

OP-XY

操作マニュアル
1.0.40

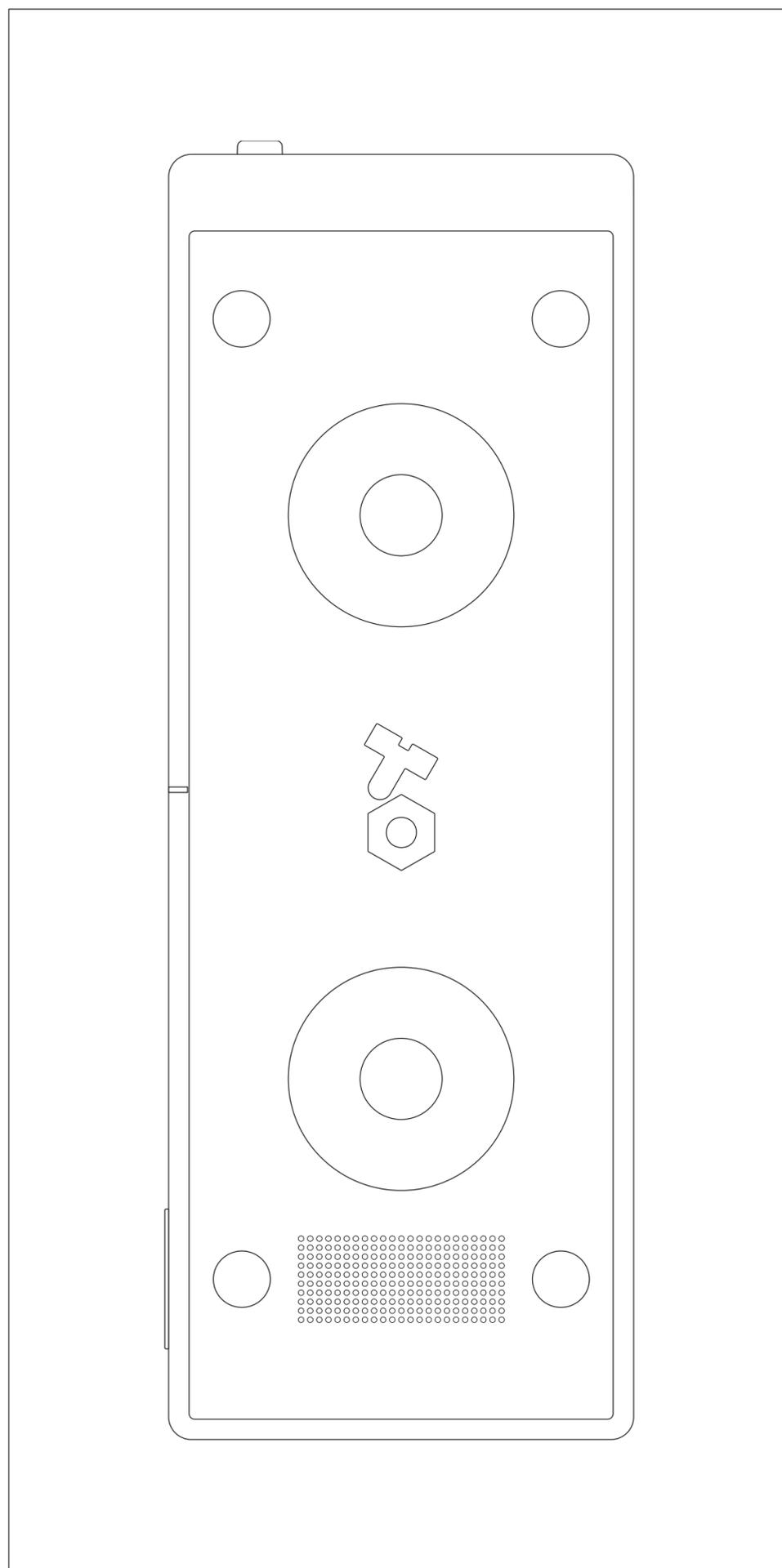
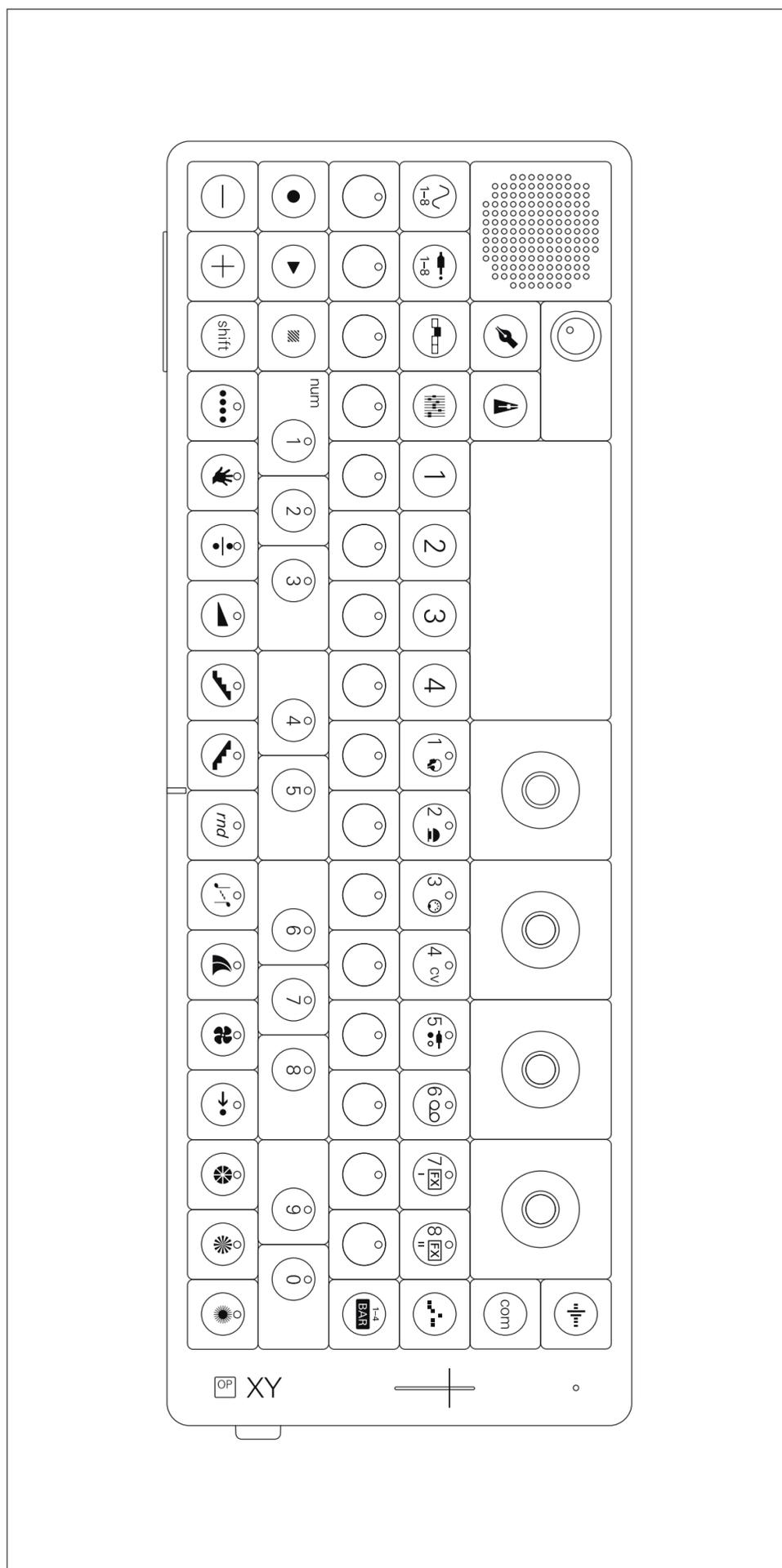
目次

1	ハードウェアの概要	1
1.1	電源投入および充電方法	2
1.2	スピーカー、ボリューム、ピッチベンド	2
1.3	入力および出力、内蔵マイク、レベルメーター	3
1.4	技術仕様	3
1.5	電気的特性	3
2	レイアウト	4
2.1	メインモード	4
2.2	モジュール	4
2.3	トラック	5
2.4	シーケンサー	5
2.5	トランスポート・コントロール	5
2.6	鍵盤	6
2.7	サンプルボタン	6
2.8	プロジェクトボタン	6
2.9	テンポボタン	7
2.10	「com」ボタン	7
2.11	プレイヤーボタン	7
2.12	「BAR」ボタン	8
2.13	ボリュームノブ	8
2.14	ノブ	8
3	本ガイドの表記について	9
4.	OP-XYで最初のプロジェクトを作ってみよう	10
4.1	ドラムビートを作る	11
4.2	ベースラインを録音する	3
4.3	コードを追加する	14
4.4	punch-in FX™を追加する	15
5.	メインモードおよびモジュール	16
5.1	メインモード	17
5.2	モジュール	18
6.	トラックボタン	19
6.1	トラックボタンを使用する	20
6.2	トラックをリンクする	20
7.	シーケンサー	21
7.1	ステップ・シーケンスを入力する	22
7.2	ライブ録音	23
7.3	ステップ録音	24
7.4	「BAR」ボタンでシーケンスを延長する	25
		26
8.	ステップ・コンポーネント	
8.1	ステップ・コンポーネントとは？	27
8.2	ステップ・コンポーネントを追加する	28
8.3	ステップ・コンポーネントの種類は？	29
8.4	ステップ・コンポーネント：リファレンス表	30
9.	プレイヤー	31
9.1	arpeggio（アルペジオ）	32
9.2	maestro（マエストロ）	32
9.3	hold（ホールド）	33
10.	プロジェクト	34
10.1	名前の変更、保存、作成、編集	35
10.2	プロジェクト・フォルダー	35
10.3	プロジェクト設定	36

11.	テンポ	37
11.1	テンポを変更する	38
11.2	グルーヴについて	39
12.	ワークフロー	40
12.1	パターン、シーン、ソング、プロジェクト	40
12.2	ソングを作成する	40
13.	インストゥルメント	41
13.1	エンジン	41
13.2	エンベロープ	42
13.3	フィルター	43
13.4	LFO	44
13.5	プリセット設定	49
13.6	プリセットを表示／作成する	50
14.	AUXモード	51
14.1	brain	52
14.2	punch-in FX™	53
14.3	外部MIDI出力	54
14.4	外部CV出力	56
14.5	外部オーディオ	57
14.6	テープ	59
14.7	FX IおよびFX II	61
15.	アレンジモード	63
15.1	トラックとパターンを切り替える	64
15.2	パターンを作成／複製／削除する	64
15.3	シーンおよびソングモード	65
16.	ミックスモード	66
16.1	レベル、パン、センド	67
16.2	EQ	68
16.3	サチュレーター	69
16.4	マスター	70
16.5	シグナルフロー図	71
17.	サンプル	72
17.1	ワンショット・シンセサンプラー	74
17.2	ドラムサンプラー	76
17.3	マルチサンプラー	78
17.4	サンプルフォルダー	80
18.	com	81
18.1	マルチアウト・ポートとBluetooth MIDIを設定する	82
18.2	system (システム設定)	83
18.3	ctrl (MIDIコントローラー・モード)	84
18.4	devices (MIDIデバイス設定)	85
18.5	mtpモード	86
19.	シンセエンジン	87
19.1	axis	88
19.2	dissolve	89
19.3	epiano	90
19.4	midi	91
19.5	hardsync	92
19.6	organ	93
19.7	prism	94
19.8	simple	95
19.9	wavetable	96

20.	FX I & II	97
20.1	chorus (コーラス)	98
20.2	delay (ディレイ)	99
20.3	dist (ディストーション)	100
20.4	lofi (ローファイ)	101
20.5	phaser (フェイザー)	102
20.6	reverb (リバーブ)	103
21.	使用シーン別の設定方法	104
21.1	ベロシティの設定方法	105
21.2	MIDIで外部シンセをコントロールする方法	106
21.3	CV/GATEで外部アナログシンセをコントロールする方法	107
21.4	ヴィンテージ・ドラムマシンを同期する方法	108
21.5	Pocket Operatorを同期する方法	109
21.6	外部エフェクト機器と接続しオーディオを送受信する方法	110
21.7	MIDIキーボードでOP-XYをコントロールする方法	111
21.8	OP-XYをオーディオ・インターフェースに接続する方法	112
21.9	ピッチベンドをモジュレーション・ソースとして使用する方法	113
21.10	プロジェクトのバックアップ	114
21.11	コンピューターからOP-XYにサンプルを読み込む方法	115
21.12	brainを使って素早く作曲する方法	116
22.	MIDI CCリファレンス・テーブル	117
23.	te boot	118
23.1	ファームウェアのアップデート	119
23.2	ファクトリー・リセット	120
23.3	動作テスト	121
23.4	ボリュームノブのキャリブレーション・リセット	122
23.5	te bootモードを終了する	123
25.	クレジット	124

1. ハードウェアの概要



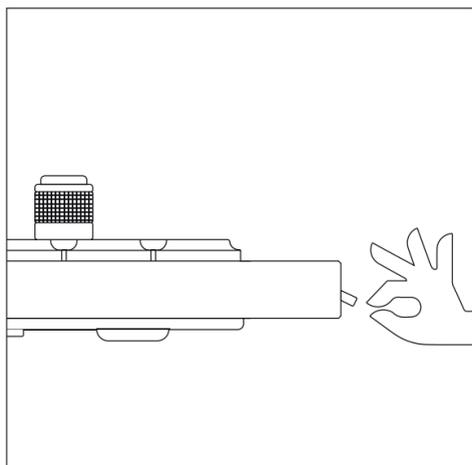
OP-XYは、高級感あふれるブラックアルマイト仕上げのアルミニウム筐体と、ダークグレーからホワイトへのグラデーションが美しいグレースケール・エンコーダーを備えた、洗練された音楽制作ツールです。押し心地の良いバックライト付きロープロファイル・キーボードは、優れた反応性と高い耐久性を備えています。

ディスプレイはキーボード一体型のカスタムメイド・カラー液晶を採用しています。また、本体底面にはソフトなベロクロ製リングを備え、テーブルやケース、スタンドを傷から守ります。

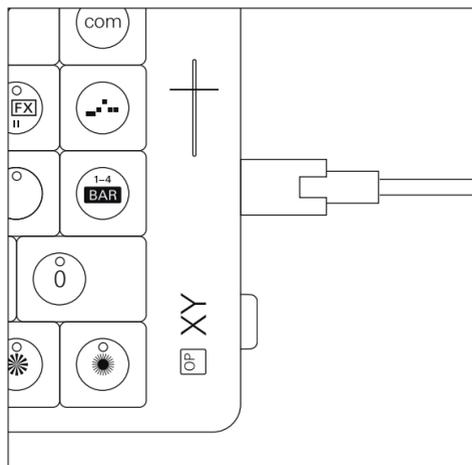
主な機能

- 64ステップ・シーケンサー
- 24ボイス・ポリフォニー
- 1920 PPQN
- パラメーターロック
- ステップ・コンポーネント
- ステレオ信号処理
- Bluetooth (BLE) MIDI対応
- 強力なシーケンサー・ワークフロー
- プログラム可能なトラック x 16
- ユニークなシンセエンジン
- 内蔵エフェクト
- ドラム/シンセ・サンプラー
- USBオーディオ/MIDIホスト&デバイス機能

1.1 電源投入および充電方法

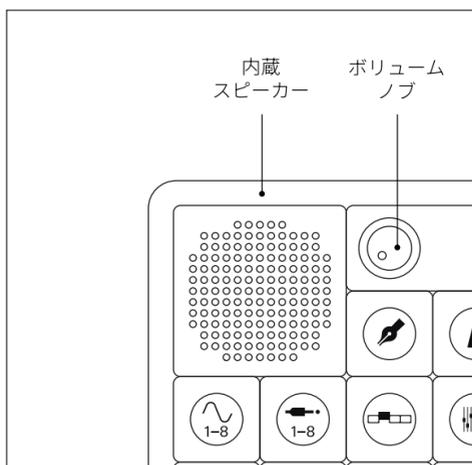


電源を投入にするには、本体右の電源スイッチを上側に切り替えます。ディスプレイにOP-XYロゴとインストール済みファームウェアのバージョンが表示された後、前回終了時に選択されていたトラックが表示され、OP-XYが起動します。電源をオフにするには、電源スイッチを下側に切り替えます。作業中の状態は自動的にワークスペースに保存されるため、次回OP-XYを起動すると、前回終了時の状態からすぐに演奏を再開できます。

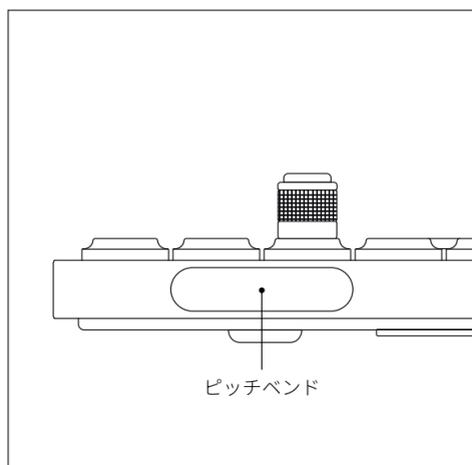


OP-XYのバッテリー充電は、本体右側にあるUSB-Cポートで行います。コンピューターまたはUSB充電器をUSB-Cポートに接続すると、充電が開始されます。レベルメーターに充電状況が表示されますので、バッテリーが完全に充電されるまで接続したままにしてください。バッテリーの状態は、システム設定画面で確認できます。また「com」ボタンを長押しすると、バッテリー残量がレベルメーターに表示されます。バッテリーを快適にお使いいただくため、本機を長期間使用しない場合でも、定期的（6ヶ月に一度程度）に充電することをおすすめします。

1.2 スピーカー、ボリューム、ピッチベンド

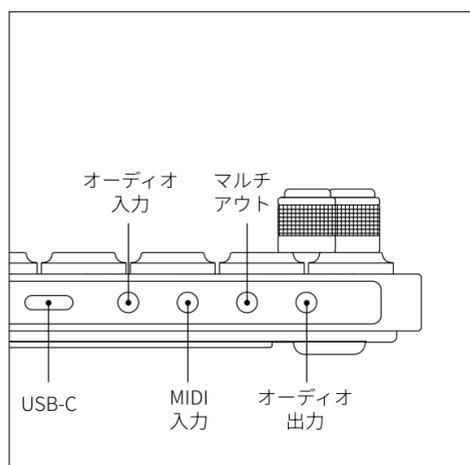


本体左上には、内蔵スピーカーとボリュームノブがあります。



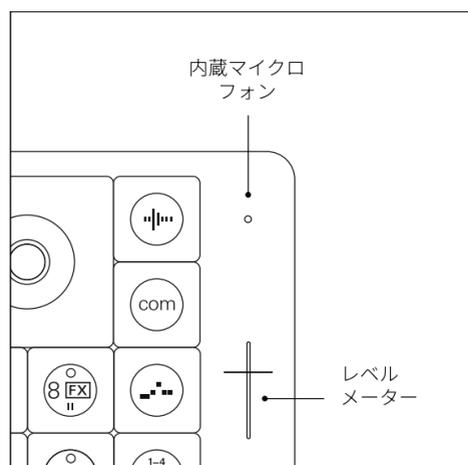
本体左下には、感圧式ピッチベンドが搭載されています。左側を押すと音程が下がり、右側を押すと音程が上がります。

1.3 入力および出力、内蔵マイク、レベルメーター



本体右側には、ヘッドホンやスピーカーを接続するための3.5 mmオーディオ出力ジャック、その横には様々な信号を出力できるマルチアウト・ポートがあります。

続いて外部MIDI機器からOP-XYをコントロールするためのMIDI入力端子、そしてLINEレベル信号をOP-XYに直接録音するための3.5 mmオーディオ入力ジャックがあります。



マルチアウト・ポートから出力される信号は、6種類（MIDI、CV + Gate、Sync8、Sync16、Sync24、オーディオ）から用途に応じて選択できます。

本体右上には、内蔵マイクロホンとレベルメーターがあります。「com」ボタンを長押しすることで、レベルメーターの点灯でバッテリー残量を確認できます。

1.4 技術仕様

- 3.5 mm ステレオLINE出力（ヘッドセット・マイク対応）
- 3.5 mm マルチアウト
- 3.5 mm MIDI入力
- 3.5 mm ステレオライン入力
- USB-C オーディオ/MIDIホスト&デバイス機能
- Bluetooth (BLE) MIDI対応
- 充電式バッテリー（連続16時間駆動）
- 480 x 220 IPS TFTディスプレイ
- ユーザー用ストレージ 8 GB

1.5 電気的特性

オーディオ出力：

レベル：8 dBu、2 Vrms
SN比：124 dBA

オーディオ入力：

レベル：8 dBu、2 Vrms
SN比：98 dBA
インピーダンス：13 kOhm
アナログゲイン：0～31 dB

マルチアウト：

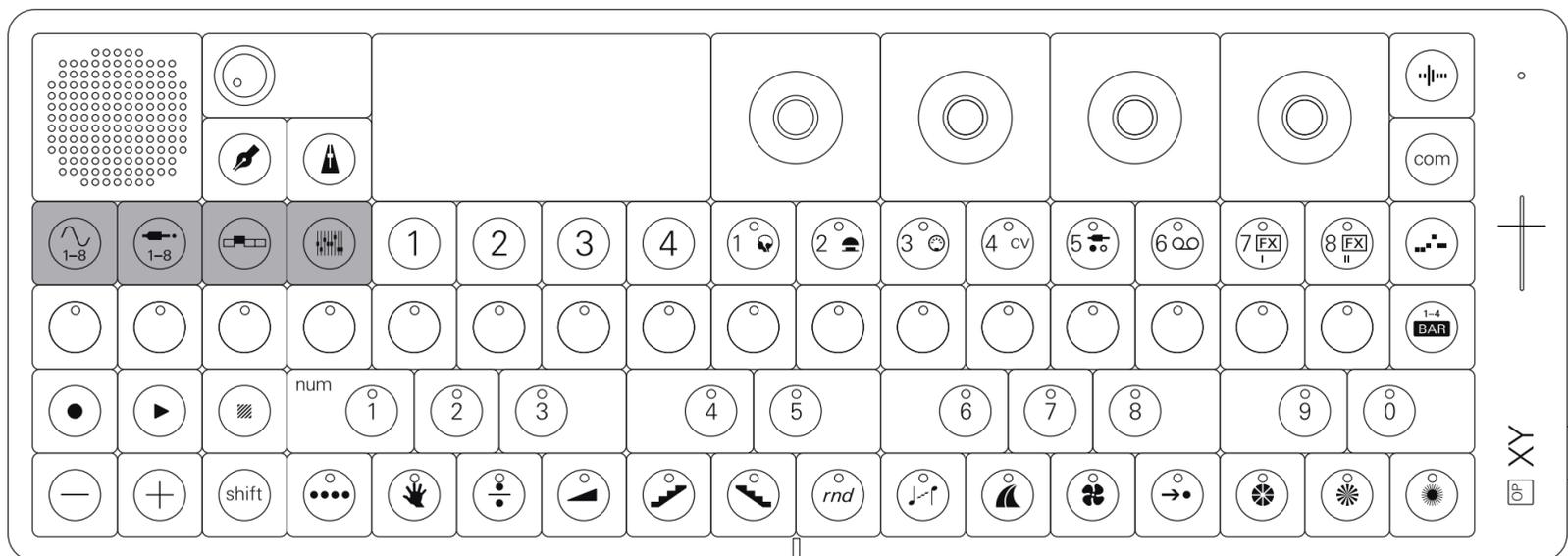
オーディオ出力レベル：2 dBu、1 Vrms
CV範囲：±5 V
SYNC/GATE レベル：5.2 V

