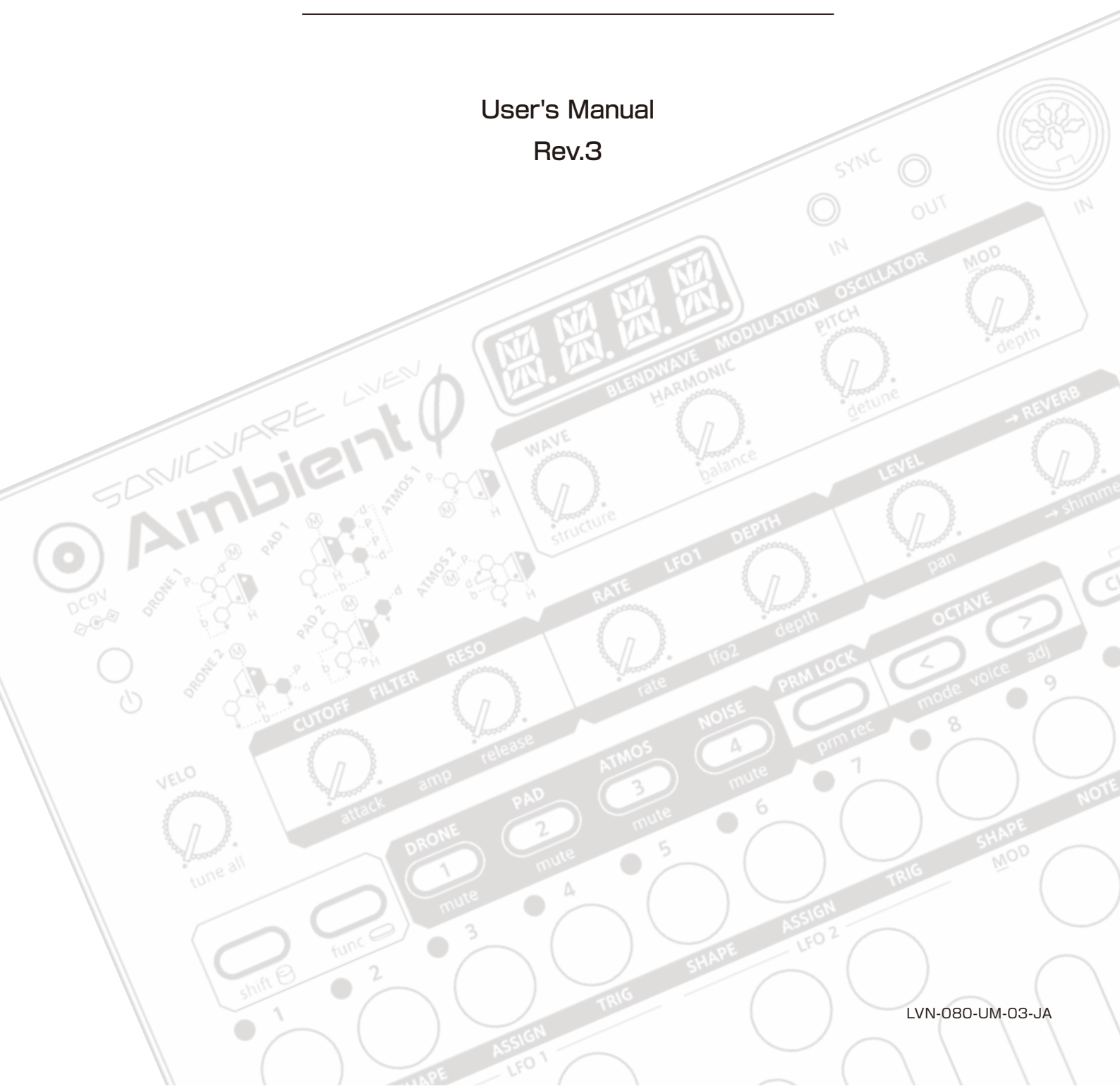


# LIVEN

## Ambient $\emptyset$

User's Manual  
Rev.3



---

## FCC regulation warning (for USA)

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

## 法的免責事項

株式会社ソニックウェア（以下「SONICWARE」といいます）は、本文書が正確かつ最新のものであることを確保すべく努力致しますが、本文書に掲載されている内容に起因するいかなる賠償要求や損失に対してもその責任を一切負わないものとします。また、本文書の情報は、予告なく変更される可能性があります。SONICWARE は、随時、製品の仕様、プログラムの変更する権利を保有するものとします。SONICWARE は、本文書に示されるすべての誤りの責任を負いません。SONICWARE は、契約、不注意、その他の行為に関わらず、本情報の使用または機能、性能から生じるいかなる損害に対しても、責任を負いません。

## 著作権、登録商標について

- ・ SONICWARE は株式会社ソニックウェアの登録商標です。
- ・ MIDI は社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
- ・ 本文書内のその他の会社名、製品名、規格名、登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。
- ・ 本文書内のすべての商標および登録商標は各所有者の著作権を侵害する意図ではなく、識別のみを目的として記載されております。
- ・ 他の者が著作権を保有する音声ファイル、CD、レコード、ビデオ、テープ、放送、ストリーミング、作品などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。
- ・ 著作権法違反に対する処置に関して、株式会社ソニックウェアは一切の責任を負いません。

## 安全に関する重要な注意事項

安全にご使用頂き、事故を未然に防ぐために、以下の注意事項を必ずお読みください。

**<警告>この注意事項を守らないと使用者が死亡または重症を負う危険がある内容を示しています。**

- ・ AC アダプターでの動作  
コンセントや配線器具の定格を超える使い方はしないでください。  
雷が発生しているとき、長期間使用しないときは AC アダプターをコンセントから抜いてください。
- ・ 電池での動作  
市販の 1.5V 単三乾電池を使用してください。

---

ご使用の電池の注意事項をよくお読みになってください。

電池の+ / -極を正しく挿入してください。

新しい電池と古い電池や種類の違う電池を同時に使用しないでください。

長期間使用しないときは、電池を取り外してください。

液漏れが発生したら、電池ボックスや端子に付いた液をよく拭き取ってください。

- ・ ケースを開け分解、改造を加えないでください。
- ・ 落としたり、衝撃や無理な力を加えたりしないでください。
- ・ 液体をかけたり入れたりしないでください。
- ・ 異物がケース内に入らないようにしてください。
- ・ 大音量で使用しないでください。聴力損失の原因となりうる大音量が発生する可能性があります。
- ・ 本体を輸送する場合は、購入時の個装箱と緩衝材をご使用ください。
- ・ 本体の電源が入っている間は、布やビニールなどで包まないでください。
- ・ 電源コードが踏まれたり、圧力がかかたりしないようにしてください。
- ・ 下記の環境ではご使用にならないでください。故障の原因になります。  
直射日光のあたる場所、40℃を超える環境、コンロなどの熱源の近く  
温度が極端に低いところや高いところ  
湿度が極端に高いところ、水のかかるところ  
振動の多いところ、砂やほこりの多いところ
- ・ 故障や異常が発生した場合は、すぐに電源を切りご使用をおやめください。

## <使用上の注意>

この注意事項を守らないと使用者が怪我や物的損害の発生が想定される内容を示しています。

- ・ ケーブルを接続するときや本体の電源を操作するときは、接続している各機器の入力レベルを最小にするか電源を OFF にしてください。
- ・ お手入れ  
画面やケースが汚れたときは、柔らかいクロスで力を入れず乾拭きしてください。  
薬品（アルコール、ベンジン、シンナー、クレンザーなど含む）を使用しないでください。  
汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせよくしぼってから、拭いてください。  
製品が完全に乾くまで電源を入れないでください。

# はじめに

---

このたびは、SONICWARE LIVEN Ambient Ø をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

Ambient Ø (zero) は、Drone, Pad, Atmos, Noise の4層の音色とテクスチャーが折り重なって変化してゆく、没入型アンビエント・ミュージック・ジェネレーターです。

末永くご愛用ください。

## LIVEN Ambient Ø の主な特長

---

- ・ Drone, Pad, Atmos, Noise の4層の音色とテクスチャーが折り重なって変化してゆく、うねり / ゆらぎを生み出すために開発された6つのストラクチャーを持つ新しいシンセエンジン
- ・ Noise レイヤーは、8 秒のステレオ・サンプリング・ループにノイズの調合やピッチの変調可能
- ・ 9種類の高品位リバーブに加え、テープ・ディレイやステレオ・コーラスなど6種類のエフェクト
- ・ 演奏の録音はもちろん、音色のめくるめく変化を記録できるシーケンサーを各レイヤーに装備

## Play On The Go:ポータブル、スピーカー搭載、乾電池駆動

電池駆動&スピーカー内蔵なので制作にもライブにも場所を選びません。

## あらゆるデバイスとの同期

MIDI もしくは SYNC 端子搭載デバイスとのクロック同期が可能。

オーディオ SYNC 機能を使えば、LINE 端子を使い Teenage Engineering 社の PO シリーズとも同期が可能。

また、入力した SYNC クロック信号から MIDI クロックを生成するなど、種類の異なる端子間でもクロック同期信号をブリッジすることが可能。

# 目次

各部の名称	8	チェーン再生をループさせる	26
接続例	10	パターンパレットごとに音量を調節する	26
起動と終了	11	<b>レイヤーの選択と基本調整</b>	<b>27</b>
電源の準備	11	ストラクチャーとボイスモード設定による同時発	
起動	11	音数の関係	28
終了	11	レイヤーの選択	30
<b>基本操作</b>	<b>12</b>	レイヤーをミュートする	30
全体の音量を調整する	12	レイヤーの音量を調整する	31
スピーカーを ON にする / OFF にする	12	レイヤーのパンを調整する	31
オリジナルマークについて	12	レイヤーのサウンドを変更する	31
func ボタンの使い方	13	<b>エンベロープジェネレーター</b>	<b>32</b>
shift ボタンの使い方	13	アタックとリリースを調整する	32
shift ボタンのホールド	13	<b>フィルター</b>	<b>33</b>
<b>レイヤーとサウンド・パターン・パレット</b>	<b>14</b>	フィルターのタイプを変更する	33
レイヤーとは	14	フィルターのカットオフを調節する	33
サウンド・パターン・パレットとは	14	フィルターのレゾナンスを調節する	33
パターンパレットとバンク	14	<b>LFO</b>	<b>34</b>
<b>パターンパレットの基本操作</b>	<b>15</b>	モジュレーションの設定	34
パターンパレットの選択	15	モジュレーションの速さと深さの調整	34
パターンパレットの再生	15	アサイン先のパラメーター	35
パターンパレット 17 以降の選択	15	LFO の波形	35
ノーマルリリースとナチュラルリリース	16	<b>リバーブ</b>	<b>37</b>
<b>鍵盤での演奏とボイスモード</b>	<b>17</b>	リバーブを調節する	37
演奏をする	17	パターン変更時のリバーブのリセットを解除する	38
鍵盤をホールドして演奏する	17	<b>マスターエフェクトを調整する</b>	<b>39</b>
ベロシティを変える	17	<b>BLENDWAVE MODULATION SYNTHESIS</b>	<b>40</b>
チューンオールを変える	18	<b>WAVE の調整</b>	<b>41</b>
オクターブ範囲を変える	19	WAVE の選択	41
ボイスモードを変更する	20	HARMONIC を調整する	41
グライドを変更する (MONO / LEGATO のとき)	21	内蔵 WAVE リスト	42
デチューンを変更する (UNI のとき)	21	<b>ストラクチャーの調整</b>	<b>44</b>
アルペジエーターのタイプを変更する (ARP のとき)	22	ストラクチャーの選択	44
<b>レイヤーのコピー</b>	<b>23</b>	ストラクチャーの変更	45
レイヤーを別のレイヤーにコピーする	23	ストラクチャーを調整する	46
別のパターンパレットからレイヤーをコピーする	23	MOD の波形を変更する	47
<b>パターンパレットの基本操作</b>	<b>24</b>	WAVE をリネームする	48
テンポを変更する	24	<b>NOISE レイヤーの調整</b>	<b>49</b>
パターンパレットをリロードする	24	NOISE のサンプルを変更する	49
<b>パターンパレットの自動変更</b>	<b>25</b>	ノイズバランスを調整する	50
パターンパレットを複数選択して順番に演奏する		ノイズの再生モードを変更する	50
(チェーン再生)	25	<b>サンプリング</b>	<b>51</b>
リラックス再生機能	25	概要	51

# 目次

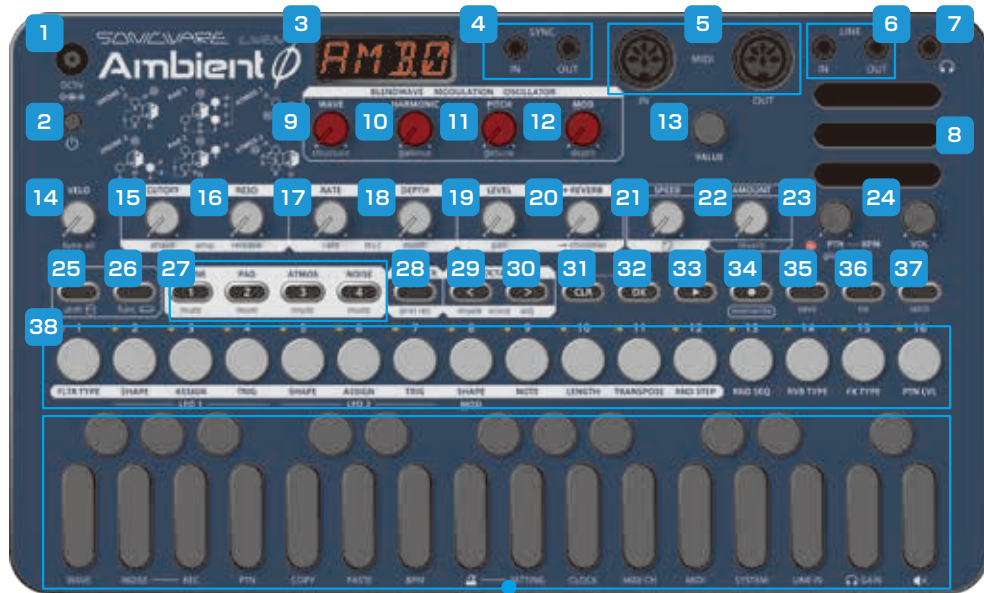
NOISE REC モードへの入場	51	パラメーターロックの基本操作	71
サンプルスロットの選択	51	パラメーターロックを ON にする	71
<b>サンプリング — 録音する —</b>	<b>52</b>	パラメーターロック情報のクリア	71
<b>サンプリングの設定</b>	<b>53</b>	<b>パラメーターロック —ダイレクト入カ—</b>	<b>72</b>
オート録音の設定	53	パラメーターロックを ON にする	72
クロスフェード時間の設定	53	ノブの操作を記録する	72
クロスフェードカーブの設定	54	<b>パラメーターロック —リアルタイム入カ—</b>	<b>73</b>
<b>サンプルのエクスポート / インポート</b>	<b>55</b>	リアルタイム入力をする (パラメーター REC)	73
1つのサンプルをエクスポートする	55	<b>パラメーターロック —サウンドロック入カ—</b>	<b>74</b>
1つのサンプルをインポートする	55	サウンドロックを ON にする	74
<b>サンプルのリネーム</b>	<b>56</b>	ノート入力と同時にパラメーターロック情報を記 録する	74
サンプルをリネームする	56	<b>シーケンスエフェクト</b>	<b>75</b>
<b>ステップシーケンサーの概要</b>	<b>57</b>	ランダム	75
概要	57	ランダム設定	75
Ambient 0 のステップシーケンサーの特長	57	ダイス	75
<b>シーケンスの作成 — 準備 —</b>	<b>58</b>	<b>シーケンスの消去</b>	<b>76</b>
レイヤーの選択	58	ステップのクリア	76
<b>シーケンスの作成 — 設定 —</b>	<b>59</b>	シーケンスのノート情報を全てクリアする	76
1ステップのノートの長さを設定する	59	トラックの音色だけ前回保存した状態に戻す	76
シーケンスの長さを設定する	59	<b>パターン毎に異なる音律を設定する</b>	<b>77</b>
<b>シーケンスの作成 — ステップレコーディング —</b>	<b>60</b>	パターンの音律を変更する	77
基本操作	60	音律の主音 / 標準音を変更する	78
ステップ 17 以降の選択	61	<b>パターン毎に異なる音律を設定する</b>	<b>79</b>
ステップのクリア	62	チャクラ周波数と惑星周波数の標準音	79
ステップのコピー	62	<b>エフェクトのルーティングを変更する</b>	<b>80</b>
シーケンストラックを拡張コピーする	63	<b>パターンの保存</b>	<b>81</b>
ステップレコーディング時に自動でステップを移動 する (オートステップモード)	63	パターンを保存する (またはコピーする)	81
タイ付きノート (長音) の入力を有効にする	64	パターンを初期化する	81
タイ付きノート (長音) を入力する	64	<b>パターンのリネーム</b>	<b>82</b>
<b>シーケンスの作成 —リアルタイムレコーディング—</b>	<b>65</b>	パターンをリネームする	82
基本操作	65	<b>テンポについて</b>	<b>83</b>
<b>シーケンスをリアルタイムに上書きする(overwrite モード)</b>	<b>66</b>	BPM モードを設定する	83
メトロノームをオン / オフする	67	<b>LINE IN の設定</b>	<b>84</b>
メトロノームの音量を調節する	67	ゲインを変更する	84
プリカウントを設定する	67	モノラル / ステレオを設定する	84
<b>シーケンスの作成 —ダイレクトレコーディング—</b>	<b>68</b>	リバーブへのセンド量を設定する	84
基本操作	68	シマーへのセンド量を設定する	85
<b>シーケンスの作成 — 設定 —</b>	<b>70</b>	マスターエフェクトを設定する	85
トランスポーズ	70	<b>外部機器とのクロック同期 —クロック設定—</b>	<b>86</b>
<b>パラメーターロック</b>	<b>71</b>	概要	86
		クロックソースの設定をする	87



# 目次

Audio Sync 出力の設定をする	87	チューンモードを変更する	105
SYNC IN の極性を設定する	88	ピッチベンドの範囲を変更する	105
SYNC OUT の極性を設定する	88	ヘッドフォンのゲインを設定する	105
<b>外部機器とのクロック同期 ー接続例ー</b>	<b>89</b>	ノブの動きの設定をする	106
LIVEN Ambient 0 がクロックマスターの場合	89	工場出荷状態に戻す (ファクトリーリセット)	107
外部機器がクロックマスターの場合	90	システムのバージョンを確認する	107
クロックマスターである外部機器のクロックを他の端子にブリッジする場合	91	ファームウェアをアップデートする	108
<b>MIDI</b>	<b>92</b>	エラーコード一覧	109
MIDI 送受信チャンネルを設定する	92	<b>付録</b>	<b>110</b>
パターン用パラメーターの MIDI チャンネルを設定する	92	図1 サウンドアーキテクチャ	110
選択したレイヤーにアクセスするための MIDI チャンネルを設定する (オートチャンネル)	92	<b>ソルフェジオ周波数の癒しの力</b>	<b>111</b>
鍵盤を弾いたときに出力される MIDI チャンネルを設定する	93	はじめに	111
コントロールチェンジの送信を ON/OFF する	93	9つのソルフェジオ周波数とその効果	111
MIDI クロックの出力を ON/OFF する	93	結論	112
MIDI OUT の設定をする	94	<b>仕様</b>	<b>113</b>
MIDI コマンドの送受信の設定をする	94		
アクティブセンシングの送信の ON/OFF を設定する	94		
アクティブセンシングの受信の ON/OFF を設定する	95		
プログラムチェンジの送受信チャンネルの設定をする	95		
プログラムチェンジの送信を ON/OFF する	95		
プログラムチェンジの受信を ON/OFF する	96		
<b>ユーザーデータのエクスポート・インポート</b>	<b>97</b>		
接続について ー PC/Mac とエクスポート・インポートする場合ー	97		
接続について ーもう一台の LIVEN とエクスポート・インポートする場合ー	97		
1つのパターンをエクスポートする	98		
1つのパターンをインポートする	98		
ユーザーデータを丸ごとバックアップする	99		
ユーザーデータを復元する	100		
NOISE サンプルのバックアップをする	101		
NOISE サンプルを復元する	102		
<b>システム設定</b>	<b>103</b>		
バッテリーの種類を設定する	103		
オートパワーオフの設定をする	103		
ミュートモードを変更する	104		
マスターチューンを設定する	104		

