

ポリエンド シンセ マニュアル

Polyend Synth の公式リファレンス

コンテンツ

| | |
|-------------------------------|----|
| 1. 概要 | 9 |
| 1.1 このノートブックの使い方 | 10 |
| 1.2 ハードウェアの概要 | 11 |
| 1.3 起動 | 13 |
| 1.4 ディスプレイとコントロールのレイアウト | 14 |
| 1.5 ユーザーインターフェースの規則 | 15 |
| 1.6 QWERTYキーボード | 16 |
| 1.7 基本的な再生 | 17 |
| 1.8 ワークフローの例 | 18 |
| 1.9 ショートカットコマンド | 19 |
| 2. アーキテクチャ | 21 |
| 2.1 用語集 | 22 |
| 2.2 シンセオーディオ構造 | 24 |
| 2.3 SDカードの構造 | 25 |
| 2.4 設定メニューマップ | 26 |

| | |
|-------------------------|----|
| 3. シーン | 29 |
| 3.1 シーンの最初のステップ | 30 |
| 3.2 シーンを選択 | 31 |
| 3.3 新しいシーンの作成 | 32 |
| 3.4 シーンの保存 | 33 |
| 4. 音符とコード | 35 |
| 4.1 グリッドレイアウト | 36 |
| 4.2 グリッド上で音符を演奏する | 40 |
| 4.3 ポリフォニーとボイス | 41 |
| 4.4 コードとスマートグリッド | 42 |
| 5. シンセサイザー | 47 |
| 5.1 シンセエンジンの概要 | 48 |
| 5.2 シンセプリセットの概要 | 49 |
| 5.3 シンセパラメータオプション | 50 |
| 5.4 シンセの選択と設定 | 51 |
| 5.5 ACDシンセボイス | 54 |
| 5.6 FATシンセボイス | 57 |
| 5.7 WAVS シンセボイス | 60 |
| 5.8 VAPシンセボイス | 65 |
| 5.9 WTFMシンセボイス | 69 |
| 5.10 PMDシンセボイス | 73 |
| 5.11 PHZシンセボイス | 76 |
| 5.12 GRAINシンセボイス | 81 |

| | | |
|------|--------------------|-----|
| 5.13 | マクロ | 85 |
| 5.14 | フィルタ | 88 |
| 5.15 | 封筒 | 90 |
| 6. | エフェクトとモジュレーション | 93 |
| 6.1 | 効果構造 | 94 |
| 6.2 | 効果の概要 | 95 |
| 6.3 | MOD効果 | 96 |
| 6.4 | DEL 効果 | 97 |
| 6.5 | REV効果 | 98 |
| 6.6 | エフェクトの使用 | 99 |
| 6.7 | ミキサーページ | 100 |
| 6.8 | 変調の概要 | 101 |
| 6.9 | 変調の適用 | 102 |
| 6.10 | レベルとゲインステージング | 103 |
| 7. | シーケンサーとアルペジエーター | 105 |
| 7.1 | シーケンサーとアルペジエーターの概要 | 106 |
| 7.2 | シーケンサーの概要 | 107 |
| 7.3 | シーケンサーの使用 | 108 |
| 7.4 | ARPの概要 | 110 |
| 7.5 | アルペジエーターの使用 | 111 |
| 8. | MIDI と接続性 | 115 |
| 8.1 | MIDI用語 | 116 |
| 8.2 | シンセのための基本的なMIDI概念 | 117 |

| | | |
|-----|-------------------------|-----|
| 8.3 | MIDI設定 | 118 |
| 8.4 | 外付けキーボードの設定 | 119 |
| 8.5 | 外部制御変更メッセージ | 120 |
| 8.6 | 外部プログラム変更メッセージ | 122 |
| 8.7 | 外部DAWコントロール | 124 |
| 8.8 | MIDI CC マッピング | 125 |
| 9. | システム | 129 |
| 9.1 | 一般的なファームウェアアップデート | 130 |
| 9.2 | 緊急ファームウェアアップデート | 131 |
| 9.3 | グリッドパッドの動作設定 | 132 |
| 9.4 | USB ストレージモード | 133 |
| 9.5 | SDカードの互換性とバックアップ | 134 |
| 9.6 | CPUパフォーマンスの考慮 | 136 |
| 9.7 | 公式仕様 | 137 |
| 10. | 索引 | 139 |

1

概要

Synth は、マルチエンジンのポリフォニック シンセサイザーです。3 つの Synth エンジンで構成されており、それぞれ利用可能なエンジン モデルから選択できます。一部のエンジンは、Polyend Tracker および Play ファミリーのデバイスで考案された、馴染みのある要素を備えています。その他のエンジンは新しく、クラシック シンセからインスピレーションを得たもので、サウンドの可能性をさらに広げています。Synth のワークフローと構造は、「シーン」を中心に展開します。シーンは、サウンドとパターンを作成するプリセット、マクロ、設定、エフェクト、パラメーターなど、すべての要素のコレクションです。これらは SD カードに保存されます。

各シンセには独自の特性があり、通常はフィルター、エンベロープ、適用されたモジュレーションで設定されます。マクロを使用すると、複数のパラメータを 1 つのノブで制御できます。

Synthには3つの設定可能なマクロノブがあります。

シーケンサーとアルペジエータを使用すると、パッドを手動で演奏するだけでなく、パターンを録音および生成できます。最後に、エフェクトセクションは、Mod、Delay、および Reverb エフェクトで構成されています。これらはセンド エフェクトとして動作し、シンセ オーディオ出力の一定量が各エフェクトに送信され、その後マスター出力にミックスされます。シンセ サウンドはミキサー セクションで結合および制御され、エフェクト センドとパンも制御されます。このセクションでは、ハードウェアを紹介し、シンセ コンポーネントの一般的な概要を示します。

1 概要

1.1 このノートブックの使い方

この本は、正式なリファレンスとユーザー独自のメモやコメントを組み合わせ、総合的な Synth ガイドをまとめたものです。

セクションは、ウォークスルー、ステップバイステップのガイド、ヒントなど、ワークフロー全体を網羅するようにレイアウトされています。一部のページには広い余白があり、一部のページは意図的に空白になっているため、独自のメモを作成できます。

制御規則。

(ノブ)

丸括弧はタッチ キャパシティブ ノブを表します。選択した機能は、状況に応じて制御または変更できます。ノブには、プライマリ機能名またはセカンダリ機能名が付けられます。また、多機能画面ナビゲーション ノブも含まれており、(画面) というラベルが付いています。

[関数]

角括弧には、物理的に専用されたボタンで選択可能な機能（シフトアクセス可能なプライマリまたはセカンダリ機能）が含まれます。例としては、[エンジン] や [シーン] などがありません。

[機能] + [オプション]

複数のボタンを同時に選択する必要がある機能は、各ボタンの間に + 記号が表示されます。例として、[Shift] + [Effects] コマンドがあります。二次機能ラベルには名前が付けられます。

[ダイナミックスクリーンキー]

ディスプレイ画面の下にある 3 つのダイナミック スクリーン ボタンは、斜体テキストで識別されます。各ボタンの実際の機能は、現在のコンテキストに応じて変わります。ボタンの機能は、デバイスの各物理ボタンの上の画面に表示されます。これらは、3 つのシンセのそれぞれを選択するために一般的に使用されます。

[パッド]

5x12 のパッド ボタンはそれぞれ [Pad] で表されます。これらの機能は、Synth 内で選択されたモードと機能によって異なります。

'文章'

画面メニューのオプションとテキストは引用符で示されます。

注記

ここに書かれている

あなたのメモは

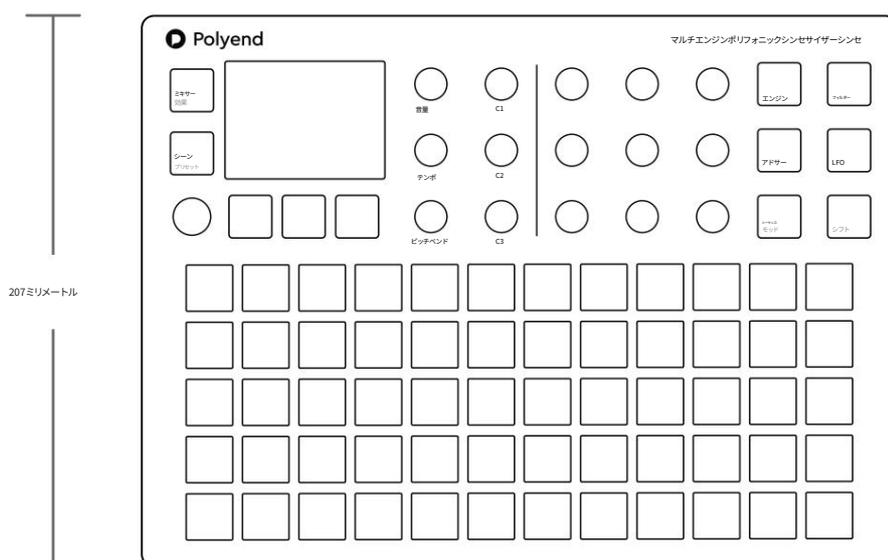
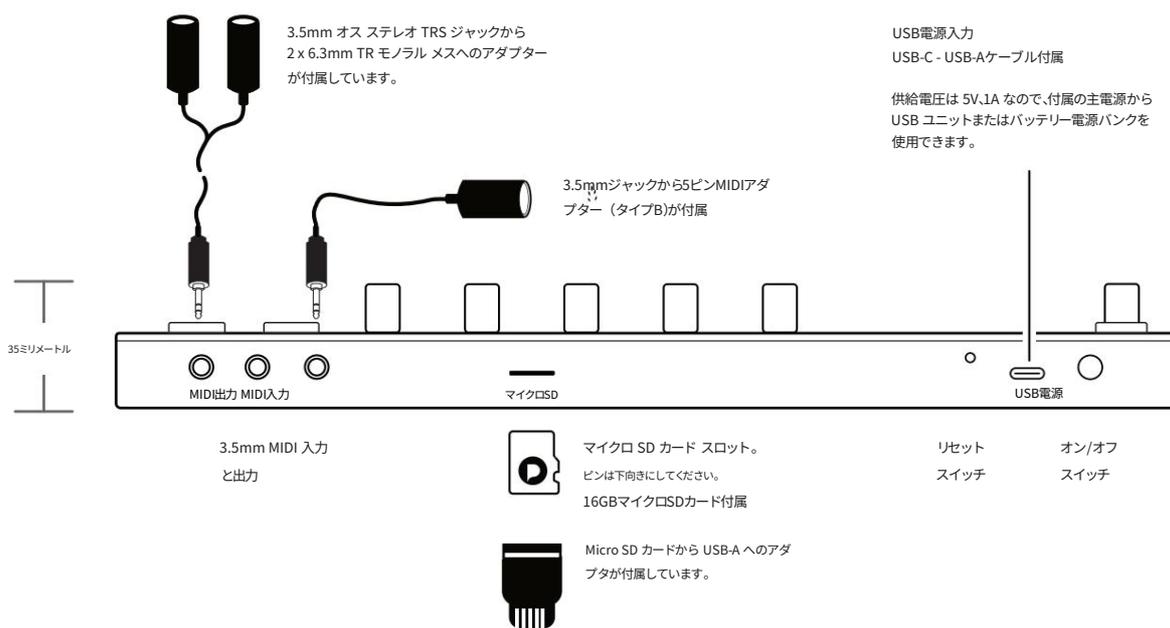
知っていましたか？

Synth は「シンセサイザー」と略されます。これまでシンセサイザー

RCA の録音帯、1955 年にリリースさ

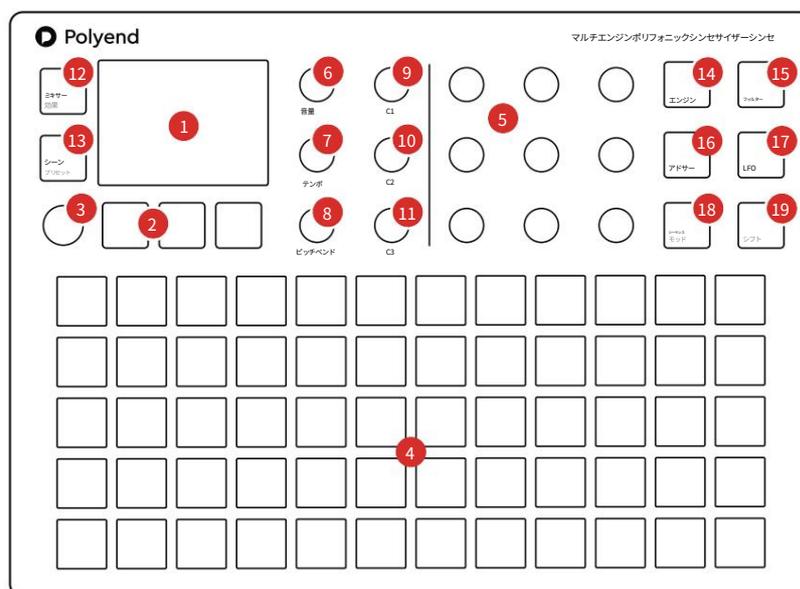
1.2 ハードウェアの概要

3.5mm ステレオ オーディオ出力はヘッドフォン出力としても機能します。



1概要

- 1 LCDディスプレイ
高解像度ディスプレイ。
- 2 シンセエンジン / マルチファンクションボタン
各 [Screen] ボタンは、3つのシンセ エンジンのいずれかを選択するか、機能メニューで定義されたオプションを選択します。
- 3 多機能スクリーンノブ
クリック可能なエンコーダー。クリックしてメイン メニューを選択します。回すとシンセ機能ページが切り替わります。(画面)
- 4 グリッドパッド
5 x 12 シリコン [パッド]。3つのシンセ エンジンの演奏と制御用に構成可能です。
- 5 パラメータノブ
9つのダイナミック ノブは、画面に表示される機能のそれぞれのパラメータセットを制御します。
- 6 マスターボリューム
プライマリマスター (Vol)dBレベルの制御。
- 7 テンポとスイング
グローバル (テンポ)を調整します。範囲は 10 ~ 400 ビート/分です。Shift キーを使用してスイングを 25% ~ 75% に調整します。
- 8 ピッチバンド
ノブを回している間のみ、(ピッチバンド)値を -100から+100に調整します。ノブを離すと0にリセットされます。



- 9 マクロ1とコンボコントロール。
1つの(C1)ノブを使用して、すべてのシンセ エンジンまたは選択したシンセ エンジンのシンセ マクロまたは関連する共通パラメータを調整します。
- 10 マクロ2とコンボコントロール。
1つの(C2)ノブを使用して、すべてのシンセ エンジンまたは選択したシンセ エンジンのシンセ マクロまたは関連する共通パラメータを調整します。
- 11 マクロ3とコンボコントロール。
1つの(C3)ノブを使用して、すべてのシンセ エンジンまたは選択したシンセ エンジンのシンセ マクロまたは関連する共通パラメータを調整します。
- 12 ミキサーとエフェクト
すべてのシンセ エンジンのレベルとパンのミキサー ページを開きます。Shift キーを押すと ModFX パラメータが開きます。
- 13 シーンとプリセット
[シーン] マネージャーを開いて読み込みと保存を行います。[Shift] + [シーン] を押すとシンセプリセット ブラウザーが開きます。
- 14 シンセエンジンオシレーターパラメータ
選択したシンセエンジンのオシレーターページを開きます。エンジンは[画面]ボタンで選択します。
- 15 シンセエンジンフィルターパラメータ
選択したシンセ エンジンのフィルター ページを開きます。エンジンは[画面]ボタンで選択します。
- 16 シンセエンジンADSRエンベロープパラメータ
選択したシンセ エンジンのフィルター ページとアンプ エンベロープ ページを開きます。[画面] で選択したシンセ。
- 17 シンセエンジンLFOパラメータ
選択したシンセ エンジンの低周波オシレーター ページを開きます。[画面] で選択したシンセ。
- 18 シーケンサーモードとモジュレーションルーティング
選択したシンセ エンジンのシーケンサー モード ページを開きます。Shift キーを押すと、モジュレーション量を調整できます。
- 19 シフト
ボタンのグレー テキスト オプションなどの二次機能にアクセスするには、コントロールと組み合わせて [Shift] キーを使用します。

5 x 12 グリッド パッドはベロシティ センシティブです。左側の画面ノブを除くすべてのノブはタッチ センシティブです。

注記

1.3 起動

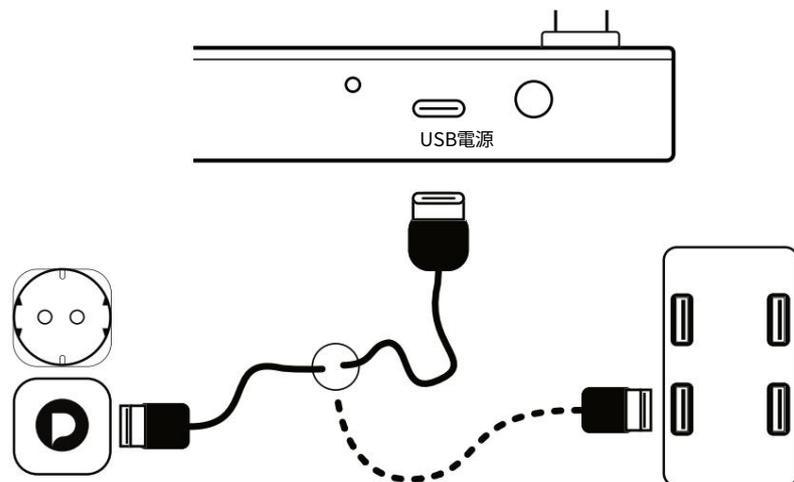
Synthは低電力ユーザーなので、付属のUSBアダプターまたは充電式バッテリーパワーバンクから電源を供給できます。Synthを再起動すると、以前に開いていたシーンが再度開きます。

■ シンセの電源オン/オフ

1. 付属のUSB-C電源ケーブルをSynthと付属のUSBプラグ。また、SynthはポータブルUSBパワーバンク*でも動作します。Synthには5V、1A定格電源が必要です。
2. Synthが動作するためにSDカードが正しくインストールされていることを確認します。
3. 背面左側（上から見て）にある小さな電源ボタンを素早く押します。Synthが起動し、前のシーンが再び開きます。
4. 電源をオフにするには、背面左側（上から見て）にある小さな電源ボタンを、「電源オフ」メッセージが表示されてタイマーバーが終了するまで押し続けます。Synthの電源がオフになります。

供給は、付属の主電源からUSBアダプターに5V、1Aが供給されます。

マイクロSD



あるいは、バッテリーパワーバンクを使用してください。
起動時の瞬間電流は約1.2A、通常状態では約0.5Aです。

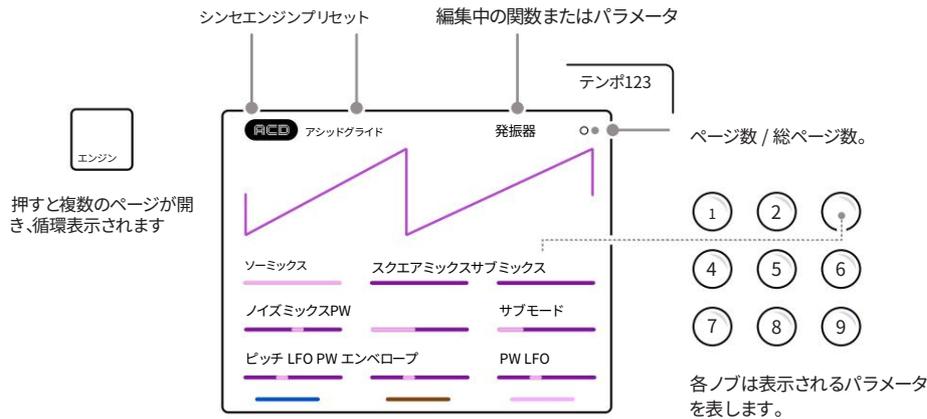
* Polyendでは、スマート機能のない標準のパワーバンクの使用を推奨しています。インテリジェント/スマートパワーバンクまたはPC/Mac電源には、Synthに必要な継続的な供給を妨げる機能がある場合があります。USB-CからUSB-Bへのケーブルが付属しています。

1概要

1.4 ディスプレイとコントロールのレイアウト

注記

各ページには、選択した機能のパラメータ情報とコントロール オプションが表示されます。これは通常、コンテキストと操作モードに基づきますが、Synth の一般的なページのすべて (またはほとんど) に適用される共通の機能とナビゲーション原則がいくつかあります。



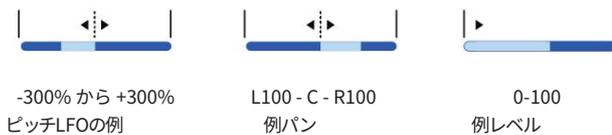
カラースキームは選択されたシンセエンジンを表示します



ディスプレイの下にある 3 つの [Screen] ボタンは、デフォルトで各シンセ エンジン 1,2,3 を表します。一部のメニューでは、これらのボタンはボタンの真上に表示される特定の機能を表します。



表示される値、範囲、スケールは、表される関数とパラメータによって異なります。



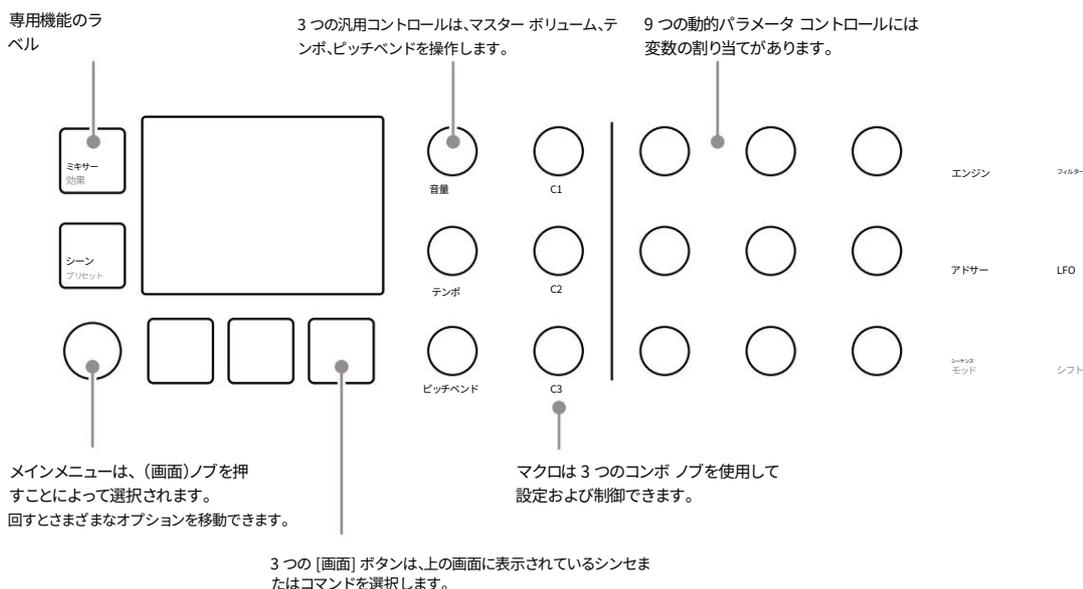
[] エンジン 説明内の角括弧は、フロントパネルの物理的なボタンまたはパッドを表します。押すか押したままにするとアクティブになります。

() 説明内の丸括弧は、フロントパネルの物理的なノブを表します。画面ノブを除くすべてのノブはタッチ センシティブです。ノブは回したり、タップしたりできます。

注記

1.5 ユーザーインターフェースの規則

パラメータの調整と設定の手順は、定義されたプロセスに従います。[パッド] をタップするだけで音が鳴り、[Shift] キーを押しながら [パッド] をタップすると音がロックされます。定義されたボタンはラベルの付いた機能を選択します。下の灰色のラベルは、Shift キーを使用するコマンドを示します。



コントロールインターフェースの使用に関する注意事項

- 15個のパラメータノブはタッチセンシティブで、そのパラメータはタッチすると自動的に選択されます。(ノブ)を回して値またはパラメータ設定を変更します。
- 一部のパラメータで [Shift] キーを押しながら回転 (ノブ) すると、調整の解像度が上がり、値が変更されます。これにより、範囲全体で値を変更する際の調整速度が向上します。この正確な動作は、選択したパラメータによって異なります。
- (画面)ノブはタッチ感度がありません。回転には戻り止めがあります。コントロールで、クリックして押すことができます。(画面)を押すと、選択したり、グローバル設定メニューを移動したりできます。また、(画面)を押すと、オプションを選択したり、移動中に戻ったりできます。
- (画面)ノブは、画面内の選択されたパラメータ値を変更します。パラメータノブと同じ方法で操作します。グローバル設定メニュー内を移動することもできます。
- 3つの[スクリーン]ボタンは、通常3つのシンセのそれぞれを選択します。上記に表示されたコマンドも操作できます。

1概要

1.6 QWERTYキーボード

注記

シーンの保存や名前の付け方など、一部の機能ではテキスト編集が必要です。

英数字ポップアップ エディターを使用する場合も、同じ機能が適用されます。画面には QWERTY キーボードと編集するテキスト文字列が表示され、5 x 12 パッド グリッドはキーボードの入力として機能します。画面のボタンを使用してアクションを選択することもできます。



画面には、グリッド パッドで表された文字が表示されます。'f' パッドと 'j' パッドは、画面の文字と区別するために強調表示されます。テキストを入力すると、現在選択されている文字がディスプレイとパッド上でオレンジ色に点灯します。

| | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|-----|-----|---|---|---|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | < | |
| q | わ | e | r | t | ... | ... | . | o | p | - | + |
| ... | s | d | ふ | グ | h | じ | け | l | @ | CL | |
| ず | x | c | ヴ | b | ん | ... | - | ; | (|) | _ |
| . | , | | | | | | | ' | ^ | = | \$ |

命名画面が表示されている場合、命名エディターでは次のシンセ コントロールも動作します。

- (画面) を押すと、名前文字列の現在のカーソル位置に強調表示された文字が追加されます。
- テキスト名文字列内で文字カーソルを左または右に移動するには、(画面)ノブを回します。
- ダイナミックスクリーンボタンは、特定のコマンドを実行します。
ボタンの上に表示されます。確認、Caps Lock、自動名前の 3 つのコマンドが使用できます。

注記

1.7 基本的な再生

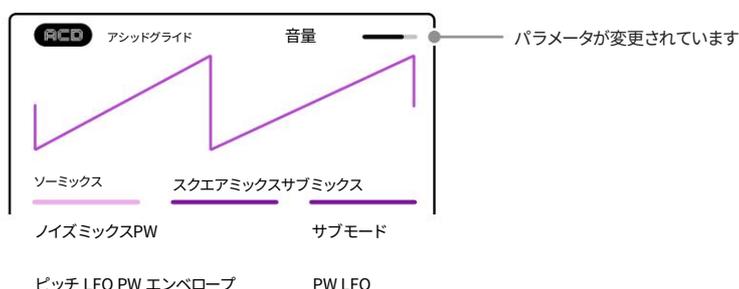
5 x 12 のパッド グリッドは、3 つのシンセのそれぞれに対して音符を演奏するために使用されます。シンセは、メイン メニューにあるグリッド設定で設定されたフォーメーションでレイアウトされます。各シンセは、指定されたカラー スキームでユーザー インターフェイスに表示されます。

■ シンセ音の演奏

1. 3 つのシンセそれぞれにプリセットがロードされたシーンが開いていることを確認します。
2. [Pad] を押して音符を演奏します。カバーされるパッドの範囲は各シンセを表します。レイアウトは選択したグリッド オプションに基づきます。
3. パッドはベロシティセンシティブなので、パッドを強く弾くほど音量が大きくなり、サウンドが再生されます。ベロシティはデフォルトでボリュームにマッピングされます。また、パッドはポリフォニックアフタータッチです。パッドを押した後に継続的に加えられる圧力により、最大 5 つのマクロ定義パラメータを制御できます。
4. ノートをラッチするには、[Shift] キーを押しながら [Pad] キーを押します。ノートはラッチされ、シンセエンジンが許可している場合は連続して再生されます。[Shift] キーをダブルタップするとラッチされたノートがすべて解除され、[Shift] キーを押しながら [Pad] キーをもう一度押すと個々のノートが解除されます。
5. 複数の音符を同時に演奏したりラッチしたりできます。メイン メニューの「シンセ」の音声設定は、複数の音符でサウンドをトリガーできるように設定する必要があります。たとえば、1 つのシンセでトライアド コードをトリガーするには、そのシンセに 3 つの音声を割り当てる必要があります。
6. シンセのコード モード設定に応じて、演奏されたノートが別のシンセのノートに影響を与える場合と影響を与えない場合があります。

■ マスターボリュームの調整。

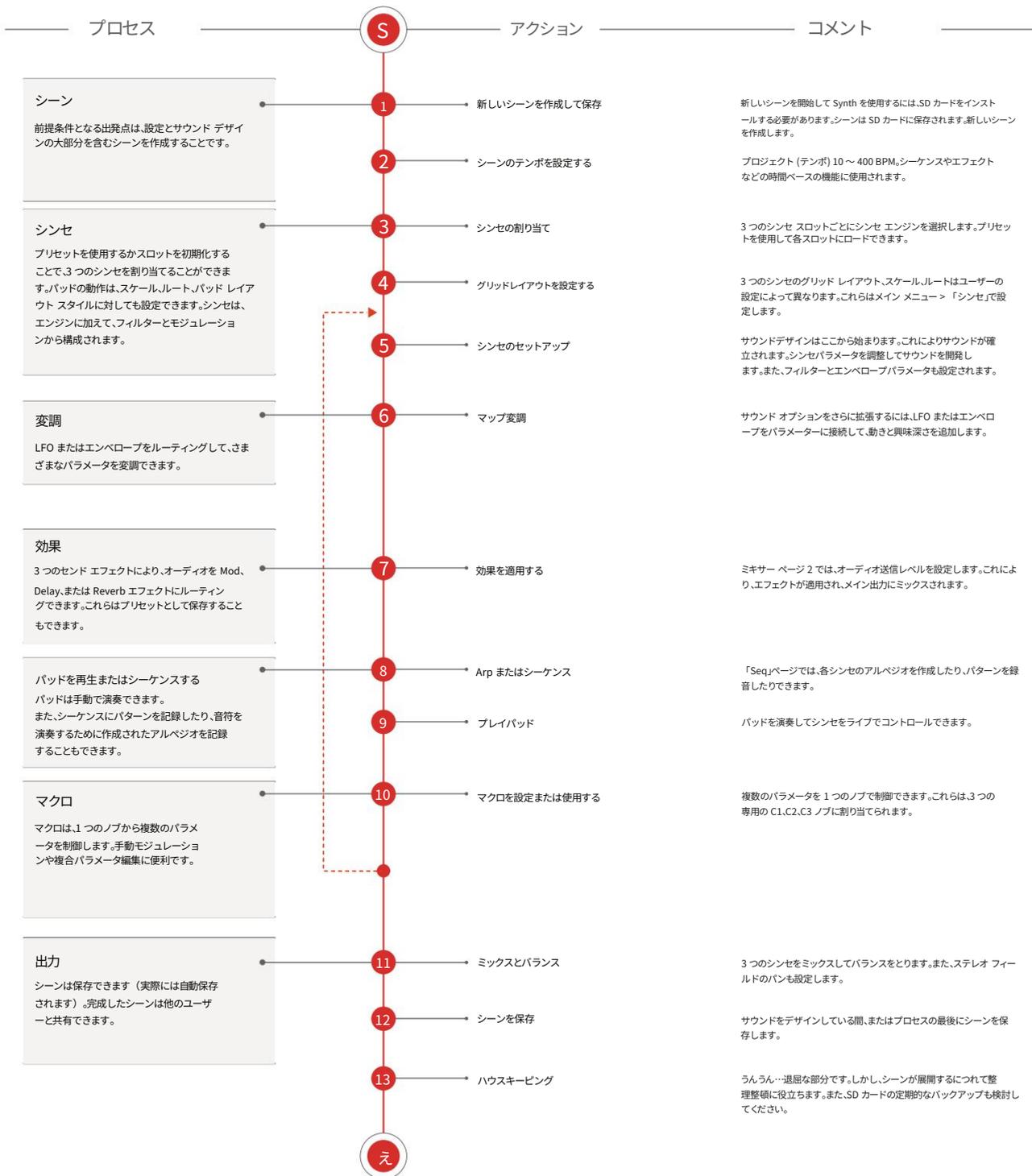
1. (音量) をタッチして選択し、右上のパラメータを表示します。
2. できればシンセを演奏しながら (ボリューム) を回して、適用されたレベルを確認します。



1 概要

1.8 ワークフローの例

Synth で採用したワークフローは、もちろん、個人のアプローチに合わせて発展します。開始するには、サウンド デザインを始めるための基本を網羅した一般的な手順を以下で説明します。