2. レイアウト

OP-XYでは、ステップ・シーケンスを基本とした直感的なワークフローで作曲を行います。インストゥルメント、AUX、アレンジ、ミックスの4つのモードを切り替えながら、トラックを重ねて楽曲を組み立てられます。ドラムトラックやシンセトラックには、インストゥルメント・ボタンから簡単にアクセスできます。

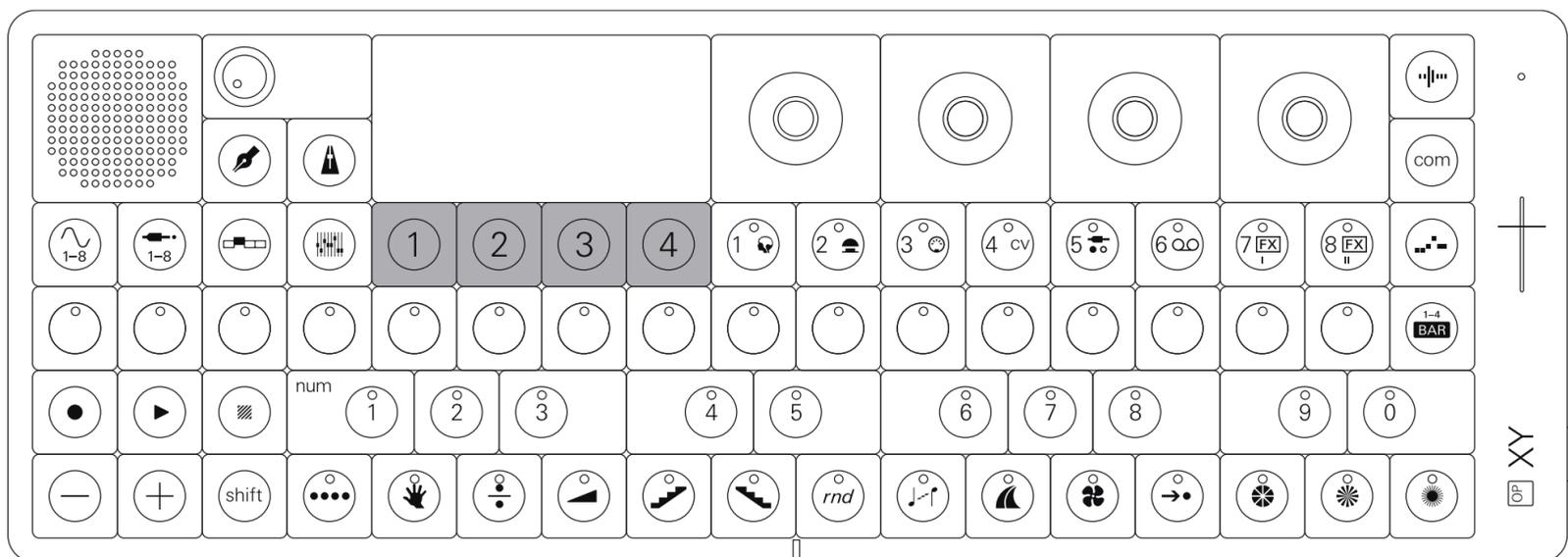
色つきノブの下にある8つのトラックボタンで、編集するトラックを選択します。ノートを押してからステップシーケンサーのステップを押すと、そのステップにノートを割り当てられます。トラックを重ねてアレンジし、ミキサーでレベルやEQを調整すれば、曲は完成です。

2.1 メインモード



OP-XYには、インストゥルメント、AUX、アレンジ、ミックスの4つの主要なモードがあります。これらのモードを切り替えながら、パターンの作成、トランスポーズ、アレンジ、ミックスを直感的に行うことができます。

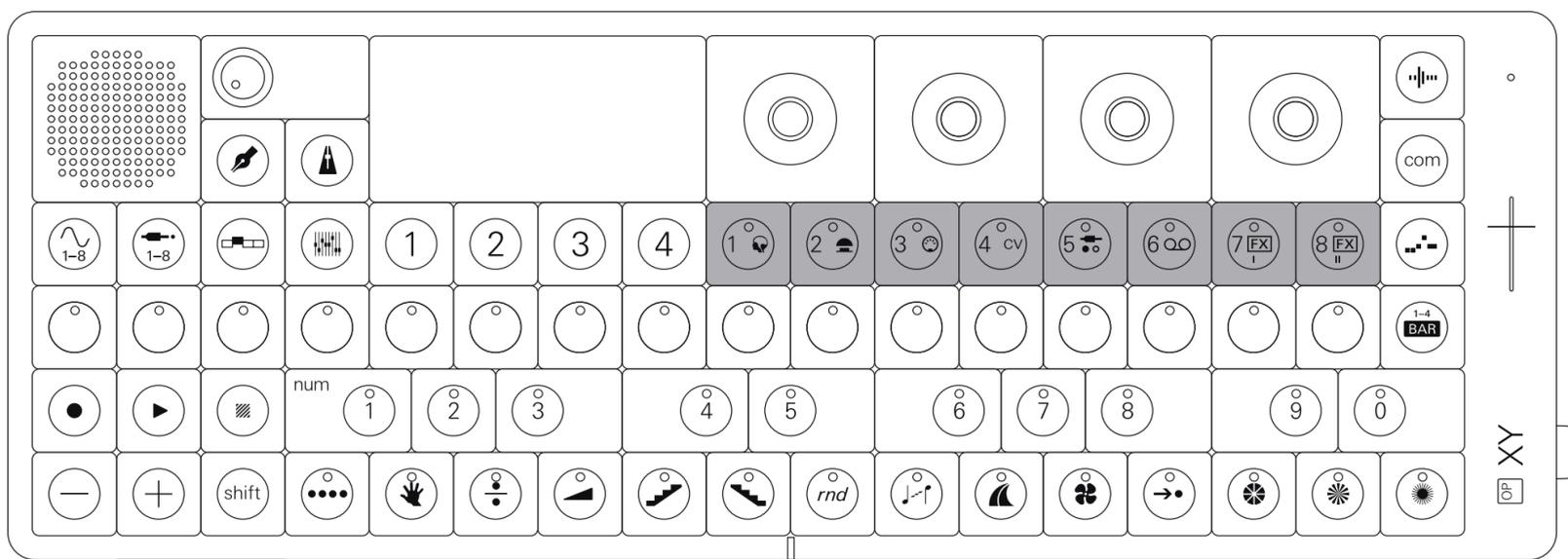
2.2 モジュール



アレンジモード以外のメインモード（インストゥルメント、AUX、ミックス）では、「モジュール」と呼ばれる4種類のサブモードを利用できます。各モジュールでは、4つの色付きノブを用いて選択中のトラックのさまざまなパラメーターを変更できます。

各モジュールは、ディスプレイの下にある4つのボタン（M1～M4）で切り替えられます。4つ以上のパラメーターがある場合は、「shift」ボタンを押しながらモジュールボタンを押すことで、それらのパラメーターにアクセスできます。

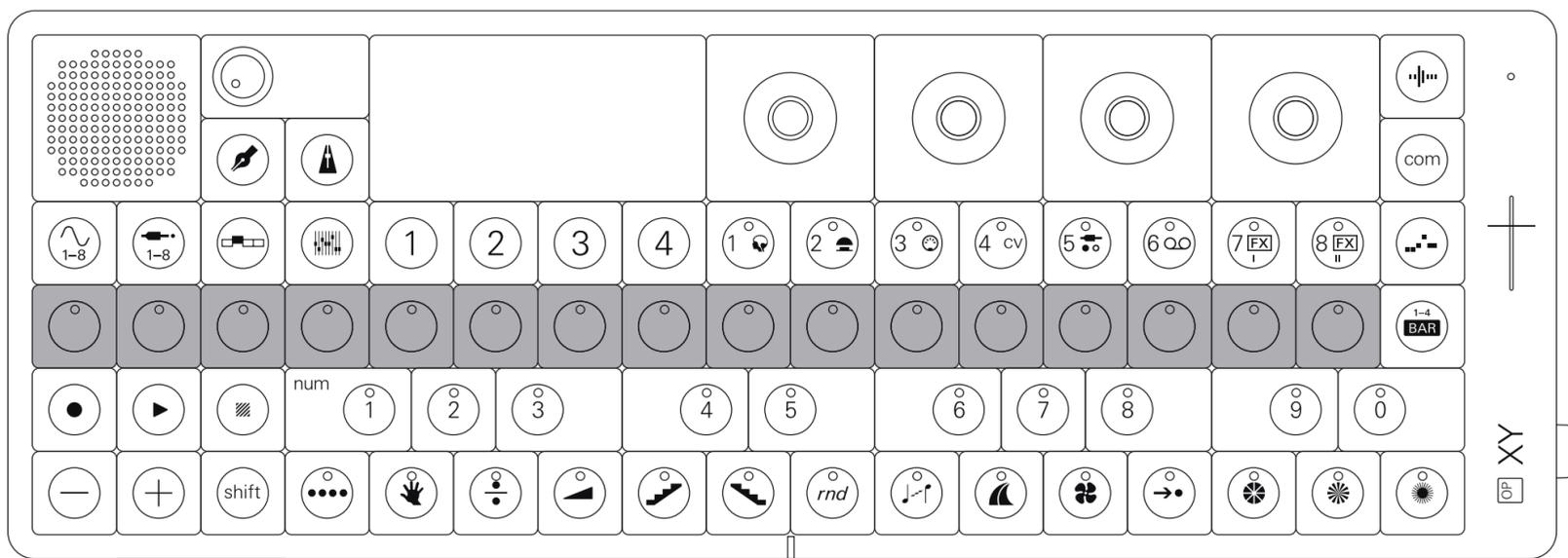
2.3 トラック



トラックボタン（1～8と記載されたボタン）を使うことで、8つのインスト
 トゥルメントおよび8つのAUXトラックの選択・編集が行えます。

トラックボタンを押すと、対応するトラックが選択されます。現在選択中
 のトラックは、白または赤のLEDが点灯します。

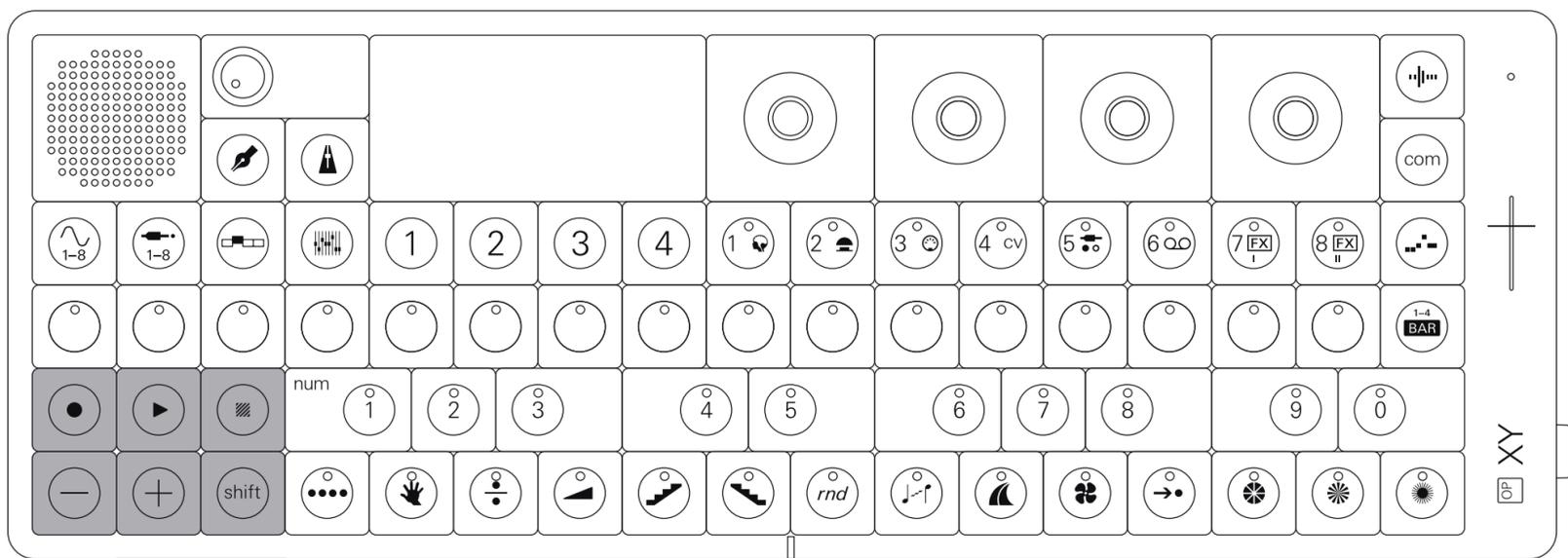
2.4 シーケンサー



ステップ・シーケンサーは、本体中央を横切るように一列で配置されてい
 ます。OP-XYの心臓部とも言える機能です。

サウンドをグリッド上でプログラムすることで楽曲を構築します。OP-XY
 による音楽制作の出発点となる機能です。

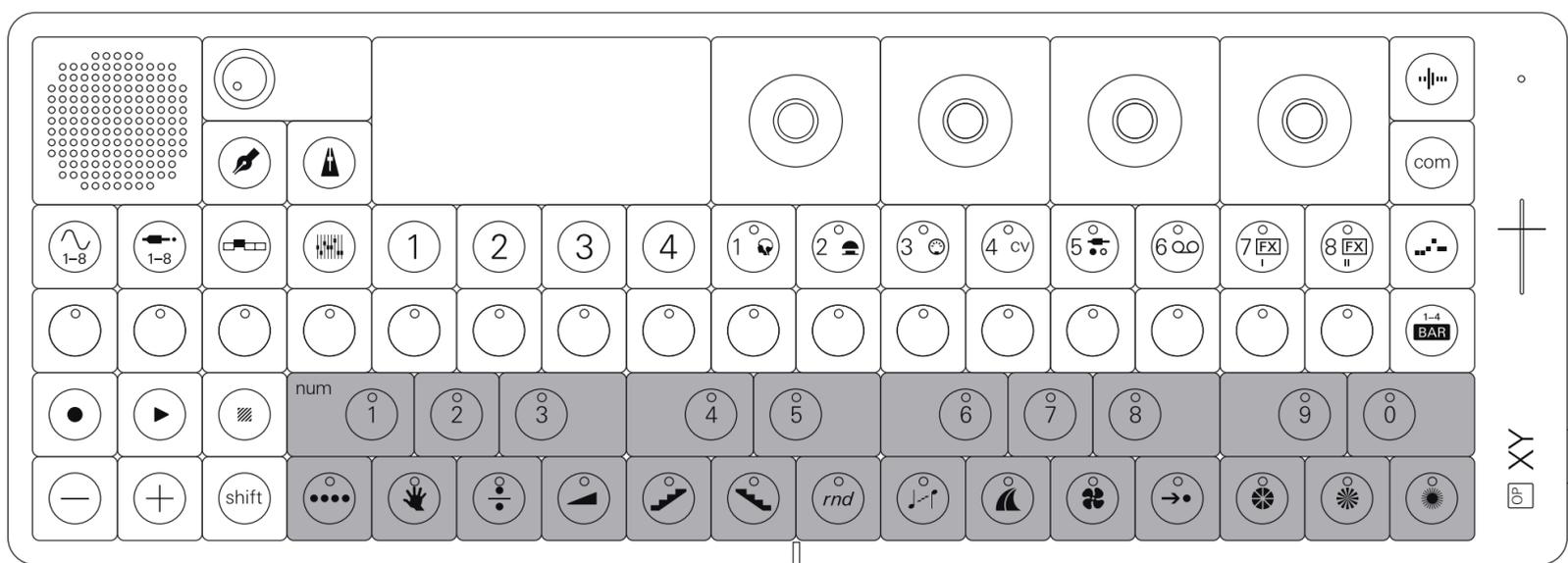
2.5 トランスポート・コントロール



本体左下には、トランスポート機能が1箇所にとまとめて配置されています。

録音、再生、停止、オクターブの変更、シフト機能を操作できます。

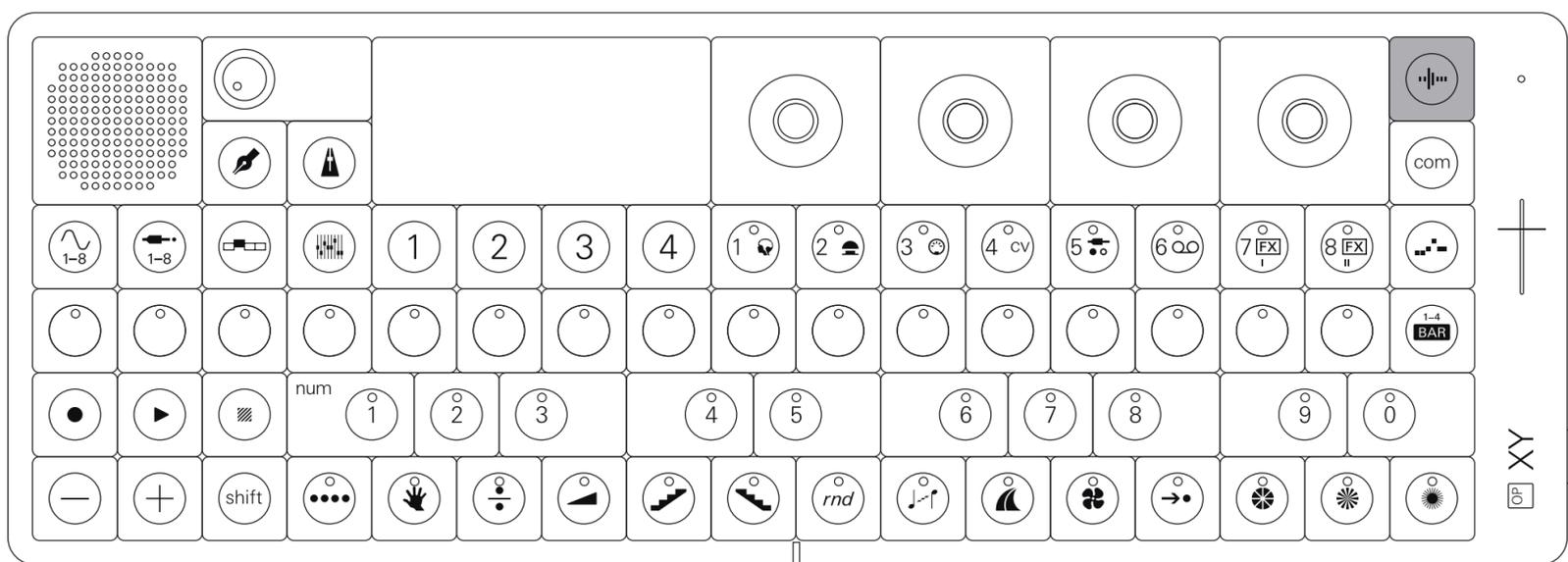
2.6 鍵盤



シーケンサーの下側、トランスポート・コントロールの右側には、2オクターブの鍵盤が搭載されています。演奏や作曲、シーケンス作成に最適なサイズです。

OP-XYの鍵盤は、白鍵と黒鍵ともに黒色で統一されています。混同を避けるため、本マニュアルでは、黒鍵を「アクシデンタル」、白鍵を「ナチュラル」と表記します。

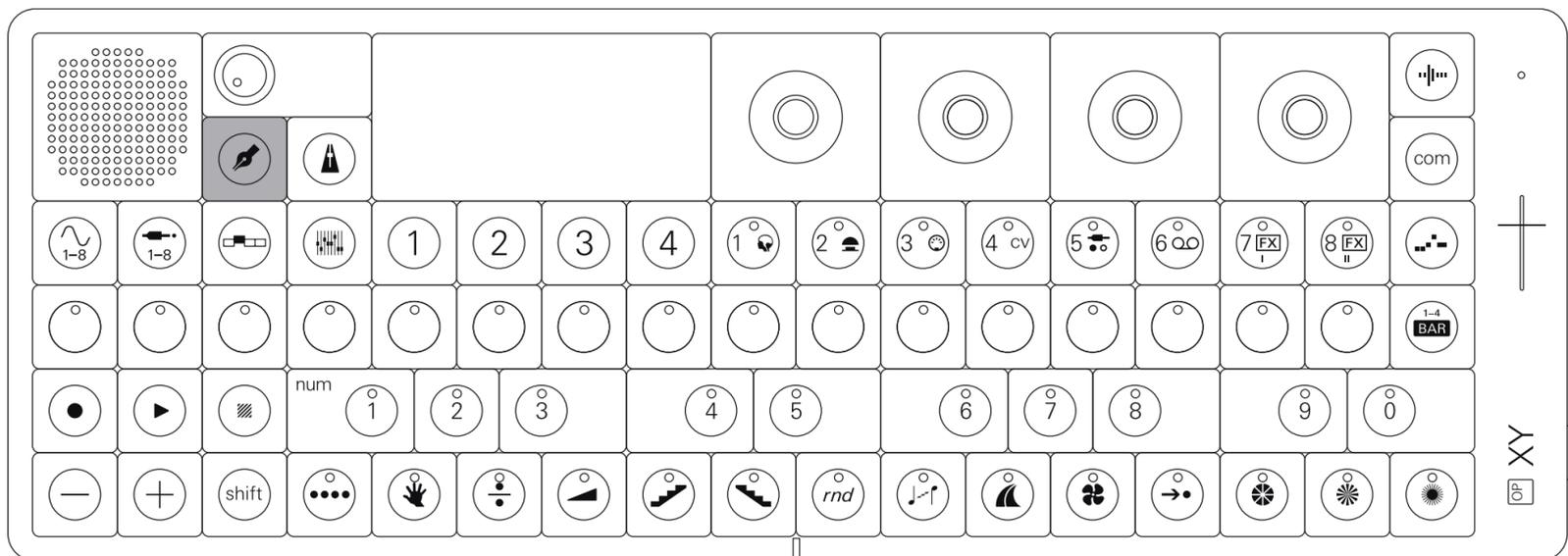
2.7 サンプルボタン



本体右端の一番上には、サンプルボタンがあります。

サンプリングを用いることで、OP-XYに新たなサウンドを取り込み、自由な作曲が可能になります。OP-XYでは、内蔵マイクやオーディオ入力など、入力ソースを自由に選択しサンプリングが行えます。

