

reface DX

リファレンスマニュアル

| | |
|--|----|
| リファレンスマニュアルの使いかた..... | 2 |
| エディットモード | 2 |
| オペレーターの詳細設定を変更する..... | 3 |
| オペレーター設定画面 (1 ページ目)..... | 3 |
| オペレーター設定画面 (2 ページ目)..... | 4 |
| KSC(キーボードスケーリング) レベル設定 (3 ページ目)..... | 4 |
| EG(エンベロープジェネレーター) を設定する | 5 |
| EG レベル | |
| EG レベル設定画面..... | 5 |
| EG レート | |
| EG レート設定画面..... | 6 |
| LFO を設定する | 7 |
| LFO 画面 (1 ページ目)..... | 7 |
| LFO PMD On/Off 画面 (2 ページ目)..... | 8 |
| LFO AMD 画面 (3 ページ目)..... | 8 |
| Pitch EG を設定する | 9 |
| PITCH EG Level 画面 (1 ページ目)..... | 9 |
| PITCH EG Rate 画面 (2 ページ目)..... | 10 |
| PITCH EG On/Off 画面 (3 ページ目)..... | 10 |
| 困ったときは | 11 |

リファレンスマニュアルの使いかた

reface DXのエディットモードではオペレーターごとの詳細設定が行なえます。reface DXでボイスの詳細な編集をするときに本書をお読みください。

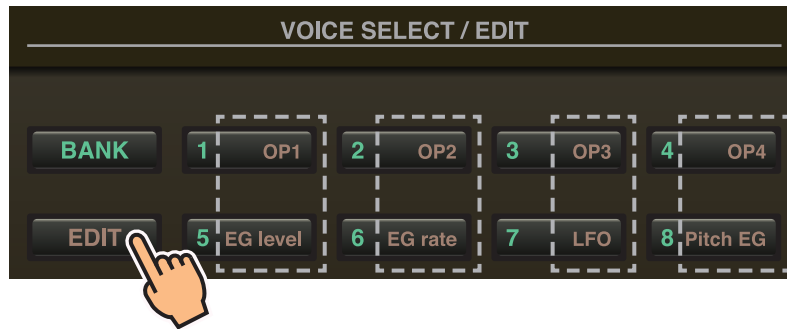
エディットモード

エディット(編集)モードでは、ボイスの設定を細かく調整できます。

NOTE

アルゴリズムはFMセクションのALGOで設定してください。

エディットモードに入るには、[EDIT] ボタンを押します。



エディットモードでは、VOICE SELECT/EDITセクションの [1]～[8] ボタンを、[OP1]～[OP4]、[EG level]、[EG rate]、[LFO]、[Pitch EG] ボタンとして使います。

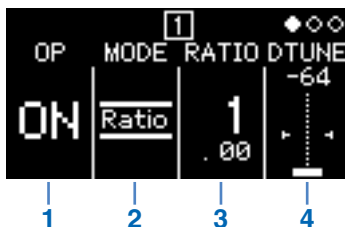
エディットモードから出るには、もう一度[EDIT] ボタンを押します。

オペレーターの詳細設定を変更する

オペレーター 1~4を設定します。

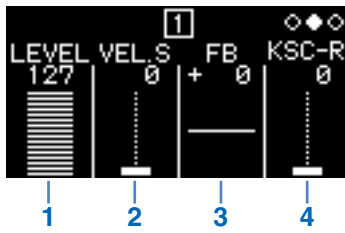
- [EDIT] ボタンを押してエディットモードに入ります。
- [OP1]~[OP4] ボタンのいずれかを押し、設定したいオペレーターを選びます。
番号に相当するオペレーター設定画面が表示されます。
- 必要であれば[OP1]~[OP4]の同じボタンをくり返し押し、複数ある設定画面のページを切り替えます。設定画面が複数ページある場合には、「●○○」(全3ページの1ページ目)のように表示されます。
- スライダーまたはスイッチを使って、オペレーターの設定を調節します。
- 必要であれば、他の設定も調節します。
たとえば、オペレーター 1 設定画面の3ページ目が表示されている状態で[OP2] ボタンを押すと、オペレーター 2 設定画面の3ページ目が表示されます。
また、たとえばオペレーター 2 の設定画面が表示されている状態で[EG level]または[EG rate] ボタンを押すと、オペレーター 2 のEGを調節できます。
- 設定が終わったら、[EDIT] ボタンを押してエディットモードから出ます。

