAR)
- KNOB 5:** [Delay] Feedback (LEFT, RIGHT CURVE: LINEAR)

ARPEGGIATOR

プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。

PATTERN

アルペジオ・パターンを選択します。

OCT (Octave)

アルペジエーターが展開するアルペジオの音域をオクターブ単位で切り替えます。

LATCH

ONでは鍵盤から手を離してもアルペジオが演奏され続けます。

TEMPO

アルペジオのテンポを調節します。

RATE

1ステップの音長を設定します。♪に設定した場合、ユーザー・パターンの長さは最大3小節(MIDIクロックを1/96小節として換算)となります。

HOST

オンに設定すると、お使いのDAWソフトウェアのテンポに同期します。

SORT

キーボードから指定されたアルペジオ音の発音する順番を設定します。OFFでは打鍵した順番で、ONでは音程順に並びかえて発音します。

KEY SYNC

鍵盤を1つも押していない状態から鍵盤を押したときに、KEY SYNCがオフの場合、設定スピードのタイミングを保持したままアルペジオ演奏を開始するのに対して、KEY SYNCがオンのときは打鍵したと同時にアルペジオ演奏が始まります。

SCAN (Key Scan)

BTM (Bottom)

アルペジオ音を指定するキーボードのボトム・キー (最低音)を設定します。

TOP

アルペジオ音を指定するキーボードのトップ・キー (最高音)を設定します。

GATE

アルペジオ音のゲート・タイム(発音する長さ)を設定します。1 ~ 100%の値は“RATE”に対する相対値です。値を大きくすると発音時間が長くなり、100%でレガートで発音します。STEPでは、ユーザー・パターン時のみ各アルペジオ音は“Gate Ratio”の設定に従います。

Control Source

アルペジオ音のゲート・タイムを変化させるコントローラーを選択します。

Ctrl Intensity (Gate Controller Intensity)

コントローラーでアルペジオ音のゲート・タイムを変化させる強さを設定します。

VELOCITY

アルペジオ音のベロシティを設定します。1 ~ 127では、アルペジオ音はすべて設定したベロシティ値で発音します。KEYでは、キーボードを打鍵したベロシティ値で発音します。STEPは、ユーザー・パターン時のみ各アルペジオ音は“Step Velocity”の設定に従います。

Control Source

アルペジオ音のベロシティを変化させるコントローラーを選択します。

Ctrl Intensity (Velocity Controller Intensity)

コントローラーでアルペジオ音のベロシティを変化させる強さを設定します。

TYPE (Arpeggio Type)

キーボードで指定したアルペジオ音と各ステップの“Tone”との対応を設定します。プリセット・パターン選択時に表示されます。

As_Played: ステップの“Tone”が、指定されているアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を越えている場合、そのステップは発音しません。

As_Played(FILL): ステップの“Tone”が指定されているアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を越えている場合、最後のアルペジオ音(Sort:OFFでは最後に押さえた音、Sort:ONでは最も高い音)で発音します。

Running_UP: ステップの“Tone”が指定されているアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を越えている場合、最初のアルペジオ音に戻って(Sort:OFFでは最初に押さえた音、Sort:ONでは最も低い音)発音します。

UP&DOWN: ステップの“Tone”が、指定されているアルペジオ音(鍵盤

指定音)の数を越えている場合、最後のアルペジオ音から逆方向に折り返して発音します。

例)Step Nurnber#05に対して“Tone”をLOOPに設定した(Tone1 ~ 4を繰り返しアルペジオ演奏させる)場合

As_Playedで3音押さえた場合: 1→2→3→ 休符→1→2→3→ 休符→1...

As_Played(FILL)で3音押さえた場合: 1→2→3→3→1→2→3→3→1...

Running_UPで3音押さえた場合: 1→2→3→ 1→1→2→3→1→1...

UP&DOWNで3音押さえた場合: 1→2→3→2→1→2→3→2→1...

