

DSP Synthesizer Board

EXB-MOSS

取扱説明書

本製品の取り付け方法については、
取り付ける機器の取扱説明書を
ご覧ください。

SONDIUS-XG



Multi Oscillator Synthesis System

KORG

警告



オプション類を取り付ける前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器との接続コードを必ず抜く。
感電や機器の破損の原因になります。



オプション類の取り付け、修理、部品の交換などで、取扱説明書に記載されている以外のことは絶対にしない。



オプション類の基板上の電子部品やコネクタには無理な力を加えたり、分解したりしない。
感電、火災、故障の原因になります。

注意



オプション類に触れる前に、取り付ける機器の金属部に触れ、静電気を取り除く。
故障の原因になります。

オプション類や取り付ける機器の金具等に注意して作業する。
けがをする恐れがあります。

電池は指定したものと交換する。
正しい電池を使用しないと破裂する恐れがあります。



基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分には絶対に触れない。
けが、感電、故障の原因になります。

オプション類を扱うときは、基板裏側のリード(電子部品の足部)に触れない。
けがをする恐れがあります。

オプション類や取り付ける機器を液体でめらしたり、異物をのせたりしない。
故障の原因になります。

取り付ける機器の中にネジなどを落とさない。
故障の原因になります。

誤った使用や改造による故障、破損の保証はいたしません。また、データの消失、破損による損害についても、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

本製品の取り付け方

本製品の取り付け方法については、取り付ける機器の取扱説明書をご覧ください。ご不明な点はコルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

オプション・ボード取り付け時の注意



静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。製品内部やオプション・ボードの部品に影響をおよぼすことがあります。

各取り付け手順に従い、部品や、部品の向きを間違えないように正しく取り付けてください。

オプション・ボードの取り扱いには十分に注意してください。ボードを落としたり、強く押さえるなどの衝撃を与えると製品の故障や破壊の原因になることがあります。

基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分には触れないようにしてください。

はずしたネジ(とワッシャー)はすべて使用しますので、なくさないようにしてください。

オプション・ボードおよび本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破損の原因になることがあります。

取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。

オプション・ボードは確実にコネクターやスロットに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。取り付けが不十分だと、接触不良や電源がショートをおこすなどの故障原因になることがあります。


取り付けまたは取り外し時に、部品やオプション・ボードなどを本体内部へ落とさないようにしてください。
落としたネジや部品がとれない場合は最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターにお問い合わせください。


目次

1. はじめに	4
EXB-MOSSの特長	4
2. バンクFプログラムの構成	5
プログラムの構成	5
オシレーターの特長	6
3. バンクFの操作	7
プリセット・データーのロード	7
プログラム/コンビネーションの選択	7
プログラムのエディット	7
コンビネーションのエディット	8
Sequencer、Song Playモード	9
コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作	10
4. パラメーター編	11
Programモード	11
Program P0: Play	11
Program P1: Edit-Basic	12
Program P2: Edit-Pitch	37
Program P3: Edit-Filter	39
Program P4: Edit-Amp	41
Program P5: Edit-Common LFO	44
Program P6: Edit-Common EG	46
Program P7: Edit-Arpeggiator	47
Program P8: Edit-Insert Effect	47
Program P9: Edit-Master Effect	47
Combinationモード	48
Combination P4: MOSS Setup	48
5. 資料	49
バンクF使用時の注意	49
Sondius-XGシールの張り付け	49
Modulation Source List	49
Voice Name List	50

1. はじめに

このたびは、コルグDSPシンセサイザー・ボードEXB-MOSSをお買い上げいただき、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。

 ご使用の前に、Parameter Guideの初めに記載されている「安全上の注意」を必ずお読みになってください。

 本誌では、EXB-MOSSを搭載することによって新しく追加されたバンクFのパラメーターの説明を行っています。バンクF以外のパラメーター等については、TRITONのParameter Guide、Basic Guide等を参照してください。

EXB-MOSSの特長

EXB-MOSSは、同時発音数6ボイスのMOSS (Multi-Oscillator Synthesis System)音源のオプション・ボードです。

MOSS音源はSondius-XG*の技術を採用した物理モデル音源です。

TRITONにEXB-MOSSを搭載することにより、プログラムのバンクFに128種類のMOSS音源プログラムが使用できるようになります。

バンクFはMOSS音源プログラム専用のバンクとして使用でき、コンビネーション、ソング、ソング・プレイモードでティンバー/トラックにバンクFのプログラムが選択できるようになります。また、バンクA～E、Gのプログラムと組み合わせることでコンビネーションやソングを作成することもできます。

MOSS音源プログラムは、大きく分けて、ボイス、EG、LFO、エフェクト、コントロールの各部から構成されています。

ボイスは、オシレーターとフィルターを持ちます。

- ・ オシレーターはスタンダード、リング・モジュレーション、VPM、レゾナンス、オルガン・モデル、エレクトリック・ピアノ・モデルなどの13種のオシレーター・アルゴリズムを持つオシレーター1、2とサブ・オシレーター、ノイズ・ジェネレーターを備えています。
- ・ フィルターは、中心周波数(Center Frequency)を同時に2ポイント設定することによってヒューマン・ボイスやバイオリン、ギターボディ共鳴音のような音色作りが行なえるデュアル・バンドパス・フィルターなどの5タイプのフィルター(2系統)を備えています。

このボイス部を5基のEGと4基のLFOでモジュレートすることで、各ボイスに多彩な音程・音色・音量変化を与えます。

*米国スタンフォード大学とヤマハ株式会社所有する物理モデル音源特許 (<http://www.sondius-xg.com>掲載) のライセンスを受けて開発されています。

2. バンクFプログラムの構成

プログラムの構成

バンクFのプログラムは下図のような構成になっています。

オシレーター

音色の基本となる波形を作り出す部分です。

「Program P1: Edit-Basic」、「Program P2: Edit-Pitch」のパラメーターで設定します。

・ OSC 1、2

13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・タイプから2つを組み合わせて、基本的な音程や、発振に関する各設定を行います。ただしオシレーター・タイプによっては1つだけで使用するものもあります。

「1 - 1: Prog Basic」、「1 - 2: OSC Basic」、「1 - 3: OSC 1」、「1 - 4: OSC2」のパラメーターで設定します。

・ サブ・オシレーター

4種類の基本的な波形から1つを選択します。音程に関する設定はOSC1、2と同様に行えます。

「1 - 2: OSC Basic」、「2 - 3: SubOSC P.Mod」のパラメーターで設定します。

・ ノイズ・ジェネレーター

ホワイト・ノイズを発生します。マルチモード・フィルター(ローパス・フィルター、ハイパス・フィルター、バンドパス・フィルター)を通すことができます。

「1 - 5: Noise Generator」のパラメーターで設定します。

ミキサー

オシレーター1、2、サブ・オシレーター、ノイズ・ジェネレーターとアンプからのフィードバックをミックスし、マルチモード・フィルター1、2(フィルター)に出力します。

「1 - 6: Mixer」のパラメーターで設定します。

フィルター

特定の周波数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・フィルターを内蔵しています。フィルターは、タイプ(ローパス・フィルター、ハイパス・フィルター、バンドパス・フィルター、バンドリジェクト・フィルター、デュアル・バンドパス・フィルター)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基のフィルターとミキサー、アンプとの接続形態も選ぶことができます。

「Program P3: Edit-Filter」のパラメーターで設定します。

アンプ

フィルターから出力された音量を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信号は、フィルターの接続形態によって異なります。その他、アンプには、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。

「Program P4: Edit-Amp」のパラメーターで設定します。

エフェクト

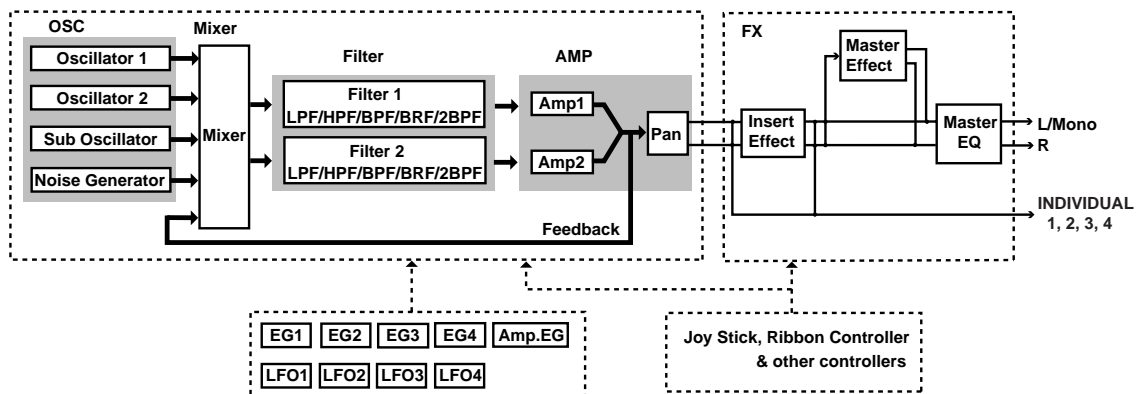
アンプから出力された信号にエフェクトをかける部分です。他のバンクのプログラムと同じパラメーター構成になっています。

「Program P7: Edit-Arpeggiator」、「Program P8: Edit-Insert Effect」のパラメーターで設定します。

LFO

4基のLFOを備えています。設定したLFOを各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。

「Program P5: Edit-Common LFO」のパラメーターで設定します。



EG

4基の汎用エンベロープ・ジェネレーター(EG)を備えています。EGで設定した4基のEGを各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。

「Program P6: Edit-Common EG」のパラメーターで設定します。

アルペジエーター

他のプログラム・バンクと同様にアルペジエーターを使用できます。「Program P7: Edit-Arpeggiator」のパラメーターで設定します。

プログラム・ベーシック

スケール、キー・アサイン、コントローラー(ジョイスティック、リボンコントローラーなど)の機能を設定します。「1 - 1: Prog Basic」、「1 - 7: Controller Setup」のパラメーターで設定します。

オシレーターの特長

バンクFのオシレーター・タイプ(発音方式)はOSC 1に13種類、OSC 2に9種類用意されています。

Program P1の「1 - 1: Program Basic」または「1 - 2: OSC Basic」でOSC 1、OSC 2のオシレーター・タイプをそれぞれ選択し、組み合わせて使用します。

OSC 1にSingle Size (Standard ~ E. Piano Model)のオシレーターを選択しているときは、OSC 2にもStandard ~ E. Piano Modelのオシレーターを選択することができます。OSC 1にDouble Size (Brass Model ~ Bowed String Mode)を選択した場合は、OSC 2は使用できません。

Standard (スタンダード)

アナログ・シンセサイザーのオシレーターをシミュレートします。PWM(パルス・ウィズ・モジュレーション)が行えるなど、アナログ・シンセサイザーと同じような効果が得られます(☞本誌P.14)。

Comb Filter (コム・フィルター)

ノイズやインパルスから音程成分を作り出すオシレーターです。ノイズなサウンドだけではなく、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(☞本誌P.17)。

VPM (Variable Phase Modulation)

フェイズ・モジュレーションにより倍音を作り出すオシレーターです。2つのオシレーターの位相変調とウェーブ・シェイプ・テーブルで音を加工することにより、豊かな倍音がかかります(☞本誌P.18)。

Resonance (レゾナンス)

おもにマレット系やパッド系の音色に威力を発揮します。フィルター発振を応用したオシレーターです(☞本誌P.20)。

Ring Modulation (リング・モジュレーション)

Cross Modulation (クロス・モジュレーション)

Sync Modulation (シンク・モジュレーション)

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専用オシレーターです。倍音が豊かなベル系、金属や鐘などのサウンドを生み出します(☞本誌P.21 ~ 23)。

Organ Model (オルガン・モデル)

1つのオシレーターで3本、2つのオシレーターを使用して6本のドローバー・オルガンをシミュレートできます。

1本のドローバーで発音できる波形が4種類から選択ができるため、幅広い音色を得ることができます(☞本誌P.23)。

E. Piano Model (エレクトリック・ピアノ・モデル)

暖かみのあるピンテージ・ピアノ・サウンドをシミュレートしたフィジカル・モデルです(☞本誌P.24)。

Brass Model (ブラス・モデル)

トランペット、トロンボーンなどの金管楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです(☞本誌P.26)。

Reed Model (リード・モデル)

サクソ、フルートなどの木管楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです(☞本誌P.28)。

Plucked String Model (ブラック・ストリング・モデル)

ギター、ベースギターなどの撥弦楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです(☞本誌P.30)。

Bowed String Model (ボウド・ストリング・モデル)

弦の弓弾きをシミュレートしたフィジカル・モデルです(☞本誌P.32)。

3. バンク F の操作

プリセット・データのロード

本製品 EXB-MOSS に付属のフロッピーディスク “ EXBMOSS-00FD ” のデータをロードします。ロードの方法は、TRITONのBasic GuideP.92 “ Diskモード ” を参照してください。

フロッピー・ディスクには以下の内容のデータが含まれています。

MOSS.PCG

Program	Bank A*, B*, F
Combination	Bank A*, B
Drum Kits	00 ~ 15(A/B)*
Arpeggio Pattern	000 ~ 199(A/B)*
Global setting*	

MOSS.SNG

Cue List

Demo Song

“Feet Hurt MOSS” by Scott Frankfurt

©1999 Bleach Bros. Music (breachbros@earthlink.net) - all rights reserved.


プログラム・バンクFにはEXB-MOSSを使用したプログラムが入っています。

コンビネーション・バンクBには、バンクFのプログラムとTRITONのプリロード・プログラムA、Bバンクを使用した、コンビネーションが入っています。

* TRITONのプリロード・データと同様。


MOSS.PCGを選択してロードした場合

TRITONのインターナル・メモリーに、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングがライトされます。

 MOSS.PCGをロードすると、ロードする前のインターナル・メモリーはすべて消去され、上書きされてしまいます。

MOSS.SNGを選択してロードした場合

MOSS.PCGのバンクFのプログラム等を使用したデモ・ソングがロードされます。Sequencerモードで演奏します。

 MOSS.SNGを選択してロードすると、ロードする前のシーケンサー・メモリーはすべて消去され、上書きされてしまいます。

プログラム/コンビネーションの選択

「 Program P0: Play 」で、バンクA～E同様の方法で、バンクFのプログラム000～127を選択します。


“ Category/Program Select ”メニュー、“ Bank/Program Select ”メニューでも選択できます。

「 Combination P0: Play 」で、コンビネーションを選択します。“ Category/Combination Select ”メニュー、“ Bank/Combination Select ”メニューでも選択できます。

付属のフロッピーディスクのプログラムリストは、本誌P.50からの“ Voice Name List ”を参照してください。


プログラムのエディット


「 Program P0: Play 」で、バンクFのMOSS音源プログラムを選択しているとき、P1～P9でプログラム・パラメーターをエディットします。プログラム・パラメーターに関しては、本誌P.11からの“ パラメーター編 ”を参照してください。


 「 Program P0: Play 」のパフォーマンス・エディター “ Pitch Stretch ”は、バンクFのプログラムには使用できません。

コンビネーションのエディット

コンビネーションのティンバーに、バンクFのプログラムを選択し、バンクA～E、Gのプログラムと組み合わせてコンビネーションが作成できます。また、複数のティンバーにバンクFの別々のMOSS音源プログラムを使用して、マルチ・ティンバー動作が可能です。このときのMOSS音源プログラムの最大同時発音数は6ボイスです。

 インサート/マスター・エフェクトや独立オーディオ出力へのルーティングの設定は、複数のティンバーで別々に設定できません。

 バンクFのプログラムが発音しているときに、プログラムを変更すると、バンクFのプログラムの発音は止まります。

 マルチ・ティンバーで演奏する場合、バンクFのプログラムが発音しているときに、そのティンバーのナンバーより前のナンバーのティンバーで、バンクFのプログラムを選択すると、発音中のバンクFの音にノイズが入ります。

マルチ・ティンバーの設定

ここではプログラムの選択方法と、発音させるためのパラメーター設定の手順を示します。

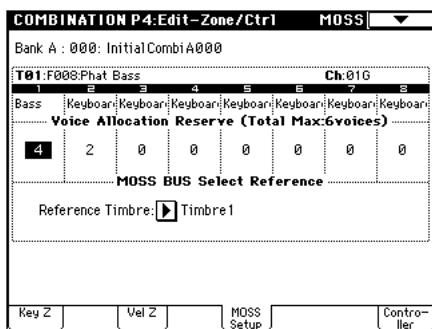
Combination P0: Playを選択します。

各ページへの入りかたは、TRITONのBasic Guide P.52 “Combinationモード”を参照してください。

エディットするコンビネーション・ナンバーを選択します。

Combination P4: MOSS Setupタブを選択します。


バンクFのプログラムを選択する前に、ここでMOSS音源の発音に関する設定を行います。




Voice Allocation Reserveで、ティンバーごとにボイス数を設定します。

ティンバーごとに、MOSS音源のプログラムが選択されたときのボイス数を設定します。合計6ボイスの範囲で設定します。

例えば、ティンバー1は、MOSS音源のベース系プログラムを最大2ボイス、ティンバー2は、MOSS音源のエレクトリック・ピアノ系プログラムを最大4ボイスで使用するという設定をします。

 バンクA～E、Gのプログラムに対しては、ここでの設定は無効です。

ティンバーのバンク/プログラム・チェンジで、バンクFのプログラムからバンクA～E、Gのプログラムに変更したときは、バンクA～E、Gのプログラムは通常どおり発音します。

 ティンバーのバンク/プログラム・チェンジで、バンクA～E、GのプログラムからバンクFのプログラムに変更したときも、ここでの設定にしたがって発音します。0に設定してあるティンバーでは、バンクFのプログラムに変更しても発音しません。

MOSS BUS Select Referenceを設定します。

ここで選択したティンバーの設定にしたがって、バンクFのプログラムはインサート/マスター・エフェクトや独立オーディオ出力ヘルーティングされます。

note 選択するTimbre1～8は、バンクFのプログラムを使用するティンバーでなくてもかまいません。

“Voice Allocation Reserve”の設定にしたがって、バンクFのプログラムは複数のティンバーで使用できますが、インサート/マスター・エフェクトや独立オーディオ出力へのルーティングの設定は、複数のティンバーで別々に設定できません。

ティンバーのインサート/マスター・エフェクトや独立オーディオ出力へのルーティングの設定は、Program P8: Routingタブで行います。以下の手順で設定します。

例)