●オペレーター設定画面(1 ページ目)



| | | | |
|---|--------------|--------------------------|---|
| 1 | OP(オペレーター) | ON(オン)、Off(オフ) | オペレーターのオンとオフを切り替えます。 |
| 2 | MODE(モード) | フリケンシー (周波数) の設定方法を選びます。 | |
| | | Ratio(レシオ) | 周波数を標準ピッチに対するレシオ(周波数比)で設定します。 [FREQ] ボタンを押したときもレシオで表示されます。 |
| 3 | FREQ(フリケンシー) | Fixed(フィックス) | どの鍵を弾いても同じ周波数に固定されます。 [FREQ] ボタンを押したときもヘルツ(Hz)で表示されます。 |
| | | 周波数を数値で指定します。 | |
| 3 | FREQ(フリケンシー) | MODEが「Ratio」の場合 | 0.500~31.99 1.00を基準として、値を指定します。値が倍になると1オクターブ上がり、半分になると1オクターブ下がります。 [FREQ] ボタンを押したときも同じ値が表示されます。 |
| | | MODEが「Fixed」の場合 | 1.000Hz~9772Hz 周波数をヘルツ(Hz)で指定します。 [FREQ] ボタンを押したときも同じ値が表示されます。 |
| 4 | DTUNE(デチューン) | -64~0~+63 | FREQで設定した周波数をデチューンします。音を少しずらすことによって、コーラスのような効果を作ります。 |

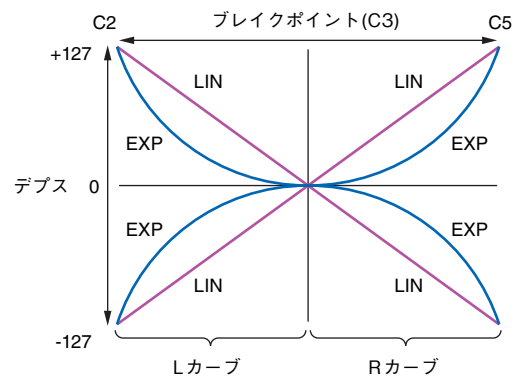
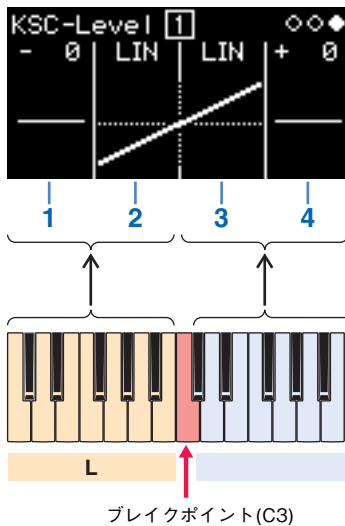
●オペレーター設定画面(2ページ目)



| | | | |
|---|------------------------------------|------------------------------|---|
| 1 | LEVEL(レベル) | 0~127 | 出力レベルを設定します。 キャリアの場合は音量が変化します。 モジュレーターの場合は、モジュレーションのかかり具合(キャリアを変調する量)が変化します。 [LEVEL] ボタンを押したときも同じ値が表示されます。 |
| 2 | VEL.S (ペロシティーセンス) | 0~127 | イニシャルタッチの強弱で音量や音色に変化をつけることができます。値が0では変化はつきません。値を大きくするにつれ変化も大きくなります。 |
| 3 | FB(フィードバック) | -127(SQUARE)~ 0~+127(SAW) | フィードバックレベルを選びます。 +1~+127では正弦波から鋸歯状波に、-1~-127では正弦波から矩形波に変化します。0ではフィードバックがかからず、正弦波のままです。 [FB] ボタンを押したときも同じ値が表示されます。 |
| 4 | KSC-Rate (キーボードスケーリング - レート) | 0~127 | 鍵域によってEGが変化する速さを変えるように設定します。値を大きくすると、低音部に比べて、高音部ではより速く変化するようになります。 |