1.9 ショートカットコマンド

ラベル付きのボタン以外にも、いくつかのショートカット コマンドが存在します。これらはクイック リファレンスとしてここで説明します。

| 機能アクション | | ボタン | 説明 |
|---------|------------|---|---|
| パッド | プレイパッド | [パッド]を押す | パッドノートを再生します。 |
| パッド | ロックパッド再生 | [Shift]キーを押しながら[Pad]を押す | パッド選択をオンまたはオフにロックします。ノートをオンロックします。 |
| パッド | ロックをクリア | ダブルタップ[Shift] | すべてのパッドロックを解除します。ロックされたパッドをノートオフに設定します。 |
| 効果 | 効果を選択 | [Shift]キーを押しながら[フィルター]キーを押す | エフェクトページを開きます。[Shift] + [エフェクト] の代替です。 |
| プリセット | エフェクトプリセット | [Shift] + [プリセット]を押したまま | 任意のエフェクト ページから、エフェクト プリセット ブラウザーを開きます。 |
| プリセット | エンジンプリセット | [Shift] + [エンジン]を押したまま | 現在のシンセのエンジンプリセットブラウザーを開きます。 |
| プリセット | エンジンプリセット | [Synth X] 画面ボタン + [Scene]を押したままにすると、選択したシンセ X のエンジンプリセットブラウザーが開きます。 | |
| シンセ | ルートノート | [Synth X] 画面ボタン + (画面)を押したまま | 画面のノブを回して、選択したシンセ X のルート ノートを設定します。 これはグリッド ページと同じオプションです。 |

2

建築

シンセには 8 つのボイスがあり、3 つのシンセ エンジンに割り当てることができます。

従来のシーケンサーや DAW に慣れているプロデューサーにとってはあまり目立たない機能が数多くあります。

Synth の全体的な構造は非常にシンプルですが、関連する用語と設計を理解するために少し時間を費やす価値があります。デバイス全体のアーキテクチャを理解することがよい出発点であり、このガイドで最初にこの概要を紹介するのはそのためです。Synth の構造をしっかり理解し認識しておく、後でデバイスの残りの部分を理解するのに非常に役立ちます。開始するための 3 つの必須要素は、Synth デバイス自体 (もちろん)、USB 電源 (電源または主電源アダプター)、および実装され構成された Micro

SD カードは Synth の操作に不可欠です。また、Synth を他のオーディオ デバイスや MIDI デバイスとインターフェイスして、MIDI を使用してシステムを拡張することもできます。特定のトピックの詳細については、このノートブックの次のセクションで説明しますが、このセクションでは、全体的な基礎と構造について説明します。シーン、シンセ、エフェクトなどのデータと機能の階層構造と編成がまとめて要約され、それらがどのように連携するかが説明されています。したがって、アーキテクチャ階層の理解に時間と集中を費やす価値があります。

基本的なワークフローと効率的なプロセスを開発することで、Synth の包括的な機能セットを最大限に活用できるようになります。

2アーキテクチャ

2.1 用語集

これは本の最後に隠しておいた方がいいと思うかもしれませんが、これらのトピック、特に Synth に関連する用語を理解することで、そのパワーとパフォーマンスを解き放つことができます。重要な用語を早い段階で理解して、ワークフローに組み込むのに役立てることは理にかなっています。

ADSR: アタック、ディケイ、リリースの時間を制御し、エンベロープシェイプのサステイン レベルも制御できるエンベロープのタイプです。

Arp. アルペジエーターの略。コードを個別の音に分割し、ルーブパターンを生成するシーケンスジェネレーター。

ベータ: 通常、テスト目的で使用されるリリース前のソフトウェアバージョンに使用される用語。
Polyend は Synth のベータ版を頻繁にリリースします。

CC メッセージ: CC または連続コントローラー変更メッセージは、あるデバイスから別のデバイスに発行されたパラメーター値を変更するために使用される MIDI 通信プロトコルです。

コード: 2 つ以上の音符を組み合わせる演奏します。コードにはルート音が含まれます。コードはメロディーや音楽の進行を展開するために演奏されます。

ディレイ: オーディオ信号のエコーと繰り返しを作成するエフェクト機能。

エフェクト: 出力オーディオ全体で使用されるマスター エフェクトを指します。FX とも呼ばれます。

エンベロープ: エンベロープは、時間の経過とともにパラメータとオーディオを調整および形成するために使用されます。Synth には、アンプとフィルター用のエンベロープ コントロール機能があります。

エンジン: これはシンセオーディオを生成する機能であり、シンセエンジンのスタイルと特性に貢献するすべての要素とパラメータが含まれています。

フィルター: オーディオ範囲全体の周波数コンテンツに影響を与える機能。フィルター カットオフは、周波数が削除されるポイントです。減算合成では、フィルターは周波数を切り出して全体的なトーンとサウンドを形成します。

ファームウェア: Synth を操作するソフトウェア。
ファームウェアのアップデートにより、新しい機能が導入されるとともにシステムの改善も行われます。

グリッド: 5 x 12 パッドの構成。メイン メニューで配置を変更して、グリッド レイアウトを再編成できます。

LFO: 低周波発振器。形状と速度に基づいて他のパラメータを変調するために、より低速で動作する発振器。

マクロ: 複数の値と設定を 1 つのノブで同時に制御するためにまとめられたパラメータの組み合わせ。

MIDI: MIDI は Musical Instrument Digital Interface の略で、機器間の通信に使用される標準プロトコルです。MIDI は通常、5 ピン MIDI DIN 接続を使用して適用されますが、場合によっては (シンセなど)、MIDI 5 ピンから 3.5 mm MIDI ドングルを介して接続されます。

モジュレーション: パラメータ値を変更および変動させるプロセス。通常、LFO などの 1 つの機能は、フィルター カットオフなどの別の機能の値を制御するために使用されます。

ミキサー: 複数のソースからのレベルのバランスをとる機能。この場合、各シンセのレベルとステレオ パンニングがまとめて管理されます。

注: サンプルのピッチに割り当てられ、メロディーまたはパーカッシブなビートを作成するためにトラック ステップに割り当てられた音符。

OS: オペレーティング システムは、Synth を動作させるコア ソフトウェアです。オペレーティング システムは Synth の動作を制御し、Polyend からの定期的な更新によって新しい機能が使用可能になります。

オシレーター: シンセサイザー内でオーディオを生成するソース デバイス。ピッチは速度によって制御され、オーディオ特性は波形によって制御されます。

建築2

パラメーター: 特定の機能またはコントロール要素の個別の値。パラメーターを調整してサウンドに影響を与えたり、機能の動作を変更したりできます。

PC メッセージ: PC またはプログラム変更メッセージは、あるデバイスから別のデバイスに発行されたプリセット、パッチ、またはバンクを変更するために使用される MIDI 通信プロトコルです。

ピッチバンド: ライブ演奏でよく使われるシンセサイザーの一般的な機能です。ノブを調整しながら音のピッチを変更します。

プリセット: シンセの独特なサウンドを作成するためのパラメータと設定のコレクション。これらは保存して呼び出すことができます。パッチという用語と同じ意味で使用されます。

パワーバンク: ポータブル機器に電力を供給したり充電したりするために使用されるポータブル充電式バッテリーデバイス。

ポリフォニー: 楽器が複数の音符を同時に演奏する能力。これは、音符ごとにオーディオ音声を割り当てることによって管理されます。

リバーブ: 部屋や空間でのオーディオの挙動をエミュレートするエフェクト機能。エコーと反射によってサウンド特性が形成されます。

ルート: キーまたはスケールの調性を確立する主要な音。通常、コードの基礎として機能する最初の音です。

サンプル: ウェーブやグレインなどの一部のシンセエンジンで使用される基本的なオーディオ要素。

シーン: Synth の全体構造における最上位の要素です。音楽制作やサウンド デザイン プロジェクトを作成するときに必要なすべての要素が含まれます。Synth は最大 1000 のシーンを保存できます。

画面ボタン: モードに基づいて機能を操作する 3 つのダイナミック ボタン。制御される機能は画面に表示されます。

通常、3 つの画面ボタンで編集するシンセを選択します。

SD カード: Synth でデータ、サンプル、プロジェクトなどを保存するために使用するストレージ デバイスです。Synth には 16 GB の Micro SD カードと USB アダプターが付属しています。

シーケンサー: ノートパターンを記録して再生する機能。シンセシーケンスではさまざまなパラメータを設定できます。

スロット: コンテキストに基づいて場所を指すために使用される一般的な用語。スロットは、たとえばシンセ スロットやシーン スロットなどです。

スウィング: パターンの自然な感覚により、一部の音符のタイミングが前後することがあります。

シンセサイザー: 音を作成するための電子楽器。Polyend Synth には、音源として使用できる 3 つのオンボード設定可能なシンセサイザーが搭載されています。さまざまなシンセエンジンが利用可能です。

テンポ: シンセの速度を決定する 1 分あたりのビート数の設定。これにより、ディレイやシーケンサーなどの時間ベースの要素の内部クロック速度が設定され、MIDI を介して内部または外部で同期されます。

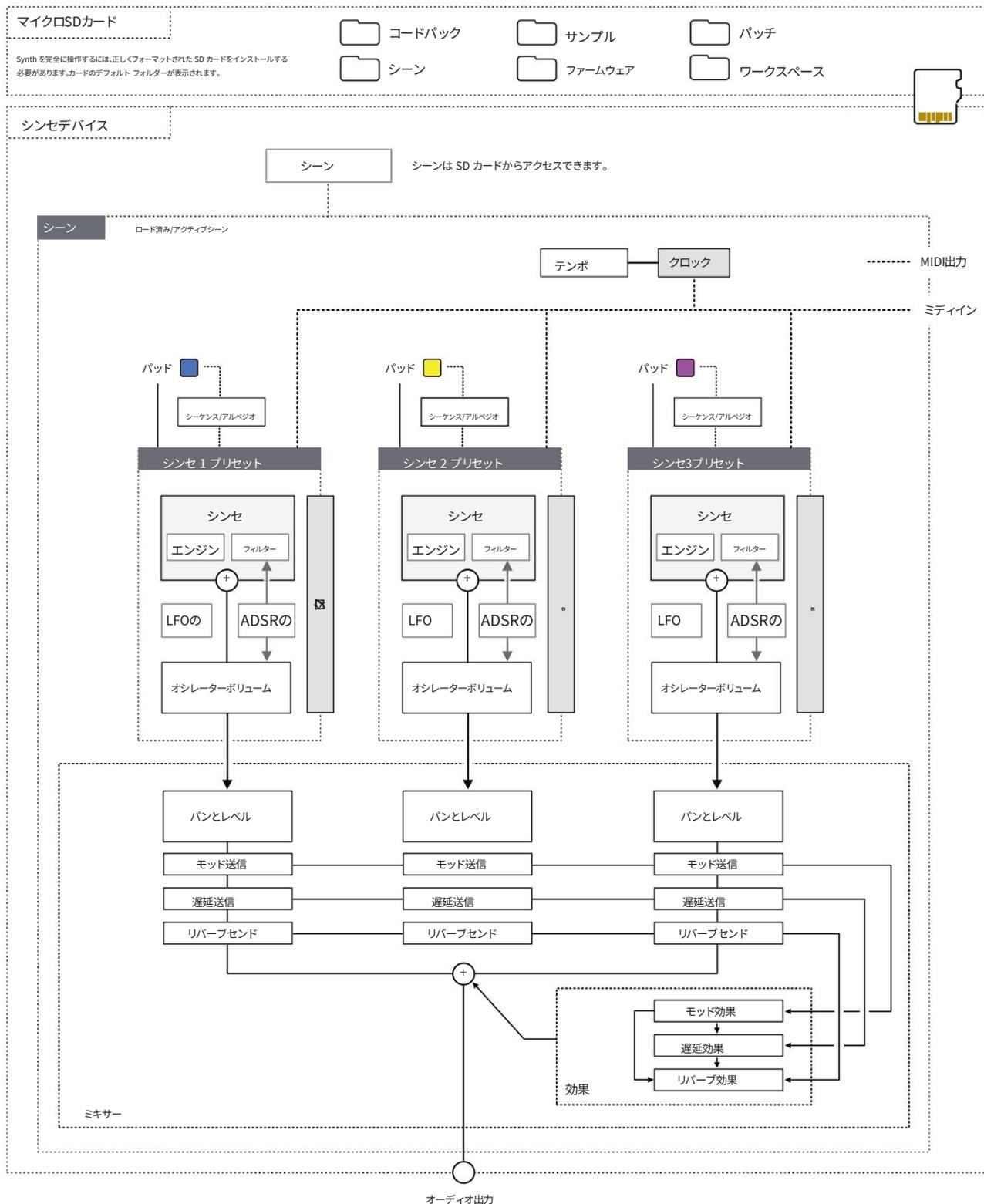
アップデート: 最新のファームウェアをインストールするプロセス。これにより、新しい機能が追加され、以前のバージョンに関連するバグが修正されます。

ボイス: ボイスは、ポリフォニック シンセサイザーの 1 つの音符に一意に割り当てられるオーディオ「チャンネル」です。ボイスには、関連するオーディオ パラメータが含まれます。トライアド コードを作成するには、各音符に 1 つずつ、合計 3 つのボイスが必要です。

USB: デバイス間の通信、ファームウェアの更新、場合によっては電源として使用されるデジタル接続タイプ。Synth には、MIDI およびデータ通信に使用される USB-C 接続があります。

2アーキテクチャ

2.2 シンセオーディオ構造



図は単線図であり、ガイダンスとしてのみ使用されます。これは詳細な回路図ではなく、線を立体的に表示していません。

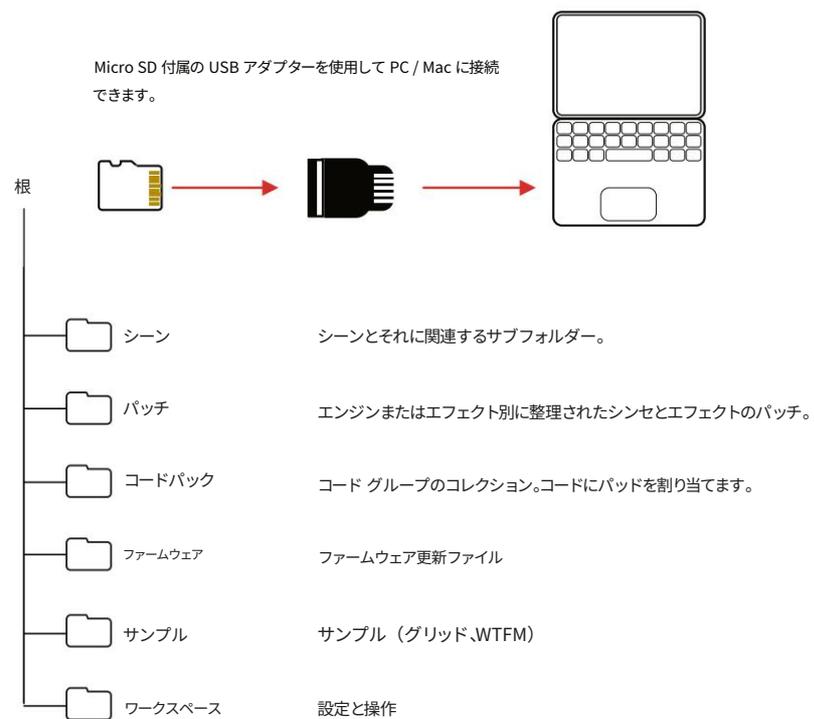
注記

2.3 SDカードの構造

Micro SD カードは Synth の不可欠な部分であり、正しく動作させるには挿入する必要があります。SD カードが挿入されていない状態で Synth の電源を入れると、警告メッセージが表示されます。Micro SD カードに正しいフォーマットを適用することが重要です。これは、マスター ブート レコード (MBR) パーティションの FAT32 である必要があります。

さまざまな機能が使用されるにつれて、デフォルトのファイル構造が拡張されます。

ファイルとフォルダには PC または Mac からアクセスできます。Synth には USB SD カード アダプターが付属しています。



Synth の一部の機能にアクセスすると、新しいフォルダーが作成される場合があります。

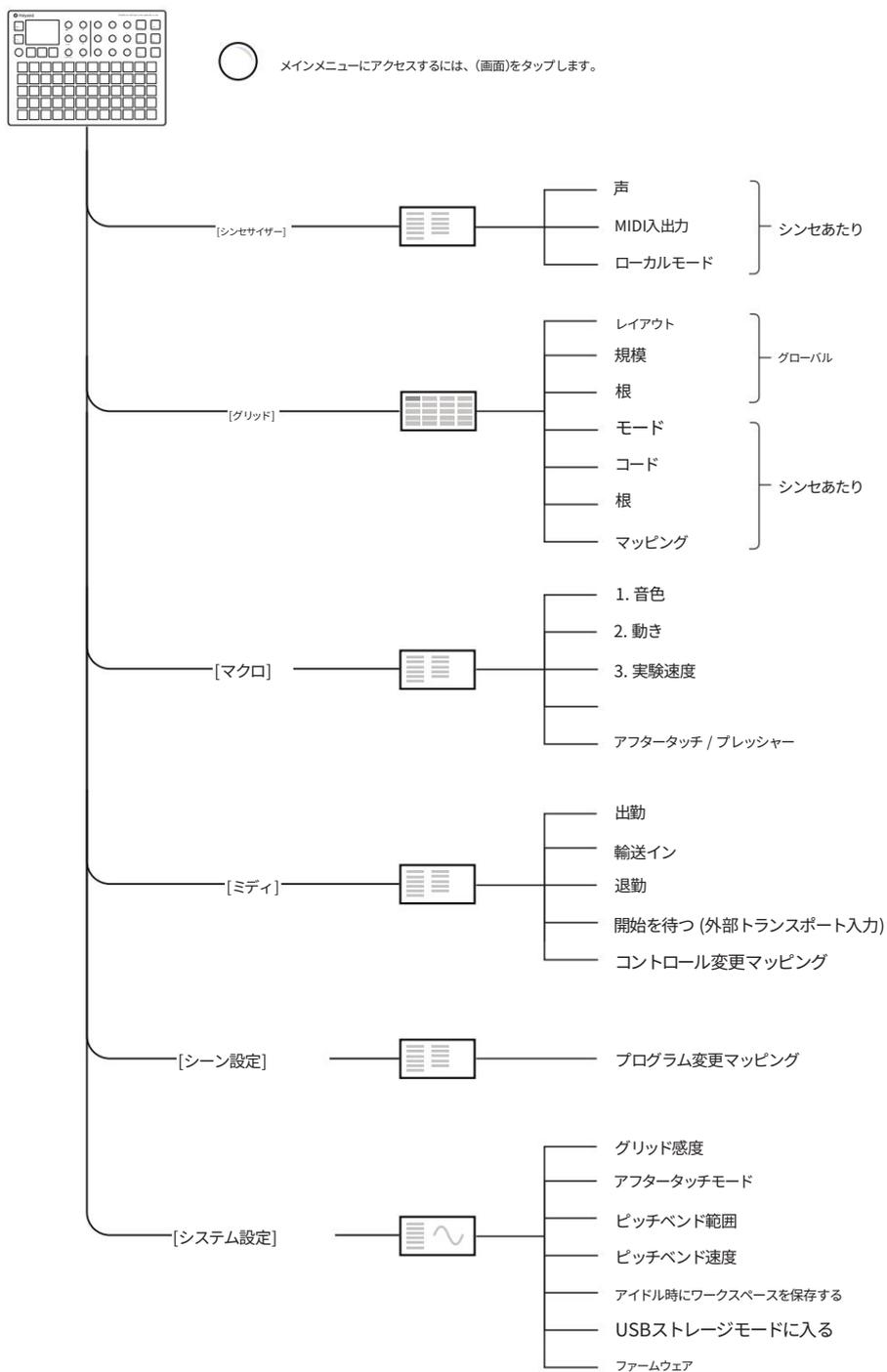
定期的に、また OS アップデートを実行する前には必ず SD カードの内容をバックアップしてください。アップデートがリリースされたら、Polyend から提供される各アップデート ドキュメントで具体的な情報を確認してください。

2アーキテクチャ

2.4 設定メニューマップ

注記

Synth の設定とメイン メニュー階層のクイック ガイドとして、次の図にメイン ページを示します。



建築2

| メニュー | オプション | 説明 |
|-------------------|--|---|
| シンセ | 声 | ポリフォニック サウンド内の単一の音符に割り当てられたオーディオ「チャンネル」。シンセには最大 8 つのボイスがあり、3 つのシンセに割り当てることができます。 |
| シンセ | MIDIチャンネル | 特定のシンセを制御するために割り当てられた MIDI チャンネル。 |
| シンセ | ローカルモード | ローカル モードを「オン」にすると、パッドや MIDI を使用してシンセを制御できます。オフにすると、パッドは切断され、シンセは外部 MIDI コントローラーのみを使用して制御されます。 |
| グリッド | レイアウト | シンセを 5 x 12 グリッドにマッピングするパッド レイアウト スタイルを選択します。 |
| グリッド | 規模 | シンセ全体にわたる一般的なスケール設定。 |
| グリッド | 根 | グローバルルートノート。 |
| グリッド | モード | パッド機能を選択します。音符またはコード オプションから選択します。 |
| グリッド | コード | コードまたはコード パックを選択します。 |
| グリッド | 根 | 特定のシンセのルート音とオクターブ。 |
| グリッド | マッピング | パッド間のノートレイアウト、ラップ - ノートを左下から右へ、またはノート+を押すと行が半音単位で増加します。 |
| マクロ | 1. 音色 | 「C1」ノブに割り当てられたマクロ 1 と名前。割り当てられたパラメータのセットを制御します。 |
| マクロ | 2. 動き | 「C2」ノブに割り当てられたマクロ 2 と名前。割り当てられたパラメータのセットを制御します。 |
| マクロ | 3. 実験 | 「C3」ノブに割り当てられたマクロ 3 と名前。割り当てられたパラメータのセットを制御します。 |
| マクロ | 速度 | 速度マクロと割り当てられたパラメータ |
| マクロ | アフタータッチ / プレッシュャー | プレッシュャーとアフタータッチのマクロと割り当てられたパラメータ |
| ミディ | 出勤 | 外部MIDIクロックをプライマリテンポコントロールとして認識するようにシンセを設定します。 |
| ミディ | 輸送イン | 制御中のトランスポートのポートを割り当てます |
| ミディ | 退勤 | Synth をプライマリ クロックとして設定し、クロック テンポを外部 MIDI デバイスに送信します。 |
| ミディ | 開始を待機 (外部トランスポート入力) シンセ シーケンスまたは Arp が外部 MIDI トランスポート メッセージに応答できるようにします。 | |
| ミディ | コントロール変更マッピング | アクセス可能な各パラメータにマップされた CC メッセージを表示するユーティリティ。 |
| シーン設定プログラム変更マッピング | | PC メッセージ 0 ~ 7 をプリセットにマッピングするユーティリティ。 |
| 設定 | グリッド感度 | パッド再生とベロシティ動作の設定の選択 |
| 設定 | アフタータッチモード | アフタータッチの動作に関する設定の選択 |
| 設定 | ピッチバンド範囲 | ピッチバンドの範囲。1 ~ 24 半音。 |
| 設定 | ピッチバンド速度 | ピッチバンドコントロールがゼロに戻る速度。 |
| 設定 | アイドル時にワークスペースを保存する | ワークスペースとシーンの自動保存。 |
| 設定 | USBストレージモードに入る | USB で接続したときに Synth が外部ドライブとして認識されるように設定します。 |
| 設定 | ファームウェア | ファームウェアの詳細ページとファームウェア更新機能を開きます。 |

3

シーン

シーンは Synth の構造構成の最上位です。シーンには、シンセのパラメータやプリセット、レイアウト、設定など、デザインされたサウンドのすべての要素が含まれています。各シーンは、3 つのシンセと関連機能のセット全体のプロジェクト フォルダまたは構造コンテナと考えてください。Synth は、インストールされた Micro SD カードにシーンを保存します。シーンは常に再生と編集のために開かれており、新しいプロジェクト用に最初から作成することも、ファクトリー ライブラリから選択することもできます。シーンを初期化して、デフォルト設定で新しいシーンを作成することもできます。したがって、シーンの作成は Synth を開始する場所ですが、以前に開いたシーンは起動時に自動的に再度開きます。

シーンについて覚えておくべき主なことは、それがサウンド デザインとシンセを整理し、保存、呼び出し、さらには他のユーザーと共有するための主な方法であるということです。すぐに使用できるように、シーンのファクトリー ライブラリがすぐに使用できます。

3 シーン

3.1 シーンの最初のステップ

注記

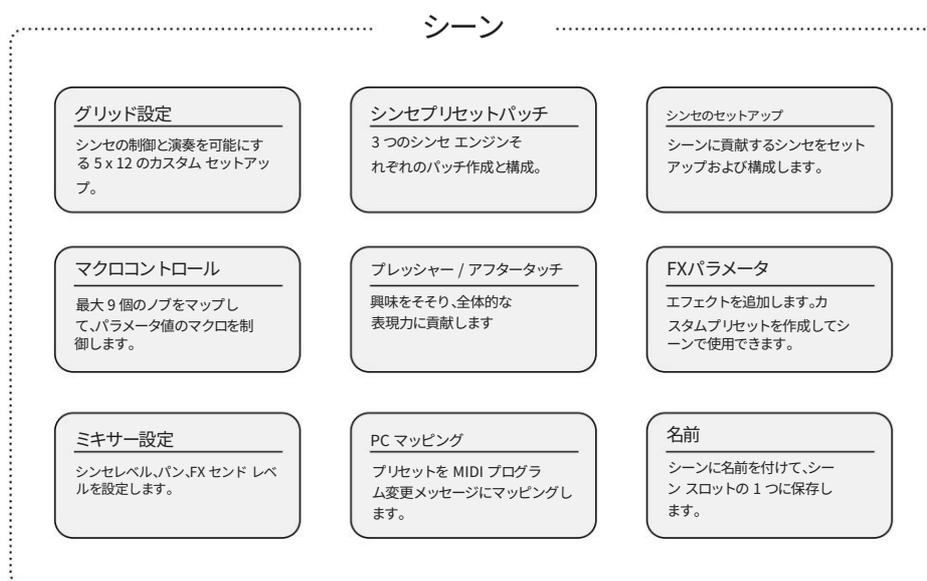
シーンは、Polyend Synth のコア構成要素です。シーンは、パッチ、設定、マクロ、パラメーター、シーケンスデータのコレクションです。

シーンとは、曲やアレンジメント全体を構成する 1 つの特定のセクションまたは構成要素とさせていただきます。シーンはすべての音楽要素を収容するコンテナであり、管理しやすいパーツを操作することで、アレンジメントの個別のセクションを作曲および整理するのに役立ちます。

ファクトリー ライブラリには、シンセが楽器としてどのように使用されているかを紹介するアーティスト シーンのコレクションが用意されており、シーンの構成に関する独自の洞察を提供し、コレクションに独自のスタイルとセンスをもたらします。

作成したシーンはコピーして、コミュニティ内の他の Synth ユーザーと共有できます。

シーンの構成要素



シーンを作成するには、これらの要素の構成と開発が必要です。これらを組み立てることでサウンドが開発され、より広範な制作と一緒に使用できるシーンが構築されます。独自のワークフローを開発しますが、次の手順ではシーン作成の基本原則について説明します。

注記

3.2 シーンを選択

表示画面の左側にある専用の[シーン]ボタンを使用して、シーンを直接管理できます。最大1000のシーンをMicro SDカードに保存できます。



[シーン] ボタンを押してシーン メニュー オプションを開きます。(画面) を回してメニューをスクロールして移動します。(画面) を押して、強調表示されたオプションまたはサブメニューを選択します。

(画面)ノブでリストを移動します。



現在アクティブなシーン。

ディスプレイの下にある画面ボタンを押して、メニュー内のバックアップを移動します。(シーン) ノブを押すと、ハイライト表示されたシーンが開きます。

■ シーンのオープニング

1. シーン メニューを開きます。[シーン] ボタンを押します。必要に応じて、[戻る] 画面ボタン オプションを使用して前の画面ページに戻ります。現在アクティブなシーンは、シーン ページの右上に表示されます。
2. (画面)ノブを回してシーンリストを移動します。選択して読み込むシーンを強調表示します。
3. (スクリーン) ノブを押して、ハイライト表示されたシーンを選択し、アクティブ シーンとしてロードします。シンセとプロジェクト データをホストするために、常に 1 つのシーンがアクティブになります。

3 シーン

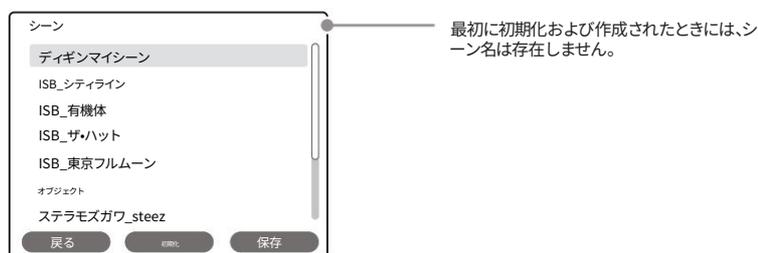
3.3 新しいシーンの作成

注記

シーン メニューからシーンを初期化することで、新しいシーンを作成できます。これにより、デフォルトのシンセ セットとパラメーター設定を持つ新しいシーンが作成されます。プロセス中にサウンド デザインの開発が失われないように、作成したシーンを保存することをお勧めします。

■ シーンの作成

1. シーン メニューを開きます。[シーン] ボタンを押します。必要に応じて、[戻る] 画面ボタン オプションを使用して、前の画面ページに戻ります。現在アクティブなシーンは、シーン ページの左上に表示されます。
2. [Init]スクリーン ボタンを押します。これにより、編集可能な新しいシーンが作成されて開きます。パラメータ設定はデフォルトにリセットされ、ACD シンセのインスタンスが各スロットに割り当てられます。
3. 作成したシーンは保存することをお勧めします。



[Init]を選択して新しいシーンを作成します。
名前はシーンを保存するときに割り当てられます。

注記

3.4 シーンの保存

シーンはいつでも元のスロットと名前で保存したり、新しい名前を割り当てて新しいシーンとして保存したりできます。これらの操作はシーン メニューで実行されます。

■ シーンの保存

1. シーン メニューを開きます。[シーン] ボタンを押します。必要に応じて、[戻る] 画面ボタン オプションを使用して、前の画面ページに戻ります。現在アクティブなシーンは、シーン ページの右上に表示されます。
2. 既存のスロットに保存するには、[保存]画面ボタンを押します。
 - 命名エディタが開き、名前を変更するオプションが表示されます。シーン。リスト内で現在ハイライト表示されているシーンの名前が変更されるか、上書きされません。最初に元のシーンと名前が選択されていることを確認してください。
 - 必要に応じて名前を編集するか、現在の名前を受け入れるか、 [自動 [名前] をクリックすると、新しい名前が自動的に選択されます。
 - 完了したら[確認]を押して保存します。
3. 新しい名前で新しいスロットに保存するには、[Shift]キーを押しながら[名前を付けて保存]を押します。画面ボタン。
 - これにより、命名エディタが開き、シーンの名前を作成するオプションが表示されます。名前は最初は空白で表示されます。
 - 必要に応じて名前を編集するか、現在の名前を受け入れるか、 [自動 [名前] をクリックすると、新しい名前が自動的に選択されます。
 - 完了したら[確認]を押して新しい名前で保存します。



「保存」を押すか、[Shift] キーを使用して現在のシーンを「名前を付けて保存」します。

4

音符とコード

Synth のグリッド パッドは、音符とコードを生成する主な手段です。外部 MIDI コントローラーを接続することもできます。グリッド パッドのレイアウトは柔軟で、ユーザーに適した構造に構成できます。パッドは、代表的なシンセに基づいて色分けされ、ペロシティ センシティブです。スケールとルートは、パッド上のシンセごとに設定できます。グリッド パッドに 1 つ、2 つ、または 3 つすべてのシンセを表示するためのレイアウト テンプレートのコレクションが用意されています。3 つのシンセすべてで合計 8 つのボイスが使用可能で、それぞれに、アプリケーションに応じて特定のボイス数を割り当てることができます。Synth のユニークな機能の 1 つは、コードの適用です。カスタム コードのライブラリが含まれたコード パックを含む、いくつかのコードモデルが使用可能です。

シンセではコードを使用できます。これらはコード パックのアプリケーションを通じて管理されます。これにより、ライブ プレイやアドリブ、サウンド デザインの可能性が広がります。

Chord Pack のコードは、オンボード エディターを使用して編集することもできます。Synth には、ノートとコードの適用を制御できるシーケンサーとアルペジエーターも搭載されており、これらの機能については、このマニュアルの専用セクションで説明されています。

4音符とコード

4.1 グリッドレイアウト

シンセ ユーザー インターフェイスは、シンセ プリセットの再生に使用される 5 x 12 パッド グリッドに基づいています。グリッドは、好みのスタイルに合わせてカスタマイズでき、3 つのシンセ エンジンと同時に使用することもできます。シンセ、モード、コード、スケール、ルート ノートは設定可能です。

グリッドの設定

設定はメイン メニューのグリッド オプションの下にあります。メイン メニューには画面ノブでアクセスします。グリッド設定はシーンとともに保存されます。



メイン メニューを開くには、(画面) ノブを押します。メニューをスクロールして移動するには、(画面) を回します。強調表示されたオプションまたはサブメニューを選択するには、(画面) を押します。