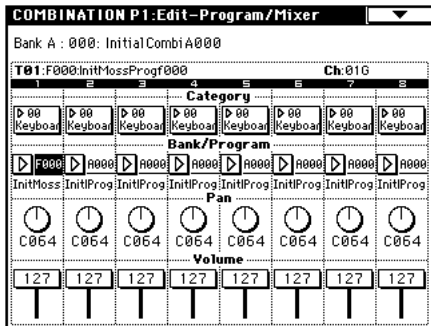
1. “MOSS BUS Select Reference”をTimbre1に設定します。
2. Program P8: Routingタブのティンバー1の“IFX/Indiv.Out BUS Select”をL/Rに設定します。選択したバンクFのプログラムは、すべてL/R (インサート・エフェクトを使用しない)へ送られます。
3. ティンバー1の“Send1”、“Send2”を、それぞれ064、127に設定します。MFX1、MFX2へ設定したレベルでルーティングされます。
4. インサート・エフェクトを使用するときは“IFX/Indiv.Out BUS Select”をIFX1～IFX5に設定し、[AUDIO OUT INDIVIDUAL] 1～4へ出力するときは、1～4、1/2、3/4に設定します。

Sequencer、Song Play モード

note センド 1、2 の実際のレベルは、バンク A ~ E、G のプログラムを使ったティンバーでは、ティンバーをプログラムのセンド・レベルをかけ算したものになります。バンク F のプログラムを使ったティンバーでは、ティンバーのセンド・レベルの値がそのまま実際のレベルとなります。

! バンク A ~ E、G のプログラムに対してはここでの設定は無効です。

Combination P1: Edit-Program/Mixer を選択します。



“ Bank/Program ”でバンク F のプログラムを選択します。

“ Category/Program Select ”メニュー、“ Bank/Program Select ”メニューでも選択できます。

“ Pan ”でティンバーのパンポットを調節します。バンク F のプログラム選択時は、Random は無効となります。Random に設定すると C064 と同様にセンターに定位置します。

“ Volume ”でティンバーの音量を調節します。

その他のパラメーターを設定します。

他のバンクのプログラムと同様に、ティンバーごとにパラメーター、アルペジエーターの設定、インサート/マスター・エフェクトの設定をします。

ただし、以下のパラメーターは、ティンバーにバンク F のプログラムを選択したときだけ、以下のような動作になります。

- “ OSC Select ”は無効となります。(Combination P2: OSC タブ)
- “ Detune ”の動作範囲が ± 100 となります。設定値が絶対値で 100 以上の場合でも、実際のデチューン値は ± 100 セントとなります。(Program P2: OSC タブ)
- Key Zone/Vel Zone の “ Top Slope ”、“ Bottom Slope ”は無効になります。(Program P4: Key Z, Vel Z タブ)

ソングやスタンダード MIDI ファイルの再生、鍵盤での演奏に、バンク F のプログラムを選択することができます。コンビネーションと同様に、複数のトラックにバンク F の別々のプログラムを使用して、マルチ・ティンバー動作が可能です。このときのバンク F のプログラムの最大同時発音数は 6 ボイスです。

! インサート/マスター・エフェクトや独立オーディオ出力へのルーティングの設定は、複数のトラックで別々に設定できません。

設定の方法、パラメーターの動作、注意点はコンビネーションと同様です。本誌 P.8 “コンビネーションのエディット”を参照してください。

⇨ Sequencer P4: MOSS T01 ~ 08、MOSS T09 ~ 16 タブ

⇨ Song Play P1: MOSS T01 ~ 08、MOSS T09 ~ 16 タブ

コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作

バンクFのプログラムは、バンクA～E、Gのプログラムと同様に、MIDIコントロール・チェンジCC#70～79の受信や、フロントパネルのリアルタイムコントロールノブ1～4をAモードで操作することができます。また、Bモードの機能アサインをCC#70～79を設定し、操作によってプログラムの音色を変化させることができます。Programモードではその状態をライト保存することができます。

☞ TRITONのParameter Guide P.223“コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作”参照。

CC#70: サスティーン・レベル

“Sustain Level”(Program P4: AmpEGタブ、Program P6)

note Filter EG (Program P3: Filter1/2タブ)、Amp Level EG (Program P4: Amp1/2 Levelタブ)で選択されているEGに対応します。

CC#71: フィルター・レゾナンス・レベル

“Filter A Resonance”(Program P3: Filter1/2タブ)

“Filter B Resonance”(Program P3: Filter1/2タブ)

CC#72: リリース・タイム

“Release Time”(Program P4: AmpEGタブ、Program P6)

note Filter EG (Program P3: Filter1/2タブ)、Amp Level EG (Program P4: Amp1/2 Levelタブ)で選択されているEGに対応します。

CC#73: アタック・タイム

“Attack Time”(Program P4: AmpEGタブ、Program P6)

“Time Modulation At”(Program P4: AmpEGタブ、Program P6)

note Filter EG (Program P3: Filter1/2タブ)、Amp Level EG (Program P4: Amp1/2 Levelタブ)で選択されているEGに対応します。

CC#74: ローパスフィルター・カットオフ・フリクエンス

“Filter A Frequency”(Program P3: Filter1/2タブ)

“Filter B Frequency”(Program P3: Filter1/2タブ)

CC#75: デイケイ・タイム

“Decay Time”(Program P4: AmpEGタブ、Program P6: EG1～4タブ)

“Slope Time”(Program P4: AmpEGタブ、Program P6: EG1～4タブ)

note Filter EG (Program P3: Filter1/2タブ)、Amp Level EG (Program P4: Amp1/2 Levelタブ)で選択されているEGに対応します。

CC#76: ピッチLFOスピード

“LFO1～4 Frequency”(Program P5: LFO1～4タブ)

note Pitch Modulation AMS1、AMS2 (Program P2: OSC1/2 Pitch Mod.タブ)、Common Pitch Modulation AMS (Program P2: Common Pitch Mod.タブ)でLFO1～4を選択している場合に、そのLFOに対して対応します。

CC#77: ピッチLFOインテンシティ

“Pitch Modulation AMS1 Intensity”(Program P2: OSC1/2 Pitch Mod.タブ)

“Pitch Modulation AMS2 Intensity”(Program P2: OSC1/2 Pitch Mod.タブ)

“Common Pitch Modulation AMS Intensity”(Program P2: Common Pitch Mod.タブ)

note それぞれのAMSでLFO1～4を選択している場合に対応します。

CC#78: ピッチLFOディレイ

“LFO1、2、3、4 Fade”(Program P5)

note Pitch Modulation AMS1、AMS2 (Program P2: OSC1/2 Pitch Mod.タブ)、Common Pitch Modulation AMS (Program P2: Common Pitch Mod.タブ)でLFO1～4を選択している場合に、その選択しているLFOに対して対応します。

CC#79: フィルターEGインテンシティ

“Filter A EG Intensity”(Program P3: Filter1/2タブ)

“Filter B EG Intensity”(Program P3: Filter1/2タブ)

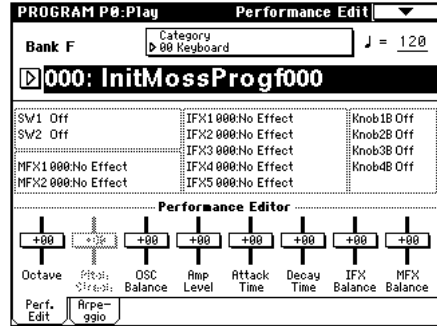
4. パラメーター編

本誌では、EXB-MOSS を搭載することによって新しく追加されたページのパラメータの説明を行なっています。他のページについては、TRITONのParameter Guide、Basic Guide等を参照してください。

エディットしたプログラムは、ProgramモードのPage Menu CommandのWrite Programで指定したプログラム・ナンバーにライトできます。

note フロント・パネルの[REC/WRITE]キーを押すと“Update Program”ダイアログが開きます。ここでも、現在選ばれているプログラムへのライトが実行できます。

! 大切なプログラムは必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。TRITONのBasic GuideのP.37「データの保存」を参照してください。



! プログラムで使用しているオシレーター・タイプやエフェクト・タイプの組み合わせによっては、プログラムを変更してから切り替わるまでに、多少の時間がかかる場合があります。

Programモード

Program P0: Play

0-1: Perf.Edit (Performance Edit)

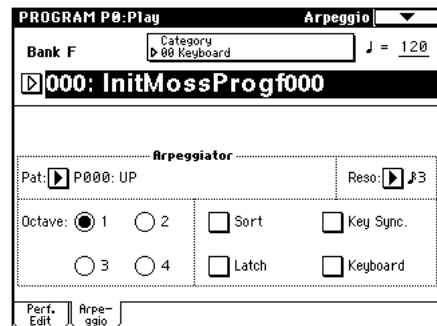
プログラムの選択と、簡単なエディットを行ないます。パラメータの説明等については、TRITONのParameter GuideのP.1「1. Programモード」を参照してください。

パフォーマンス・エディターでコントロールできるパラメーター

- Octave OSC1、OSC2、Sub OSC Octave
- Pitch バンクFでは使用できません。
- OSC Balance OSC Mixer1、2のOSC1、2Level
- Amp Level Output Level
- Attack Time Amp EG、EG1、2、3、4
Attack Time、Time Modulation At (Filter 1、2、Filter EG、Amp1、2、Amp Level EG で選択されるEGに対応)
- Decay Time Amp EG、EG1、2、3、4
Decay Time、Slope Time (Filter 1、2、FilterEG、Amp1、2、Amp Level EG で選択されるEGに対応)
- IFX Balance IFX1 ~ 5の各エフェクトWet/Dry
- MFX Balance Master Effect Return 1、2

0-2: Arpeggio

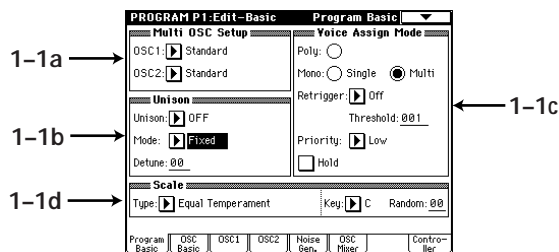
アルペジエーターの簡単なエディットを行ないます。パラメータの説明等については、TRITONのParameter GuideのP.3「0 - 2: Arpeggio」を参照してください。



Program P1: Edit-Basic

プログラムの基本的な設定や、使用するオシレータの基本設定を行ないます。

1-1: Program Basic



1-1a: Multi OSC Setup

オシレータを設定します。

ここで選択するオシレータ・タイプによって「1 - 3: OSC 1」、「1 - 4: OSC 2」で設定するパラメータが異なります。(Link: 1 - 2a、1 - 2b)

OSC 1 (Oscillator 1 Type)

[Standard...Bowed String Model]

オシレータ1で使用するオシレータ・タイプを選びます。各オシレータ・タイプについては、本誌P.4「オシレータの特長」を参照してください。

Single Size

- Standard (スタンダード)
- Comb Filter (コム・フィルター)
- VPM (パリアブル・フェーズ・モジュレーション)
- Resonance (レゾナンス)
- Ring Modulation (リング・モジュレーション)
- Cross Modulation (クロス・モジュレーション)
- Sync Modulation (シンク・モジュレーション)
- Organ Model (オルガン・モデル)
- E. Piano Model (エレクトリック・ピアノ・モデル)

Double Size

- Brass Model (ブラス・モデル)
- Reed Model (リード・モデル)
- Plucked String Model (プラック・ストリング・モデル)
- Bowed String Model (ポウド・ストリング・モデル)

Double Size (Brass Model、Reed Model、Plucked String Model、Bowed String Model)を選択するとOSC 2は使用できません。

OSC 2 (Oscillator 2 Type)

[Standard...E. Piano Model]

オシレータ2のオシレータ・タイプを選びます。OSC 1を参照してください。

1-1b: Unison

ユニゾン・モードの各種設定を行ないます。

Unison [OFF, 2voices, 3voices, 6voices]

ユニゾン発音の発音数を設定します。OFFではユニゾンの効果はかかりません。

最大発音数は2voicesのとき3音、3voicesのとき2音、6voicesのときに1音になります。

Mode [Fixed, Dynamic]

“Unison”で設定した発音数の確保のしかたを設定します。

Fixedでは必ず“Unison”で設定した数で発音します。Dynamicではそのときの発音状態に応じて発音数が決まります。

Detune [0...99]

ユニゾンにより同時に発音する音をデチューンします。

1-1c: Voice Assign Mode

打鍵と発音の関係を設定します。

Poly, Mono (Single, Multi)

モノフォニック発音にするか、ポリフォニック発音にするかを選択します。

Poly: ポリフォニック発音

Mono (Single): シングル・トリガーのモノフォニック発音

Mono (Multi): マルチ・トリガーのモノフォニック発音

▲ Polyを選択したときは“Retrigger”、“Threshold”の設定はありません。

Retrigger (Retrigger Control) [Off...MIDI:CC#83]

ノート・オン時にEG、LFOをリセットする(EGはスタートレベルに戻り、LFOは各波形の周期の始まりに戻る)ことを「リトリガー(Retrigger)する」といいます。ノート・オン時にリトリガーさせるかどうかを切り替えるコントローラを選択します。


Threshold (Retrigger Control Threshold) [1...127]

ノート・オン時のEGとLFOのリトリガーする基準値を設定します。

“Retrigger”で選択したコントローラの状態(Thresholdに設定した基準値以上であるか以下であるか)で、ノート・オン時にリトリガーさせるかどうかを切り替えることができます。

この機能は“ Voice Assign Mode ”の設定で動作が異なります。

Mono(Single)のときは基準値以上でリトリガーします。“ Retrigger ”がOFFの場合はリトリガーしません。
Mono(Multi)のときは基準値以下でリトリガーします。“ Retrigger ”がOFFの場合は必ずリトリガーします。

 全ての鍵盤がオフされた状態でノート・オンした場合は、必ずリトリガーされます。

“ Key Sync ”がOFFに設定されたLFOは、リトリガーされてもリセットしません。

Priority [Low, High, Last]

打鍵数が可能発音数を越えたときの発音する優先順位を設定します。

Low: 低い側の鍵盤の発音を優先

High: 高い側の鍵盤の発音を優先

Last: 最後に押した鍵盤の発音を優先

Hold

チェックをつけると、鍵盤を離れた後も発音が続きます。ただし「 4 - 1: Amp1 」、「 4 - 2: Amp2 」で選択しているEG(通常Amp EGを使用)のサステイン・レベルが0の場合は、自然に音が消えます。

1-1d: Scale

スケール・タイプを選択します。

Type (Scale Type)

[Equal Temperament...User Octave Scale 15]

本体内の音源の基本音階を選択します。

ユーザー・スケールは、Globalモードの「 Global P3 」(⇒TRITONのParameter Guide P.121)で設定することができます。

Equal Temperament (平均律)

一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化が同じになっています。

Pure Major (純正律長音階)

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 (純正律短音階)

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階です。

Arabic (アラビック)

アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音階です。

Pythagoras (ピタゴラス)

古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

Werkmeister (ヴェルクマイスター)

後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

Kirnberger (キルンベルガー)

18世紀につくられた音階で、主にハーブシコードの調律に用いられています。

Slendro (スレンドロ)

1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

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

Pelog (ペログ)

1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

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

Stretch

アコースティック・ピアノ用の音階です。

User All Notes Scale


Globalモードの「 3 - 1b: User All Notes Scale 」(⇒TRITONのParameter Guide P.121)で全音域(C-1 ~ G9)を設定した音階です。

User Octave Scale 00 ~ 15

Globalモードの「 3 - 1b: User Octave Scale 」(⇒TRITONのParameter Guide P.121)で1オクターブを設定した音階です。

Key (Scale Key) [C...B]

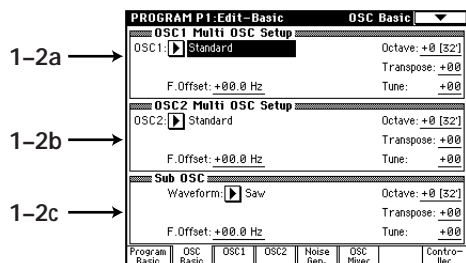
選んだ音階の主調和音のノートを選択します。Equal Temperament、Stretch、User All Note Scaleではこの設定は無効です。

 平均律以外のスケールを選択した場合、“ Key ”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えばA=440Hz)のチューニングが、ずれることがあります。このようなときは“ Master Tune ”(Global P0: Basicタブ)で補正してください。

Random [0...99]

設定した値が大きい程、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は0に設定します。テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに調整します。

1-2: OSC Basic (Oscillator Basic)



1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup

オシレータ 1 の基本設定を行ないます。

OSC 1 (Oscillator 1 Type)

[Standard...Bowed String Model]

「1 - 1a: Multi OSC setup」で設定したオシレータ・タイプが表示されます。1 - 1aの同一名パラメーターとリンクしています。

Octave [-2[32']...+1[4']]

オシレータ 1 の基本ピッチをオクターブ単位で設定します。

3 2'で2オクターブ下、16'で1オクターブ下、8'で標準ピッチ、4'で1オクターブ上になります。

Transpose [-12...+12]

“Octave”で設定した基本ピッチを半音単位で調節します。

Tune [-50...+50]

ピッチを1セント単位で微調節します。

F. Offset (Frequency Offset) [-10.0...+10.0]

ピッチを0.1Hz単位で微調節します。

1-2b: OSC2 Multi OSC Setup

オシレータ 2 の基本設定を行ないます。

オシレータ 1 のパラメータと同様の構成になっています。

1-2c: Sub OSC

サブ・オシレータの基本設定を行ないます。

Waveform以外のパラメータはオシレータ 1 と同様の構成になっています。

Waveform [Saw...Sine]

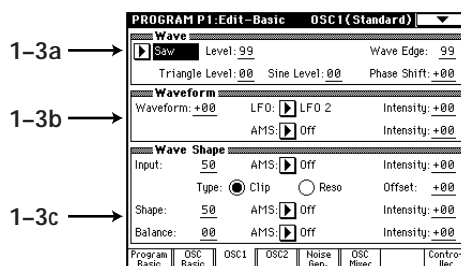
サブ・オシレータの波形を選びます。

1-3: OSC1 (Oscillator 1)

それぞれのオシレータ・タイプに関する設定をします。オシレータ・タイプは「1 - 1a: Multi OSC Setup」または「1 - 2: OSC Basic」で設定します。

選択したオシレータ・タイプにより表示されるパラメータが異なります。

Standard



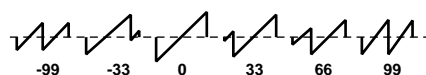
アナログ・シンセサイザーで使われる波形(鋸歯状波、パルス波、三角波)とサイン波を発生します。鋸歯状波、パルス波、三角波の各波形は、ウェーブフォーム・モジュレーションにより変化させることが可能です。

鋸歯状波かパルス波のどちらか一方をメイン波形として設定し、それに三角波とサイン波をミックスして出力します。これら3つの波形のレベルは独立に調節することができます。また、このオシレータの出力にはウェーブ・シェープがかけられる構成になっています。

ウェーブフォーム・モジュレーション

アナログ・シンセサイザーのパルス・ウィズ・モジュレーション(PWM)は、パルス波のパルス幅を時間とともに変化させます。EXB-MOSS DSPシンセサイザー・オプションのウェーブフォーム・モジュレーションはこれをパルス波だけでなく、鋸歯状波や三角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。ウェーブフォーム・モジュレーションによる各波形の変化は、以下ようになります。