●KSC(キーボードスケーリング)レベル設定(3ページ目)

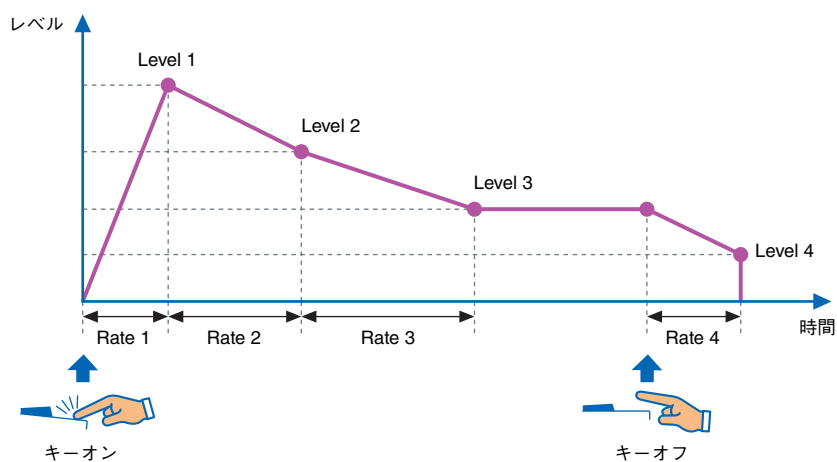
キーボードスケーリングでは、鍵域によってエンベロープのかかりかたを補正し、アコースティック楽器のような音量や音質のバランスを作ることができます。ブレイクポイント(reface DXではC3固定)で鍵盤を2つに分け、右側の高音部をRデプスとRカーブ、左側の低音部をLデプスとLカーブで設定します。



| | | | |
|---|------|----------------|--|
| 1 | Lデプス | -127 ~0 ~+127 | 鍵盤左側でのキーボードスケーリングのかかり具合を設定します。0のときはキーボードスケーリングがかかりません。 |
| 2 | Lカーブ | LIN(リニア) | 左端に向かって直線的な変化をします。 |
| | | EXP(エクスポネンシャル) | 左端に向かって指数関数的な変化をします。 |
| 3 | Rカーブ | LIN(リニア) | 右端に向かって直線的な変化をします。 |
| | | EXP(エクスポネンシャル) | 右端に向かって指数関数的な変化をします。 |
| 4 | Rデプス | -127 ~0 ~+127 | 鍵盤右側でのキーボードスケーリングのかかり具合を設定します。0のときはキーボードスケーリングがかかりません。 |

EG(エンベロープジェネレーター)を設定する

[EG level] ボタンと [EG rate] ボタンを使って、オペレーターにかけるエンベロープの形を整えます。[EG level] では音量や変調のかかり具合、[EG rate] では変化の速さを設定します。

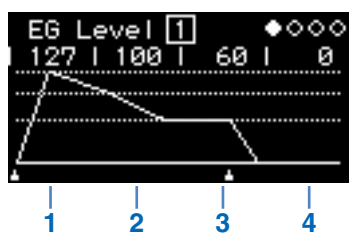


EGレベル

オペレーターごとにEGレベルを設定します。0が最小、127が最大です。
キャリアの場合は音量、モジュレーターの場合は変調のかかり具合が変化します。

1. [EDIT] ボタンを押してエディットモードに入ります。
2. [EG level] ボタンを押します。
EGレベル設定画面が表示されます。
3. 必要であれば[EG level] ボタンをくり返し押して、オペレーターを切り替えます。
4. スライダーを使って、Level 1～4を調節します。
5. 必要であれば[EG level] ボタンと[EG rate] ボタンを切り替えて、エンベロープの形を整えます。
6. 設定が終わったら、[EDIT] ボタンを押してエディットモードから出ます。