OCT ALT (Octave Alternation)

OCTAVE SWで2 ~ 4Oct.に設定しているときの動作を設定します。

UP: 設定されているオクターブ数の幅で上昇を繰り返します。

DOWN: 設定されているオクターブ数の幅で下降を繰り返します。

UP&DOWN: 設定されているオクターブ数の幅で上昇下降を繰り返します。

CONTROLLER

WHEEL

ホイール・コントローラ1と2でコントロールする機能を設定します。

Wheel 1

ホイール・コントローラ 1の機能を設定します。ピッチバンド(+/-、+、-)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 95のなかから選択します。

Wheel 2

ホイール・コントローラ 2の機能を設定します。ピッチバンド(+/-、+、-)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 95のなかから選択します。

Wheel 3 + Direction

ホイール・コントローラ 3を奥方向へ回したときの機能を設定します。ピッチバンド(+/-、+、-)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 95のなかから選択します。

Wheel 3 - Direction

ホイール・コントローラ 3を手前方向へ回したときの機能を設定します。ピッチバンド(+/-、+、-)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 95のなかから選択します。

RIBBON

リボン・コントローラでコントロールする機能の設定と、X方向のどの地点を0にするかを設定します。

X

リボン・コントローラを左右に移動したときの機能を設定します。ピッチバンド(+/-、+、-)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 95のなかから選択します。

Z

リボンコントローラを強く押し込んだときの機能を設定します。ピッチバンド(+/-、+、-)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー 0~95のなかから選択します。

note アプリのRibbonをクリックしたときは常にZの効果がかかります。

PITCH BEND RANGE

+ (Pitch Bender Intensity +)

ピッチ・ベンダーを+側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。+の値に設定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 + (PitchBends Step +)

ピッチベンダーを+側へ操作したときのピッチの変化のしかたを設定します。各パラメーターによる変化量は次のようになっています。

| | |
|--------|-------------------------------|
| 0 | 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。 |

note “PitchBends Step +”で設定したピッチより“PitchBendsStep -”のピッチが大きい場合には、ピッチは変化しません。

- (Pitch Bender Intensity -)

ピッチ・ベンダーを-側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。+の値に設定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 - (PitchBends Step -)

ピッチベンダーを一側へ操作したときのピッチの変化のしかたを設定します。各パラメーターによる変化量は“PitchBends Step +”をご覧ください。

note “PitchBends Step +”で設定したピッチより“PitchBendsStep -”のピッチが大きい場合には、ピッチは変化しません。

AFTER TOUCH

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。+の値に設定すると、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。

PERFORMANCE EDITOR

KNOB 1-5

Assign Parameter

“Knob No.”で設定したノブでコントロールするパラメーターを256種類から設定します。([Modulation Source List](#)参照)

LEFT (Knob Left)

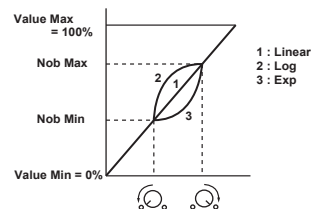
ノブを左に回し切ったときの音色の変化下限をパラメーターの可変範囲に対する割合(%)で設定します。例えば、パラメーターの可変範囲が-99 ~ +99の場合、ここでの設定が50%のとき、左に回し切ったときのパラメーターの値は0になります。0%のときはパラメーターの値は-99になります。

RIGHT (Knob Right)

ノブを右に回し切ったときの变化上限をパラメーターの可変範囲に対する割合(%)で設定します。値については上記を参照してください。

CURVE

ノブを回したときの音色の変化の仕方を3つのカーブから選択します。



Global

マスター・チューン、トランスポーズ、グローバルMIDIチャンネル、MIDIフィルター、ユーザー・スケール等、Prophecyソフトウェア・シンセサイザー全体に関わる設定を行うモードです。設定メニューからGLOBALモードに入ります。

The screenshot displays the Global settings interface, divided into four main sections:

- KEYBOARD SETTINGS:**
 - MASTER TUNE: 440.0
 - VEL CURVE: 3
 - AT CURVE: 1
 - TRANSPOSE: 0
 - CONVERT POSITION: PostKbd
- USER SCALE 1:**
 - Scale: C# D# F# G# A#
 - Values: 0 0 0 0 0
 - Scale: C D E F G A B
 - Values: 0 0 0 0 0 0
- USER SCALE 2:**
 - RANGE: C-1 - B-1
 - Scale: C# D# F# G# A#
 - Values: 0 0 0 0 0
 - Scale: C D E F G A B
 - Values: 0 0 0 0 0 0
- MIDI CC SETTINGS:**
 - WHEEL 1, WHEEL 2, WHEEL 3, RIBBON X, RIBBON Z: All set to ---
 - PE1 ON/OFF, PE2 ON/OFF, PE3 ON/OFF, PE4 ON/OFF, PE KNOB1, PE KNOB2, PE KNOB3, PE KNOB4, PE KNOB5: All set to ---

KEYBOARD SETTINGS

MASTER TUNE

Prophecy全体のピッチを0.1Hz単位で設定します。範囲は430.0Hzから450.0Hzです。他の楽器とピッチを合わせるときなどに使用します。

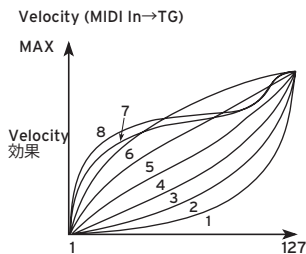
TRANSPOSE

Prophecy全体のピッチを半音(100cent)単位で設定します。範囲は上下1オクターブです。曲を移調するときなどに使用します。

VEL CURVE (Velocity Curve)

ペロシティ (打鍵の強さ) による音量や音色の変化のしかたを8種類のカーブから選びます。

ここでの設定は“Transpose Point”の影響を受けます。



- 1: 強く弾かないと大きな効果はかからない
- 2: :
- 3: :
- 4: 標準的なカーブ
- 5: :
- 6: あまり強く弾かなくても大きな効果がかかる
- 7: 中打鍵時は変化が小さくほぼ一定の効果がかかる
- 8: 中打鍵時は変化が小さくほぼ一定の効果がかかる (7よりフラット)

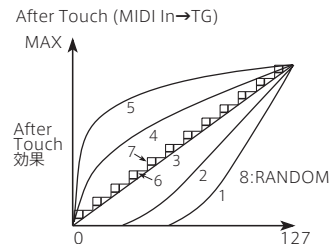
7,8のカーブは中打鍵時の変化が小さいので、ペロシティを必要としない場合や音の強さを揃えたい場合などに向きますが、弱打鍵時の変化が大きくコントロールが難しいので、カーブを使い分けてください。

AT CURVE (AfterTouch Curve)

アフタータッチ (打鍵後、鍵盤キーをさらに押し込む強さ) による音量や音色の変化のしかたを8種類のカーブから選びます。

ここでの設定は“Transpose Point”の影響を受けます(p.133参照)。

受信したアフタータッチに対し、効果が、下図のように変化します。



- 1: 強く押さえないと大きな効果がかからない
 - 2: :
 - 3: 標準的なカーブ
 - 4: :
 - 5: あまり強く押さなくても効果がかかる
 - 6: 粗めのカーブ(24段階)
 - 7: より粗めのカーブ(12段階)
 - 8: ランダム
- 6,7のカーブはそれぞれ24、12段階で変化します。7のカーブは12段階で変化するため、アフタータッチでのピッチの変化幅を1オクターブに設定すると、ピッチを半音単位で変化させることができます。8のカーブはランダムです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則なゆらぎを与えたいときに使います。

CONVERT POSITION

トランスポート、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブを適用する位置を設定します。この設定によって、MIDIデータの扱い方が変わります。