回して「グリッド」をハイライト表示し、(画面)ノブを押して選択します。

[画面] ボタンを使用すると、メニュー内を上へ移動したり、ページを変更したりできます。

C1

C2

C3

グリッド

| | | | |
|---------------|-----------|-----------|-----------|
| レイアウト フロリダ | モード 注記 | モード 注記 | モード 注記 |
| 規模 クロマチック | コード - | コード - | コード - |
| 根 C | 根 C1 | 根 C1 | 根 C1 |

戻る もっと

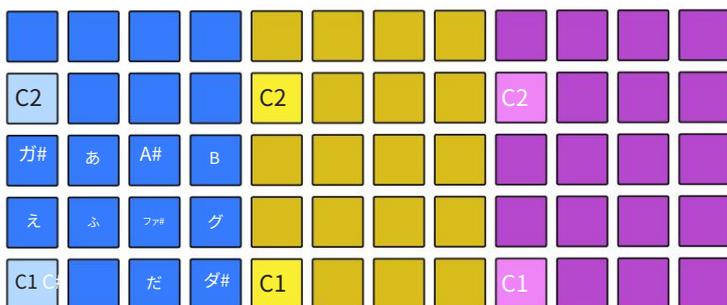
9 つのマクロ ノブは、表示されるパラメーター値を変更します。

C1、C2、C3 ノブは一般的な設定を編集します。

シンセ 1 - ブルー
垂直方向

シンセ 2 - イエロー
垂直方向

シンセ 3 - パープル
垂直方向



ルート

(例: C)、オクターブはシンセごとに設定できます (ノート C1、ノート C2 など)、パッドが明るく点灯します。

スケール

ル (例: クロマチック) では、パッドは選択したスケール内のすべての音符を表します。

ノートを演奏している間、パッドは白く点灯します。シンセがコード モードに設定され、別のシンセがフォローとして設定されている場合、最後に演奏されたコードのパッドは赤く点灯します。

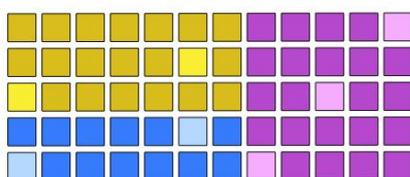
音符とコード4

注記

グリッドレイアウト

メインメニューのグリッドサブメニューで、3つのシンセのレイアウト形式を選択できます。選択したレイアウトはシーンとともに保存されます。

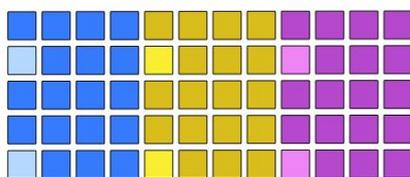
レイアウト例



フロリダマン

3つのシンセすべてがグリッドパッド上に配置されます。シンセサイザーはミックスされた配置で編成されています。これがデフォルトのレイアウトです。

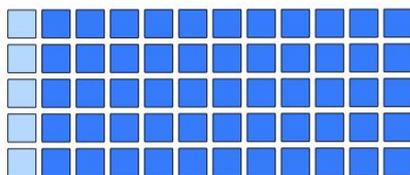
■ シンセ1。 ■ シンセ2。 ■ シンセ3。



3×3

3つのシンセすべてがグリッドパッド上に配置されます。シンセは垂直方向に配列されています。

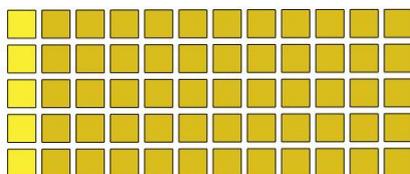
■ シンセ1。 ■ シンセ2。 ■ シンセ3。



青

グリッドパッド全体に1つのシンセが配置されています。シンセのノートは水平方向に並べられています。

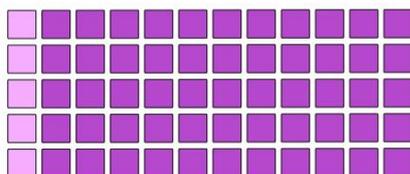
■ シンセ1。



黄色

グリッドパッド全体に1つのシンセが配置されています。シンセのノートは水平方向に並べられています。

■ シンセ2。



紫

グリッドパッド全体に1つのシンセが配置されています。シンセのノートは水平方向に並べられています。

■ シンセ3。

編集可能なパラメータはレイアウトによって異なります。シンセレイアウトを1つだけ選択している場合は、選択したシンセのパラメータのみがディスプレイに表示され、編集可能になります。

4音符とコード

注記

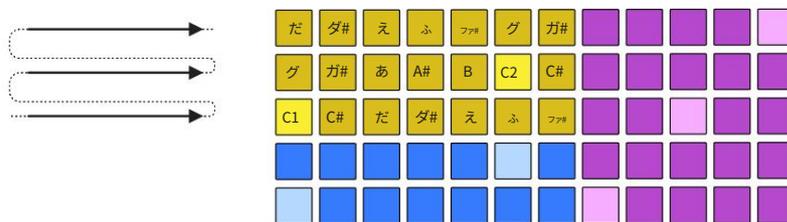
グリッドマッピング

パッド上で演奏される音符は、グリッド レイアウトとマッピングによって異なります。

ラップは、音階の音順に左下から右へ音符を配置し、各行を上へ進めていきます。行 + X は、最初の行の音順に左下から右へ音符を配置し、その後、列ごとに X 半音ずつ増加します。この設定は、グリッド設定の 2 ページ目にあります。

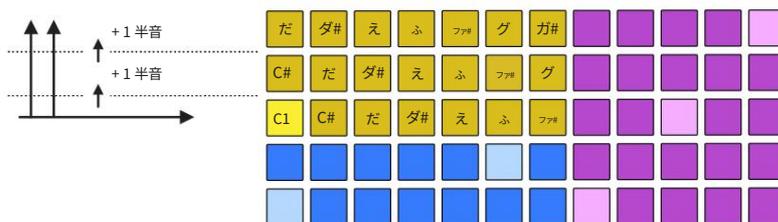
例

ラップ: シン
 セ 2 - イエロー - フロリダ マン レイアウト クロマ
 チック スケール - ルート C、ラップ。



行 +1: シン

セ 2 - 黄色 - フロリダ マン レイアウト クロマ
 チック スケール - ルート C、+1 半音。



「行」オプションでは、行ごとに+1から+11までの半音オフセット範囲が提供されます。
 選択したスケールとルートに基づいて各列を決定します。

グリッド動作: グリ

パッドの感度とアフタータッチ動作を調整できます。これらはシステム設定にあります。詳細については、システム セクションを参照してください。

音符とコード4

グリッド ページ設定は、メイン メニューの [グリッド] オプションからアクセスできます。(画面) ノブを押してメイン メニューを開き、ノブを回して移動します。

| オプション | グローバル / シンセ ノブ | | 説明 |
|-------------|----------------|----------------------|---|
| レイアウト | グローバル | C1 | 利用可能なパッドレイアウトのコレクションから選択します。フロリダマン、3X3、湖畔、新しい旗、ビッグワン、5050シート、トラック、5050ボトム、ビーチ、青、黄色、紫 |
| 規模 | グローバル | C2 | クロマチック、マイナー、メジャー、ドリアン、リディア・メジャー、リディア・マイナー、ロクリアン、フリジアン、フリジアン・ドミナント、ミクソリディアン、メロディック・マイナー、ハーモニック・マイナー、ピバップ・メジャー、ピバップ・ドリアン、ピバップ・ミクソリディアン、ブルース・マイナー、ブルース・メジャー、ペンタトニック・マイナー、ペンタトニック・メジャー、ハンガリー短調、ウクライナ短調、マルヴァ、全音、減音、スーパーロクリアン、平常音、インセン、ヨ、イワト、クモイ、倍音、ダブルハーモニック、インディアン、ナポリタンメジャー、ナポリタンマイナー、謎めいた |
| 根 | グローバル | C3 | C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B |
| モード | シンセあたり | パラメータ 1,2,3 | 注記 |
| | | | Chスケール |
| | | | フォロワー。別のシンセがコード オプションに設定されている場合にのみ使用できます。 |
| コード | シンセあたり | パラメータ4,5,6 | コード |
| | | | Ch パック。カスタム コード パック。 |
| コード | シンセあたり | パラメータ4,5,6 | コード モードが選択されているときにコードの種類を選択するか、カスタム コード パックのライブラリから選択します。使用可能なコードの種類 (以下を参照) は、None、Pow4th、Pow5th、Minor、Major、Dim、Aug、Sus2、Sus4、Maj7、Min7、Dom7、Min7b5、Maj6、Min6、MinMaj7、Maj9、Min9、Maj11、Min11、Maj13、Min13 です。 |
| 根 | シンセあたり | パラメータ7,8,9 | 各シンセのルート音のオクターブ範囲を C0 ~ C8 の間で設定します。デフォルトは C1 です。また、シンセ表示ページで、選択したシンセの[Screen] を押しながら(Screen) ノブを回すと、ショートカットを使用してこれを変更することもできます。 |
| シンセごとのマッピング | | ページ 2 パラメータ 1,2,3 | ラップは、ノートを下から右にマッピングし、行の順に続けます。Row+ オプションは、最初の下行をノートの順に左から右にマッピングし、Row+ で定義されているように、行ごとに各パッドを半音単位で増加させます (つまり、Row+1 は 1 半音)。 |

ポリフォニー :

コードを使用するときは、シンセの音声を設定することを忘れないでください。たとえば、三和音では、コードを演奏するために 3 つの音声が必要です。この設定は、メイン メニューの [シンセ] にあります。

4音符とコード

4.2 グリッド上で音符を演奏する

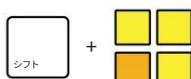
パッドは各シンセの色を表すために点灯します。シンセ 1 は青、シンセ 2 は黄色、シンセ 3 は紫です。各パッドのルート ノートも識別されます。すべてのパッドは、各シンセに選択されたスケールとオクターブ範囲に基づいてノートを表します。

音符または和音を演奏する。



[Pad] またはパッドを押して、演奏する音符を選択します。演奏されるポリフォニーは、ボイス設定に基づきます。

音符やコードを演奏して持続させる



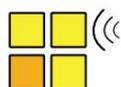
[Shift] キーを押しながら [Pad] またはパッドを押すと、ノートが再生されるか、単一のノートがリリースされます。パッドはベロシティに敏感なので、加えられた圧力によって出力されるサウンドが変わります。

持続音を発する



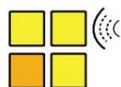
[Shift] キーをダブルタップすると、持続音がすべて解除されます。また、特定の音だけを解除するには、[Shift] キーを押しながら [Pad] またはパッドを押します。

演奏中にベロシティを適用します。



[Pad] またはパッドを押します。パッドはベロシティに敏感なので、加えられた圧力によって出力されるサウンドの音量レベルが変わります。パッドの色合いは、最初に適用されたベロシティを反映して変化します。

演奏中にアフタータッチを適用します。



[Pad] またはパッドを押します。パッドを最初に押した後、アフタータッチまたはプレッシャーを継続的に適用できます。アフタータッチ設定とマクロによって、影響を受けるパラメーターが決まります。パッドの色の明るさも、適用されたプレッシャーを反映して変化します。

方向に注意してください。

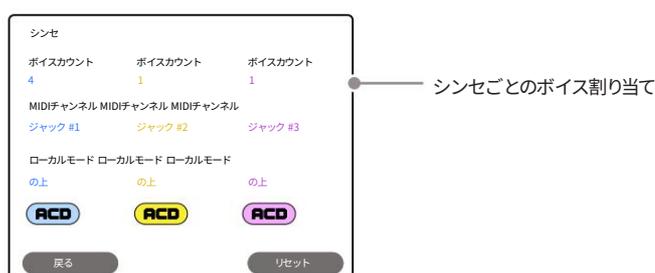


パッドの色はシンセの音階の音符を表します。交互の色のパッドはルート音符を表します。たとえば、Synth 1 は黄色のパッドで、オレンジ色のパッドはルート音符を定義します。

注記

4.3 ポリフォニーとボイス

Synth は、マルチエンジンのポリフォニック シンセサイザーです。ポリフォニーとは、複数の音符を同時に演奏し、それぞれが独自のピッチを生成する機能です。たとえば、コードを演奏します。ポリフォニーは、ボイスを使用して実装されます。ボイスは、個別のオーディオ チャンネルです。ボイスは、メイン メニューの [Synths] オプションを使用して Synth に割り当てられます。3 つのシンセ スロットに最大 8 つのボイスを割り当てることができます。



■ シンセボイスの設定

- 各シンセの用途を決定します。たとえば、ベース シンセは、モノフォニック シンセを操作するために 1 つのボイスで十分です。トライアド コードのメロディーには 3 つのボイスが必要です。GRAIN シンセ エンジンには、コードを 1 つのボイスで演奏できるパラフォニック モード オプションがあります。
- メイン メニューを開きます。(画面) ノブを押したままにしてメイン メニューを選択し、(画面) を回してオプション間を移動します。
- 「シンセ」オプションをハイライトし、(画面)を押して選択します。シンセのページが開きます。
- 9 つのタッチロータリーノブを使用して、ページ上の 9 つのパラメータを編集します。上段のノブは、3 つのシンセサイザーのそれぞれのボイス数を変更するために使用します。各シンセサイザーの用途に合わせて値を設定します。3 つのシンセサイザーすべてに合計で最大 8 つのボイスを割り当てることができます。
- 「シンセ」ページのボイスの割り当てとその他のシンセオプションは、シーンとともに保存されます。

CPUパフォーマンス:

CPU のパフォーマンスを向上させるために、必要に応じてボイス数を少なくしてください。再生されているかどうかに関係なく、ボイスごとに CPU 負荷が増加します。

4音符とコード

4.4 コードとスマートグリッド

注記

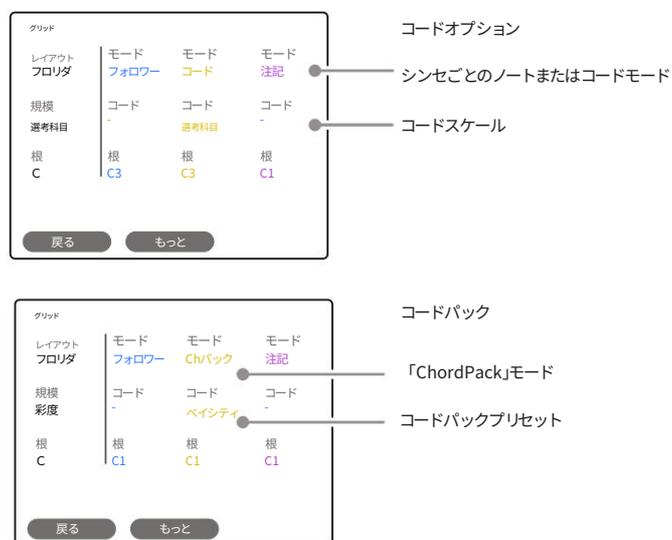
メインメニューにあるグリッドページには、グリッドを使用して音符やコードを再生する方法を設定するためのオプションが多数用意されています。スマートグリッド機能により、3つのシンセを音楽的に一緒に演奏できます。カスタムコードは、コードパックプリセットとして使用できます。これらのオプションは、グリッドページの各シンセの「モード」オプションで使用できます。

メインメニューからグリッドオプションを選択します



メインメニューを開くには、(画面)ノブを押します。メニューをスクロールして移動するには、(画面)を回します。強調表示されたオプションまたはサブメニューを選択するには、(画面)を押します。

回して「グリッド」をハイライト表示し、(画面)ノブを押して選択します。



| モード | 説明 |
|--------|---|
| 注記 | 1つのパッドから個々の音符のみを再生します。複数のパッドを押すと、音声数が許せば複数の音符を手動でコードとして再生できます。 |
| コード | 個々のパッドを音符ではなくコードとして演奏できるようにします。これは主要なコードシンセです。コードモードに割り当てることができるシンセは1つだけで、他のシンセはこのスケールのフォロワーとして設定することも、ノートパッドのままにすることもできます。 |
| Chスケール | 選択したスケール内で個々のパッドをコードとして演奏できます。これは主要なコードシンセです。コードモードに割り当てることができるシンセは1つだけで、他のシンセはこのスケールのフォロワーとして設定することも、ノートパッドのままにすることもできます。 |
| Chパック | コードプリセットの選択にアクセスできるようになります。これらは、コードパックモードのときに「コード」オプションを使用して選択されます。 |
| フォロワー | このオプションは、別のシンセがコードモードに設定されている場合にのみ使用できます。このオプションが適用されたシンセは、パッド上に表示される音符をコードスケールに合わせて自動的に調整します。 |

音符とコード4

注記

シンセ パッドは、一般的なコードを演奏するだけでなく、特別に割り当てられたコードのグループを演奏するように設定することもできます。これにより、パッドで使用できる進行とメロディーのコードを選択できます。これらのカスタム コードはコード パックと呼ばれ、SD カードに保存され、シーンと一緒に保存されません。

コードパックの例

8コードパック

The diagram illustrates an 8-code pack. It features four piano keyboard diagrams at the top, each with notes C, D, E, F, G, A, B marked. The first is labeled 'へ長調 CFA', the second 'ハ長調 CEG', the third 'へ長調 CFA', and the fourth 'ト長調 ドイツ'. Below these is a central grid of eight code buttons: F2, C2, F2, G2 (top row); C3, G2, 午前2, エム2 (bottom row). The C3 button is highlighted in red. To the right of the grid, text reads: '次のパッドで、別のコードを割り当てます。ルートノート: G2' and 'コード: メジャー'. Below the grid, text says '最初のパッドを選択' and 'ルート音: C3'. At the bottom, four more piano keyboard diagrams are shown, labeled 'ハ長調 CEG', '二長調 ドイツ', 'マイナー インドネシアカラ', and 'ホ短調 EGB'.

スマートグリッド、フォロワー - コードモード

スマート グリッドを使用すると、ノート モードで3つのシンセを独立して演奏したり、コードをインテリジェントに使用してシンセのスケールをリンクしたりできます。これらのオプションは、グリッド設定で使用できます。1つのシンセをコードとして操作し、他の2つのシンセをコード フォロワーとして操作するように設定できます。したがって、「フォロワー」シンセのグリッド ノートは、コード モード シンセの影響を受けます。コードを演奏すると、スケールに基づいて、フォロワー シンセで手動で演奏またはラッチされたノートが自動的に音楽的に同期されます。リード シンセがリード コード シンセとして動作しているときは、最後に選択したパッドが赤く点灯します。

コード モード フォロワーはライブ パフォーマンスに最適な機能です。複数のエンジンと調和的に演奏でき、アドリブや即興演奏を音楽的に維持できます。

4音符とコード

コードパックエディター

注記

コード パック内のコードは、コード パック エディターを使用して個別に設定できます。これは、グリッド ページでアクセスできます。その後、C メジャーのデフォルト設定から始めて、選択したパッドのコードを作成し、たとえば 8 のコード パック サイズに組み合わせることができます。

オプションの概要

コード パックはシーンと一緒に保存されません。

| オプション | 説明 |
|---------------------------|---|
| スケールルート | スケールのルート音。 |
| ルートノート | パッドのオクターブ値を含むルート音。メイングリッドページにも表示されます。[-] 選択したスケールに含まれていない音符を示します。 |
| コード | パッドに割り当てられたコード。[-] スケールに含まれないコードを示します。 |
| スケールタイプ | マイナー、メジャー、ドリアン、リディアン メジャー、リディアン マイナー、ロクリアン、フリジアン、フリジアン ドミナント、ミクソリディアン、メロディック マイナー、ハーモニック マイナー、ハンガリアン マイナー、ウクライナ、マルヴァ、スーパー ロクリアン、倍音、ダブル ハーモニック、ナポリ メジャー、ナポリ マイナー、エニグマティック。 |
| 演奏されるコードの、開始時の低い音から広がります。 | |
| スケールサイズ | スケール内の音符の最大数。 |
| パックサイズ | コード パック内のコードの数。各コードはグリッド パッドによって表されます。各パックには最大12個のコードが含まれています |
| 広がる | 演奏されるコードの終了、上の音。コードは範囲全体に広がっています。 |

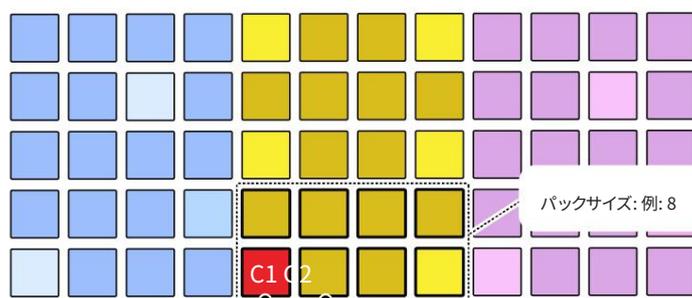
コードパックの構成例

シンセ 2 - イエロー 垂直方向

まず、作成するコードの数に応じてパック サイズを設定します。パッドを選択し、ルート ノートおよびコードを設定します。



[-] 音階に含まれない音符/コードを示します



最初のパッドを選択

ルート音: C1

コード: メジャー

次のパッドで、別のコードを割り当てます。

ルートノート: G2

コード: メジャー

音符とコード4

注記

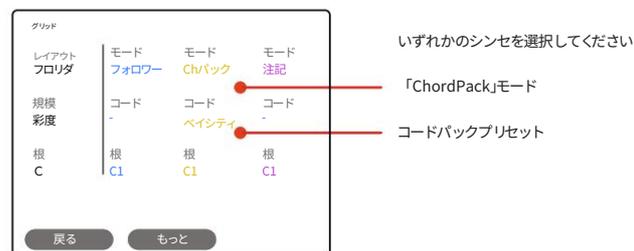
コードパックの作成

コードを編集するときは、ボタン コマンドとメニュー ナビゲーションを記載された順序で実行することが重要です。まず、ボタン コンボを押したままグリッド メニューを開きます。

1. キーコンボを押しながらグリッドメニューを選択します



2. グリッドページからコードパックを選択する

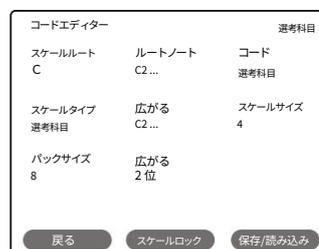


3. 編集するグリッドパッドコードを選択します



4. コードエディタを開く

上図のように「コード パック」モードがアクティブなグリッドページで、[Shift] キーを押しながら [LFO] を押すと、コード パック エディターが選択されます。



パラメータノブを使用して各オプションを編集します。

スケール ロックを使用すると、コードとルート ノートをスケール ルート (例: C) にロックできます。

5. コードパックを保存する

[保存/読み込み] を押すと、編集したコード パックを呼び出したり保存したりできます。

5

シンセ

Polyend Synth の核となるのは、それぞれが独自のスタイルと特徴を持つ 8 つのシンセ エンジンのコレクションです。シンセ エンジンは、各エンジンに固有の一連のパラメータを含むプリセットでホストされます。3 つのプリセットインスタンスを同時にロードして制御できます。各インスタンスには、同じシンセ エンジンまたは複数のシンセ エンジンの組み合わせを使用できます。フィルタ、エンベロープ、LFO の構成は、ロードされたシンセ エンジンと、特定のプリセットに基づくパラメータ設定によって異なります。必要に応じて、空のプリセットを初期化して、デフォルト状態で開始できます。シンセ エンジンは、従来の単一および複数のオシレータ、ACD や VAP などの減算モデル、FM のユニークなスピンである WTFM など多岐にわたります。

シンセシス デザイン。グラニューラー、ウェーブテーブル、位相歪みシンセシス エンジンも、使用可能なエンジン モデルに含まれています。シンセ エンジンに加えて、フィルタ、エンベロープ、モジュレーションを適用して、完全なシンセ ボイスを作成することもできます。これらの機能も、シンセ プリセットの一部として構成されます。シンセ コントロールの追加機能として、マクロ機能があります。これは、3 つの専用コントロール ノブで構成され、各ノブは、一連のパラメータをまとめてコントロールするように構成されています。これにより、これらのパラメータを動的に変更したり、モジュレーションしたりすることができます。このセクションでは、シンセ プリセットの基本的な作成、各シンセ エンジンとそのパラメータ、関連するフィルタ構成、エンベロープについて説明します。これらはすべてプリセットに含まれています。

5 シンセ

5.1 シンセエンジンの概要

それぞれ異なるスタイルと特性を持つシンセ エンジンのコレクションが利用可能です。

オーストラリアCD



ACDは象徴的な楽曲を再現し、エレクトロニックミュージックの黄金時代へとあなたを連れ戻します。

シングルオシレーターモノフォニックアナログシンセサイザー。日本の伝説に敬意を表した ACD は、これらのクラシックのエッセンスを捉えるだけでなく、超高速の合成体験で未来へと導きます。忠実なモノフォニックアナログの再現から、まったくユニークで革新的なサウンドスケープまで、豊富なオプションを提供します。

波



Wavs は、フィルタリングを適用しながら 2 つのウェーブテーブルオシレーター サンプルを再生およびモーフィングする、ユニークな

ウェーブテーブル シンセサイザー エンジンです。ウェーブテーブルは、Samples > Wavetables フォルダ内のプレーン WAV ファイルに保存されます。位置のコントロールは、WAV 間の補間中にスキップを制御します。ワープはオシレーターの位相に影響し、サンプルポイントの中心から端まで伸縮またはワープします。これは正または負の次元で動作します。

すごい



WTFMは、ウェーブテーブルベースのオシレーターを駆動するユニークな2オペレーターFMシンセエンジンです。

3倍のフィードバック システムによって制御されます。オペレーターは、基本的な正弦波から倍音豊かな音色までをカバーするスウィープ ウェーブテーブルに基づいており、多様な音色パレットを提供します。滑らかで包み込むようなパッドを彫刻する場合でも、最先端のメタリックトーンを作成する場合でも、WTFM を使用すると、正確かつ本物らしくユニークなテクスチャを実現できます。

PHZ



PHZ では、クラシックな位相歪みトーンや実験的な新しいサウンドが可能です。PHZ はさまざまな形状の 2 つのオシレーターで構成されており、クラシックな位相歪みシンセとは異なり、フィルターとポリエンドスタイルのモジュレーション マトリックスが含まれています。入力波形の位相は関数/メソッドによって歪められます。これらの関数はそれぞれ、パラメーター X と Y によって徐々に変調できます。

0~1の範囲です。

脂肪



FAT は、クラシックなアナログ シンセサイザーの豊かでビンテージな暖かさを体現した強力なシンセ エンジンです。FAT

は、その中核に 3 つの仮想アナログ オシレーターを搭載し、直感的なドリフトとデチューン コントロールを備えているため、象徴的な重厚なサウンドを簡単に作り出すことができます。プリセットには、2 つのユニークなアナログ クラシックにインスパイアされた 2 種類のラダー フィルターが含まれています。深みのあるリース ベースから優美なパッド、表現力豊かなリード、クラシック キーボードまで、多彩なサウンドを提供します。

電子タバコ



VAPIは、デュアルオシレーターアーキテクチャと多用途な機能を備えたバーチャルアナログポリシンセです。

モジュレーション マトリックス。複数のフィルター フレーパーとパルス幅変調を備えた VAP を使用すると、複雑なパターンを作成できます。このエンジンは、魅惑的で進化するテクスチャの作成、豊かなパッドの作成、ユニークなサウンド エフェクトの創出に最適です。

パーマリンク



独自のコントロールとモジュレーション オプションを備えたクラシックな物理モデリング合成。

Timbre は、各ジェネレーターに固有の方法でサウンドを制御します。Mallet と Air Flow は、各ジェネレーターに固有のパラメーターです。Exciter エンベローブは、従来のシンセのアンブ エンベローブと同等のものとして扱うべきではありません。その動作は、各ジェネレーターに異なる影響を与えます (Strike にはまったく影響しません)。Resonator は、ジェネレーターミックスされたサウンドをさらに形作ります。

粒



Grain は、標準の WAV サンプル ファイルを受け取り、グレインと呼ばれる一連のオーディオ フラグメントを生成するグラニューカー シンセ エンジンです。サイズ、密度、形状などのグレインの生成、およびスキップ位置や方向などのスキップ方法と再生方法を制御できます。クラウド機能とバースト機能は、グレインを連続的に生成するか、周期的にバッチ処理するかを制御します。グレインのピッチは、パラフォニック モードでコードとして再生できます。

注記

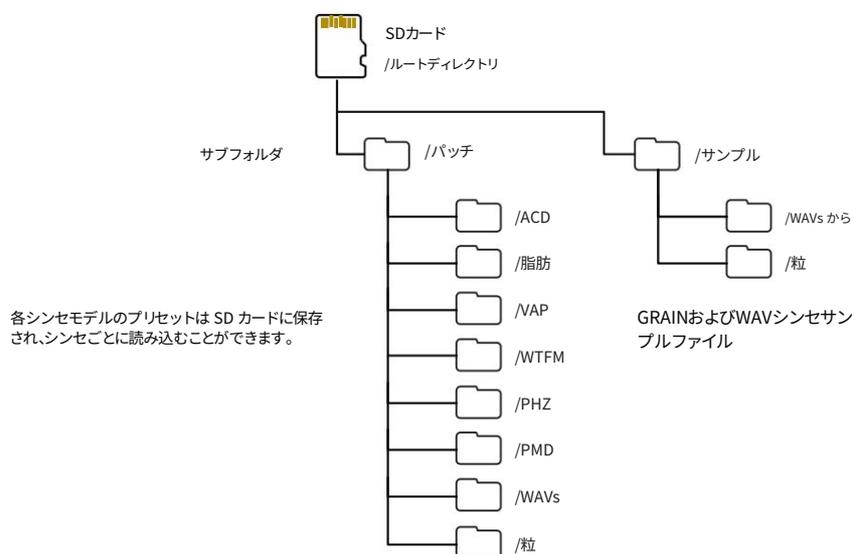
5.2 シンセプリセットの概要

Synth には 3 つのシンセサイザー スロットがあり、それぞれにシンセ プリセットが含まれています。プリセットは、割り当てられたエンジンと関連するパラメーター設定に基づいて正確なサウンドを定義します。各シンセ スロットに 1 つのプリセットを読み込むことができます。プリセットは作成して編集することも、ファクトリー ライブラリから読み込むこともできます。

3つのシンセスロットが利用可能。各スロットにはシンセエンジンの1つを割り当てることができます。



シンセ エンジンとそのパラメーター設定がプリセットに影響します。

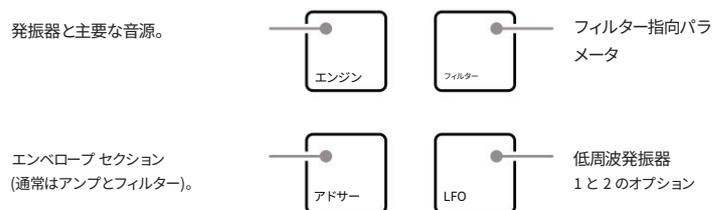


5 シンセ

5.3 シンセパラメータオプション

注記

シンセプリセット内でサウンドデザインに使用できるパラメータセットは、適用されているシンセモデルによって異なります。シンセエンジンモデルはすべて異なるため、パラメータは大幅に異なります。シンセパラメータボタンを使用すると、パラメータセクションにすばやくアクセスできます。



ボタンをタップして機能を選択し、タップし続けると、選択した機能で使用可能なすべてのページが切り替わります。ページとパラメータは、現在選択されているエンジンによって異なります。

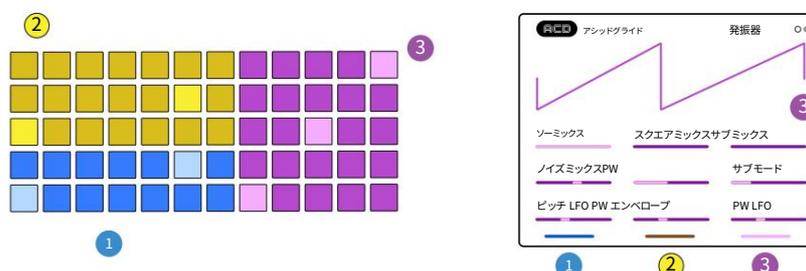
注記

5.4 シンセの選択と設定

選択したスロットのシンセの選択は、[Shift] + [Preset] でアクセスできる「プリセット」オプションで行います。このブラウザでは、シンセを選択して使用または編集できます。シンセの構成は、編集するシンセ エンジン プリセットを選択するか、シンセ エンジンを初期化して最初からやり直し、シンセをデフォルト状態から編集するか、いずれかに基づいて行われます。後者のオプションは、新しいプリセットを初期化して作成するために使用されます。

■ シンセプリセットの選択

- 作業するシーンが開いていてアクティブであることを確認します。新しいシーンが初期化されると、3つのACDシンセエンジンがシンセスロットのデフォルトとして自動的に適用されます。
- 右側の5つのシンセパラメータオプションのいずれかを選択します ([Engine] を押します)。デバイスはシンセを次のように表示します：
 - ディスプレイの下部には、それぞれシンセスロットを表す3つの色付きバーが表示されます。青 - シンセ 1、黄色 - シンセ 2、紫 - シンセ 3。画面のボタンはこれらのシンセを表します。
 - パラメータ値も、選択したシンセの同じ配色を反映します。
 - パッドはシンセを反映したゾーンに配置されます。シンセは色で表示され、メインメニューのグリッド設定で配置を変更できます。
- シンセパラメータページでは、3つのディスプレイ画面ボタンを使用してシンセを選択できます。この例では、左側の「青」ボタンを押して[Synth 1] を編集用を選択します。