# 各部の名称



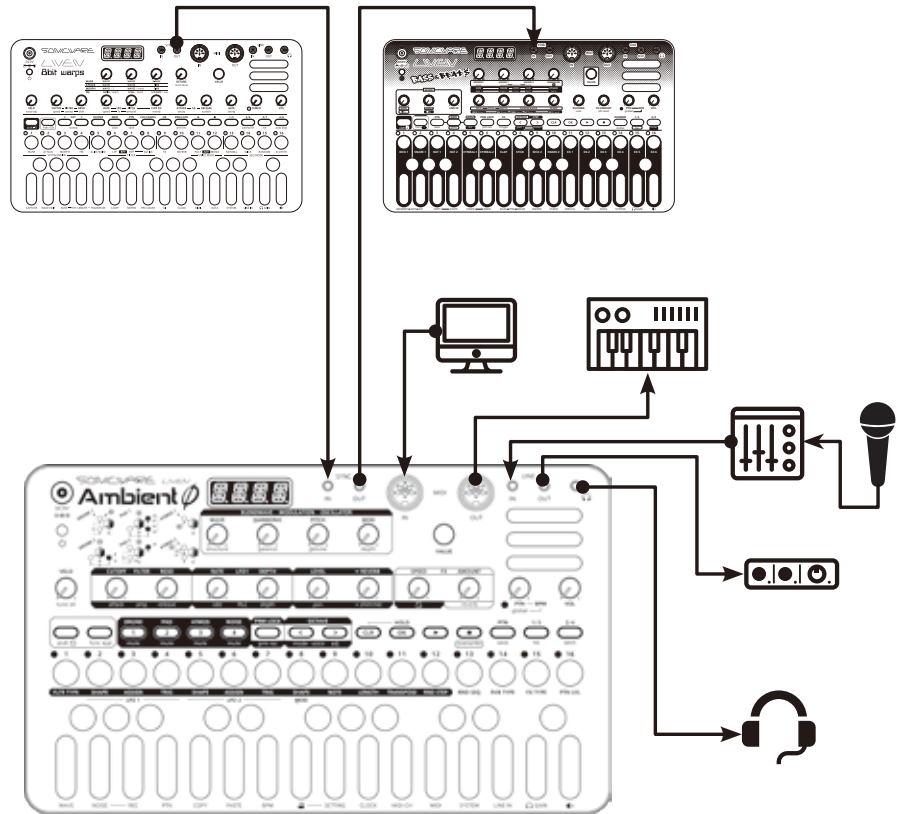
鍵盤キー			
WAVE キー	NOISE キー	NOISE REC キー	PTN キー
COPY キー	PASTE キー	BPM キー	METRO キー
METRO SETTING キー	CLOCK キー	MIDI CH キー	MIDI キー
SYSTEM キー	LINE IN キー	GAIN キー	SPK MUTE キー



# 各部の名称

1:DC9V 電源アダプターを接続	2:POWERスイッチ 長押しして本体の電源を オン/オフする	3:ディスプレイ	4:SYNCイン/アウト プット SYNC信号の入力と出力
5:MIDIイン/アウト MIDI信号の入力と出力	6:ラインイン/アウトプ ット 3.5mmステレオラインイ ンプットとステレオライン レベルオーディオ出力	7:ヘッドホンジャック ヘッドホン用オーディオ 出力	8:スピーカー スピーカー出力
9:WAVE/structure ノブ	10:HAMONIC/ balanceノブ	11:PITCH/detuneノ ブ	12:MOD/depthノブ
13:VALUEノブ	14:VELO/all tuneノブ	15:CUTOFF/attack ノブ	16:RESO/releaseノブ
17:RATE/rateノブ	18:DEPTH/depthノブ	19:LEVEL/panノブ	20:→REVERB/ →shimmerノブ
21:FX SPEED/dice ノブ	22:FX AMOUNT/ reverbノブ	23:PTN/global BPMノブ	24:VOLノブ
25:シフトボタン	26:ファンクションボタン	27:レイヤーボタン (1,2,3,4)	28:PRM LOCK/prm recボタン
29:OCTAVE DOWN = voice mode	30:OCTAVE UP =voice adj	31:CLR	32:OK = HOLD
33:PLAY	34:REC = overwrite	35:PTN = ptn save	36:1/3 = tie
37:2/4 = latch	38:ステップキー シーケンスのステップ位 置の指定に使用		
STEP1 = FLTR TYPE	STEP2 = SHAPE (LFO1)	STEP3 = ASSIGN (LFO1)	STEP4 = TRIG (LFO1)
STEP5 = SHAPE (LFO2)	STEP6 = ASSIGN (LFO2)	STEP7 = TRIG (LFO2)	STEP8 = SHAPE (MOD)
STEP9 = NOTE	STEP10 = LENGTH	STEP11 = TRANSPOSE	STEP12 = RND STEP
STEP13 = RND SEQ	STEP14 = RVB TYPE	STEP15 = FX TYPE	STEP16 = PTN LVL

# 接続例

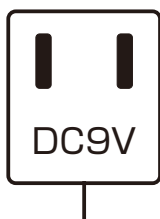


※接続するケーブル類は3m以下のものを使用してください。

# 起動と終了

## 電源の準備

AC アダプター (別売)



or

単三アルカリ乾電池 x 6



**AC アダプターは必ず指定のものを使用してください。指定以外のACアダプターを使用した場合、故障の原因となります。**

### AC アダプター仕様※

電圧：9V 出力

電流：1A 以上

端子：EIAJ3 規格

(内径 1.7mm、外径 4.75mm)

極性：センター+

※ KORG 社 Volca 用アダプター KA350 相当

電池残量が少なくなるとディスプレイに BT.LO と表示されます。速やかに電池を交換してください。



ニッケル水素充電電池、リチウム電池を使う場合はバッテリーの設定を変更してください。(→ P.103)

## 起動

- 1 ディスプレイに AMB.Ø と表示されるまで POWER スイッチを長押し。



## 終了

- 1 ディスプレイが消灯するまで POWER スイッチを長押し。



作業中のデータは電源を切ると消えてしまいます。必要に応じて保存してください。

# 基本操作

基本的な操作について説明します。

## 全体の音量を調整する

スピーカー、ヘッドホン、LINE OUTの音量を調整します。



Volume
0 ~ 127
真ん中 (63 ~ 64) が 0dB で -∞ ~ +6dB の範囲で変更できます

## スピーカーを ON にする / OFF にする

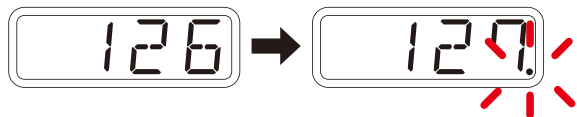
ヘッドホンを接続せずに内蔵スピーカーをミュートしたいとき (LINE OUTのみを使用中等) は、手動で OFF に切り替えてください。



Speaker	
MUTE	スピーカー OFF
SPK	スピーカー ON

## オリジナルマークについて

表示中のパラメーターがパターンに保存されている元の状態と同じ場合は、ディスプレイ右下にドットが表示されます。



- ・ノブモードが Latch (→ P.106) の場合、ノブの位置とパラメーター値が左右のどちらにどの程度離れているかわかるようディスプレイのドットがアニメーションします。  
パラメーター値がノブ位置より小さい時はドットが左に流れるように点灯、大きい時は右方向に点灯します。値が離れているほど速く流れます。

# 基本操作

## func ボタンの使い方

Ambient 0 のボタンには2つの機能が割り当てられているものがあります。



上の例だと、PTN には save、14 には RVB TYPE というサブ機能が割り当てられています。

func を押しながら、これらのボタンを押すことでサブ機能を呼び出すことができます。本マニュアルでは func を押しながらの操作は次のように記載します。

func + 14 RVB TYPE

func +  SPK MUTE

## shift ボタンの使い方

Ambient 0 のノブには大文字と小文字でそれぞれ別の名前がついています。



ノブを回すと大文字のパラメーターを操作できます。

shift を押しながらノブを回すと、小文字のパラメーターを操作できます。

本マニュアルでは shift を押しながらのノブ操作は次のように記載します。

shift +  pan

## shift ボタンのホールド

func を押しながら shift を押すことで shift をホールドすることができます。(オレンジ点灯)

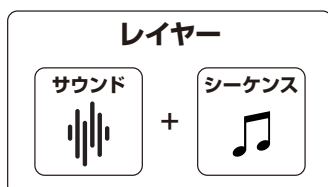
ホールド中は shift を押さなくても小文字のパラメーターを調整できます。

解除するには再度 shift を押します。

# レイヤーとサウンド・パターン・パレット

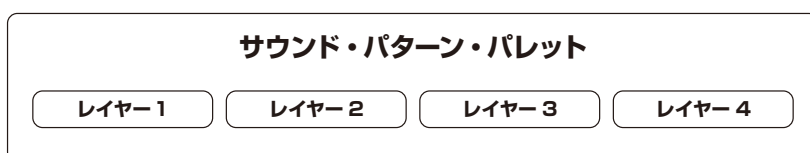
## レイヤーとは

LIVEN Ambient Ø は、4 つのレイヤーを搭載したアンビエントミュージックマシンです。レイヤーとは、サウンドの設定とシーケンストラック（演奏情報）を1つにまとめたものです。LIVEN Ambient Ø は、このレイヤーを4 つ持っていて、各レイヤーごとに別々のサウンドでシーケンスを作成することができます。



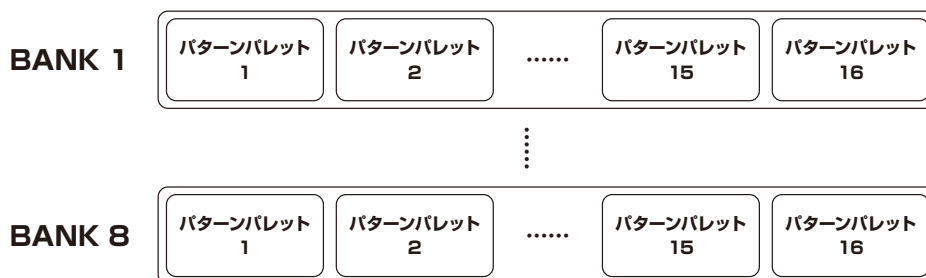
## サウンド・パターン・パレットとは

サウンド・パターン・パレットとは、上記4 つのレイヤーを1 つにまとめたものです。1 つのパターンパレットの長さは1 ～ 512 小節ほどで、楽曲を構成する最小単位になります。



## パターンパレットとバンク

16 個のパターンパレットが1 つのバンクにまとめて格納されます。LIVEN Ambient Ø は8 個のバンクがあり、合計128 パターンパレットを保存できます。



- ・BANK1 ～ 4 にはシーケンスが組まれたソングパターンのパターンパレットのプリセットが格納されています。  
次のページを参考にしてPLAYしてみましょう。



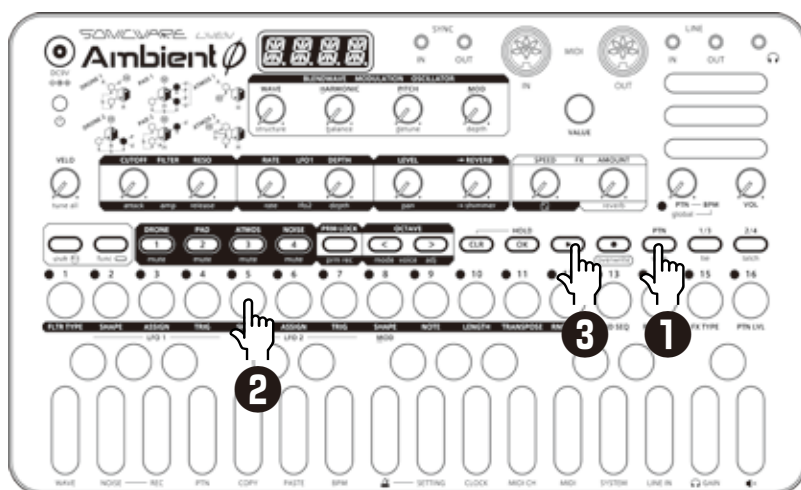
# パターンパレットの基本操作

## パターンパレットの選択

- 1 **PTN** を押す。
- 2 **1**～**16** を押す。  
→パターンパレットが選択されます。  
(STEP1 =パターンパレット 1 …  
STEP16 =パターンパレット 16)

## パターンパレットの再生

- 3 **▶** を押す。  
再度押すと停止します。  
**func** + **▶** を押すことでナチュラル  
リリースで停止することもできます。



## パターンパレット 17 以降の選択

手順1の後に **<** **>** を押すことでバンクを変更してパターンパレット 17 以降を選択できます。



- ・パターンパレット再生中に別のパターンパレットを選択した場合、すぐに切り替わらず予約されます。  
再生中のパターンパレット終了後に選択したパターンパレットに切り替わります。
- ・**PTN** を押した後、**VALUE** でもパターンパレットを選択できます。


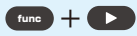
# パターンパレットの基本操作

---

## ノーマルリリースとナチュラルリリース

Ambient 0 は再生中のパターンを停止するとき、2つのリリースモードで停止することができます。

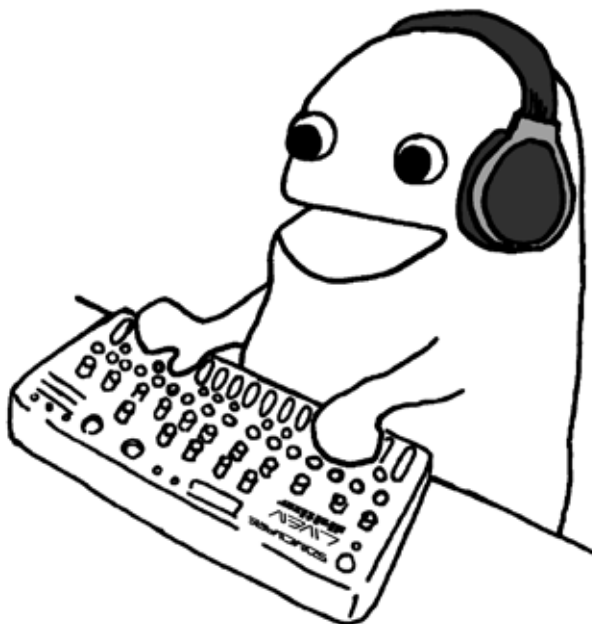
リリースモードを使い分けることで、パフォーマンス時にも違和感なく再生停止を行うことができます。

	ノーマルリリース	発音しているレイヤーのサウンドを即座に停止します。
	ナチュラルリリース	シーケンスのみを停止します。各レイヤーは設定したリリースタイムに従ってリリースされます。

# 鍵盤での演奏とボイスモード

## 演奏をする

- 1 鍵盤を弾く。



## 鍵盤をホールドして演奏する

- 1 **OK** + 鍵盤でホールドされる。



- ・もう一度同じ鍵盤を弾くと解除されます。
- ・ **CLR** + **OK** で選択中のレイヤーのすべてのホールドが解除されます。
- ・ **CLR** + **▶** で全レイヤーのすべてのホールドが解除されます。

## ベロシティを変える

鍵盤を弾いた時の強さを設定します。

  
VELO

### Velocity

0 ~ 127

値が大きいほど鍵盤を強く弾いたこと  
になります

# 鍵盤での演奏とボイスモード

## チューンオールを変える

発音中のすべてのレイヤーのチューンをリアルタイムに変化させます。  
サウンドのテクスチャーを大きく変貌させることができます。

 +  tune all



  
VALUE















Tune all
-1200 ~ 0 ~ 1200
-10CT ~ +10CT の範囲で 20cent ずつ変更します。  VALUE で 1cent ずつ変更することもできます。

# 鍵盤での演奏とボイスモード

---

## オクターブ範囲を変える

- 1 、を押す。  
1 オクターブ低く / 高くなります。

		+3 OCT
		+2 OCT
		+1 OCT
		
		-1 OCT
		-2 OCT
		-3 OCT



- ・DRONE ストラクチャーを選択している場合、デフォルトのオクターブは -2 に設定されます。(→ P.45)
-

# 鍵盤での演奏とボイスモード

## ボイスモードを変更する

- 1 **func** + **voice** mode を押す。  
ボイスモードを選択する。

**func** + **voice** mode

  
VALUE

Voice Mode		
<i>POLY</i>	Polyphonic	ポリフォニック出力モード
<i>MONO</i>	Mono	リトリガーありの1ボイス出力のモード
<i>LGT</i>	Legato	リトリガー無しの1ボイス出力のモード
<i>UNI</i>	Unison	デチューン可能な4ボイスをユニゾンして1音発音するモード (レイヤー1~3のみ使用可能)
<i>ARP</i>	Arpeggiator	押さえている鍵盤を1音ずつ発音するモード



- ・UNI 使用中のストラクチャーは消費オシレータ数が4倍になります。  
(→ P.28)



# 鍵盤での演奏とボイスモード

## グライドを変更する (MONO / LEGATO のとき)

1 **func** + **voice** adj を押す。

2  VALUE で速度を設定する。

**func** + **voice** adj



VALUE

### Glide

0 ~ 127

0 ~ 10000ms の範囲で時間が変化します

## デチューンを変更する (UNI のとき)

1 **func** + **voice** adj を押す。

2  VALUE でデチューンを設定する。

**func** + **voice** adj



VALUE

### Detune


0 ~ 127


0 ~ 20cent の範囲でデチューン幅が変化します













# 鍵盤での演奏とボイスモード

## アルペジエーターのタイプを変更する (ARP のとき)

1 **func** + **voice** adj を押す。

2  VALUE でアルペジエーターのタイプを選択する。

**func** + **voice** adj  
  
VALUE

Arpeggiator		
UP	UP	
DOWN	DOWN	
U.D	UP DOWN	
D.U	DOWN UP	
U.A.D	UP&DOWN	
D.A.U	DOWN&UP	
RNDM	RANDOM	
UP+1	UP+1	
UP+2	UP+2	
DN-1	DOWN-1	
DN-2	DOWN-2	
P.O	PLAY ORDER	 鍵盤の押下順番 通りに発音



- ・アルペジエーターの発音速度は NOTE (→ P.59) と BPM (→ P.24) によって決まります。

# レイヤーのコピー



---

## レイヤーを別のレイヤーにコピーする

作成したレイヤーを別のレイヤーにコピーすることができます。

- 1 コピーしたいレイヤーを **1** ~ **4** を押して選択。
- 2 **func** + **COPY** を押す。
- 3 ペーストしたいレイヤーを **1** ~ **4** を押して選択。
- 4 **func** + **PASTE** を押す。