Prophecyの鍵盤で本体内の音源を発音させるときはここでの設定は関係ありません。

PostKbd : 本体の鍵盤の直後で適用され、鍵盤から出力したノート・ナンバー、ベロシティ、アフタータッチがそれぞれ設定された値やカーブに沿って変換され、本体内の音源を発音し、またMIDI OUT端子から送信します。MIDI IN端子から受信したMIDIデータには影響ありません。

PreTG : 音源部の直前で適用され、音源部に入力されたノート・ナンバー、ベロシティ、アフタータッチがそれぞれ設定された値やカーブに沿って変換され、本体内の音源を発音します。MIDI OUT端子から速言したMIDIデータには影響ありません。

USER SCALE 1/2

ユーザー・スケールを設定します。UserScale 1では1オクターブに対してデチューンを設定し、それを各音域で使用します。UserScale 2では128鍵(C-1 ~ G9)に対してそれぞれにデチューンを設定します。

Scale 1 Detune, Scale 2 Detune

選んだノートについて、-100centから+100centのデチューンをかけます。平均率を基準(0)にしています。-100にすると基準の音程より半音下に、+100で半音上になります。

Scale 2 RANGE

スケールを設定する範囲を選びます。

MIDI CC SETTINGS

MIDI Control Change

各コントローラー (WHEEL1 ~ 3、RIBBONX、Z、PERFORMANCE EDIT SW/KNOB 1 ~ 5)に割り当てるコントロール・チェンジ情報を設定します。送受信、また受信したコントロール・チェンジ情報を変換して本体音源部へ送るかどうかを設定します。

MIDI Learn

ONにして、外部コントローラーを操作するとそのコントローラーのCCが設定されます。

CC# (Control Number)

設定を行うコントロール・チェンジ・ナンバーを選びます。

Modulation Source List

| No. | Modulation Source |
|-----|--------------------|
| 0 | Off |
| 1 | EG1 |
| 2 | EG2 |
| 3 | EG3 |
| 4 | EG4 |
| 5 | Pitch EG |
| 6 | AmpEG |
| 7 | LFO1 |
| 8 | LFO2 |
| 9 | LFO3 |
| 10 | LFO4 |
| 11 | Portamento |
| 12 | Note No. |
| 13 | Velocity |
| 14 | Pitch Bender |
| 15 | After Touch |
| 16 | Control Change #0 |
| 17 | Control Change #1 |
| . | . |
| . | . |
| . | . |
| 110 | Control Change #94 |
| 111 | Control Change #95 |

LFO Wave List

| No. | LFO Wave |
|-----|--------------|
| 0 | SIN'0 |
| 1 | SIN'180 |
| 2 | COS'0 |
| 3 | COS'180 |
| 4 | TRI'0 |
| 5 | TRI'90 |
| 6 | TRI'180 |
| 7 | TRI'270 |
| 8 | SAWUP'0 |
| 9 | SAWUP'180 |
| 10 | SAWDOWN'0 |
| 11 | SAWDOWN'180 |
| 12 | SQR'0 |
| 13 | SQR'180 |
| 14 | ~ RANDOM 1~6 |
| 19 | |
| 20 | Growl |
| 21 | Guitar Vib |
| 22 | Step TRI |
| 23 | Step SAW |
| 24 | StepTRI4 |
| 25 | Step SAW6 |
| 26 | Exp SAW UP |
| 27 | Exp SAW DOWN |
| 28 | Exp TRI |
| 29 | Exp Vib |

付録

故障とお思いのまえに

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

音が出ない

- [System]→[Preferences...]→[Audio/MIDI Settings]が正しく設定されていますか？
- Master Level、音量に関するパラメーターが0になっていませんか？
- コンピューター側で音が出力される設定になっていますか？
Windowsの場合は、コントロールパネルの[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]で確認してください。
macOSの場合は、[システム環境設定]→[サウンド]と、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→[Audio MIDI設定]→[オーディオ装置]を確認してください。
- コンピューターでサウンド・カードを使用している場合、サウンド・カードが正しく設定されていますか？
- コンピューターにオーディオ機器を接続している場合、オーディオ機器側が音の出る設定になっていますか？