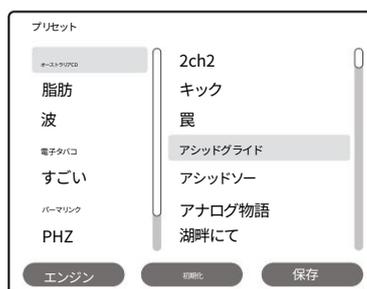
グリッドパッドとシンセパラメーターの色は、特定のシンセスロット 1, 2, 3 を表します。

5 シンセ

注記

4. ライブラリからシンセプリセットを選択します。(画面)を回してメニューオプションを移動し、(画面)ノブを押してメニューオプションを選択します。

- [Shift] キーを押しながら [Preset] を押すと、プリセット ブラウザが開きます。
- [エンジン]画面ボタンを押してエンジンを閲覧します。
ナビゲートして、(画面)ノブを押してエンジンを選択し、使用可能なプリセットを一覧表示します。
- 既存のプリセットを選択するには、(画面)を回して参照し、(選択)ノブを押してプリセットを選択します。
- 新しいプリセットを作成するには、[Init]画面ボタンを押してデフォルトを開きます。
選択されたエンジンの状態シンセ。



注記

各シンセプリセットを編集してシンセごとにサウンドをデザインできますが、一般的な「シンセ」構成のセットもメインメニューで利用できます。特に、前述したポリフォニーオプションについては、最初に考慮する必要があります。

サウンド デザインは、パラメータの調整と耳による微調整を伴う反復的なプロセスです。これらの手順は、基本的な編集プロセスをカバーしています。

■ サウンドデザインのためのシンセパラメータの編集

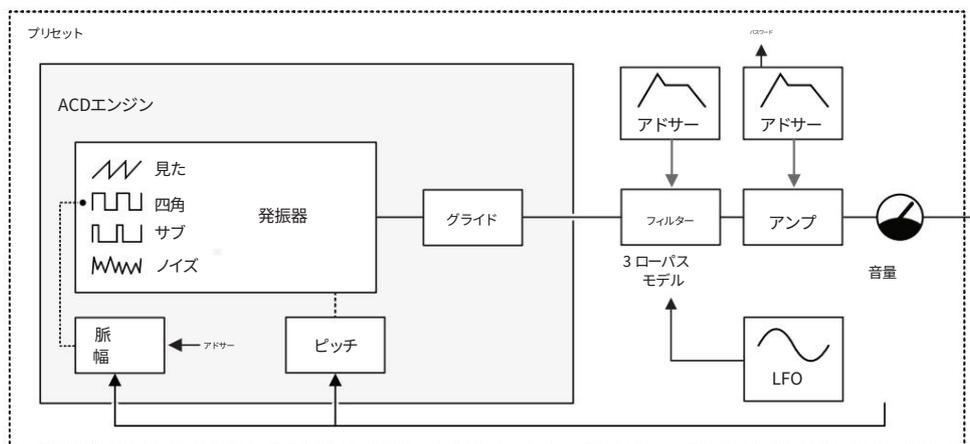
1. 作業するシーンがオープンでアクティブであり、特定の編集用に選択されたシンセ。
2. ページは最大 9 個のパラメータでレイアウトされ、各パラメータはラベルのない 9 個のタッチ センシティブ ノブの対応するノブから制御されます。
3. サウンドをトリガーするには、特定のシンセの[Pad]を押します。サウンドをロックするにはオンにしたり、ロックされたサウンドパッドを解除するには、[Shift] キーを押しながら [Pad] キーを押します。[Shift] キーをダブルタップすると、ロックされたすべてのパッドが解除されます。複数のパッドをトリガーすることができ、生成されるサウンドはシンセのポリフォニーに基づきます。編集時にサウンドをロックすると便利なのがよくあります。
4. 始めるにあたってのよいオプションのヒントは、フィルターがオフになっていることを確認することです。[フィルター] と (カットオフ) ノブを時計回りに回して「オフ」にします。これにより、フィルターされていない完全なサウンドが得られ、良い出発点となります。
5. 典型的な開始点はシンセエンジン自体です。[Engine] を押すとページが開き、オシレーターとサウンド生成機能およびパラメーターにアクセスできます。[Engine] を押すたびに、使用可能なページが切り替わります。
6. タッチセンシティブ ノブを使用して、オシレーターまたはサウンド ジェネレーターを微調整してチューニングし、必要なパラメーターを調整します。これは、選択したエンジンに基づいて行われます。特定のパラメーターの詳細については、シンセのデータ シートを参照してください。
7. フィルターは、フィルターとアンプのボリューム出力を制御する 2 つの ADSR エンベロープと同様に、反復プロセスを通じて再検討できます。エンベロープを設定する際は、パッド ノートをロックするのではなく、パッドを手動でトリガーすることを検討してください。これにより、アタック、ディケイ、サステイン、リリースの各段階が確実に聞こえます。
8. サウンドをプリセットとして保存します。[Shift]キーを押しながら[Preset]キーを押して、ブラウザで保存します。名前を付けて保存するには、[Shift] キーを押しながら[名前を付けて保存]画面ボタンを押します。命名ウィンドウで名前を作成できます。保存するには、[保存] を押すだけで、既存のプリセット名に保存/上書きできます。

5シンセ

5.5 ACDシンセボイス

注記

ACD™ ACD は、単一オシレーターモノフォニック アナログ シンセであり、ライブラリ内のシンセエンジンの中で最もシンプルなパラメーター セットを備えています。SH101 や TB303 などのクラシック シンセにインスピレーションを得たこのシンセは、リード ラインやアルペジオされたメロディー、またはシンプルなベース ラインに最適なシンセです。ACD エンジンを使用したシンセ ボイス プリセットは、可変パルス幅とピッチを持つ単一のオシレーター、2 つのエンベロープ (アンプとフィルター)、および 2 つの LFO で構成されています。



エンジン発振器 - ページ 1

| ソーミックス | スクエアミックス | サブミックス |
|--|---------------------------|---|
| 0~100% | 0~100% | 0~100% |
| のこぎり波発振器の量 | 矩形波発振器の量 | サブオシレーターの量 |
| ノイズ | バースト | サブモード |
| -100~+100% | 0~100% | オプション |
| 適用されるノイズの量 | 方形波のパルス幅。 | メインオシレーターより 1 または 2 オクターブ低い方形波、パルス波、三角波のサブオシレーターオプション |
| ピッチLFO | PW 環境 | PW LFO |
| 0~100% | 0~100% | -100~+100% |
| オシレーターのピッチに適 用される LFO モジュレーションの 量。 | パルス幅に適用されるアンプエン ベロープの量 | オシレーターのパルス幅に 適用される LFO モジュレーション の量、つまりパルス幅変調。 |

エンジン発振器 - ページ 2

| グライドモード | グライドタイム | 音量 |
|--|-------------------------|--------|
| オプション | 0.00 - 3秒 | 0~200% |
| ノート間のスライド: 常時、 オーバーラップ、レガートなど エンベロープはトリガーされず、レガート オーバーラップ | 音符間のスライド時間。オシレーターの音量レベル | 声 |

注記



フィルター - ページ 1

| 切り落とす | 共振 | タイプ |
|------------------------------------|--------------------|----------------------------------|
| 周波数: 20Hz - 20kHz | 金額: 0-150% | フィルターモデル |
| オーディオが減衰される周波数ポイント。オフに設定することもできます。 | カットオフ位置の周波数を強調します。 | ローパス SV12、ローパス SV 24、ローパス RD 3。 |
| 封筒金額 | | ノートトラック |
| 金額: -100%から +100% | | 金額: -200%から +200% |
| フィルター カットオフに適用されるエンベロープの量。 | | 演奏された音のピッチに基づいて適用されるモジュレーションの量。 |
| フィルターLFO | | ノートトラック |
| 金額: -100%から +100% | | 金額: -200%から +200% |
| フィルター カットオフに適用される LFO の量。 | | 演奏された音符のピッチに基づいて適用されるモジュレーションの量。 |

エンベロープ アンプ - ページ 1

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---|---------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| アンプエンベロープのアタックタイム。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | アンプのエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| アンプエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

エンベロープ フィルター - ページ 2

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

5シンセ



LFO 1 - ページ 1

| 頻度 | 波形 | 再トリガー |
|---------|--|---|
| 0~100Hz | オプション | オプション |
| LFOの速度 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、 ランプダウン、スクエア、 ランダムS&H | 波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。フンショットはノートがトリガーされると1回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。 |

注記

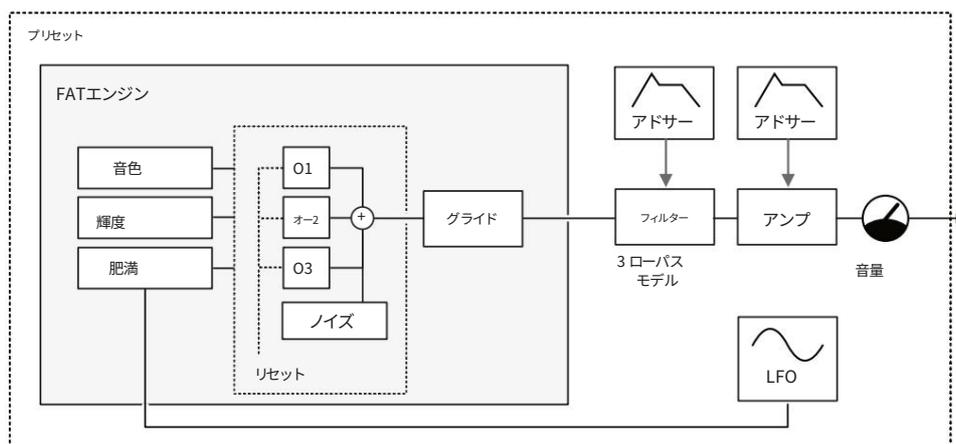
注記

5.6 FATシンセボイス



FATは3オシレーターの減算型シンセエンジンで、大きなリード、豊かなサウンドスケープ、パッドなどに最適な厚みのあるサウンドを提供します。

ドローンとベース。バーチャルアナログモデルには、興味深く表現力豊かなリードに最適なビンテージラダースタイルのフィルターが含まれています。



エンジン発振器 - ページ 1

| 肥満 | 輝度 | 音色 |
|---------------------------------|---|------------------------------------|
| 0-100 | -100 から +100 | 0-100 |
| スタイルとキャラクターのオシレーターの厚み/広がりに影響します | オシレーターのEQバランスを調整して、サウンドを明るくしたり暗くしたりします。 | ノコギリ波から矩形波へのオシレーター音色のモーフィングに影響します。 |
| ファットネスLFO | | |
| 0~100% | | |
| オシレーターの太さに適用される LFO の量。 | | |
| ノイズ | リセット | |
| 0~100% | オン - オフ | |
| オーディオに適用されるノイズの量。 | オンの場合、各ノートトリガーでオシレーターサイクルをリセットします。 | |

エンジン発振器 - ページ 2

| グライドモード | グライドタイム | 音量 |
|--|-------------------------|--------|
| オプション | 0.00~3秒 | 0~200% |
| ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガートなど エンベロープはトリガーされず、レガートオーバーラップ | 音符間のスライド時間。オシレーターの音量レベル | 声 |

5シンセ

注記



フィルター - ページ 1

| 切り落とす | 共振 | タイプ |
|------------------------------------|--------------------|--|
| 周波数: 20Hz - 20kHz | 金額: 0-150% | フィルターモデル |
| オーディオが減衰される周波数ポイント。オフに設定することもできます。 | カットオフ位置の周波数を強調します。 | ローパス MG 24、ローパス OB 24、ローパス OB 12。 クラシック フィルターのエミュレーション。 |
| 封筒金額 | | |
| 金額: -100%から +100% | | |
| フィルターに適用されるエンベロープの量。 | | |
| フィルターLFO | | |
| 金額: -100%から +100% | | |
| フィルターに適用される LFO の量。 | | |

エンベロープ アンプ - ページ 1

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---|---------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| アンプエンベロープのアタックタイム。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | アンプのエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| アンプエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

エンベロープ フィルター - ページ 2

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

注記



LFO 1 - ページ 1

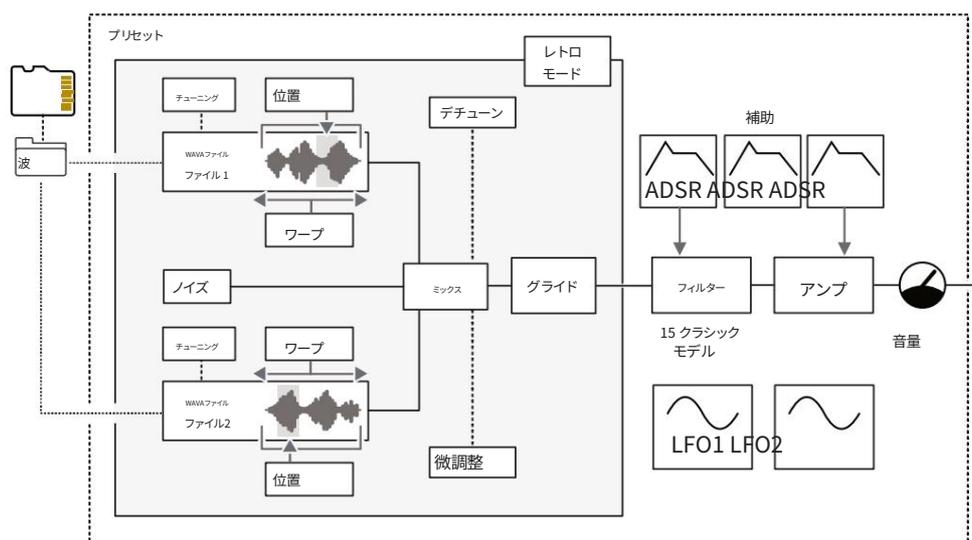
| 頻度 | 波形 | 再トリガー |
|---------|--|---|
| 0~100Hz | オプション | オプション |
| LFOの速度 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、 ランプダウン、スクエア、 ランダムS&H | 波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。フンショットはノートがトリガーされると1回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。 |

5 シンセ

5.7 WAVS シンセボイス

注記

WAVS™ WAVS は 2 つのオシレーターを持つウェーブテーブル シンセサイザーです。ウェーブ ステージ出力はオシレーター セクションとして機能します。ウェーブ ファイルの位置がスキャンされ、ウェーブが引き伸ばされ、モーフィングされます。フィルター ステージの適用もオーディオ出力に影響します。ワーブと位置の変調により、興味深い出力を生成できます。



エンジン発振器 - ページ 1

| WAV ファイル | WAV ファイル | レトロモード |
|---|--|-------------------|
| ソースサンプルファイル | ソースサンプルファイル | オン・オフ |
| ウェーブテーブル サンプルから 選択された1つのサンプル/ SD カード上の WAVS フォルダー。 両方のウェーブテーブルがブレンドされ、フィ ルタリングされます。 | サンプルから選択されたウェー ブテーブル2サンプル/ SD カード上の WAVS フォルダー。 両方のウェーブテーブルがブレンドされ、フィ ルタリングされます。 | シンセのキャラクターを変える |
| ポジション1 | ポジション2 | ミックス |
| 0-100 | 0-100 | -100 から +100 |
| ウェーブテーブル内の位置 | ウェーブテーブル内の位置 | ウェーブテーブルのブレンドミックス |
| ワーブ1 | ワーブ2 | ノイズ |
| -100~+100% | -100~+100% | 0~100% |
| 位相を操作してオーディオを伸縮させる | 位相を操作してオーディオを伸縮させる | 適用されるノイズの量 |
| wav. | wav. | |

注記



エンジン発振器 - ページ 2

| 曲1 | 曲2 | デチューン |
|----------------------|----------------------|--------------------------|
| -36 から +36 目 | -36 から +36 目 | 0~100セント |
| オンレーター1 半音単位でのチューニング | オンレーター2 半音単位でのチューニング | オンレーターミックスのデチューン (セント単位) |
| | | 微調整 |
| | | -100 ~ +100 セント |
| | | ミックスの微調整 セント |

エンジン発振器 - ページ 3

| グライドモード | グライドタイム | 音量 |
|--|-------------------------|--------|
| オプション | 0.00 -3 秒 | 0~200% |
| ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガートなど エンベロープはトリガーされず、レガート オーバーラップ | 音符間のスライド時間。オンレーターの音量レベル | 声 |

フィルター - ページ 1

| 切り落とす | 共振 | タイプ |
|--------------------------|--------------------|---|
| 周波数: 20Hz - 20kHz | 金額: 0-100% | フィルターモデル |
| オーディオが減衰される周波数ポイント。 | カットオフ位置の周波数を強調します。 | ローパスMG 24dB、低 パス OB 24dB、ローパス OB 12dB、 ローパス SVF 24dB、 ローパス SVF 12dB、ハイパス OB 24dB、ハイパスOB 12dB、 ハイパス SVF 24dB、ハイパス SVF 12dB、バンドパス OB 24dB、バンドパス OB 12dB、 バンドパスSVF 24dB、バンド パスSVF 12dB、ノッチSVF 24dB、 ノッチSVF 12dB、 |
| 封筒金額 | | ノートトラック |
| 金額: -100%から +100% | | 金額: -200%から +200% |
| フィルターに適用されるエンベロープ の量。 | | 演奏された音符のピッチに基 づいて適用されるモジュレーションの量。 |

5シンセ

注記



エンベロープ アンプ - ページ 1

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---|---------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| アンプエンベロープのアタックタイム。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | アンプのエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| アンプエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

エンベロープ フィルター - ページ 2

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

封筒補助 - ページ 3

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

注記



LFO 1 - ページ 1

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|---|--------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hzまたは間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFO の速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| <p>波形の再トリガー: フリー ランニングは継続的に実行されます。ワッシュはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。</p> | | |

LFO 2 - ページ 2

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|---|--------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hzまたは間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFO の速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| <p>波形の再トリガー: フリー ランニングは継続的に実行されます。ワッシュはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。</p> | | |

補助エンベロープと 2 つの LFO は、デフォルトでは WAVS エンジンに事前にパッチされていません。これらは Mod ページでパッチできます。

5シンセ

注記

ユーザーWAVファイルに関する注意事項

SDカードストレージ

ウェーブテーブルは、SD カードの Samples/WAVS フォルダにプレーン WAV ファイル (16 ビット モノラル、サンプル レートは関係ありません) で保存されます。

ウェーブテーブル形式

ウェーブテーブル ファイルには、それぞれが完全なオシレーター サイクルである 1 つ以上の波形が含まれている必要があります。

- 各波形は2の累乗のサイズに揃える必要があります。一般的なサイズは128、256、512、1024、2048です。たとえば、256サンプルの波形が5つあるウェーブテーブルには、5つの
256 = 1280 サンプル。
- シンセサイザーはファイル内の波形の数を自動的に設定しますが、波形のサイズは名前にダッシュを先頭に付けて指定する必要があります (例: "epiano-1024.wav")。名前に数字が指定されていない場合は、デフォルトの 256 が使用されます。
- すべてのファクトリーウェーブは256サンプルを使用しているため、サイズは名前。

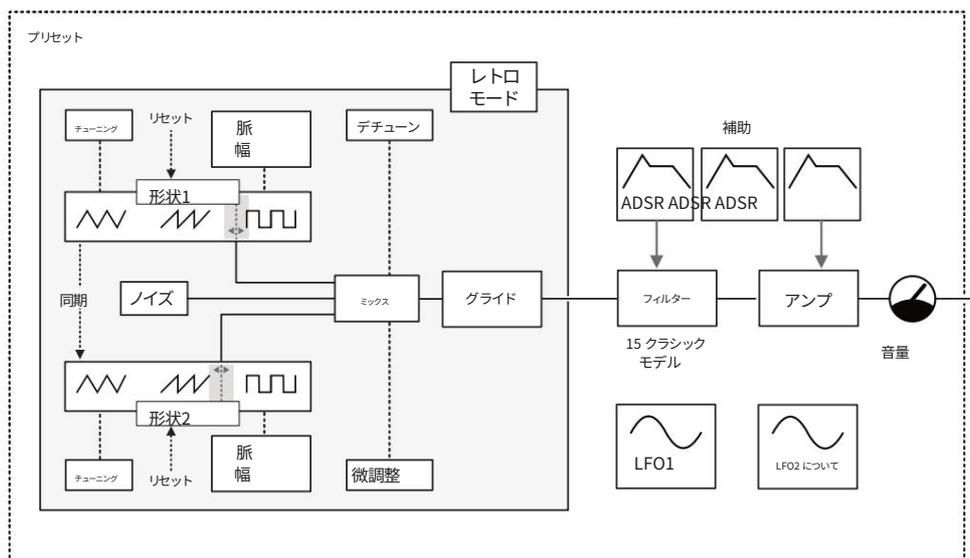
ウェーブテーブルガイドライン

- 波形を追加しすぎないでください。通常は 2、3、または 5 個で十分です。エンジンは波形の間を補間して、サウンドがスムーズに遷移するようにします。長いウェーブテーブル ファイルを使用すると、読み込みに時間がかかります。
- 波形のサイズは控えめにしてください。通常、高音域の音には 256 が最適です。高次倍音を含む低音域の音には、さらに大きく (最大 1024) することもできます。ただし、高音域で演奏すると、高次倍音によってエイリアシングが発生する可能性があります。波形のサイズは、サウンドの一般的な周波数範囲に近づけてください。そうしないと、高音域または低音域でエイリアシングが発生するリスクがあります (シンセサイザーは補間を使用します)。
- 例:
 - C1 ノート = 32.7 Hz = 完全なサイクルは 1349 サンプルに適合します (したがって、1024 サンプルの波形が最適です)。
 - C2 音 = 674 サンプル
 - C4 音 = 169 サンプル

注記

5.8 VAPシンセボイス

VAP™ VAP は、奥深く興味深いパルス幅変調オプションを備えたデュアル オシレーター バーチャル アナログ ポリシンセです。OB-8 と Prophet にインスピレーションを得た VAP は、サウンドをシェーピングしたり、アンビエント テクスチャを作成したり、複雑なパターンを作成したりするときに使用する理想的なエンジンです。



LFO とエンベロープのパッチング オプションは、[Shift] + [Mod] でアクセスできるモジュレーション機能を使用して可能です。PWM エフェクトの場合、LFO をパルス幅パラメータにパッチングできます。

エンジン発振器 ページ 1

| 形状1 | 形状2 | ミックス |
|---|---|---|
| 0-100 | 0-100 | -100% から +100% |
| オシレーター 1 の形状。三角波、ノコギリ波、四角波の間でモーフを設定します。 | オシレーター 2 の形状。三角波、ノコギリ波、四角波の間でモーフを設定します。 | オシレーター1と2のミックス |
| 1 枚目 | 2 枚目 | 同期 |
| -50 から +50 | -50 から +50 | オン - オフ |
| 発振器1パルス幅 | 発振器2パルス幅 | オンに設定すると、オシレーター 2 はオシレーター 1 の各サイクルでリセットされず (オシレーター 1 はピッチを制御します)。 |
| 曲1 | 曲2 | デチューン |
| -36 から +36 目 | -36 から +36 目 | 0~100セント |
| オシレーター1 半音単位でのチューニング | オシレーター2 半音単位でのチューニング | オシレーターミックスのデチューン (セント単位) |

5シンセ

注記



エンジン発振器 - ページ 2

| リセット1 | リセット2 | ノイズ |
|------------------------------------|--------------------------------|-----------------------|
| オン - オフ | オン - オフ | 0~100% |
| オシレーター1の波形はノートオン、オン、またはオフでリセットされます | オシレーター2の波形をノートオン、オン、またはオフでリセット | オーディオにノイズを加える |
| | | 微調整 |
| | | -100 ~ +100 セント |
| | | セント単位でのオシレーターミックスの微調整 |

エンジン発振器 - ページ 3

| グライドモード | グライドタイム | 音量 |
|--|-------------------------|--------|
| オプション | 0.00 - 3秒 | 0~200% |
| ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガートなど エンベロープはトリガーされず、レガートオーバーラップ | 音符間のスライド時間。オシレーターの音量レベル | 声 |

フィルター - ページ 1

| 切り落とし | 共振 | タイプ |
|----------------------|--------------------|--|
| 周波数: 20Hz - 20kHz | 金額: 0-100% | フィルターモデル |
| オーディオが減衰される周波数ポイント。 | カットオフ位置の周波数を強調します。 | ローパスMG 24dB、低パス OB 24dB、ローパス OB 12dB、ローパス SVF 24dB、ローパス SVF 12dB、ハイパス OB 24dB、ハイパスOB 12dB、ハイパス SVF 24dB、ハイパス SVF 12dB、バンドパス OB 24dB、バンドパス OB 12dB、バンドパスSVF 24dB、バンドパスSVF 12dB、ノッチSVF 24dB、ノッチSVF 12dB、 |
| 封筒金額 | | ノートトラック |
| 金額: -100%から +100% | | 金額: -200%から +200% |
| フィルターに適用されるエンベロープの量。 | | 演奏された音のピッチに基づいて適用されるモジュレーションの量。 |

注記



エンベロープ アンプ - ページ 1

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---|---------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| アンプエンベロープのアタックタイム。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | アンプのエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| アンプエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

エンベロープ フィルター - ページ 2

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

封筒補助 - ページ 3

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| 補助エンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | Aux エンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| Aux エンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

5シンセ

注記



LFO 1 - ページ 1

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|--|--------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hzまたは間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFO の速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| <p>波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。フンショットはノートがトリガーされると1回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。</p> | | |

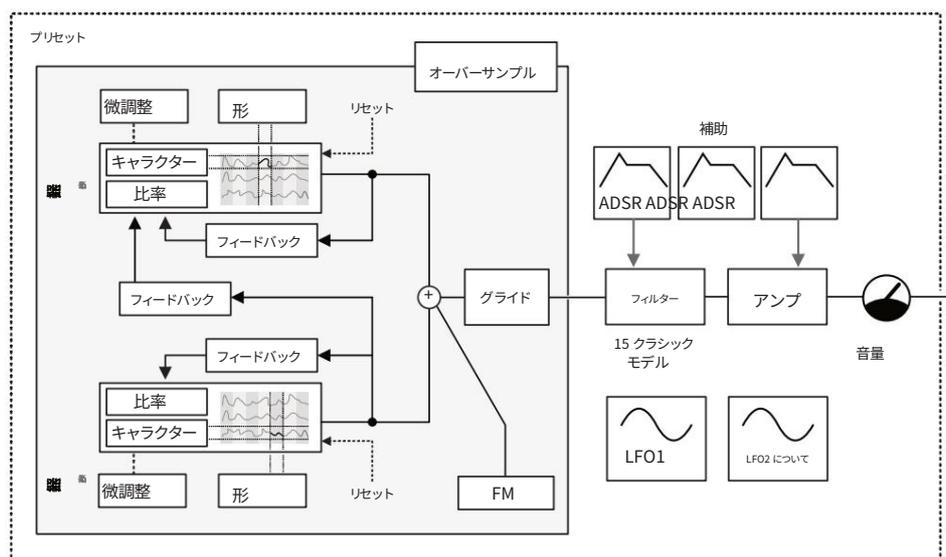
LFO 2 - ページ 2

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|--|--------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hzまたは間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFO の速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| <p>波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。フンショットはノートがトリガーされると1回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。</p> | | |

補助エンベロープと2つのLFOは、デフォルトではVAPエンジンに事前にパッチされていません。これらはModページでパッチを適用できます。

5.9 WTFMシンセボイス

WTFM™ WTFM は、統合されたウェーブテーブルをオシレーターとして使用する興味深い周波数変調 (FM) シンセです。2 オペレータの FM シンセ エンジンは、3 倍のフィードバック システムによって駆動されます。



FMコンセプト

この段階では、一見複雑に見える FM 合成のコア概念の概要を説明する価値があります。FM 合成におけるオシレーターと関連機能および構成は、「オペレーター」と呼ばれます。オペレーターとオシレーターという用語は、WTFM シンセ エンジンに指すときに同じ意味で使用できます。WTFM オペレーターは、オーディオ ソースとしてウェーブテーブルを使用します。

FM 合成は、モジュレーターと呼ばれる 1 つのオペレーターがキャリアと呼ばれる別のオペレーターのピッチに影響を与えるという原理に基づいています。これにより、サウンドの全体的な音色が変わります。Polyend Synth では、2 つのオペレーターがオーディオを生成し、フィードバックも提供します。つまり、Synth オペレーターは、オペレーター 2 がオペレーター 1 (キャリア) のモジュレーターとなり、それ自体を変調します。

比率は、メインのキャリア発振器周波数に対して入力フィードバック オーディオを乗算し、音楽的に倍音生成を制御します。

従来の FM 合成 (ウエスト コースト合成モデルとも呼ばれる) では、フィルタリングは使用されません。フィルタは減算合成 (イースト コースト合成とも呼ばれる) の通常の領域です。ただし、Polyend Synth では、オーディオ チェーンにフィルタが組み込まれており、よりユニークで興味深いシンセ エンジンが提供されます。

5シンセ

注記



エンジン発振器 ページ 1

| 比率1 | 比率2 | FM |
|--|--|--|
| 0.25 - 12 | 0.25 - 12 | 0% から +1000% |
| オシレーター 1 の形状。三角波、ノコギリ波、四角波の間でモーフを設定します。 | オシレーター 2 の形状。三角波、ノコギリ波、四角波の間でモーフを設定します。 | 全体的な周波数変調アブリケーション。 |
| 形状1 | 形状2 | |
| 0から100 | 0から100 | |
| オシレーター 1 の形状。ウェーブテーブルの波形の行を水平方向にモーフィングします。 | オシレーター 2 の形状。ウェーブテーブルの波形の列を水平方向にモーフィングします。 | |
| フィードバック 1 | フィードバック 2 | フラッシュバック 2対1 |
| 0~100% | 0~100% | 0~100% |
| 「モジュレータ」1 のオーディオが「キャリア」1 にフィードバックされる量。 | 「モジュレータ」2 のオーディオが「キャリア」2 にフィードバックされる量。 | 「モジュレータ」2 のオーディオが「キャリア」1 にフィードバックされる量。 |

エンジン発振器 - ページ 2

| 微調整1 | ファインチューン2 | オーバーサンプル |
|---|---|---|
| -100 ~ +100 セント | -100 ~ +100 セント | オン - オフ |
| オシレーター1のセント単位の微調整 | オシレーター2のセント単位の微調整 | アルゴリズムでオーバーサンプリングをオンまたはオフにします。オンにすると出力の品質は向上しますが、CPU 使用率が増加します。 |
| キャラクター1 | キャラクター2 | |
| オプション | オプション | |
| ウェーブテーブルの行を選択します。形状の種類を指します。よりスムーズに、よりシャープに、よりワイルドに、1 を追加、2 を追加、3 を追加、5 を追加、7 を追加、11 を追加。 | ウェーブテーブルの行を選択します。形状の種類を指します。よりスムーズに、よりシャープに、よりワイルドに、1 を追加、2 を追加、3 を追加、5 を追加、7 を追加、11 を追加。 | |
| リセット1 | リセット2 | |
| オン - オフ | オン - オフ | |
| オシレーター1の波形はノットオン、オン、またはオフでリセットされます | オシレーター2の波形をノットオン、オン、またはオフでリセット | |

エンジン発振器 - ページ 3

| グライドモード | グライドタイム | 音量 |
|--|-------------------------|--------|
| オプション | 0.00 - 3秒 | 0~200% |
| ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガートなど エンベロープはトリガーされず、レガート オーバーラップ | 音符間のスライド時間。オシレーターの音量レベル | 声 |

注記

WTFM™

フィルター - ページ 1

| 切り落とす | 共振 | タイプ |
|----------------------|--------------------|--|
| 周波数: 20Hz - 20kHz | 金額: 0-100% | フィルターモデル |
| オーディオが減衰される周波数ポイント。 | カットオフ位置の周波数を強調します。 | ローパスMG 24dB、低パス OB 24dB、ローパス OB 12dB、ローパス SVF 24dB、ローパス SVF 12dB、ハイパス OB 24dB、ハイパスOB 12dB、ハイパス SVF 24dB、ハイパス SVF 12dB、バンドパス OB 24dB、バンドパス OB 12dB、バンドパスSVF 24dB、バンドパスSVF 12dB、ノッチSVF 24dB、ノッチSVF 12dB、 |
| 封筒金額 | | ノートトラック |
| 金額: -100%から +100% | | 金額: -200%から +200% |
| フィルターに適用されるエンベロープの量。 | | 演奏された音のピッチに基づいて適用されるモジュレーションの量。 |

エンベロープ アンプ - ページ 1

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---|---------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| アンプエンベロープのアタックタイム。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | アンプのエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| アンプエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

エンベロープ フィルター - ページ 2

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

5 シンセ

注記



封筒補助 - ページ 3

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | 持続する音声レベル メモがまたオンになっている間に。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

LFO 1 - ページ 1

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|---|-----------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hzまたは間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFOの速度 (Hz)または同期はオン、音符間隔比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| 波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。ワンショットはノートがトリガーされると1回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。 | | |