## 別のパターンパレットからレイヤーをコピーする

- 1 コピーしたいパターンパレットのレイヤーを **1** ~ **4** を押して選択。
- 2 **func** + **COPY** を押す。 
- 3 **PTN** を押し、**VALUE** でペーストしたいパターンパレットを選択して **OK** を押す。
- 4 **func** + **PASTE** を押す。 





- 
- ・レイヤーのコピーは、同じ音源のレイヤー間のみ有効です（レイヤー 1、2、3 間とレイヤー 4 同士）。
-

# パターンパレットの基本操作

## テンポを変更する



BPM
40 ~ 250
ディスプレイにテンポが表示されているときに、  VALUE を回すと 0.1 単位で値を変更できます。BPM を 80 より遅く、または 160 より速く設定する場合も、  VALUE を併用してください。

## パターンパレットをリロードする

1  を押す。

2  を押す。  
ライブパフォーマンス中などで元のサウンドに戻したい時に便利です。



# パターンパレットの自動変更

## パターンパレットを複数選択して順番に演奏する（チェイン再生）

- 1 **PTN** を 2 回押す（オレンジに点灯）。
- 2 **1** ～ **16** を押す。  
再生させたい順番でパターンパレットを選択する。  
再度 **1** ～ **16** を押すと解除される。
- 3 **▶** を押す。  
選択された順番でパターンパレットが再生される。



・もう一度 **PTN** を押すとチェイン再生から抜けます。

## リラックス再生機能

パターンパレットのリピート回数を設定してフェードアウトさせながらチェイン再生します。

- 1 **PTN** を 2 回押す（オレンジに点灯）。
- 2 **1** ～ **16** を押す。  
再生させたい順番でパターンパレットを選択する。  
再度 **1** ～ **16** を押すと解除される。
- 3 **1/3** を押し、 VALUE で何回目のリピート時にフェードアウトを開始するか設定する。

VALUE

### Fadeout Start

2 ~ 10

設定した回数に到達するとパターンがフェードアウトし、フェードアウトが完了すると次のパターンの再生が開始します

# パターンパレットの自動変更

4  を押し、 VALUE でフェードアウト時間を選択する。

  
VALUE

## Fadeout Time

5, 10, 15, 20, 25, 30



5 ~ 30 秒の範囲でフェード時間が変化します

5  を押しながら  を押す。  
選択された順番でパターンパレットが再生される。



・リラックス再生中は  がオレンジに点灯します。

## チェイン再生をループさせる

1  +  を押し、CN.LP を選択。

CN.LP

2  VALUE で、LOOP を選択する。

LOOP

## パターンパレットごとに音量を調節する

1  +  を押す。

2  VALUE で、調節する。

  
VALUE

## Pattern Level

0 ~ 127

-∞ ~ +6dB の範囲でパターンパレットの音量が変化します



# レイヤーの選択と基本調整

---

Ambient Ø は、3つの選択可能な Drone, Pad, Atmos レイヤーと1つの Noise レイヤー、合計4層のレイヤーで構成されています。

## レイヤー 1、2、3:

6つのストラクチャーと32個の WAVE を持った  
BLENDWAVE MODULATION シンセ音源  
BLENDWAVE MODULATION シンセについては BLENDWAVE  
MODULATION SYNTHESIS を参照 (→ P.40)

## レイヤー 4:

8つの環境音ノイズサンプルとホワイトノイズをブレンドしてサウンドの調整します。  
サンプリング機能を使用することで任意のサウンドを取り込むこともできます。  
ノイズレイヤーの詳細な編集については NOISE レイヤーの調整を参照  
(→ P.49)

# レイヤーの選択と基本調整

## ストラクチャーとボイスモード設定による同時発音数の関係

Ambient 0 の最大同時発音数はすべてのレイヤーで共有されており、標準的には10 ボイス程度になります。

これは、Ambient 0 が持つ最大オシレーター数 34 に対して、ストラクチャーが消費するオシレーター数とボイスモード、発音中のノート数によって最大同時発音数が決まるためです。

最大同時発音数を超えた場合は、優先度の低いレイヤーのノートからノートオフされます。(優先度はレイヤー 1 > レイヤー 4 の順です。ただし、リリース中の音がある場合は、レイヤーの優先度に従いリリース中の音が優先してノートオフされます)。

それぞれのストラクチャーの消費オシレーター数は以下の通りです。

DRONE1、2	2
PAD1、2	3
ATMOS1	3
ATMOS2	3
NOISE	1



- ・ ATMOS1 はリングモジュレーションのために 1 つのオシレーターで 3 つ分消費します。

次に最大同時発音数がどのように変わるか例を示します。

# レイヤーの選択と基本調整

## ストラクチャーとボイスモード設定による同時発音数の関係

### 標準的な使用例

レイヤー 1 : structure=DRONE1、Voice mode=UNI、発音数 1 (消費数は 8)  
レイヤー 2 : structure=PAD1、Voice mode=POLY、発音数 4 (消費数は 12)  
レイヤー 3 : structure=ATMOS1、Voice mode=POLY、発音数 4 (消費数は 12)  
NOISE : Voice mode=MONO、発音数 1 (消費数は 1)

消費オシレーター数の合計が **33** で、最大同時発音数は 10 ボイスとなります。

### 発音数が最大になる使用例

レイヤー 1 : structure=DRONE1、Voice mode=POLY、発音数 17 (消費数は 34)

消費オシレーター数の合計はレイヤー 1 のみで 34 で、最大同時発音数は 17 となります。

この場合、他のレイヤーは発音できません。

### 発音数が最小になる使用例

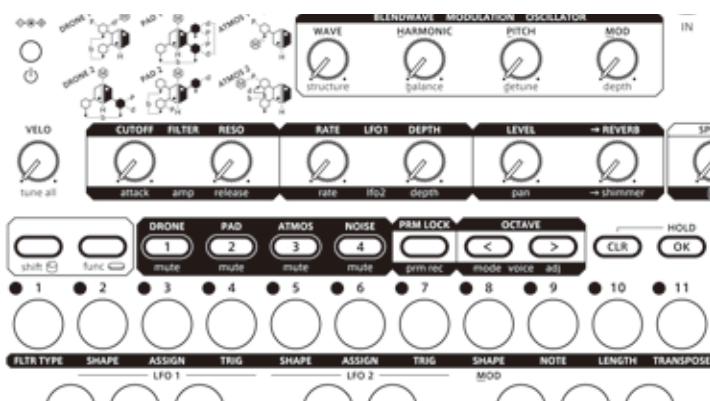
レイヤー 1 : structure=DRONE1、Voice mode=UNI、発音数 1 (消費数は 8)  
レイヤー 2 : structure=ATMOS1、Voice mode=UNI、発音数 1 (消費数は 12)  
レイヤー 3 : structure=ATMOS1、Voice mode=UNI、発音数 1 (消費数は 12)  
NOISE : Voice mode=MONO、発音数 1 (消費数は 1)

消費オシレーター数は **33** になるため、最大同時発音数は 4 となります。

# レイヤーの選択と基本調整

## レイヤーの選択

- 1 選択したいレイヤーを **1** ~ **4** を押して選ぶ。  
選択したレイヤーが赤く点灯し、ディスプレイにレイヤーナンバーが表示されます（選択していないレイヤーは緑に点灯）。  
本体トップパネルの白く囲まれている部分が、レイヤーごとにコントロールできるパラメーターです。



## レイヤーをミュートする


- 1 ミュートしたいレイヤーを **func** + **1** ~ **4** を押して選ぶ。  
ミュートしたレイヤーがオレンジに点灯します。  
**func** + オレンジに点灯したボタンを押すと  
ミュートが解除されます。



- ・出荷状態では MT.MD (ミュートモード) が SEQ に設定されており、レイヤーをミュートしても演奏は可能になっています。  
レイヤーのサウンドを完全にミュートしたい場合は、**func** + **SYSTEM** の **MT.MD** で **SND** を選択してください。  
ミュートモードについては (→ P.104)

# レイヤーの選択と基本調整




## レイヤーの音量を調整する

- 1  LEVEL を回す。  
選択中のレイヤーの音量を 0 ~ 127 ( - ∞ ~ +6dB ) の範囲で調整できます。

## レイヤーのパンを調整する

- 1  +  +  を回す。  
選択中のレイヤーのパンを L63 ~ CNTR ~ R63 の範囲で調整できます。

## レイヤーのサウンドを変更する

 WAVE と  +  を回してレイヤーごとにサウンドを選択します。  
レイヤーによって選択できる音源が異なります。

レイヤー	音源	WAVE	structure
1、2、3	BLENDWAVE MODULATION SYNTH	32 波形	DRONE1,2、PAD1,2、 ATMOS1,2
4	NOISE	ホワイトノイズ+8個の ノイズサンプル、ラインイン	LOOP、1SHOT



- ・ WAVE の選択は  VALUE でも行えます。

# エンベロープジェネレーター

## アタックとリリースを調整する

エンベロープジェネレーターの attack で音の鳴り始めのアタック感、release で音の終わりの余韻を調整します。

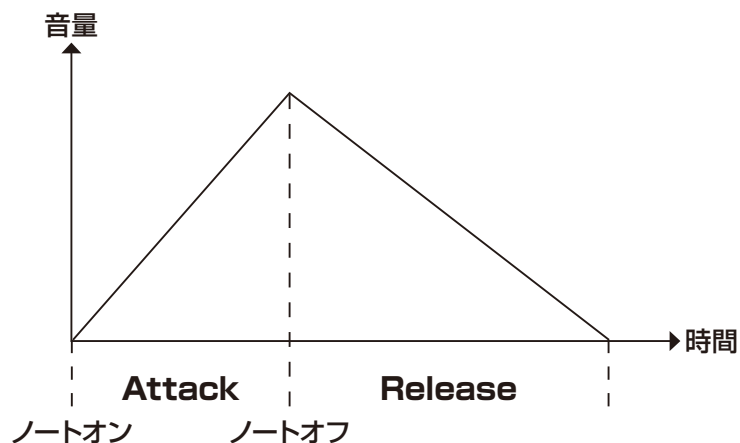
1 **shift** +  attack、 release を回す。

**shift** +  attack

attack
0 ~ 127
0 ~ 10000ms の範囲でアタック時間が変化します

**shift** +  release

release
0 ~ 127
0 ~ 10000ms の範囲でリリース時間が変化します structure で DRONE を選択している場合は 20000ms まで設定可能です



# フィルター

## フィルターのタイプを変更する

1 **func** + 1 FLTR TYPE を押し、タイプを選択する。

**func** + 1 FLTR TYPE

Filter Type	
OFF	フィルターオフ
LPF	高域をカットするフィルター
HPF	低域をカットするフィルター
BPF	特定の帯域のみを通過させるフィルター

## フィルターのカットオフを調節する

1 **CUTOFF** を回す。

  
CUTOFF

Cutoff
0 ~ 127
70 ~ 14400Hz の範囲でカットオフ周波数が変化します

## フィルターのレゾナンスを調節する

1 **RESO** を回す。

  
RESO

Resonance
0 ~ 127
0.3 ~ 10 の範囲でレゾナンスが変化します
BPF では 0.5 ~ 3.3 オクターブの範囲で帯域幅が変化します

# LFO

Ambient 0には2基のLFOがあり、オシレーターの各パラメーターをはじめ様々なパラメーターにLFOをかけることができます。

## モジュレーションの設定

LFOの波形	アサイン先のパラメーター	トリガー
<b>func</b> + <b>2</b> SHAPE - LFO1 <b>func</b> + <b>5</b> SHAPE - LFO2	<b>func</b> + <b>3</b> ASSIGN - LFO1 <b>func</b> + <b>6</b> ASSIGN - LFO2	<b>func</b> + <b>4</b> TRIG - LFO1 <b>func</b> + <b>7</b> TRIG - LFO2
LFO Shape	Assign	Trigger
次頁のリスト参照	次頁のリスト参照	OFF、1～8、INF
モジュレーションに使用するLFOの波形をVALUEで選択します。	モジュレーションをかけるパラメーターをVALUEで選択します。	モジュレーションのトリガー設定をVALUEノブで選択します。 OFFはリトリガーオフ、INFはリトリガーオン、1～8はリトリガー後に設定したサイクル回数モジュレーションがかかります。

## モジュレーションの速さと深さの調整

### LFO1

- ☉ RATE - LFO1 で速さ、
- ☉ DEPTH - LFO1 で深さを調整します。

### LFO2

- shift** + ☉ RATE - LFO2 で速さ、
- shift** + ☉ DEPTH - LFO2 で深さを調整します。





# モジュレーション

## アサイン先のパラメーター

Assign - LFO1/LFO2	
OFF	オフ
TUNE	TUNE
HARM	HARMONIC
BAL	balance
PITCH	PITCH
D.T.F.B	detune/feedback
L.R.T	LFO1 RATE (LFO2のみ)
L.D.P	LFO1 DEPTH (LFO2のみ)
M.D.R.T	MOD RATE
M.D.P	mod depth
FLCO	フィルターカットオフ
FLRS	フィルターレゾナンス
PAN	pan
LVL	LEVEL
->SM	→ shimmer
->RV	→ REVERB
<b>O.LVL</b>	<b>オシレーターレベル (LFO1のみ)</b>

## LFOの波形

Shape - LFO1/LFO2	
SINE	サイン波
SQAR	矩形波
TRI	三角波
SAW	のこぎり波
RSAW	逆のこぎり波
RND	ランダム波
S.RND	スムーズランダム波
LOG	ログ波
RLOG	逆ログ波
PL10	10%パルス波
PL25	25%パルス波
PL75	75%パルス波
PL90	90%パルス波
STP2	2段階ステップ
STP3	3段階ステップ
STP4	4段階ステップ
STP5	5段階ステップ
STP6	6段階ステップ
STP7	7段階ステップ
RMP+	上昇ランプ
RMP-	下降ランプ
<b>L.SIN</b>	<b>低速サイン波</b>
<b>L.TRI</b>	<b>低速三角波</b>
<b>L.SRN</b>	<b>低速スムーズランダム波</b>

# モジュレーション

---



- ・ノイズレイヤーでは、balance を選択できません。
  - ・ノイズレイヤーで WAVE が LN.IN に設定されている場合、TUNE、HARMONIC、balance、detune、MOD RATE、mod depth、オシレーターレベルをアサインしても効果がありません。
-

# リバーブ

Ambient 0 は、オクターブ上の残響レイヤーを重ねてゆく荘厳なハイクオリティシマーリバーブを搭載しています。

0 → REVERB でトラックごとにリバーブへのセンド量を調節できます。

リバーブは以下のように設定します。

## リバーブを調節する

1 **func** + **14** RVB TYPE でリバーブタイプで OFF 以外を選択。

0 VALUE でもリバーブタイプを選択できます。

2 0 → REVERB と **shift** + 0 reverb でパラメーターを調整。

3 **shift** + 0 → shimmer でシマー量を調整。

リバーブのタイプ		リバーブへのセンド量	リバーブのシマー成分のバランス	リバーブのミックス
<b>func</b> + <b>14</b> RVB TYPE		0 → REVERB	<b>shift</b> + 0 → shimmer	<b>shift</b> + 0 reverb
OFF	OFF	----	----	----
SML.L	Small.L	send	send	Mix
SML.M	Small.M	send	send	Mix
SML.H	Small.H	send	send	Mix
LAG.L	Large.L	send	send	Mix
LAG.M	Large.M	send	send	Mix
LAG.H	Large.H	send	send	Mix
INF.L	Infinity.L	send	send	Mix
INF.M	Infinity.M	send	send	Mix
INF.H	Infinity.H	send	send	Mix



• **func** + 0 LINE IN で LINE IN 入力のリバーブへのセンド量も調節できます。

# リバーブ

## パターン変更時のリバーブのリセットを解除する

リバーブを切らずにパターンをつなげたい場合は、パターンに同じタイプのリバーブを設定し、リバーブ・リセットを OFF に設定してください。

1 **func** + **SYSTEM** を数回押し、**R.RST** を選択。



2 OFF を選択。

Reverb Reset	
OFF	同じリバーブ・タイプにパターン・チェンジした場合は、リバーブをリセットしない
ON	パターン・チェンジした場合にリバーブをリセットする

# マスターエフェクトを調整する

⊖FX - AMOUNT で Ambient 全体のエフェクトのかかり具合を調節できます。  
マスターエフェクトは以下のように設定します。

1 **func** + **15** FX TYPE でエフェクトを選択。  
⊖ VALUE でもエフェクトタイプを選択できます。

2 ⊖FX - SPEED と ⊖AMOUNT - FX でパラメーターを調整。

<b>func</b> + <b>15</b> FX TYPE		⊖FX - SPEED	⊖FX - AMOUNT
<b>DLY</b>	Tape Delay	Time	Amount
<b>R.DLY</b>	Reverse Delay	Time	Amount
<b>DRV</b>	Overdrive	Gain	Mix
<b>CRSH</b>	Bit/Rate Crush	Bit/Sample rate	Mix
<b>TILT</b>	Tilt EQ	Frequency	Balance
<b>CHRS</b>	Stereo Chorus	Rate	Depth and Mix



・マスターエフェクトのルーティングを変更することもできます。(→ P.80)

# BLENDWAVE MODULATION SYNTHESIS

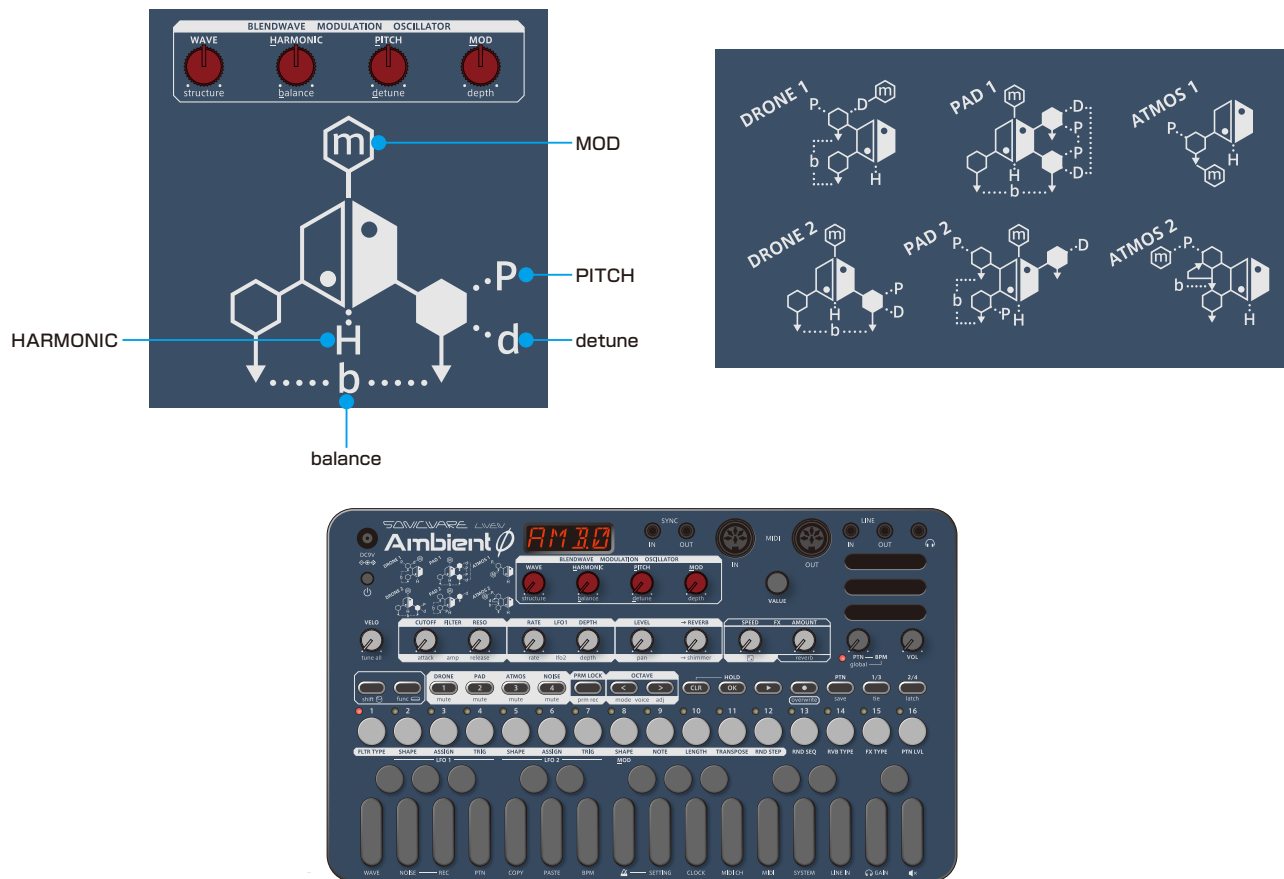
BLENDWAVE MODULATION SYNTHESIS とは、Ambient Ø が内蔵している 6 つの強力なストラクチャーと 32 個の WAVE によって構成された独自のシンセエンジンです。