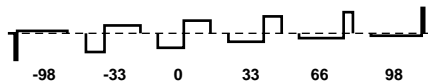
鋸歯状波



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・ウィズ)・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。

三角波



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ためベース音などに適しています。

1-3a: Wave

Main Wave [Saw, Pulse]

メイン波形を設定します。Saw(鋸歯状波)またはPulse(パルス波)を選びます。

Level [0...99]

メイン波形の出力レベルを設定します。

Wave Edge [0...99]

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

値が小さい程、音が丸くなり、0付近では音量も下がります。

Triangle Level [0...99]

三角波の出力レベルを設定します。メイン波形とミックスして出力します。

Sine Level [0...99]

サイン波の出力レベルを設定します。メイン波形とミックスして出力します。

Phase Shift (Triangle & Sine Phase Shift) [-99...+99]

メイン波形に対する三角波、サイン波の位相差を設定します(三角波とサイン波は常に同位相)。

1-3b: Waveform (Waveform Modulation)

Waveform

[-99...+99]

ウェーブフォームを設定します。値による波形の変化は鋸歯状波、パルス波、三角波の各図を参照してください。

LFO

[LFO1...LFO4]

ウェーブフォームを周期的に変化させるためのLFOを選択します。LFOの設定は、「Program P5」で行います。

Intensity (Waveform Modulation LFO Intensity)

[-99...+99]

“LFO”によるウェーブフォーム効果の深さと方向を設定します。

AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“Waveform”をコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

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

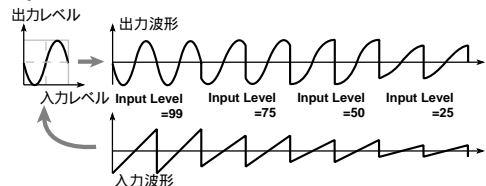
“AMS”によるウェーブフォーム・モジュレーション効果の深さと方向を設定します。-の値に設定すると、モジュレーション・ソースの正負が逆になった効果となります。

1-3c: Wave Shape

Input (Input Level) [0...99]

スタンダード・オシレータからウェーブ・シェーブ・テーブルへ入力する信号のレベルを設定します。

Input Levelを変化させたときの例 (Table Type : Reso)



AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“Input”をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します(⇒本誌P.49)。

Intensity (Input Level AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

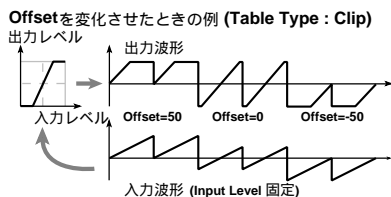
Type (Wave Shape Table Type) [Clip/Reso]

入力波形を変化させるウェーブ・シェーブ・テーブルをラジオ・ボタンで選びます。

Clip(クリップ・タイプ)、Reso(レゾナント・タイプ)によって“Shape”の図のように変化します。

Offset (Wave Shape Offset) [-99...+99]

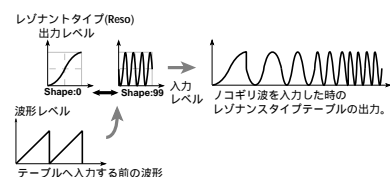
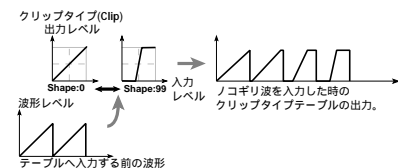
“Input”で設定した信号に加算するオフセット量を設定します。



Shape [0...99]

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

ウェーブシェーブテーブルの形とシェーブパラメータについて



AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“Shape”をコントロールするためのモジュレーション・ソース(本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Shape AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS”によるウェーブ・シェーブ効果の深さと方向を設定します。

Balance [0...99]

ウェーブ・シェーブ・テーブルを通った信号とスタンダード・オシレータからの出力信号のバランスを設定します。99で、ウェーブ・シェーブからの出力のみとなります。

AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

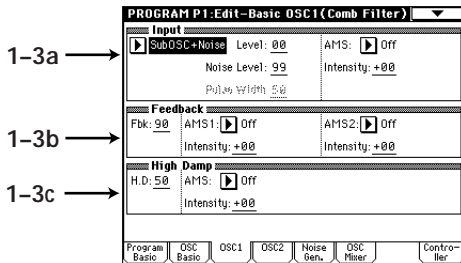
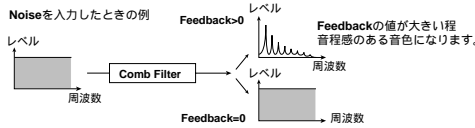
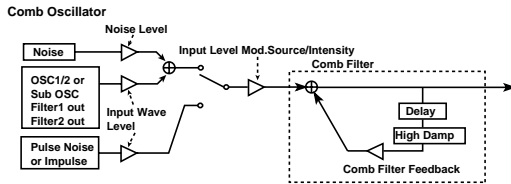
“Balance”をコントロールするためのモジュレーション・ソース(本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Balance AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

Comb Filter

他方のオシレータ波形やノイズ・ジェネレータからの信号をコム・フィルターへ入力し、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たオシレータです。ノイズを入力した場合、コム・フィルターのフィードバック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。

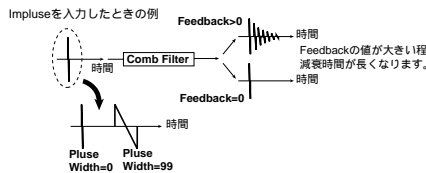


1-3a: Input

Input

[OSC2(1)+Noise, SubOSC+Noise, Filter1+Noise, Filter2+Noise, Pulse Noise, Impulse]

コム・フィルターへ入力する信号を選択します。



Level (Input Wave Level) [0...99]

コム・フィルターへ入力する信号の音量レベルを設定します。

Noise Level [0...99]

“Input”でOSC2(1)+Noise, SubOSC+Noise, Filter1+Noise, Filter2+Noiseが選択されている場合に機能するパラメータです。

コム・フィルターへ入力するノイズ・ジェネレータの出力の音量レベルを設定します。

Pulse Width [0...99]

“Input”でPulse NoiseまたはImpulseが選択されている場合に機能するパラメータです。

トリガーされてからPulse NoiseまたはImpulseが発音する時間の幅を設定します。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]

コム・フィルターへ入力する信号と、ノイズ・ジェネレータの音量レベルをコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

音量レベルは、“Level”または“Noise Level”によって設定します。

Intensity (Input Wave Level AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS”によるレベル・モジュレーション効果の深さと方向を設定します。

1-3b: Feedback

Fbk (Feedback) [0...99]

コム・フィルターのフィードバック量を設定します。この値が大きいときはコム・フィルターのレゾナンスが高くなり、音程感のハッキリとした音色が得られます。逆にこの値が小さいときは入力された信号がそのまま出力されて、入力信号がノイズのみの場合には全く音程感のない信号が出力されます。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]

“Fbk”をコントロールするモジュレーション・ソース1(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Feedback AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1”によるフィードバック効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]

“Fbk”をコントロールするモジュレーション・ソース2(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Feedback AMS2 Intensity) [-99...+99]

“AMS2”によるフィードバック効果の深さと方向を設定します。

1-3c: High Damp

H. D (High Damp) [0...99]

フィードバック信号の高周波数成分の減衰量を設定します。

この値を大きくすると柔らかい音色になります。逆にこの値を小さくするとガラガラした音色になります。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]

“ H. D ”をコントロールするモジュレーション・ソース (⇒本誌 P.49) を選択します。

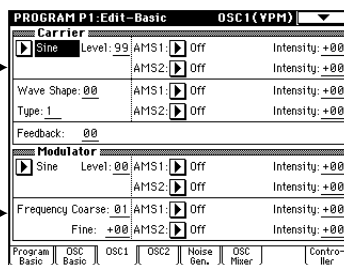
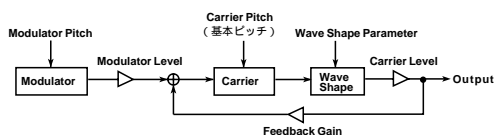
Intensity (High Damp AMS Intensity) [-99...+99]

“ AMS ”によるハイダンプ効果の深さと方向を設定します。

VPM

モジュレータにより位相変調されるキャリアの出力を、ウェーブ・シェープを通して出力します。

ウェーブ・シェープのパラメータやフィードバック・ゲインをコントロールすることにより、位相変調のみとは異なった音色変化が得られます。



1-3a: Carrier

Wave [Saw, Square, Triangle, Sine]

キャリア波形を選択します。

Level [0...99]

キャリアの出力レベルを設定します。

VPM オシレータの出力レベルが決まります。

AMS1 (Alternate Modulation 1 Source) [Off...MIDI:CC#83]

キャリアのレベルをコントロールするモジュレーション・ソース 1 (⇒本誌 P.49) を選択します。

Intensity (Level AMS1 Intensity) [-99...+99]

“ AMS1 ”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation 2 Source) [Off...MIDI:CC#83]

キャリアのレベルをコントロールするモジュレーション・ソース 2 (⇒本誌 P.49) を選択します。

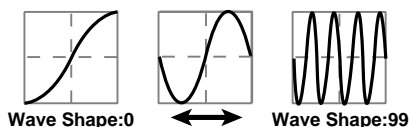
Intensity (Level AMS2 Intensity) [-99...+99]

“ AMS2 ”による効果の深さと方向を設定します。

Wave Shape [0...99]

ウェーブ・シェープの波数を設定します。
この値が大きくなる程、波数が増えて高域に倍音が付加された音になります。

テーブル可変



Type (Wave Shape Type) [1, 2]

1: ウェーブ・シェープを通過した信号をそのまま出力します。

“ Wave Shape ”を0に設定すると、位相変調の信号をそのまま出力します。

2: “ Wave Shape ”の値に関わらず、滑らかな波形が得られます。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]

“ Wave Shape ”の値をコントロールするモジュレーション・ソース1(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Shape AMS1 Intensity) [-99...+99]

“ AMS1 ”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]

“ Wave Shape ”の値をコントロールするモジュレーション・ソース2(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Shape AMS2 Intensity) [-99...+99]

“ AMS2 ”による効果の深さと方向を設定します。

Feedback [0...99]

ウェーブ・シェープを通過した後の出力を、キャリアへフィードバックさせる量を設定します。

Level [0...99]

モジュレータの出力レベルを設定します。
この値により「2 - 1a: Carrier」の設定に対してどの程度の変調をかけるかが決まります。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]

“ Level ”をコントロールするモジュレーション・ソース1(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Level AMS1 Intensity) [-99...+99]

“ AMS1 ”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]

“ Level ”をコントロールするモジュレーション・ソース2(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Level AMS2 Intensity) [-99...+99]

“ AMS2 ”による効果の深さと方向を設定します。

Frequency Coarse [0.5, 1...16]

モジュレータのピッチを「1 - 3a: Carrier」の設定に対して何倍にするかを設定します。

Fine [-50...+50]

モジュレータのピッチを微調整します。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]

モジュレータのピッチをコントロールするモジュレーション・ソース1(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Frequency AMS1 Intensity) [-99...+99]

“ AMS1 ”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]

モジュレータのピッチをコントロールするモジュレーション・ソース2(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Frequency AMS2 Intensity) [-99...+99]

“ AMS2 ”による効果の深さと方向を設定します。

1-3b: Modulator

Wave

[Saw, Square, Triangle, Sine, OSC2(1), Sub OSC, Filter1, Filter2]

モジュレータの波形を選択します。

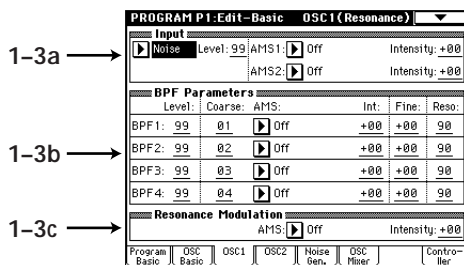
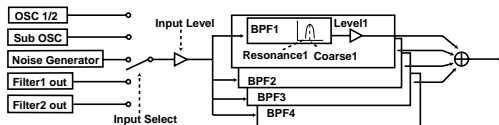
もう一方のオシレータやサブ・オシレータ等を選択します。

ここでOSC2(1)、SubOSC、Filter1、Filter2を選択した場合Frequency Coarse以降の設定はありません。

Resonance


4つのバンドパス・フィルター(BPF)のカットオフ周波数、レゾナンスを設定することによって多彩な音色を得ることができるオシレータです。

各バンドパス・フィルターへは、他方のオシレータ出力、サブ・オシレータ、ノイズ・ジェネレータの出力、フィルターの出力から選択した信号を入力します。



1-3a: Input

Input [OSC 2(1), Sub OSC, Noise, Filter1, Filter2]
4つのバンドパス・フィルターへ入力する信号を選択します。

 OSC 1、2にResonanceを選択して、お互いをInputに選択した場合、再現性のない音色や発音しないなど不安定な発音状態になります。

Level [0...99]
4つのバンドパス・フィルターへ入力する信号レベルを設定します。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]
“Level”をコントロールするモジュレーション・ソース1(≒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Level AMS1 Intensity) [-99...+99]
“AMS1”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]
“Level”をコントロールするためのモジュレーション・ソース2(≒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Level AMS2 Intensity) [-99...+99]
“AMS2”による効果の深さと方向を設定します。

1-3b: BPF Parameters

BPF1 ~ 4(バンドパス・フィルター1 ~ 4)の各種設定をします。

Level [0...99]
出力レベルを設定します。

Coarse [1...16]
中心周波数をオシレータのピッチを基準に倍音単位で設定します。
範囲は、1 ~ 16倍音までです。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
“Coarse”をコントロールするモジュレーション・ソース(≒本誌P.49)を選択します。

Int (BPF Frequency AMS Intensity) [-15...+15]
“AMS”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“Coarse”の値が大きい方向へ、-の値にするとその値が小さくなる方向へ変化します。このときバンドパス・フィルター1の中心周波数は倍音ごとに変化するため、音程が階段上に変化するような動作になります。

Fine [-99...+99]
“Coarse”で設定したバンドパス・フィルター1の中心周波数を微調整します。

Reso (Resonance) [0...99]
レゾナンスを設定します。値が大きい程、効果が大きくなります。

1-3c: Resonance Modulation

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
各バンドパス・フィルターで設定したレゾナンスをコントロールするモジュレーション・ソース(≒本誌P.49)を選択します。

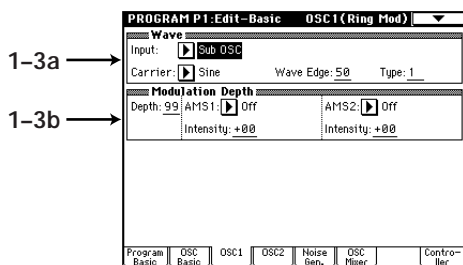
Intensity (Resonance AMS Intensity) [-99...+99]
“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

Ring Modulation

モジュレータとキャリアの積をとって出力します。キャリアには4種類から1つの波形が選択できます。


音程感が少ない金属的な音なので効果音などに向きます。オシレータ内部にキャリア側のオシレータを内蔵しています。他方のオシレータ出力等をモジュレータとして選択して使用します。

オシレータのピッチを変更することでリング・モジュレーションらしい効果が得られます。



1-3a: Wave

Input [OSC 2(1), Sub OSC, Noise, Filter1, Filter2]
モジュレータを設定します。

 OSC 1、2にRing Modulationを選択してお互いをInputに選択した場合、パラメータの設定によっては発音されないことがあります。

Carrier [Saw, Square, Triangle, Sine]
キャリア波形を設定します。

Wave Edge [0...99]
キャリア波形の高域倍音の量を設定します。
この値が小さい程、高域倍音のない音色になり、0付近では音量も小さくなります。

Type [1, 2]
モジュレーションのタイプを選択します。
高域での音色に違いがあり、タイプ2は1よりも明るい音色が得られるようになっています。

1-3b: Modulation Depth

Depth [0...99]
モジュレーションの深さを設定します。
0でキャリア波形がそのまま出力されます。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]
“Depth”をコントロールするモジュレーション・ソース1 (⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity) [-99...+99]
“AMS1”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]
“Depth”をコントロールするモジュレーション・ソース2 (⇒本誌P.49)を選択します。

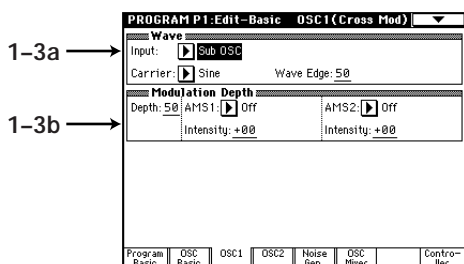
Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity) [-99...+99]
“AMS2”による効果の深さと方向を設定します。

Cross Modulation

モジュレータでキャリアの周波数変調を行いません。キャリア波形は4種類から1つの波形が選択できます。

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。オシレータ内部にキャリア側のオシレータを内蔵しています。他方のオシレータ出力等をモジュレータとして選択して使用します。

モジュレータ側のオシレータのピッチを変更することでクロス・モジュレーションらしい効果が得られます。



1-3a: Wave

Input [OSC2(1), Sub OSC, Noise, Filter1, Filter2]
モジュレータを設定します。

Carrier [Saw, Square, Triangle, Sine]
キャリア波形を設定します。

Wave Edge [0...99]
キャリア波形の高域倍音の量を設定します。
この値が小さい程、高域倍音のない音色になり、0付近では音量も小さくなります。

1-3b: Modulation Depth

Depth [0...99]
モジュレーションの深さを設定します。
0でキャリア波形がそのまま出力されます。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]
“Depth”をコントロールするモジュレーション・ソース1(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity) [-99...+99]
“AMS1”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]
“Depth”をコントロールするモジュレーション・ソース2(⇒本誌P.49)を選択します。

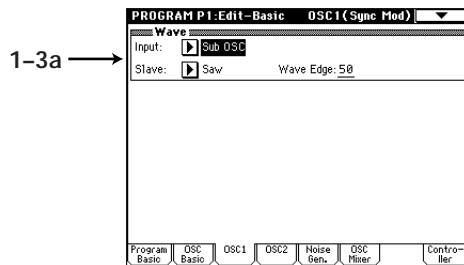
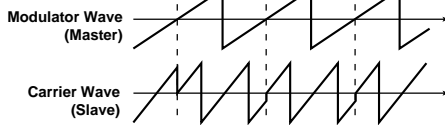
Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity) [-99...+99]
“AMS2”による効果の深さと方向を設定します。

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。

マスター波形が新しい周期を始めるとき(負から正へ変化する値0を横切る瞬間)にスレーブ波形の位相を0にリセットします。オシレータのピッチを変更することで、シンク・モジュレーションらしい効果が得られます。