LFO 2 - ページ 2

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|---|-------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hzまたは間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFOの速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| 波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。ワンショットはノートがトリガーされると1回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。 | | |

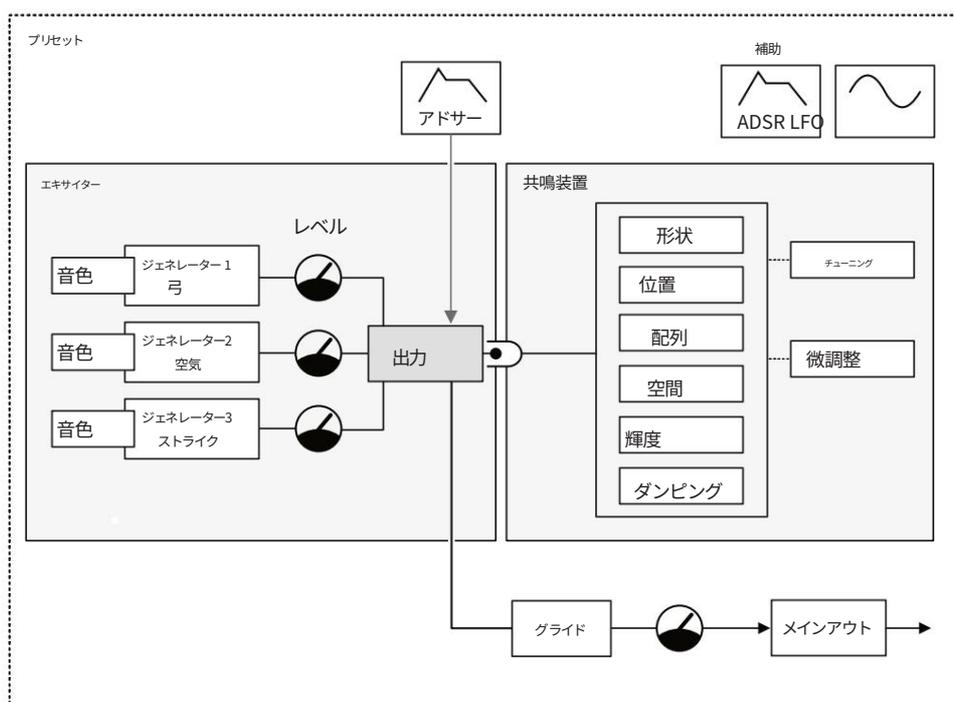
補助エンベロープと2つのLFOは、デフォルトではWTFMエンジンに事前にパッチされていません。これらはModページでパッチできます。

注記

5.10 PMDシンセボイス

PMD™ PMDは、実際の楽器の音とダイナミクスを合成によって再現する物理モデリングシンセです。コア

コンセプトは2つの部分から構成されます。エキサイターは、スティックや爪弾きなど、楽器の演奏方法や演奏内容を表します。レゾネーターは、弦やパーカッション パッドなどの楽器コンポーネントを表します。これら2つの機能は、一般的なオシレーター機能やフィルター機能とは異なり、それぞれエンジン ページとフィルター ページのパラメーターで処理されます。エキサイター エンベロープもこのモデルに固有のものであり、ジェネレーターの構成に依存します。



エキサイター - エンジン発振器 ページ 1

| 弓のレベル | 空気レベル | ストライクレベル |
|------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| 0~150% | 0~150% | 0~150% |
| 弓のような音を表現する最初の発電機エンジン。 | 物理的にモデル化された「空気」に基づく2番目のジェネレーター | ストライクエミュレーションを物理的にモデル化しました。 |
| 音色 | 音色 | 音色 |
| 0~100% | 0~100% | 0~100% |
| 弓に適用される音色 空気に適用される音色 | | ティンバーはストライキを申請した |
| | 気流 | マレット |
| | 0~100% | 0~100% |
| | 空気の流れの特性を制御する | マレット打撃動作の特性の制御 |

5シンセ

注記

PMD™

エキサイター - エンジン発振器 ページ 2

| グライドモード | グライドタイム | 音量 |
|--|------------------------|--------|
| オプション | 0.00 - 3秒 | 0~200% |
| ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガートなど エンベロープはトリガーされず、レガートオーバーラップ | 音符間のスライド時間。オシレーター音量レベル | 声 |

共振器 - フィルター ページ 1

| 形状 | 位置 | 空間 |
|--|--|--|
| 0~100% | 0~100% | 0~100% |
| 共振器がサウンドミックスを形作る | 共振器がサウンドミックスを形作る | 異なる左/右の位置を選択することで、レゾネーターの空間効果が得られます。 |
| 輝度 | ダンピング | 配列 |
| 0~100% | 0~100% | 0~100% |
| 共振器はサウンドミックスを形作ります。ローパス フィルタリングに似ています。 | 共振器はサウンドミックスを形作ります。ローパス フィルタリングに似ています。 | 共振器はサウンドミックスを形作ります。ローパス フィルタリングに似ています。 |
| チューニング | 微調整 | |
| -36 から +36 番 | -100 ~ +100 °C | |
| 半音でのチューニング | セント単位で微調整 | |

エンベロープ エキサイター - ページ 1

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|-----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00 - 8 秒 | 時間: 0.00 - 8 秒 | レベル: 0.00-100% |
| エキサイターエンベロープのアタックタイム。オーディオが最大に達するまでの時間レベル。 | エキサイターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | 持続する音声レベル メモがまだオンになっている間に。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00 - 8 秒 | | |
| エキサイター エンベロープのリリース時間。ノートオフから無音までの時間。 | | |

注記

PMD™

エンベロープ フィルター - ページ 2

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

LFO 1 - ページ 1

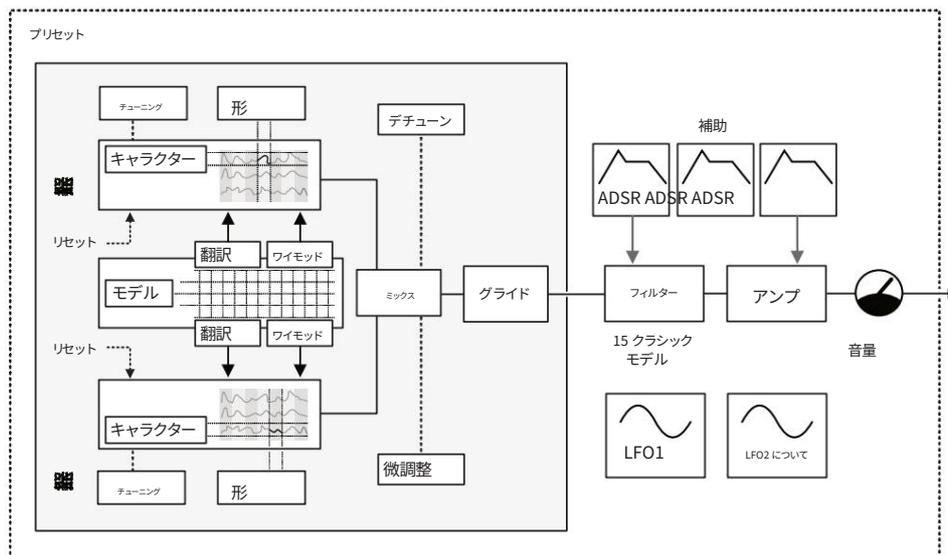
| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|--|--------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hzまたは間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFO の速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| 波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。ファンクションはノートがトリガーされると1回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。 | | |

5シンセ

5.11 PHZシンセボイス

注記

PHZ™ PHZ は、2つのオシレーターを備えた高度な位相歪みシンセで、実験的かつ探究的なサウンドに最適です。PHZ の中心となるのは、サウンド デザインに動きを加えるクリエイティブな XY モジュレーション マトリックス機能と、クラシックなシンセ フィルター モデルにインスパイアされたフィルターです。



エンジン発振器 - ページ 1

| 形状1 | 形状2 | ミックス |
|--|--|--|
| 0から100 | 0から100 | 0~100% |
| オシレーター 1 の形状。ウェーブテーブルの波形の行を水平方向にモーフィングします。 | オシレーター 2 の形状。ウェーブテーブルの波形の列を水平方向にモーフィングします。 | 2つのオシレーターからのオーディオのミックス。 |
| オシレーター1 | OSC2 XMod の | |
| 0-1 | 0-1 | |
| オシレーター1Xモジュレーション。機能は選択した変調モデルによって異なります。 | オシレーター2Xモジュレーション。機能は選択した変調モデルによって異なります。 | |
| オシレーター1YMod | オシレーター2YMod | モデル |
| 0-1 | 0-1 | オプション |
| オシレーターYの変調。機能は選択した変調モデルによって異なります。 | オシレーターYの変調。機能は選択した変調モデルによって異なります。 | モジュレーションモデル: OG Saw、OGスクエア、エルミートスムーズ、スクエア、リニア、エルミート FM |

注記



エンジン発振器 - ページ 2

| リセット1 | リセット2 | デチューン |
|--|--|----------------------|
| オン - オフ | オン - オフ | 0~100セント |
| ノートオンでオシレーター 1 の波形をリセットします。 | オシレーター1波リセット <small>注意してください。</small> | オシレーターミックスデチューンインセント |
| 曲1 | 曲2 | 微調整 |
| -36 から +36 目 | -36 から +36 目 | -100 ~ +100 セント |
| 発振器1のチューニング半音 | 発振器2のチューニング半音 | オーディオミックスの微調整セント単位 |
| キャラクター1 | キャラクター2 | |
| オプション | オプション | |
| ウェーブテーブルの行を選択します。 形状の種類を指します。 よりスムーズに、よりシャープに、よりワイルドに、1 を追加、2 を追加、3 を追加、5 を追加、7 を追加、11 を追加。 | ウェーブテーブルの行を選択します。 形状の種類を指します。 よりスムーズに、よりシャープに、よりワイルドに、1 を追加、2 を追加、3 を追加、5 を追加、7 を追加、11 を追加。 | |

エンジン発振器 - ページ 3

| グライドモード | グライドタイム | 音量 |
|--|-------------------------|--------|
| オプション | 0.00 - 3秒 | 0~200% |
| ノート間のスライド: 常時、 オーバーラップ、レガートなど エンベロープはトリガーされず、レガート オーバーラップ | 音符間のスライド時間。オシレーターの音量レベル | 声 |

フィルター - ページ 1

| 切り落とす | 共振 | タイプ |
|----------------------|--------------------|---|
| 周波数: 20Hz - 20kHz | 金額: 0-100% | フィルターモデル |
| オーディオが減衰される周波数ポイント。 | カットオフ位置の周波数を強調します。 | ローパスMG 24dB、低 パス OB 24dB、ローパス OB 12dB、 ローパス SVF 24dB、 ローパス SVF 12dB、ハイパス OB 24dB、ハイパスOB 12dB、 ハイパス SVF 24dB、ハイパス SVF 12dB、バンドパス OB 24dB、バンドパス OB 12dB、 バンドパスSVF 24dB、バンド パスSVF 12dB、ノッチSVF 24dB、 ノッチSVF 12dB、 |
| 封筒金額 | | ノートトラック |
| 金額: -100%から +100% | | 金額: -200%から +200% |
| フィルターに適用されるエンベロープの量。 | | 演奏された音のピッチに基づいて適用されるモジュレーションの量。 |

5シンセ

注記

PHZ™

エンベロープ アンプ - ページ 1

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---|-------------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| アンプエンベロープのアタックタイム。 オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | アンプのエンベロープの減衰時間。 最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| アンプエンベロープのリリース時間。 音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

エンベロープ フィルター - ページ 2

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|--------------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。 オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。 最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。 音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

封筒補助 - ページ 3

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---|-------------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| 補助エンベロープのアタック時間。 オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | Aux エンベロープの減衰時間。 最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| Aux エンベロープのリリース時間。 音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

注記



LFO 1 - ページ 1

| 同期 | 頻度 | 波形 |
|--|---------|--|
| オプション | 0~100Hz | オプション |
| オンに設定すると、オシレーター 2 はオシレーター 1 の各サイクルでリセットされます (オシレーター 1 はピッチを制御します)。 | LFO の速度 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、 ランプダウン、スクエア、 ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| <p>波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。ワンショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。</p> | | |

LFO 2 - ページ 2

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|--|--------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hz または 間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFO の速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、 ランプダウン、スクエア、 ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| <p>波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。ワンショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。</p> | | |

補助エンベロープと 2 つの LFO は、デフォルトでは PHZ エンジンに事前にパッチされていません。これらは Mod ページでパッチできます。

5 シンセ

注記

PHZ シンセ エンジンに関する追加メモ。

モデル

発振器は選択可能なモデルによって変調され、各モデルは XY 出力を生成することによって動作します。使用可能なモデル機能は次のとおりです：

1. OG ソウ。

CZシリーズのSaw歪み機能を再現。

- Xは正弦波 (0.0)から鋸歯状波 (1.0)まで徐々に変化します。
- Yは波形を左 (0.0) または右 (1.0) に歪める傾向があります。
- Yを0.5に設定すると、純粋な正弦波から鋸波を生成します

2. OGスクエア。

OG ソーと同じですが、「鋸」ではなく「四角」です

3. エルミートスムーズ。

線形位相歪みの最も暖かいバリエーション。

4. 二乗。

線形関数のバリエーションですが、2つの平方関数を使用します。少し暖かい音を生成します。

5. 線形。

正弦波を鋸歯状領域に歪ませる線形位相歪み関数。X 歪み関数は崩壊します。
、 Yは位相が変化する点の座標である。

6. エルミートFM

FM 領域に及ぶ PD のバリエーション。X は波形を左または右に押しつぶします (線形バリエーションの場合と同様) が、Y は位相歪み関数を折り畳むパラメータを増加させます。

位相を折り返して FM のようなサウンドにします。

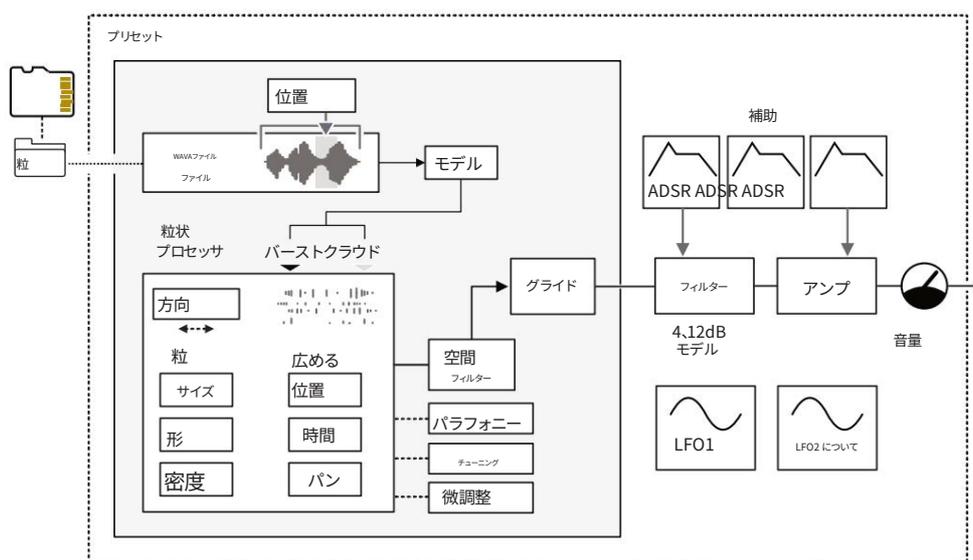
多くの場合、変調の結果は対称的です。したがって、たとえば線形変化では、 $x = 0.0, y = 1.0$ の出力は、 $x = 1.0, y = 0.0$ とほぼ同じように聞こえます。

注記

5.12 GRAIN シンセボイス

GRAIN™

GRAIN は、オーディオ ファイルをスキャンして、エンジンで操作および調整できる小さなオーディオ グ레인を生成するグラニューラ シンセサイザーです。豊かなテクスチャやアンビエントなバックドロップ パッドやサウンドを作成するのに最適です。16 ビット モノラル、44.1 kHz WAV ファイルは「C」に調整され、SD カードの Samples/GRAIN フォルダに保存されます。



エンジン発振器 ページ 1

| Wavファイル | 位置 | ポジションスプレッド |
|--|--|------------------------|
| ソースサンプルファイル | 0~100% | 0~100% |
| Cに調整されたWAVオーディオサンプル。SDドライブのSamples/Grainフォルダにあります。 | 元の WAV サンプルのスキャン位置。 | スキャン位置を変化させて広げます。 |
| 粒度 | 密度 | 時間スプレッド |
| 0.01秒から1秒 | 0~100% | 0~100% |
| 生成された粒子のサイズ/長さ | 生成された穀物の量。最大128個の同時グレイン。 | 粒子を生成するタイミングをランダム化します。 |
| 木目形状 | モデル | パンスプレッド |
| -100 から +100 | クラウドまたはバースト | 0~100% |
| 木目のボリュームのエンベロープ形状。0は滑らか。+100 スクエア / -100 のこぎりスタイルのエンベロープ | クラウドは継続的にグレインを生成します。バーストはバッチでグレインを生成します。 | ステレオ平面での位置を変化させ、広げます。 |

5シンセ



注記

エンジン発振器 - ページ 2

| チューニング | バースト同期 | デチューンスプレッド |
|---|---|---|
| -12 から +12 半音 | オン - オフ | 0~100% |
| 発振器ピッチのチューニング。バースト サイクルが同期されるかどうかを制御します。 | | デチューニングのバリエーション。 |
| 微調整 | バースト周波数 | サイズスプレッド |
| -100 ~ +100 セント | Hz または音程 | 0~100% |
| 発振器ピッチの微調整。 | | 粒度のばらつき |
| 同期状態のオン (音程)またはオフ (Hz)に基づいてバーストサイクル周波数を設定します。 | | |
| 方向 | バーストリリガー | 空間 |
| -100 から +100 | オプション | 0~100% |
| グレインの再生方向。 <small>リバース前進+と0は前進と後進です。</small> | フリーランニングは継続的に実行され、ワンショットはノートトリガーで1回循環し、ノートはトリガーされて最初から継続的に実行されます。 | オーディオ チェーンの空間エフェクトの終了。拡散フィルターを使用して粒子を滑らかにします。 |

エンジン発振器 - ページ 3

| グライドモード | グライドタイム | 音量 |
|--|-------------------------|--------|
| オプション | 0.00 - 3秒 | 0~200% |
| ノート間のスライド: 常時、オーバーラップ、レガートなど エンベロープはトリガーされず、レガートオーバーラップ | 音符間のスライド時間。オンレーターの音量レベル | 声 |
| パラフォニー | | |
| オンまたはオフ | | |
| オン: グレインは演奏されるすべての音符をカバーします。これにより、1 つの音声のみがコードを演奏できるようになります。 | | |

GAIN エンジン使用時のボイスは、パラフォニック モードを使用することで最適化できます。これにより、シンセに 1 つのボイスのみが割り当てられている場合でもコードを演奏できるようになります。

注記

GRAIN™

フィルター - ページ 1

| 切り落とす | 共振 | タイプ |
|----------------------|--------------------|---|
| 周波数: 20Hz - 20kHz | 金額: 0-100% | フィルターモデル |
| オーディオが減衰される周波数ポイント。 | カットオフ位置の周波数を強調します。 | ローパス SVF 12dB、ハイパス SVF 12dB、バンドパス SVF 12dB、ノッチ SVF 12dB |
| 封筒金額 | | ノートトラック |
| 金額: -100%から +100% | | 金額: -200%から +200% |
| フィルターに適用されるエンベロープの量。 | | 演奏された音のピッチに基づいて適用されるモジュレーションの量。 |

エンベロープ アンプ - ページ 1

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---|---------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| アンプエンベロープのアタックタイム。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | アンプのエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| アンプエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

エンベロープ フィルター - ページ 2

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|--|----------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| フィルターエンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | フィルターエンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| フィルターエンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

5 シンセ

注記

GRAIN™

封筒補助 - ページ 3

| 攻撃 | 減衰 | 持続する |
|---------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|
| 時間: 0.00-10秒 | 時間: 0.00-10秒 | レベル: 0.00-100% |
| 補助エンベロープのアタック時間。オーディオが最大レベルに達するまでの時間。 | Aux エンベロープの減衰時間。最大時間と維持レベル間の時間。 | ノートがオンになっている間に維持されるオーディオのレベル。 |
| リリース | | |
| 時間: 0.00-10秒 | | |
| Aux エンベロープのリリース時間。音が消えてから無音になるまでの時間。 | | |

LFO 1 - ページ 1

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|---|--------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hz または 間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFO の速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| 波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。フンショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。 | | |

LFO 2 - ページ 2

| 同期 | 頻度または比率 | 波形 |
|---|--------------------------------------|--|
| オンまたはオフ | 0~100 Hz または 間隔 | オプション |
| 周波数の速度を上げるにはオフに設定します。オンにすると、音符間隔の分割比率に基づいて同期します。 | LFO の速度 (Hz 単位)、または同期がオンの場合は音符間隔の比率。 | 変調波形: 三角形、シン、ランプアップ、ランプダウン、スクエア、ランダムS&H |
| 再トリガー | | |
| オプション | | |
| 波形の再トリガー: フリーランニングは継続的に実行されます。フンショットはノートがトリガーされると 1 回循環します。ノートは最初からトリガーされ、ノートがトリガーされるたびに継続的に実行されます。 | | |

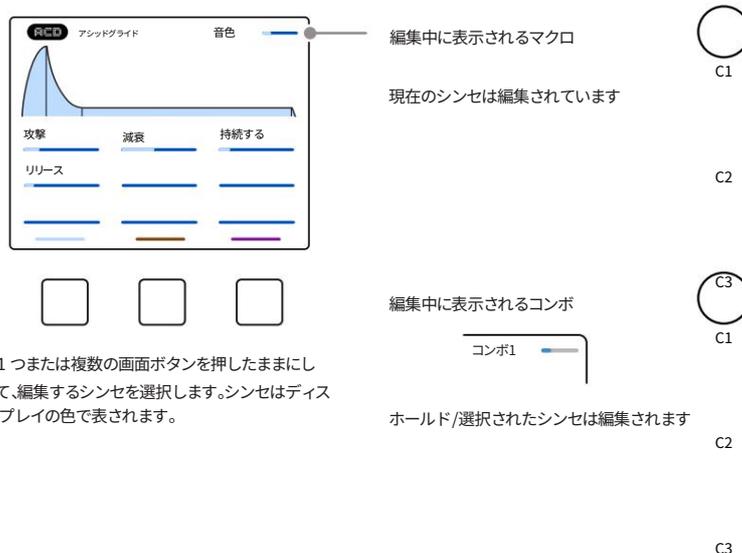
5.13 マクロ

マクロを使用すると、選択したパラメータのコレクションを 1 つのコントロール ノブに割り当てることができます。このノブを使用して、これらすべてのパラメータをまとめて調整します。マクロ コントロールには、3 つの C1、C2、C3 ノブを使用します。速度（デフォルトの音量）と圧力のマクロも存在します。

シンセマクロとコンボコントロールの使用

マクロは、C1、C2、C3 ノブを使用して制御されます。これにより、割り当てられたパラメータの値を調整します。たとえば、フィルターとアンプ エンベロープ アタックの両方を 1 つのノブで制御できます。マクロ ノブを変更すると、現在選択されているシンセのパラメータが編集されます。

さらに、C1、C2、C3 ノブを使用して、複数のシンセの共通パラメータのマクロの組み合わせを制御できます。これは、複数のシンセ画面ボタンを押しながらマクロ ノブを調整することで実行されます。



1 つまたは複数の画面ボタンを押したままにして、編集するシンセを選択します。シンセはディスプレイの色で表されます。

ホールド/選択されたシンセは編集されます

■ マクロの調整

1. 画面のボタンを使用してシンセを選択します。
2. マクロを調整します。(C1)、(C2)、または(C3)を回します。選択したマクロが調整され、マクロに割り当てられたパラメータに影響します。マクロと値は右上に表示されます。
3. 複数のシンセのマクロを調整します。編集する 3 つのシンセのそれぞれの画面ボタンを押したまま、(C1)、(C2)、または (C3) を回します。選択したマクロは、選択したすべてのシンセに対して調整されます。「コンボ」の名前と値が右上に表示されます。

5 シンセ

注記

マクロの作成と編集

マクロ設定はメインメニューで行います。各「C」ノブには最大5つのパラメータを割り当てることができます。ベロシティとアフタータッチ/プレッシャーも同じ方法で設定できます。



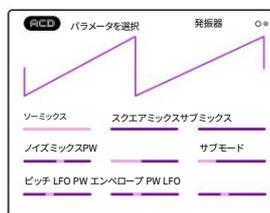
表示されている名前は、一般的なマクロ規約名です。

■ マクロの設定

1. マクロメニューを選択します。(画面)ノブを押してメインメニューを開きます。(画面)を回してメニューをスクロールし、移動して「マクロ」オプションをハイライトします。(画面)を押して「マクロ」サブメニューを選択します。
2. 編集するマクロを選択します。(画面)ノブを回して、3つの「C」ノブマクロの1つを強調表示するか、速度または圧力を選択します。(画面)ノブを押してマクロを選択します。
3. マクロごとに5つのパラメータスロットがあり、シンセボイスのパラメータに割り当てることができます。例えば、シンセエンジンやフィルターパラメータなどです。ここでマクロ名を編集したり、バイポーラの動作を変更したりすることもできます。



マクロに割り当てられたパラメータ



パラメータ割り当てページ

注記

4. パラメータを選択します。(画面)を回してパラメータ スロットをハイライトし、[Sel. Param]画面ボタンを押して選択します。割り当てページが開き、割り当てるパラメータが表示されます。これはシンセ機能と同様のスタイルなので、標準ページと混同しないように注意してください。
5. エンジン、フィルター、ADSR、または LFO ページから選択して、割り当てるパラメータのあるページを選択します。たとえば、[Engine] を押して、マクロに割り当てるパラメータを見つけます。
6. パラメータを選択します。割り当てるパラメータのノブをタップします。これは、ディスプレイ上の9つのパラメータを表す9つのタッチ感度ノブの1つです。例: ACD エンジン ページで「サブミックス」をタップします。
7. 表示は自動的にマクロ エディター ページに戻ります。
8. パラメータ範囲はパラメータノブを回して調整できます。
マクロ ページでパラメータがハイライト表示されている間に、ノブを調整します。たとえば、ノブを調整して「サブミックス」を -200% から +200% の間に設定します。これは、マクロに割り当てられたパラメータの制御範囲を指し、パラメータ自体の設定ではないことに注意してください。
9. パラメータを削除するには、マクロページでパラメータ行をハイライトし、[削除]画面ボタンを押します。

マクロ範囲

例: 「モーション」のマクロマッピング



| マクロ | | | |
|--------|-------------------|--------------------------|--------|
| マクロ名 | 'モーション' | 名前を編集できます - 「名前の編集」オプション | |
| バイポーラ | オフ | ノブ範囲 | |
| パラメータ1 | LFO周波数 | 値 | 20.00% |
| パラメータ2 | フィルター-LFO | 値 | 30.00% |
| パラメータ3 | | 値 | |
| パラメータ4 | | 値 | |
| パラメータ5 | | 値 | |
| 等 | 例えば200%は音が2倍になります | | |

5 シンセ

5.14 フィルター

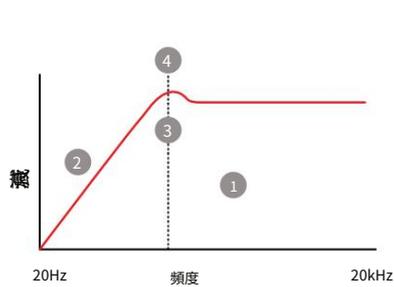
注記

ほとんどの Synth ボイスはフィルター セクションで動作します。さまざまなフィルター モデルとアプリケーションが存在します。Polyend Synth は、多くのクラシック フィルターと標準フィルター モデルからインスピレーションを受けています。Synth にはフィルター セクションがあり、各エンジン用に定義されたモデルがあり、専用の [フィルター] ボタンを使用してアクセスできます。

フィルターの概念

フィルターは通常、人間の聴覚の範囲に一致する 20Hz ~ 20kHz の範囲で動作します。フィルターは、サウンドの特性と音色を形成するために周波数を切り出します。減算合成の標準として使用されますが、他のシンセ モデルでも使用されることが増えています。

- 2 スロープ
減衰の強さまたは緩和度に影響します。
例: 24dB / オクターブ。



- 4 共振
カットオフポイントで周波数が強調されます。

- 1 フィルターモデル
デザインはさまざまな機能を果たします。例: ローカット。

- 3 カットオフ周波数
周波数が減衰されるポイント。

フィルターモデル

ローカット/ハイパス

カットオフポイント以下の周波数を減衰します



HPF

ハイカット/ローパス

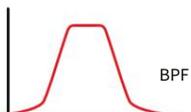
カットオフポイントを超える周波数を減衰します



LPF

バンドパス

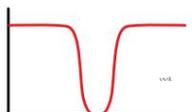
カットオフ周波数の上下を減衰します



BPF

ノッチ

狭いカットオフ範囲内の周波数を減衰します



NOTCH

状態変数フィルタ (SVF)

状態変数フィルタは、通常、単一のモデル内で動作する HPF、LPF、BP などのモデルの統合で構成できます。

フィルタースロープ

24dB / オクターブ

周波数を急速にカットするアグレッシブなスロープ。



4極

12dB / オクターブ

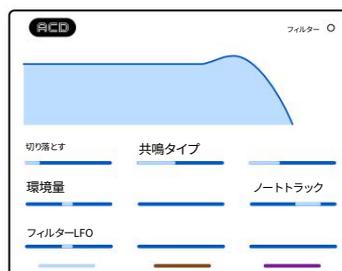
より多くの周波数を適度に減衰します。



2極

注記

PMD シンセ モデル以外では、フィルター パラメーターは各エンジン内で同様の設定に従います。フィルターは、フィルターの動作を形成する ADSR エンベロープを使用してデフォルトで制御されます。



| パラメータ | 説明 |
|-----------|---|
| 切り落とし | カットオフ周波数。周波数範囲内で減衰が始まるポイント。周波数減衰量は、カットオフ周波数とモデルの傾斜に基づいて決まります。 |
| 共振 | レゾナンスは、カットオフ ポイントの狭い範囲の周波数を強調してブーストします。これにより、オーディオ信号に、パーカッシブなサウンドに最適な独特の甲高いサウンドが加わります。 |
| タイプ | シンセ モデルの選択。これらには、ローパス、ハイパス、バンド パス、ノッチ、状態変数、さまざまなスロープが含まれます。これらのモデルも、クラシックなシンセ フィルターからデザインにインスピレーションを受けています。 |
| 環境量 | フィルターを形成するために適用される ADSR (アタック、ディケイ、サステイン、リリース エンベロープ) の量。 |
| ノートトラック | ノート トラッキングをオンまたはオフに設定します。トラッキングは、モジュレーション エンベロープの適用をキーボードの範囲で演奏されたノート ピッチにリンクします。演奏されるノートが高くなるほど、フィルターが開き、サウンドが明るくなります。 |
| フィルター-LFO | フィルター カットオフに適用される LFO の量を調整します。これは、デフォルトでは特定のモデルでのみ使用できます。 |

MG24 フィルター モデルとモジュレーション:

クラシック MG24 フィルター タイプの性質上、オーディオ アーティファクトを回避するためにフィルターを調整するときに方形波ソースを使用することは推奨されません。

5 シンセ

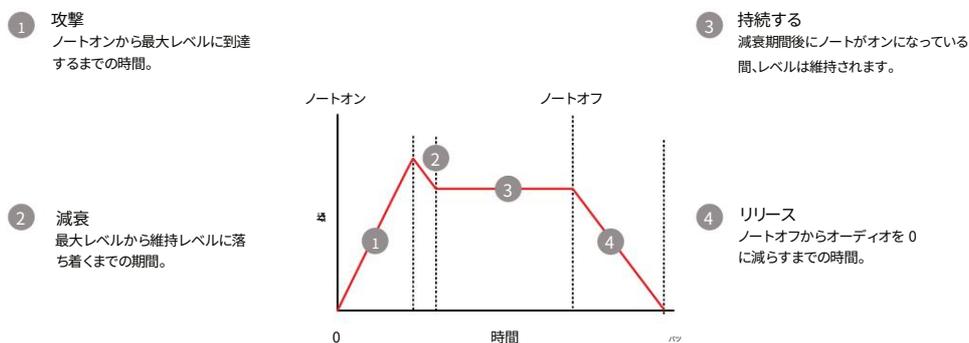
5.15 封筒

注記

一般的な原則としては、Synth にはモジュレーション パッチングに使用できるエンベロープのセットが用意されていますが、シンセ エンジンにはフィルターとアンプの制御用のデフォルトのパッチングも用意されています。モジュレーションの詳細については、別の場所で説明します。