32 個の WAVE は 128 の HARMONIC テーブルを備えており、基本波形から複雑な倍音にモーフィングしたり、LFO を使用してホワイトノイズを生成したり、それぞれ独自のサウンドをお楽しみいただけます。

DRONE1,2、PAD1,2、ATMOS1,2 の 6 つのストラクチャーは、レイヤーで使用する WAVE オシレーターの数やブレンド量、専用モジュレーションパスの接続先を切り替え、少ないノブで多様なシンセシスを実現する Ambient Ø の核となるパラメーターです。

ストラクチャーごとに、HARMONIC モジュレーション、DETUNE モジュレーション、FM モジュレーションなど独自のモジュレーション回路を持っており、ノブ一つでサウンドパレットの彩りが大きく変わります。

WAVE が持つ美しく複雑な倍音変化と、6 つの個性的なストラクチャーの組み合わせで強烈な低音ドローンや浮遊感のあるパッド、透き通るようなピチカートなどアンビエントミュージックに最適な音作りを簡単におこなえます。



# WAVE の調整

---

## WAVE の選択

1  WAVE を回す。

  
WAVE

Wave
1 ~ 32
WAVE の選択をします。

## HARMONIC を調整する

1  HARMONIC を回す。

  
HARMONIC

HARMONIC
0 ~ 127
WAVE の HARMONIC を設定できます。

# WAVE の調整

## 内蔵 WAVE リスト

	WAVE	HARMONIC
1	SAW.S	鋸歯状波をウェーブシェイピングする波形
2	SQR.D	矩形波のパルス幅をモジュレーションする波形
3	SIN.S	サイン波をウェーブシェイピングする波形
4	SIN.D	サイン波のデューティー比をモジュレーションする波形
5	SQR.S	矩形波をウェーブシェイピングする波形
6	TRI.S	三角波をウェーブシェイピングする波形
7	SQ.SN	矩形波をサイン波でウェーブシェイピングする波形
8	EV.OD	偶数倍音から奇数倍音へのモーフィングする波形
9	OCTV	複数の基本波形をオシレーターシンクした波形
10	SIN.M	サイン波を倍音モーフィングする波形
11	SIN.F	サイン波をウェーブフォールドする波形
12	TRI.F	三角波をウェーブフォールドする波形
13	SIN.C	サイン波をビットクラッシュする波形
14	FM.CR	サイン波を FM 変調しながらビットクラッシュする波形
15	FM.OD	FM 変調とオーバードライブをモーフィングする波形
16	SYNC	鋸歯状波をオシレーターシンクする波形

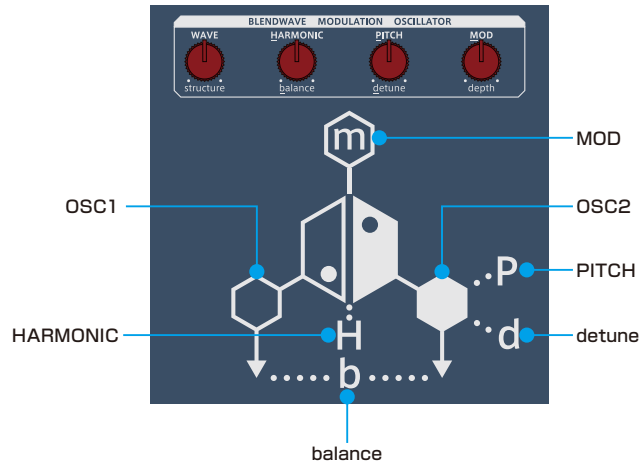


# WAVE の調整

	WAVE	HARMONIC
17	HRM.1	鋸歯状波をベースに加算合成とオシレーターシンクでハーモニクスを加える波形
18	HRM.2	HRM.1 をベースに加算合成や FM 変調でハーモニクスを加える波形
19	CL.FM	デジタルクリッピングさせたサイン波を FM 変調する波形
20	FRML	サイン波をクリップさせながらウェーブフォルドする波形
21	FRM.1	サイン波を FM 変調しフォルマント周波数変調を加える波形
22	FRM.2	人間の声をフォルマント周波数変調しながら FM 変調を加える波形
23	27.PS	倍音構成が 27 段階で変化する波形
24	FM.WF	サイン波を FM 変調とウェーブフォルドする波形
25	FM.PF	2 オペレーターのシンプルな FM シンセをシミュレートする波形
26	AD.MP	倍音モーフィングと加算合成、ウェーブフォルドする波形
27	BCHL	西海岸系コンプレックスオシレーターをシミュレートした波形
28	SQR.R	矩形波をランダムノイズで AM 変調する波形
29	RNDM	127 個の波形を切り替えるオシレーターバンク波形
30	S.RND	ランダムな波形の組み合わせがモーフィングする波形
31	TRI.N	三角波をベースにピンクノイズ、ホワイトノイズのスペクトル成分を含んだ波形
32	WH.NS	ホワイトノイズのスペクトル成分を含んだ波形 LFO ASSIGN で HARMONIC を選択、HARMONIC と LFOdepth を 63 に設定することでホワイトノイズを生成します。

# ストラクチャーの調整

ストラクチャーを変更することでオシレーター数、MODのアサインが変更されます。MODがHARMONICにアサインされているストラクチャーでは、陰陽の2つのオシレーターグループから出力されます。陽（黒）のオシレーターは正方向に、陰（白）のオシレーターは負方向にモジュレーションがかかります。



## ストラクチャーの選択

1 **shift** +  structure を回す。

**shift** +  structure

  
VALUE

ストラクチャータイプ	
DRN1	DRONE1
DRN2	DRONE2
PAD1	PAD1
PAD2	PAD2
ATM1	ATMOS1
ATM2	ATMOS2



# ストラクチャーの調整







## ストラクチャーの変更

		
<p align="center"><b>DRONE 1</b></p>	<p align="center"><b>DRONE2</b></p>	<p align="center"><b>PAD1</b></p>
<p align="center">MOD → detune</p>	<p align="center">MOD → HARMONIC</p>	<p align="center">MOD → HARMONIC</p>
<p>陽オシレーター :2 陰オシレーター :なし</p>	<p>陽オシレーター :1 陰オシレーター :1</p>	<p>陽オシレーター :1 陰オシレーター :2</p>
<p>ドローンサウンド向けストラクチャー。 2つ陽のオシレーターのピッチとデチューンを調節してサウンドに揺らぎを加えます。 balanceでOSC1とOSC2の音量バランスを調節します。 MODはdetuneノブにアサインされサウンドの広がりを生み出します。 デフォルトのオクターブが-2に設定されます。</p>	<p>ドローンサウンド向けストラクチャー。 陰陽2つのオシレーターのピッチとデチューンを調節してサウンドに厚みを加えます。 balanceでOSC1とOSC2の音量バランスを調節します。 MODはHARMONICノブにアサインされ倍音の揺らぎを生み出します。 デフォルトのオクターブが-2に設定されます。</p>	<p>パッドサウンド向けストラクチャー。 陰陽3つのオシレーターのピッチとデチューンを調節してサウンドに厚みと揺らぎを加えます。 balanceで陰OSCと陽OSCの音量バランスを調節します。 MODはHARMONICノブにアサインされ倍音の揺らぎを生み出します。</p>
		
<p align="center"><b>PAD2</b></p>	<p align="center"><b>ATMOS1</b></p>	<p align="center"><b>ATMOS2</b></p>
<p align="center">MOD → HARMONIC</p>	<p align="center">MOD → OSC 出力</p>	<p align="center">MOD → PITCH</p>
<p>陽オシレーター :2 陰オシレーター :1</p>	<p>陽オシレーター :1 陰オシレーター :なし</p>	<p>陽オシレーター :2 陰オシレーター :なし</p>
<p>パッドサウンド向けストラクチャー。 陰陽3つのオシレーターのピッチとデチューンを調節してサウンドに厚みと揺らぎを加えます。 balanceでOSC1 &amp; 2とOSC3の音量バランスを調節します。 MODはHARMONICノブにアサインされ倍音の揺らぎを生み出します。</p>	<p>アトモスサウンド向けストラクチャー。 1つ陽オシレーターのピッチを調節してサウンドの響きをコントロールします。 balanceは無効になります。 MODは出力にアサインされリングモジュレーションでサウンドに非整数倍音を生成します。</p>	<p>アトモスサウンド向けストラクチャー。 2つ陽オシレーターで1モジュレーター、1キャリアのFMシンセシスを行います。 balanceでFMモジュレーション量、detuneでフィードバック量をコントロールします。 MODはPITCHにアサインされ有機的に倍音コントロールができます。</p>

# ストラクチャーの調整

## ストラクチャーを調整する

オシレーターのパITCH / オペレーターのリシオ (ATMOS2)	MOD のレート
 PITCH	 MOD
Pitch	Mod
-240 ~ 0 ~ 240 0.50 ~ 15.99 (ATMOS2)	0 ~ 127
オシレーターのパITCHを調節 できます。 ATMOS2 を使用している場合 は、モジュレーターのリシオを 調整できます。	MOD の速さを調節します。

オシレーターのパランス / FM モジュレーション量 (ATMOS2)	オシレーターのデチューン / フィードバック量 (ATMOS2)	MOD のデプス
 +  balance	 +  detune	 +  depth
Balance	Detune	Depth
63 ~ CNTR ~ 63 0 ~ 127 (ATMOS2)	-63 ~ 0 ~ 63 0 ~ 127 (ATMOS2)	0 ~ 127
オシレーター間の音量パランス を調節できます。 ATMOS2 を使用している場合 は、FM モジュレーション量を 調節できます。	オシレーターのデチューンを調 節できます。 ATMOS2 を使用している場合 は、フィードバック量を調節で きます。	MOD の深さを調節します。



- ・ MOD の LFO は常にリトリガーがかかります。

# ストラクチャーの調整

## MOD の波形を変更する

1  +  MOD SHAPE を押す。

  
VALUE

Wave - Mod	
SINE	サイン波
SQAR	矩形波
TRI	三角波
SAW	のこぎり波
R.SAW	逆のこぎり波
RND	ランダム波
S.RND	スムーズランダム波
LOG	ログ波
R.LOG	逆ログ波
PL.10	10%パルス波
PL.25	25%パルス波
PL.75	75%パルス波
PL.90	90%パルス波
STP.2	2 段階ステップ
STP.3	3 段階ステップ
STP.4	4 段階ステップ
STP.5	5 段階ステップ
STP.6	6 段階ステップ
STP.7	7 段階ステップ
RMP+	上昇ランプ
RMP-	下降ランプ
L.SIN	低速サイン波
L.TRI	低速三角波
L.S.RN	低速スムーズランダム波



# ストラクチャーの調整

---

## WAVE をリネームする

1  +  WAVE を押し、W.T.R.N を選択。



2  VALUE を回してリネームしたい WAVE を選択し、  
 を押す。

3   でカーソルを左右に移動、  
 VALUE を回して文字を選択する。

4  押す。  
ディスプレイに DONE と表示され確定します。



- ・  HARMONIC を操作して選択中の WAVE を確認することができます。
-

# NOISE レイヤーの調整

Noise レイヤーには厳選された 8 つの環境音が収録されており、ホワイトノイズを混ぜ合わせたり、ピッチを変えたりモジュレーションしたり、独特な空間を付加できます。NOISE レイヤーの MOD はピッチに固定アサインされています。

また、ライン入力から 最大 8 秒のステレオ・サンプリング (16bit-32kHz) も可能で、自分だけのテクスチャーに変えることもできます。

PITCH、detune、MOD、depth は 1 ~ 3 レイヤーと同様です。(→ P.46)

## NOISE のサンプルを変更する

1  WAVE を回す。



Noise	
1 ~ 8、	LN.IN
ノイズに使用するサンプルサウンドの選択します。サンプルサウンドは最大 8 個保存できます。サンプリングについては (→ P.51)	
LN.IN を選択することで、ライン入力を音源ソースとして使用できます。	
LN.IN 選択時は、鍵盤と balance および一部のモジュレーションパラメーターが無効になります。	

Noise	
1	RAIN
2	FIRE
3	RMBL
4	FRST
5	SEA
6	WIND
7	WODS
8	FLUT

# NOISE レイヤーの調整

## ノイズバランスを調整する

1  HARMONIC を回す。



HARMONIC

Harmonic	
SHOT	鍵盤を押している間、ノイズをサンプルの長さで再生します。
LOOP	鍵盤を押している間、ノイズをループ再生します。

63 ~ CNTR ~ 63

ホワイトノイズとノイズサンプルのバランスを設定できます。

## ノイズの再生モードを変更する

1  +  structure を回す。



shift



structure

Playback mode	
SHOT	鍵盤を押している間、ノイズをサンプルの長さで再生します。
LOOP	鍵盤を押している間、ノイズをループ再生します。

SHOT

鍵盤を押している間、ノイズをサンプルの長さで再生します。

LOOP

鍵盤を押している間、ノイズをループ再生します。



# サンプリング

## 概要

Ambient 0 は、8 個のスロットに録音したサンプルを保存することができます。

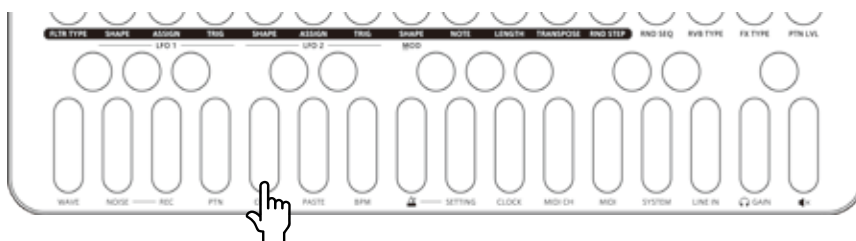
## NOISE REC モードへの入場

1 **func** + **NOISE REC** を押し、NS.RC を選択。



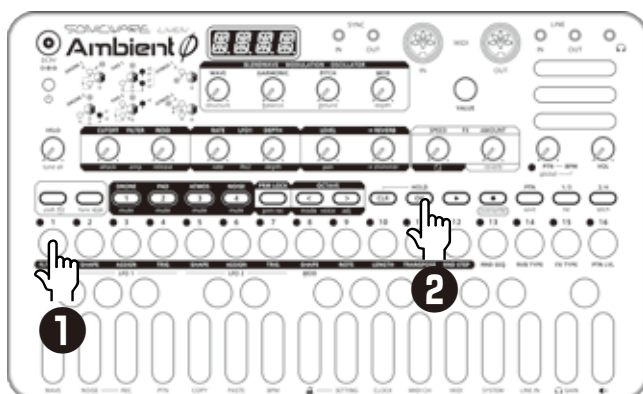
## サンプルスロットの選択

1 **1** ~ **8** を押してサンプルを選択。  
鍵盤キーを弾いて音を確認できます。



この鍵盤キーを弾くと、サンプルのオリジナルの音程 / 長さの音が聴けます。

2 **OK** を押してサンプリングするスロットを決定する。



# サンプリング — 録音する —

- 1 Ambient 0 の LINE IN に録音したい機器の出力を接続する。



・マイクやギターは直接つなぐことができません。ミキサー等の機器を通してライン信号に変えてください。

- 2 を押す。  
 が赤く点滅します。  
ステップキーで録音レベルの確認ができます。  
(ステップ 12 が -6dB、ステップ 16 が 0dB です)

- 3 もう一度、 を押す。  
 が赤く点灯し、信号が入力されると自動的に録音が始まります。



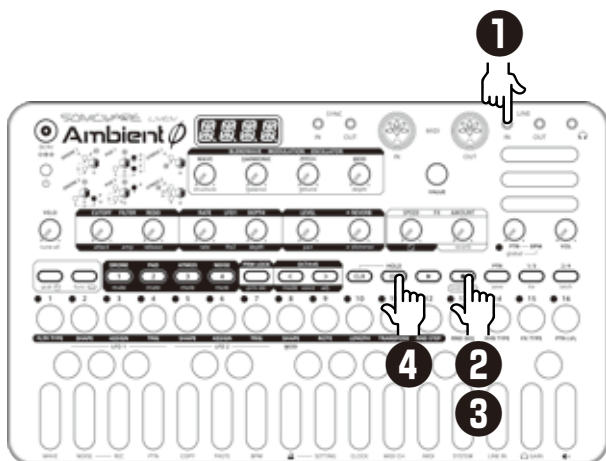
ステップキーが録音経過を示します。  
ステップ 16 まで点灯したら、録音が自動的に終了します。

- 4 を押して、サンプルを保存する。  
保存する前に、録音したサンプルを鍵盤で弾いて試聴できます。



・録音中に を押すと、即座に録音を終了できます。

・操作を中断したい場合は を押してください。



# サンプリングの設定

---

サンプリングでは、以下の設定が使用されます。

## オート録音の設定

- 1 **func** + **NOISE REC** を押し、  
A.R.LV を選択。



- 2 **VALUE** を回す。

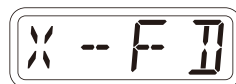
OFF またはオート録音を開始する入力信号のレベルを -60 ~ -20dB に設定できます。

オート録音をオフにした場合、録音待機時に **ON** を押しと録音が始まります。



- ・ LINE IN の入力ゲインは、**func** + **LINE IN** で調整できます。
  - ・ 録音終了後に自動的にサンプルの音量はノーマライズされます。
- 

## クロスフェード時間の設定



- 1 **func** + **NOISE REC** を押し、  
X-FD を選択。

- 2 **VALUE** を回す。

OFF または 1 ~ 4 秒に設定できます。


クロスフェードをオフにした場合、録音したサンプルはクロスフェードせずにループ再生されます。(LOOP 設定時)



- ・ 録音前のクロスフェードの確認や録音後のクロスフェードの編集はできません。  
クロスフェードを調整する場合は、録音をやり直してください。
-

# サンプリングの設定

## クロスフェードカーブの設定

- 1  +  NOISE REC を押し、  
X.CR.V を選択。



- 2  VALUE を回す。

  
VALUE

X fade curve	
EXP	設定したクロスフェード時間分、曲線的にクロスフェードします。
LINE	設定したクロスフェード時間分、直線的にクロスフェードします。