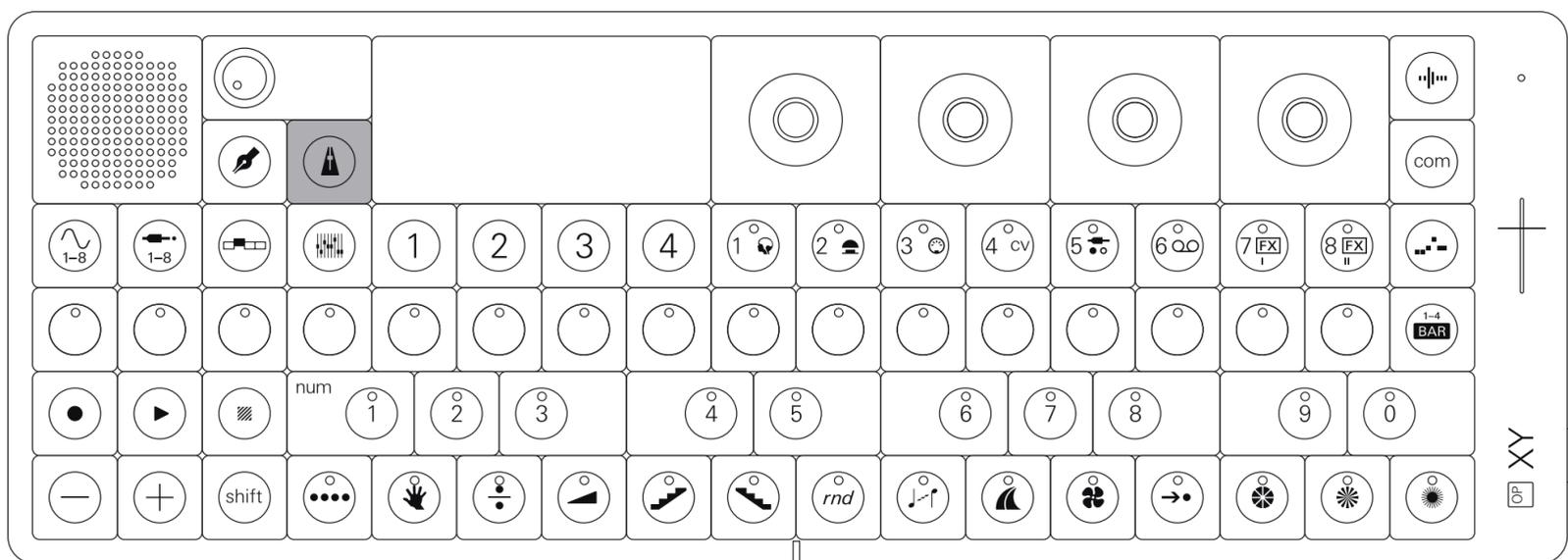
2.8 プロジェクトボタン



OP-XYには、大量のプロジェクトを保存できます。

プロジェクトボタンを押すと、プロジェクトの編集画面が表示されます。

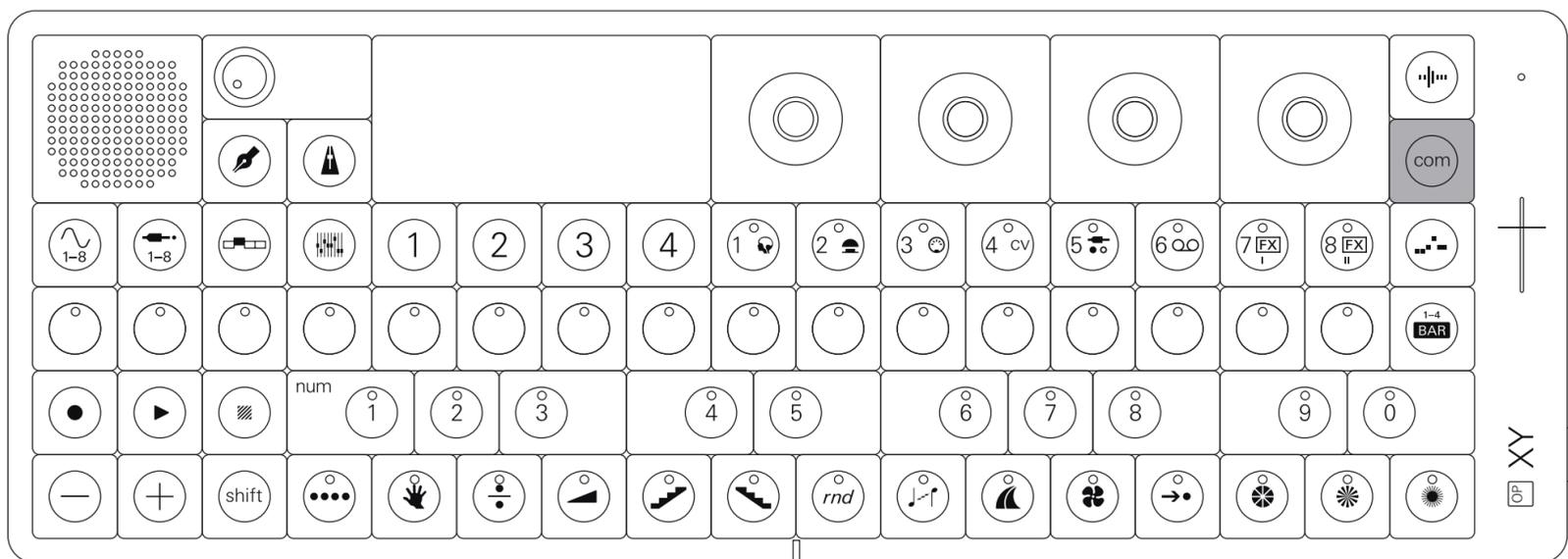
2.9 テンポボタン



プロジェクトボタンの隣には、テンポボタンがあります。

このボタンを押すことで、曲のテンポやスウィングの調整、メトロノームのオン/オフを行うテンポ画面が表示されます。

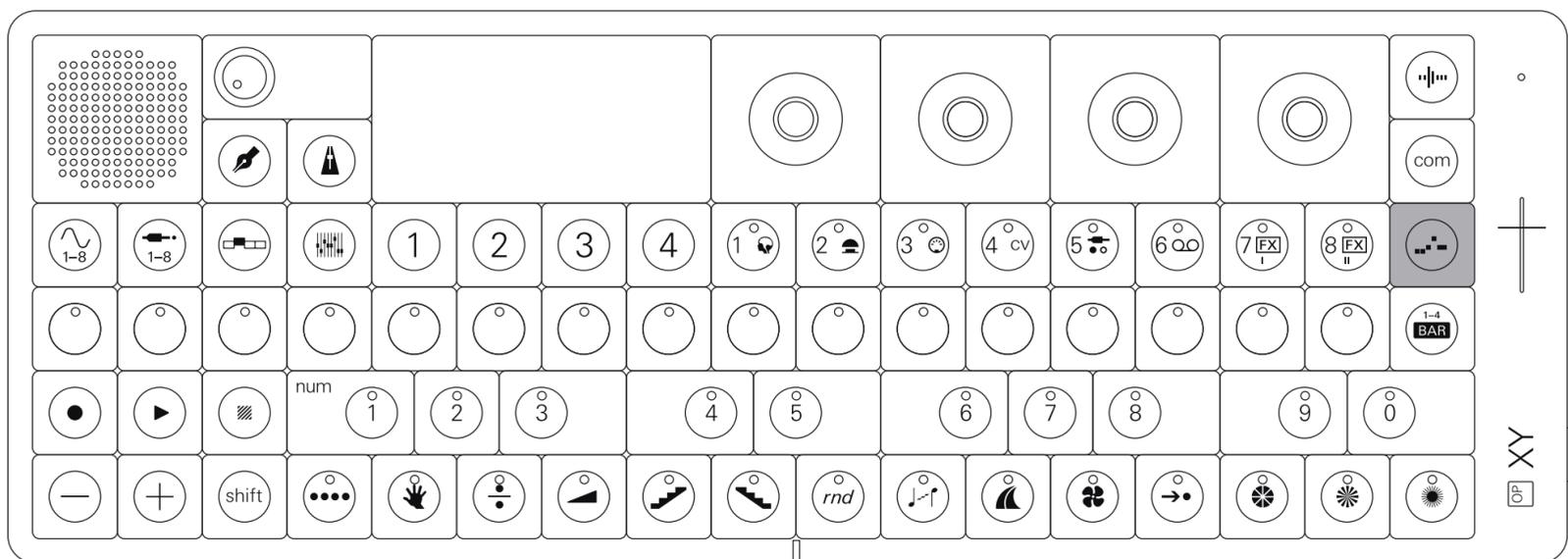
2.10 「com」ボタン



本体右端のサンプルボタンの下には、「com」ボタンがあります。

ここでは、システム設定や外部機器（有線/無線）との接続、出力の選択などを設定できます。

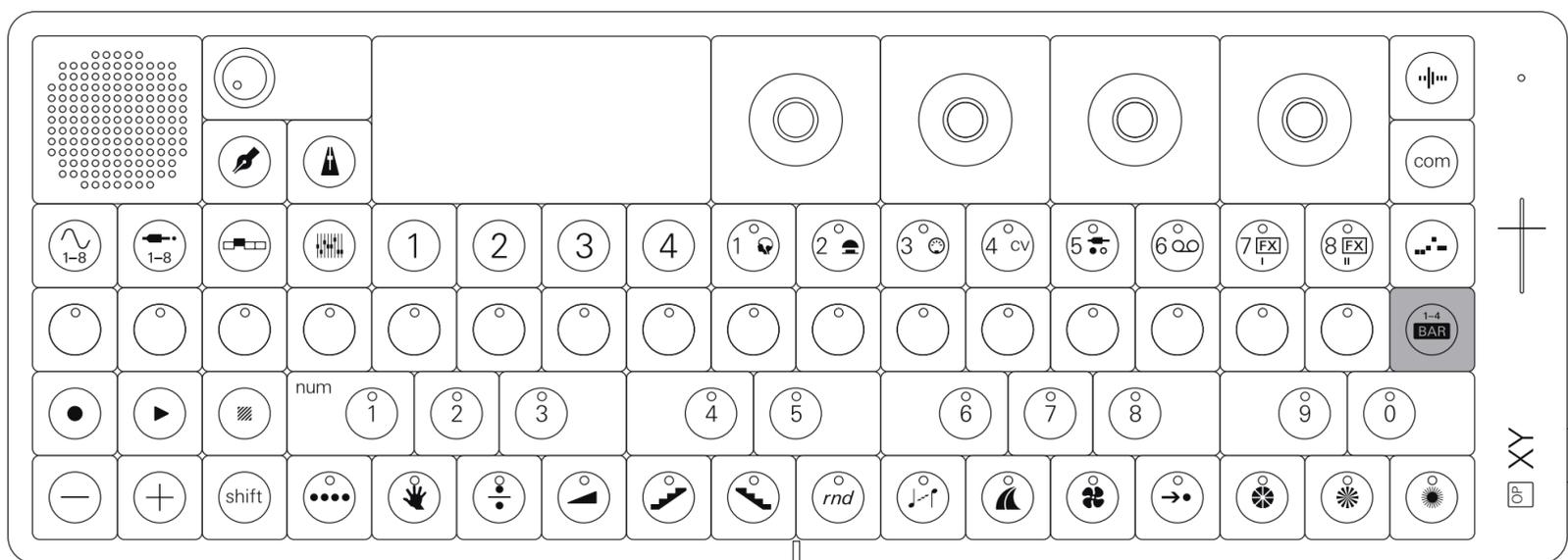
2.11 プレイヤーボタン



「com」ボタンの下には、プレイヤーボタンがあります。

「プレイヤー」は、既存のシーンに含まれるノートを用いて、アルペジオやコードなどのノートエフェクトをトリガーできるクリエイティブな機能です。

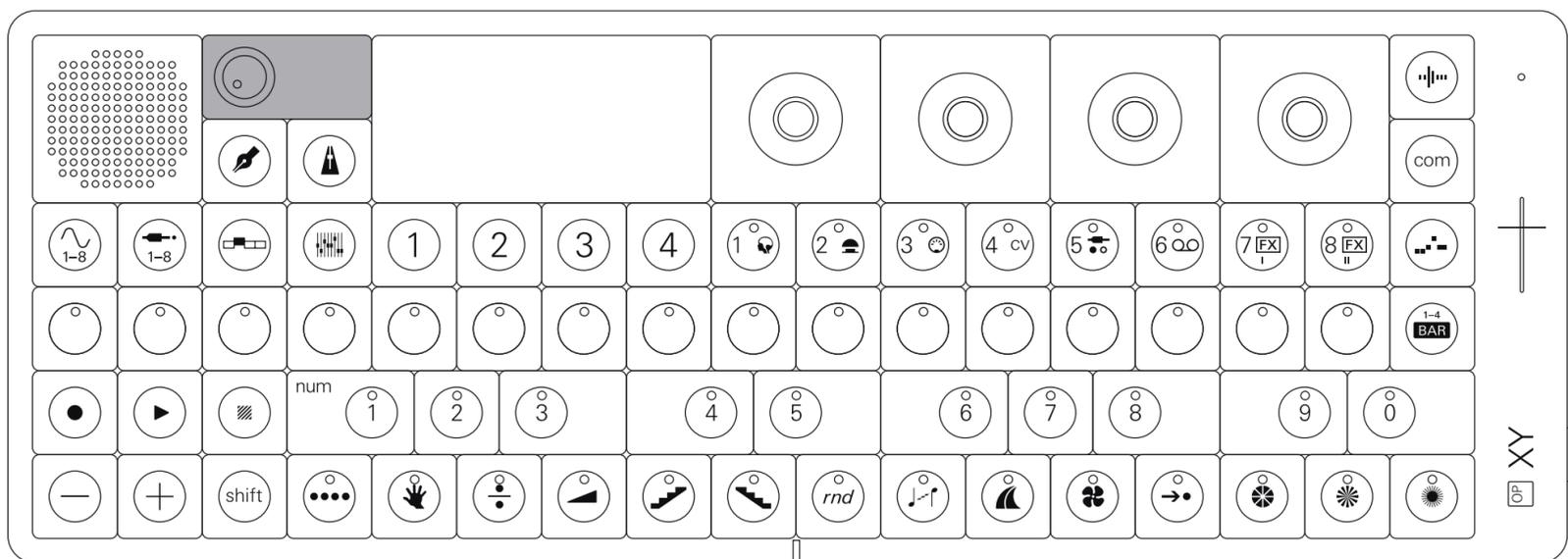
2.12 「BAR」 ボタン



シーケンサーの右、プレイヤーボタンの下には、「BAR」ボタンがあります。

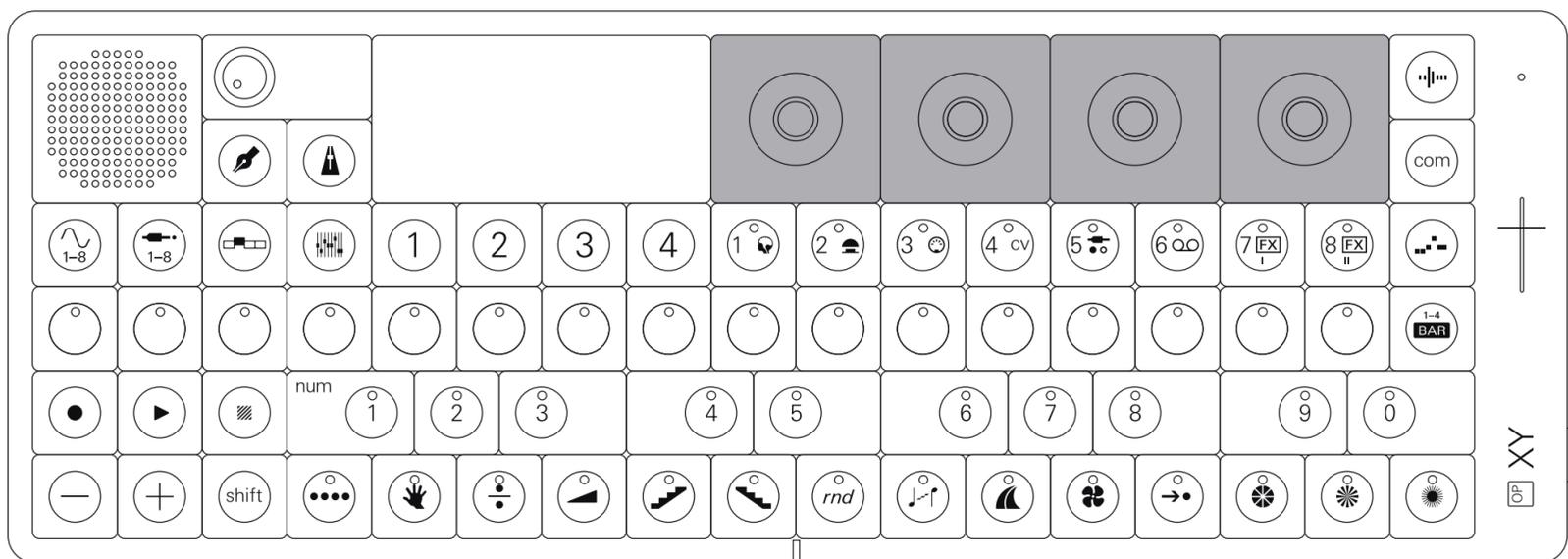
このボタンでは、シーケンスの長さを延長したり、クオンタイズなどのパラメーターを変更できます。

2.13 ボリュームノブ



本体左上、スピーカーの隣にはボリュームノブがあります。ボリュームノブを回すことで、出力音のボリュームを好みのレベルに調整できます。

2.14 ノブ



トラックボタンの上には、4つのノブがあります。

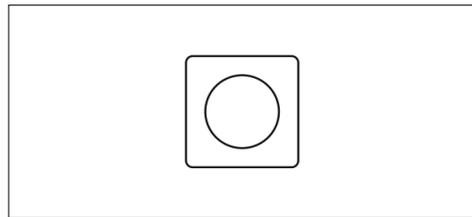
ノブはそれぞれ、ダークグレー、ミディウムグレー、ライトグレー、ホワイトで色分けされています。これらのノブを用いて、OP-XYのさまざまなパラメーターを変更できます。

3. 本ガイドの表記について

本ガイドでは、各ボタンの同時押し、連続押しなどの操作を、いくつかのルールに従って表記しています。

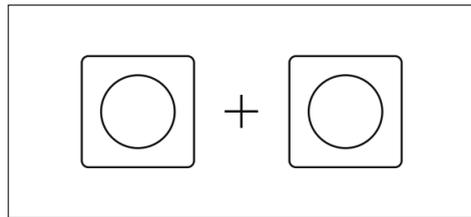
表記ルールは、以下の通りです。

単押し



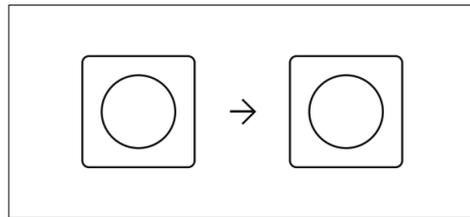
1つのキーを押して、離します。

同時押し



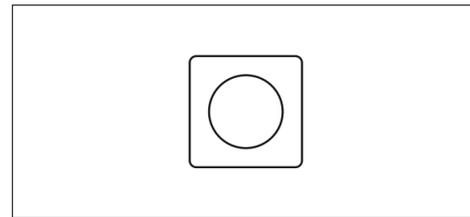
1つのキーを押したまま、別のキーを押します。

連続押し



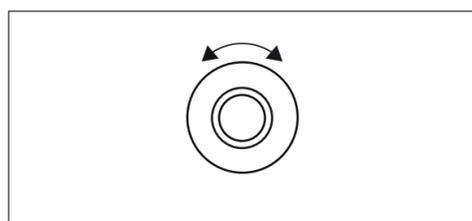
1つのキーを押して離した後、別のキーを続けて押します。

長押し



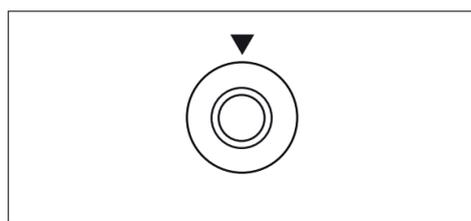
1つのキーを押し続けます。

ノブを回す



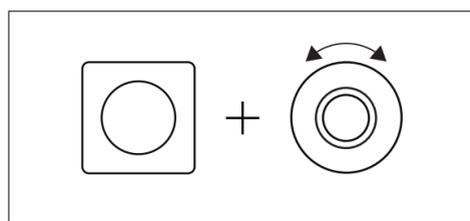
ノブを回します。

ノブをクリック



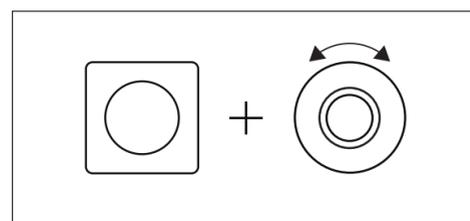
ノブをクリックします。

ボタンをタップ+ノブを回す



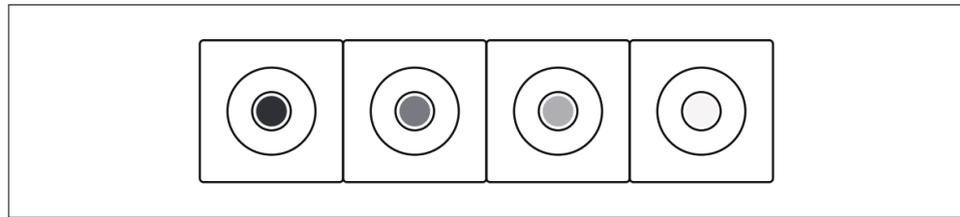
ボタンを押した後、ノブを回します。

ボタン長押し+ノブを回す

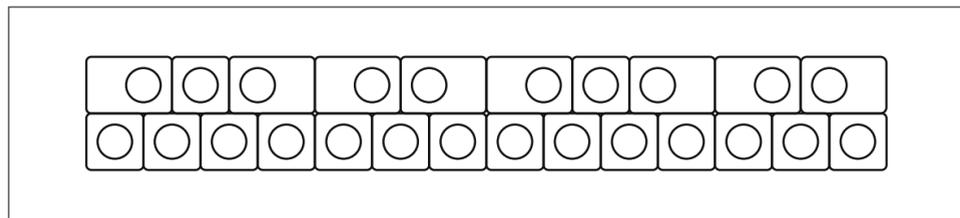


ボタンを押しながら、ノブを回します。

各ノブの表記

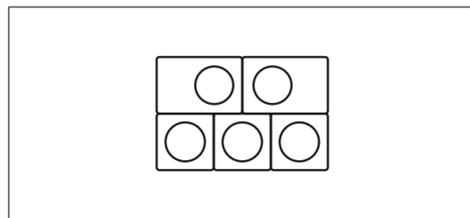


すべての鍵盤



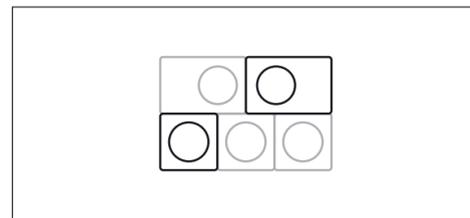
ボタンの位置関係を示すため、鍵盤全体の図を表示する場合があります。これは操作を説明するためであり、実際に鍵盤での演奏を促すものではありません。

鍵盤



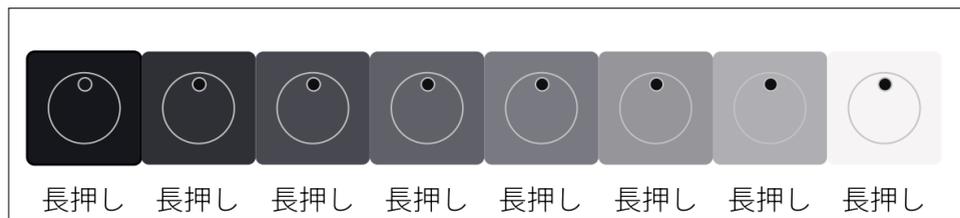
鍵盤でノートを演奏します。

コード



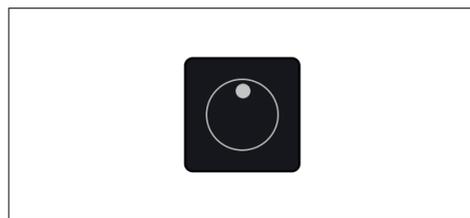
複数のノートを押して、コードを演奏します。

シーケンサーボタン



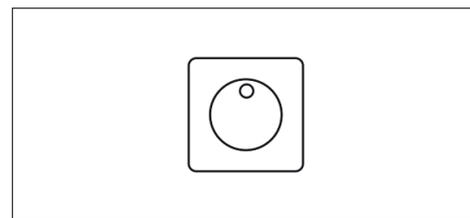
16個のボタンが、8段階のグレースケール（各色2個ずつ）で配置されています。本ガイドでは、各ボタンを上記の色で表記しています。