Sync Modulation



1-3a: Wave

Input [OSC2(1), Sub OSC, Noise, Filter1, Filter2]
マスター波形(モジュレータ)を設定します。

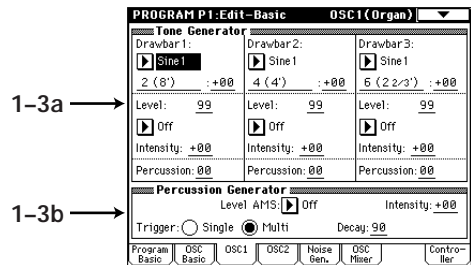
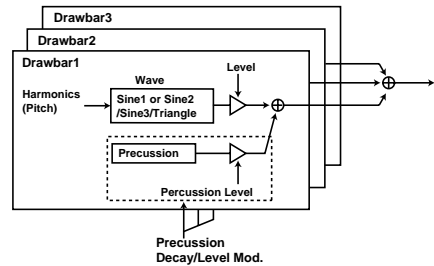
Slave [Saw, Square, Triangle, Sine]
スレーブ波形を設定します。

Wave Edge [0...99]
スレーブ波形の高域倍音の量を設定します。
この値が小さい程、高域倍音のない音色になり、0付近では音量も小さくなります。

Organ Model

オルガンのような音色を得るためのオシレータです。このオシレータでは、従来のオルガンの音色を設定するために使用するドローバーが3つあるような構成になっています。

各ドローバーのフィート数と波形は自由に選択が可能で、幅広い音色が得られます。



1-3a: Tone Generator

Drawbar1:

Wave [Sine 1, Sine 2, Sine 3, Triangle]
ドローバー 1 の波形を設定します。
Sine 1 は基音のみ(サイン波)、Sine 2、Sine 3 はそれぞれ 2 倍音、3 倍音までを含んだ波形です。

Coarse (Harmonics Coarse) [1(16')...16(1')]
オシレータ・ピッチの 1 オクターブ下を基準にして、ドローバー 1 のピッチを設定します。

Fine (Harmonics Coarse Fine) [-99...+99]
ドローバー 1 のピッチを微調節します。

Level [0...99]
ドローバー 1 の音量レベルを設定します。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
ドローバー 1 の "Level" をコントロールするモジュレーション・ソース(本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Level AMS Intensity) [-99...+99]
AMSによる効果の深さと方向を設定します。

Percussion [0...99]
ドローバー 1 のパーカッション効果の音量レベルを設定します。

Drawbar 2:
Drawbar 3:
パラメータは「 Drawbar 1 」と同じ構成になっています。

1-3b: Percussion Generator

Level AMS (Level Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
各ドローバーのパーカッション・レベルをコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

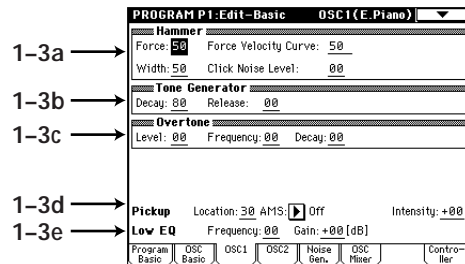
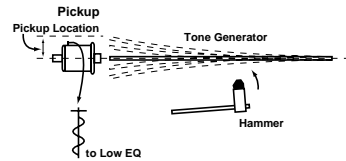
Intensity (Level AMS Intensity) [-99...+99]
“ Level AMS ”によるパーカッション・レベルの変化の深さと方向を設定します。

Trigger [Single/Multi]
パーカッション効果のトリガーのしかたをラジオ・ボタンで選びます。
Singleでは、何も発音されていない状態から最初に弾いた音に対してパーカッション効果がかかります。
Multiでは、演奏された音それぞれに対してパーカッション効果がかかります。

Decay [0...99]
パーカッションの減衰時間を設定します。
値が大きい程、減衰時間が長くなります。

E. Piano Model

エレクトリック・ピアノをシミュレートしたオシレータです。パラメータは、ハンマーの形状や動作によって起こる音色変化や、アタック・ノイズ等を設定するハンマー(Hammer)、ハンマーに叩かれて振動するトーン・ジェネレータ(Tone Generator)、トーン・ジェネレータの振動を電気信号に変えたときの音色変化を設定するピックアップ(Pickup)、低音を補強するためのシェルピング・タイプのローEQ(Low EQ)の4要素から構成されています。



1-3a: Hammer

Force [0...99]
ハンマーがトーン・ジェネレータを叩く「強さ」を設定します。
この値が大きい程、明るい音色になります。

Force Velocity Curve [OFF, 0...99]
ペロシティによる“ Force ”の変化のしかたを設定します。
この値が大きくなる程、ペロシティによる“ Force ”の変化の幅が広くなり、よりダイナミックな音色変化を得ることができます。OFFでは、“ Force ”の値が一定になります。

Width (Hammer Width) [0...99]
「ハンマーの形状」をシミュレートしています。
この値が大きい程、ハンマーの幅が細くなり、トーン・ジェネレータやハンマー・ノイズの音色が鋭くなります。

Click Noise Level [0...99]
アタック時に出るハンマー・ノイズの音量を設定します。

1-3b: Tone Generator

ここで設定する“Decay”、“Release”は、オシレータの出力レベルを制御します。この効果を得るためには、Ampに使用しているEGのディケイ、リリースをより長めに設定するようにしてください。

Decay [0...99]
トーン・ジェネレータのディケイ・タイムを設定します。

Release [0...99]
トーン・ジェネレータのリリース・タイムを設定します。

1-3c: Overtone

Level [0...99]
トーン・ジェネレータが発振したときに出る高次倍音の音量を設定します。

Frequency [0...99]
オーバー・トーンの周波数を設定します。

Decay [0...99]
オーバー・トーンの音量のディケイ・タイムを設定します。

1-3d: Pickup

Location [0...99]
トーン・ジェネレータに対するピックアップの位置を設定します。
この値が小さいと、トーン・ジェネレータの縦振動に対して中央にピックアップが配置されている状態になるので、2倍音が強調され基音が聞こえにくくなります。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
“Location”をコントロールするモジュレーション・ソース(≒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Pickup Location AMS Intensity) [-99...+99]
“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

1-3e: Low EQ

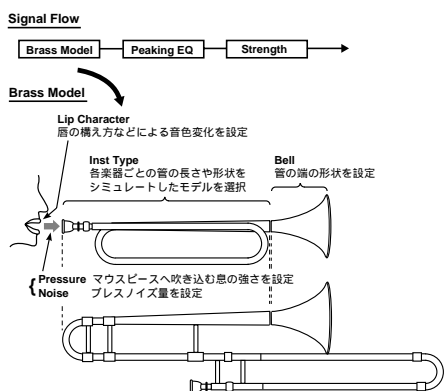
出力信号に対するLow EQ(シェルピング・タイプ)の設定を行ないます。

Frequency [0...49]
出力信号に対するLow EQのカットオフ周波数を設定します。

Gain [-18...+18]
Low EQのゲインを設定します。

Brass Model

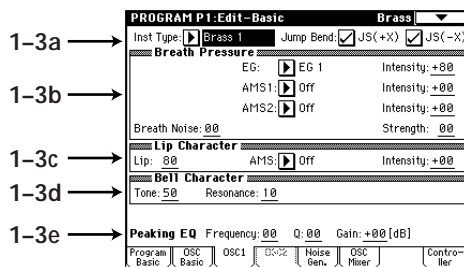
トランペットやトロンボーンなどのリップ・リード楽器を中心に、物理的モデルとしてシミュレートしたオシレータです。キー・ベロシティやモジュレーション・ホイールなどで、プレッシャー(Pressure:マウスピースへ吹き込む息の強さ)をモジュレートすることで、実際のリップ・リード楽器に近い演奏表現が行なえます。パラメータは、各楽器ごとの管の長さや形状をシミュレートしたモデルを決定するInst Type、マウスピースへ吹き込む息の強さを表すBreath Pressure、口の構えや力の具合による音色変化を得るためのLip Character、管終端の形状による音色変化を設定するBell Characterと、最終的な音色の調整を行なうPeaking EQで構成されています。



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

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

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。



1-3a: Inst Type

Inst Type

[Brass 1, Brass 2, Brass 3, Horn 1, Horn 2, Reed Brass]

各楽器ごとの管の長さや形状をシミュレートしたインスタ・タイプを設定します。

Jump Bend:

JS(+X) (Joystick +X)

ジョイスティックを +X 方向(右側)に傾けたときのピッチの変化のしかたを設定します。

チェックするとトランペット等のように、管の共振具合の変化により、跳び跳びにピッチが上昇します。チェックしないと一般のシンセサイザーのように滑らかにピッチが上昇します。

JS(-X) (Joystick -X)

ジョイスティックを -X 方向(左側)に傾けたときのピッチの変化のしかたを設定します。



Jump Bend (JS(+X), JS(-X))にチェックすると、ジョイスティックの傾き具合とピッチ幅の設定により発音しない場合があります。ジョイスティックによるピッチ幅の設定については、「2 - 4a: Pitch Bend」を参照してください。

1-3b: Breath Pressure

EG

[EG 1...EG 4, Amp EG]

プレッシャーをコントロールするためのEGを選択します。

各EGの設定については、EG 1 ~ 4は「Program P6」を、Amp EGは「4 - 3: Amp EG」を参照してください。

Intensity (Pressure EG Intensity) [-99...+99]
“EG”によるプレッシャーの効果の深さと方向を設定します。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]
プレッシャーをコントロールするモジュレーション・ソース1(☞本誌P.49)を選択します。After Touchを選ぶと鍵盤を押し込んだときに、JS(X)を選ぶとジョイスティックを+側に傾けたときに、強く息を吹き込む効果が出せます。このときIntensity (Pressure EG Intensity)を0にすると、コントローラを操作することによって、息の強さを制御することができます。

Intensity (Pressure AMS1 Intensity) [-99...+99]
“AMS1”によるプレッシャーのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]
プレッシャーをコントロールするモジュレーション・ソース2(☞本誌P.49)を選択します。

Intensity (Pressure AMS2 Intensity) [-99...+99]
“AMS2”によるプレッシャーのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。

Breath Noise [0...99]
ブレス・ノイズの音量レベルを設定します。
ノイズ・ジェネレータからの信号を使用しているので、ノイズ・ジェネレータ用のフィルターでノイズの音色を変化させることが可能です。

Strength [0...99]
音色の調整をします。この値を大きくするとオーバー・ブローぎみの音色が得られます。

1-3c: Lip Character

Lip [0...99]
唇の構え方や力の入れ具合による音色変化を設定します。
この値が大きい程、硬い(強めに吹いたような)音色になり、逆に値が小さい程、軟らかい音色になります。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
“Lip”をコントロールするモジュレーション・ソース(☞本誌P.49)を選択します。

Intensity (Lip Character AMS Intensity) [-99...+99]
“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

1-3d: Bell Character

Tone [0...99]
ベル部分での音色を設定します。
この値が大きい程、低い周波数成分がなくなっていき、やせた音色になっていきます。

Resonance [0...99]
“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。
この値が大きい程、レゾナンスの効果が大きくなり強調されます。

1-3e: Peaking EQ

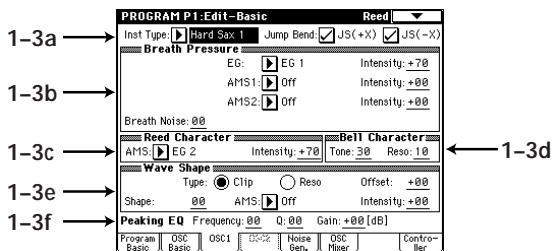
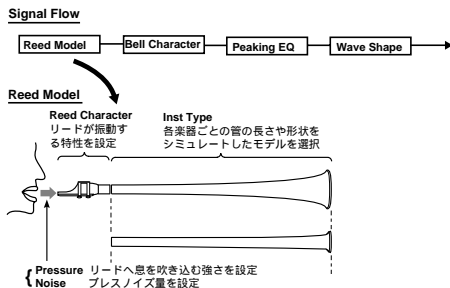
Frequency [0...49]
ビ・キングEQで増幅または減衰される帯域の中心周波数を設定します。
この値が大きい程、中心周波数が高くなります。

Q [0...29]
ビ・キングEQの帯域幅を設定します。
この値を大きくする程、増幅または減衰される帯域が狭くなります。

Gain [-18...+18]
“Frequency”と“Q”で設定した帯域を増幅または減衰させる量を設定します。

Reed Model

サクソフォン、オーボエなど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・ベロシティやモジュレーション・ホイールなどでプレッシャー(Pressure: リードへ吹き込む息の強さ)をコントロールすることで、実際の木管楽器に近い演奏表現が行なえます。また、リードの特性をモジュレートすることによりリードの吹きかたに応じた音色変化が得られます。



1-3a: Inst Type

Inst Type [Hard Sax 1...Reed Synth]

管の形状やリードの特性をシミュレートしたインストタイプを下記から選びます。

Hard Sax 1、Hard Sax 2、Hard Sax 3、Soft Sax 1、Soft Sax 2、Double Reed 1、Double Reed 2、Bassoon、Clarinet、Flute 1、Flute 2、Pan Flute、Ocarina、Shakuhachi、Harmonica 1、Harmonica 2、Reed Synth

Jump Bend:

JS(+X) (Joystick +X)

ジョイスティックを + X 方向(右側)に傾けたときのピッチの変化のしかたを設定します。

チェックするとピッチがフルート等のように、管の共振具合の変化により跳び跳びに上昇します。

チェックしないとピッチが一般のシンセサイザーのように滑らかに上昇します。

JS(-X) (Joystick -X)

ジョイスティックを - X 方向(左側)に傾けたときのピッチの変化のしかたを設定します。

Jump Bend (JS(+X)、JS(-X)) にチェックすると、ジョイスティックの傾き具合とピッチ幅の設定により発音しない場合があります。

ジョイスティックによるピッチ幅の設定については、「2-4a: Picth Bend」を参照してください。

1-3b: Breath Pressure

EG [EG 1...EG 4, AmpEG]

プレッシャーをコントロールするためのEGを選択します。

各EGの設定については、EG 1 ~ 4 は「Program P6」を、Amp EG は「4-3: Amp EG」を参照してください。

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

“EG”によるプレッシャーの効果の深さと方向を設定します。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)

[Off...MIDI:CC#83]

プレッシャーをコントロールするモジュレーション・ソース 1(⇒本誌 P.49)を選択します。

After Touch を選ぶと鍵盤を押し込んだときに、Joy Stick(X)を選ぶとジョイスティックを右側に傾けたときに、強く息を吹き込んだときの効果が出せます。

Intensity (Pressure AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1”によるプレッシャーのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

[Off...MIDI:CC#83]

プレッシャーをコントロールするモジュレーション・ソース 2(⇒本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Pressure AMS2 Intensity) [-99...+99]

“AMS2”によるプレッシャーのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。

Breath Noise

[0...99]

プレス・ノイズの音量レベルを設定します。ノイズ・ジェネレータからの信号を使用しているため、ノイズ・ジェネレータ用のフィルターでノイズの音色を変化させることが可能です。

1-3c: Reed Character

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
リードの特性をモジュレートするモジュレーション・ソース(☞本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Reed AMS Intensity) [-99...+99]
“AMS”によるリードへのモジュレートの深さを設定します。

1-3d: Bell Character

Tone [0...99]
ベル部分での音色を設定します。
この値が大きい程、低い周波数成分がなくなっていく、やせた音色になっていきます。

Reso [0...99]
“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。
この値が大きい程、レゾナンスの効果が大きくなり強調されます。

1-3e: Wave Shape

Type (Wave Shape Table Type) [Clip/Reso]
入力波形を変化させるウェーブ・シェーブ・テーブルをラジオ・ボタンで選びます。テーブルによる波形の変化のしかたはStandardの“Shape”の図(☞本誌 P.16)を参照してください。

Offset [-99...+99]
ウェーブ・シェーブに入力されるReedの信号に加算するオフセット量を設定します。

Shape [0...99]
入力波形を変化させるテーブルの特性を設定します。波形の変化のしかたはStandardの“Shape”の図(☞本誌 P.16)を参照してください。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
“Shape”をコントロールするモジュレーション・ソース(☞本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Shape AMS Intensity) [-99...+99]
“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

1-3f: Peaking EQ

Frequency [0...49]
ピ・キングEQで増幅または減衰される帯域の中心周波数を設定します。
この値が大きい程、中心周波数が高くなります。

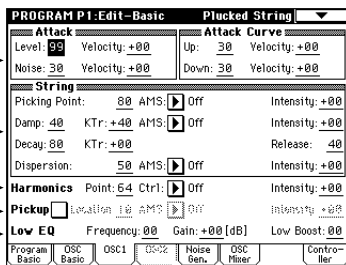
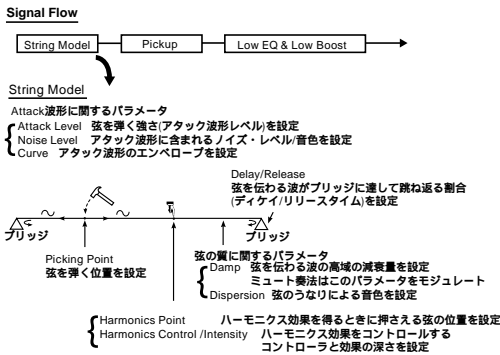
Q [0...29]
ピ・キングEQの帯域幅を設定します。
この値を大きくする程、増幅または減衰される帯域が狭くなります。

Gain [-18...+18]
“Frequency”と“Q”で設定した帯域を増幅または減衰させる量を設定します。

Plucked String Model

ギター、ベース・ギターなどの打弦楽器を物理モデルとしてシミュレートしたオシレータです。

ピックまたは指等で弦を弾くときのアタック波形や、弦の質、ピックアップの位置など、さまざまな設定が行なえます。



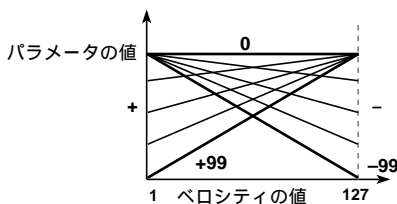
1-3a: Attack

Attack Level [0...99]

「弦を弾く強さ」を設定します。

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

ベロシティによる“Attack Level”の変化の深さと方向を設定します。変化のしかたは、下図のようになります。



Noise Level [0...99]

アタック波形に含まれるノイズ成分のレベルを設定します。

この値が大きい程、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色になります。ここで用いられるノイズ信号は、ノイズ・ジェネレータの出力を使用しています。

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

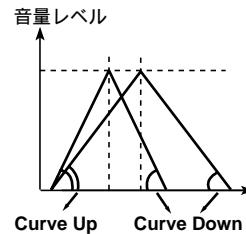
ベロシティによるNoise Levelの変化の深さと方向を設定します。変化のしかたは、Velocity(⇒1 - 3a: Attack)を参照してください。

1-3b: Attack Curve

Up (Curve Up) [0...99]

アタック波形の上りエッジの急峻さを設定します。上り下りエッジを急峻にしたときは硬い音色が得られます。

アタック波形のエンベロープ



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

ベロシティによるCurve Upの変化の深さと方向を設定します。変化のしかたは、Velocity(⇒1 - 3a: Attack)を参照してください。

Down (Curve Down) [0...99]