# サンプルのエクスポート / インポート

録音したサンプルは、MIDI 経由で PC/Mac 等へエクスポート / インポートすることができます。接続については、(→ P.97) をご覧ください。

## 1 つのサンプルをエクスポートする

1 **func** + **NOISE** を数回押し、NS.EX を選択。



2 **VALUE** でエクスポートしたいスロットを選択。

3 **OK** を押す。



4 MIDI データの受信側を待機状態にする。

5 **OK** を押す。

サンプルデータの送信が開始されます。  
ステップ LED が進捗状況を示し、  
終了すると DONE と表示されます。



## 1 つのサンプルをインポートする

1 **func** + **NOISE** を数回押し、NS.IM を選択。



2 **VALUE** でインポートしたいスロットを選択。

3 **OK** を押す。



4 送信側でデータの送信を開始する。

5 データの受信完了後、SAVE が表示されたら **OK** を押して保存する。

# サンプルのリネーム

---

## サンプルをリネームする

1 **func** + **NOISE** を押し、NS.RN を選択。



2 **VALUE** でリネームしたいスロットを選択。

3 **OK** を押す。

4 **<**、**>** でカーソルを左右に移動、**VALUE** を回して文字を選択する。

5 **OK** を押す。  
ディスプレイに DONE と表示され確定します。



・各手順の途中で **CLR** を押すとキャンセルできます。

---

# ステップシーケンサーの概要

## 概要

Ambient 0 のステップシーケンサーは、演奏情報やパラメーター情報を格納した複数のステップ（シーケンス）を順番に再生していきます。



ステップはノート情報、パラメーター情報を格納しています。

シーケンスは複数のステップをまとめたものです。



シーケンサーはステップ1から順番に再生していきます。

## Ambient 0 のステップシーケンサーの特長

Ambient 0 に搭載されているシーケンサーには下記の特長があります。

### 3つの入力方式

#### ステップレコーディング

シーケンサーを停止させた状態で各ステップにノートを記録

#### リアルタイムレコーディング

鍵盤を演奏しながらノートをステップに記録

#### ダイレクトレコーディング

シーケンサーの再生中でも直接ステップにノートを記録

### 自由度の高いシーケンス

#### 最大 64 ステップシーケンス

トラックごとに 1 ~ 64 ステップまで自由にステップ数を設定可能



#### さまざまなノート長に対応

1 ステップの長さを 8 小節から 32 分音符の長さまで自由に設定可能

# シーケンスの作成 — 準備 —

---

## レイヤーの選択

1  ~  のいずれかを押し、シーケンスを作成したいレイヤーを選択。



- ・最大同時発音数を超えた場合は、優先度の低いレイヤーのノートからノートオフされます(優先度はレイヤー 1 > レイヤー 4 の順です。ただし、リリース中の音がある場合は、レイヤーの優先度に従いリリース中の音が優先してノートオフされます)。
-



# シーケンスの作成 ー設定ー

## 1 ステップのノートの長さを設定する

1 **func** + **9** NOTE を押す。

2  VALUE で、ノートを選択。

  
VALUE

Note	
8/1	8 倍全音符
4/1	4 倍全音符
3/1	3 倍全音符
2/1	2 倍全音符
1/1	全音符
1/2	2 分音符
1/.4	付点 4 分音符
1/4	4 分音符
1/.8	付点 8 分音符
1/2T	2 分 3 連符
1/8	8 分音符
1/.16	付点 16 分音符
1/4T	4 分 3 連符
1/16	16 分音符
1/32	32 分音符

## シーケンスの長さを設定する

1 **func** + **10** LENGTH を押す。

2  VALUE で、長さを選択。





  
VALUE

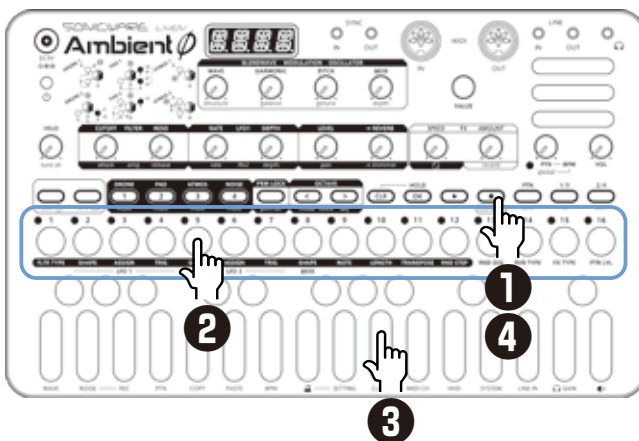
Length
1 ~ 64 (単位 : ステップ)

# シーケンスの作成 ーステップレコーディングー

ステップレコーディングでは再生を停止した状態でじっくりシーケンスを作成することができます。

## 基本操作

- 1 停止中に  を押す (赤に点灯)。
- 2 ノートを入力したい位置の  ~  を押す。  
現在地のステップ LED が点滅し、ノートが入力されているステップの LED は点灯します。
- 3 鍵盤を押してステップにノートを入力。  
再度、同じ鍵盤を押すとステップからそのノートが削除されます。  
手順2~3を繰り返しシーケンスを作成します。
- 4  を押しステップレコーディングを終了する。



# シーケンスの作成 – ステップレコーディング –

---

## ステップ 17 以降の選択

手順1の後に 、 を押すことでステップ 17 以降を選択できます。

ステップ 1 ~ 16 の選択：1/3 キーを 1 回押す。



ステップ 17 ~ 32 の選択：2/4 キーを 1 回押す。






ステップ 33 ~ 48 の選択：1/3 キーを 2 回押す。



ステップ 49 ~ 64 の選択：2/4 キーを 2 回押す。



- ・手順2で  ~  を押すと記録されているノートが発音し続けますが仕様です。
  - ・ VALUE でもステップを移動できます。
  - ・シーケンスの長さの設定によって、ページキーが有効 / 無効になります。
-

# シーケンスの作成 ーステップレコーディングー

---

## ステップのクリア

- 1 **CLR** + **1** ~ **16** を押す。  
ステップレコーディング中は、そのステップのノート情報のみがクリアされます。

## ステップのコピー

- 1 ステップレコーディング中に **1** ~ **16** でコピーしたいステップを選択。

- 2 **func** + **COPY** を押す。



- 3 **1** ~ **16** でペーストしたいステップを選択。

- 4 **func** + **PASTE** を押す。

コピー元ステップのノート情報や  
パラメーターロック情報がコピー先にペーストされます。



・タイ情報はコピーできません。

---

# シーケンスの作成 – ステップレコーディング –

---

## シーケンストラックを拡張コピーする

作成したシーケンスを複製して 2 倍の長さにすることができます。

- 1 拡張コピーしたいシーケンスのレイヤーを **1** ~ **4** を押して選択。
- 2 **func** + **10** LENGTH を押す。
- 3 **shift** を押しながら **VALUE** を回して、2 倍に複製する。

## ステップレコーディング時に自動でステップを移動する (オートステップモード)

ステップレコーディング中、鍵盤を押下するたびに次のステップへ自動で移動します。

- 1 **func** + **SYSTEM** を押し、A.STP を選択。
- 2 オートステップモードの ON / OFF を切り替える。



# シーケンスの作成 – ステップレコーディング –

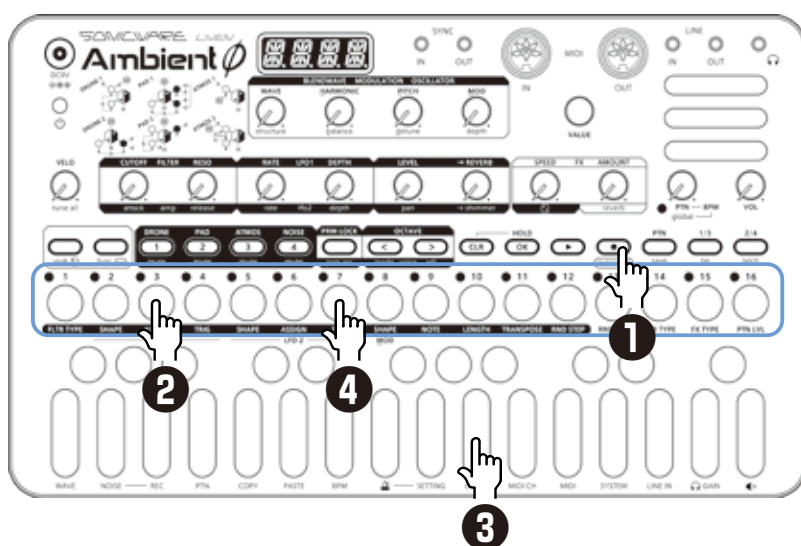
Ambient 0 ではタイ付きノート（長音）も入力することができます。

## タイ付きノート（長音）の入力を有効にする

- 1 **func** + **tie** を押す。  
キーが赤く点灯し、タイ付きノートの入力が有効になります。

## タイ付きノート（長音）を入力する

- 1 停止中に **REC** を押しステップレコーディングを開始する（赤に点灯）。
- 2 ノートを入力開始したい位置の **1** ~ **16** を押す。
- 3 鍵盤を押しつづける。
- 4 ノートを終了したい位置の **1** ~ **16** を押す。  
開始ステップから終了ステップまでのタイ付きノートが入力されます。



上の例では STEP3 から始まり STEP7 で終わるノート（A）が入力されます。



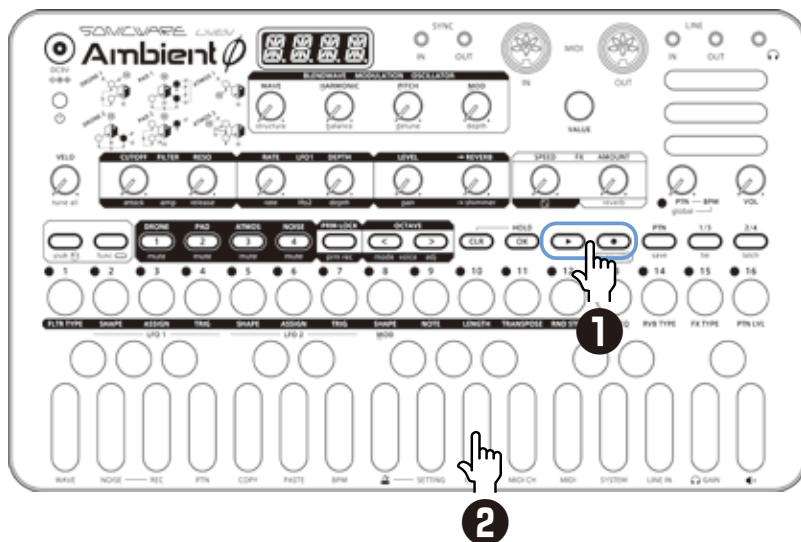
- ・手順 4 で **1/3**、**2/4** を押すことでページをまたぐタイ付きノートを入力することも可能です。
- ・シーケンスの終端から先端へまたぐタイ付きノートは入力できません。

# シーケンスの作成 –リアルタイムレコーディング–

リアルタイムに鍵盤演奏しながらシーケンスを作成することができます。

## 基本操作

- 1 **○**を押したあと **▶**を押す。
- 2 パターンが再生されるので  
入力したい位置で鍵盤を弾く。



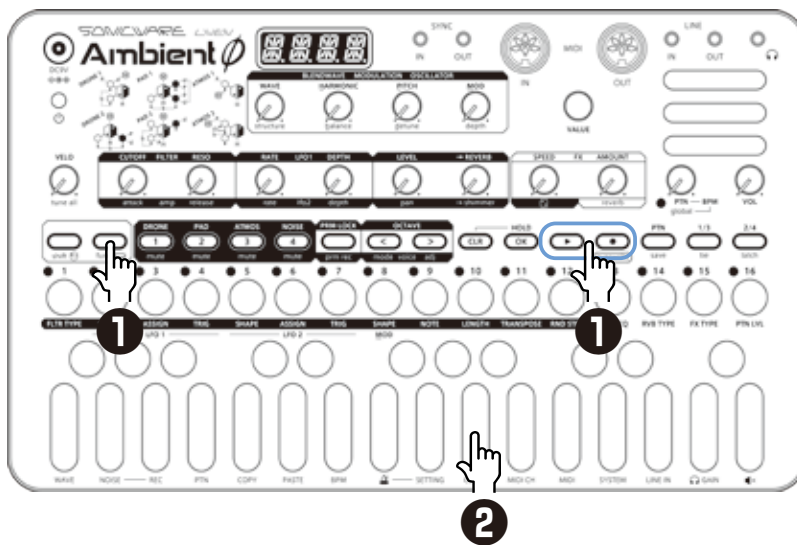
- **func** + **tie** を押してタイ付きノートの入力を有効にすればステップをまたぐ長音も入力できます。

# シーケンスをリアルタイムに上書きする (overwrite モード)

overwrite モードでリアルタイムレコーディングすると、シーケンストラックに録音済みのノートを鳴らさずに新たなノートを上書きして記録します。シーケンスをループさせながら、新しい展開を作り上げる場合に便利です。

1 **func** + **OR** を押し (オレンジに点灯)、**▶** を押す。

2 パターンが再生されるので  
入力したい位置で鍵盤を弾く。



- ・上書き前のシーケンスデータは失われます。  
元のシーケンスに戻したい場合は、overwrite 前にパターンパレットを保存して (→ P.81) リロード可能な状態にすることをお勧めします。

- ・**CLR** を押し続けている間は再生位置のノートが消去されます。



# シーケンスの作成 –リアルタイムレコーディング–

## メトロノームをオン/ オフする

1  +  METRO を押してオン/ オフを切替。



## メトロノームの音量を調節する

1  +  SETTING -  METRO を押し、VOL を選択。



2  VALUE で、メトロノームの音量を調節。

  
VALUE

Metronome
0 ~ 15

## プリカウントを設定する

1  +  SETTING -  METRO を押し、PR.CT を選択。



2  VALUE で、プリカウントを変更。

  
VALUE

Precount
OFF、1 ~ 8



- ・プリカウントが設定されている場合、プリカウント後にレコーディングや再生が始まります。
- ・プリカウントを OFF 以外、VOL を 1 以上に設定してメトロノームをオフにすることで、リアルタイムレコーディング時にプリカウントのみ発音させることができます。

# シーケンスの作成 –ダイレクトレコーディング–

ダイレクトレコーディングでは、停止中、再生中どちらの状態でも直接ステップにノートを入力することができます。

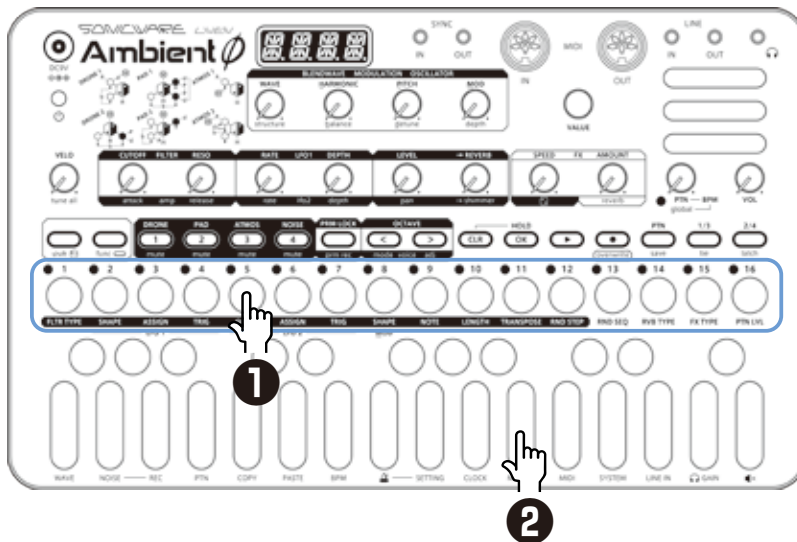
特に再生中にノートを直接入力するやり方は、シーケンスをビルトアップしながらパフォーマンスすることに適しています。

## 基本操作

1 ノートを入力したい位置の ① ~ ⑬ を押しながら

2 鍵盤を押してステップにノートを入力

手順1、2は順序が異なってもノートを入力することができます。



# シーケンスの作成 –ダイレクトレコーディング–

---



- ・手順 1 の前に **1/3**、**2/4** を押すことで STEP17 以降が配置されているページを選択することができます。

ステップ 1 ~ 16 の選択：1/3 キーを 1 回押す。



ステップ 17 ~ 32 の選択：2/4 キーを 1 回押す。



ステップ 33 ~ 48 の選択：1/3 キーを 2 回押す。



ステップ 49 ~ 64 の選択：2/4 キーを 2 回押す。



- ・再生中に **1/3**、**2/4** を押すと表示中のページが固定されます。

**OK** を押すと解除されます。

# シーケンスの作成 — 設定 —

## トランスポーズ

1  +  TRANSPOSE を押す。

2  VALUE を回して、キーを変更する。

  
VALUE

Transpose	
EQUA, PR.MJ, PR.MN, PY.SH, PY.FL が設定されている場合 (→ P.77)	-12 ~ 12 (1 で半音変化)
SLFG, CHKR, PLNT が設定されている場合 (→ P.77)	-C, -Db, -D, -Eb, -E, -F, -Gb, -G, -Ab, -A, -Bb, -B ~ C ~ +Db, +D, +Eb, +E, +F, +Gb, +G, +Ab, +A, +Bb, +B, +C



- ・パターンの再生中にキーを変更した場合、再生位置がパターンの先頭に来たときに再生されるキーが変更されます。

# パラメーターロック

Ambient 0 では、ノブの操作をステップに記録させることができる**パラメーターロック**機能を搭載しています。

時間の経過とともにサウンドを変化させることができ、表現力豊かなパターンの作成に役立ちます。

パラメーターロック情報の入力方法は下記 3 つの方法があります。

## ダイレクト入力

①～⑬を押しながらノブを回して直接入力する基本的な方法

## リアルタイム入力

再生中にリアルタイムにノブを操作しその動きを記録する方法




## サウンドロック入力

鍵盤を押してステップにノートを記録した時、現在鳴っているサウンド状態をパラメーターロック情報として同時にステップに記録する入力方法


# パラメーターロックの基本操作

## パラメーターロックを ON にする

- 1  LOCK を押す。  
 LOCK を押すごとに下記のように変化します。

 LOCK	パラメーターロック OFF	自動でパラメーターは変化しません
 LOCK	パラメーターロック ON	パラメーターロック情報に基づき自動でパラメーターが変化します
 LOCK	サウンドロック ON	サウンドロック記録状態 (→ P.74)

## パラメーターロック情報のクリア

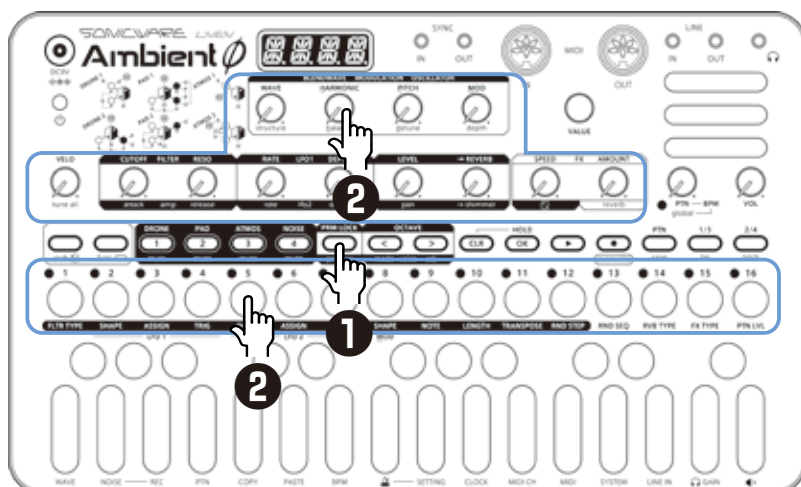
- 1  +  LOCK を押す。  
パラメーターロック情報がクリアされます。