ボタンLED



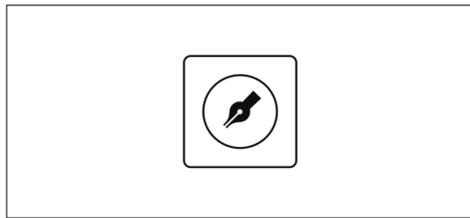
LEDの点灯は、そのボタンが有効であることを示します。

シーケンスの入力



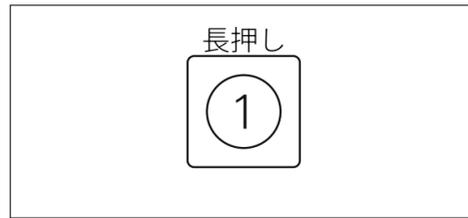
シーケンサー・ボタン（S1～S16）を押して、シーケンスを作成します。

4. OP-XYで最初のプロジェクトを作ってみよう

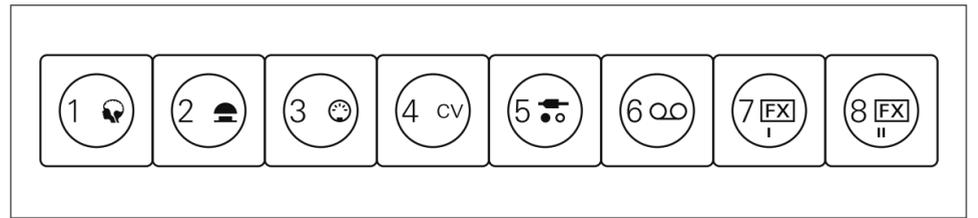


OP-XYで曲作りを始めるには、まずプロジェクトを作成します。

プロジェクトボタンを押し、プロジェクト画面を開きます。

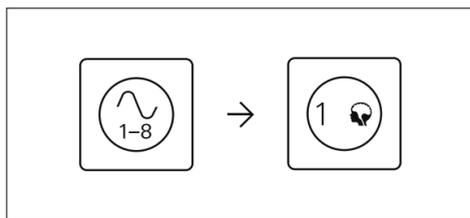


この画面でM1ボタンを長押しすると、新規プロジェクトが作成されます。

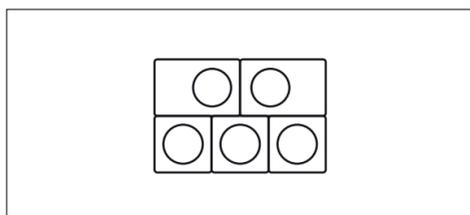


デフォルト設定では、トラック1がインストゥルメント、トラック2がドラム、トラック3がベース、トラック4がブラック、トラック5がリード、トラック6がソフトブラック、トラック7がストリングス、トラック8がパッドに割り当てられています。

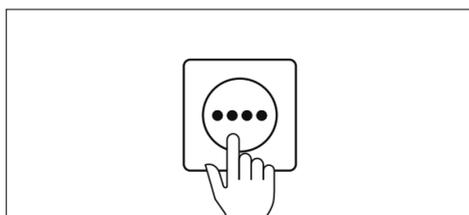
4.1 ドラムビートを作る



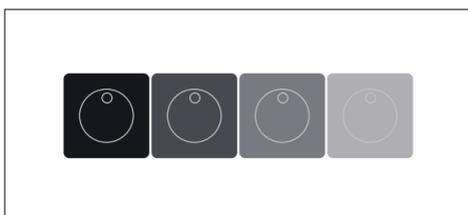
まずはドラムのシーケンスを作成してみましょう。インストゥルメント・ボタンを押してインストゥルメント・モードに入り、トラック1ボタンを押してトラック1を選択します。



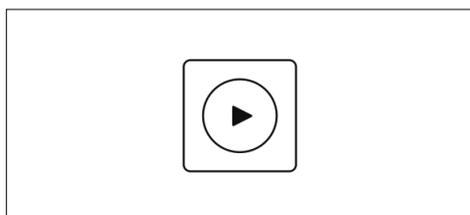
これで鍵盤がドラム音に変更されます。各鍵盤に24の異なるドラム音が割り当てられ、それぞれ異なる音を鳴らすことができます。



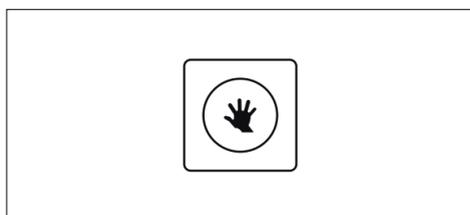
一番低い鍵盤（F、ファ）を押すと、キックドラムが選択されます。これでキックドラムのシーケンスを作成する準備ができました。OP-XYは、鍵盤でどのノートが最後に演奏されたかを常に記録しています。



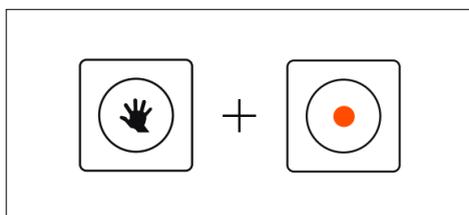
シーケンサーの1, 5, 9, 13番目のステップボタンを押すと、キックドラムのパターンが入力され、「四つ打ち」キックのパターンを作成できます。



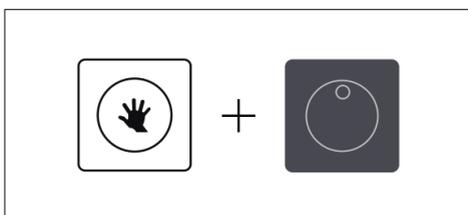
再生ボタンを押すと、入力したパターンを確認できます。再生を停めるには、停止ボタンを押します。



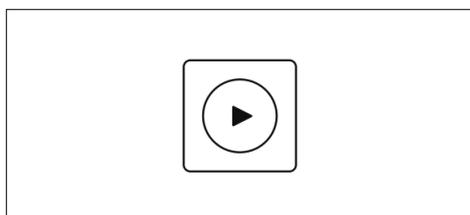
キックドラムの右隣の鍵盤（G、ソ）を押して、スネアドラムを選択します。



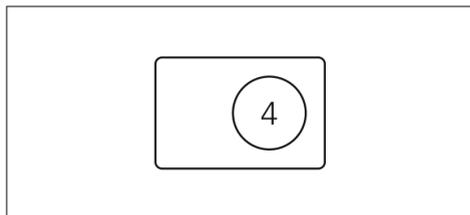
5番目と13番目のステップにスネアドラムを配置してみましょう。ただし、これらのステップにはすでにキックドラムが入力されているため、ステップボタンを直接押してスネアドラムを入力することはできません。その場合は、スネアドラムの鍵盤を押しながら録音ボタンをタップすると、鍵盤を押し続けている間、スネアドラムが入力されているステップだけが表示されます。まだスネアドラムは入力されていないため、空のシーケンスが表示されるはずですが。



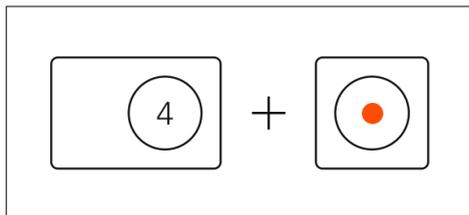
スネアドラムの鍵盤を押したまま5番目と13番目のステップボタンを押すと、スネアドラムが入力されます。これでバックビートのパターンが作成されました。入力が終わったら、鍵盤から手を離します。



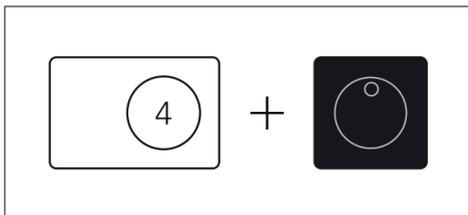
再生ボタンを押すと、入力したパターンを確認できます。再生を停めるには、停止ボタンを押します。



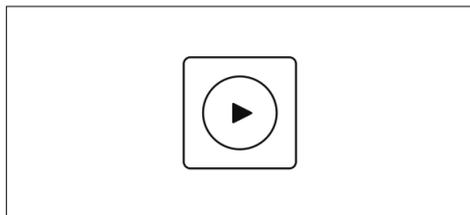
次にハイハットを入力しましょう。「C#（ド#）」の鍵盤を押してハイハットを選択します。



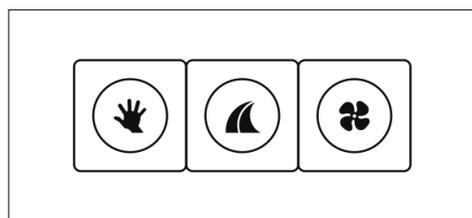
既にキックとスネアのシーケンスが入力されています。ハイハットのシーケンスのみを表示するため、ハイハットの鍵盤を押しながら録音ボタンをタップします。



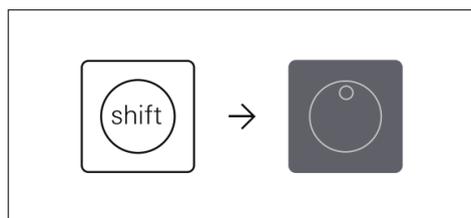
ハイハットの鍵盤を押したまま、2ステップおきにステップボタンを押します。入力が終わったら鍵盤から手を離します。



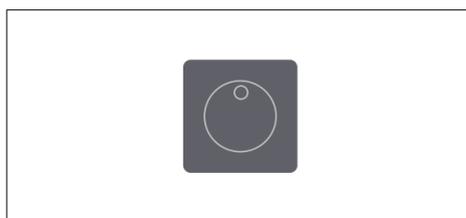
再生ボタンを押して完成したパターンを聴いてみましょう。



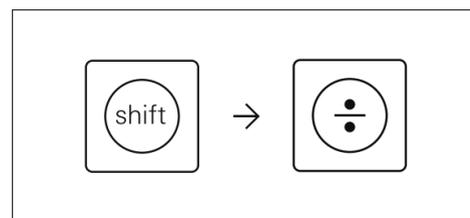
まずはシンプルなドラムビートが完成しました。次に、ステップ・コンポーネント機能を使ってパターンに変化を加えてみましょう。



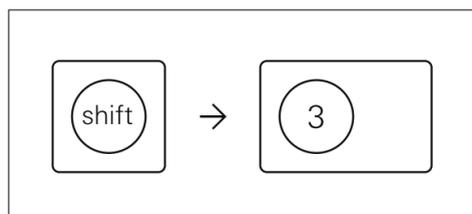
「shift」ボタンを押しながら、7番目のステップボタンを押します（このステップにはすでにハイハットが入力されているため、LEDが点灯しています）。



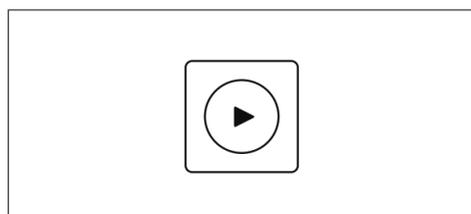
ステップLEDが点滅し、選択されたことを示します。



「shift」ボタンを押しながら最も低い「A（ラ）」の鍵盤を押します。画面に「Multiply」と表示され、この鍵盤に割り当てられているMultiply機能が選択されたことを示します。Multiplyはステップを分割して、連打のようなラチェット効果を加える機能です。

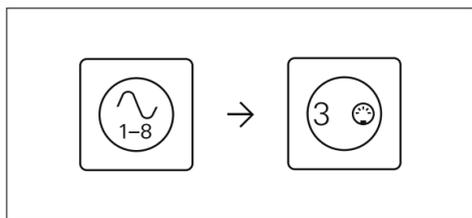


「shift」ボタンを押したまま、アクシデンタル・キー（黒鍵）「3」（A#）を押します。画面に「divide into 3 trigs」と表示され、ハイハットのステップが3つの短いステップに分割されます。

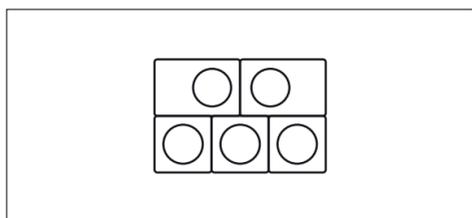


「shift」ボタンを離してからシーケンスを再生して、作成したドラムパターンを聴いてみましょう。

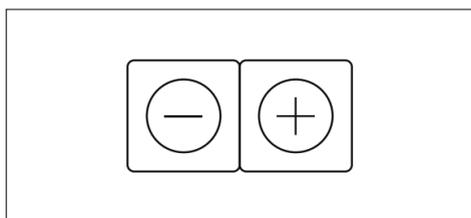
4.2 ベースラインを録音する



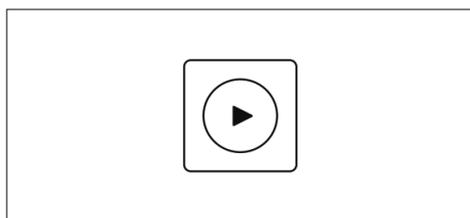
次にベースラインを追加しましょう。インストゥルメント・ボタンを押してインストゥルメント・モードに入り、トラック3ボタンを押してトラック3を選択します。



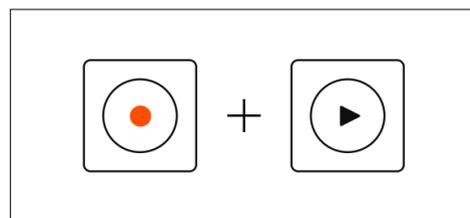
鍵盤が24音階のノートに切り替わります。



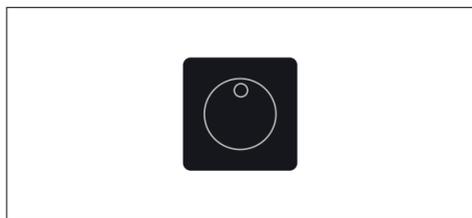
鍵盤を演奏してみましょう。オクターブは、「-」、「+」ボタンで変更できます。



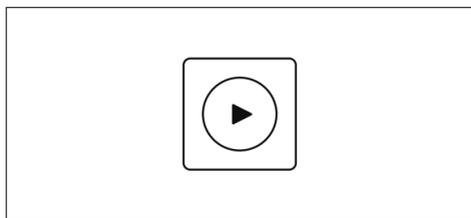
再生ボタンを押して入力済みのビートを聴きながら、ベースラインを演奏しましょう。



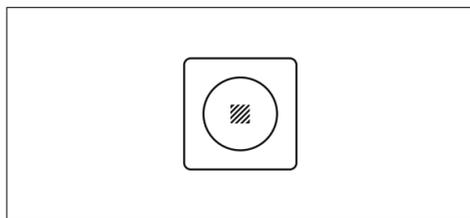
満足のいくベースラインが完成したら、さっそく録音してみましょう。録音ボタンと再生ボタンを同時に押すと、ベーストラックが録音待機状態になります。



シーケンサーの1番目のステップボタンが赤く点滅し、録音待機状態であることを知らせます。



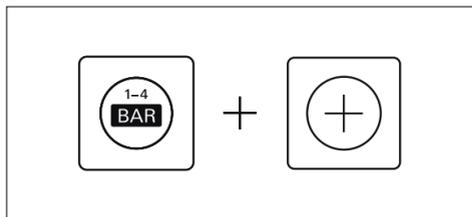
演奏を始めると、録音が自動的に開始されます。手動で開始したい場合は、再生ボタンを押してください。



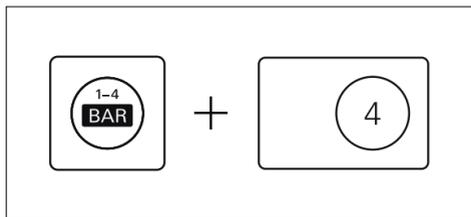
ベースラインを弾き終わったら、停止ボタンを押します。



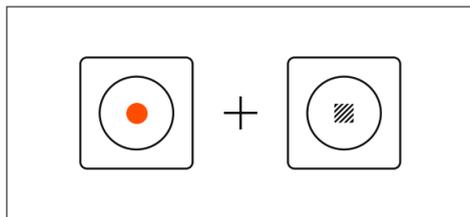
録音済みのパターンよりベースラインが長い場合は、自分の演奏が重なって録音されてしまうことに気づかずです。



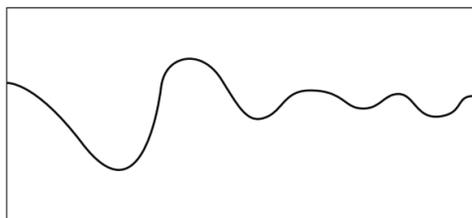
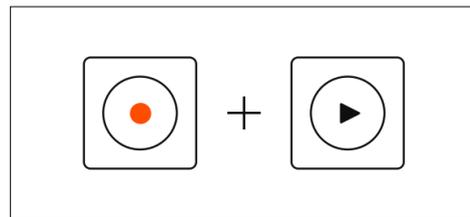
パターンの長さを延長するには、「BAR」ボタンを押しながら「+」ボタンを押します。最大3小節を追加でき、合計で4小節まで延長できます。



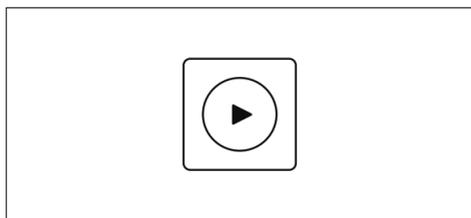
さらに長いパターンが必要な場合は、「BAR」ボタンを押しながらアクセント・キー（黒鍵）を押すと、トラックの再生速度（track scale）を拡大できます。各ステップの長さが選択した黒鍵に応じて延長され、パターン全体の長さを伸ばすことができます。



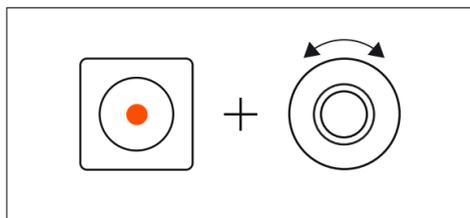
録音をやり直すには、録音ボタンと停止ボタンを同時に押し続けます。シーケンサーのすべてのステップボタンが赤く点灯すると、シーケンスが削除されます。



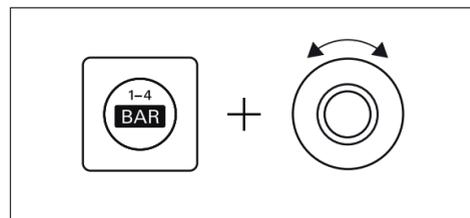
ベースラインにオートメーションを追加して、音に変化を加えてみましょう。



シーケンスを再生します。

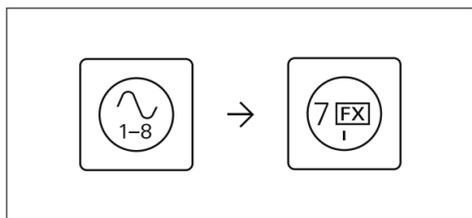


録音ボタンを押しながら付きノブを回すと、ノブの動きをリアルタイムに記録できます。

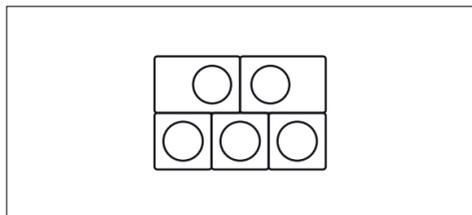


初期設定では、オートメーションの値はステップごとに変更され、連続的に変化しません。値を滑らかに変化させたい場合は、「BAR」ボタンを押しながらホワイトのノブを回します。

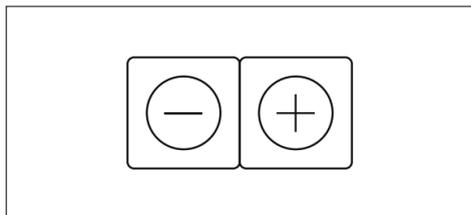
4.3 コードを追加する



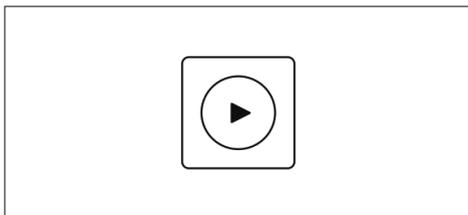
次はコードを追加してみましょう。インストゥルメント・ボタンを押してインストゥルメント・モードに入り、トラック7ボタンを押してトラック7を選択します。



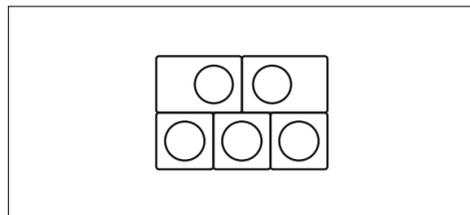
鍵盤が24音階のノートに切り替わります。



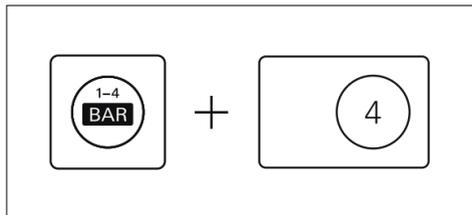
鍵盤を演奏してみましょう。オクターブは、「-」、「+」ボタンで変更できます。



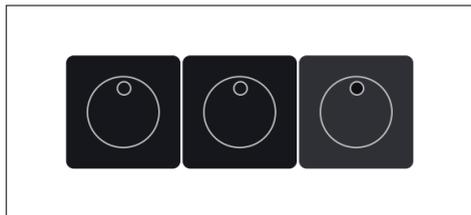
再生ボタンを押して入力済みのトラックを聴きながら、コードを乗せてみましょう。



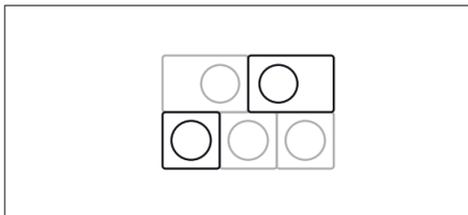
コードを追加したい位置やノートの長さを決めます。1拍目のタイミングを意識すると、シーケンスのイメージがしやすくなります。



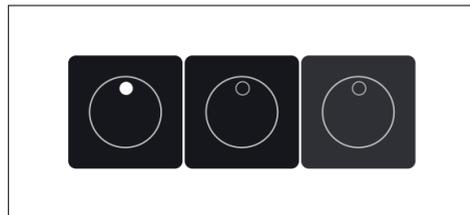
次に、コードトラックのシーケンスが遅く走るように設定してみましょう。今回は、ステップ間の時間が通常の4倍（1小節で4ステップ）となるように設定します。「BAR」ボタンを押しながら、アクセシデンタル・キー（黒鍵）「4」ボタン（C#）を押します。



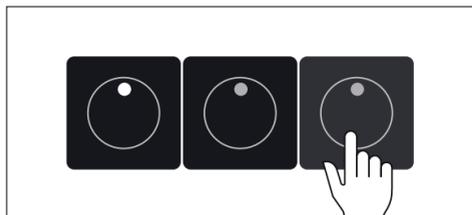
これで曲を再生すると、シーケンスの各ステップが4倍遅い速度で走ることが確認できます。コードを弾きながら、どのステップで鳴らすか当たりを付けます。



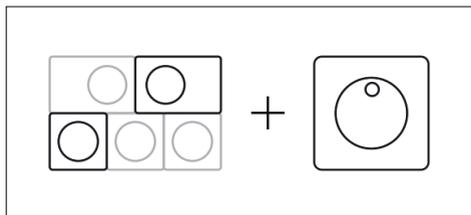
次に、コードをシーケンスに入力します。鍵盤でコードを弾き、ノートを押さえたままにします。