●EGレベル設定画面



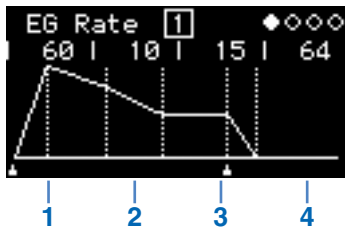
| | | | |
|---|---------------|-------|--|
| 1 | Level 1(レベル1) | 0～127 | アタックレベル |
| 2 | Level 2(レベル2) | | ディケイレベル |
| 3 | Level 3(レベル3) | | サステインレベル |
| 4 | Level 4(レベル4) | | リリースレベル。0以外では、Level4のレベルに達したあとに音が消えます。 |

EGレート

オペレーターごとにEGレートを設定します。0が最も遅く、127が最も速く変化します。

1. [EDIT] ボタンを押してエディットモードに入ります。
2. [EG rate] ボタンを押します。
EGレート設定画面が表示されます。
3. 必要であれば[EG rate] ボタンをくり返し押して、設定したいオペレーターを選びます。
4. スライダーを使って、Rate 1～4を調節します。
5. 必要であれば[EG level] ボタンと[EG rate] ボタンを切り替えて、エンベロープの形を整えます
6. 設定が終わったら、[EDIT] ボタンを押してエディットモードから出ます。

●EGレート設定画面



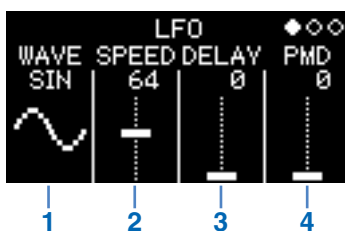
| | | | |
|---|--------------|-------|----------|
| 1 | Rate 1(レート1) | 0～127 | アタックレート |
| 2 | Rate 2(レート2) | | ディケイレート |
| 3 | Rate 3(レート3) | | サステインレート |
| 4 | Rate 4(レート4) | | リリースレート |

LFOを設定する

LFO(ローフリクエンシーオシレーター)を設定します。ここで選んだ波形を使って音を揺らし、ビブラートやトレモロ、ワウなどの効果をかけます。

1. [EDIT]ボタンを押してエディットモードに入ります。
2. [LFO]ボタンを押します。
LFO設定画面が表示されます。
3. 必要であれば[LFO]ボタンをくり返し押して、設定画面のページを切り替えます。
4. スライダーまたはスイッチを使って、LFOの調節をします。
5. 設定が終わったら、[EDIT]ボタンを押してエディットモードから出ます。

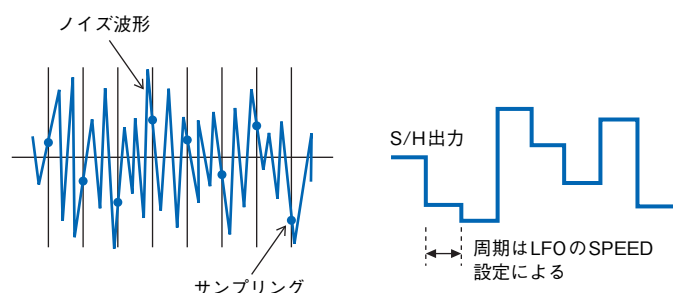
●LFO画面(1ページ目)