# パラメーターロック –ダイレクト入カー

## パラメーターロックをONにする ノブの操作を記録する

1 **PRM** LOCK を押す (緑に点灯)。

2 ①～⑬を押しながら、⑭ノブを操作。

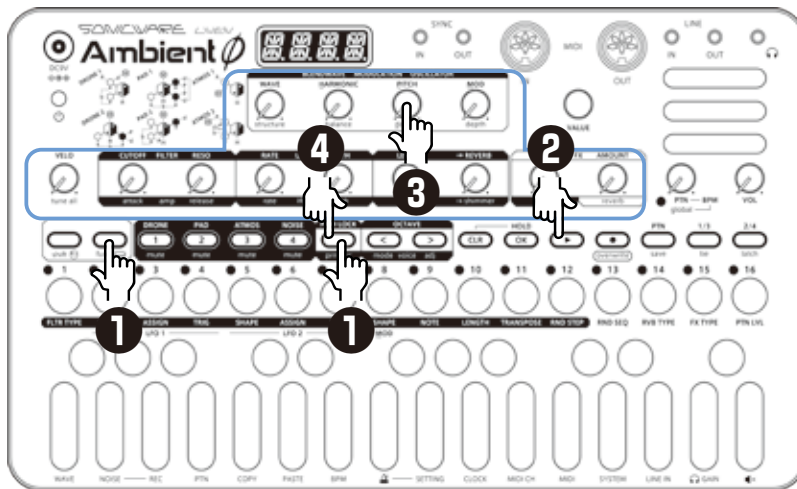


- ・手順 2 の前に **1/3**、**2/4** を押すことで STEP17 以降が配置されているページを選択することができます。
- ・複数のステップキーを押しながらノブを操作することで、同時にパラメーターロックを入力することも可能です。
- ・FX SPEED、FX AMOUNT、tune all、reverb、BPM、VOL はパラメーターロック対象外です。

# パラメーターロック –リアルタイム入カー

## リアルタイム入力をする (パラメーター REC)

- 1 **func** + **prm** rec を押す (赤に点灯)。
- 2 **▶** を押しパターンを再生。
- 3 **⊖** ノブを操作して記録。
- 4 **PRM** LOCK を押して緑に点灯させてリアルタイム入力終了。



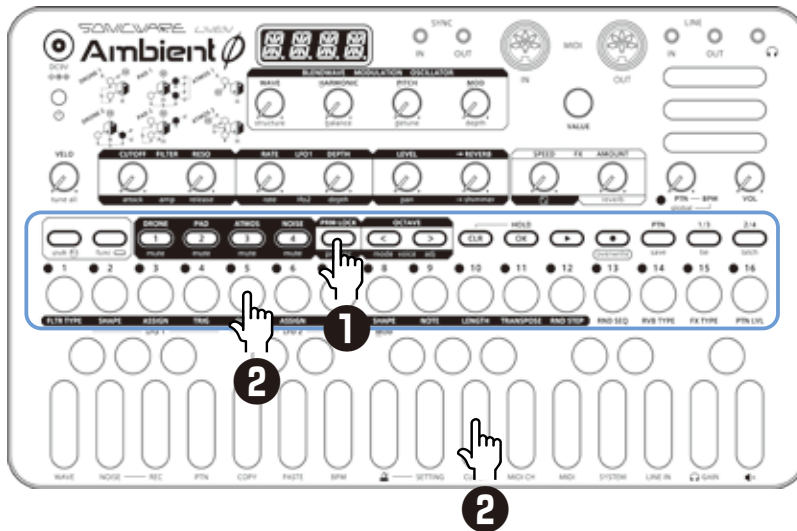
# パラメーターロック –サウンドロック入カー

## サウンドロックをONにする ノート入力と同時にパラメーターロック情報を記録する

1 **PRM** LOCK を 2 回押す  
(オレンジに点灯)。

2 ①～⑬を押しながら、鍵盤を弾く。

2 ①～⑬を押しながら、鍵盤を弾く。



- ・手順 2 ではノート入力にダイレクトレコーディングを使用していますが、ステップレコーディング、リアルタイムレコーディングでも同様にサウンドロック機能を使うことができます。
- ・サウンドロック機能で記録されるパラメーターロック情報は WAVE、HARMONIC、balance、PITCH、detune、MOD、depth です。



# シーケンスエフェクト

Ambient 0 は、フレーズのランダムイズが可能な**ランダム**機能を搭載しています。

## ランダム

- 1  +  RND SEQ を押す。  
ON にするとランダムイズされたシーケンスが再生されます。  
ランダムを OFF にするには再度  +  RND SEQ を押してください。

## ランダム設定

ランダム再生時にランダムイズする最小単位（1 ステップごと、4 ステップごと等）を設定できます。

- 1  +  RND STEP を押し、 VALUE で調整する。

  
VALUE



### Randomize Step

OFF, 1, 2, 4, 8, 16 (単位：ステップ)

OFF にするとランダム再生が ON になっていてもランダムイズされません

ランダムのオン/オフ設定はパターンに保存され、ランダム設定はトラックごとに保存できます。

## ダイス

- 1  +  DICE を押す。  
シーケンストラックのノートの発音確率を 25 ~ 100% の範囲で調整できます。  
voice mode を ARP に設定している場合、アルペジエーターの発音確率も変わります。



- ・パラメーターロック機能でステップごとの発音確率を設定することもできます。

# シーケンスの消去

## ステップのクリア

- 1 **CLR** + **1** ~ **16** を押す。  
そのステップのノート情報やパラメーターロック情報がクリアされます。



- ・ **CLR** を押している間、パラメーターロック情報があるステップは赤で点滅します。
- ・ ノートのレコーディング中 ( **NOTE** が赤 ) は、ノート情報のみ消去されます。
- ・ パラメーターレコーディング中 ( **prm rec** が赤 ) はパラメーターロック情報のみが消去されます。
- ・ 通常時、または **NOTE** と **prm rec** キーが赤に点灯しているときは、ノートとパラメーター情報の両方が消去されます。

## シーケンスのノート情報を全てクリアする

- 1 **CLR** + **1** ~ **4** のクリアしたいシーケンスの入ったトラックを押す。



- 2 **VALUE** で NOTE を選択し **OK** を押す。  
シーケンスの全ステップに入っている全ノートがクリアされます。



## トラックの音色だけ前回保存した状態に戻す

- 1 **CLR** + **1** ~ **4** の音色を戻したいトラックを押す。

- 2 **VALUE** を回して、SND を選択し、**OK** を押す。

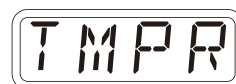


# パターン毎に異なる音律を設定する

音律を変更することでパターンの調性を 12 平均律以外の調律に設定することができます。

## パターンの音律を変更する

1  +  を押して、TMPR を選択する。



2  VALUE を回して、音律を選択する。

  
VALUE

Temperament		
EQUA	Equal	十二平均律
PR.MJ	Pure Intonation - Major	純正長音階
PR.MN	Pure Intonation - Minor	純正短音階
PY.SH	Pythagorean Tuning #	ピタゴラス#
PY.FL	Pythagorean Tuning b	ピタゴラスb
SLFG	Solfeggio Frequencies	ソルフェジオ周波数
CHKR	Chakra Frequencies	チャクラ周波数
PLNT	Planetary Frequencies	惑星周波数




- ・ソルフェジオ、チャクラまたは惑星周波数を選択した場合、オクターブは 0 に設定されます。同様に、マスターチューン設定も無効になります。

# パターン毎に異なる音律を設定する

## 音律の主音 / 標準音を変更する

EQUA を除いた音律は基準となる主音または標準音を設定することができます。

- 1 いずれかのレイヤーボタンを押しながら  VALUE を回して、主音または標準音を選択する。

  
VALUE

Tonic/Concert Pitch	
PR.MJ	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B
PR.MN	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B
PY.SH	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B
PY.FL	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B
SLFG	174, 285, 396, 417, 528, 639, 741, 852, 963
CHKR	1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th
PLNT	1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th



- ソルフエジオ、チャクラまたは惑星周波数を選択している場合、レイヤー毎に異なる標準音を設定することができます。
- TMPR が PR.MJ ~ PY.FL のとき、NOISE レイヤーの鍵盤を弾くと音高は半音ずつ上下します。

# パターン毎に異なる音律を設定する

## チャクラ周波数と惑星周波数の標準音

C4 の音		
	Chakra	Planet
1st	256Hz	194.18Hz
2nd	288Hz	210.42Hz
3rd	320Hz	234.16Hz
4th	341Hz	270Hz
5th	384Hz	282.4Hz
6th	426Hz	315.4Hz
7th	480Hz	352Hz



- ・C4 以外の鍵盤を弾いたときの音は、それぞれの周波数に基づいた 12 平均律で発音します。

ソルフェジオについては、巻末の Sound Healing Vibes マリオ・エスカミージャ氏のコラムをご参照ください。(→ P.111)

# エフェクトのルーティングを変更する

マスターエフェクトの位置をパターンレベルの前後で切り替えることができます。

1  +  を数回押し、FX.RT を選択する。



2  VALUE を回し、エフェクトルーティングを選択する。

  
VALUE

FX Routing		
POST	マスターエフェクトをパターンレベルの直後に接続します	エフェクトが発音している場合、パターンレベルを 0 にしてもサウンドは残ります
PRE	マスターエフェクトをパターンレベルの直前に接続します	パターンレベルを 0 にするとすべてのサウンドが消えます



- ・ FX.RT 設定はパターンに保存されます。

# パターンの保存

---

各トラックで作成したシーケンスは、パターンとして保存します。

## パターンを保存する (またはコピーする)

1 **func** + **save** を押す。

2 **OK** を押す。  
DONE と表示され、保存されます。



保存先を変えたい場合、または**パターンをコピー**したい場合は、

1 **func** + **save** を押す。

2 **<**、**>** で保存先バンクを選択。

3 **1** ~ **16** で保存先パターンを選択。  
DONE と表示され、保存されます。



---

・手順 2 で **VALUE** でも保存先の選択ができます (**OK** で実行)

・各手順の途中で **CLR** を押すとキャンセルできます。

---

## パターンを初期化する

1 初期化したいパターンを選択。  
(→ P.15)

2 **CLR** + **PTN** を押す。  
CLR と表示され、パターン設定、  
ノートとパラメーターロック情報が  
全て消去されます。



3 パターンを保存。

---

# パターンのリネーム

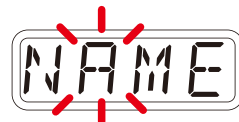
## パターンをリネームする

1 **func** + **PTN** を数回押し  
PT.RN (**P**attern **R**ename) を選択。

A rectangular LCD display with a double-line border showing the text "PT.RN" in a digital font.

2 **VALUE** でリネームしたいパターンを  
選択し **OK** を押す。

3 **<**、**>** でカーソルを左右に移動、  
**VALUE** を回して文字を選択する。

A rectangular LCD display with a double-line border showing the text "NAME" in a digital font. A red cursor is positioned over the letter 'A', with red lines extending from the top, bottom, left, and right of the cursor.

カーソル位置は点滅

4 **OK** を押す。  
リネームが保存され、パターン選択に戻ります。  
続けてリネームするには手順2から繰り返して  
ください。  
リネームを終えるには **CLR** を押してください。

A rectangular LCD display with a double-line border showing the text "DONE" in a digital font.



# テンポについて

---

Ambient 0には2つのBPMモードがあります。

## パターン BPM モード

パターンチェンジした際、パターンに保存されているテンポ情報を使ってBPMを再設定します。

## グローバル BPM モード

パターンチェンジした際も引き続き現在のグローバルBPM値に従って動作します。

一定のテンポでジャムセッションを進行したい場合はグローバルBPMモードを、パターンごとにテンポを変えたい場合はパターンBPMモードを選択してください。

## BPM モードを設定する


1 **func** + **0**BPM を押し、設定を変更する。

BPM	
BPM モード	
<b>PTN</b>	パターン BPM モード
<b>GLBL</b>	グローバル BPM モード

BPM の設定はテンポを変更するを参照 (→ P.24)

# LINE IN の設定

## ゲインを変更する

1 **func** +  LINE IN を押し、GAIN を選択。

GAIN

2  VALUE を回し、ゲインを変更する。

  
VALUE

Gain	
MUTE	~ 127

## モノラル / ステレオを設定する

1 **func** +  LINE IN を押し、MONO を選択。

MONO

2  VALUE を回し、ON / OFF を変更する。

  
VALUE

Mono	
ON	モノラル
OFF	ステレオ

## リバーブへのセンド量を設定する

1 **func** +  LINE IN を押し、→ RV を選択。

-- : RV

2  VALUE を回し、センド量を変更する。

  
VALUE

REVERB SEND	
OFF	LINE IN にリバーブがかかりません。
1 ~ 127	リバーブへのセンド量を調整します。

# LINE IN の設定

## シマーへのセンド量を設定する

1  +  を押し、→ SM を選択。




2  VALUE を回し、センド量を変更する。

  
VALUE

SHIMMER SEND	
OFF	LINE IN にシマーがかかりません。
1 ~ 127	シマーへのセンド量を調整します。

## マスターエフェクトを設定する

1  +  を押し、→ FX を選択。



2  VALUE を回し、ON/OFF を変更する。

  
VALUE

FX SEND	
OFF	LINE IN に FX がかかりません。
ON	LINE IN に FX ががかかります。

# 外部機器とのクロック同期 **ークロック設定ー**

---

## 概要

LIVEN Ambient Ø には下記の同期方法が用意されています。

## SYNC

SYNC IN/OUT 端子を使って SYNC 対応機器（Korg 社 Volca シリーズなど）と同期します。

## MIDI

MIDI IN/OUT 端子を使って MIDI 対応機器と同期します。

## Audio Sync

LINE IN/Headphone OUT 端子を使って Audio Sync 対応機器（Teenage Engineering 社 Pocket Operator シリーズなど）と同期します。

Audio Sync で同期する場合、やり取りするオーディオはモノラルになります。

また、LIVEN Ambient Ø はクロックマスターになることも、外部機器からのクロックを受けることもできます。

# 外部機器とのクロック同期 —クロック設定—

## クロックソースの設定をする

INT (INTernal) に設定した場合、LIVEN Ambient Ø はクロックマスターになります。  
INT 以外に設定した場合、外部機器がクロックマスターになります。

1  +  を押し、SRC を選択。



2  VALUE を回し、クロックソースを設定する。

  
VALUE

Clock Source	
INT	LIVEN 内部のクロックを使用します
MIDI	MIDI IN のクロックを使用します
SYNC	SYNC IN のクロックを使用します
LN.IN	LINE IN のクロックを使用します

## Audio Sync 出力の設定をする

Audio Sync 出力にはヘッドホン端子を使用します。  
そのため、Audio Sync 出力をする場合、下記の設定を行ってください。

1  +  を押し、A.OUT を選択。



2  VALUE を回し、ON を選択。



- ・ヘッドホンのL側から同期信号が、R側からモノラルミックスされたオーディオが出力されます

# 外部機器とのクロック同期 —クロック設定—

## SYNC IN の極性を設定する

1  +  を押し、S.I.PO を選択。



2  を回し、極性を設定する。

  
VALUE

Polarity - Sync In	
FALL	同期信号の立ち下がりで同期します
RISE	同期信号の立ち上がりで同期します

## SYNC OUT の極性を設定する

1  +  を押し、S.O.PO を選択。



2  を回し、極性を設定する。

  
VALUE

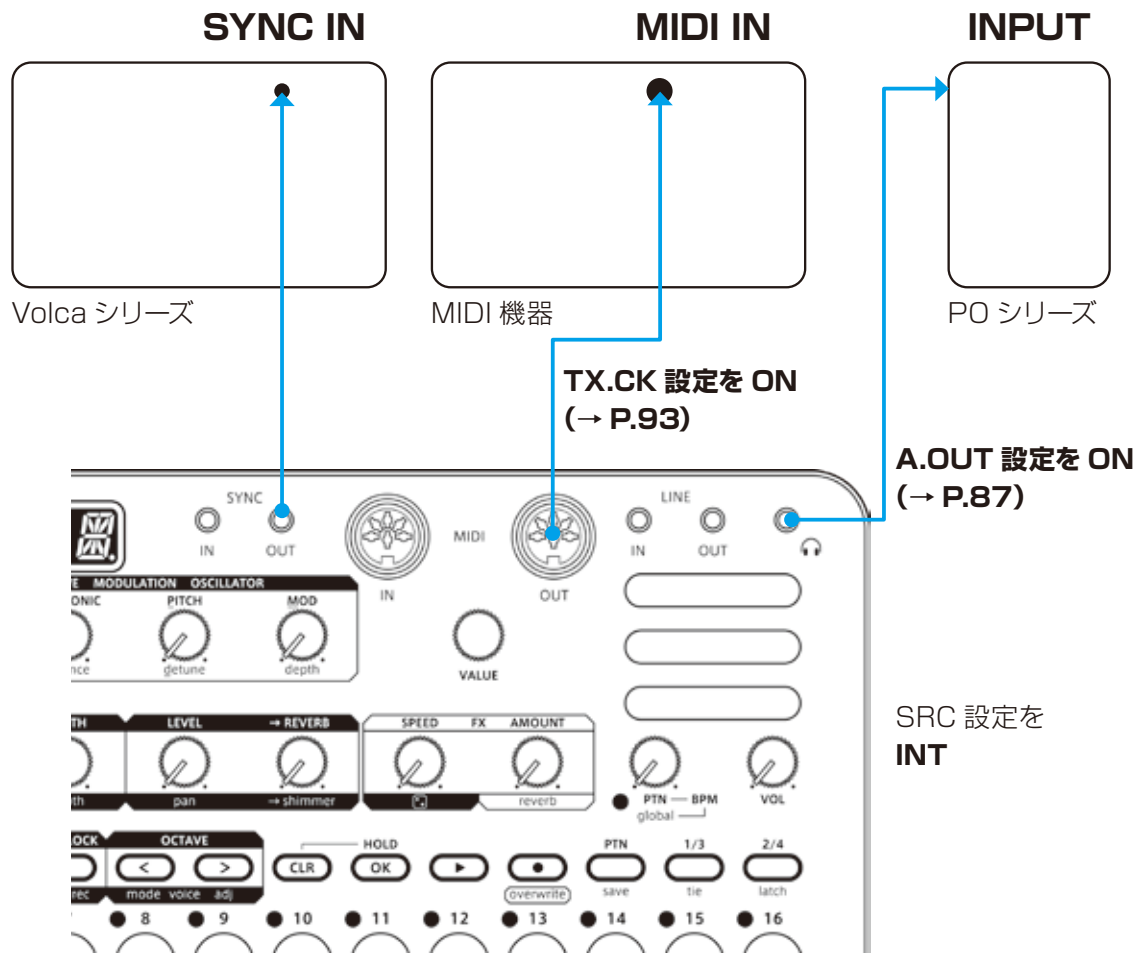
Polarity - Sync Out	
FALL	同期信号の立ち下がりで同期します
RISE	同期信号の立ち上がりで同期します