音がとぎれる/ノイズが出る

使用されているコンピューターのCPUへの負荷が高い場合に、音切れやノイズが発生します。このような場合は、次のことを実行してみてください。

- 他のアプリケーションを起動している場合は、それを終了してください。
- 使用しているシンセサイザーの最大同時発音数を減らしてください。
- [System]→[Preferences...]→[Audio/MIDI Settings]で、オーディオのバッファ・サイズを大きくしてください。ただし、大きくなりすぎると発音の反応が遅くなります(レイテンシーが大きくなります)。

音が遅れる

- レイテンシーは、サンプル数×バッファ数で決まります。[System]→[Preferences...]→[Audio/MIDI Settings]で、この数ができるだけ小さく、かつ安定して動作するように“Audio buffer size”と“Sample rate”を設定してください。

コンピューターに接続しているMIDIデバイスで コントロールできない

- コンピューターとMIDIデバイスは正しく接続されていますか？
- 接続したMIDIデバイスがコンピューターに認識されていますか？
Windowsの場合は、コントロールパネルの[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]→[ハードウェア]で確認してください。
macOSの場合は、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→[Audio MIDI設定]→の[MIDI装置]でMIDIデバイスが認識されているかを確認してください。
- [System]→[Preferences...]→[Audio/MIDI Settings]が正しく設定されていますか？

仕様

- 最大同時発音数：256音(コンピュータのCPUに依存)
- パート数：1
- プリセット：256種類以上
- エフェクト：6種類
- スタンドアローン動作、VST/AUプラグイン・インストールメント対応
- リアルタイムMIDIコントロール&オートメーション対応

動作環境

for Mac

- OS：macOS 10.13 High Sierra 以降(最新アップデート)
 - * 32bit 環境はサポートしていません。
- CPU：Intel Core i5以上(Core i7以上を推奨)
- メモリ：8GB RAM 以上(16GB RAM以上を推奨)
- ストレージ：8GB 以上の空き容量(SSDを推奨)
- その他：インターネット接続
- プラグイン：AU、VST、AAX (64bitプラグインのみ対応)

for Windows

- OS：Windows 10 64bit* 以降(最新アップデート)
 - * 32bit 環境はサポートしていません。
- CPU：Intel Core i5以上(Core i7以上を推奨)
- メモリ：8GB RAM以上(16GB RAM以上を推奨)
- ストレージ：8GB以上の空き容量(SSDを推奨)
- その他：インターネット接続
- プラグイン：VST、AAX (64bitプラグインのみ対応)

※ 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

サポート・サービスのご案内

ご連絡の際に必要な情報

ご連絡の際、以下の情報が必要になります。これらの情報が確認できない場合、サポート・サービスをご提供できませんので、必ずご提示ください。

- お名前
- 製品名とバージョン
- ご使用のデバイス名
- OSのバージョン
- ご質問内容(できるだけ詳細にお書きください)

ご連絡の前に

- ご連絡の前に、本マニュアルまたはKORG app Help Center (<https://support.korguser.net>) にご質問内容に対する回答がないかご確認ください。
- デバイスの基本的な操作方法、一般的な曲や音色の作成方法など、当社製品以外に関するご質問については、お答えできませんのであらかじめご了承ください。

お客様相談窓口

- webでのお問い合わせ: <https://support.korguser.net/hc/requests/new>
- Eメールでのお問い合わせ: techsupport@korg.co.jp
- 電話でのお問い合わせ



0570-666-569

一部の電話ではご利用になれません。固定電話または携帯電話からおかけください。

- 受付時間 月曜～金曜 10:00 ～ 17:00(祝日、窓口休業日を除く)
- 電話でのお問い合わせの際には、ご質問の製品が操作できる環境をご用意ください。
- ご質問の内容やお客様の使用環境によって生じる問題などについては、回答にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2021 KORG INC.

Published 07/2021