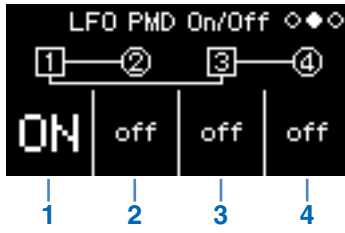
| | | | |
|-----|---|--------------|--|
| 1 | WAVE(ウェーブ) | LFOの波形を選びます。 | |
| | | SIN |  正弦波 |
| | | TRI |  三角波 |
| | | SAW U |  上向きの鋸歯状波 |
| | | SAW D |  下向きの鋸歯状波 |
| | | SQ |  矩形波 |
| | | S&H8 |  サンプル&ホールド8 SPEEDで設定した間隔の8分の1の間隔で値を読み出します。 |
| S&H |  サンプル&ホールド SPEEDで設定した間隔で値を読み出します。 | | |
| 2 | SPEED(スピード) | 0~127 | LFOのスピードを設定します。 [WAVE]で「S&H」または「S&H8」を選んだ場合は、値を読み出す間隔を設定します。 |
| 3 | DELAY(ディレイ) | 0~127 | 鍵盤を弾いてからLFOがかかり始めるまでの時間を設定します。 |
| 4 | PMD (ピッチモジュレーションデプス) | 0~127 | ピッチにかけるLFO(ビブラート)の深さを設定します。 |

サンプル&ホールド(S&H)とは

サンプル&ホールドでは、ノイズ波形のある瞬間の値を抽出(サンプル)し、次にサンプルされる瞬間までその値を保持(ホールド)することにより波形をつくります。これにより、ランダムな変化を作ることができます。

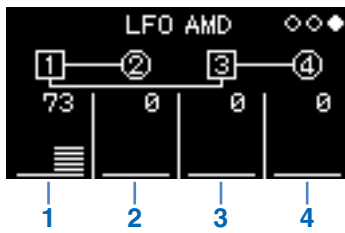


●LFO PMD On/Off画面(2ページ目)



| | | | |
|---|----------------------------|--------|--|
| 1 | オペレーター 1 LFO PMD On/Off | ON、off | LFO PMDのオンとオフを切りかえます。 オンのときは、LFO画面(1ページ目)で設定したPMDの設定が有効になります。 |
| 2 | オペレーター 2 LFO PMD On/Off | | |
| 3 | オペレーター 3 LFO PMD On/Off | | |
| 4 | オペレーター 4 LFO PMD On/Off | | |

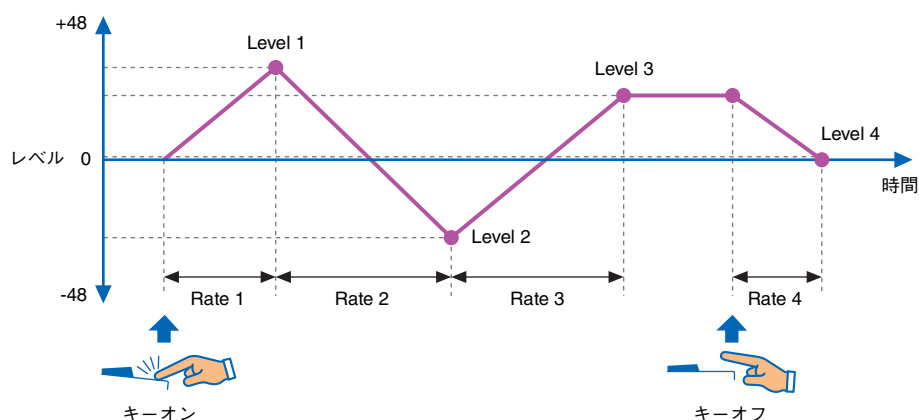
●LFO AMD画面(3ページ目)



| | | | |
|---|--|-------|------------------------------------|
| 1 | オペレーター 1 AMD(アンプリチュード モジュレーションデプス) | 0~127 | アンプリチュードにかけるLFO(トレモロやワウ)の深さを設定します。 |
| 2 | オペレーター 2 AMD | | |
| 3 | オペレーター 3 AMD | | |
| 4 | オペレーター 4 AMD | | |