・MIDI クロックの設定については (→ P.93) をご覧ください。

# 外部機器とのクロック同期 ー接続例ー

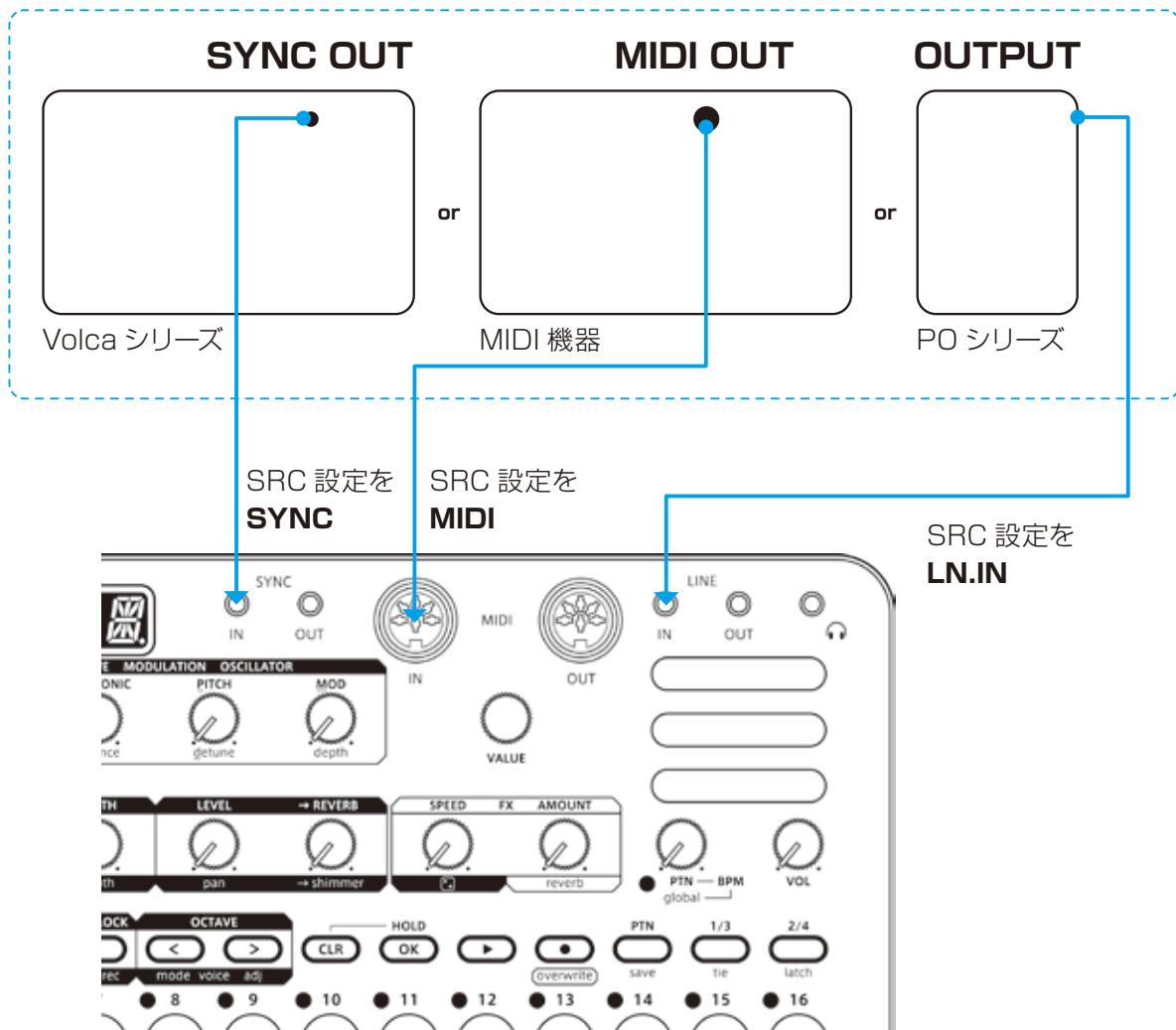
## LIVEN Ambient Ø がクロックマスターの場合



# 外部機器とのクロック同期 —接続例—

## 外部機器がクロックマスターの場合

クロックマスター機器はいずれか1つにしてください

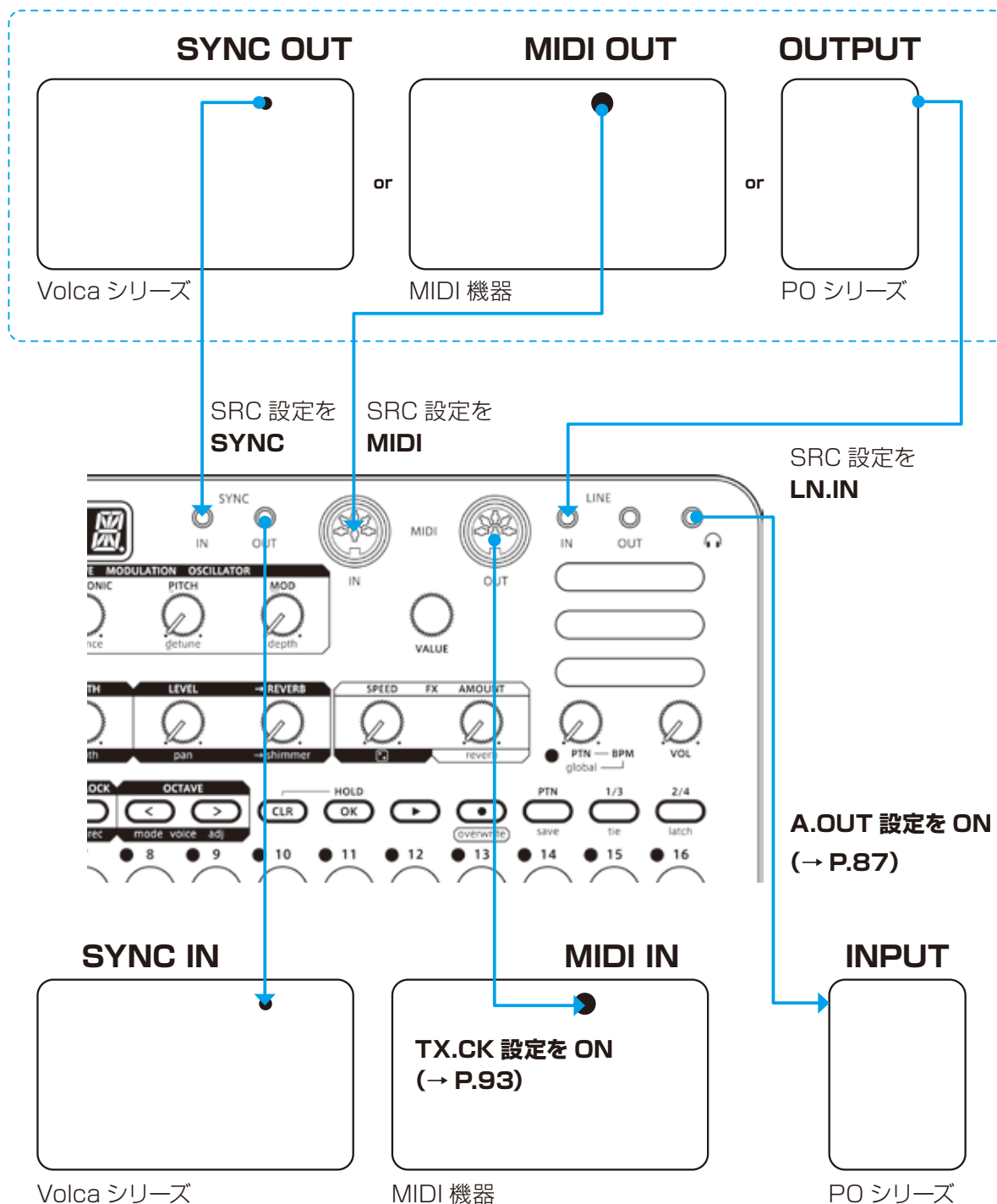




# 外部機器とのクロック同期 —接続例—

## クロックマスターである外部機器のクロックを他の端子にブリッジする場合



クロックマスター機器はいずれか1つにしてください



ブリッジ接続をすると、例えばクロックマスターの PO シリーズから、LIVEN Ambient 0 に接続された volca や MIDI 機器などジャックの異なる機器を同期させることができます。

# MIDI

## MIDI 送受信チャンネルを設定する

1  +  MIDI CH を押し、MIDI チャンネルを設定したいレイヤーを選択。

L 1.CH

2  VALUE を回し、チャンネルを設定する。

L 4.CH

  
VALUE

MIDI Channel - Layer

OFF、CH.01 ~ CH.16

## パターン用パラメーターの MIDI チャンネルを設定する

1  +  MIDI CH を押し、PT.CH を選択。

PT.CH

2  VALUE を回し、チャンネルを設定する。

  
VALUE

MIDI Channel - Pattern

OFF、CH.01 ~ CH.16

## 選択したレイヤーにアクセスするための MIDI チャンネルを設定する (オートチャンネル)

1  +  MIDI CH を押し、AT.CH を選択。

AT.CH

2  VALUE を回し、チャンネルを設定する。

  
VALUE

MIDI Channel - Auto

OFF、CH.01 ~ CH.16

# MIDI

## 鍵盤を弾いたときに出力される MIDI チャンネルを設定する

1  +  MIDI CH を押し、0.CH を選択。

0.CH


2  VALUE を回し、設定する。

  
VALUE

MIDI Channel - Out

TRCK (Track)、AUTO

## コントロールチェンジの送信を ON/OFF する

1  +  MIDI CH を押し、TX.CC を選択。

TX.CC

2  VALUE を回し、ON/OFF を設定する。

  
VALUE

Control Change

ON、OFF



・コントロールチェンジの受信は常に有効です。

## MIDI クロックの出力を ON/OFF する

1  +  MIDI CH を押し、TX.CK を選択。

TX.CK

2  VALUE を回し、ON/OFF を設定する。


  
VALUE

MIDI Clock

ON、OFF

# MIDI

## MIDI OUT の設定をする

1  +  MIDI を押し、M.OUT を選択。

M.OUT

2  VALUE を回し、MIDI OUT を設定する。

  
VALUE

MIDI OUT
OUT、THRU

## MIDI コマンドの送受信の設定をする

1  +  MIDI を押し、M.CMD を選択。

M.CMD

2  VALUE を回し、MIDI コマンドを設定する。

  
VALUE

MIDI Command	
OFF	送受信しない
R::	受信のみ
T::	送信のみ
R::,T::	送受信する

## アクティブセンシングの送信の ON/OFF を設定する

1  +  MIDI を押し、TX.AS を選択。

TX.AS

2  VALUE を回し、ON/OFF を設定する。

  
VALUE

Active Sensing - Transmit
ON、OFF

# MIDI

## アクティブセンシングの受信の ON/OFF を設定する

1  +  MIDI を押し、RX.AS を選択。

RX.AS

2  VALUE を回し、ON/OFF を設定する。

  
VALUE

Active Sensing - Receive

ON、OFF

## プログラムチェンジの送受信チャンネルの設定をする

1  +  MIDI CH を押し、PC.CH を選択。

PC.CH

2  VALUE を回し、プログラムチェンジチャンネルを設定する。

  
VALUE

Program Change - Channel

AUTO、CH.01 ~ CH.16

## プログラムチェンジの送信を ON/OFF する

1  +  MIDI を押し、TX.PC を選択。

TX.PC

2  VALUE を回し、ON/OFF を設定する。

  
VALUE

Program Change - Transmit

ON、OFF

# MIDI

---

## プログラムチェンジの受信を ON/OFF する

1  +  を押し、RX.PC を選択。

RX.PC

2  VALUE を回し、ON/OFF を設定する。

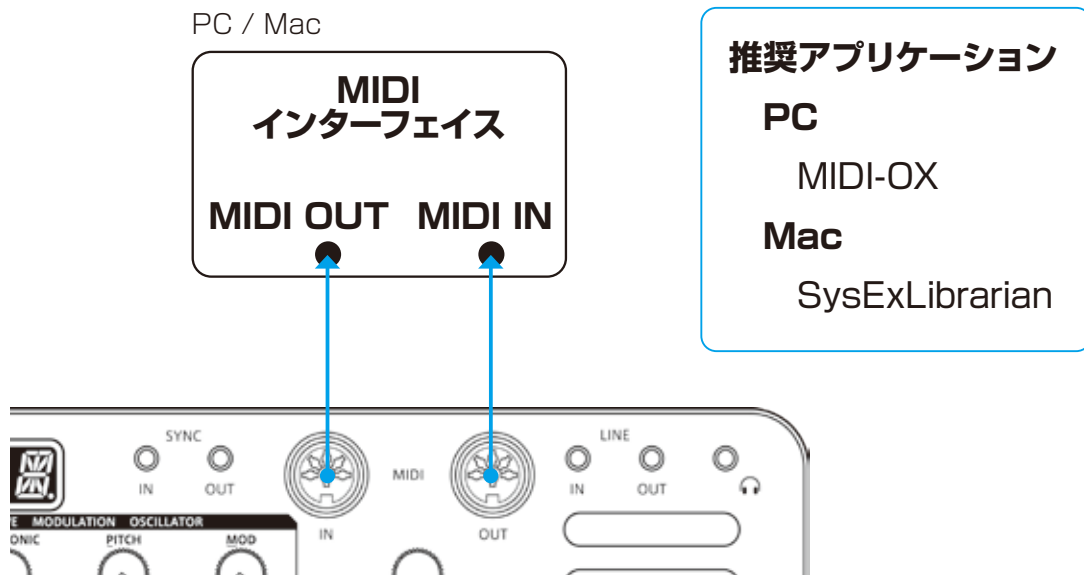
  
VALUE

Program Change - Receive

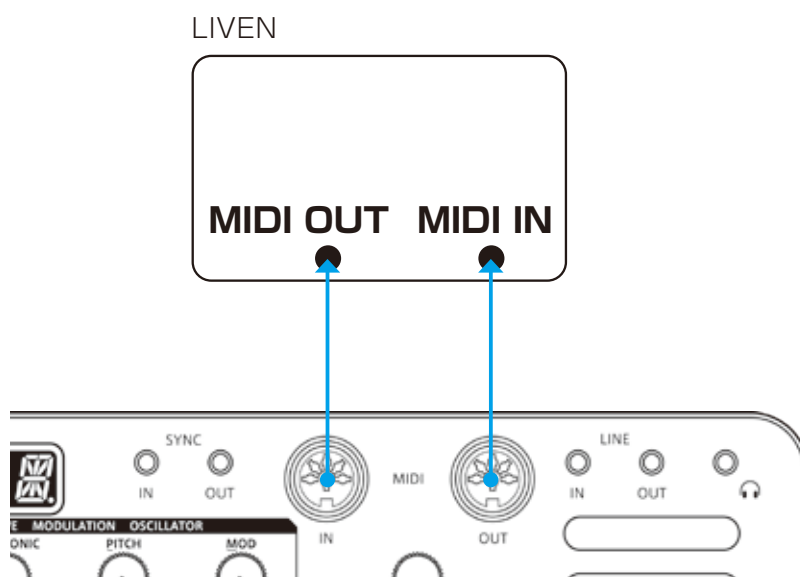
ON、OFF

# ユーザーデータのエキスポート・インポート

## 接続について – PC/Mac とエキスポート・インポートする場合–



## 接続について –もう一台のLIVENとエキスポート・インポートする場合–



# ユーザーデータのエキスポート・インポート

---

## 1つのパターンをエキスポートする

1 エクスポートしたいパターンを選択する。(→ P.15)

2 **func** + **PTN** を押し、PT.EX を選択。

PT.EX

3 MIDI データの受信側を待機状態にする。

4 **OK** を押す。

DONE



・ **CLR** でキャンセルできます。

---

## 1つのパターンをインポートする

1 通常モードにし、送信側でデータの送信を開始する。



・受信したパターンは自動で保存されません。必要に応じてパターンを保存してください。(→ P.81)

---



# ユーザーデータのエクспорт・インポート

---

## ユーザーデータを丸ごとバックアップする

1 **4** + POWER スイッチを押し、Ambient  $\emptyset$  を起動する。

2 **VALUE** を回し、EXPT を選択する。

EXPT

3 **OK** を押す。

DONE



- ・ステップ LED が進行状況を示します（**1** から順々に点灯していき、**1** ~ **16** が全て点灯したら転送完了）。
  - ・ **CLR** でキャンセルできます。
  - ・バックアップデータサイズは 16,852,155 バイトです。
  - ・データサイズが異なる場合はバックアップに失敗している可能性があるの  
で、手順③の前に **func** を押しながら **VALUE** を回して、通信間隔を大き  
くしてください（初期値は 0 です）。
-

# ユーザーデータのエクスポート・インポート

---

## ユーザーデータを復元する

1 **4** + POWER スイッチを押し、Ambient  $\emptyset$  を起動する。

2 **VALUE** を回し、IMPT を選択する。

IMPT

3 **OK** を押し。受信待機状態になります。  
送信側でエクスポートを実行してください。

4 受信完了後にディスプレイに SAVE が表示され、  
**OK** を押しと受信されたデータが復元されます。

SAVE

DONE



- ・ ステップ LED が進行状況を示します（**1** から順々に点灯していき、**1** ~ **16** が全て点灯したら転送完了）。
  - ・ **CLR** でキャンセルできます。
-

# ユーザーデータのエクスポート・インポート

---

## NOISE サンプルのバックアップをする

1 ◀ + POWER スイッチを押し、Ambient 0 を起動する。

2 0 VALUE を回し、N.B.EX を選択する。



N.B.EX

3 OK を押す。



DONE



- 
- ・ ステップ LED が進行状況を示します (1 から順々に点灯していき、1 ~ 16 が全て点灯したら転送完了)。
  - ・ CLR でキャンセルできます。
-

# ユーザーデータのエクスポート・インポート

## NOISE サンプルを復元する

1 ◀ + POWER スイッチを押し、Ambient 0 を起動する。

2 ⏸ VALUE を回し、N.B.IM を選択する。

N.B.IM

3 OK を押す。受信待機状態になります。  
送信側でエクスポートを実行してください。

4 受信完了後にディスプレイに SAVE が表示され、  
OK を押すと受信されたデータが復元されます。

SAVE

DONE




- ・ ステップ LED が進行状況を示します（①から順々に点灯していき、①～⑬が全て点灯したら転送完了）。
- ・ CLR でキャンセルできます。
- ・ バックアップデータサイズは 11,849,183 バイトです。
- ・ データサイズが異なる場合はバックアップに失敗している可能性があるの  
で、手順③の前に func を押しながら ⏸ VALUE を回して、通信間隔を大き  
くしてください（初期値は 0 です）。

# システム設定

## バッテリーの種類を設定する

1  +  を押し、BATT を選択。

BATT

2  VALUE を回し、バッテリーの種類を選択する。

  
VALUE

Battery	
ALKL	アルカリ乾電池
NIMH	ニッケル水素充電電池
LTHM	リチウム乾電池




- ・本体の使用時間に影響するため、正しく設定してください。
- ・充電式電池の種類によっては、実際より残量が多く表示される場合があります。

## オートパワーオフの設定をする

1  +  を押し、A.PWR を選択。

A.PWR

2  VALUE を回し、オートパワーオフ時間を選択する。

  
VALUE

Auto Power	
OFF	オートパワーオフしない
0.5H	操作が無くなってから30分後にオートパワーオフを行います
1H	操作が無くなってから1時間後にオートパワーオフを行います
3H	操作が無くなってから3時間後にオートパワーオフを行います
6H	操作が無くなってから6時間後にオートパワーオフを行います