アタック波形の下りエッジの急峻さを設定します。

Velocity (Curve Down Velocity Control) [-99...+99]

ベロシティによるCurve Downの変化の深さと方向を設定します。変化のしかたは、Velocity(⇒1 - 3a: Attack)を参照してください。

1-3c: String

Picking Point [0...99]

弦を弾く位置を設定します。
0で弦の端、50で中央付近、99でもう一方の弦の端になります。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]

Picking Pointをコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Picking Point AMS Intensity)

[−99...+99]

“ AMS ”による効果の深さと方向を設定します。

Damp

[0...99]

弦の質や、弦の押さえ方による高周波数成分の減衰量を設定します。

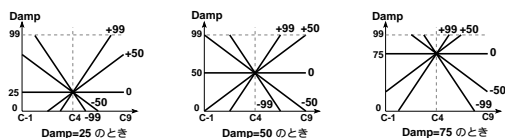
この値が大きい程、弦を伝わる波の高周波数成分の減衰量が大きくなり、暗い音色になります。一般に、弦が軟らかい楽器やフレットがない楽器は値を大きく、弦が硬い楽器やフレットのある楽器は値を小さくします。

KTr (Damp Keyboard Track)

[−99...+99]

演奏する鍵盤の位置による“ Damp ”の変化を設定します。

+ の値に設定するとC4 より高い音の鍵盤を弾く程、“ Damp ”の値が大きくなり、- の値に設定するとその逆に小さくなります。



AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“ Damp ”をコントロールするためのモジュレーション・ソース(⇒本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Damp AMS Intensity)

[−99...+99]

“ AMS ”による効果の深さと方向を設定します。

Decay

[0...99]

鍵盤を押し続けたときの音の減衰時間(ディケイ・タイム)を設定します。

この値が大きい程、減衰時間が長くなります。



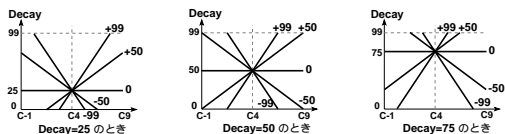
「 4 - 3: Amp EG 」の設定によっては、ここで設定する値の効果が得られない場合があります。EGのブレイク・レベルとサステイン・レベルを高めにしておくと、ここでの効果が確認しやすくなります。

KTr (Decay Keyboard Track)

[−99...+99]

演奏する鍵盤の位置による“ Decay ”の変化を設定します。

+ の値に設定するとC4より高い音の鍵盤を弾く程、減衰が速くなり、- の値に設定するとその逆に遅くなります。



Release

[0...99]

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。

この値が大きいときには減衰時間が長くなります。



「 4 - 3: Amp EG 」の設定によっては、ここで設定する効果が得られない場合があります。EGのリリース・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。

Dispersion

[0...99]

基音に対する高次倍音のずれを設定します。

0で倍音の周波数は基音の整数倍の位置にあり、値が大きくなる程、整数倍の位置からずれます。一般に、弦が細くて軟らかい楽器程、値を小さく、弦が太くて硬い楽器程、値を大きくします。



この値を上げすぎると、ピッチが不安定になる場合があります。

AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“ Dispersion ”をコントロールするためのモジュレーション・ソース(⇒本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Dispersion AMS Intensity)

[−99...+99]

“ AMS ”による効果の深さと方向を設定します。

1-3d: Harmonics

Point

[0...99]

ハーモニクス効果を得るときの弦を押さえる位置を設定します。

Ctrl (Control)

[Off...MIDI:CC#83]

ハーモニクス効果をコントロールするためのモジュレーション・ソース(⇒本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Harmonics Control Intensity)

[−99...+99]

“ Ctrl ”によるハーモニクス効果の深さと方向を設定します。



“ Point ”の設定を行なうには、“ Ctrl ”をoff以外のコントローラにアサインし、“ Intensity ”の値を上げておく必要があります。演奏する鍵盤の位置によってハーモニクス効果の減衰時間が異なります。

1-3e: Pickup

Pickup

チェックするとピックアップを通した音色になり、チェックしないと通さない音になります。

“ Location ”、“ AMS ”、“ Intensity ”は、“ Pickup ”にチェックしたときに設定します。

Location [0...99]

ピックアップ位置の違いによる音色を設定します。

AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“ Pickup ”の“ Location ”をコントロールするモジュレーション・ソース(本誌 P.49)を選択します。

Intensity (Pickup Location AMS Intensity)

[-99...+99]

“ AMS ”による効果の深さと方向を設定します。

1-3f: Low EQ

Frequency [0...49]

Low EQ のカットオフ周波数を設定します。

Gain [-18...+18]

Low EQ のゲインを設定します。

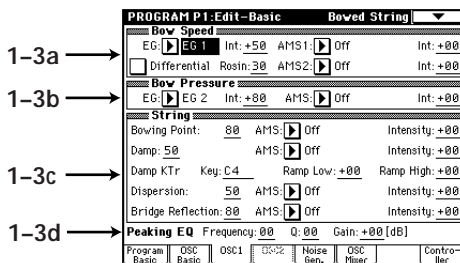
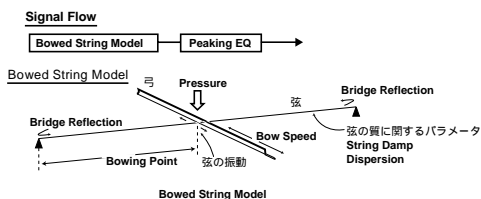
Low Boost [0...99]

低い周波数成分を強調します。

この値が大きい程、強調される度合いが高くなります。

Bowed String Model

ヴァイオリン、チェロなど弦を弓で擦って発音する楽器を物理モデルとしてシミュレートしたオシレータです。弓を運ぶ速度や弓を弦に押し当てる圧力を操作して、実際の擦弦楽器に近い演奏表現が行なえます。



1-3a: Bow Speed

EG [EG 1...EG 4, AmpEG]

運弓速度(弓を運ぶ速度)をコントロールするEGを選択します。

Int (Speed Modulation EG Intensity) [-99...+99]

“ EG ”の効果の深さと方向を設定します。

- の値のときは弓を運ぶ速度の方向が逆向となります。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)

[Off...MIDI:CC#83]

運弓速度をコントロールするモジュレーション・ソース1(本誌 P.49)を選択します。

“ EG ”により運弓速度に変化を加えるほか、EGを使わずにリボン・コントローラやジョイスティックを操作することで、弓による演奏をシミュレートすることも可能です。

Int (Speed AMS1 Intensity) [-99...+99]

“ AMS1 ”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

[Off...MIDI:CC#83]

運弓速度をコントロールするモジュレーション・ソース2(本誌 P.49)を選択します。

Int (Speed AMS2 Intensity) [-99...+99]
“ AMS2 ”による効果の深さと方向を設定します。

Differential

チェックするとEG、AMS1、AMS2による値はそのまま運弓速度として使用されます。EGで弓のスピードをコントロールする場合はチェックをはずします。チェックしないとEG、AMS1、AMS2による値の変化量が速度として使用されます。

- ・リボン・コントローラで運弓速度をコントロールするには“ AMS1 ”をRibbon (+X)にした場合を例として説明します。リボン・コントローラだけで運弓速度をコントロールするためにInt. (Speed AMS1 Intensity)の値を上げて、Int. (Speed Modulation EG Intensity)を0にします。Differentialにチェックをつけます。

リボン・コントローラを指で押さえた状態では、運弓速度が0のために発音しません。リボン・コントローラ上で指を右へ滑らすと、その速度に応じた値が運弓速度になり、発音します。左右へ往復して指を滑らすと、運弓速度は正 0 負 0 正と変化し、実際に弓を手で往復させたことに近い奏法が表現できます。

Rosin [0...99]

弓と弦の間の静止摩擦係数(弓に塗る松やにの量に対応)を設定します。
この値が大きい程、弓と弦の摩擦量が大きくなります。値が0付近では、弦に力が伝わりにくくなります。

1-3b: Bow Pressure

EG [EG 1...EG 4, AmpEG]

弓を弦に押し当てる圧力(弓圧)をコントロールするEGを選択します。

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

“ EG ”による弓圧のコントロールの深さと方向を設定します。
この値が小さい程、弓を弦に押し当てる力が弱くなります。

AMS (Alternate Modulation Source)
[Off...MIDI:CC#83]

弓圧をコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

Int (Pressure AMS Intensity) [-99...+99]

“ AMS ”による効果の深さを設定します。

1-3c: String

Bowing Point [0...99]

弦に弓を当てる位置を設定します。
0で弦の端、50で中央付近、99でもう一方の弦の端になります。

AMS (Alternate Modulation Source)
[Off...MIDI:CC#83]

“ Bowing Point ”をコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。
弓で擦る位置が変化するので倍音が変わります。

Intensity (Bowing Point AMS Intensity) [-99...+99]

“ AMS ”による効果の深さと方向を設定します。

Damp [0...99]

弦の質や、指での弦の押さえ方による高周波数成分の減衰量を設定します。
この値が大きい程、弦を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。一般に、弦が軟らかい楽器やフレットがない楽器は値を大きく、弦が硬い楽器やフレットのある楽器は値を小さくします。

AMS (Alternate Modulation Source)
[Off...MIDI:CC#83]

“ Damp ”をコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Damp AMS Intensity) [-99...+99]

“ AMS ”による効果の深さと方向を設定します。

Damp KTr Key (Damp Keyboard Track Key)
[C-1...G9]

“ Damp ”の効果にLow側とHigh側のキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって値を入力することができます。

Ramp Low [-99...+99]


“ Damp KTr key ”より低い音の鍵盤位置によるDamp量の変化する深さと方向を設定します。
+の値に設定すると“ Damp KTr key ”から低域になる程、Damp量が大きくなり、-の値に設定すると逆に小さくなります。

Ramp High [-99...+99]

“ Damp KTr key ”より高い音の鍵盤位置によるDamp量の変化する深さと方向を設定します。
+の値に設定すると“ Damp KTr key ”から高域になる程、Damp量が大きくなり、-の値に設定すると逆に小さくなります。

Dispersion [0...99]

基音に対する高次倍音のずれを設定します。0で倍音の周波数は基音の整数倍の位置にあり、値が大きくなる程、整数倍の位置からずれます。一般に、弦が細くて軟らかい楽器程、値を小さく、弦が太くて硬い楽器程、値を大きくします。

 この値を上げすぎると、ピッチが不安定になる場合があります。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]

“Dispersion”をコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Dispersion AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS”による効果の深さと向きを設定します。

Bridge Reflection [0...99]

弦の端点での波の反射量を設定します。この値が大きい程、音が鳴りやすくなります。0では全く反射しません。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]

“Bridge Reflection”をコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Bridge Reflection AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS”による効果の深さと向きを設定します。

1-3d: Peaking EQ

Frequency [0...49]

ピ - キングEQでの強調(減衰)の中心周波数を設定します。

Q [0...29]

ピ - キングEQで強調(減衰)する帯域幅を設定します。0で幅広く、29で中心周波数に近い帯域だけが強調(減衰)されます。

Gain [-18...+18]

ピ - キングEQで強調または減衰されるゲインを設定します。

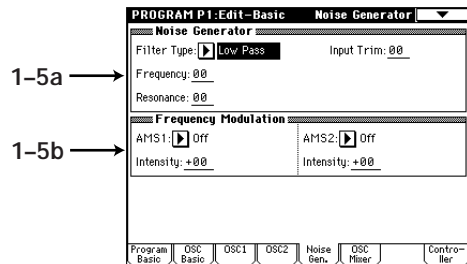
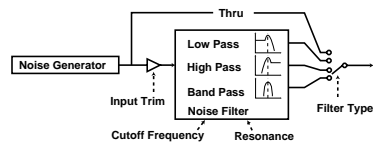
1-4: OSC2 (Oscillator 2)

OSC 2の各パラメータは、OSC 1と同様の構成になっています。「1 - 3: OSC1」を参照してください

1-5: Noise Generator

ノイズ・ジェネレータの設定をします。

ノイズ・ジェネレータは、ホワイト・ノイズを発生します。発生したノイズ信号は、専用のフィルターを経た後に、ミキサー・セクションでオシレータ1、2やサブ・オシレータの信号とミックスされます(「1 - 6: OSC Mixer」を参照してください)。



1-5a: Noise Generator

Filter Type [Thru, Low Pass, High Pass, Band Pass]

ノイズ・ジェネレータからの出力に対するフィルター・タイプを選択します。

Thruを選択したときは以降の設定はありません。

Input Trim [0...99]

ノイズ信号用フィルターへの入力レベルを設定します。

Frequency (Cutoff Frequency) [0...99]

ノイズ信号用フィルターのカットオフ周波数を設定します。各フィルター・タイプによる特性は、「3 - 1: Filter1」(⇒本誌P.39)を参照してください。

Resonance [0...99]

“Frequency”で設定した周波数付近を強調し、音にクセを付けます。

「3 - 1: Filter 1」、「3 - 3: Filter 2」のフィルター・タイプとはフィルター特性が異なっているため、“Filter Type”、“Frequency”、“Resonance”の値が同じでも、得られる効果は異なります。

1-5b: Frequency Modulation

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)

[Off...MIDI:CC#83]

カットオフ・フリクエンシーをコントロールするモジュレーション・ソース 1 (⇒本誌 P.49) を選択します。

Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)

[-99...+99]

“AMS1”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

[Off...MIDI:CC#83]

カットオフ・フリクエンシーをコントロールするモジュレーション・ソース 2 (⇒本誌 P.49) を選択します。

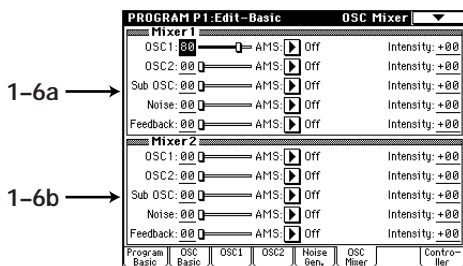
Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)

[-99...+99]

“AMS2”による効果の深さと方向を設定します。

1-6: OSC Mixer

ミキサーでは、2つのミキサー出力に入力される5つの信号(OSC1、OSC2、Sub OSC、Noise Generator、Feedback)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。



1-6a: Mixer1

それぞれのOSC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 (OSC1 Output Level) [00...99]

ミキサー・アウトプット 1 に出力するレベルを設定します。

AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

Output Levelをコントロールするモジュレーション・ソース (⇒本誌 P.49) を選択します。

Intensity (Level AMS Intensity) [-99...+99]

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

OSC2 (OSC2 Output Level)

オシレータ 2 の信号をミキサー・アウトプット 1 に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

Sub OSC

サブ・オシレータの出力からミキサー・アウトプット 1 に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

Noise

ノイズ・ジェネレータの出力からミキサー・アウトプット 1 に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

Feedback

アンプ・セクションからのフィードバックからミキサー・アウトプット 1 に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。



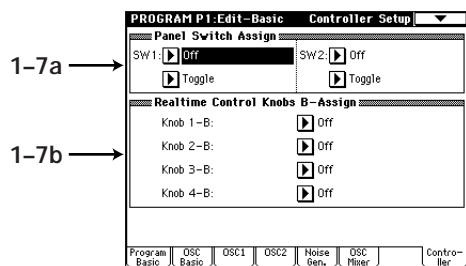
“Feedback”のレベルを上げ過ぎると、音が歪む場合があります。

1-6b: Mixer2

それぞれのOSC信号をミキサー・アウトプット 2 に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

パラメータの内容は「1-6a: Mixer1」を参照してください。

1-7: Controller Setup



1-7a: Panel Switch Assign

フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします(≡ TRITONのParameter Guide P.217「SW1, SW2 Assign List」参照)。

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムの[SW1]、[SW2]キーの機能は無効になるので、新たに設定します。(≡ TRITONのParameter Guide P.8 “ Panel Switch Assign ” (Program P1: 1 - 4a)参照)

SW1 (SW1 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

1-7b: Realtime Control Knobs B-Assign

フロント・パネルREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモード時にそれぞれのノブを操作したときに機能します。(≡TRITONのParameter Guide P.218「Realtime Control Knobs B - Assign List」参照)

Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC #00...CC #95]

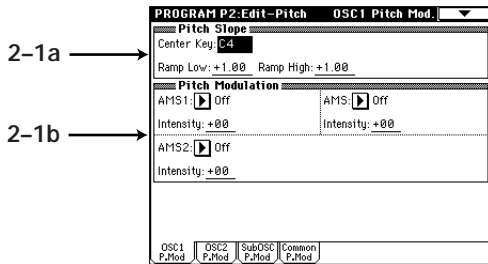
Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC #00...CC #95]

Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC #00...CC #95]

Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC #00...CC #95]

Program P2: Edit-Pitch

2-1: OSC1 P. Mod (Oscillator 1 Pitch Modulation)



2-1a: Pitch Slope

鍵盤位置に応じたピッチの変化のしかたを設定します。

Center Key [C-1...G9]

Low、High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。

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって値を入力することができます。

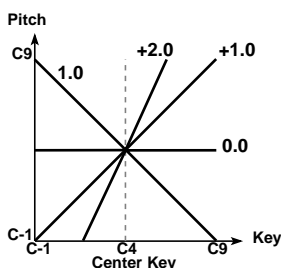
Ramp Low [-1.00...+2.00]

“Center Key”より低い音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。

Ramp High [-1.00...+2.00]

“Center Key”より高い音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。

“Ramp Low”、“Ramp High”の値を+2.0に設定したときに、“Center Key”を基準として1オクターブ上の鍵盤を弾くとピッチが2オクターブ上がります。また、-1.0に設定すると、1オクターブ上の鍵盤を弾くとピッチが1オクターブ下がります。0.0に設定するとそれぞれの範囲でピッチは“Center Key”のピッチで一定になります。通常のピッチで発音させる場合は、+1.0に設定します。



2-1b: Pitch Modulation

ピッチを変化させます。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)

[Off...MIDI:CC#83]

ピッチを変化させる効果(ビブラート等)をコントロールするモジュレーション・ソース1(本誌P.49)を選択します。

Intensity (Pitch AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1”によるピッチの変化の深さと方向を設定します。

AMS(AMS1 Intensity Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“Intensity (Pitch AMS1 Intensity)”をコントロールするコントローラ(本誌P.49)を選択します。

Intensity (AMS1 Int AMS Intensity)

[-99...+99]

“AMS”によるピッチ・モジュレーション・コントロールの効果の深さをコントロールする量を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

[Off...MIDI:CC#83]

ピッチを変化させる効果(ビブラート等)をコントロールするモジュレーション・ソース2(本誌P.49)を選択します。

Intensity (Pitch AMS2 Intensity) [-99...+99]