エンベロープコンセプト

エンベロープは、最初のノートオン状態からその後のノートオフ動作まで、サウンドのライフサイクル全体にわたる進行を形作ります。

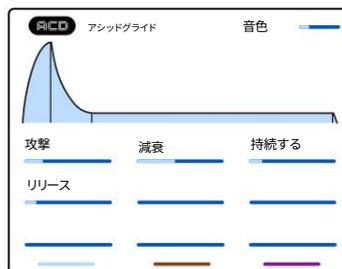


シンセエンベロープ

Synth にはさまざまなエンベロープ タイプがあり、ADSR モデルを採用しています。ADSR モデルは、アタック、ディケイ、リリース タイムとサステイン レベルを制御します。リリースを長くしてディケイ タイムを短くすると、タップした場合よりも速く減衰するノートを保持できます。タップするとリリース フェーズに入るためです。Synth ボイスごとに最大 3 つのエンベロープがあります。デフォルトのプリセット モデルは通常、1 つの ADSR エンベロープからフィルター カットオフを制御し、別の ADSR エンベロープからアンプのボリューム レベルを制御します。一部のプリセットのオプションの Aux エンベロープも自由にパッチ可能です。すべてのエンベロープを個別にパッチして、他のデスティネーションを追加できます。

注記

専用の [ADSR] ボタンは、それぞれ ADSR ページに割り当てられているエンベロープ オプションにアクセスするために使用されます。



| パラメータ | 説明 |
|-------|--|
| 攻撃 | 音がノートオンから最大レベルに達するまでの時間。これは、シンセ エンベロープで 0.00 - 10 秒の範囲です。 通常、短いアタックはパーカッシブなサウンドに使用され、長い持続時間はパッドなどのように徐々にサウンドを構築する場合に使用されます。 |
| 減衰 | サウンドが最大レベルからサステイン レベルに落ち着くまでの時間。これは、楽器の最初の「ヒット」または「つま弾き」後の自然な減衰をカバーします。これは、シンセ エンベロープで 0.00 - 10 秒の範囲です。 |
| 持続する | ノートオン状態が続く間、サウンドが持続されるレベル。持続コード、パッド、ドローンの場合は高く、パーカッシブなサウンドの場合は低くなる場合があります。0-100% |
| リリース | ノートが解除された後、サウンドがサステイン レベルからゼロに達するまでの時間。これは、ノートの終わりの自然な減衰とフェードアウトを表します。これは、シンセ エンベロープで 0.00 - 10 秒の範囲です。 |

6

エフェクトとモジュレーション

Synth には 3 つのマスター エフェクトがあります。ディレイ スタイルのコーラス/フェイザー/フランジャー エフェクトの Mod、クラシックなダブル ディレイの Del、クラシックなルーム エミュレーションやユニークなアンビエント スタイルを提供するリバーブの Rev です。各エフェクトは、SEND/リターン モデルとして動作します。各 Synth から共通エフェクトに一定量のオーディオが送信され、エフェクト オーディオはメイン ミックスに戻されます。エフェクトはすべてのシンセに共通で、パラメータはそれぞれ制御および設定できます。さらに、エフェクトから他のエフェクトにオーディオをルーティングするオプションも可能です。シンセ オーディオの全体的なミックスとパンニングは、ミキサー セクションのエフェクト SENDとともに制御されます。専用のモジュレーション マトリックスも用意されており、エンベローブまたは

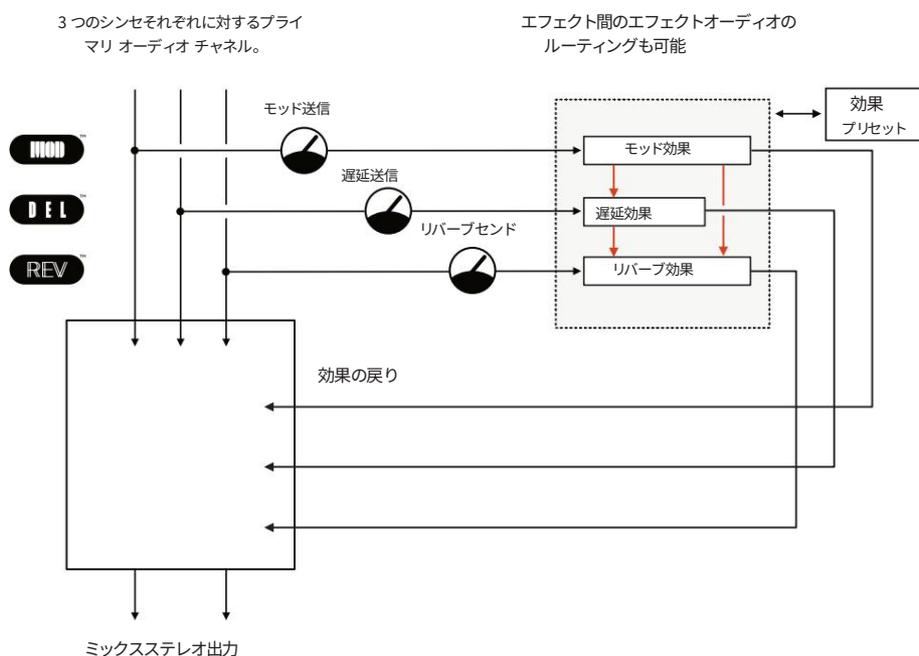
LFO は指定された宛先に接続されます。ACD などの一部のシンセ エンジンには定義済みのモジュレーション ルーティングがありますが、他のシンセ エンジンには自由に割り当て可能なモジュレーション オプションがあります。シンセ エンジンは、エンベローブと LFO の構成、およびモジュレーションするパラメーターの可用性を決定します。

6 エフェクトとモジュレーション

6.1 効果構造

注記

マスター エフェクト セクションは、Mod、Delay、および Reverb エフェクトで構成され、 SEND / リターン構成として動作します。つまり、各シンセのプライマリ信号パスから制御可能な量のオーディオをエフェクトに送信し、エフェクト出力をメイン ミックスに戻すことができます。SEND はミキサー ページで制御されます。



各エフェクトのパラメータ設定はエフェクト ページにあり、[Shift] + [Effects] でアクセスできます。これはミキサー ボタンの二次機能です。エフェクトには、[Shift] + [Filter] を押してアクセスすることもできます。

各エフェクトは、すべてのシンセプリセットオーディオチャンネルに共通です。エフェクトプリセットは、[Shift]を押してアクセスできる「プリセット」メニューに保存および読み込むことができます。

+ エフェクトページ内から[プリセット]を選択します。このメニューで新しいエフェクトプリセットを初期化したり作成したりすることもできます。

注記

6.2 効果の概要

マスター エフェクト セクションでは 3 つのエフェクトを使用できます。各エフェクトには独自のパラメータ ページがあり、包括的に設定できます。エフェクトに送信されるオーディオの量は、ミキサー ページで制御されます。

MOD



MODは、デュアルディレイラインエフェクトに似たオールラウンドモジュレーションエフェクトですが、コーラスやフランジャースタイルに適しています。MODには、さまざまなステレオ/モノラルおよびマルチタップ構成を可能にするために4つのモデルがあります。

削除



クラシックな 1 または 2 のディレイ ライン エフェクト。モノラルまたはステレオのディレイもサポートします。シングル タップまたはマルチ タップのディレイの構成、およびモノラルまたはステレオのセットアップの開発を可能にする 5 つのモデルが用意されています。DEL には、特定の周波数帯域を制御または強調するためのフィルターが組み込まれています。

反逆



リバーブは、部屋、壁、およびその内容物の音の吸収性の動作をエミュレートします。REV では 3 つのモデルが利用可能で、「Natural」オプション、クラシックな「Plate」ディレイ エミュレーション、および予測しにくい「Warp」モデルを使用して、標準的なディレイ スタイルを設定できます。



[Shift] キーを押しながら [Effect] ボタンを押すと、エフェクト ページが開きます。



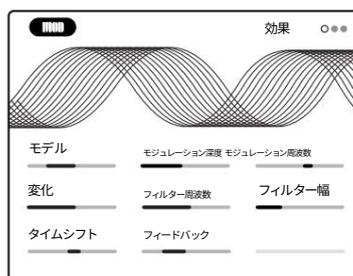
または、[Shift]キーを押しながら[フィルター]キーを押します

6 エフェクトとモジュレーション

6.3 MOD効果

注記

MOD エフェクトには、ページ 1 の「エフェクト」セクションからアクセスできます。これは、3 つのシンセのいずれかから送信されるオーディオに適用されるマスター エフェクトのパラメーター設定です。



MOD マスターエフェクト - ページ 1

| モデル | モッド深度 | モジュレーション周波数 |
|--|--|------------------------|
| オプション | 0~100% | -100Hz ~ +100Hz |
| シングル デイレイ モノ、デュアル - デュアル タップ シングル デイレイ - モノ、ステレオ デュアル タップ、クロス チャンネル フィードバック付きステレオ X。 | 適用される mod 効果の量。 | 適用されるMOD効果の速度。 |
| 変化 | フィルター周波数 | フィルター幅 |
| 0~100% | 20Hz - 20kHz、オフ | 0-5オクターブ |
| パラメータにバリエーションを追加します。モデルに依存します。 | フィードバック ループ バンドパス フィルターのカットオフ周波数。 | バンドパス フィルターの周波数帯域の広がり。 |
| タイムシフト | フィードバック | |
| -45ms~+45ms | -90% から +90% | |
| エフェクト ループに適用される遅延時間の量。負の設定では位相がシフトされます。 | エフェクト ループに適用されるフィードバックの量。負の設定では位相がシフトされます。 | |

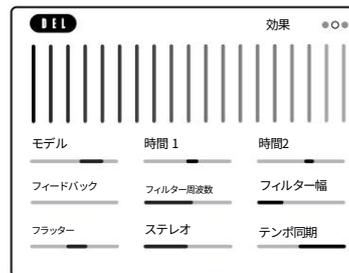
モッドコンセプト

Mod は標準的なエフェクトではありませんが、デイレイ エフェクト モデルで使用されるのと同じコア コンセプトに基づいています。Mod には 2 つのデイレイ ラインと、フィードバック ループに追加されたバンドパス フィルターがあります。この構成は、コーラス、フェイザー、フランジャーなどの時間ベースのアプリケーションに適しています。

注記

6.4 DEL効果

マスター DEL エフェクトには、このエフェクトのパラメータ設定が含まれるページ 2 のエフェクトセクションからもアクセスできます。

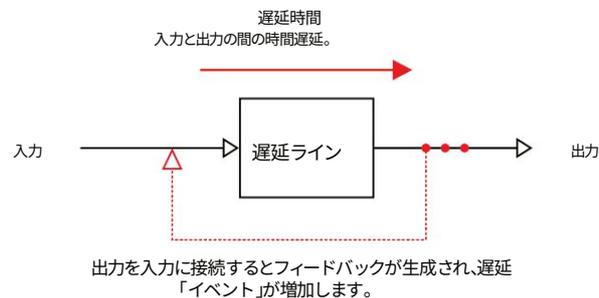


DEL マスターエフェクト - ページ 2

| モデル | 時間 1 | 時間 2 |
|---|---|---|
| オプション | msまたは間隔 | msまたは間隔 |
| シングル、デュアル タップ、トリプル タップ - シングル遅延ライン モデル。ステレオ & ピンポン デュアル デレイライン モデル。 | デレイ ライン 1 のデレイ時間を設定します。解像度はテンポ同期モードによって異なります。 | デレイ ライン 2 のデレイ時間を設定します。解像度はテンポ同期モードによって異なります。 |
| フィードバック | フィルター周波数 | フィルター幅 |
| 0~150% | 20Hz - 20kHz、オフ | 0-5オクターブ |
| 遅延に導入されるフィードバックの量。 | フィードバック ループ バンドパス フィルターのカットオフ周波数。 | バンドパス フィルターの周波数帯域の広がり。 |
| フラッター | ステレオ | テンポ同期 |
| -100% から +100% | 0-100 | オン/オフ |
| デレイにテーブ スタイルのバリエーション効果を追加します。 | デレイ効果の幅を調整します。 | 遅延の同期のオン/オフを選択します。時間分割設定に影響します。 |

遅延の概念

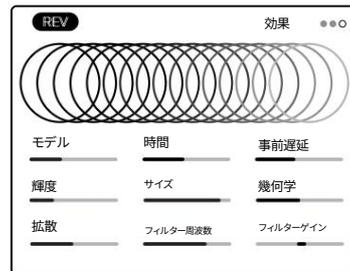
デレイは、入力信号を遅延させて出力する一般的なオーディオ エフェクトです。フィードバックを適用すると、繰り返しエコーのようなエフェクトが作成されます。複数のタップ デレイは、バッファリングされたオーディオを異なる時間間隔でキャプチャします。



6 エフェクトとモジュレーション

6.5 REV効果

マスター REV エフェクトは、関連するパラメータとともに、ページ 3 のエフェクト セクションで使用できます。

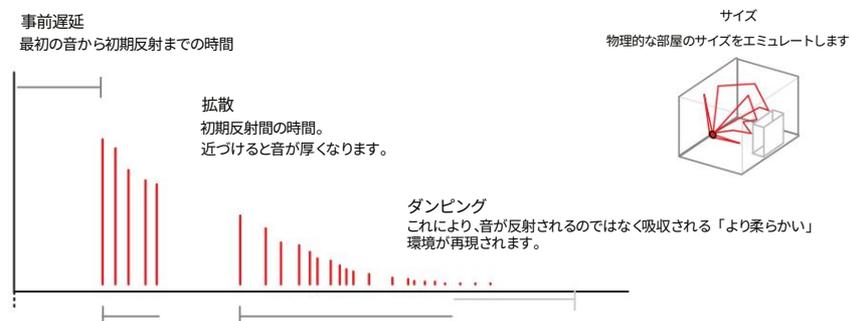


REV マスターエフェクト - ページ 1

| モデル | 時間 | 事前遅延 |
|-------------------------------------|--|-----------------------------|
| オプション | 0-100 | 0-100 |
| ナチュラル、プレート、ワーブスタイルのリバートモデル | 全体的なリバート時間。 | リバートの初期段階の反射。 |
| 輝度 | サイズ | 幾何学 |
| 0-100 | 0-100 | 0-100 |
| フィードバック ループの高周波数を減衰させる EQ アプリケーション。 | リバートアルゴリズムの部屋空間のサイズに影響します | リバート アルゴリズムの部屋の形状と形状に影響します。 |
| 拡散 | フィルター周波数 | フィルターゲイン |
| 0-100 | 100Hz~10kHz | -25dB~+24dB |
| リバート音の厚み。50~80の設定から始めて、そこから調整します。 | シェルフ フィルター周波数は、リバート効果のトーンに特徴と効果を追加します。 | フィルター シェルフの周波数を増幅または減衰します。 |

リバートコンセプト。

リバートは、空間のオーディオ動作をエミュレートします。大きな大聖堂と小さな部屋で音が反射する様子や、家具が音を吸収または反射する様子を考えてみましょう。音は、部屋の壁やその他の要素の間で跳ね返り、反射します。これらの反射は、さまざまな時間とさまざまなレベルで人間の耳に届きます。



注記

6.6 エフェクトの使用

オーディオ送信は、エフェクトにルーティングされるシンセ オーディオと、エフェクト間で送信されるオーディオを制御します。これらは、ミキサー ページで制御されます。各エフェクトのマスター エフェクトパラメータは、エフェクト ページにあります。マスター エフェクト設定は、シンセまたは別のエフェクトからその特定のエフェクトに送信されるすべてのオーディオに適用されます。

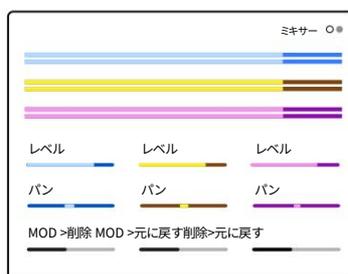


[ミキサー]ボタンを押してエフェクトセンドページを開きます。

ミキサー

ミキサー ページ 1

[ミキサー]を押すとミキサーページが開きます。

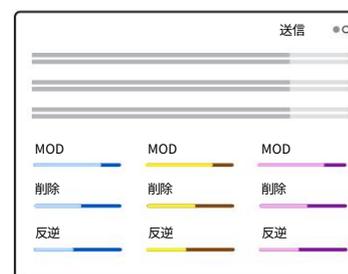


各エフェクトから別のエフェクトに送られるオーディオの量は、下部の3つのパラメータノブで調整できます。

送信

ミキサー ページ 2

[ミキサー]をタップすると、送信ページに移動します。



各シンセから各エフェクトに送られるオーディオの量は、9パラメータノブ

■ 送信量の調整

1. 「Sends」ページを開きます。[Mixer] を押してミキサーを開き、[Mixer] ボタンをタップしてページを切り替えます。ページ 2 は Sends ページです。
2. 各シンセは各エフェクトとともに表示されます。9つのパラメータノブは、エフェクトに送信される各シンセのオーディオの量を調整するために使用されます。耳で調整することをお勧めします。
3. 必要に応じてエフェクトを連結し、あるエフェクトから別のエフェクトにオーディオをルーティングすることができます。このオプションはミキサー ページ 1 で使用できます。このページを選択するには、[ミキサー] をタップします。あるエフェクトから別のエフェクトにルーティングされるオーディオの量は、下部の 3 つのパラメータノブを使用して設定します。
4. エフェクトサウンドはマスターエフェクト自体の設定に依存します。エフェクト設定はマスターエフェクトページで変更できます。これらには、[Shift] + [Effects] または [Shift] + [Filter] を使用してアクセスし、3 つのエフェクトを切り替えます。9 つのパラメータノブは、シンセやその他のエフェクトからのすべての入力オーディオに適用される設定を調整します。

6 エフェクトとモジュレーション

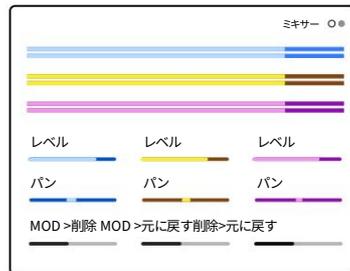
6.7 ミキサーページ

注記

ミキサーは、各シンセ出力の総合的なオーディオ レベルとパンニングを集中的に制御します。これらの設定は、ミキサーの 1 ページ目にあります。



[ミキサー]ボタンを押してエフェクトセンドページを開きます。



ミキサー - ページ 1

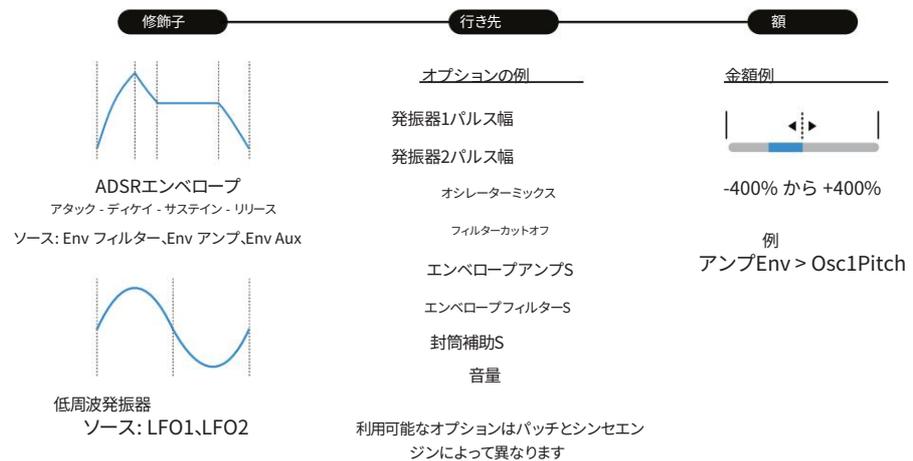
| レベル | レベル | レベル |
|--|---|--|
| -90dB~+12dB | -90dB~+12dB | -90dB~+12dB |
| シンセスロット 1 のオーディオ レベル出力 - 青。 | シンセスロット 2 のオーディオ レベル出力 - 黄色。 | シンセスロット 3 のオーディオ レベル出力 - 紫。 |
| パン | パン | パン |
| L100 - C - R100 | L100 - C - R100 | L100 - C - R100 |
| ステレオ左から右のフィールド内のオーディオパン位置 シンセスロット 1 - 青 | ステレオ左から右のフィールド内のオーディオパン位置 シンセスロット 2 - 黄色 | ステレオ左から右のフィールド内のオーディオパン位置 シンセスロット 3 - 紫 |
| MOD > 削除 | MOD > 改訂 | 削除 > 元に戻す |
| -90dB~+12dB | -90dB~+12dB | -90dB~+12dB |
| モッドエフェクト出力からディレイエフェクトにルーティングされるオーディオの量 | モッドエフェクト出力からリバーブエフェクトにルーティングされるオーディオの量 | ディレイエフェクト出力からリバーブエフェクトにルーティングされるオーディオの量 |

ミキサー ページは、サウンド デザイン プロセス中にシンセ ボイスのシンセ バランスを調整するときに頻繁にアクセスされます。また、パッチとシーンが完成に近づいたときに出力ミックスを最終決定するためにも使用されます。

注記

6.8 変調の概要

モジュレーションとは、別の機能の動作から 1 つ以上のパラメータを制御し、影響を与えるプロセスです。たとえば、LFO はトレモロ スタイルのエフェクトで音量を変えることができます。いくつかの興味深い組み合わせは、サウンドとプリセット デザインへのクリエイティブなアプローチに貢献できます。Synth には、機能の接続とルーティングを可能にする専用のモジュレーション マトリックスがあります。

**修飾子:**

モディファイアは変調ソースであり、宛先パラメータを制御および変更する機能です。たとえば、LFO (低周波オシレーター) やエンベロープなどです。

行き先:

行き先は、モディファイアによって変調され、影響を受ける特定のパラメータです。変更されるのはパラメータです。例: Osc1 Pitch。

額:

宛先パラメータに適用される変調の量。通常はハイポーラ範囲です。モジュレータから宛先にどの程度影響を与えるかに影響します。

6 エフェクトとモジュレーション

6.9 変調の適用

注記

モジュレーション マトリックスには、各シンセごとに設定可能な 6 つのモジュレーション チャンネルが含まれています。ACD などの一部のシンセには、定義済みの固定構成があります。

ソースは LFO または Aux エンベロープのいずれかになります。現在選択されているシンセ エンジンと構成に基づいて、さまざまなパラメーターの送信先が利用できます。



[Shift] キーを押しながら [Mod] ボタンを押すと、モジュレーション セクション ページが開きます。



それぞれのパラメータノブを回して、3 つのモジュレーション機能のそれぞれの設定を変更します。

モッド

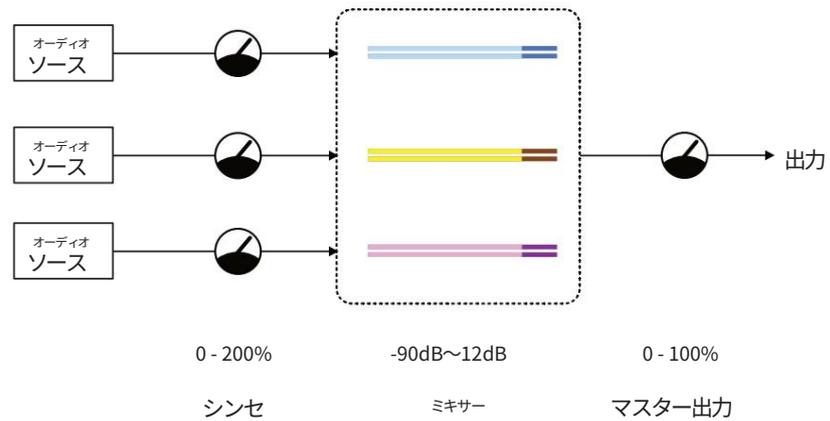
| ソース 1 | 目的地1 | 金額 1 |
|----------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| LFO または ADSR エンベロープ | エンジン依存オプション -400% ~ +400% | |
| 変調チャンネル 1 のソース修飾子機能を選択します。 | チャンネル 1 から変調するターゲット宛先パラメータを選択します。 | チャンネル 1 モディファイアから宛先に適用される変調の量。 |
| ソース 2 | 目的地2 | 金額 2 |
| LFO または ADSR エンベロープ | エンジン依存オプション -400% ~ +400% | |
| 変調チャンネル 2 のソース修飾子機能を選択します。 | チャンネル 2 から変調するターゲット宛先パラメータを選択します。 | チャンネル 2 モディファイアから宛先に適用される変調の量。 |
| ソース 3 | 目的地3 | 金額 3 |
| LFO または ADSR エンベロープ | エンジン依存オプション -400% ~ +400% | |
| 変調チャンネル 3 のソース修飾子機能を選択します。 | チャンネル 3 から変調するターゲット宛先パラメータを選択します。 | チャンネル 3 モディファイアから宛先に適用される変調の量。 |

ページ2のSrc4,5,6に対して関数が繰り返されます。

注記

6.10 レベルとゲインステージ

これは、オーディオパスを通じてゲインステージングと音量レベルのバランスをとる反復的なプロセスです。オーディオが「ホット」になりすぎてクリッピングによって信号が歪むのを防ぎながら、出力が適切な音量になるように何度もやり直します。



適切な開始点は、マスター出力を約 75% に設定して、一般的なボリューム調整のためのヘッドルームレベルを確保することです。次に、各シンセのミキサーレベルを -6dB に設定します。シンセ出力オーディオは、シンセパラメータの微調整やチューニングとともに調整できます。各シンセを 100% から開始するとよいかもしれません。

シンセとミキサーの間で調整と反復を行うことは良い習慣であり、マスター出力はシーンのマスターボリュームレベルを制御するためだけに使用されます。

7

シーケンサーとアルペジオ

各シンセには、パターン生成を自動化する 2 つの機能が用意されています。

シーケンサーは、最大 64 音のメロディーを記録し、動作に影響を与える一連のパラメータを使用して再生できるユーティリティです。音の増分、長さ、スイング、ヒューマナイゼーションを制御できます。音はパッドを使用して記録され、パッドで再生された音に対応する音の再生をトリガーするためにも使用されます。さらに、コードから音の連続パターンを生成するアルペジエーターも利用できます。

ARP の動作も制御できます。

パッドは、アルペジオがパターンを生成するためのコードまたはノートの選択を演奏するためにも使用されます。コード A グループ機能は、シーケンサーと

そして、アルペジオは、ノートシーケンスと休符を適用してグループを作成する 11 種類のスタイル テンプレートで構成されています。シーケンサーとアルペジオをオフにして、パッドを使用してノートを生成することもできます。シーケンサーとアルペジオの設定は、シーンとともに保存および呼び出されます。

7 シーケンサーとアルペジオ

7.1 シーケンサーとアルペジエーターの概要

注記

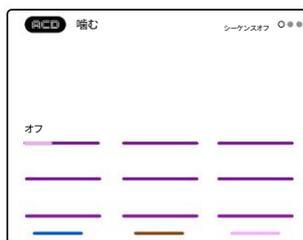
Synth には、エンジン スロットごとにシーケンサーとアルペジエーターが組み込まれています。シーケンサー ページには、ノート パターンを記録および再生し、シーケンサーの動作を設定するオプションがあります。[Seq] ボタンを使用してオプションを選択します。

アルペジエーターは、コードを個別の音に分割し、これらの音を周期的なパターンで演奏することで音符パターンを生成します。シーケンサーは、演奏された音符からパターンを記録するために使用される機能です。これらは連続したパターンとして再生できます。

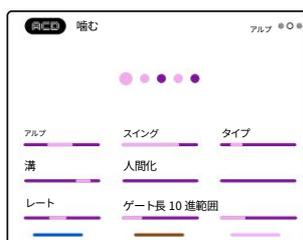
シーケンサーと ARP パラメータはパターン再生の動作を制御します。シンセごとに適用できる Arp または Seq 機能は 1 つだけです。



[Seq] ボタンを押すと、Off、Arp、Sequencer の各ページが開き、順番に切り替わります。



ページ 1 - シーケンサー オフ



ページ 2 - Arp On



ページ 3 - シーケンサーオン

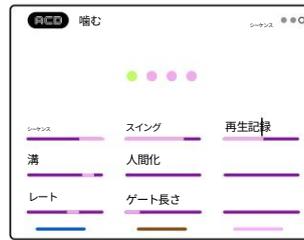
MIDIトランスポート:

シーケンサーとアルペジエーターもテンポや内部クロックの影響を受けます。また、受信した MIDI トランスポート設定によって、外部再生/停止の処理方法が決まります。

注記

7.2 シーケンサーの概要

Synth にはシーケンサーとアルペジエーターが組み込まれています。シーケンサーは最大 64 のノートを記録し、記録されたノート パターンを再生できます。シーケンサーの動作を制御するために使用されるパラメーター オプションがいくつかあります。シーケンサーは3ページにあります。



記録されたパターンは中央のドットで表されます。シーケンスが存在しない場合は、「シーケンスなし」というメッセージが表示されます。

- 記録モード、カーソルステップ
- 再生モード、カーソルステップ
- 録音された音符 (シンセの色)

シーケンサー

| シーケンス | スイング | 再生/録音モード |
|--|--|---|
| 選択 変調チャンネル 1 のソース修飾子機能を選択します。 | グローバル 50% - 75% いくつかのノートをグリッドから少しずらして早めたり遅めたりすることで、バリエーションを追加します。 | モード選択 パッドを使用してシーケンスを録音するには、「Rec」を選択します。録音したら、「再生」を選択して、パッドを使用して、選択したパッド ノートのピッチで録音されたパターンを再生します。 |
| 溝 | 人間化 | |
| 1-11 溝テンプレート1を選択します- 11 アルペジオやシーケンスパターンに適用します。 | 0~100% 生成されたアルペジオまたはパターンに、人間的なシャッフルまたはリズムミカルな感覚を追加します。 | |
| レート | ゲート長さ | |
| オプション シーケンスの音符間隔を選択します。オプションは、1/1、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64 です。 | 1% - 200% シーケンス パターン内の各ノートの長さ。 | |

7 シーケンサーとアルペジエータ

7.3 シーケンサーの使用

注記

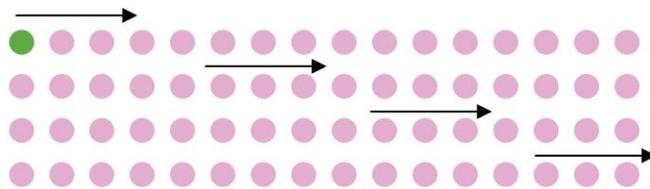
シーケンサーは、記録モード時にパッドで手で演奏された音符を記録できます。記録されたシーケンスを再生すると、パラメータが適用されます。記録された音符は、ディスプレイ上にドットとして表示されます。

表示形式

アクティブなステップは、再生モードでは緑色で表示され、録音モードでは赤色で表示されます。その他のアクティブなステップは、選択したシンセの色に基づいて表示されます。

遊ぶ

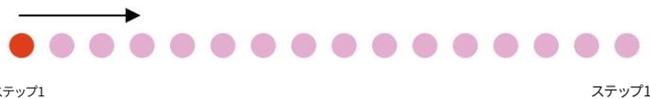
再生記録



シーケンサーはシンセごとに最大64ステップを記録できます。

記録

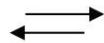
再生記録



ノートは、シンセ パッドを使用して「Rec」モードで録音されます。ノートは、上段から左から右に録音および再生され、最後のステップから開始位置までループバックします。

パターンをクリア

再生記録



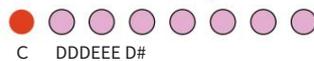
パターンをクリアするには、録音に切り替えて、録音せずに再生に戻します。

例

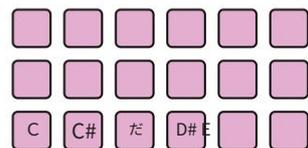
8音パターン

ステップ1

ステップ8



C DDDEEE D#



1 2,3,4 8 5,6,7

シーケンスまたは Arp パターンはシーンとともに保存されます。

音符が録音されると、パターンを試聴しながら再生中に、レートやタイミングなどをすべて調整できます。

注記

シーケンサーパターンは、シーンごとにシンセごとに保存されます。シーケンスパターンの作成は、パッドを使用して [Seq] モードで行います。作成したシーケンスノートパターンは編集できませんが、シーケンスパラメータを調整することはできます。

■ シーケンスの記録

1. 編集するシンセを選択します。画面ボタンを押します。
2. シーケンサーページを開きます。[Seq] を押して Seq ページ 3 に移動します。
あるいは、シーケンサー ページで、左上の最初のパラメーター ノブを回して、Off、Arp、Seq On のいずれかを選択します。Off から切り替えると、以前のパターンは保持されます。
3. 必要に応じて、いつでもシーケンスをクリアできます。[Play | Rec] ノブを「Rec」モードにしてから、パターンを録音せずに「Play」に戻します。パターンがクリアされ、「No Sequence」と表示されます。
4. パターンを録音するには、[Play | Rec] パラメーター ノブを「Rec」モードにします。
アクティブなステップは赤色で表示されます。
5. 選択したシンセのパッドを演奏します。各パッドは、それぞれの音符をシーケンサー パターンに記録します。ステップは、最大 64 音符まで自動的に増加します。この段階では、音符の値とメロディーが最も重要です。
6. パターンが録音されたら、[Play | Rec] パラメーター ノブを「再生」モードにします。アクティブなステップは緑色になり、パターンがロックされます。