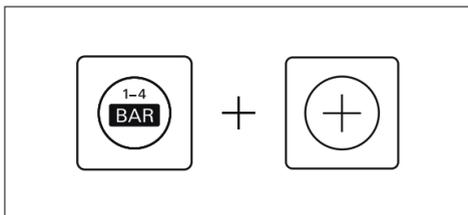
コードをトリガーしたいステップのステップボタンを押します。



複数のステップにまたがってコードを伸ばすには、入力したステップを押しながら、終わりのステップを押します。

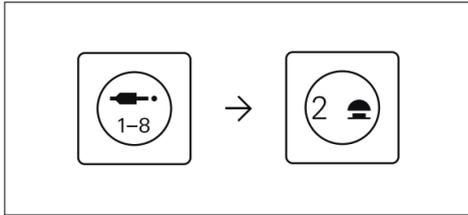


続けて次以降のコードを入力し、必要に応じて長さを調整します。

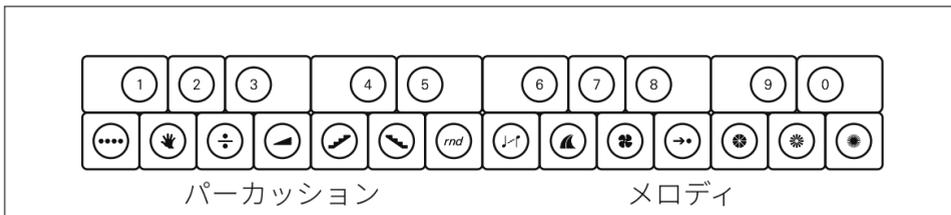


より長いシーケンスが必要な場合は、「BAR」ボタンを押しながら「+」ボタンを押して、小節を追加します。

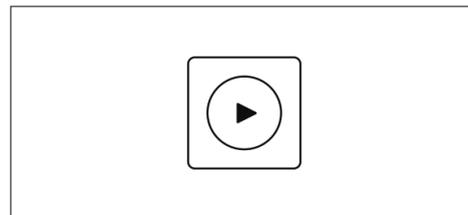
4.4 punch-in FX™を追加する



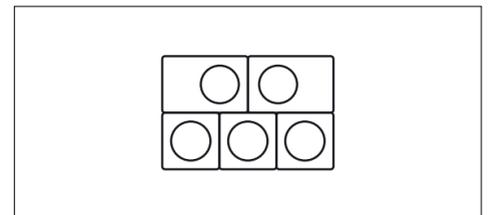
次に、punch-in FX™を追加してみましょう。AUXボタンを押してAUXモードに切り替えてから、トラック2ボタンを押してpunch-in FX™トラックを開きます。



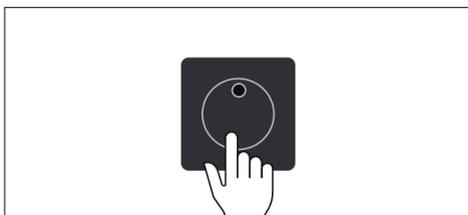
鍵盤の半分から下（左側）はパーカッション・トラック、上（右側）はメロディ・トラックに割り当てられ、各鍵盤でエフェクトを適用できます。



再生ボタンを押して、曲を再生します。

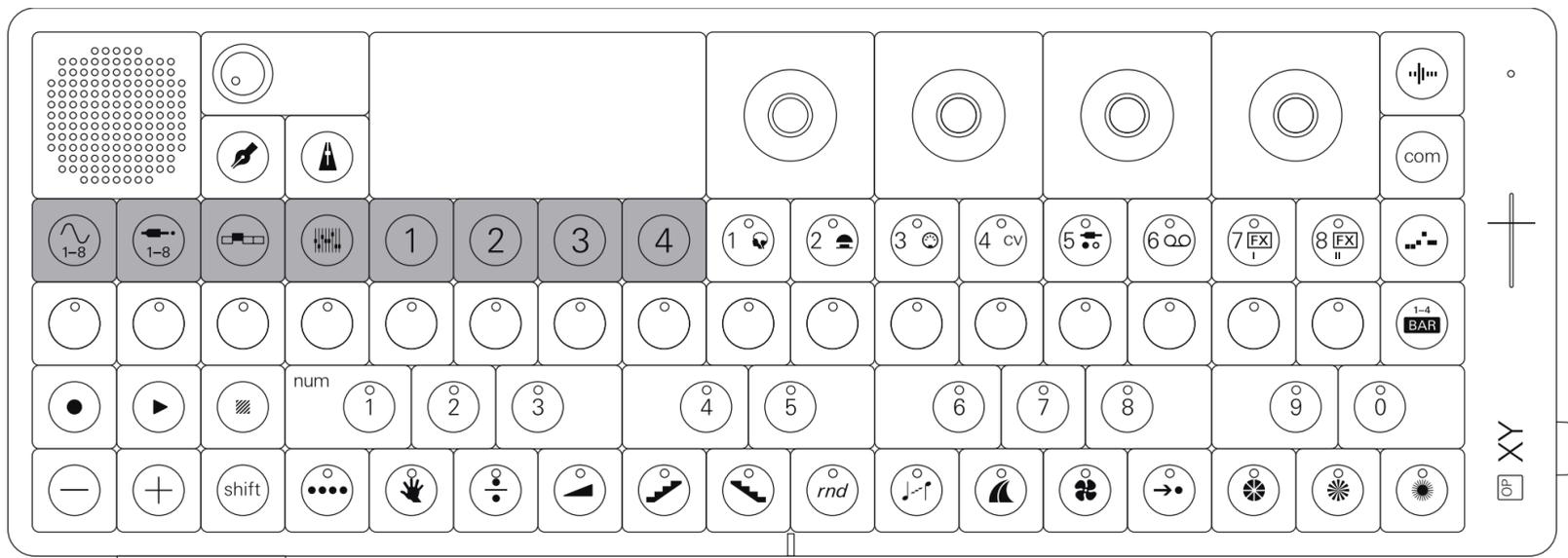


鍵盤を押している間、各鍵盤に割り当てられたpunch-in FX™が適用されます。複数の鍵盤を同時に押すことで、より効果的なエフェクトを作り出すことができます。



ノートのシーケンスと同様に、punch-in FX™でシーケンスを入力することも可能です。

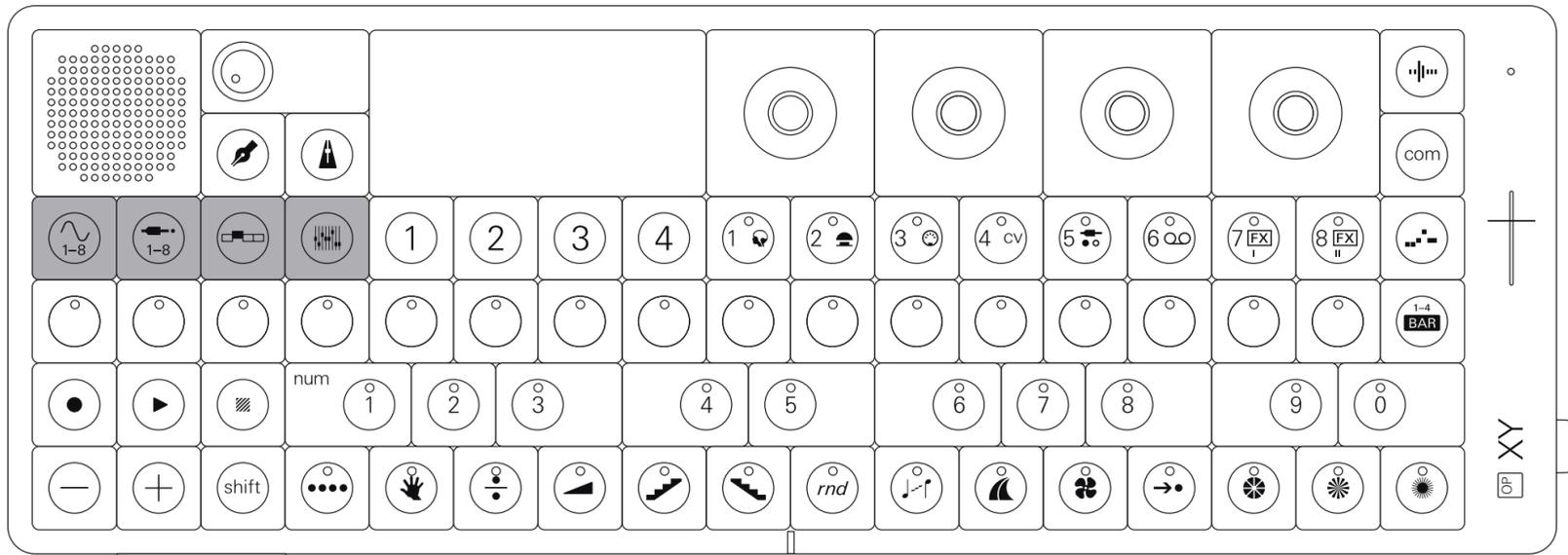
5. メインモードおよびモジュール



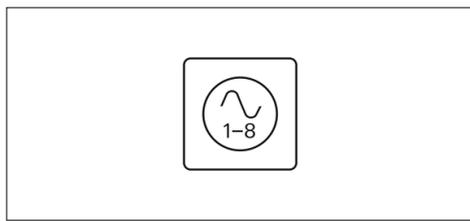
OP-XYでは、主に4つのモード（インストゥルメント、AUX、アレンジ、ミックス）で作業を行います。

楽曲制作の流れをイメージすると理解しやすいでしょう。インストゥルメント・モードは作曲、AUXモードはトランスポーズ、アレンジモードは楽曲の構成、ミックスモードはトラックのミキシングを行います。

5.1 メインモード

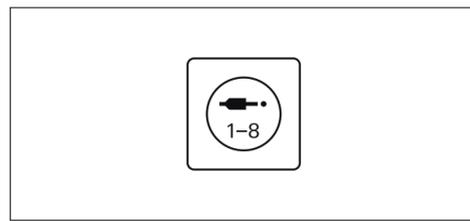


インストゥルメント AUX



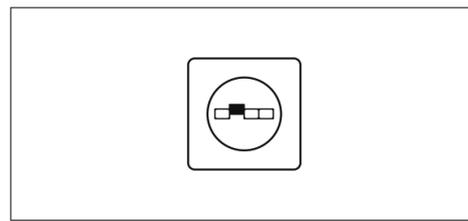
インストゥルメント・モードでは、トラックボタンを押すことで8つのインストゥルメントの選択・編集が行えます。

AUX



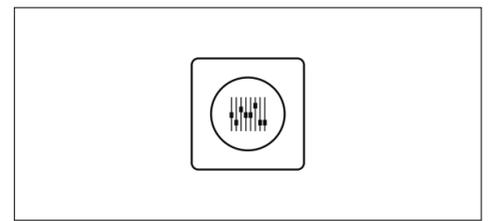
AUXモードでは、8つのトラックボタンを使って、トラックをインテリジェントにトランスポートしたり、センドエフェクトや外部入力を設定できます。punch-in FX™を演奏したり、シーケンスでコントロールすることも可能です。

アレンジ



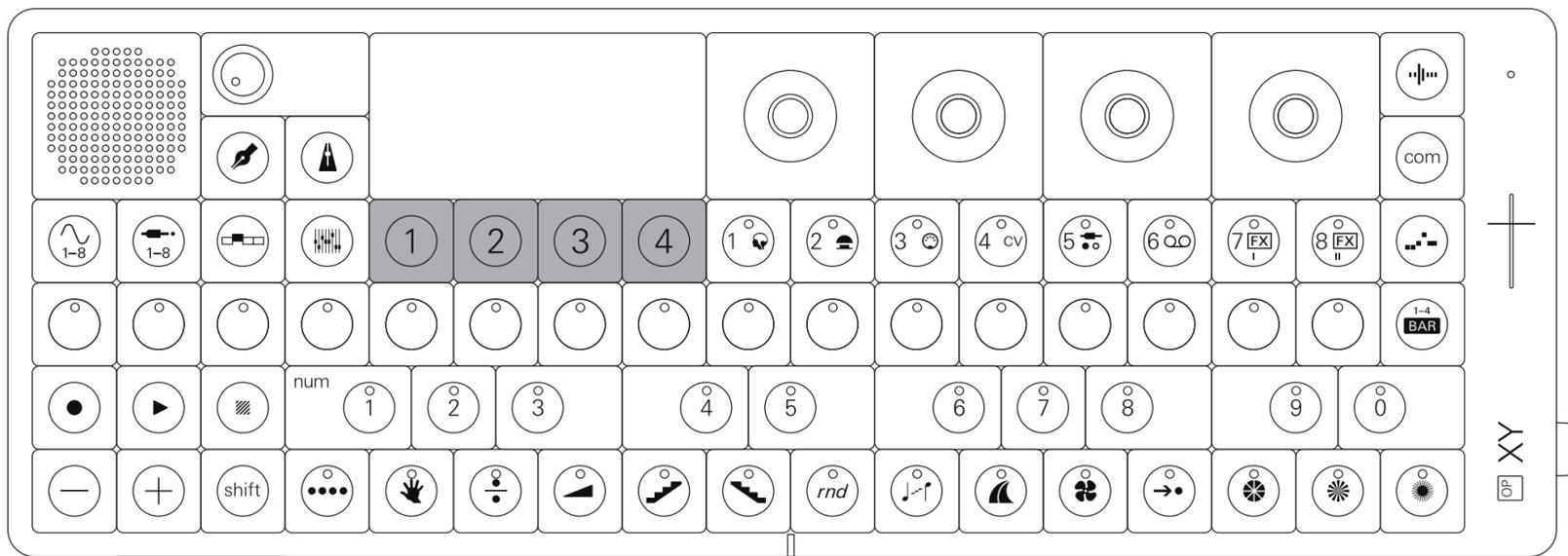
アレンジモードでは、8つのトラックで作成したパターンを組み合わせ、それらを連結して楽曲の構築が行えます。

ミックス



ミキサーモードでは、各トラックのレベルやパンニングに加えて、メインEQやマスター・コンプレッサーを設定できます。

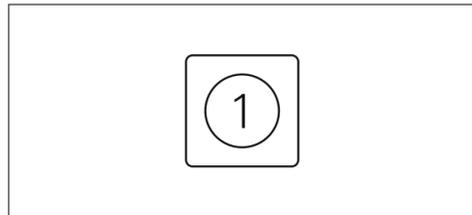
5.2 モジュール



アレンジモード以外のメインモード（インストゥルメント、AUX、ミックス）では、「モジュール」と呼ばれる4つのサブモードを利用できます。各モジュールでは、4つのノブを用いて選択中のトラックのさまざまなパラメーターを変更できます。

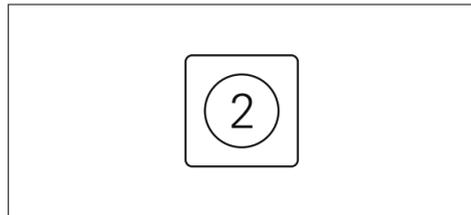
各モジュールは、ディスプレイの下にある4つのボタンで切り替えられます。追加のパラメーターがある場合は、「shift」ボタンを押しながらモジュールボタンを押すことで、これらのパラメーターにアクセスできます。

M1



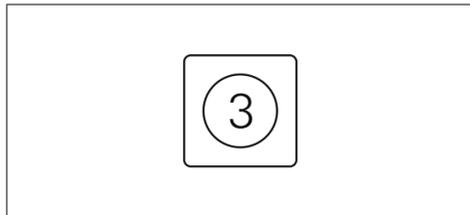
「1」と記載されるボタンは、M1ボタンと呼びます。

M2



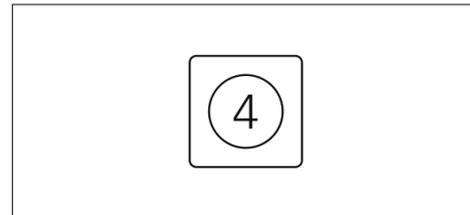
「2」と記載されるボタンは、M2ボタンと呼びます。

M3



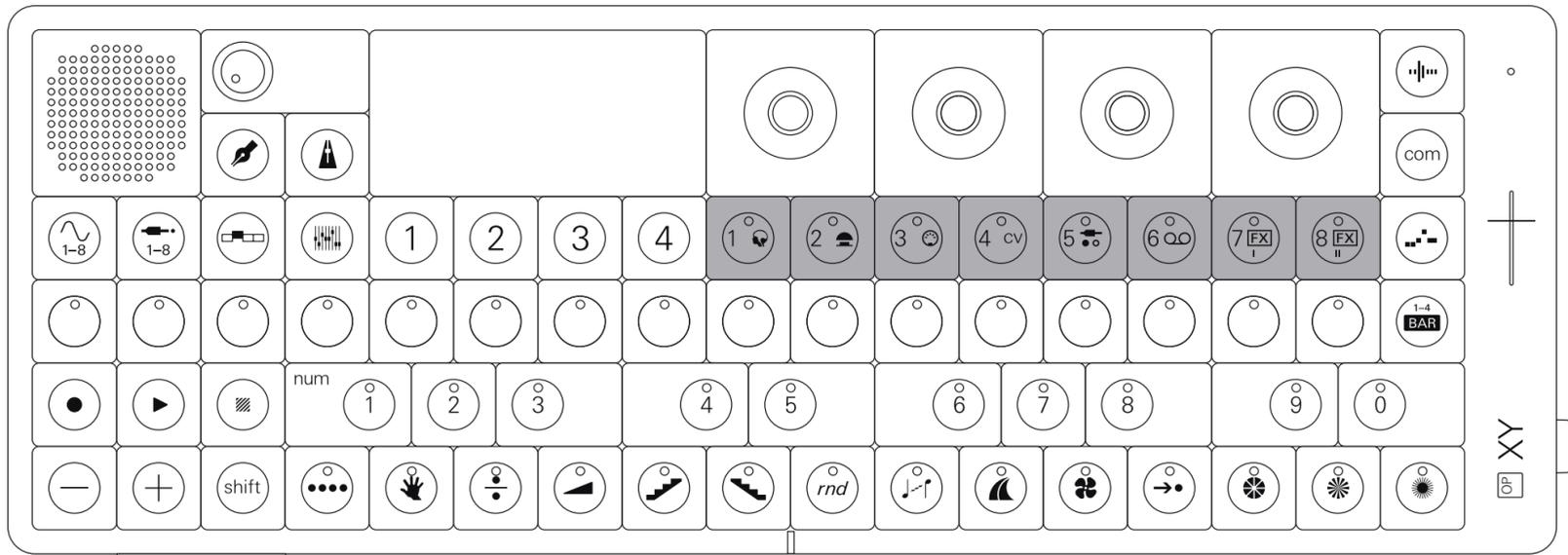
「3」と記載されるボタンは、M3ボタンと呼びます。

M4



「4」と記載されるボタンは、M4ボタンと呼びます。

6.トラックボタン



OP-XYでは、インストゥルメント・トラックとAUXトラックでシーケンスを作成できます。シーケンスの入力、編集、アレンジ、ミックスを行うトラックは、エンコーダー下の8つのトラックボタンで選択します。

6.1 トラックボタンを使用する

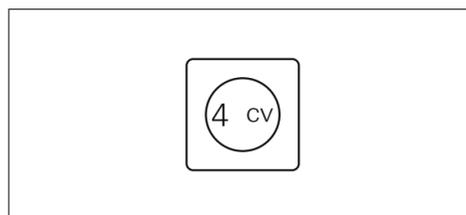
アクティブ・トラック



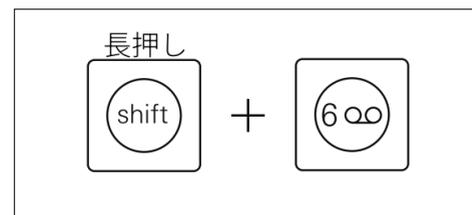
「アクティブ・トラック」とは、現在シーケンスの入力・編集・アレンジを行っているトラックのことを指します。アクティブなトラックはトラックボタンの点灯で確認でき、インストゥルメント・トラックは白、AUXトラックは赤に点灯します。

各トラックボタンに記載されている数字はインストゥルメント・トラックのトラック番号を、アイコンはAUXトラックの内容を表します。

トラックの切り替え プリセット

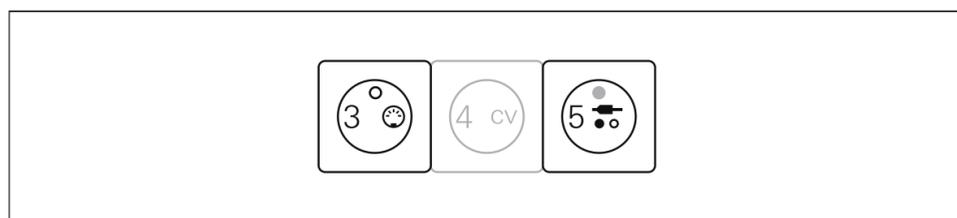


目的のトラックボタンを押すことで、シーケンスの入力・編集、またはアレンジを行うトラックを切り替えることができます。



「shift」ボタンを押しながら任意のトラックボタンを押すと、そのトラックのプリセットを選択できます。自分でプリセットを作成することも可能です。

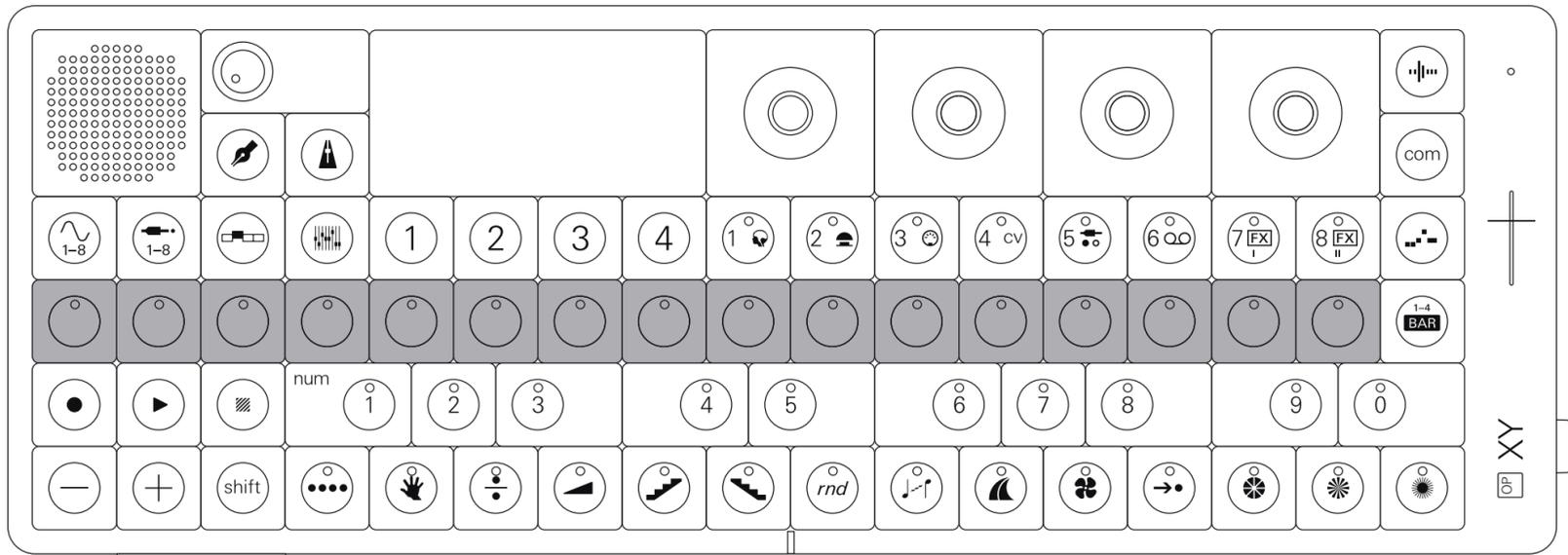
6.2 トラックをリンクする



OP-XYでは、最大4つのトラックをリンクできます。複数のサウンドを1つのトラックのシーケンスや演奏でトリガーできる便利な機能です。トラックをリンクするには、トラックボタンを押しながら、リンクしたいトラックのトラックボタンを押します。