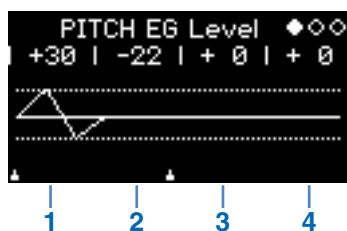
Pitch EGを設定する

ピッチにエンベロープ変化をつけます。通常のEGと同じように、レベルでピッチEGのかかり具合、レートで変化の速さを設定します。全オペレーターに共通でかかります。



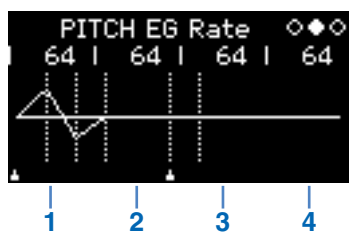
1. [EDIT] ボタンを押してエディットモードに入ります。
2. [Pitch EG] ボタンを押します。
Pitch EG 設定画面が表示されます。
3. 必要であれば[Pitch EG] ボタンをくり返し押して、設定画面のページを切り替えます。
4. スライダーを使って、エンベロープの設定をします。
5. 設定が終わったら、[EDIT] ボタンを押してエディットモードから出ます。

● PITCH EG Level画面(1 ページ目)



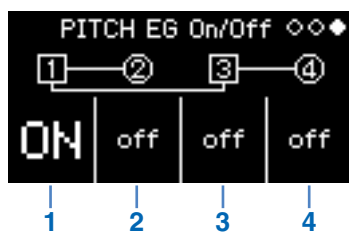
| | | | |
|---|-----------|-----------|--|
| 1 | ピッチEGレベル1 | -48~0~+48 | ピッチEGのレベルを調節します。 ピッチ0を基準として、上下48半音(4オクターブ)まで変えることができます。 |
| 2 | ピッチEGレベル2 | | |
| 3 | ピッチEGレベル3 | | |
| 4 | ピッチEGレベル4 | | |

●PITCH EG Rate画面(2ページ目)



| | | | |
|---|-----------|-------|--|
| 1 | ピッチEGレート1 | 0~127 | ピッチEGのレートを調節します。 値を大きくするほど、ピッチの変化が速くなります。 |
| 2 | ピッチEGレート2 | | |
| 3 | ピッチEGレート3 | | |
| 4 | ピッチEGレート4 | | |

●PITCH EG On/Off画面(3ページ目)



| | | | |
|---|-----------------------|--------|---------------------|
| 1 | オペレーター1 ピッチEGオン・オフ | ON、off | ピッチEGのオンとオフを切りかえます。 |
| 2 | オペレーター2 ピッチEGオン・オフ | | |
| 3 | オペレーター3 ピッチEGオン・オフ | | |
| 4 | オペレーター4 ピッチEGオン・オフ | | |

困ったときは

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まずは取扱説明書の「困ったときは」(46ページ)をご覧ください。また、ファクトリーリセット(40ページ)を行なうと解決できることもあります。それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末の問い合わせ窓口にご連絡ください。

| 現象 | | 機種名 | 考えられる原因 | 解決法 |
|----------|--------------------|-----------|------------------------------|---|
| 音が出ない。 | 設定を変えたら音が出なくなった。 | reface DX | キャリアのレベルが0になっています。 | FMセクションの[LEVEL]ボタンを押して、キャリアのレベルが0になっていないか確認してください。0になっていたらレベルを上げてください。 |
| | | reface DX | キャリアがOFFになっています。 | エディットモードにてキャリアのOPのON/OFFを確認してください。OFFであれば、ONにしてレベルが上がっていることも合わせて確認してください。 |
| | | reface DX | キャリアのFixedのFreqの値が下がりすぎています。 | エディットモードで、キャリアのモードがFixedでFreqの値が下がりすぎていないか確認してください。下がりすぎていたら、上げてください。 |
| 音が止まらない。 | 設定を変えたら音が止まらなくなった。 | reface DX | キャリアEGのRate 4が下がりすぎています。 | EGのRate 4を上げてください。または他のボイスを選ぶと音が止まります。 |