■ シーケンスの再生と編集

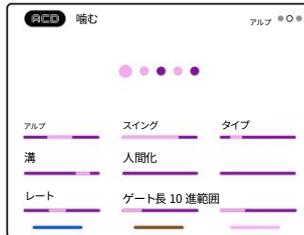
1. パターンが録音され、「再生」モードがアクティブになると、パターンを再生できます。[Pad] を押して、シーケンスされたパターンを再生します。元の最初のパッドを押すと、ノートは録音されたものと同じになりますが、他のパッドを再生したときにノートをオフセットすることもできます。MIDI トランスポートが設定されている場合、シーケンサーの再生に影響する可能性があります。
2. シーケンスの動作を編集できます。[Shift] + [Pad] を使用して再生をロックしてから、パラメータを調整または微調整すると便利です。ヒントとして、レートと音符の長さから始めて、スウィング、ヒューマナイズ、グループの設定を試して、適切なメロディーを見つけてください。
3. シーケンスを保存するには、シーンを保存します。シーケンスされたパターンは、シーンとともにシンセに保存されます。

7 シーケンサーとアルペジエータ

7.4 Arpの概要

注記

シンセのアルペジエータは、演奏されたコードまたは音符の集合から一連の個別の音符をループしてアルペジオにすることができます。いくつかのパラメータオプションを使用して、Arpの動作を制御します。Arpはページ2にあります。



各音符は中央のドットで表され、最小値は1です。グループによって音符/休符のシーケンスが決まります。

- 1番目の音符 (シンセの色)
- アルペジエート音、小さい点
- 休符、小さくて暗いステップ

シーケンサー

| シーケンス | スイング | タイプ |
|---|---|---|
| 選択 | 50% - 75% | オプション |
| 変調チャンネル1のソース修飾子機能を選択します。 | いくつかのノートをグリッドから少しずらして早めたり遅めたりすることで、バリエーションを追加します。 | 再生動作。オプションは、上、下、再生順序、ランダム、コード、ダイアド、トライアド、インサイドアウト、アウトサイドイン、アップダウン、ダウンアップ、ウィーブ、リターン、ダブルリターンです。 |
| 溝 | 人間化 | |
| 1-11 | 0~100% | |
| 溝テンプレート1を選択します-11アルペジオのステップとパターンに適用します。 | 生成されたアルペジオに人間のシャッフルやリズムカルな感覚を加えます。 | |
| レート | ゲート長さ | 10月範囲 |
| オプション | 1% - 200% | 1-8 |
| アルペジオの音程を選択します。オプションは、1/1、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64です。 | シーケンスパターン内の各ノートの長さ。 | アルペジオを演奏するために使用されるオクターブの数。選択したオクターブ範囲の音符を再生します。 |

注記

7.5 アルペジエーターの使用

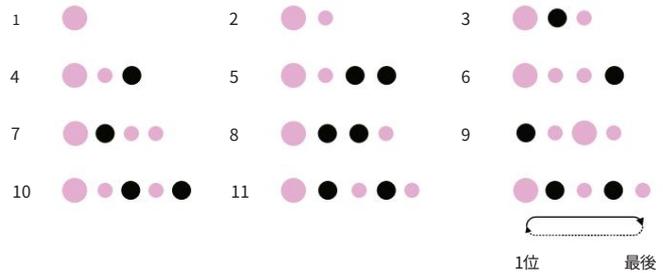
Arp は音符を記録しませんが、演奏中にコードまたは音符グループを個別のパターンに分解します。生成されるアルペジオ パターンは、パラメーター設定に基づきます。

再生オプション

コードを演奏するとアルペジオが生成されます。この動作は、音符の方向と順序を決定する「タイプ」と、音符と休符の「グループ」などのパラメータによって異なります。

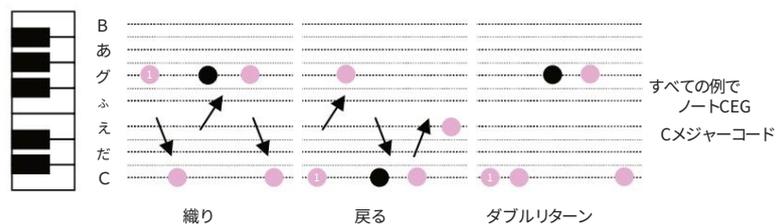
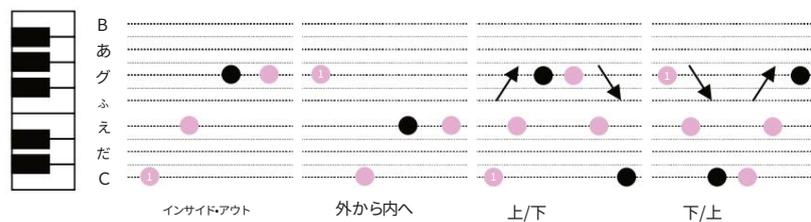
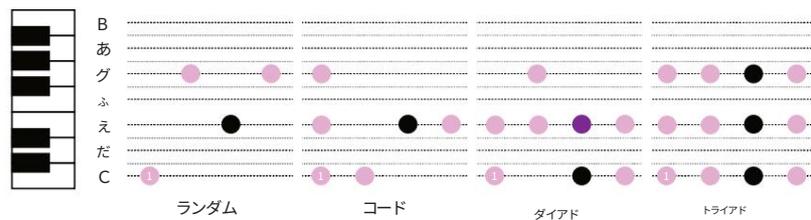
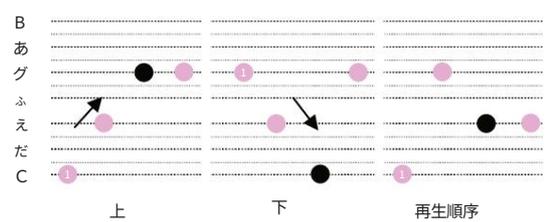
溝

-   注記
-  休憩



タイプ

-  1番目のノート
-  音符または音符の繰り返し
-  休む
-    グループ4



7 シーケンサーとアルペジオ

注記

Arp パターンは、シーンごとにシンセごとに保存されます。アルペジオの作成は、パッドを使用して [Seq] Arp モードで実行します。作成したら、Arp パラメータを調整できます。

■ アルペジオの作成

1. 編集するシンセを選択します。選択したシンセの画面ボタンを押します。
2. Arp ページを開きます。[Seq] を押して Seq ページ 2 に移動します。
あるいは、シーケンサー ページで最初のパラメーター ノブを回して、Off、Arp、Seq On のいずれかを選択します。Off から切り替えても、以前のパターンは保持されます。
3. アルペジオは、パッドノートの選択範囲がホールドまたはロックされている場合にのみ作成されます。[Shift] + [Pad] を使用してコードのパッドをロックすることをお勧めします。
コードを演奏またはロックすると、Arp を設定できます。
4. まず、レートとゲートの長さを設定します。これにより、ノートの速度と各ノートの長さが決まります。
5. (Groove) を回して、グループ テンプレートの 1 つを選択します。休符は淡色のドットで表示され、明るいドットは音符です。これにより、再生されるシーケンスが決まります。
6. (タイプ) を調整してアルペジオ パターンの方向を選択します。これにより、ノートの再生順序とループ順序が設定されます。
7. 最後に、スイングとヒューマナイズの設定を調整して、
自然なリズムとパターンに合わせたシャッフル。
8. Arp設定を保存するには、シーンを保存します。Arp設定は、
シーンに合わせたシンセサイザー。

注記

8

MIDIと接続性

これまでのほとんどのセクションでは、ボックス内の Synth の使用に焦点を当ててきました。結局のところ、これは自己完結型のマルチエンジン ポリフォニック シンセサイザーです。ただし、他の機器とのインターフェイスも良好です。

これらの機能に対応する接続は、USB接続または専用のTRS MIDI In/Outポートを使用したMIDIアプリケーションから提供されます。これらは、付属のアダプターを使用して標準の5ピンMIDI標準に接続できます。典型的なMIDIアプリケーションは、オンボードパッドグリッドの代わりに外部キーボードを使用してシンセを制御することです。また、コントロールチェンジメッセージを使用してシンセのパラメータを制御することもできます。プログラムチェンジメッセージを使用してプリセットを変更することもできます。

ロードされた各シンセの最大 8 つの特定のプリセットを、受信した MIDI PC メッセージにマッピングする機能。これにより、エキサイティングで刺激的なライブ パフォーマンス機能が提供され、必要に応じてセットの変更が高速化されます。

シンセサイザーの MIDI 接続により、DAW やプラグインなどのオーディオ ソフトウェアや、さまざまなデスクトップ オーディオ機器に接続できるようになり、システムの可能性が広がります。

8 MIDIと接続

8.1 MIDI用語

注記

MIDI に関する一般的な用語とテクノロジーの一部を明確にするために、主要な定義の概要を示します。Synth はタイプ B、TRS から MIDI へのアダプターを使用します。MIDI over USB も可能です。

5ピンMIDI



5ピンから TRS MIDI



ミディDIN24

これは MIDI Out および Thru によく見られ、デバイスの同期を可能にします。これは、MIDI 標準として 4 分音符あたり 24 パルス (PPQN) で 0v および 5v メッセージを同期信号として使用します。

ミディDIN48

これは MIDI 出力と MIDI スルーに使用され、クラシック デバイスの同期を可能にします。これは、0v および 5v メッセージを 48 パルス/四分音符 (PPQN) の同期信号として使用します。最近のシンセではあまり一般的ではありません。

ミディ

楽器デジタル インターフェース。電子楽器間の通信に使用するプロトコル。

互換性のない DIN 信号に MIDI 機器を接続しないでください。Synth には USB MIDI だけでなく、5 ピン DIN 入出力用のインターフェースもあります。

MIDI CC

MIDI 連続コントロールチェンジメッセージは、0~

127. CC の変更は、ノート データがノートをトリガーする間、パラメーター値に影響します。シンセには、いくつかの定義された CC 割り当てがあります。

MIDIパソコン

MIDI プログラム チェンジを使用すると、プリセットまたはバンクを MIDI 接続経由で制御できます。Synth は PC メッセージを認識して、現在の Synth プリセットを選択します。

MIDI規格

MIDI 標準は定義されていますが、多くのシンセサイザー開発者はこれを若干異なる方法で解釈します。

各デバイス レベルの実装を完全に理解するには、それぞれのドキュメントを確認することが常に重要です。

NRPN

非登録パラメーター番号は MIDI 標準の一部です。CC と NRPN は技術的には非常に似ていますが、NRPN は標準ではあまり明確に定義されていません。NRPN はより多くのデータを使用し、より優れた制御が可能です。Synth ではサポートされていません。

システムエクス

システム エクスクループ。これは通常の MIDI 通信設定の拡張であり、通常はバックアップ、パッチ、プリセット、ファームウェア更新などのデータをデバイス間で転送するために使用されます。Synth ではサポートされていません。

MSB と LSB

最上位バイトと最下位バイト。MSB は、ほとんどの MIDI アプリケーションに適した 128 のデータ解像度を提供します。より高度なデバイスでは、MSB と LSB の値を使用して解像度を 16,384 ステップに増やします。

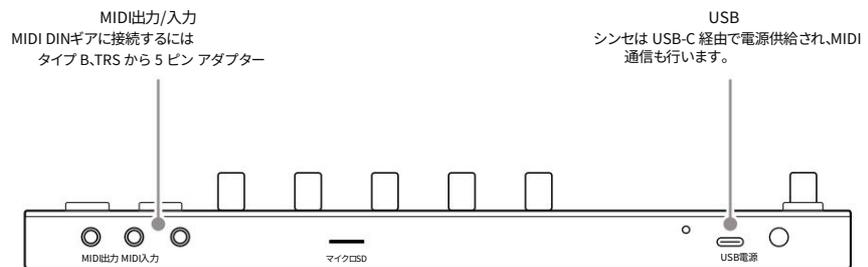
このガイドでは、「プライマリ リード」という用語は、主な制御責任を負うデバイスを指します。たとえば、クロックとトランスポートを制御し、中心的なリードとなります。プライマリ リード デバイスによって制御され、プライマリ リード デバイスに従い、メイン制御メッセージにตอบสนองすることで従属するデバイスは、「セカンダリ フォロワー」と呼ばれます。

MIDIと接続性8

注記

8.2 シンセサイザーの基本的なMIDI概念

シンセには、互換性のあるデバイス間の接続用に MIDI USB と MIDI TRS 入力および出力があります。MIDI の設定は、メイン メニューの MIDI サブメニューにあります。シンセのノートは外部 MIDI キーボードで制御でき、コントロール チェンジ CC およびプログラム チェンジ PC メッセージを受信できます。



MIDI 構成を扱う際には、以下の点を考慮し、質問に答える必要があります。

- デバイスはどのように接続されていますか？ デバイスは USB で接続しますか？ MIDI ジャック アダプターを使用して MIDI 5 ピン接続で MIDI を送受信するのはどれですか？ Synth はどちらか一方、または両方を使用できます。
- どのデバイスがプライマリ リーダー（メイン デバイス、例：メイン クロックを制御）になりますか、またはセカンダリ フォロワー（他のギアに応答、例：別のクロックに同期）になりますか？ プライマリ デバイスから割り当てられた外部 MIDI クロックが失われたり、切断されたりすると、Synth は警告メッセージを発行します。
- シンセが MIDI クロックを受信すると、テンポは外部コントローラーの BPM を反映します。シンセはクロックを送信することもできます。また、再生/停止用の着信トランスポートとシンセの MIDI 設定はシーケンサーに影響します。
- Synth のデフォルトの CC 構成は事前に定義されています。接続されている各デバイスのデバイス MIDI マッピングについては、製造元のドキュメントで確認してください。
- Synth は MIDI NRPN または Sysex メッセージをサポートしていません。
- シンセは、MIDI タイミング用に内部的に 96 PPQN (4 分音符あたりのパルス) で動作しますが、通信は 24 PPQN で行います。

8 MIDIと接続

8.3 MIDI設定

注記

MIDI設定は、メインメニューで (画面) を押すことでアクセスできます。ノブ。これらは、Synth がクロックやトランスポートなどの機能をリードするか、または別のプライマリ デバイス コントロールからの制御と同期に応答するセカンダリ フォロワーとして機能するかを決定します。

シンセは通常、外部コントローラーによって制御され、3 つのシンセをリモートで操作します。

| メニューオプション | 説明 |
|-------------------------|---|
| MIDI クロックイン | シンセ クロック入力を「内部」クロック (デフォルト) を使用するように設定します。「MIDI in USB」または「MIDI In ジャック」入力を介して受信される外部クロックのオプション。テンポは外部デバイスの BPM を反映し、外部に設定すると「EXT」と表示される場合があります。外部テンポが検出されると、手動での BPM 変更はできません。 |
| MIDIトランスポート入力 | トランスポート入力ポートを設定します。オフ (デフォルト)、または USB または MIDI 入力ジャックを介して受信した外部デバイスからのコントロールを選択します。 |
| MIDIクロック出力 | シンセ クロック出力を他のデバイスに送信します。オフ、USB、MIDI 出力ジャック、または USB + MIDI ジャックのオプション。 |
| MIDI 開始待ち (外部トランスポート入力) | トランスポート着信メッセージがシーケンサーとシンセ機能を制御するかどうかを選択します。オフまたはオンに設定します。 |
| MIDI コントロールチェンジマッピング | CC 割り当てが表示されたシンセ エンジン ページを開きます。これはマッピングの視覚的なインジケータです。 |

MIDI PC - プログラムチェンジマッピングはシーン設定オプションで設定されます

■ MIDI設定オプションへのアクセス

1. (画面)ノブを押して設定メニューを開きます。
2. (画面)を回してメニューを移動し、「MIDI」を強調表示します。(画面)を押します。メニューオプションを選択します。
3. (画面) ノブを回して MIDI オプションをハイライトし、(画面) を押してオプション メニューを選択します。回して移動し、(画面) を押してパラメータ値を設定します。
4. CCマッピングオプションは、CC番号のシンセページを開きます。パラメータの横の括弧 () 内に表示されます。(画面) ノブを押すと、CC マッピング ページに戻ります。

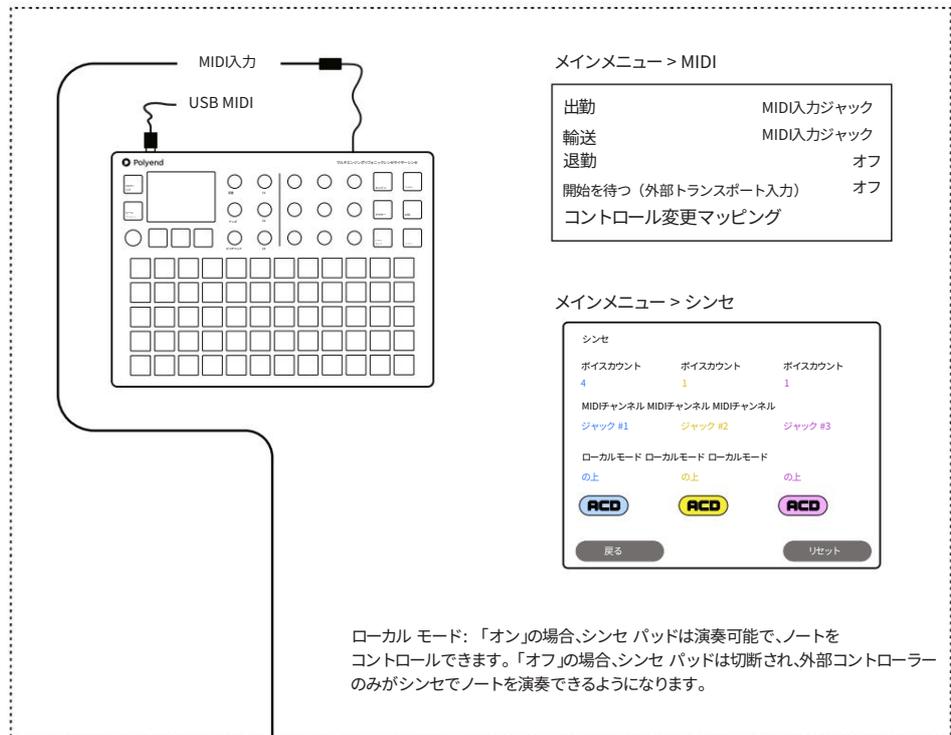
MIDIと接続性8

注記

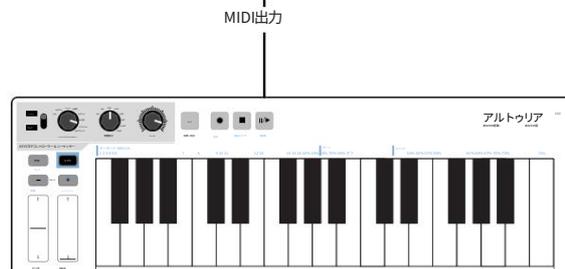
8.4 外部キーボードの設定

外部デバイス、キーボード、またはドラムパッドを接続して、USB または MIDI TRS/5ピン MIDI アダプター経由で MIDI によってシンセを制御できます。外部キーボードからノートを制御して、3つのシンセのそれぞれのノートを演奏できます。

構成例 1: Arturia Keystep で制御されるセカンダリフォロワーとしての Synth。



この設定では、例に示されている選択したシンセチャンネルに合わせて、外部コントローラーをチャンネル 1, 2, または 3 に設定する必要があります。シンセチャンネルは、Synth サブメニューで変更できます。



チャンネル上の MIDI ノート情報を、制御するシンセのチャンネル (つまりチャンネル 1) と一致させるためのキーボードまたはパッドコントローラー。

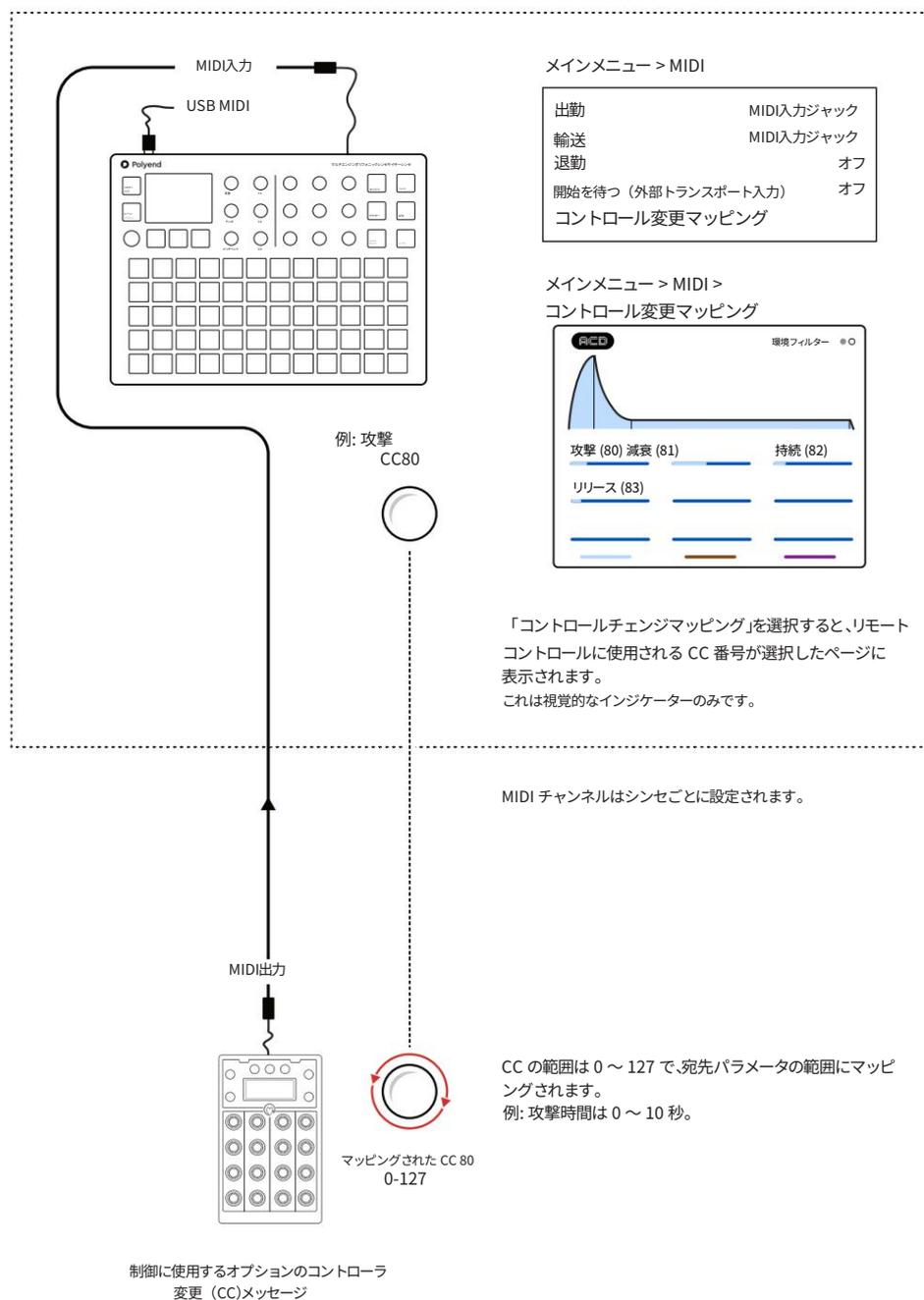
8 MIDIと接続

8.5 外部制御変更メッセージ

注記

外部 MIDI デバイスを接続して、MIDI で Synth を制御し、CC メッセージを送信することができます。CC またはコントロール チェンジ メッセージは、割り当てられたパラメータを制御し、値をリモートで調整するために使用されます。

構成例 2: Faderfox EC4 で制御されるセカンダリ フォロワーとしての Synth。



注記

CC メッセージングを設定するには、Synth での設定と接続されたデバイスでの設定が必要です。接続されたデバイスのドキュメントを参照してください。Synth には、シンセ エンジン機能の特定のパラメーターに割り当てられたプリセット CC マッピングがあります。

■ 外部CCコントローラーの接続

1. 接続されたデバイスがCC出力を設定できることを確認する

たとえばノブやフェーダーを使用してメッセージを送信します。通常、宛先アドレスと一致する CC 番号と、通常は 0 ~ 127 の範囲が考えられます。MIDI または USB 接続を使用してデバイスを接続します。

2. 制御するシンセが、

外部デバイス。(画面) を押してメイン メニューを開きます。「シンセ」メニューに移動して、(画面) を押します。パラメータ ノブを使用して、「Midi チャンネル」ポートと番号を設定します。

3. 制御する機能ページを選択します。たとえば、[ADSR]を選択します。

フィルターのエンベロープ ページ。現在の設定が開始値になります。

4. シンセパラメータに割り当てられた CC 番号を表示するには、(画面) を押してメインメニューを開きます。(画面) を回して「MIDI」オプションに移動し、(画面) を押します。ハイライト表示されたら (画面) を押して「コントロール変更マッピング」オプションを開きます。

5. コントロール変更マッピングページには、

選択された機能。パラメータタイトルの後に括弧で囲まれた数字が表示されます。例：フィルターADSRエンベロープのアタックタイムの場合は (80)。これは視覚的な参照のみであり、表示されたパラメータを変更することはできません。

6. 外部MIDIデバイス制御パラメータがCCを送信するように設定されていることを確認します。

メッセージを同じ番号、つまり 80 に送信します。外部範囲は通常 0 ~ 127 で、送信先を制御します。たとえば、攻撃時間は 0 ~ 127 の範囲で 0 ~ 10 秒の間で変化します。

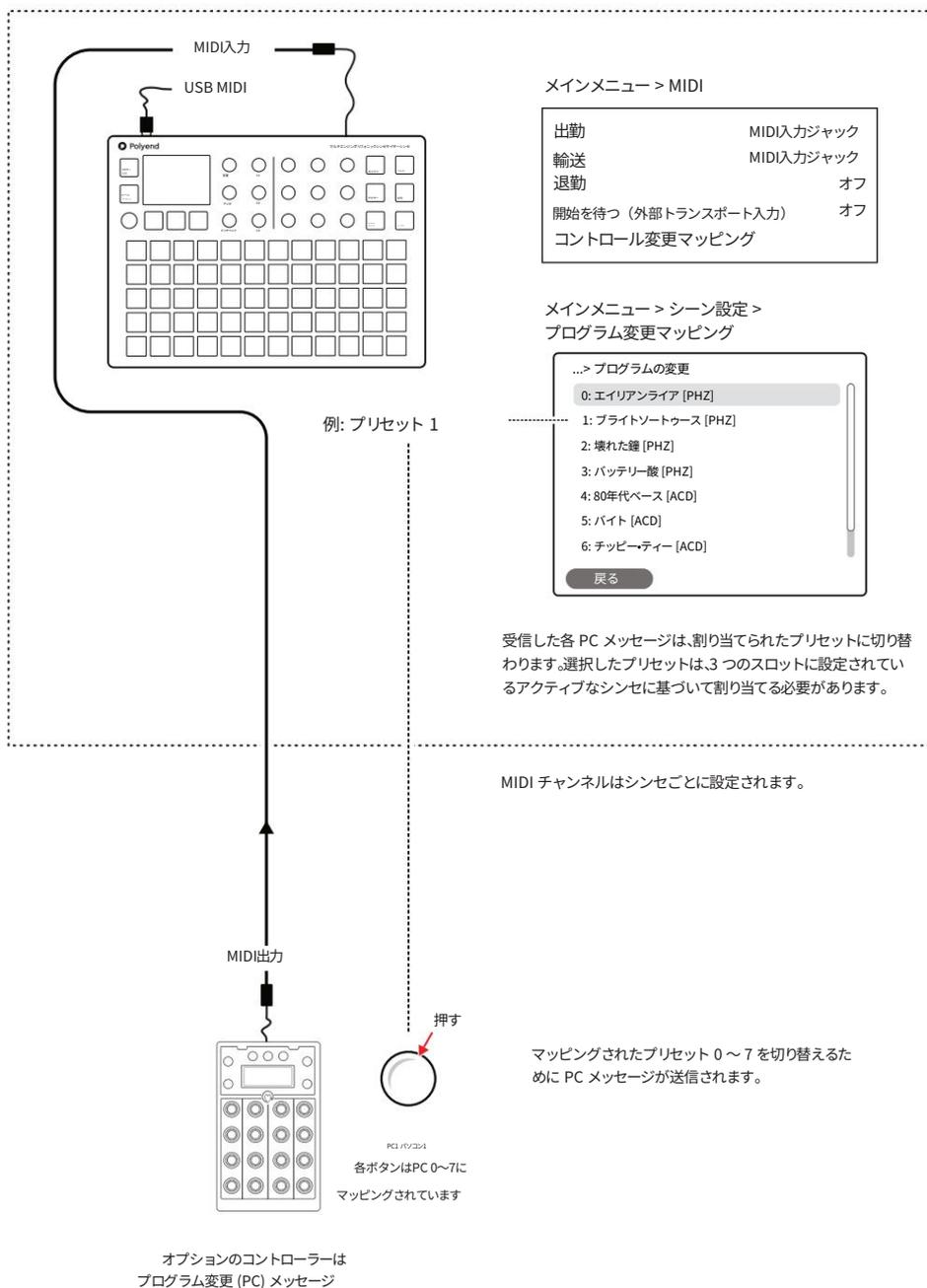
8 MIDIと接続

8.6 外部プログラム変更メッセージ

シンセサイザーは PC プログラム変更メッセージを受信して、プリセットをリモートで切り替えることができます。PC コントロールはクリエイティブな次元をもたらし、特にライブ パフォーマンスに役立ちます。最大 8 つの PC メッセージを専用パッチにマッピングできるため、関連するシンセサイザーをオンザフライで変更できます。このマッピングはシーン レベルで処理されます。

注記

構成例 3: Faderfox EC4 で制御されるセカンダリ フォロワーとしての Synth。



注記

PC メッセージは、シーン レベルで Synth に設定されます。すべての PC 変更に対してマップは 1 つだけ存在し、これらはロードされた 3 つのシンセ エンジンにプリセット切り替えを適用します。したがって、選択されたプリセットは、ロードされた 3 つのシンセ エンジンと一致する MIDI チャンネルに基づいている必要があります。たとえば、ACD シンセ プリセットは、ACD シンセが着信 PC メッセージと同じ MIDI チャンネルのシンセ スロットに割り当てられている場合にのみ動作します。

■ 外部PCコントローラーの接続

1. 接続されたデバイスがPC出力を設定できることを確認する

たとえば、ボタンやノブを使用してメッセージを送信します。Synth は、PC 番号 0 ~ 7 を使用してプリセットにマップリングします。外部デバイスは、0 ~ 7 の PC メッセージを送信する必要があります。MIDI または USB 接続を使用してデバイスを接続します。

2. 制御するシンセが、

外部デバイス。メイン メニューを移動し、(画面) を押して「シンセ」メニューをハイライト表示して開きます。パラメータ ノブを使用して、「Midi チャンネル」ポートと番号を設定します。これらのシンセ スロットを最初に設定することが重要です。

3. プログラム変更プリセットをマップリングするには、(画面) を押してメイン メニューを開きます。[シーン設定] オプションに移動し、(画面) を押して選択します。ハイライト表示されたら、(画面) を押して [プログラム変更マップリング] オプションを開きます。

4. プログラムチェンジマップリングページには8つのスロットのリストが表示されます。マップリングするにはプリセット:-

- スロットを選択してハイライトした状態で、(画面) を押します。
- まずエンジンを選択し、(エンジン)を押して(画面)を回します。選択したエンジンによって、このシンセのプリセットがフィルターされます。シンセは事前にシンセ スロットにロードしておく必要があります。(画面) を押して選択します。
- PC スロットのプリセットを選択します。(画面) を回してプリセットを強調表示します。(画面)を押して、プリセットを PC スロットに割り当てます。