最初にトラックボタンを押したトラックが、リンクされたすべてのトラックをコントロールします。リンクされたトラックも、通常通り個別に演奏可能です。

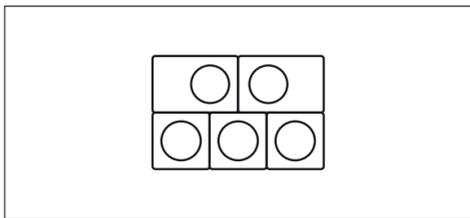
7. シーケンサー



ステップ・シーケンサーは、本体中央を横切るように一列に配置されています。OP-XYの中核となる機能で、サウンドやノートのタイミングを記録するグリッドとして動作します。

7.1 ステップ・シーケンスを入力する

ノートを選択



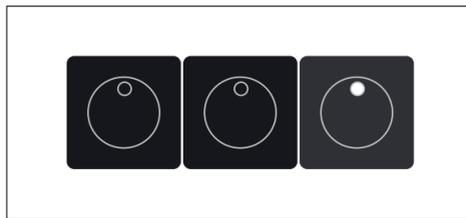
鍵盤を押して、シーケンスに記録したいノートまたはサウンドを選択します。

ノート保持機能



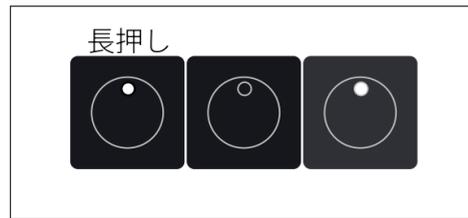
OP-XYは、鍵盤でどのノートやサウンドが演奏されたかを常に記録しています。ステップボタンを押すと、直前に演奏されたノートがステップに入力されます。

シーケンスの入力



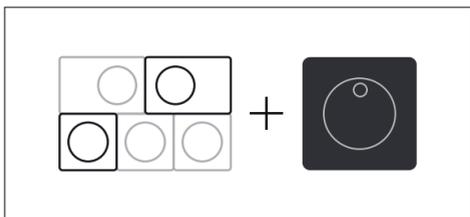
シーケンスが入力されたステップは、ボタンLEDが点灯します。

ノートを確認

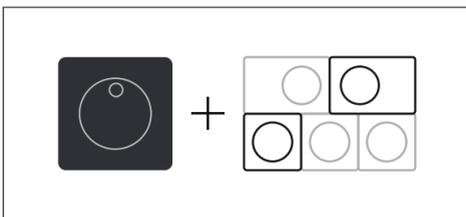


ステップにどのノートが記録されているかを確認するには、目的のステップボタンを長押しします。該当する鍵盤のノートが点灯し、記録されたノートを確認できます。

コードのシーケンス

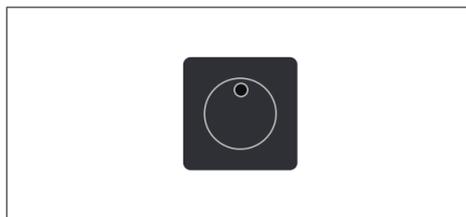


複数のノートやコードをステップに記録するには、ノートまたはコードを押さえたまま、記録したいステップを押します。



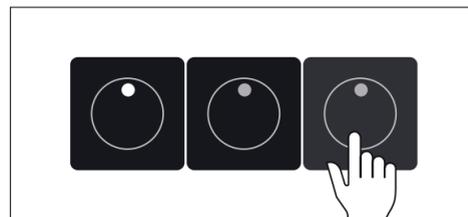
または、目的のステップを押したまま、記録したいノートを演奏します。

ステップを編集



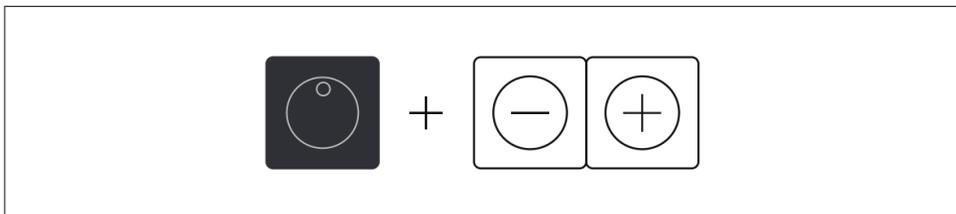
ノートやサウンドをステップに追加・削除するには、ステップを押しながら、目的のノートを押します。

ノートを延長



ノートやコードの長さ（音価）を伸ばすには、ノートが記録されているステップを押しながら別のステップを押します。これで、2番目に押されたステップまでノートが延長されます。

ステップのナッジ (発音タイミングの調整)

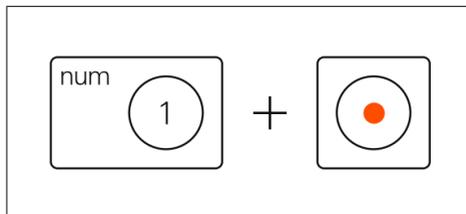


ステップをナッジ（発音タイミングを前後に調整）したい場合は、目的のステップを押しながら「-」または「+」ボタンを押します。

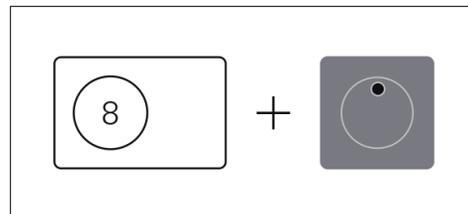
「-」または「+」を押すとタイミングを微調整できます。押し続けると、連続的により速く調整できます。

ステップをナッジすると、等間隔のグリッドから外れたタイミングでノートをトリガーできます。ナッジは、クオンタイズが「100」に設定されている場合は適用されません。クオンタイズの詳細については、後述の「クオンタイズ」の解説ををご参照ください。

特定のシーケンスのみを表示・編集

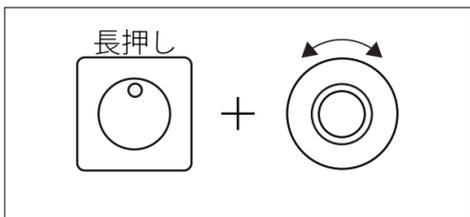


特定のサウンドやノートのシーケンスのみを表示・編集するには、鍵盤でそのノートを押しながら録音ボタンをタップ（押して離す）します。これにより、目的のサウンドやノートが記録されているステップのみが点灯します。複数のサウンドが同じステップに入力されること多いドラムのシーケンス作成に便利な機能です。

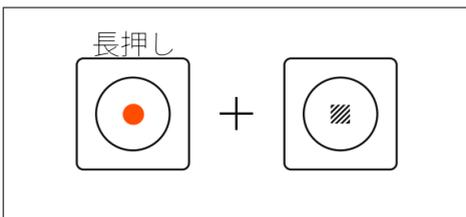


または、ノートを押したまま目的のステップを押すと、そのノートのステップ編集モードに直接入ることができます。

パラメーターロック クリア

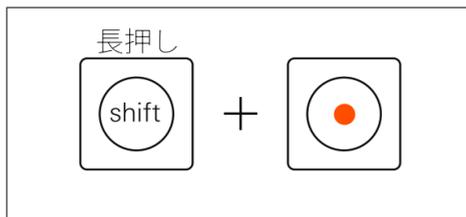


ステップを押しながらノブを回すと、変更したパラメーター値をそのステップに記録できます（パラメーターロック機能）。シーケンスを再生すると、そのステップのみが記録されたパラメーター値でトリガーされます。各モジュール（M1～M4）のすべてのパラメーターに、パラメーターロックを適用できます（プレイヤーは除く）。



選択中のトラックに含まれるすべての内容を消去するには、すべてのステップボタンが赤く点灯するまで、録音ボタンと停止ボタンを同時に押し続けます。

アンドウ (直前の操作の取り消し)



操作を取り消したい場合は、OP-XYの「shift」ボタンと録音ボタンを押すことで、直前の操作を取り消すことができます。アンドウは一部の操作にのみ有効で、1段階のみ遡ることができます。

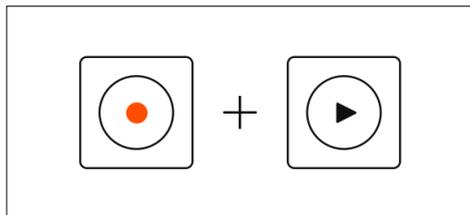
ステップをコピー



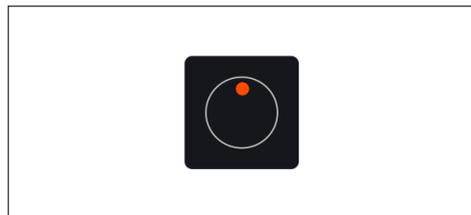
ステップボタンを押し続けると、そのステップに記録されたノートやパラメーターロック、ステップ・コンポーネントをコピーできます。手を離して空のステップを押すと、コピーした内容がペーストされます。

7.2 ライブ録音

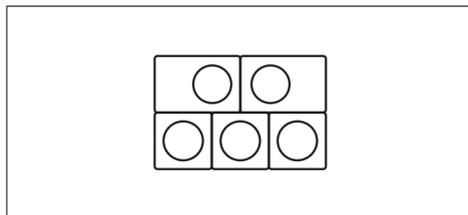
ライブ録音



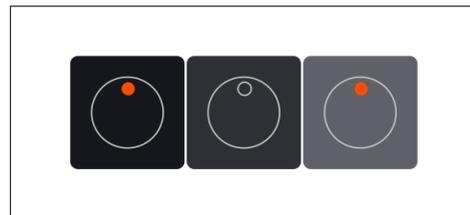
OP-XYでは、さまざまな方法でパターンを録音できます。演奏をリアルタイム録音するには、録音ボタンを押しながら再生ボタンを押します。



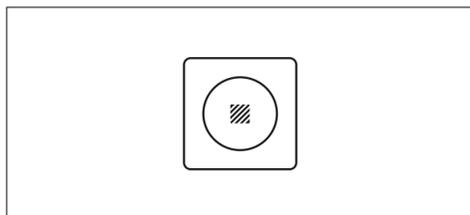
ステップ1のボタンが赤く点滅し、録音待機状態になります。



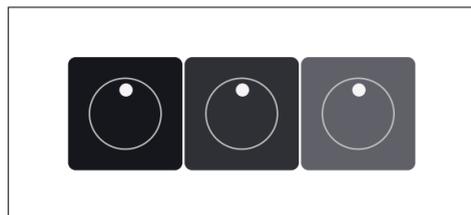
鍵盤で演奏を開始すると、シーケンサーが自動的にスタートし、演奏したノートが記録されます。



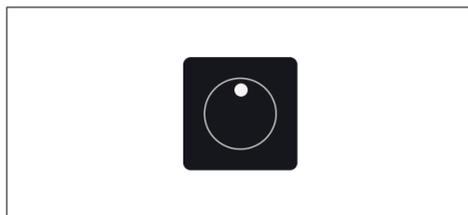
ノートが記録されたステップは、LEDが赤く点灯します。



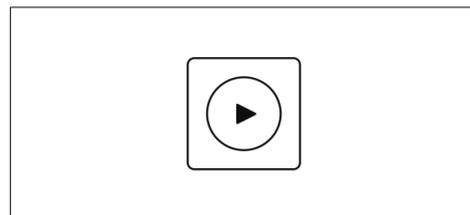
録音が完了したら停止ボタンを押します。



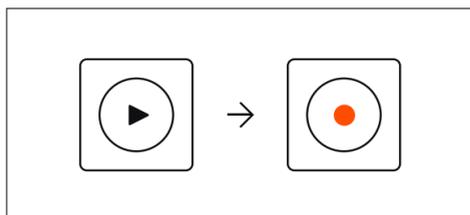
ノートが記録されたステップは、LEDの点灯が赤色から白色に切り替わります。



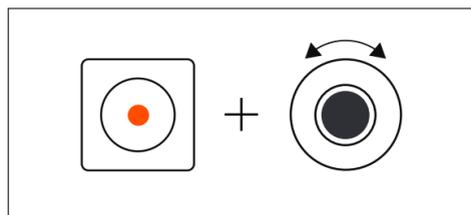
ステップボタンを長押しすると、そのステップに記録された内容を確認できます。長押ししたまま鍵盤を弾くことで、ノートを追加・削除できます。



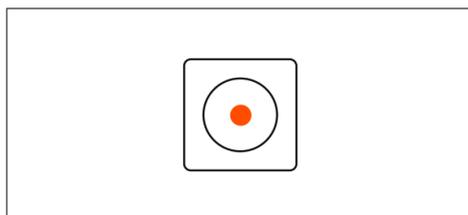
再生ボタンを押して曲を確認します。



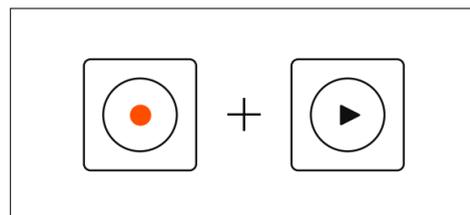
曲を再生中に録音ボタンを押したまま鍵盤を演奏すると、演奏をリアルタイムで録音することができます。



再生中に録音ボタンを押しながらノブを回すと、パラメーターのオートメーションを記録できます。初期設定では、オートメーションはステップごとに記録されるため、値は段階的に変化します。値を滑らかに変化させたい場合は、「BAR」ボタンを押しながらホワイトのノブを回します。



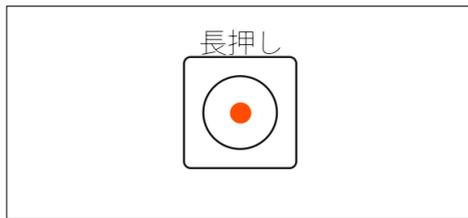
録音ボタンを離すと録音が停止し、曲の再生が継続されます。



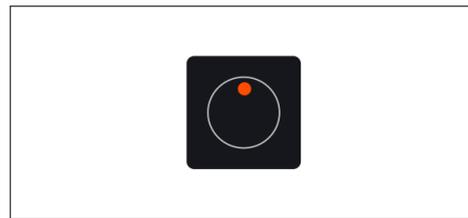
曲の再生中に録音ボタンを押しながら再生ボタンを押すと、録音ボタンを押し続けずに録音モードが有効になります。両手で演奏を記録したい場合などに便利です。

7.3 ステップ録音

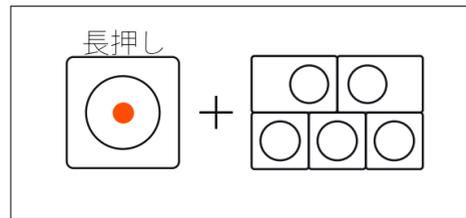
ステップ録音



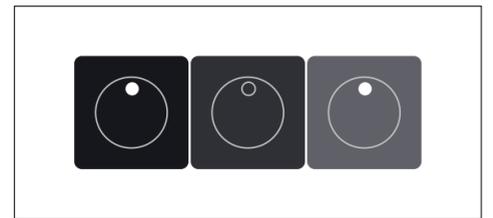
ステップ録音は、シーケンサーを止めたまま各ステップにノートを素早く入力できる録音方法です。ステップ録音を開始するには、シーケンサーが停止した状態で録音ボタンを押し続けます。



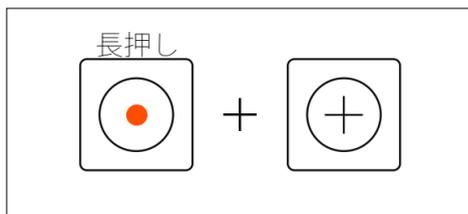
ステップ1のボタンが赤く点灯し、録音待機状態であることを示します。



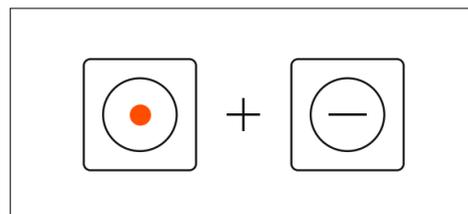
録音ボタンを押したまま鍵盤を演奏すると、ステップ1にノートが入力されます。



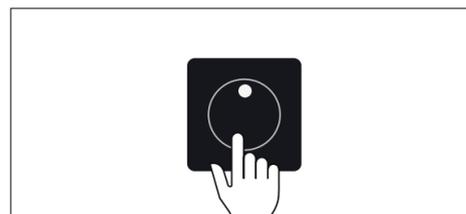
鍵盤を押すたびに各ステップに順番にノートが入力され、LEDが白く点灯します。



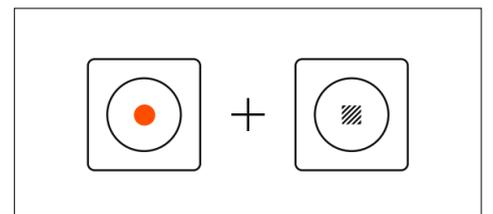
入力するステップを1つ飛ばしたい場合は、録音ボタンを押したまま「+」ボタンを押します。次のステップが赤く点灯し、録音位置が次に移動したことを示します。



入力するステップを1つ戻したい場合は、録音ボタンを押したまま「-」ボタンを押します。前のステップが赤く点灯し、録音位置が前に移動したことを示します。前のステップにノートが記録されている場合は、そのノートが再生され、対応する鍵盤が点灯します。



誤って入力したステップを削除したい場合は、そのステップのボタンを押すだけで削除できます。



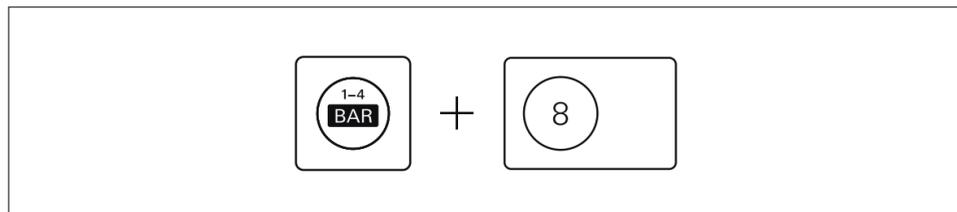
選択中のトラックに含まれるすべての内容を消去するには、すべてのステップボタンが赤く点灯するまで、録音ボタンと停止ボタンを同時に押し続けます。

7.4 「BAR」 ボタンでシーケンスを延長する

「BAR」 ボタン

ステップ・シーケンサーのステップボタンの右端には、「BAR」ボタンがあります。このボタンを使うと、シーケンスの延長、ノートの長さ調整、クオンタイズやグルーヴの適用、オートメーションのスムーズ化などを設定でき、より長く複雑なシーケンスを作成できます。

トラックのスケールを変更する

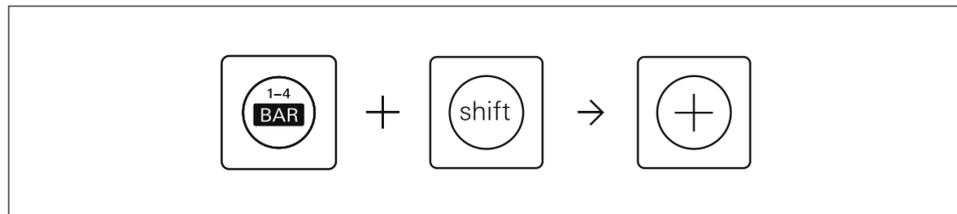


「BAR」ボタンを押しながらアクセシブル・キー（黒鍵）を押すと、トラックのスケール（再生速度）を変更できます。スケールを変更すると、1ステップの長さ（時間）を変更できます。トラックごとに個別に設定可能です。

設定可能なスケール値：

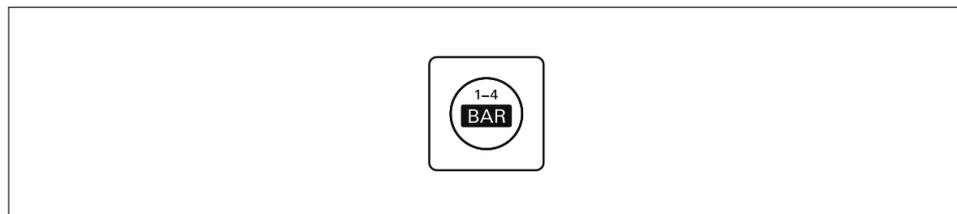
1、2、3、4、6、8、16、1/2

小節を複製する



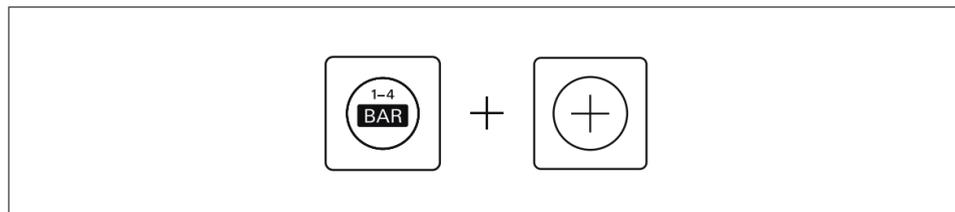
「BAR」ボタンと「shift」ボタンを押したまま「+」ボタンを押すと、現在の小節を複製できます。2小節のパターンは、1小節目が3小節目に、2小節目が4小節目に複製されます。

小節を切り替える



「BAR」ボタンを押すと、ステップに表示する小節を切り替えることができます。再生中や録音中でも、選択した小節が表示されたままになるため、シーケンスの編集に集中できます。

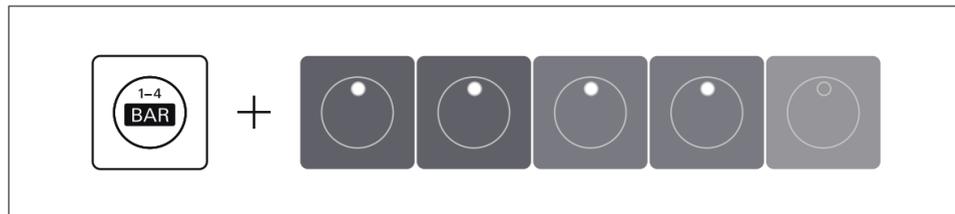
小節を追加する



「BAR」ボタンを押したまま「+」ボタンを押すと小節が追加され、「-」を押すと小節を削除できます。この操作で、シーケンスで利用できるステップ数を変更できます。

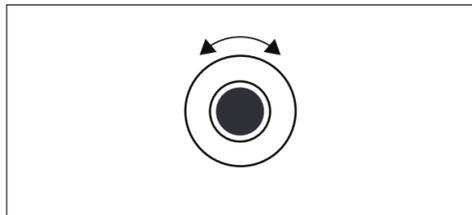
最大4小節まで追加可能です。トラックのスケールと組み合わせることで、最大64小節（16分音符1024ステップ、4小節目）のパターンを作成できます。

シーケンスの長さを変更する



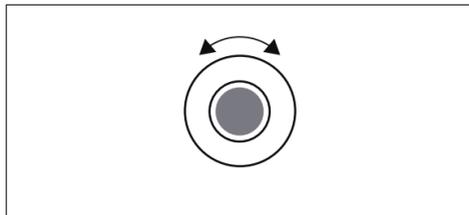
「BAR」ボタンを押しながらシーケンサーのステップを押すと、パターンの長さをステップ単位で変更できます。複数小節のシーケンスでは、最終小節の長さのみが変更され、それ以外の小節はフルレングスとなります。

quant (クオンタイズ)