# システム設定

## ミュートモードを変更する

1  +  を押し、MT.MD を選択。

MT.MD

2  VALUE を回し、ミュートモードを変更する。

  
VALUE

Mute Mode	
SND	トラックのすべてのサウンドをミュートします。
SEQ	トラックのシーケンサーに入力されたノートのみミュートします。鍵盤や外部 MIDI ノートでの演奏が可能です。また、パラメーターロック情報も演奏に反映されます。

## マスターチューンを設定する

1  +  を押し、TUNE を選択。



TUNE

2  VALUE を回し、マスターチューンを選択する。

  
VALUE

Master Tune
-75 ~ 0 ~ +75 (単位 : Cent)
410 ~ 440 ~ 470 (単位 : Hz)



- ・チューンモード (→ P.105) が HZ に設定されている場合、 を押しながら  VALUE を回すことで 0.1 単位で値を変更することができます。
- ・パターンに一部の調律を設定している場合、マスターチューンが無効になります。(→ P.77)

# システム設定

## チューンモードを変更する

1  +  SYSTEM を押し、TN.MD を選択。

T N . M D

2  VALUE を回し、ミュートモードを変更する。

Tune Mode		
CENT	CENT モード	マスターチューンを変更した際、±75 Cent の範囲で設定できます。
HZ	Hz モード	マスターチューンを変更した際、410 ~ 470Hz の範囲で設定できます。

## ピッチベンドの範囲を変更する

1  +  SYSTEM を押し、PB.RG を選択。

P B . R G

2  VALUE を回し、ピッチベンドの範囲を設定する。

  
VALUE

Pitch Bend Range
0 ~ 24

## ヘッドフォンのゲインを設定する



1  +  GAIN を押す。

Headphone Gain	
LOUD	より大きな出力
NORM	工場出荷時
SOFT	より小さな出力

# システム設定

## ノブの動きの設定をする

1 **func** + **latch** を押し、ノブ操作時にラッチ処理をするか設定する。

Latch			
	OFF	Jump	ノブを操作したときに直ちにパラメーターが反映されます
	ON	Latch	ノブの位置がパラメーター値に来るまではパラメーターが変化せず、ノブがパラメーター値に来た後は追従します



- ・ Latch の場合、ノブの位置とパラメーター値が左右のどちらにどの程度離れているかわかるようディスプレイのドットがアニメーションします。パラメーター値がノブ位置より小さい時はドットが左に流れるように点灯、大きい時は右方向に点灯します。値が離れているほど速く流れます。



# システム設定

## 工場出荷状態に戻す (ファクトリーリセット)

- 1 **3** + POWER スイッチを長押し、  
Ambient  $\emptyset$  を起動する。



- 2 **OK** を押す。  
ステップ LED で進行状況を表し、ディスプレイに  
OK と表示されたら完了です。



- **CLR** でキャンセルできます。

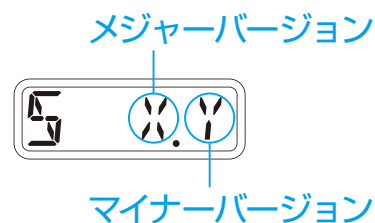
- サンプル波形は工場出荷状態に戻りませんので、弊社ホームページよりサンプル波形データをダウンロードしてからインポートしてください。

## システムのバージョンを確認する

- 1 **2** + POWER スイッチを長押し、  
Ambient  $\emptyset$  を起動する。



- 2 **PTN**、**1/3**、**2/4** を押して確認する。



Firmware Version		
<b>PTN</b>	P X.Y	プリセットバージョン
<b>1/3</b>	5 X.Y	システムバージョン
<b>2/4</b>	B X.Y	ブートバージョン



- もう一度同じ **PTN**、**1/3**、**2/4** を押すと、ビルド番号が表示されます。

# システム設定

---

## ファームウェアをアップデートする

- 1 **shift** + **POWER** スイッチを長押し、  
Ambient  $\emptyset$  を起動する。



- 2 PC / Mac からファームウェアを送信する  
(Sys.Ex データ)。



- 
- ・ステップ LED がデータ送信の進行状況を表します（①から順々に点灯していき、①～⑱が全て点灯したら転送完了です）。
- 

- 3 受信が完了したら **OK** を押して  
アップデートを実行する。



- 
- ・アップデートが正常に行われた場合はディスプレイにOKと表示されます(異常があった場合エラーコードが表示されます)。
- 

- 4 本体を再起動する。



- 
- ・新品の電池もしくは AC アダプターをご使用ください。
  - ・ファームウェアのアップデート中は、絶対に電源を切らないでください。
  - ・**CLR** でアップデートをキャンセルし、通常起動します。
-

# システム設定

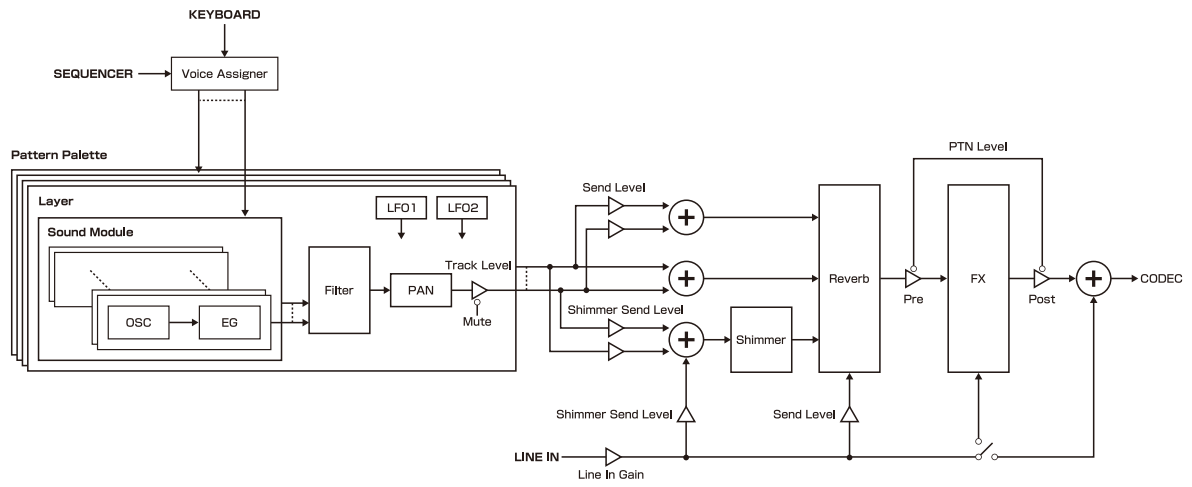
---

## エラーコード一覧

ER.10	システムエラー
ER.11	Low Battery
ER.20	データ受信エラー
ER.21	不正データ
ER.22	アップデート不要 (Boot)
ER.30	アップデート失敗

# 付録

## 図 1 サウンドアーキテクチャ



# ソルフェジオ周波数の癒しのか

Sound Healing Vibes / マリオ・エスカミージャ

## はじめに

音は、何千年にもわたり、癒し、瞑想、そして精神的な変容のためのツールとして利用されてきました。古代の文化は、特定の周波数が心・身体・精神に影響を与え、深いバランスと健康をもたらすことを認識していました。その中でも、ソルフェジオ周波数は特別な位置を占めています。

ソルフェジオ周波数とは、宇宙の自然な周波数と共鳴すると考えられている**9つの特定の音**のセットです。これらの周波数は20世紀に再発見されましたが、その起源は古代のグレゴリオ聖歌や神聖な音楽にまで遡ります。それぞれのソルフェジオ周波数は、私たちの**肉体的・感情的・精神的な健康**と結びついており、深

い癒しや変容、さらには高次の意識状態を促すとされています。

科学的な研究では、音の振動が**脳波・細胞構造・エネルギーフィールド**に影響を与えることが示されています。私たちがこれらの周波数を聴くことで、そのエネルギーパターンと共鳴し、様々なレベルでの癒しが促進されます。瞑想、エネルギーヒーリング、音響療法などで活用することで、ソルフェジオ周波数は個人の成長と健康をサポートする強力なツールとなります。

このコラムでは、9つのソルフェジオ周波数の特性と効果を詳しく解説し、それぞれがどのように癒しや変容をもたらすのかを探ります。

## 9つのソルフェジオ周波数とその効果

### 1. 174 Hz

#### 基盤と痛みの緩和

ソルフェジオ周波数の中で最も低い174 Hzは、深いグラウンディングと安定感をもたらします。この周波数には以下のような効果があるとされています。

- ・身体の痛み、緊張、炎症を軽減
- ・深いリラクゼーションと安心感を促進
- ・筋肉、組織、臓器の回復をサポート
- ・安定感と保護の感覚を高める

### 2. 285 Hz

#### 組織の修復とエネルギーヒーリング

285 Hzは、細胞の再生やエネルギーの回復と関連しています。この周波数は以下のような効果をもたらします。

- ・傷ややけど、損傷した組織の回復を促進
- ・免疫システムを強化し、細胞修復をサポート
- ・個人のエネルギーフィールドを調整し、回復を促す
- ・全体的な活力と健康を高める

### 3. 396 Hz

#### 恐れと罪悪感からの解放

396 Hzは、感情的な解放を促し、潜在意識にある恐れや罪悪感を浄化するとされています。効果には以下が含まれます。

- ・ネガティブな思考パターンや制限的な信念を解放
- ・自信、勇気、内なる強さを高める
- ・感情のバランスと回復力をサポート
- ・安心感と自己肯定感をもたらす

#### 4. 417 Hz

##### ネガティブなエネルギーの解放と変化の促進

417 Hz は変容の周波数であり、過去のトラウマを解放し、新たなスタートを助けるとされています。主な効果は以下の通りです。

- ・ネガティブなエネルギーや感情的ブロックを解消
- ・自己成長を促し、変化に適応しやすくする
- ・創造性や問題解決能力を向上させる
- ・心・身体・精神のバランスを回復させる

#### 5. 528 Hz

##### DNAの修復と変容(愛の周波数)

「愛の周波数」と呼ばれる 528 Hz は、奇跡、癒し、DNA 修復と関連しています。期待される効果は以下の通りです。

- ・DNA の修復と再生を促進
- ・愛、調和、平和の感覚を高める
- ・ストレス、不安、感情的な苦痛を軽減
- ・深い変容と高次の意識をサポート

#### 6. 639 Hz

##### 人間関係の調和とつながり

639 Hz は、人間関係、コミュニケーション、調和と関連しています。主な効果は以下です。

- ・コミュニケーション能力、理解力、共感力の向上
- ・家族、友人、パートナーとの関係を強化
- ・感情的な知性と対人関係スキルの向上
- ・平和、許し、調和を促進

#### 7. 741 Hz

##### 解毒と直感の覚醒

741 Hz は浄化と精神的明晰さを促す周波数です。以下の効果が期待されます。

- ・身体・心・環境のデトックスを促進
- ・ネガティブな影響や電磁波の影響を軽減
- ・直感力や意思決定能力を強化
- ・精神的覚醒と自己表現を促進

#### 8. 852 Hz

##### 覚醒と精神的成長

852 Hz は高次の意識と内なる知恵に関連しています。主な効果は以下です。

- ・第三の目(直感)を活性化し、意識を拡大
- ・直感や精神的な洞察を深める
- ・精神的成長を妨げる恐れや制限を解放
- ・高次の意識状態とつながる

#### 9. 963 Hz

##### 神聖なつながりとワンネス

963 Hz は「神の周波数」とも呼ばれ、次のような効果があります。

- ・松果体を活性化し、精神的覚醒を促進
- ・宇宙や神聖なエネルギーとの一体感を得る
- ・至福・悟り・深い平和の感覚を高める
- ・最高の意識の波動と調和する

## 結論

ソルフェジオ周波数は、**私たちの心・身体・精神のバランスと癒しを促進する強力なツール**です。瞑想やサウンドバス、エネルギーヒーリングなど

で活用することで、これらの周波数が持つ深い力を体験できます。ぜひ、その変容のエネルギーを受け取り、人生に活かしてください。

この情報は、専門的な医療アドバイス、診断、または治療の代替となることを意図したものではありません。ソルフェジオ周波数は、病気の診断、治療、治癒、または予防を目的としたものではありません。本情報はあくまで参考として提供されています。健康に関することを試す前に、必ず医師に相談してください。多くの人がこれらの周波数によって症状の緩和を感じたと報告していますが、必要な場合には医療機関を受診することはご自身の責任となります。

# 仕様

シンセサイザー	<ul style="list-style-type: none"><li>・鍵盤ホールド機能</li><li>・128 サウンド・パターン・パレット (64 種類のプリセット・パターン・パレット収録)</li><li>・各レイヤーのレベル/パンなどのミキシング</li><li>・レイヤー (サウンド) のコピー&amp;ペースト機能</li><li>・全レイヤーのピッチを変えることができる Tune All 機能 (±1 オクターブ - 20 セント単位、1 セント単位の調整も可能)</li><li>・標準的な同時発音数10 ボイス (使用するストラクチャーの消費オシレーター数×同時発音数に依ります)</li></ul> <p>4 レイヤー構成 Drone, Pad, Atmos レイヤー</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・うねり / ゆらぎを生み出す新開発 Blendwave Modulation Synthesis</li><li>・6 ストラクチャー、32 ウェーブ<ul style="list-style-type: none"><li>Drone 1: オシレーター数: 2、Detune をモジュレーション</li><li>Drone 2: オシレーター数: 2、Harmonic をモジュレーション</li><li>Pad 1: オシレーター数: 3、Harmonic をモジュレーション</li><li>Pad 2: オシレーター数: 3、Harmonic をモジュレーション</li><li>Atmos 1: オシレーター数: 3、出力をリングモジュレーション</li><li>Atmos 2: オシレーター数: 3 (FM 変調)、Pitch をモジュレーション</li></ul></li></ul> <p>&lt;ボイスモード&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ポリフォニックモード</li><li>・モノモード (グライド時間 調整可能)</li><li>・レガートモード (グライド時間 調整可能)</li><li>・ユニゾンモード (デチューン調整可能)</li><li>・アルペジエーターモード (Up, Down, UpDown, DownUp, Up&amp;Down, Down&amp;Up, Up+1, Up+2, Down-1, Down-2, Random, Play Order)</li></ul> <p>Noise レイヤー</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・1 ストラクチャー、8 ウェーブ<ul style="list-style-type: none"><li>Noise: オシレーター: 1、Pitch をモジュレーション</li></ul></li><li>・ループ/ワンショット再生の切替、ホワイトノイズの合成</li><li>・16bit - 32kHz リニア PCM サンプリング (ステレオ)</li><li>・1 サンプル最大 8 秒のサンプリング (1 ~ 4 秒のクロスフェード設定可能)</li><li>・入力レベルによるオートスタート・サンプリング機能 (入力レベル設定可能)</li><li>・サンプルのスロット単位のインポート / エクスポート (MIDI 経由)<ul style="list-style-type: none"><li>※ PC/Mac からのオーディオファイルのインポートには対応していません。</li></ul></li></ul> <p>&lt;ボイスモード&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ポリフォニックモード</li><li>・モノモード (グライド時間 調整可能)</li><li>・レガートモード (グライド時間 調整可能)</li><li>・アルペジエーターモード (Up, Down, UpDown, DownUp, Up&amp;Down, Down&amp;Up, Up+1, Up+2, Down-1, Down-2, Random, Play Order)</li></ul> <p>各レイヤーにエンベロープ、フィルター、LFO 2基 装備</p> <p>&lt;エンベロープ・ジェネレーター&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・アタック</li><li>・リリース</li></ul> <p>&lt;フィルター&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ローパス・フィルター</li><li>・ハイパス・フィルター</li><li>・バンドパス・フィルター</li></ul> <p>&lt; LFO &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・様々なパラメーターヘアサイン可能な LFO を2基装備 (個別に調整可能)</li><li>・LFO タイプ、トリガー回数設定可能</li></ul>
---------	--

# 仕様

<p>エフェクト</p>	<p>9 種類の高品位リバーブ (レイヤー毎にリバーブとシマーへのセンド量が調整可能)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Small.L</li> <li>・ Small.M</li> <li>・ Small.H</li> <li>・ Large.L</li> <li>・ Large.M</li> <li>・ Large.H</li> <li>・ Infinity.L</li> <li>・ Infinity.M</li> <li>・ Infinity.H</li> </ul> <p>6 種類の多彩なマスターエフェクト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Tape Delay</li> <li>・ Reverse Delay</li> <li>・ Overdrive</li> <li>・ Bit/Rate Crush</li> <li>・ Tilt EQ</li> <li>・ Stereo Chorus</li> </ul>
<p>シーケンサー</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4トラック (各レイヤー 1トラック)</li> <li>・ 最大 64 ステップ</li> <li>・ 128 パターン</li> <li>・ ノート長 1/1 ~ 1/32、2/1 (倍全音符) ~ 8/1 (八倍全音符)</li> <li>・ リアルタイム / ノンリアルタイム・レコーディング</li> <li>・ リアルタイムにシーケンスを更新できる Overwrite REC 機能</li> <li>・ ステップへの直接ノート入力</li> <li>・ ロングノート・タイに対応</li> <li>・ メトロノーム、プリカウント機能</li> <li>・ ステップのコピー&amp;ペースト機能</li> <li>・ トラックのコピー&amp;ペースト機能</li> <li>・ シーケンスの拡張コピー機能</li> <li>・ トランスポーズ機能</li> <li>・ パターン BPM / グローバル BPM を設定可能</li> <li>・ パターン・チェーン再生機能 (ループ再生可能)</li> <li>・ トラック・レベル / パンを調整可能・ステップ毎にパラメーター設定を記録できる Parameter Lock 機能</li> <li>・ ステップ毎にサウンド設定を記録できる Sound Lock 機能</li> <li>・ ステップ毎に発音確率を 25 ~ 100% に設定可能</li> <li>・ ステップをランダムに再生する RANDOM 機能</li> </ul>
<p>MIDI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ノート、コントロールチェンジ、クロック入出力</li> <li>・ ユーザー・データのインポート / エクスポート</li> <li>・ ファームウェアのアップデート</li> </ul>
<p>本体</p>	<p>&lt;鍵盤&gt; 27 鍵盤 (ホールド機能付)</p> <p>&lt;ノブ&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 15 個のフィジカル・コントロールノブ (サブパラメーター調整時に便利な現在値にノブの物理位置が到達するまで音色変化を行わない LATCH 機能付)</li> <li>・ 1 個のフィジカル・エンコーダー (ファインコントロール可能)</li> </ul> <p>&lt;オーディオ入力&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ LINE IN (ステレオ・ミニジャック) / PO シリーズ互換オーディオ SYNC IN 機能付</li> </ul>



# 仕様

本体	<p>&lt;オーディオ出力&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ステレオ LINE OUT (ステレオ・ミニジャック)</li><li>・ヘッドホン・アウト (ステレオ・ミニジャック) / PO シリーズ互換オーディオ SYNC OUT 機能付</li><li>・内蔵スピーカー</li></ul> <p>&lt;端子類&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・MIDI IN 端子 (DIN 型)</li><li>・MIDI OUT 端子 (DIN 型)</li><li>・SYNC IN 端子 (モノラル・ミニジャック)</li><li>・SYNC OUT 端子 (モノラル・ミニジャック)</li></ul> <p>&lt;外形&gt;</p> <p>297mm (W) × 176mm (D) × 48mm (H)</p> <p>&lt;重量&gt;</p> <p>約 790g</p> <p>&lt;電源&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・DC9V 出力 AC アダプター (1A 以上、EIAJ3 規格 内径 1.7mm 外径 4.75mm、センター +)</li><li>・単三電池x 6 本</li></ul> <p>※電源アダプター、電池は付属しません。</p>
付属品	・保証書