“AMS2”によるピッチの変化の深さと方向を設定します。

2-2: OSC2 P.Mod

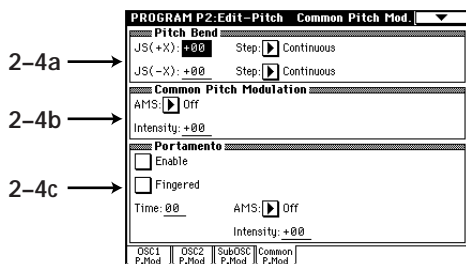
(Oscillator 2 Pitch Modulation)

2-3: SubOSC P.Mod

(Sub Oscillator Pitch Modulation)

OSC2 P.Mod、SubOSC P.Modの各パラメータはOSC1と同様の構成になっています。「2-1: OSC1 Pitch Mod」を参照してください。

2-4: Common P.Mod



2-4a: Pitch Bend

ジョイスティックを左右に傾けたときのピッチ幅を設定します。

JS(+X) (Joystick Intensity +X) [-60...+24]

ジョイスティックを右側へ傾け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。12で1オクターブの変化をします。

Step (Joystick Step +X)

[Continuous, 1/8, 1/4, 1/2, 1...12]

ジョイスティックを右側へ傾けたときのピッチの変化のしかたを設定します。

Continuous: 滑らかに変化します。

1/8: 1/8半音ずつ変化します。

1/4: 1/4半音ずつ変化します。

1/2: 1/2半音ずつ変化します。

1...12: 半音単位で、設定した値(最大1オクターブ)ずつ変化します。

JS(-X) (Joystick Intensity -X) [-60...+24]


ジョイスティックを左側へ傾け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。

Step (Joystick Step -X)

[Continuous, 1/8, 1/4, 1/2, 1...12]

ジョイスティックを左側へ傾けたときのピッチの変化のしかたを設定します。

Step (Joystick Step +X)を参照してください。

 JS(+X)、JS(-X)で設定したピッチよりStep (Joystick Step +X)、Step (Joystick Step -X)で設定したピッチの変化幅が大きい場合にはピッチは変化しません。

2-4b: Common Pitch Modulation

全てのオシレータ(オシレータ1、2、サブ・オシレータ)のピッチを変化させます。

AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

全てのオシレータ(オシレータ1、2、サブ・オシレータ)のピッチをコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Common Pitch AMS Intensity)

[-99...+99]

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

2-4c: Portamento

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のかかりかたを設定します。

Enable

ポルタメント効果を使うときにチェックをつけます。

Fingered

ある鍵盤を押しながら次の鍵盤を押したとき(レガート奏法)だけにポルタメント効果をかけたい場合はチェックをつけます。

Time

[0...99]

ポルタメント・タイムを設定します。

値が大きい程音程がゆっくりと移行します。

AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“Time”をコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Portamento Time AMS Intensity)

[-99...+99]

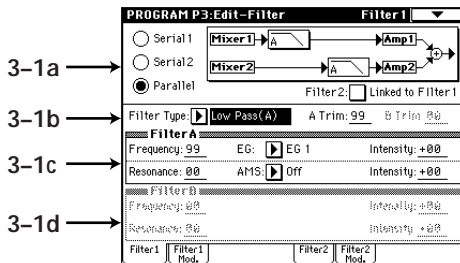
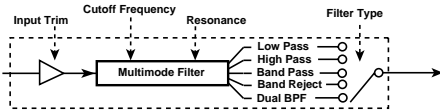
“AMS”によるポルタメント・タイムの変化の深さと方向を設定します。

Program P3: Edit-Filter

2 基のマルチモード・フィルターに関する設定をします。

3-1: Filter 1

5種類のフィルター・タイプから1つを選びパラメータを設定します。



3-1a: Routing (Filter Routing)

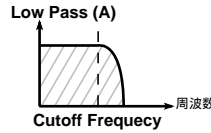
Routing [Serial 1/Serial 2/Parallel]
フィルター1と2の組み合わせをラジオ・ボタンで選びます。

Filter2:
Link to Filter 1
チェックするとFilter 2がFilter 1にリンクし、Filter 2の設定はFilter 1と同じになります。チェックしないと、「3-3: Filter2」のパラメータが設定できません。

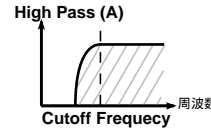
3-1b: Filter Type

Filter Type
[Low Pass(A), High Pass(A), Band Pass(A), Band Reject(A), Dual BPF(A/B)]
フィルター・タイプを選択します。
Dual BPF(A/B)を選んだときは、「3-1d: Filter B」のパラメータも設定します。

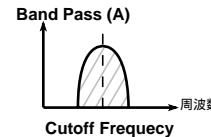
フィルター・タイプとカットオフ周波数について



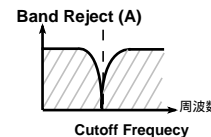
Low Pass (A)はカットオフ周波数よりも低い帯域を通過させ、高い帯域をカットする一般的なフィルターです。倍音を削ると、明るい(鋭い)音色が暗く(丸く)なります。



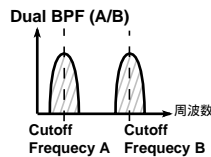
High Pass (A)はカットオフ周波数よりも高い帯域を通過させ、低い帯域をカットするフィルターです。音色を細くするときに使用します。ただし、カットオフ周波数を上げ過ぎると音量が極端に下がります。



Band Pass (A)はカットオフ周波数付近の帯域を通過させ、それ以外の帯域をカットするフィルターです。一部の音だけを強調するときなどに使用します。



Band Reject (A)はカットオフ周波数付近以外の帯域を通過させ、付近のみをカットするフィルターです。特長のある音色が得られます。



Dual BPF (A/B)は2つのBPF (バンドパス・フィルター)を並列に並べたものです。人声、バイオリンやギターのボディ共鳴音のような音色が得られます。

A Trim [0...99]
フィルターAへ入力するレベルを設定します。

この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいつきに音が歪むことがあります。

B Trim [0...99]
フィルターBへ入力するレベルを設定します。

この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいつきに音が歪むことがあります。

3-1c: Filter A

Frequency (Cutoff Frequency) [0...99]
フィルター1のカットオフ周波数を設定します。
この値が大きい程、カットオフ周波数が高くなります。フィルター・タイプのBand Pass(A)とDual BPF(A/B)とは特性の異なるフィルターを使用しているため、ここで同じ設定にしても実際のカットオフ周波数は異なる場合があります。

EG (Cutoff Frequency Modulation EG)

[EG1...EG4, AmpEG]

フィルター 1 のカットオフ周波数に時間的な変化を与えるEGを選択します。

Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)

[-99...+99]

“ 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“ Frequency ”で設定した値を基準(“ EG ”の各レベルが 0 のときに“ Frequency ”で設定した値)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。

Resonance

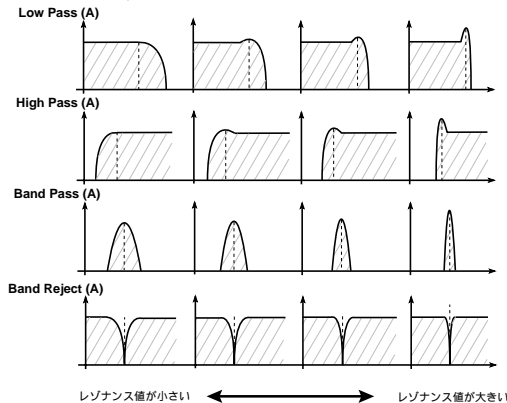
[0...99]

“ 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。

この値が大きい程、効果が大きくなります。レゾナンスを高く設定するとフィルターの出力信号が歪むことがあります。その場合には、「3-1b: Filter Type」の“ A Trim ”を低めに設定してください。

Dual BPF(A/B)では、個々の周波数付近の倍音成分がBand Pass(A)のように変化します。

レゾナンスによる効果



AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

レゾナンスの効き方をコントロールするモジュレーション・ソース(本誌P.49)を選択します。

Intensity (Resonance AMS Intensity) [-99...+99]

“ AMS ”によるレゾナンスの変化量と方向を設定します。

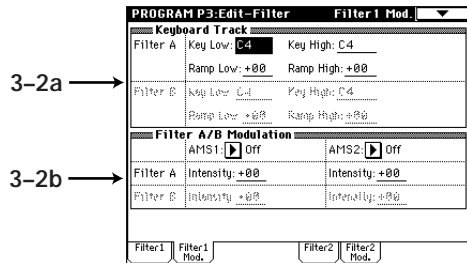
3-1d: Filter B

「3-1b: Filter Type」のTypeにDual BPF(A/B)を選択したときは、この各種パラメータを設定します。

各パラメータは「3-1c: Filter A」を参照してください。

“ EG ”、“ AMS ”は「3-1c: Filter A」で設定します。

3-2: Filter1 Mod. (Filter 1 Modulation)



3-2a: FilterA/B Keyboard Track

フィルター 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。

Filter A:

Key Low

[C-1...G9]

Lowerキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

Key High

[C-1...G9]

Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって値を入力することができます。

Ramp Low

[-99...+99]

“ Key Low ”よりも低い音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。

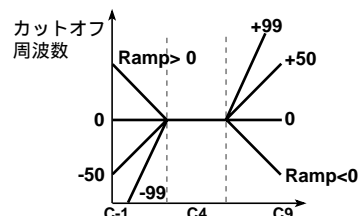
- 50 で鍵盤の音程変化と一致します。

Ramp High

[-99...+99]

“ Key High ”よりも高い音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。



Filter B:

“ Filter A ”と同様に“ Key Low ”、“ Key High ”、“ Ramp Low ”、“ Ramp High ”の設定をします。

3-2b: Filter A/B Modulation

Filter A:

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)

[Off...MIDI:CC#83]

カットオフ周波数の変調をコントロールするモジュレーション・ソース 1(☞本誌P.49)を選択します。

Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)

[-99...+99]

“ AMS1 ”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。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

[Off...MIDI:CC#83]

カットオフ周波数の変調をコントロールするモジュレーション・ソース 2(☞本誌P.49)を選択します。

Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)

[-99...+99]

“ AMS2 ”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。

Filter B:

“ Filter A ”で設定した“ AMS1 ”、“ AMS2 ”に対する“ Intensity ”を設定します。

3-3: Filter2

パラメータの内容は「 3-1: Filter1 」を参照してください。

3-4: Filter2 Mod. (Filter 2 Modulation)

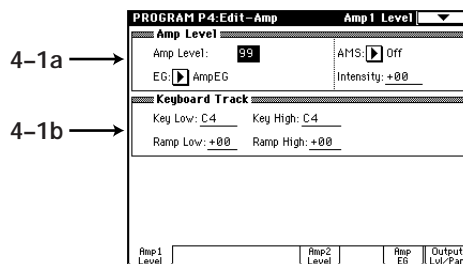
パラメータの内容は「 3-2: Filter1 Mod. 」を参照してください。

Program P4: Edit-Amp

音量に関する設定を行ないます。

独立した2系統のアンプがあり、Ampに入力される信号は、「 3-1a: Routing 」(☞本誌P.39)によって決まります。

4-1: Amp1 Level (Amplifier 1 Level)



4-1a: Amp Level

Amp Level [0...99]

“ Amp 1 ”の音量レベルを設定します。“ Amp 1 ”への入力信号は、「 3-1a: Routing 」の設定によります。

EG (Amplitude Modulation EG)

[EG1...EG4, AmpEG]

“ Amp 1 ”の音量レベルに時間的な変化を与える“ EG ”を選択します。各EGの設定については、「 4-3: Amp EG 」 「 Program P6 」を参照してください。

AMS (Alternate Modulation Source)

[Off...MIDI:CC#83]

“ Amp 1 ”の音量レベルをコントロールするモジュレーション・ソース(☞本誌P.49)を選択します。

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

“ AMS ”による音量レベルの変化の深さと方向を設定します。

4-1b: Keyboard Track

Key Low [C-1...G9]

Lowerキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

Key High [C-1...G9]

Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

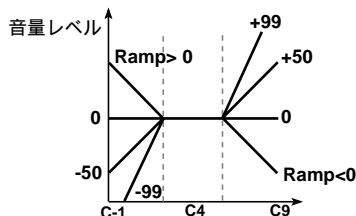
note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって値を入力することができます。

Ramp Low [-99...+99]

“Key Low”より低い音での音量レベルに対するキーボード・トラックの傾きを設定します。

Ramp High [-99...+99]

“Key High”より高い音での音量レベルに対するキーボード・トラックの傾きを設定します。

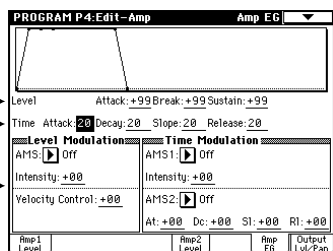


“ Ramp Low ”や“ Ramp High ”の値を + 方向に設定するときは、「 4-1a: Amp Level 」の“ Amp Level ”の値を下げておく必要があります。

4-2: Amp2 Level (Amplifier 2 Level)

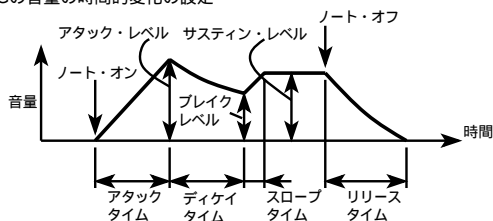
“ Amp 2 ”に関する設定を行いません。「 4-1: Amp1 Level 」のパラメータと同様な構成になっています。

4-3: Amp EG (Amplifier Envelope Generator) AMSOURCE



Amp EGを設定します。Amp 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。また、Amp EGは汎用のコントローラとして使用することができるため、音量をコントロールする以外にもさまざまなパラメータに時間的な変化を与えることができます。

Amp EGの音量の時間的変化の設定



4-3a: Level (Amp EG Level)

Attack (Attack Level) [0...99]

アタック・タイムを経過したときの音量レベルを設定します。

Break (Break Level) [0...99]

ディケイ・タイムを経過したときの音量レベルを設定します。

Sustain (Sustain Level) [0...99]

スロープ・タイムを経過後の音量レベルの設定をします。

4-3b: Time (Amp EG Time)

Attack (Attack Time) [0...99]

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

Decay (Decay Time) [0...99]

アタック・タイムが終了してからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope (Slope Time) [0...99]

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

Release (Release Time) [0...99]

ノート・オフ(鍵盤を離す)から音量がゼロになるまでの時間を設定します。

4-3c: Level Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

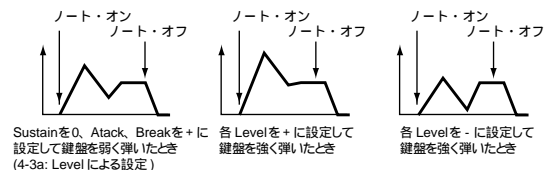
[Off...MIDI:CC#83]

“ Amp EG ”のレベルをコントロールするモジュレーション・ソース(本誌P.49)を選択します。

Intensity (EG Level AMS Intensity) [-99...+99]
 “AMS”による“ Amp EG ”のレベル変化の深さと方向を設定します。

Velocity Control [-99...+99]
 “ Amp EG ”のレベルをペロシティでコントロールする変化の深さと方向を設定します。

Amp1 EG 変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



4-3d: Time Modulation

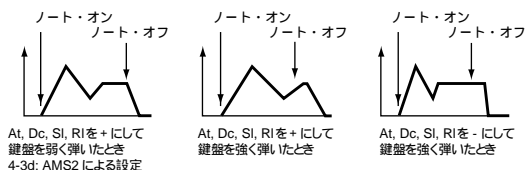
AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]
 “EG”のタイムをコントロールするモジュレーション・ソース1(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (EG Time AMS1 Intensity) [-99...+99]
 “AMS1”による“ Amp EG ”各タイムの変化の深さと方向を設定します。

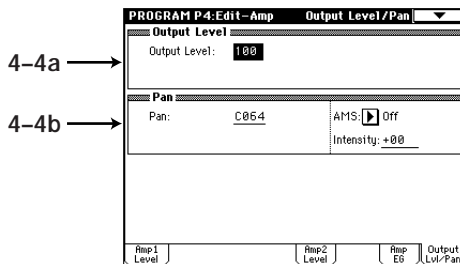
AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off...MIDI:CC#83]
 “ Amp EG ”のタイムをコントロールするモジュレーション・ソース2(⇒本誌P.49)を選択します。

At (Attack Time AMS2 Intensity) [-99...+99]
Dc (Decay Time AMS2 Intensity) [-99...+99]
Sl (Slope Time AMS2 Intensity) [-99...+99]
Rl (Release Time AMS2 Intensity) [-99...+99]
 “AMS2”による各タイムの変化の深さと方向を設定します。

Amp EG 変化 (タイム) (AMS2=Velocity, Intensity= + の値)



4-4: Output Level / Pan



4-4a: Output Level

Output Level [0...127]
 Ampを通過した後の出力レベルを設定します。

4-4b: Pan

Pan [L000...C064...R127]
 オシレーター1のパン(音の定位)を設定します。
 L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切ります。

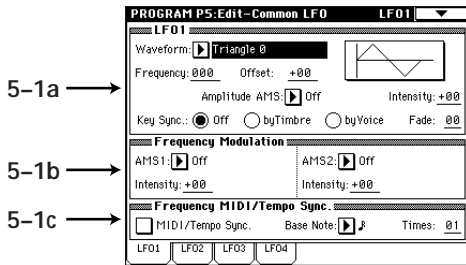
AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
 “Pan”の設定を基準に、アンプ1のパンをコントロールするモジュレーション・ソース(⇒本誌P.49)を選択します。

Intensity (Panpot AMS Intensity) [-99...+99]
 “AMS”によるアンプ1のパンの変化の深さと方向を設定します。

Program P5: Edit-Common LFO

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

5-1: LFO 1 AMSSource



5-1a →

5-1b →

5-1c →

Frequency

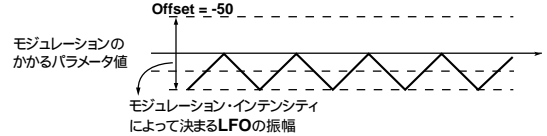
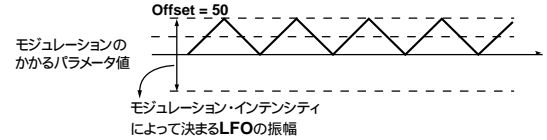
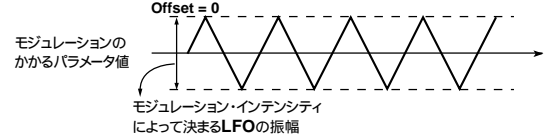
[0...199]

LFO周波数を設定します。

Offset

[-50...+50]

LFO波形の中心となる値を設定します。



Amplitude AMS (Alternate Modulation Source 1)

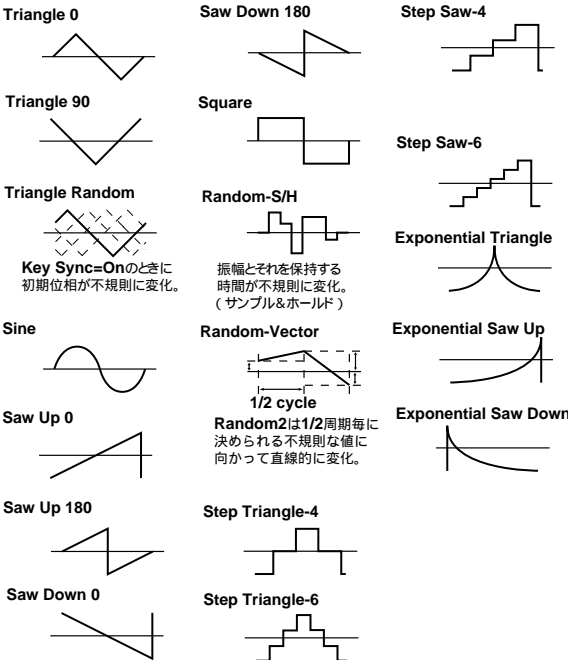
[Off...MIDI:CC#83]

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(本誌P.49)を選択します。

5-1a: LFO1

Waveform [Triangle 0...Exponential Saw Down]

LFO波形を設定します。



Intensity (Amplitude AMS Intensity)

[-99...+99]

AMSによるLFO波形の振幅を変化させる量と方向を設定します。

Key Sync

[Off/by Timbre/by Voice]

キー・シンク(ノート・オンによってLFO波形の位相を初期状態に戻すこと)の設定をラジオ・ボタンで選びます。

Off: ノート・オンに関係なくLFOが動作(発振)します。
by Timbre: 何もノート・オンされていない状態から最初のノート・オンによって全てのボイスのLFOに対してキー・シンクがかかります。

by Voice: ノート・オンされたボイスのLFOそれぞれに対してキー・シンクがかかります。

Key Sync = byTimbre / byVoice



Key Sync = Off



Fade [0...99]
LFOの振幅が0から最大になるまでの時間を設定します。

5-1b: Frequency Modulation

LFOの周期を2つのオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
[Off...MIDI:CC#83]
LFO周波数をコントロールするためのモジュレーション・ソース1(☞本誌P.49)を選択します。

Intensity (Frequency AMS1 Intensity) [-99...+99]
“AMS1”による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
[Off...MIDI:CC#83]
LFO周波数をコントロールするモジュレーション・ソース2(☞本誌P.49)を選択します。

Intensity (Frequency AMS2 Intensity) [-99...+99]
“AMS2”による効果の深さと方向を設定します。

5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.