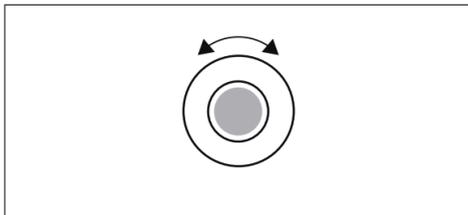
ダークグレーのノブを回すと、トラックのクオンタイズを調整できます。現在のトラックにリアルタイム録音されるノートのタイミングを調整できる機能です。クオンタイズが「100」に設定されていると、ノートのナッジ（発音タイミングの微調整）機能が無効になります。

length (レングス)



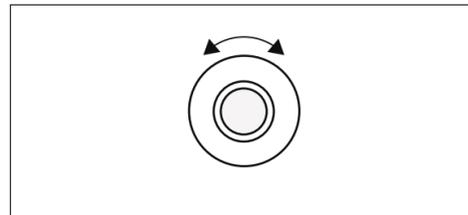
ミディアムグレーのノブを回すと、ステップに入力されたノートの長さ（音価）を調整できます。この設定は、ライブ録音されたノートや、個別に長さが変更されたノートには適用されません。

groove (グルーヴ)



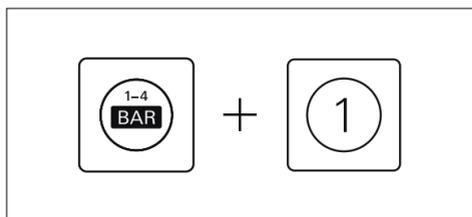
ライトグレーのノブを回すと、現在のトラックに適用されるグルーヴを調整できます。テンポ画面にて、グルーヴのスタイルを選択可能です。

shape (シェイプ)

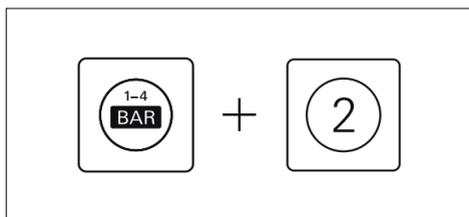


ホワイトのノブを回すと、パラメーターロックのステップ間の変化を滑らかに調整できます。初期設定では、パラメーターロックおよびオートメーションは滑らかに変化しません。

ノートを削除する

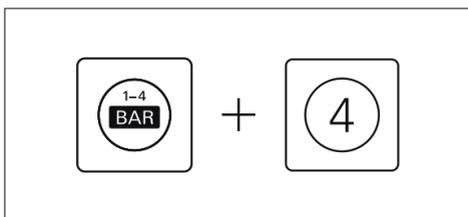


「BAR」ボタンを押しながらM1ボタンを押すと、ノートがクリアされます。ノートのみが削除され、パラメーターロックは削除されません。

パラメーターを
消去する

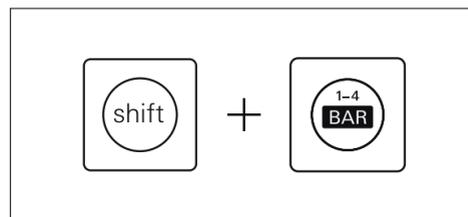
「BAR」ボタンを押しながらM2を押すと、パラメーターロックが削除されます。パラメーターロックのみが削除され、ノートは削除されません。

すべてを削除する



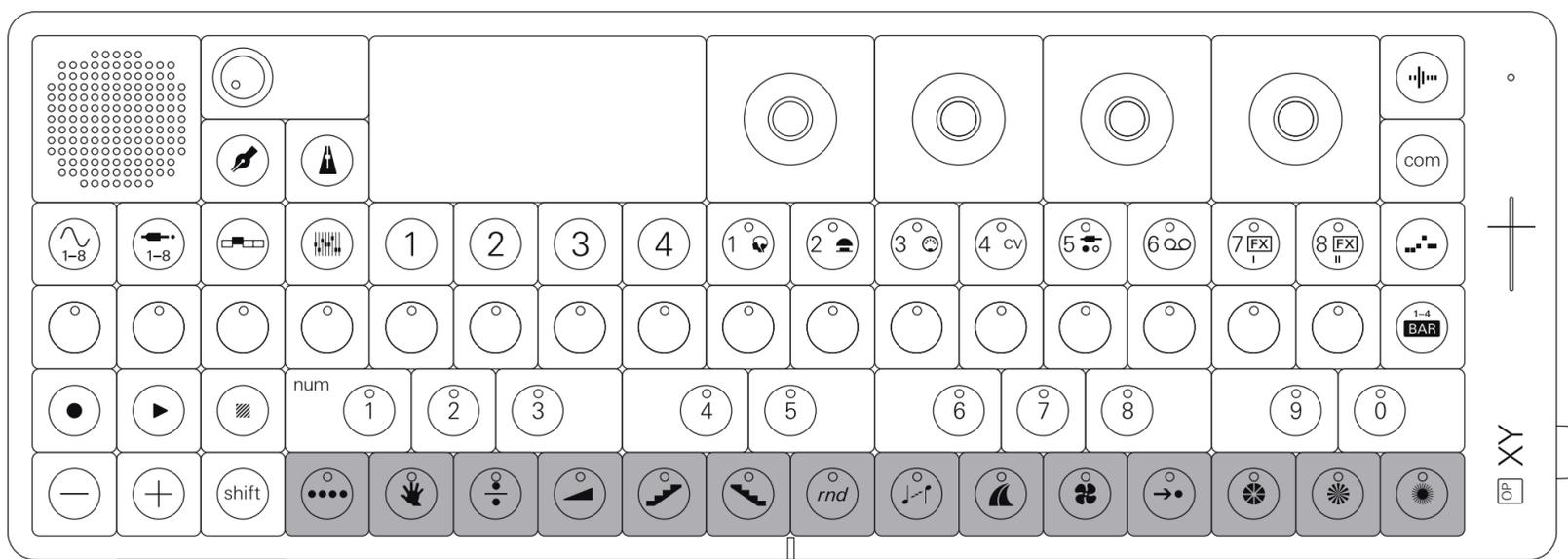
「BAR」ボタンを押しながらM4を押すと、現在のパターンからすべてのノートとパラメーターロックが削除されます。

BAR画面のロック



「shift」ボタンを押しながら「BAR」ボタンを押すと、「BAR」ボタンを押し続けた状態になります。再び「BAR」ボタンを押すまで、ディスプレイにBARページが表示され続けます。

8. ステップ・コンポーネント



OP-XYには、「ステップ・コンポーネント」と呼ばれる強力なシーケンス機能が搭載されています。

ステップ・コンポーネントを使うと、指定したステップにバリエーションを追加でき、ユニークなパターンを素早く作成できます。シーケンサーの可能性を広げる優れた機能です。

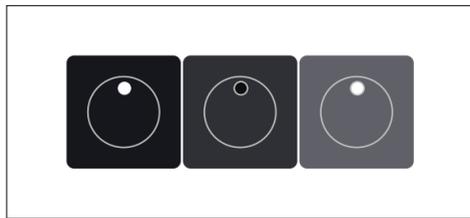
8.1 ステップ・コンポーネントとは？

ステップ・コンポーネントは、シーケンサーの任意のステップに変化を適用します。ピッチのランダムイズからベンド、ステップのスキップ、ステップの倍化まで、さまざまな変化を加えることができます。

ステップ・コンポーネントを活用することで、インスピレーションを瞬時に形にでき、初心者でもプロ並みのシーケンスを作成できます。

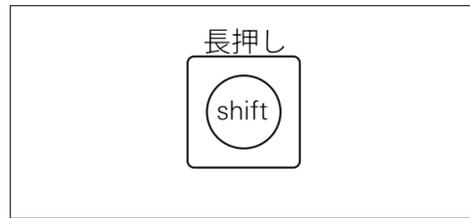
8.2 ステップ・コンポーネントを追加する

シーケンスを作成



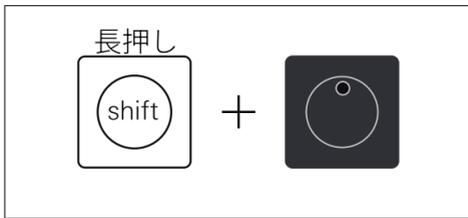
基本となるシーケンスを作成します。

「shift」ボタンを長押し



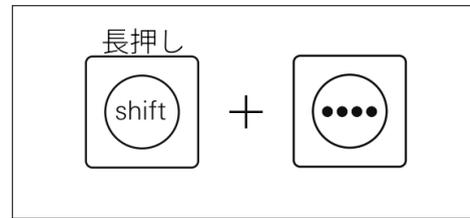
「shift」ボタンを長押しします。ノートが記録されているステップが薄く点灯し、そのステップにステップ・コンポーネントが追加されていないことを示します。

ステップを選択



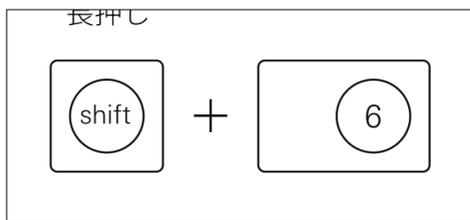
「shift」ボタンを押しながら、ステップ・コンポーネントを追加したいステップを押します。ステップが点滅し、選択されたことを示します。

ステップ・コンポーネントを選択



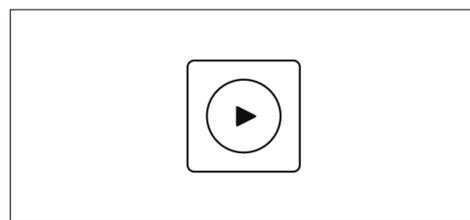
「shift」ボタンを押したまま、ナチュラルキー（ステップ・コンポーネントのアイコンが印刷されたボタン）のいずれかを押します。各ボタンには異なるステップ・コンポーネントが割り当てられており、印刷されたアイコンでその内容を確認できます。

調整



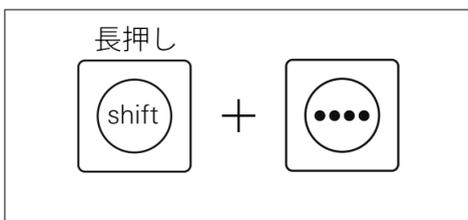
ステップ・コンポーネントを選択したら、「shift」ボタンを押したままアクセシブル・キー（黒鍵、1～0の数字ボタン）を押して、ステップ・コンポーネントの値を選択します。値のパラメーターは各ステップ・コンポーネントに応じて異なり、ディスプレイで確認できます。

再生して確認

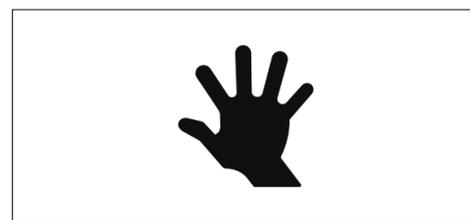


「shift」ボタンを離します。これでステップ・コンポーネントが追加されました。再生ボタンを押して、選択したステップにどんな変化が起きるか聴いてみましょう。

ステップ・コンポーネントを消去

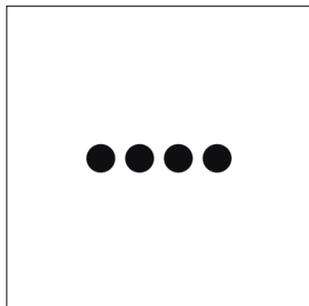


ステップ・コンポーネントを削除したい場合は、「shift」ボタンを押したままステップを再度選択し、削除したいステップ・コンポーネントのナチュラルキーを押します。



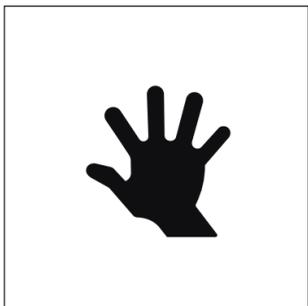
各ステップには、14種類すべてのステップ・コンポーネントを組み合わせることで適用できます。組み合わせによってどのようなパターンが生まれるか試してみましょう。

8.3 ステップ・コンポーネントの種類は？



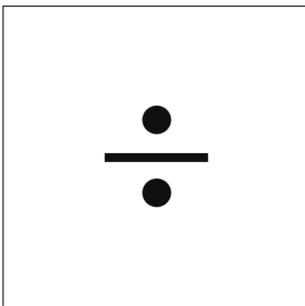
pulse (パルス)

シーケンスを進めずに、指定した回数ステップを繰り返します。アクセシブル・キー（黒鍵）で、繰り返しの回数を選択します。



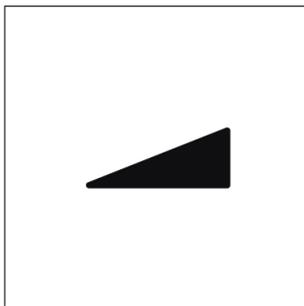
hold (ホールド)

指定したステップ数だけ、シーケンスの動きを止めます。アクセシブル・キー（黒鍵）で、シーケンスの動きを止める回数を選択します。



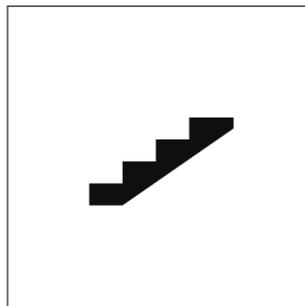
multiply (マルチプライ)

次のステップに進むまでの間に、指定した回数トリガーを繰り返します。ハイハットのラチェットなどに最適です。アクセシブル・キー（黒鍵）で、トリガーの数を指定します。



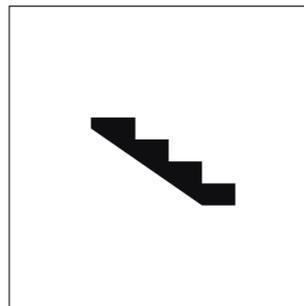
velocity (ベロシティ)

ステップのベロシティを、指定した値に設定します。アクセシブル・キー（黒鍵）で、ベロシティ値を指定します。



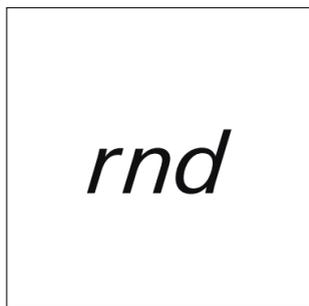
ramp up (ランプアップ)

指定したステップのノート、選択中のスケールに沿って1段ずつ上昇させます。ステップがトリガーされるたびに、ノートは指定した間隔を1段階上昇します。アクセシブル・キー（黒鍵）で、変化する音程の間隔を指定します。



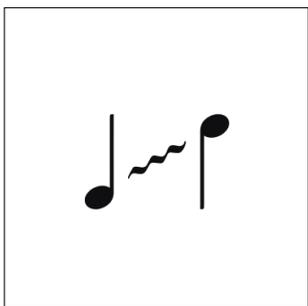
ramp down (ランプダウン)

指定したステップのノート、選択中のスケールに沿って1段ずつ下降させます。ステップがトリガーされるたびに、ノートは指定した間隔を1段階下降します。アクセシブル・キー（黒鍵）で、変化する音程の間隔を指定します。



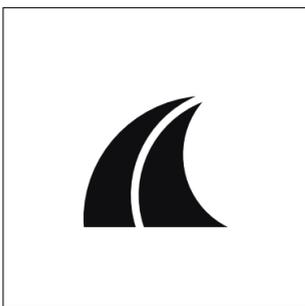
random (ランダム)

選択したステップのノートを、現在のスケール内でランダムに変更します。アクセシブル・キー（黒鍵）で、生成されるノートの範囲を指定します。



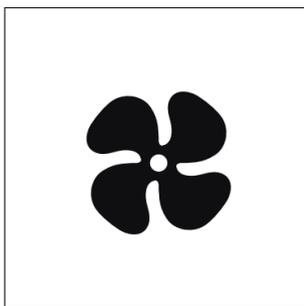
portamento (ポルタメント)

ポルタメントは、指定したステップにポルタメント効果を適用します。アクセシブル・キー（黒鍵）で、ポルタメントの速度を指定します。



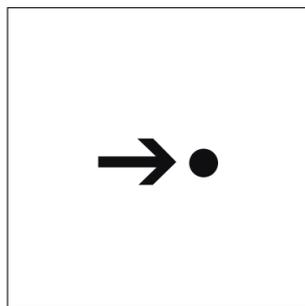
bend (バンド)

指定したステップにピッチバンド効果を適用します。アクセシブル・キー（黒鍵）で、さまざまなバンドパターンを選択できます。実際に試して効果を確認してみましょう。



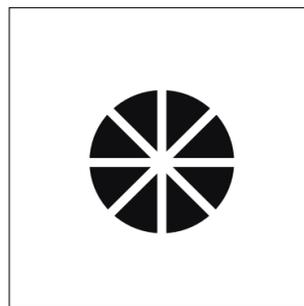
tonality (トナーリティ)

指定したステップを、一定間隔でトランスポートします。アクセシブル・キー（黒鍵）で、トランスポートの間隔を指定します。



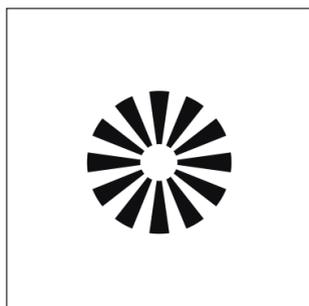
jump (ジャンプ)

指定したステップから任意のステップへジャンプします。アクセシブル・キー（黒鍵）で、移動先のステップを指定します。



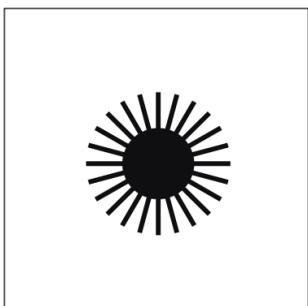
parameter (パラメーターロックのスキップ)

指定した回数ごとにパラメーターロックを有効にします。数回に1回だけ効果を加えたい場合に便利です。



component (ステップコンポーネントのスキップ)

指定した回数ごとに1回だけステップ・コンポーネントを有効にします。アクセシブル・キー（黒鍵）で、繰り返しの回数を選択します。



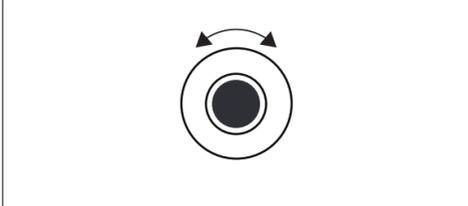
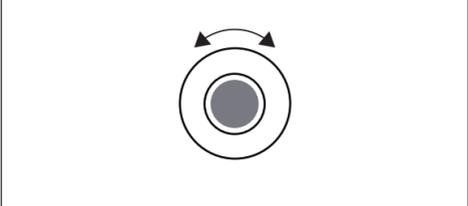
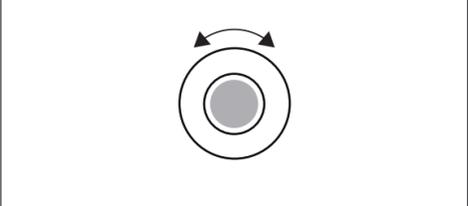
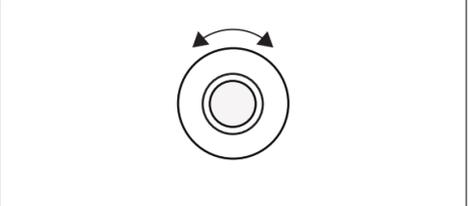
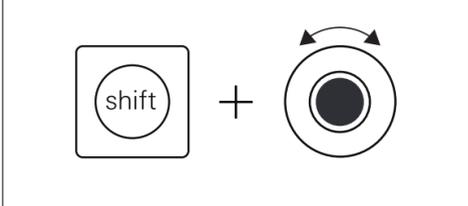
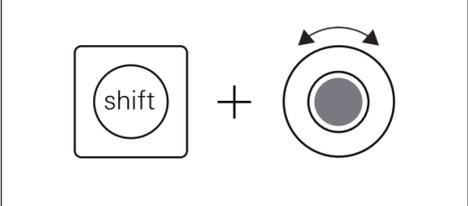
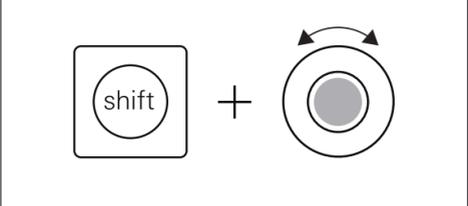
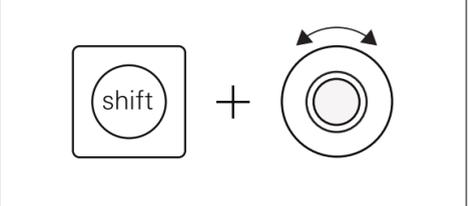
trigger (トリガーのスキップ)

指定した回数ごとに1回だけステップをトリガーします。数回のループごとにパターンに変化を付けたい場合に最適です。

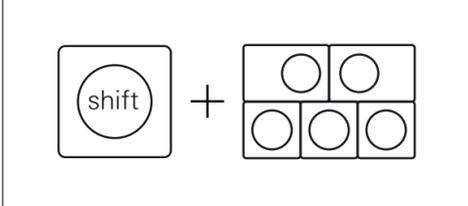
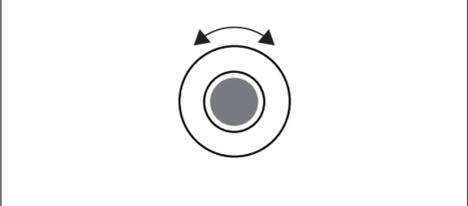
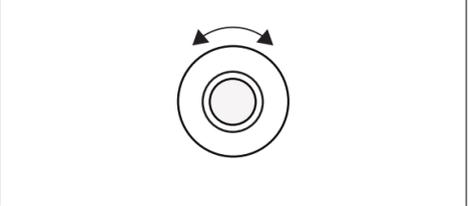
8.4 ステップ・コンポーネント：リファレンス表