5. PCメッセージを受信すると、割り当てられたプリセットが変更されます。定義された MIDI チャンネル上の特定のシンセ。

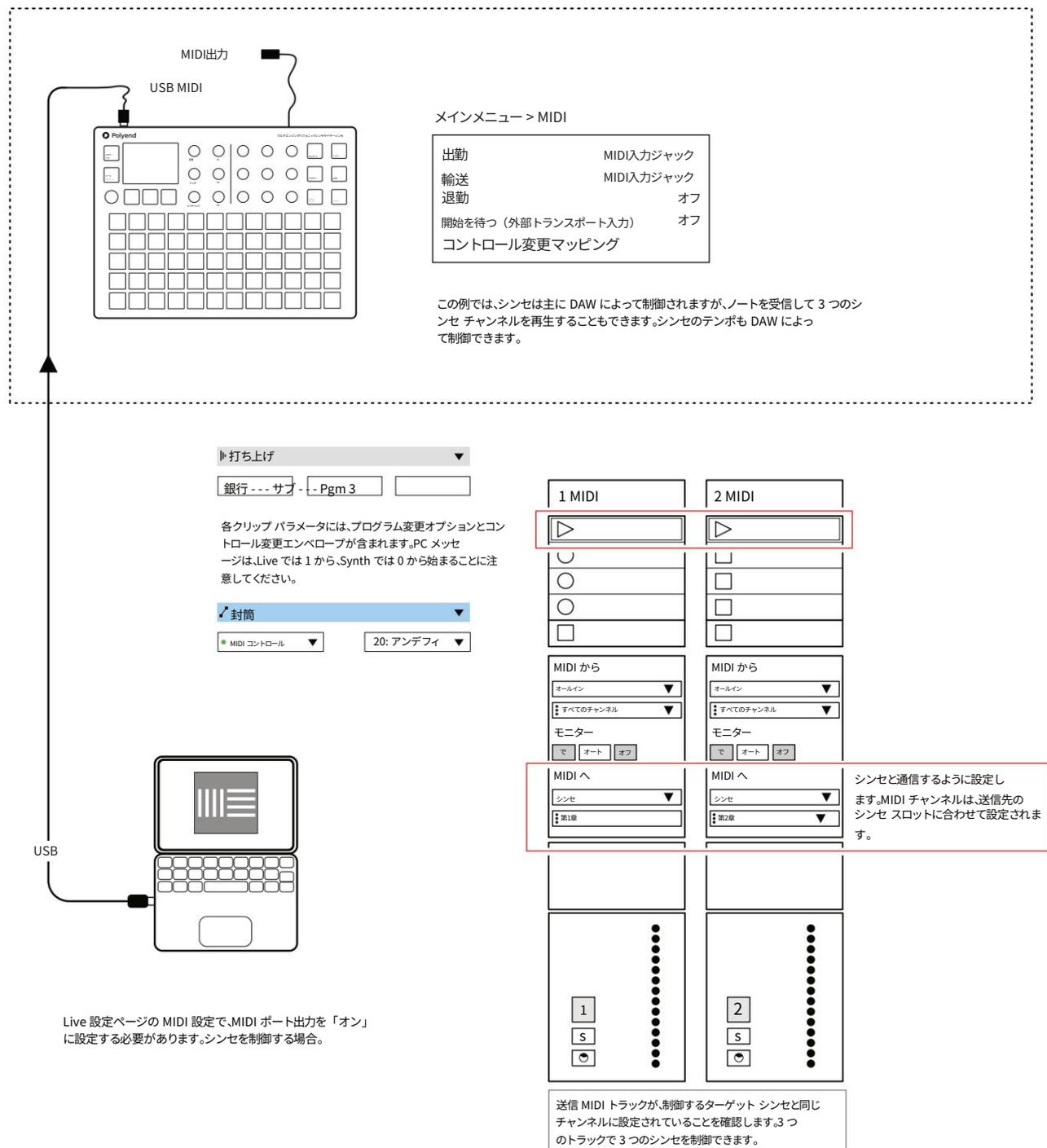
PC アプリケーションはデバイスによって異なる場合があります。たとえば、0 から始まるものもあれば、1 から始まるものもあり、バンクを変更するものもあれば、プリセットやパッチを変更するものもあります。デバイス間の PC 設定をテストして試聴し、適切なマッチングを確認することをお勧めします。外部デバイスがプログラム変更番号を送信するかどうか、または変更には MSB / LSB 値を使用するかどうかを確認します。

8 MIDIと接続

8.7 外部DAWコントロール

MIDI 接続を介して PC または Mac に接続できるため、ソフトウェア DAW、シーケンサー、プラグインで Synth を制御できます。USB 接続は Synth の電源でもあるため、Synth にはハブが必要になるか、PC / Mac から電源を供給する必要があります。

構成例 4: Ableton Live を使用したシンセ。



MIDIと接続性8

8.8 MIDI CCマッピング

マッピングは MIDI CC 設定メニューで識別されます。ここでは完全なセットがカバーされており、CC 値が割り当てられていないパラメータはリストされていません。

| ACD シンセエンジン | | |
|-----------------|-----------|----|
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| エンジン | ソーミックス | 20 |
| エンジン | スクエアミックス | 21 |
| エンジン | サブミックス | 22 |
| エンジン | ノイズ | 23 |
| エンジンPW | | 24 |
| エンジン | ピッチLFO | 27 |
| エンジン PW 環境 | | 26 |
| エンジン PW LFO | | 25 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| フィルター | 切り落とす | 74 |
| フィルター | 共振 | 71 |
| フィルター | 環境量 | 77 |
| フィルター | フィルター-LFO | 78 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| エンベロープ アンプ アタック | | 75 |
| エンベロープ アンプ ディケイ | | 72 |
| エンベロープアンプサステイン | | 76 |
| エンベロープ リリース | | 73 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| 環境フィルタ攻撃 | | 80 |
| 環境フィルタ減衰 | | 81 |
| エンベロープフィルタサステイン | | 82 |
| 環境フィルタのリリース | | 83 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| LFO | 頻度 | 54 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| MOD | ピッチLFO | 27 |
| MOD | PW封筒 | 26 |
| MOD | PW LFO | 25 |
| MOD | フィルター-LFO | 78 |

| FATシンセエンジン | | |
|-----------------|-----------|----|
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| エンジン | 肥満 | 27 |
| エンジン | 輝度 | 23 |
| エンジン | 音色 | 20 |
| エンジン | ファットネスLFO | 24 |
| エンジン | ノイズ | 21 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| フィルター | 切り落とす | 74 |
| フィルター | 共振 | 71 |
| フィルター | 環境量 | 77 |
| フィルター | フィルター-LFO | 78 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| エンベロープ アンプ アタック | | 75 |
| エンベロープ アンプ ディケイ | | 72 |
| エンベロープアンプサステイン | | 76 |
| エンベロープ リリース | | 73 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| 環境フィルタ攻撃 | | 80 |
| 環境フィルタ減衰 | | 81 |
| エンベロープフィルタサステイン | | 82 |
| 環境フィルタのリリース | | 83 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| 環境フィルタ攻撃 | | 80 |
| 環境フィルタ減衰 | | 81 |
| エンベロープフィルタサステイン | | 82 |
| 環境フィルタのリリース | | 83 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| LFO | 頻度 | 54 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| LFO | 頻度 | 54 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| MOD | ファットネスLFO | 24 |
| MOD | フィルター-LFO | 78 |

| WAVSシンセエンジン | | |
|-----------------|-------|----|
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| エンジン P1 位置 1 | | 22 |
| エンジン P1 位置 2 | | 27 |
| エンジンP1ミックス | | 20 |
| エンジン P1 ワープ 1 | | 21 |
| エンジン P1 ワープ 2 | | 28 |
| エンジンP1の騒音 | | 29 |
| エンジン P2 チューン 1 | | 25 |
| エンジンP2チューン2 | | 30 |
| エンジンP2デチューン | | 31 |
| エンジンP3の微調整 | | 26 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| フィルター | 切り落とす | 74 |
| フィルター | 共振 | 71 |
| フィルター | 環境量 | 77 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| エンベロープ アンプ アタック | | 75 |
| エンベロープ アンプ ディケイ | | 72 |
| エンベロープアンプサステイン | | 76 |
| エンベロープ リリース | | 73 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| 環境フィルタ攻撃 | | 80 |
| 環境フィルタ減衰 | | 81 |
| エンベロープフィルタサステイン | | 82 |
| 環境フィルタのリリース | | 83 |
| 機能パラメータ | CC番号 | |
| 環境補助攻撃 | | 46 |
| 環境補助減衰 | | 47 |
| エンベロープ補助サステイン | | 48 |
| 環境補助リリース | | 49 |

8 MIDIと接続

VAP シンセエンジン

| 機能パラメータ CC番号 | |
|----------------|----|
| エンジンP1形状1 | 22 |
| エンジンP1形状2 | 27 |
| エンジンP1ミックス | 20 |
| エンジン P1 PW 1 | 21 |
| エンジン P1 PW 2 | 28 |
| エンジン P1 チューン 1 | 25 |
| エンジン P1 チューン 2 | 30 |
| エンジンP1デチューン | 26 |
| エンジンP2ノイズ | 23 |
| エンジンP2の微調整 | 31 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|--------------|----|
| フィルター 切り落とす | 74 |
| フィルター 共振 | 71 |
| フィルター 環境量 | 77 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|-----------------|----|
| エンベロープ アンプ アタック | 75 |
| エンベロープ アンプ ディケイ | 72 |
| エンベロープアンプサステイン | 76 |
| エンベロープ リリース | 73 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|-----------------|----|
| 環境フィルタ攻撃 | 80 |
| 環境フィルタ減衰 | 81 |
| エンベロープフィルタサステイン | 82 |
| 環境フィルタのリリース | 83 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|---------------|----|
| 環境補助攻撃 | 46 |
| 環境補助減衰 | 47 |
| エンベロープ補助サステイン | 48 |
| 環境補助リリース | 49 |

WTFM シンセエンジン

| 機能パラメータ CC番号 | |
|--------------------|----|
| エンジン P1 比率 1 | 23 |
| エンジン P1 比率 2 | 24 |
| エンジン P1 FM | 20 |
| エンジンP1形状1 | 22 |
| エンジンP1形状2 | 27 |
| エンジン P1 フィードバック 1 | 21 |
| エンジン P1 フィードバック 2 | 28 |
| エンジン P1 フィードバック2>1 | 29 |
| エンジン P2 ファインチューン 1 | 26 |
| エンジン P2 ファインチューン 2 | 25 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|--------------|----|
| フィルター 切り落とす | 74 |
| フィルター 共振 | 71 |
| フィルター 環境量 | 77 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|-----------------|----|
| エンベロープ アンプ アタック | 75 |
| エンベロープ アンプ ディケイ | 72 |
| エンベロープアンプサステイン | 76 |
| エンベロープ リリース | 73 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|-----------------|----|
| 環境フィルタ攻撃 | 80 |
| 環境フィルタ減衰 | 81 |
| エンベロープフィルタサステイン | 82 |
| 環境フィルタのリリース | 83 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|---------------|----|
| 環境補助攻撃 | 46 |
| 環境補助減衰 | 47 |
| エンベロープ補助サステイン | 48 |
| 環境補助リリース | 49 |

PMDシンセエンジン

| 関数 | パラメータCC 番号 |
|-----------------------|------------|
| エキサイター[エンジン]船首レベル | 20 |
| エキサイター[エンジン]空気レベル | 22 |
| エキサイター[エンジン]ストライクレベル | 25 |
| エキサイター[エンジン]弓の音色 | 21 |
| エキサイター[エンジン]エア音色 | 24 |
| エキサイター[エンジン]ストライク音色 | 27 |
| エキサイター[エンジン]空気の流れ | 23 |
| エキサイター[エンジン]ストライクマレット | 26 |

| 関数 | パラメータ CC 番号 |
|-----------------|-------------|
| 共振器[フィルター]フオーム | 70 |
| 共振器[フィルター]位置 | 85 |
| 共振器[フィルター]スペース | 86 |
| 共振器[フィルター]明るさ | 74 |
| 共振器[フィルター]ダンピング | 71 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|-------------------|----|
| 環境エキサイター攻撃 | 75 |
| 環境励起減衰 | 72 |
| エンベロープエキサイターサステイン | 76 |
| エンベロープエキサイターリリース | 73 |

| 機能パラメータ CC番号 | |
|---------------|----|
| 環境補助攻撃 | 46 |
| 環境補助減衰 | 47 |
| エンベロープ補助サステイン | 48 |
| 環境補助リリース | 49 |

MIDIと接続性8

注記

| PHZシンセエンジン | | GRAINシンセエンジン | |
|-------------------|-------|------------------|------|
| 機能パラメータ | CC番号 | 機能パラメータ | CC番号 |
| エンジンP1形状1 | 22 | エンジンP1位置 | 20 |
| エンジンP1形状2 | 27 | エンジン P1位置スプレッド | 21 |
| エンジンP1ミックス | 20 | エンジンP1粒度 | 24 |
| エンジン P1 Osc1 XMod | 21 | エンジンP1密度 | 23 |
| エンジン P1 Osc2 XMod | 28 | エンジン P1 時間差 | 22 |
| エンジン P1 Osc1 YMod | 23 | エンジンP1 粒度形状 | 25 |
| エンジン P1 Osc2 YMod | 29 | エンジンP1パンスプレッド | 27 |
| エンジンP2デチューン | 24 | エンジンP2チューン | 30 |
| エンジン P2 チューン 1 | 25 | エンジンP2デチューンスプレッド | 26 |
| エンジンP2チューン2 | 30 | エンジンP2の微調整 | 31 |
| エンジンP2の微調整 | 26 | エンジンP2サイズスプレッド | 87 |
| | | エンジンP2方向 | 86 |
| | | エンジンP2スペース | 85 |
| 機能パラメータ | CC番号 | 機能パラメータ | CC番号 |
| フィルター | 切り落とす | 74 | |
| フィルター | 共振 | 71 | |
| フィルター | 環境量 | 77 | |
| 関数 | パラメータ | CC番号 | |
| エンベロープ アンプ アタック | | 75 | |
| エンベロープ アンプ ディケイ | | 72 | |
| エンベロープアンプサステイン | | 76 | |
| エンベロープ リリース | | 73 | |
| 関数 | パラメータ | CC番号 | |
| 環境フィルタ攻撃 | | 80 | |
| 環境フィルタ減衰 | | 81 | |
| エンベロープフィルタサステイン | | 82 | |
| 環境フィルタのリリース | | 83 | |
| 関数 | パラメータ | CC番号 | |
| 環境補助攻撃 | | 46 | |
| 環境補助減衰 | | 47 | |
| エンベロープ補助サステイン | | 48 | |
| 環境補助リリース | | 49 | |
| 機能パラメータ | CC番号 | 機能パラメータ | CC番号 |
| フィルター | 切り落とす | 74 | |
| フィルター | 共振 | 71 | |
| フィルター | 環境量 | 77 | |
| 機能パラメータ | CC番号 | 機能パラメータ | CC番号 |
| エンベロープ アンプ アタック | | 75 | |
| エンベロープ アンプ ディケイ | | 72 | |
| エンベロープアンプサステイン | | 76 | |
| エンベロープ リリース | | 73 | |
| 機能パラメータ | CC番号 | 機能パラメータ | CC番号 |
| 環境フィルタ攻撃 | | 80 | |
| 環境フィルタ減衰 | | 81 | |
| エンベロープフィルタサステイン | | 82 | |
| 環境フィルタのリリース | | 83 | |
| 機能パラメータ | CC番号 | 機能パラメータ | CC番号 |
| 環境補助攻撃 | | 46 | |
| 環境補助減衰 | | 47 | |
| エンベロープ補助サステイン | | 48 | |
| 環境補助リリース | | 49 | |

9

システム

このセクションは表面的には退屈に思えるかもしれませんが(多くの点でそれは本当かもしれません)、内容を見落とさないでください。少なくとも知っておくと便利な要素がいくつかあります。たとえば、外部ストレージデバイスとして PC または Mac とインターフェイスするために使用できます。メインメニューオプションの詳細、SD カードの詳細、システム仕様など、困った状況にある場合に役立つ貴重なヒントやアドバイスもあります。また、Synth を操作する際のハウスキーピングや適切な規律に関する役立つトピックもあります。ただし、考慮すべき重要な管理上の義務もあります。一般的なファームウェア更新オプションはこのセクションで説明されていますが、常に次のことをお勧めします。

ファームウェア リリースごとに Polyend のガイドラインと指示に従ってください。これらは更新ごとに変更される可能性があります。アクティブなファームウェア バージョンは、起動画面とメイン メニュー設定のファームウェア オプションに表示されます。個人の好みに基づくユーザー インターフェイスの動作など、その他のオプションについても説明します。ダウンロード可能なコンテンツやファームウェア更新にアクセスするには、デバイスの登録が必要です。登録は Polyend.com で行います。このセクションでは、システム全体の機能とファームウェア更新の詳細だけでなく、このマニュアルの他の部分では説明されていないトピックも網羅しています。

9 システム

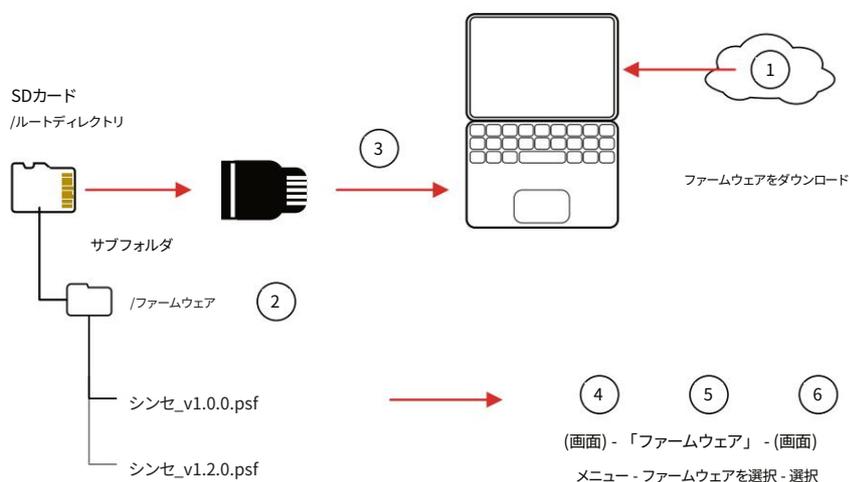
9.1 汎用ファームウェアアップデート

注記

バグを修正したり、新機能を追加したりするために、Polyend からファームウェア アップデートが随時提供されることがあります。アップデートのプロセスは、いくつかの方法で実行できます。アップデートを実行するときは、各アップデートで提供される Polyend の指示に従うことを強くお勧めします。ここでの指示は、一般的なガイドにすぎません。デバイスが Polyend に登録されていることを確認してください。

■ ファームウェアアップデート

1. 最新のファームウェアをダウンロードします。デバイスのファームウェアアップデートにアクセスします。Polyend に登録したアカウントから。
2. ダウンロードした.psfファームウェアファイルを/Firmwareフォルダにコピーします。SD カードのルート ディレクトリにあります。
3. SD カードを Synth に挿入し、電源を入れます。
4. (画面)ノブを押して構成と設定メニューを開きます。
5. 「システム設定」と「ファームウェア」メニューをナビゲートします。
「ファームウェア更新」機能では、インストールするファームウェアのバージョンを強調表示します。
6. (画面)、ノブを押してファームウェアを選択します。
7. 画面に「はい」または「いいえ」の確認を求めるプロンプトが表示されるので、画面の左側のボタンを使用して確認します。続行するには、[はい] を押します。
8. ファームウェアがインストールされ、画面に表示されるプロンプトに従って操作します。
インストールプロセスは通常 1 分未満です。
9. Synth は自動的に再起動します。再起動しない場合は、更新が 100% 完了した場合にのみ、オン/オフを押して手動で起動します。



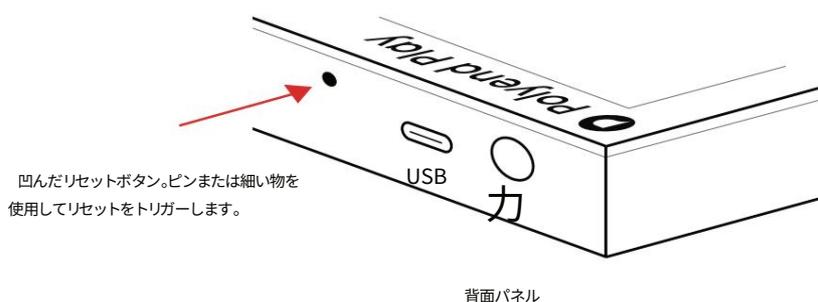
注記

9.2 緊急ファームウェアアップデート

登録したデバイスのファームウェア アップデートは、Polyend ポータルから入手できます。緊急時のために、背面パネルの裏側にリセット ボタンが用意されています。リセットは、更新方法に問題がある場合や Synth の問題を解決するために実行できますが、更新の通常のプロセスとして使用しないでください。

■ シンセとファームウェアのリセット

1. 最新のファームウェアをダウンロードします。デバイスのファームウェアアップデートにアクセスします。Polyend に登録したアカウントから。
2. ダウンロードした .psf ファームウェア ファイルを /Firmware フォルダにコピーします。これは SD カードのルート ディレクトリにあります。また、以前の更新ファイルがファームウェア フォルダに残っていることを確認します。
3. SD カードを Synth に挿入します。
4. ピンまたは細いものを使用して、内部リセット ボタンを押します。このボタンは、デバイスの背面、ケースの裏側、USB 接続の隣にあります。
5. Synth はリセットされ、SD カード上のファームウェアフォルダを検索します。Synth を動作状態に回復するために、ランダムなファームウェアが選択され、インストールされます。インストール プロセスは通常 1 分未満です。



リセット オプションは、Synth でロックアップやフリーズが発生した場合に便利です。このような状況では、新しい OS をダウンロードする必要はありません。/firmware フォルダに、一連の公式で既知の正常なファームウェア リリースを保存しておくことをお勧めします。たとえば、1.2.0、1.3.0、1.4.0 などです。こうすることで、問題が発生した場合に手順 4～5 を実行でき、既知の状態からランダムに更新が実行されます。その後、メイン メニューで最新バージョンを選択して手動で更新できます。問題が解決しない場合は、SD カードから「ワークスペース」フォルダを削除してから更新してみてください。

9 システム

9.3 グリッドパッドの動作設定

注記

パッドを使用する際のユーザー エクスペリエンスに影響するいくつかのグリッド パッド設定は、(画面) ノブを押してアクセスできるメイン メニュー設定で構成できます。これには、パッドの感度とアフタータッチが含まれます。

■ グリッド感度の変更

1. (画面)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 画面のノブを使用して「システム設定」メニュー オプションに移動します。
このメニューを選択して開くには、(画面)を押します。
3. 画面のノブを使って「グリッド感度」オプションに移動します。
(画面)を選択してオプションを開きます。
4. グリッド感度のオプションが一覧表示されます。画面ノブを使用して、目的のオプションに移動します。
デフォルトは「標準」です。(画面) を押して、目的のオプションを選択します。

■ パッドアフタータッチの動作を変更する

1. (画面)ノブを押してメインメニューを開きます。
2. 画面のノブを使用して「システム設定」メニュー オプションに移動します。
このメニューを選択して開くには、(画面)を押します。
3. 画面のノブを使って「アフタータッチモード」オプションに移動します。
(画面)を選択してオプションを開きます。
4. アフタータッチのオプションがリストされます:
 - オフ。パッド使用時にアフタータッチは適用されません。
 - 即時。パッドが押されるとすぐアフタータッチが適用されます。
 - 遅延。アフタータッチはパッドが押された時点から少し遅れて適用されます。
押すとアフタータッチ値が適用されます。

パッドは、パッドを押すとベロシティに反応します。また、アフタータッチは、パッドが演奏された後に圧力値を適用し、トリガーされた後の音符を変更します。ベロシティはパッドが演奏される強さであり、アフタータッチは最初のトリガー後にパッド圧力がどのように変化するかです。

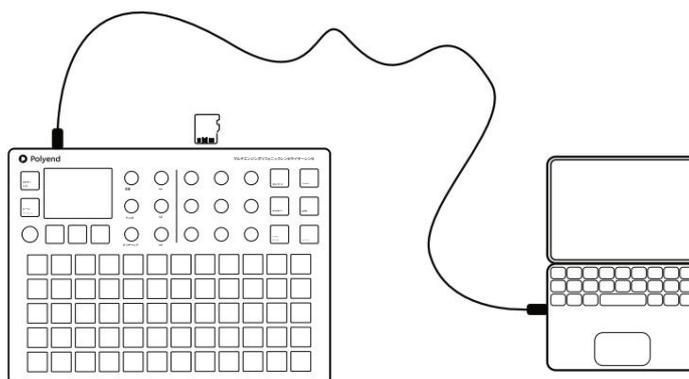
注記

9.4 USBストレージモード

Synth は USB ストレージ デバイス モードに設定できます。つまり、接続された Mac または PC から SD カードにアクセスでき、外部ドライブとして認識されます。

■ USBストレージモードの設定

1. USB ケーブルを使用して PC または Mac を Synth に接続します。
2. (画面)ノブを押してメインメニューを開きます。
3. 画面のノブを使用して「システム設定」メニュー オプションに移動します。
このメニューを選択して開くには、(画面)を押します。
4. 画面ノブを使用して「USB ストレージ モードに入る」オプションに移動します。(画面) を押して選択します。
5. Synth にインストールされた SD カードに、PC または Mac のファイル マネージャーからアクセスできるようになりました。これは、外付けドライブと同じ方法でアクセスできます。
6. 完了したら、PC または Mac からドライブを取り出し、[戻る]を押して Synth からオプションを終了します。



9 システム

9.5 SD カードの互換性とバックアップ

注記

バックアップを常に行うことをお勧めします。さらに良いのは、予備の SD カードをロードして Synth で使用できるようにしておくことです。SD の互換性に関する次の情報は重要です:-

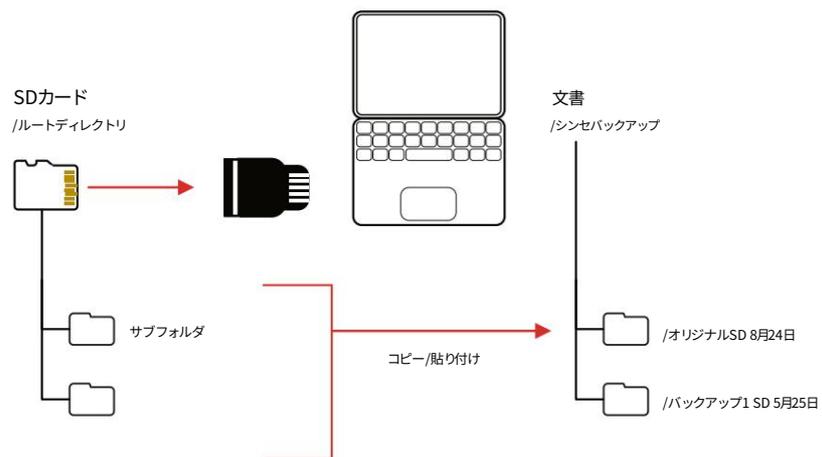
- Synth には 16GB の SD Micro SD カードが付属しています。より大きなサイズの SD カードも使用できます。付属の SD カードは、Sandisk Ultra、Micro SD、16GB、HC1 A1 です。
- カードのフォーマットは FAT32 MBR (マスター ブート レコード) である必要があります。その他の形式は認識されません。
- Synth は SD カードをリアルタイムで使用するため、SD カードがインストールされていないと機能しません。SD カード上の「不正な」フォルダー/ファイル構造も Synth の問題を引き起こす可能性があります。
- バックアップのために SD カードの複製コピーを作成しておくことをお勧めします。また、Synth が起動せずクラッシュした場合は、元のフォルダ/ファイル構造を完全に復元するか、バックアップ SD カードを使用することをお勧めします。
- Synth には、ほとんどのデバイスで使用できる SD カード USB タイプ A リリーダーが付属しています。ファイルの転送に役立つ Mac / PC。
- Polyend は通常、プレリリース ファームウェアをオープン ベータとして提供します。これは新しい機能について早期に洞察を得るのに最適ですが、定義上、ベータ リリースには固有の問題があります。ベータ バージョンはバグや機能のテストにのみ使用し、ライブ ギグや重要な本番環境では使用しないでください。

ヒント: SD カードは、さまざまな機器でのパフォーマンス レベルが悪名高い場合があります。これは主に、利用可能な速度と仕様が多岐にわたるためです。機器メーカーは、すべての SD 仕様やメーカーの製品をテストしているわけではなく、実際にテストすることもできません。したがって、メーカーがデバイスに提供している SD カードの種類にできるだけ近づけることをお勧めします。少なくとも、この SD カードの種類は、メーカーとユーザー コミュニティによってデバイス自体で徹底的にテストされていることがわかっています。

注記

■ SDカードのフォルダとファイルのバックアップ

1. 元の構造を保存するために、Synth を初めて操作するとき最初にを行うタスクとしてこれが推奨されます。また、時間の経過とともに作成されるプロジェクトとファイルを保存するために、定期的なバックアップも重要です。
2. 互換性のある SD カード リーダーまたは付属の USB SD アダプターを使用して、SD カードを PC または Mac に接続します。USB ストレージ モードで接続することもできます。
3. ファイル マネージャー (PC/Mac オペレーティング システムによって異なります) を使用して、ドキュメント フォルダに「Synth Backup」フォルダを作成し、各バックアップのサブ フォルダ (例: 「Original SD Aug24」、「Backup1 SD May25」) を作成します。バックアップ フォルダに日付で名前を付けることをお勧めします。
4. SDカードのルートディレクトリにあるすべてのフォルダを選択し、PC/Mac クリップボード。
5. コピーしたフォルダを「Synth Backup」サブフォルダに貼り付けます。特定のバックアップ。
6. 通常の操作のために SD カードを Synth に戻します。



9 システム

9.6 CPUパフォーマンスの考慮

注記

Synth の CPU 負荷は、プリセットの複雑さとロードされたシンセの種類によって異なります。CPU 負荷とパフォーマンスに関してプリセットを設計する際には、いくつかの重要な考慮事項を理解しておく役立ちます。

- シンセに割り当てられたボイスは、そのボイスが再生されているかどうかに関係なく、使用されていない場合でも CPU に負荷をかけます。
- PMD と Grain は、最もリソースを消費するシンセ エンジンです。Grain の CPU 負荷は、密度を下げることで改善できます。PMD の場合、配列は使用されているフィルター バンクの数なので、それを下げると、トーンは変わりますが、パフォーマンスは向上します。
- 単音アルペジオやシーケンスに関しては、設定する必要はありません。
高いポリフォニー。ゲート長が 100 を超える場合は 2 つのボイスを使用します。ゲート長が 100 未満の場合は 1 つのボイスで十分です。例外は、シーケンサー経由または ARP のコード モードによるコード パックの再生です。
- CPU の「高」メッセージは、CPU の限界に達していることを意味します。このメッセージが最初に表示されたときにシーンを「終了」すれば、通常はこの領域に留まっても問題ありません。CPU の高使用率範囲に入ると、コードでオーディオ クリックが発生する可能性が高くなるため、CPU の高使用率メッセージが表示されたら注意が必要です。
- 工場出荷時のプリセットでオーディオクリックが発生する場合は、ボイスを低い番号に変更してみてください。これによりCPU負荷が軽減されます。たとえば、Scene Atcha_SunrisePeaking では、アルペジオに複数のボイスが割り当てられています。青い Synth 1 を変更し、すべてのシンセボイスを 1 に設定して、CPU 負荷をより適切なレベルに下げます。

注記

9.7 公式仕様

オーディオ出力

- ライン出力:
 - 出力レベル 9 dBu ピーク (10k オーム負荷時)。
 - 信号対雑音比: 97 dB。
- ヘッドフォン出力:
 - 出力レベル: 17.6 dB (16k Ω 負荷時)
 - 信号対雑音比: 98 dB。
- 電源:
 - USB-C経由の5V / 1A電源

箱の中には何が入っていますか？

- オリジナルの USB A 電源アダプター (さまざまな標準プラグ セット付き)。
- ブランドUSB-Cケーブル (2m) 。
- ステレオ 3.5 mm ジャック x 1 から 6.3 mm ジャック x 2 へのアダプター。
- MIDI タイプ B, 3.5 mm ジャックから DIN アダプター x 1。
- 16GB マイクロ SD カード。
- Micro SD から USB-A へのドングル アダプター。
- 保証と安全性およびPolyend Play+の基本情報パンフレット

12

索引

索引

あ

エイブルトンライブ124

ACD48,54

ADSR101 入門

アフタータッチ 132

アルプ 106, 110-111

B

バックアップ 134

C

コードパック 43

コードパックエディター 44

コード 42

クリアパターン108

118 時に出勤

退勤時間 118

コントロール変更マッピング 120

136 プロセッサ

だ

124 号

遅延95,97

目的地101

ディスプレイ 14

え

効果94

封筒90,101

外付けキーボード 119

ふ

脂肪 48,57

フィルター 88

ファームウェアアップデート 130

フォロワー 43

グ

ゲインステージング103

ゲート長さ

107,110

グレイン48,81

グリッド39

グリッドレイアウト 37

グリッドマッピング 38

グリッドパッド 12,36,132

グリッド感度 132

溝107,110~111

H

ハードウェア 11

ヒューマナイズ 107, 110

ら

レベル100,103

LFO 101

索引

- ローカルモード 119
- ま
- マクロ12、85
- メインメニュー 26
- マイクロSD 137
- ミディ 11
- MIDI CC 116～118、120、125
- MIDIチャンネル119～120
- MIDI PC 116、122、124
- MIDI用語 116
- MIDI TRS 117
- MIDI USB 117
- ミキサー100
- モッド95～96
- 修飾子101
- お
- 10月範囲110
- ポ
- パッド17
- パン100
- パラメータノブ12、15
- PHZ48、76、80
- ピッチバンド12
- PMD48、73
- ポリフォニー 39、41
- 電源入力 137
- プリセット49
- プログラム変更マッピング 122
- R
- レート 107、110
- 記録モード 107-108
- リセット 11, 131
- リバーブ 95、98
- ルート36
- S
- スケール36
- シーン30
- スクリーンノブ12、15
- SDカード11、13、25、31、49、64、134
- 99を送信
- シーケンサー 106-107
- 設定 26
- シフト12
- ショートカット 19
- 仕様 137
- スイング12、107、110
- シンセエンジン48

索引

T

テンポ12

USB電源 11, 13

USBストレージモード 133

五

48, 65 頁

速度 132

声 41

第17巻

わ

WAVファイル 64

ウェーブテーブル 64

WAVS48.60

WTFM 48,69

アフタータッチ 128

索引

著作権 © 2024 ポリエンド

無断転載を禁じます。本書またはその一部は、書評での短い引用を除き、出版社の明示的な書面による許可なく、いかなる形でも複製または使用することはできません。

イギリスで生産

2024年11月 - Synth OS 1.0.1 e

[ホームページ](#)

[シンズドッグ](#)