MIDI/Tempo Sync.

チェックする: LFOの周期がテンポ (MIDI Clock) に同期します。このとき、“Frequency”(5-1a)、“Frequency Modulation”(5-1b) で設定した値は無効になります。

Base Note [♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯]
Times [01...16]

“MIDI/Tempo Sync.”にチェックしてるとき、“♪(Tempo)”に対する音長“Base Note”、倍数“Times”を設定します。これらによりOSC1 LFO1の周期が決定します。例えば“Base Note”が♪(4分音符)、“Times”を04に設定すると、LFOは4拍での1周期になります。

アルペジエーター、シーケンサーの“♪(Tempo)”を変化させても、LFOは常に4拍周期となります。

 Globalモードの「1-1a:MIDI Clock」(☞TRITONのParameter Guide P.118)がInternalの場合はプログラムで設定されるテンポに、External MIDIまたはExternal PC I/Fの場合は、外部MIDI機器から受信したMIDIクロックに同期します。

5-2: LFO 2 

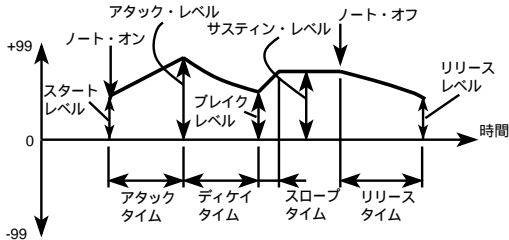
5-3: LFO 3 

5-4: LFO 4 

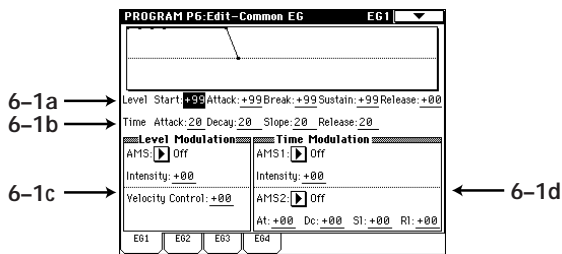
LFO 2、LFO 3、LFO 4の各パラメータは「45-1: LFO 1」と同様の構成になっています。「45-1: LFO 1」を参照してください。

Program P6: Edit-Common EG

4基の汎用のEGの設定をします。これらは各セクションでパラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音に時間的な変化を与えます。



6-1: EG 1 **AMSource**



6-1a: Level (EG Level)

Start (Start Level) [-99...+99]
ノート・オン時の値を設定します。

Attack (Attack Level) [-99...+99]
アタック・タイムを経過したときの値を設定します。

Break (Break Level) [-99...+99]
ディケイ・タイムを経過したときの値を設定します。

Sustain (Sustain Level) [-99...+99]
スロープ・タイムを経過後の値の設定をします。

Release (Release Level) [-99...+99]
ノート・オフからリリース・タイムを経過後の値を設定します。

6-1b: Time (EG Time)

Attack (Attack Time) [0...99]
ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベルに到達す

るまでの時間を設定します。
値が0のときは一瞬のうちに移行し、99に設定するとゆっくりと移行します。

Decay (Decay Time) [0...99]
アタック・タイムが終了してからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope (Slope Time) [0...99]
ディケイ・タイムが終了してからサスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Release (Slope Time) [0...99]
ノート・オフ(鍵盤を離す)からリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

6-1c: Level Modulation

AMS (Alternate Modulation Source) [Off...MIDI:CC#83]
“EG”のレベルをコントロールするモジュレーション・ソース(本誌P.49)を選択します。

Intensity (EG Level AMS Intensity) [-99...+99]
“AMS”によるEGのレベル変化の深さと方向を設定します。

Velocity Control [-99...+99]
“EG”のレベルをベロシティでコントロールする際の変化の深さと方向を設定します。

EG1 変化(レベル) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



6-1d: Time Modulation

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off...MIDI:CC#83]
“EG”のタイムをコントロールするモジュレーション・ソース1(本誌P.49)を選択します。

Intensity (EG Time AMS1 Intensity) [-99...+99]
“AMS1”によるアンブEG各タイムの変化の深さと方向を設定します。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

[Off...MIDI:CC#83]

“ EG ”のタイムをコントロールするモジュレーション・ソース2(☞本誌P.49)を選択します。

At (Attack Time AMS2 Intensity) [-99...+99]

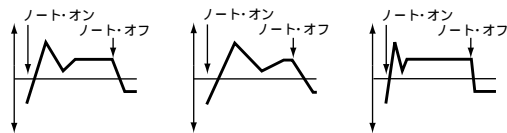
Dc (Decay Time AMS2 Intensity) [-99...+99]

Sl (Slope Time AMS2 Intensity) [-99...+99]

Rl (Release Time AMS2 Intensity) [-99...+99]

“ AMS2 ”による各タイムの変化の深さと方向を設定します。

EG1 変化(タイム) (AMS2=Velocity, Intensity= + の値)



At, Dc, Sl, Rl を + に設定して
鍵盤を弱く弾いたとき
(6-1d: AMS2 による設定)

At, Dc, Sl, Rl を + に設定して
鍵盤を強く弾いたとき

St, At, Br を - に設定して
鍵盤を強く弾いたとき

6-2: EG 2 **AMS**Source

6-3: EG 3 **AMS**Source

6-4: EG 4 **AMS**Source

EG 2、EG 3、EG 4 の各パラメータはEG 1 と同様の構成になっています。「6-1: EG 1」を参照してください。

Program P7: Edit-Arpeggiator

アルペジエーターに関する各種設定をします。
パラメータ等はTRITONのParameter GuideのP.22
「Program P7」を参照してください。

Program P8: Edit-Insert Effect

インサート・エフェクトに関する各種設定をします。
パラメータ等はTRITONのParameter GuideのP.24
「Program P8」を参照してください。


Program P9: Edit-Master Effect

マスター・エフェクトに関する各種設定をします。
パラメータ等はTRITONのParameter GuideのP.26
「Program P9」を参照してください。

Combination モード

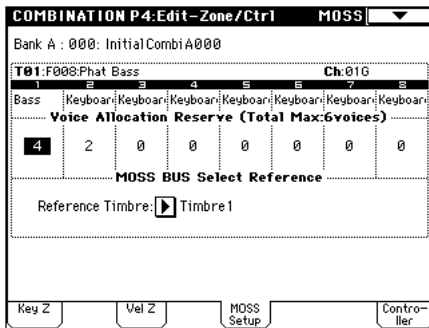
Combination P4: MOSS Setup

バンクFの発音に関する設定を行います。

 バンクA～E、Gのプログラムに対しては、この設定は無効です。

4-3: MOSS Setup

バンクFのプログラムを使用したときのボイス数と、エフェクトや独立オーディオ出力のルーティングを設定します。




Voice Allocation Reserve (Total Max:6voices)

[0 ... 6]

ティンバーごとに、バンクFのプログラムが選択されたときの、ボイス数を設定します。すべてのティンバーで合計が最大6ボイスになるように設定します。

0にすると、そのティンバーのバンクFのプログラムは発音しません。マルチ・ティンバーで使用するときは、本誌P.8“マルチ・ティンバーの設定”を参照してください。

 ティンバーのバンク / プログラム・チェンジで、バンクA～E、GのプログラムからバンクFのプログラムへ変更した場合、この設定にしたがって発音します。0に設定してあるティンバーでは、バンクFのプログラムに変更しても発音しません。バンクFを選ぶ前にあらかじめここを設定してください。

MOSS BUS Select Reference

[Timbre1 ... Timbre8]

バンクFのプログラムを使用するすべてのティンバーのインサート / マスター・エフェクトや独立オーディオ出力のルーティングを設定します。ティンバーのインサート / マスター・エフェクトや独立オーディオ出力のルーティングは、ここで選択したティンバーの設定が使用されます (個々に設定できません)。

ティンバーのインサート / マスター・エフェクトや独立オーディオ出力へのルーティングの設定は、Program P8: Routingタブで行います。本誌P.8“マルチ・ティンバーの設定”を参照してください。

note 選択するTimbre1～8は、バンクFのプログラムを使用するティンバーでなくてもかまいません。

note センド1、2の実際のレベルは、バンクA～E、Gのプログラムを使ったティンバーでは、ティンバーをプログラムのセンド・レベルをかけ算したものになりますが、バンクFのプログラムを使ったティンバーでは、ティンバーのセンド・レベルの値がそのまま実際のレベルとなります。

5. 資料

バンク F 使用時の注意

プログラムの変更時の発音について

発音しながらバンクFのプログラムを変更すると、バンクFの発音が止まります。次のノート・オンでプログラム・チェンジ後のプログラムが発音します。

プログラム・チェンジ(MIDI)の受信について

プログラムで使用しているオシレータ・タイプによっては、プログラム・チェンジを受信してからバンクFのプログラムが切り替わるまでに多少時間がかかる場合があります。プログラムを切り替えるときは、プログラム・チェンジとノート・オンとの間隔を十分にとってください。

ノイズについて

プログラムに使用しているオシレータのパラメータ設定やエフェクト設定などの相互作用により、音色にノイズが混ざることがあります。また、プログラムの選択直後(1秒以内)に発音すると、出力した音にノイズが混ざることがあります。

•複数のティンバーでバンクFのプログラムを使用する場合マルチ・ティンバーで演奏するときに、バンクFのプログラムが発音している場合、そのティンバー・ナンバーより前のティンバー・ナンバーで、プログラムをバンクFへ変更すると発音中のバンクFの音にノイズが入ります。

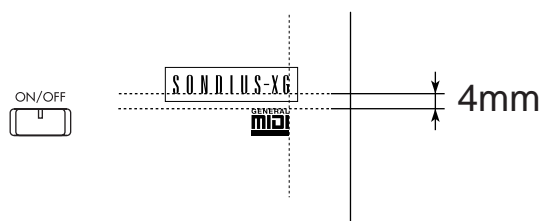
データダンプの互換性

バンクFのプログラムは、Prophecy、Z1、TRINITY V3、TRINITY MOSS-TRIのプログラムとの互換性はありませぬ。

Sondius-XG シールの張り付け

付属のシールはフロントパネルの右側にお張りください。

⇨下図参照



Modulation Source List

Off
EG 1
EG 2
EG 3
EG 4
Amp EG
LFO 1
LFO 2
LFO 3
LFO 4
Portamento
Note No. Linear
Note No. Exp.
Note Split High
Note Split Low
Velocity Soft
Velocity Med.
Velocity Hard
After Touch
JS X
JS +Y: CC#01
JS -Y: CC#02
JS +Y & AT/2*
JS -Y & AT/2*
Pedal: CC#04
Ribbon: CC#16
Ribbon +X
Ribbon -X
Slider: CC#18
KnobMod1: #17
KnobMod2: #19
KnobMod3: #20
KnobMod4: #21
KnobMod1 [+]
KnobMod2 [+]
KnobMod3 [+]
KnobMod4 [+]
Damper: #64
SW 1: CC#80
SW 2: CC#81
Foot SW: #82
MIDI: CC#83

* AT/2ではAfter Touchの半分のアフタータッチ効果です。

Voice Name List

Combination (MOSS.PCG)

#	Name Category	Arp.SW	Pattern A Pattern B	Run Run	Mod.SW1 Mod.SW2	Knob1 Knob2	Knob3 Knob4
B000	Forest Piano Keyboard	Off	P001: DOWN P000: UP	On On	Octave Down Lock JS(-Y) & Ribbon	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B001	!! MOSSPOWER !! Rhythmic Pattern	On	U153: Drum'n'Bass 1 U043: Trance Bass Riff	On On	Mod.SW1 (CC#80) Portamento SW (CC#65)	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B002	Eternal Partners Guitar/Plucked	Off	U1013: BalladPicking GT P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Volume (CC#07) Expression (CC#11)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B003	Dirty Moss Sax LeadSplits	Off	U165: Smooth Hop P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B004	Water Pad MotionSynth	Off	P000: UP P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Volume (CC#07) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B005	Intimate Orch Orchestral	Off	U029: Arco Arpeggio P001: DOWN	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y)	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B006	RETRO Rocket Spl LeadSplits	On	P004: RANDOM U095: Retro Pattern	On On	Portamento SW (CC#65) Lock JS(-Y) & Ribbon	F/A Decay (CC#75) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B007	MossTrumpets Cut BrassReed	Off	U068: 7-tone Ostinato P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Octave Down	F/A Attack (CC#73) F/A Release (CC#72)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B008	45' Splitmoss BassSplits	Off	U145: 8 Beat U151: Latin-drums	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) F/A Attack (CC#73)	Knob Mod.3 (CC#20) F/A Decay (CC#75)
B009	Telegraph Unison Rhythmic Pattern	On	U147: Shuffle 2 U162: House 2	On On	Mod.SW1 (CC#80) Octave Down	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B010	Pure Ac.Guitar Guitar/Plucked	Off	U102: ONCE! P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	F/A Attack (CC#73) Volume (CC#07)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B011	Cyber Sly Heart Complex & SE	On	U150: Bossa Nova U155: Drum'n'Bass 3	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Filter Resonance (CC#71) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B012	Winter Bells Bell/Mallet/Perc	Off	P001: DOWN P000: UP	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y)	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B013	Trance Leader Synth	Off	U118: Techno Riff 7 P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Portamento SW (CC#65)	F/A Attack (CC#73) F/A Sustain (CC#70)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B014	Sweep & Cool Keyboard	Off	U150: Bossa Nova U164: New Disco 2	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B015	Moss Stencil Pads	Off	U109: Up uP UP Up uP U107: 8th Chunk	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B016	Gaterhythm Rhythmic Pattern	On	U158: Drum'n'Bass 6 U043: Trance Bass Riff	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	F/A Decay (CC#75) Knob Mod.2 (CC#19)	Filter EG Int. (CC#79) Knob Mod.4 (CC#21)
B017	UnisonMoss SYNC Synth	Off	U148: Jazz 1 U060: Crazy Bee	On On	Mod.SW1 (CC#80) Octave Down	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B018	Metallic Clavi Keyboard	Off	U125: Trance Riff 1 P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	F/A Sustain (CC#70) Knob Mod.4 (CC#21)
B019	Moss Soprano SP LeadSplits	Off	U164: New Disco 2 U107: 8th Chunk	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B020	Topper Split BassSplits	Off	U051: Old Dance Bass 2 P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y)	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B021	Talkabout Complex & SE	On	U145: 8 Beat U151: Latin-drums	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B022	Flute Moss Split LeadSplits	Off	U165: Smooth Hop U034: TechnoBass Riff2	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B023	DigiStrat Guitar Guitar/Plucked	Off	U016: Soul Strum GT P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B024	120 To Sync Rhythmic Pattern	On	U145: 8 Beat P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	F/A Attack (CC#73) Filter Resonance (CC#71)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B025	BIG Synth Saws Synth	Off	U125: Trance Riff 1 P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	F/A Sustain (CC#70) Knob Mod.4 (CC#21)
B026	Sleepy Bells Bell/Mallet/Perc	Off	U143: Penta-Fall P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B027	Wurlysizer ArpSW Keyboard	On	P000: UP P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B028	Moss Brass Split BrassReed	Off	U175: BD/HH/SD 16ths U054: Walkin' Bass	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	F/A Attack (CC#73) F/A Release (CC#72)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)

#	Name Category	Arp.SW Pattern A Pattern B	Run Run	Mod.SW1 Mod.SW2	Knob1 Knob2	Knob3 Knob4
B029	Soul-DrumOnKnob1 LeadSplits	Off U144: 1Note Repeat-Lo U166: HipHop 1	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B030	Geronimoss Rhythmic Pattern	On U145: 8 Beat P000: UP	On Off	Lock JS(-Y) & Ribbon Mod.SW2 (CC#81)	Mod.SW1 (CC#80) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B031	Moss Power Split BassSplits	Off U030: DanceBass Riff 1 P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	F/A Attack (CC#73) F/A Release (CC#72)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B032	Bright Moss Keyboard	Off U155: Drum'n'Bass 3 U035: TechnoBass Riff3	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Mod.SW2 (CC#81) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B033	Tell me Thelma Rhythmic Pattern	On U146: Shuffle 1 U165: Smooth Hop	On On	Lock JS(-Y) & Ribbon Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Mod.SW2 (CC#81) Knob Mod.4 (CC#21)
B034	SquareTubeSea Pads	Off U109: Up uP UP Up uP P002: ALTERNATE1	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	F/A Attack (CC#73) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B035	Moss Sax Split LeadSplits	On P000: UP U144: 1Note Repeat-Lo	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Filter Cutoff (CC#74) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B036	System Start-Up MotionSynth	Off P000: UP P000: UP	Off Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	F/A Sustain (CC#70) Knob Mod.4 (CC#21)
B037	AwesomeStringPad Strings	Off U029: Arco Arpeggio U022: Piano Arpeggio 1	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B038	CyberSynthBass Synth	Off U123: Echo Riff P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Portamento SW (CC#65)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B039	Moss BRASS Sect BrassReed	Off U149: Jazz 2 U152: Heavy Rock	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Filter Cutoff (CC#74) F/A Release (CC#72)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B040	Z-Lead Moss Synth	Off U147: Shuffle 2 U162: House 2	On On	Octave Down Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B041	Moss Srave Rhythmic Pattern	On U112: Techno Riff 1 U175: BD/HH/SD 16ths	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B042	NewTouchGuitar Guitar/Plucked	Off U093: Bossa Arpeggio U004: Guitar Strum 5	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B043	*Water Exchange* MotionSynth	On U109: Up uP UP Up uP U109: Up uP UP Up uP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y)	Filter Cutoff (CC#74) F/A Attack (CC#73)	Filter Resonance(CC#71) Knob Mod.4 (CC#21)
B044	Crystal Bells Bell/Mallet/Perc	Off P000: UP P001: DOWN	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B045	1+3 Splitmoss BassSplits	Off U145: 8 Beat U151: Latin-drums	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) F/A Attack (CC#73)	Knob Mod.3 (CC#20) F/A Decay (CC#75)
B046	Cutt Da Clav Keyboard	Off U046: Euro Bass P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B047	Calm Move MotionSynth	On P000: UP P002: ALTERNATE1	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Mod.SW2 (CC#81) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B048	Moss Stamina Rhythmic Pattern	Off U175: BD/HH/SD 16ths P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B049	Palawaters MotionSynth	On U144: 1Note Repeat-Lo P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B050	Nu Gtr Pad ArpSw Guitar/Plucked	Off P000: UP P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B051	UnisonMoss ST Synth	On U071: 5-tone Trance 1 U062: Stepping Note	On On	Mod.SW1 (CC#80) Octave Down	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B052	Session Split BassSplits	Off U146: Shuffle 1 U150: Bossa Nova	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y)	Mod.SW1 (CC#80) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B053	MosStrings ArpSW Strings	On U144: 1Note Repeat-Lo P000: UP	On Off	Lock Ribbon Lock JS(-Y)	Filter Cutoff (CC#74) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B054	FluteInAmbySauce LeadSplits	On U144: 1Note Repeat-Lo P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B055	Windy Guitar Guitar/Plucked	On P004: RANDOM U102: ONCE!	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B056	3FingerGateGame Rhythmic Pattern	On U150: Bossa Nova U033: TechnoBass Riff1	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	F/A Attack (CC#73) Knob Mod.2 (CC#19)	F/A Decay (CC#75) Knob Mod.4 (CC#21)
B057	NakedClav->ArpOn Synth	Off P000: UP P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)

#	Name Category	Arp.SW Pattern A Pattern B	Run Run	Mod.SW1 Mod.SW2	Knob1 Knob2	Knob3 Knob4
B058	Little Angels Bell/Mallet/Perc	Off P004: RANDOM P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) F/A Attack (CC#73)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B059	Moss of the Tyne Keyboard	Off U150: Bossa Nova P000: UP	On Off	Octave Down Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B060	Violins & Reeds Orchestral	Off P002: ALTERNATE1 U028: String Melody	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock Ribbon	F/A Attack (CC#73) F/A Decay (CC#75)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B061	SynMoss 01 LeadSplits	Off U155: Drum'n'Bass 3 U170: Acid Drum	On On	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B062	Moss Split Synth Synth	Off U169: Bigbeats 2 P000: UP	On Off	Mod.SW1 (CC#80) Lock JS(-Y) & Ribbon	Knob Mod.1 (CC#17) F/A Attack (CC#73)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)
B063	Superunison Rhythmic Pattern	On U145: 8 Beat U151: Latin-drums	On On	Mod.SW1 (CC#80) Mod.SW2 (CC#81)	Knob Mod.1 (CC#17) Knob Mod.2 (CC#19)	Knob Mod.3 (CC#20) Knob Mod.4 (CC#21)

コンビネーション・バンク A および B064 ~ B127 は、TRITON のプリセット・コンビネーションと共通です。

Program (MOSSPCG)

Bank F

#	Name	Category	Arp.SW Arpeggio Pattern	OSC1 Type	OSC2 Type
F000	War Birds	FastSynth	Off U048: TEKNO stutter	Standard OSC	Standard OSC
F001	Palawan	MotionSynth	Off U083: Echo Chords 3	Resonance OSC	Organ Model
F002	Whirly E.P.	Keyboard	Off U035: TechnoBass Riff3	Electric Piano Model	Electric Piano Model
F003	Death Lead	LeadSynth	Off U048: TEKNO stutter	Standard OSC	Standard OSC
F004	Zoop 1	Drums	On U045: Funky Tekno Bass	Standard OSC	VPM OSC
F005	Neo Clav	Keyboard	Off U021: Funk Bass/Guitar	Plucked String Model	
F006	Rich Strings	Strings	Off U130: Mallet Roller	Comb Filter OSC	Standard OSC
F007	Speed Comp	MotionSynth	On U032: DanceBass Riff 3	Standard OSC	Standard OSC
F008	Phat Bass	Bass/Synth Bass	Off U042: Dance Bass+Comp	Standard OSC	Standard OSC
F009	Square Hollow	SlowSynth	Off U039: Open Funk Bass 1	Standard OSC	Standard OSC
F010	Frequency Lead	LeadSynth	Off U124: Random Techno	Standard OSC	Standard OSC
F011	Techno Sequence	MotionSynth	Off U014: BalladPicking2GT	Sync OSC	Standard OSC
F012	Blue Guitar	Guitar/Plucked	Off U008: Guitar Picking	Plucked String Model	
F013	Garage Choir	Vocal/Airy	Off U113: Techno Riff 2	Standard OSC	Standard OSC
F014	Bold Trumpet	Brass	Off U060: Crazy bee	Brass Model	
F015	Forest	SE	Off U109: Up uP UP Up uP	Reed Model	
F016	Sweepy Sawz	FastSynth	Off U134: CrazyComputer 3	Standard OSC	Standard OSC
F017	Night Lights	MotionSynth	On U048: TEKNO stutter	Organ Model	VPM OSC
F018	Tine Piano	Keyboard	Off U081: Echo Chords 1	VPM OSC	VPM OSC
F019	Sync Comp	LeadSynth	Off U078: 5-tone Vel Trip	Sync OSC	Standard OSC
F020	Dream Bell	Bell/Mallet	Off P001: DOWN	VPM OSC	Organ Model
F021	SinglePerc Organ	Organ	Off U051: Old Dance Bass 2	Organ Model	Organ Model
F022	Blue Sax	Woodwind/Reed	Off U079: 5-tone Vel Trip	Reed Model	
F023	Vowel Phase Mod	FastSynth	Off U031: DanceBass Riff 2	VPM OSC	Comb Filter OSC
F024	Dyna Slap Bass	Bass/Synth Bass	Off U055: Funk Bass	Plucked String Model	
F025	Wave Drum	Drums	On U177: Percussion	Plucked String Model	
F026	Sub Lead	LeadSynth	Off U124: Random Techno	Standard OSC	Standard OSC
F027	Ocean Calm	SlowSynth	Off U073: 5-tone Trance 3	Organ Model	Organ Model
F028	Metallic Bell	Bell/Mallet	Off U132: CrazyComputer 1	VPM OSC	VPM OSC
F029	Male Ahhs	Vocal/Airy	Off U041: Gated Dance Bass	Standard OSC	Standard OSC
F030	Hard Flute	Woodwind/Reed	Off U081: Echo Chords 1	Reed Model	
F031	Dimension	SE	Off U076: 2-tone Vel Trip	VPM OSC	Resonance OSC
F032	Arena Monster	FastSynth	Off U071: 5-tone Trance 1	Standard OSC	Standard OSC
F033	Butterfly Pad	MotionSynth	On U079: 5-tone Vel Trip	Sync OSC	Standard OSC
F034	Tremolo Synth	FastSynth	Off U085: Dance Comp 1	Standard OSC	Standard OSC
F035	Analog Lead	LeadSynth	Off U126: Trance Riff 2	Standard OSC	Standard OSC
F036	Zoop 2	Drums	Off U033: TechnoBass Riff1	VPM OSC	VPM OSC
F037	Comb Clav	Keyboard	Off U071: 5-tone Trance 1	Comb Filter OSC	Standard OSC
F038	Dream Strings	Strings	Off U141: Cresc/Decresc	Standard OSC	Standard OSC
F039	Zipperling	LeadSynth	Off U036: Tribal Bass	VPM OSC	Standard OSC
F040	Dirty Old Man	MotionSynth	On U065: Gated Pattern 1	Standard OSC	Standard OSC
F041	BPF Sweep	MotionSynth	Off P004: RANDOM	Standard OSC	Standard OSC
F042	Digi Morphious	MotionSynth	On U123: Echo Riff	Standard OSC	Standard OSC
F043	Techno S&H Pad	MotionSynth	On U112: Techno Riff 1	Standard OSC	Standard OSC
F044	Psychedelic Gtr.	Guitar/Plucked	Off U012: CountryPickng2GT	Plucked String Model	
F045	Stream Pad	SlowSynth	Off U140: Trickle	Standard OSC	Organ Model
F046	Zee Solo Violin	Strings	Off U014: BalladPicking2GT	Bowed String Model	
F047	Aliens Chitchat	SE	Off U042: Dance Bass+Comp	Bowed String Model	
F048	Giant REZ Sweep	MotionSynth	Off U075: 2-tone Vel Trip	Standard OSC	Standard OSC
F049	** ACID Rain **	MotionSynth	On U035: TechnoBass Riff3	Comb Filter OSC	Standard OSC
F050	Percussive Ring	FastSynth	Off U097: Staccato Tech	Ring Modulation OSC	VPM OSC
F051	Light Brass Lead	FastSynth	Off U077: 4-tone Vel Trip	Standard OSC	Standard OSC
F052	Bali Bells	Bell/Mallet	Off U130: Mallet Roller	Plucked String Model	
F053	Digital Dulcimer	Guitar/Plucked	On P004: RANDOM	Plucked String Model	
F054	Soprano Sax	Woodwind/Reed	Off U123: Echo Riff	Reed Model	
F055	Moving Picture	MotionSynth	Off U052: Stagger Bass	Standard OSC	Standard OSC

#	Name	Category	Arp.SW Arpeggio Pattern	OSC1 Type	OSC2 Type
F056	Touch FingerBass	Bass/Synth Bass	Off U050: Old Dance Bass 1	Plucked String Model	
F057	Rhythmic Seq	MotionSynth	On U042: Dance Bass+Comp	Standard OSC	Resonance OSC
F058	mini Lead	LeadSynth	Off U062: Stepping Note	Standard OSC	Standard OSC
F059	Osiris	FastSynth	Off U112: Techno Riff 1	Standard OSC	Standard OSC
F060	Reso Bell	Bell/Mallet	On U094: Kalimba groove	Comb Filter OSC	Resonance OSC
F061	Portamento Pad	MotionSynth	Off U140: Trickle	Standard OSC	Standard OSC
F062	Analog Brass	FastSynth	Off U096: Stab Rhythm	Standard OSC	Standard OSC
F063	LFO gating	MotionSynth	Off U058: Syncopation	Standard OSC	Standard OSC
F064	Full Synth	FastSynth	Off U073: 5-tone Trance 3	Standard OSC	Standard OSC
F065	Motion Comb	MotionSynth	Off U131: Comb & Pipe	Ring Modulation OSC	Comb Filter OSC
F066	Direct E.P.	Keyboard	Off U062: Stepping Note	VPM OSC	Electric Piano Model
F067	Morph 3003 Dist	Bass/Synth Bass	On U125: Trance Riff 1	Standard OSC	Standard OSC
F068	Zoop 3	Drums	Off P004: RANDOM	VPM OSC	Ring Modulation OSC
F069	Prophetic Pulse	FastSynth	Off U072: 5-tone Trance 2	Standard OSC	Standard OSC
F070	Huge Strings	Strings	Off P004: RANDOM	Comb Filter OSC	Standard OSC
F071	Rubbery Comp	FastSynth	Off U066: Gated Pattern 2	Standard OSC	Standard OSC
F072	Dark Pop Bass	Bass/Synth Bass	Off U031: DanceBass Riff 2	VPM OSC	VPM OSC
F073	Soft Pad	SlowSynth	Off U130: Mallet Roller	Standard OSC	Standard OSC
F074	Emmer's Sun Syn	FastSynth	Off U037: Acid Bass Riff	Standard OSC	Standard OSC
F075	Victory Pad	MotionSynth	Off U111: Random Up	Standard OSC	Cross Modulation OSC
F076	Nylon Acoustic	Guitar/Plucked	Off U008: Guitar Picking	Plucked String Model	
F077	AEIOU Choir	Vocal/Airy	Off U078: 5-tone Vel Trip	Standard OSC	Organ Model
F078	Bold Trombone	Brass	Off U091: House Organ	Brass Model	
F079	TREXvsHELICOPTER	SE	Off U100: Exressive Triad	Reed Model	
F080	Golden Synth	FastSynth	Off U030: DanceBass Riff 1	Standard OSC	Standard OSC
F081	Vision Makers	MotionSynth	Off U062: Stepping Note	Standard OSC	Sync OSC
F082	Dyna Expressive	Keyboard	Off U025: Piano Comp 2	Electric Piano Model	Electric Piano Model
F083	Deep Sync Lead	LeadSynth	Off P000: UP	Sync OSC	Standard OSC
F084	U.K. Synth Bell	FastSynth	Off U128: Quarks	Standard OSC	Standard OSC
F085	Pipe Organ Full	Organ	Off U137: Step Saw Down	Organ Model	Organ Model
F086	Dirty Sax	Woodwind/Reed	Off U042: Dance Bass+Comp	Reed Model	
F087	Flute Moss	SlowSynth	Off P004: RANDOM	Reed Model	
F088	Freaky Rez Bass	Bass/Synth Bass	Off U037: Acid Bass Riff	Plucked String Model	
F089	Noise Virus	SE	On U059: Happy Dog	Standard OSC	Comb Filter OSC
F090	Phunk Rez Lead	LeadSynth	Off U028: String Melody	Standard OSC	Standard OSC
F091	Comb Flute Pad	FastSynth	Off U073: 5-tone Trance 3	Comb Filter OSC	Standard OSC
F092	Water Bell	Bell/Mallet	Off P004: RANDOM	Resonance OSC	Resonance OSC
F093	'n'Bass	Bass/Synth Bass	Off U034: TechnoBass Riff2	Standard OSC	VPM OSC
F094	Cave Flute	Woodwind/Reed	Off U044: TB Bass Drone	Reed Model	
F095	Cyber Zone	SE	Off U102: ONCE!	VPM OSC	Resonance OSC
F096	HiPass Stuff	FastSynth	Off P003: ALTERNATE2	Standard OSC	Standard OSC
F097	Sunflower	MotionSynth	Off P001: DOWN	Resonance OSC	Comb Filter OSC
F098	Brass Ensemble	FastSynth	Off U101: Vice Squad	VPM OSC	VPM OSC
F099	Unison PWM	LeadSynth	Off P001: DOWN	Standard OSC	Standard OSC
F100	This is Zee One!	MotionSynth	On U087: Flashin' Arp	Resonance OSC	Standard OSC
F101	Analog Comb	FastSynth	Off U063: Trance Comp	Comb Filter OSC	Comb Filter OSC
F102	Antique Strings	Strings	Off U137: Step Saw Down	Standard OSC	Standard OSC
F103	1000 Knives	LeadSynth	Off U031: DanceBass Riff 2	Standard OSC	Ring Modulation OSC
F104	Deep Top Bass	Bass/Synth Bass	Off U134: CrazyComputer 3	Standard OSC	Standard OSC
F105	Pad Rize	MotionSynth	Off U141: Cresc/Decresc	Comb Filter OSC	Standard OSC
F106	Light Res Synth	FastSynth	On U097: Staccato Tech	Standard OSC	Standard OSC
F107	Resomotor	MotionSynth	Off P004: RANDOM	Resonance OSC	Comb Filter OSC
F108	Dirty Strato Gtr	Guitar/Plucked	Off U013: BalladPicking GT	Plucked String Model	
F109	Female Voice	Vocal/Airy	Off U059: Happy Dog	Standard OSC	Organ Model
F110	Saw Horn	FastSynth	Off P003: ALTERNATE2	Standard OSC	Standard OSC
F111	Mad Scientist	SE	Off P000: UP	VPM OSC	Standard OSC

#	Name	Category	Arp.SW Arpeggio Pattern	OSC1 Type	OSC2 Type
F112	Rezzit Oiid	FastSynth	Off U112: Techno Riff 1	Standard OSC	Standard OSC
F113	Harbinger	MotionSynth	Off U134: CrazyComputer 3	Resonance OSC	Comb Filter OSC
F114	Misty Synth	FastSynth	Off U091: House Organ	Organ Model	Organ Model
F115	Soft Syn Brass	FastSynth	Off U126: Trance Riff 2	Standard OSC	Standard OSC
F116	Science Laws	MotionSynth	On P004: RANDOM	Ring Modulation OSC	Sync OSC
F117	Rockin Bee!	Organ	Off U031: DanceBass Riff 2	Organ Model	Organ Model
F118	Hybrid Hardsyn	FastSynth	Off U129: Speed Sequence	VPM OSC	Standard OSC
F119	Inner Space	MotionSynth	On U044: TB Bass Drone	Standard OSC	Organ Model
F120	E.&Syn Bass	Bass/Synth Bass	Off U043: Trance Bass Riff	Plucked String Model	
F121	Noise Burst	Drums	Off U164: New Disco 2	Standard OSC	Standard OSC
F122	Rezo Bass	Bass/Synth Bass	Off U038: Hip Hop Bass1	Standard OSC	Standard OSC
F123	Ground Synth	FastSynth	Off P004: RANDOM	Standard OSC	Standard OSC
F124	Grand image Pad	FastSynth	Off U036: Tribal Bass	Standard OSC	Standard OSC
F125	Big Bass	Bass/Synth Bass	Off U041: Gated Dance Bass	Standard OSC	Standard OSC
F126	Laughter	SE	Off U125: Trance Riff 1	Reed Model	
F127	ANALOG INIT	FastSynth	Off U064: Trance Comp-Maj	Standard OSC	Standard OSC

アフターサービス

保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路などのように機能維持のために必要な部品)の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

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

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内

TEL03(3799)9085

名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51

TEL 052(832)1419

大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F

TEL 06(6374)0691

福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F

TEL 092(531)0166

KORG 株式会社コルグ

本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12

URL: <http://www.korg.co.jp/>