コンポーネント名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
 pulse (パルス)	ステップを 1回 繰り返す	ステップを 2回 繰り返す	ステップを 3回 繰り返す	ステップを 4回 繰り返す	ステップを 5回 繰り返す	ステップを 6回 繰り返す	ステップを 7回 繰り返す	ステップを 8回 繰り返す	ステップを 9回 繰り返す	ステップを ランダム回 繰り返す
 長押し	ステップを 1回 ホールド	ステップを 2回 ホールド	ステップを 3回 ホールド	ステップを 4回 ホールド	ステップを 5回 ホールド	ステップを 6回 ホールド	ステップを 7回 ホールド	ステップを 8回 ホールド	ステップを 9回 ホールド	ステップを ランダム回 ホールド
 multiply (マルチプライ)	ステップを 1トリガーに 分割	ステップを 2トリガーに 分割	ステップを 3トリガーに 分割	ステップを 4トリガーに 分割	ステップを 5トリガーに 分割	ステップを 6トリガーに 分割	ステップを 7トリガーに 分割	ステップを 8トリガーに 分割	ステップを 9トリガーに 分割	ステップを ランダム回 に分割
 velocity (ベロシティ)	ベロシティ 4に設定	ベロシティ 8に設定	ベロシティ 16に設定	ベロシティ 32に設定	ベロシティ 64に設定	ベロシティ 100に設定	ベロシティ 112に設定	ベロシティ 127に設定	ベロシティ 0に設定	ベロシティ ランダムに 設定
 ramp up (ランプアップ)	ランプ 2ステップ 1オクターブ	ランプ 3ステップ 1オクターブ	ランプ 4ステップ 1オクターブ	ランプ 5ステップ 1オクターブ	ランプ 6ステップ 1オクターブ	ランプ 2ステップ 3オクターブ	ランプ 3ステップ 3オクターブ	ランプ 4ステップ 3オクターブ	ランプ 5ステップ 3オクターブ	ランプ 6ステップ 3オクターブ
 ramp down (ランプダウン)	ランプ 2ステップ 1オクターブ	ランプ 3ステップ 1オクターブ	ランプ 4ステップ 1オクターブ	ランプ 5ステップ 1オクターブ	ランプ 6ステップ 1オクターブ	ランプ 2ステップ 3オクターブ	ランプ 3ステップ 3オクターブ	ランプ 4ステップ 3オクターブ	ランプ 5ステップ 3オクターブ	ランプ 6ステップ 3オクターブ
<i>rnd</i> random (ランダム)	2ステップ 1オクターブ	3ステップ 1オクターブ	4ステップ 1オクターブ	5ステップ 1オクターブ	6ステップ 1オクターブ	2ステップ 3オクターブ	3ステップ 3オクターブ	4ステップ 3オクターブ	5ステップ 3オクターブ	6ステップ 3オクターブ
 portamento (ポルタメント)	ポルタメント 10%	ポルタメント 20%	ポルタメント 30%	ポルタメント 40%	ポルタメント 50%	ポルタメント 60%	ポルタメント 70%	ポルタメント 80%	ポルタメント 90%	ポルタメント ランダム
 bend (バンド)	バンド パターン ダウンアップ	バンド パターン アップダウン	バンド パターン バンブダウン	バンド パターン バンブアップ	バンド パターン スプリング アウト	バンド パターン スプリング イン	バンド パターン フェード ダウン	バンド パターン フェード アップ	バンド パターン ランダム1	バンド パターン ランダム2
 tonality (トーナリティ)	コード進行 無効	トランスポー ズのみ	オクターブ アップ	5度 アップ	3度 アップ	クロマチック アップ	クロマチック ダウン	クォンタイズ 33%	クォンタイズ 66%	クォンタイズ 100%
 jump (ジャンプ)	ステップ1へ ジャンプ	ステップ5へ ジャンプ	ステップ9へ ジャンプ	ステップ13へ ジャンプ	1ステップ前 にジャンプ	1ステップ後 にジャンプ	前または後に ジャンプ	ステップに 留まる	再生位置を 揃える	ランダムな ステップに ジャンプ
 parameter (パラメーター ロックをスキップ)	毎回 有効	2回に1回 有効	3回に1回 有効	4回に1回 有効	5回に1回 有効	6回に1回 有効	7回に1回 有効	8回に1回 有効	9回に1回 有効	ランダムに 有効
 component (ステップ・コン ポーネントをス キップ)	毎回 有効	2回に1回 有効	3回に1回 有効	4回に1回 有効	5回に1回 有効	6回に1回 有効	7回に1回 有効	8回に1回 有効	9回に1回 有効	ランダムに 有効
 trig (トリガーを スキップ)	毎回 有効	2回に1回 有効	3回に1回 有効	4回に1回 有効	5回に1回 有効	6回に1回 有効	7回に1回 有効	8回に1回 有効	9回に1回 有効	ランダムに 有効

9.1 arpeggio (アルペジオ)

速度	パターン	音域	ホールド
 <p>ダークグレーのノブを回すと、アルペジオの速さを調整できます。</p>	 <p>ミディウムグレーのノブを回すと、アルペジオのパターンを選択できます。</p> <p>選択可能なパターン： アップ ダウン アップ/ダウン アップ/リピート/ダウン ランダム 鍵盤を押した順</p>	 <p>ライトグレーのノブを回すと、アルペジオの音域を調整できます。複数のオクターブにまたがるアルペジオを生成可能です。</p>	 <p>ホワイトのノブを回すと、ホールドのオン/オフを切り替えられます。オンにすると、鍵盤を押さなくてもアルペジオの再生を継続できます。</p>
ノートの長さ	スタイル	グライド	ステレオ
 <p>「shift」ボタンを押しながらダークグレーのノブを回すと、ノートの長さを調整できます。</p>	 <p>「shift」ボタンを押しながらミディウムグレーのノブを回すと、アルペジオのスタイルを変更できます。</p>	 <p>「shift」ボタンを押しながらライトグレーのノブを回すと、ノート間のグライドを調整できます。</p>	 <p>「shift」ボタンを押したままホワイトのノブを回すと、各ノートがパンニングされます。</p>

9.2 maestro (マエストロ)

ノートを記録	ロール	パターン	ホールド
 <p>maestroは、コードを指一本で演奏できる便利な機能です。「shift」ボタンを押しながら複数の鍵盤を押さえると、それらのノートがマエストロに記録されます。記録されたノート（コード）は1つの鍵盤で一度に発音され、鍵盤を演奏することで上下に移調できます。</p>	 <p>ダークグレーのノブを回すと、ストラム効果の間隔を調整できます。</p>	 <p>ミディウムグレーのノブを回すと、ストラムのパターンを選択できます。</p> <p>選択可能なパターン： アップ ダウン アップ/ダウン ランダム</p>	 <p>ホワイトのノブを回すと、ホールドのオン/オフを切り替えられます。オンにすると、鍵盤を押さなくても、マエストロの再生を継続できます。</p>

9.3 hold (ホールド)

鍵盤で弾いたノートを、次のノートがトリガーされるまで保持する機能です。ベースやコードの演奏に最適です。ホールド機能を有効にしてノートを弾くと、鍵盤から手を離してもノートが再生され続けます。すべてのノートをオフにするには、停止ボタンを押すか、プレーヤーボタンを押してホールド機能を無効にします。

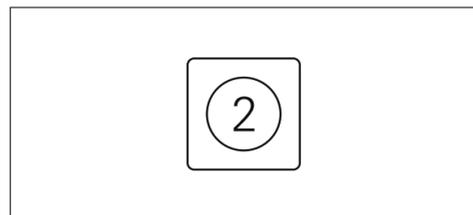
10.1 名前の変更、保存、作成、編集

new (新規プロジェクト)



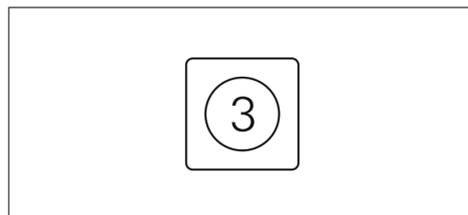
M1ボタンを長押しすると、新規プロジェクトを作成できます。プロジェクト設定またはシステム設定で自動保存が有効の場合、プロジェクトは自動的に保存されます。

save (保存)



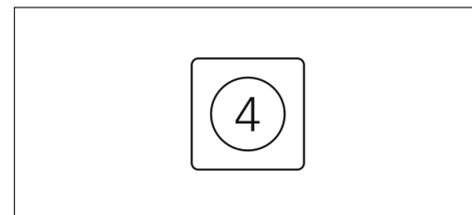
M2ボタンを押すと、プロジェクトが保存されると同時にversionフォルダーにバージョンが作成されます。初期設定では、自動保存が有効に設定されています。プロジェクト設定およびシステム設定で自動保存を無効にして、手動でのみ保存することも可能です。

rename (名前の変更)



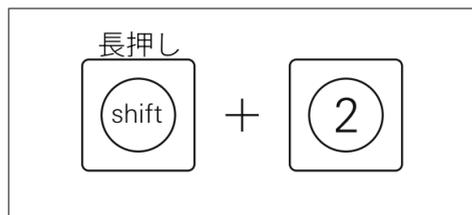
M3ボタンを押すと、プロジェクト名を変更できます。ダークグレーのノブで文字を選択し、ミディアムグレーのノブで文字を編集します。M1～M4ボタンでok (確定)、next (次に移動)、cancel (キャンセル)、delete (削除) が操作できます。

config (編集)



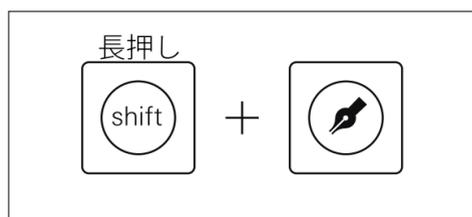
M4ボタン (config) を押すと、プロジェクトの設定が行えます。システム設定とは別に、プロジェクト固有の設定を行います。拍子やMIDIチャンネルなど、さまざまな項目を設定できます。

save as (別名で保存)

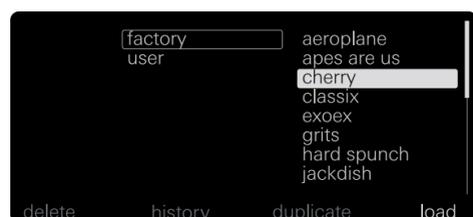


「shift」ボタンを押しながらM2ボタン (save as) を押すと、プロジェクトを別名で保存できます。複製されたプロジェクトの名前を入力し、保存します。

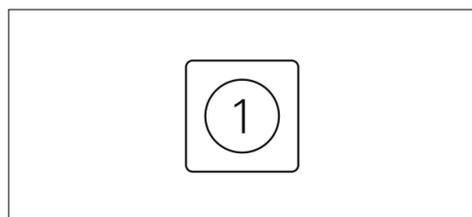
10.2 プロジェクト・フォルダー



「shift」ボタンを押しながらプロジェクトボタンを押すと、プロジェクト選択画面が開きます。

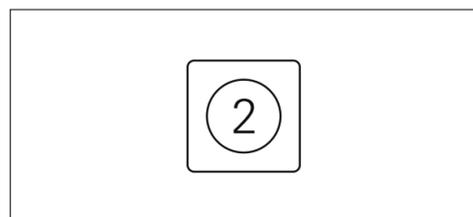


load (ロード)



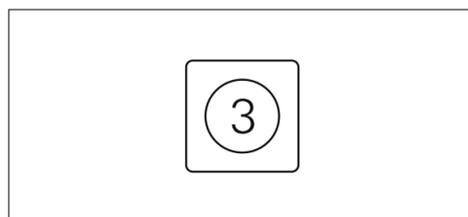
M1ボタンを押すと、選択したプロジェクトがロードされます。

history (履歴)



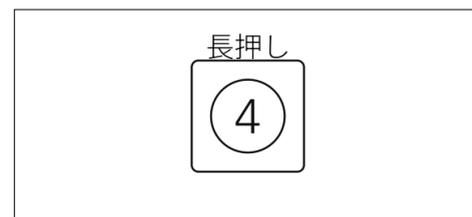
M2ボタンを押すと、選択したプロジェクトの履歴が表示されます。作業中にプロジェクトを保存すると、手動保存および自動保存の内容がそれぞれhistoryフォルダーに保存されます。これにより、過去のバージョンを遡ってプロジェクトを再生することができます。

duplicate (複製)



M2ボタンを押すと、プロジェクトを複製できます。すべてのパターンやシーン、トラック、その他プロジェクトに含まれるすべてのデータが複製されます。

delete (削除)



M4ボタンを押すと、選択したプロジェクトを削除できます。

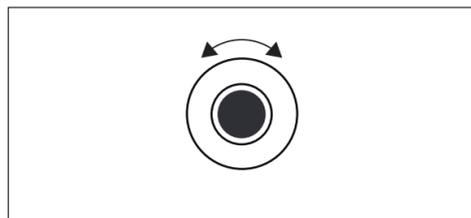
10.3 プロジェクト設定

config 画面



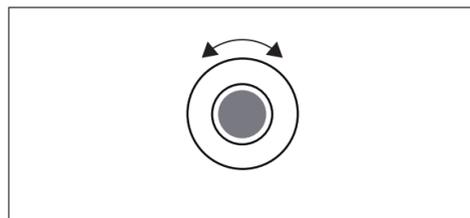
プロジェクト画面で M4 ボタン (config) を押すと、プロジェクト設定画面が開きます。

タイプ



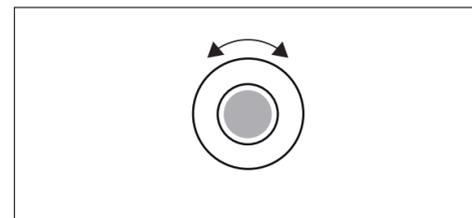
ダークグレーのノブを回すと、一般設定 (general)、テンポ (tempo)、ボイス (voices)、midi の項目を選択できます。

設定



ミディウムグレーのノブを回すと、編集する設定項目を選択できます。

値



ライトグレーまたはホワイトのノブを回すと、選択項目の値を変更できます。

general (一般設定)

プロジェクト内のすべてのノート (ドラムを含む) をトランスポートできます。

曲全体のキーを、他の音源や演奏に合わせたい場合に最適です。

tempo (テンポ)

曲の拍子を 3/4、4/4、5/4、6/8、7/8、12/8 に変更できるほか、グループタイプの変更も行えます。

voices (ボイス)

特定のトラックに割り当てるボイスを設定します。OP-XY は 24 ボイスのポリフォニーに対応しています。

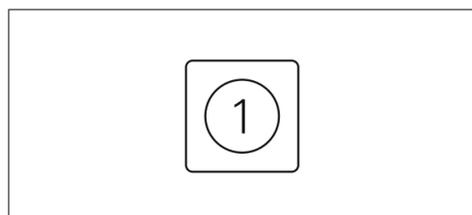
初期設定では自動的にボイスが割り当てられますが、この画面で各トラックのボイス数を設定することで、特定のトラックに優先的にボイスを割り当てることも可能です。

midi

この項目では、各 16 トラックに割り当てられる MIDI チャンネルを設定できます。

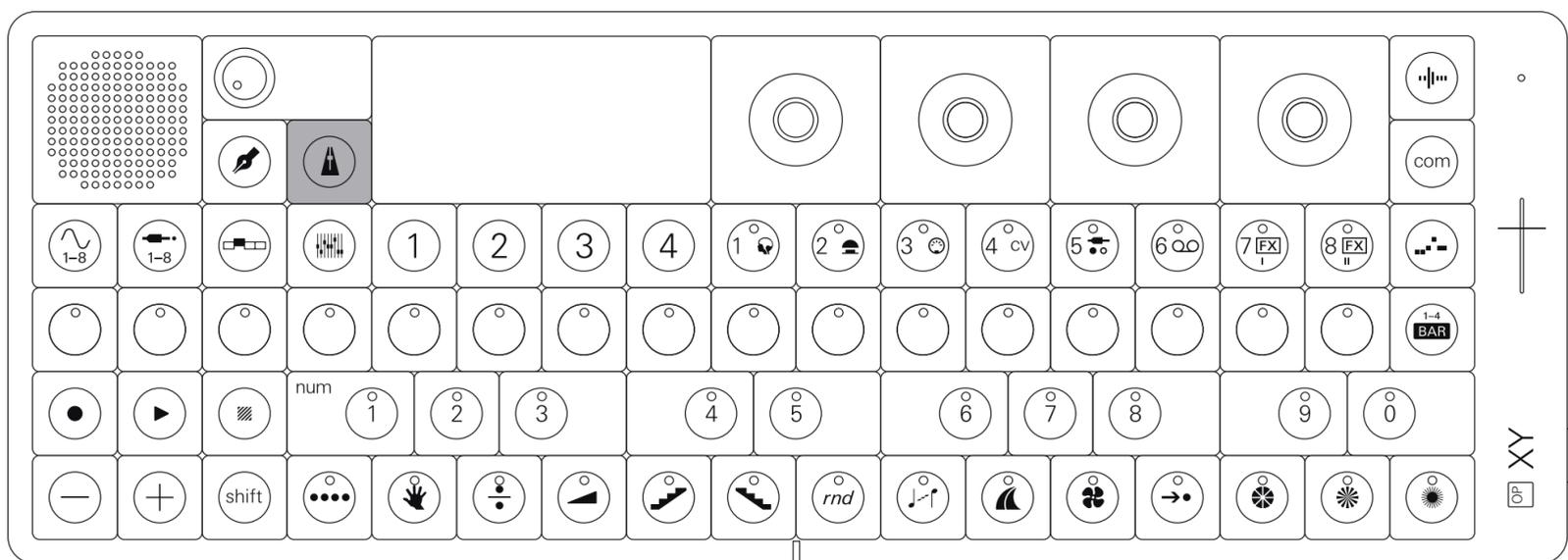
OP-XY に接続した外部 MIDI 機器をシーケンスまたはコントロールする際は、各機器の MIDI チャンネルに合わせて、この項目を設定してください。

back



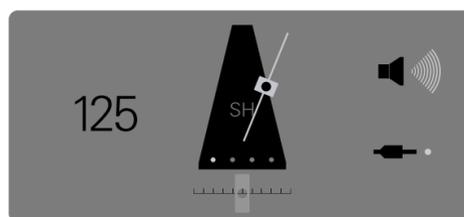
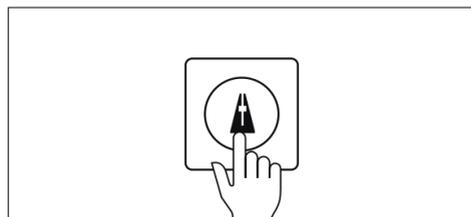
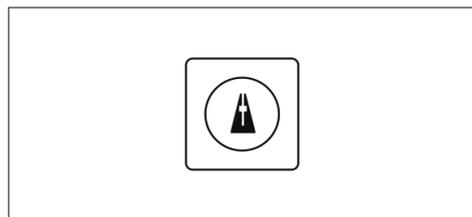
M1 ボタンを押すと、プロジェクト設定が終了し、プロジェクト画面に戻ります。

11. テンポ



テンポ画面では、曲のテンポ、スウィング、メトロノームを設定します。

テンポを入力する

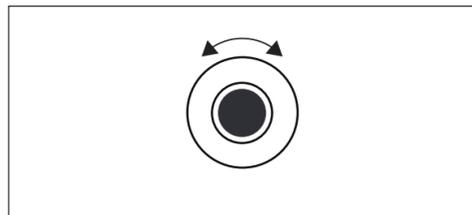


テンポボタンを押すと、テンポ画面が表示されます。OP-XYのどの画面からでもアクセス可能です。

テンポボタンを繰り返し押すことで、タップ入力でテンポを設定できます。

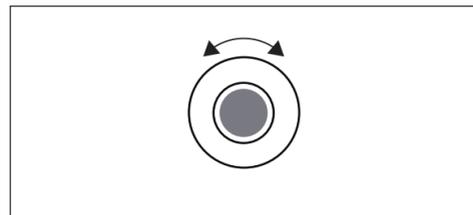
11.1 テンポを変更する

テンポの変更



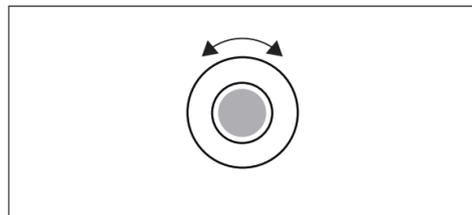
ダークグレーのノブを回すと、曲のテンポを調整できます。

グルーヴのタイプ



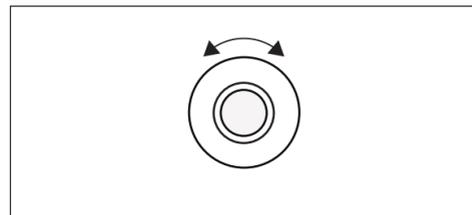
ミディアムグレーのノブを回すと、グルーヴのタイプを選択できます。

グルーヴの調整



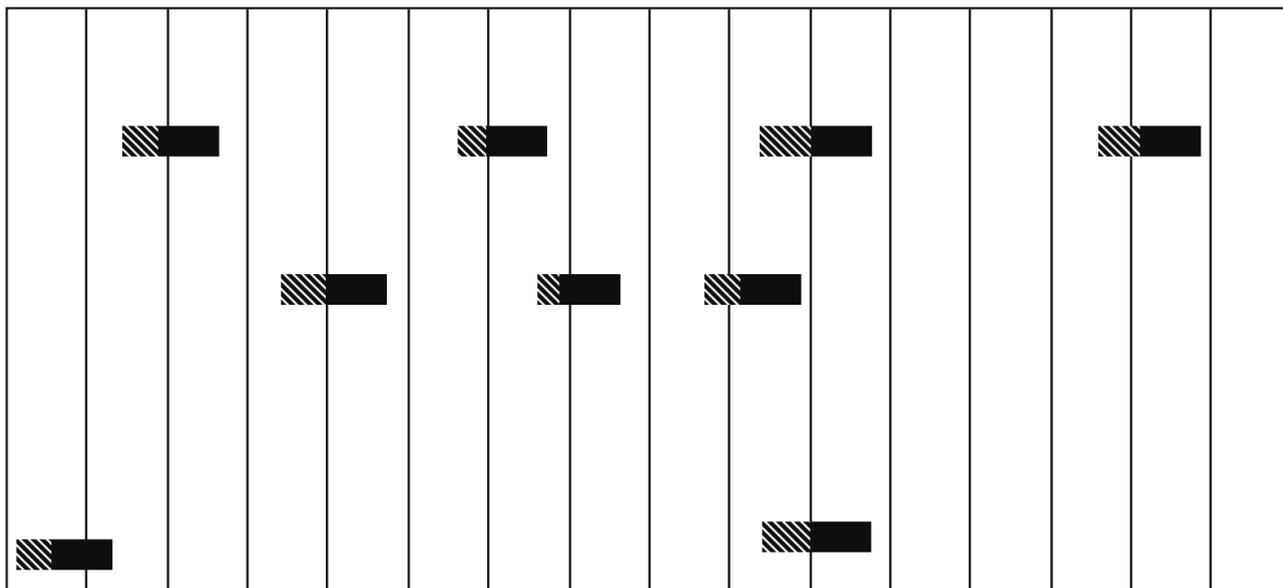
ライトグレーのノブを回すと、メトロノーム下の目盛りが左右に動き、グルーヴの量を調整できます。

メトロノーム



ホワイトのノブを回すと、メトロノームの音量を調整できます。ノブをクリックすると、メトロノームのオン/オフを切り替えられます。

11.2 グルーヴについて



グルーヴ機能を使うと、ノートにスウィングやシャッフル効果を加えて、シーケンスに独特の「ノリ」を追加することができます。グルーヴは、シーケンス内のノートのタイミングとベロシティを変更します。

ノートの発音タイミングやベロシティがわずかにランダム化されるため、「人間味」のあるスウィングを加えることができます。OP-XYでは、それぞれ特徴のある以下のグルーヴタイプを選択できます。

shuffle (SH)

基本のグルーヴタイプです。ビートにスウィング感を加えます。

half shuffle (HS)

shuffleが「バター」なら、half shuffleは「マーガリン」。ビートに控えめなスウィング感を加えます。

danish (DA)

ビールを片手に芝生でチルアウト。danishは、ビートにデンマークのような緩やかなノリを加えます。

bombora (BO)

波に身を任せよう。ビートが海底で弾むかのように、2拍目と4拍目に変化を加えます。

wobbly (WO)

一体これは何だ！？…なるほど、これがwobbly grooveか。ビートを大胆に変化させ、「ファンキー過ぎる」ノリを作り出します。

gaussian (GA)

拍を規則的に強調することで、緻密なビート感を作り出します。

accents (AC)

重要な拍にアクセントを付けて強調します。

island nod (IN)

首の振りすぎに注意。つい多用してしまうほどクセになるグルーヴです。

disfunk (DF)

ディスコとファンクのハイブリッド。大胆に効かせればファンキーに、軽めならグルーヴィーに。

roll over (RO)

テンポを落としてリラックス。ベッドに包まれるような、心地よいヒップホップ・グルーヴを生み出します。

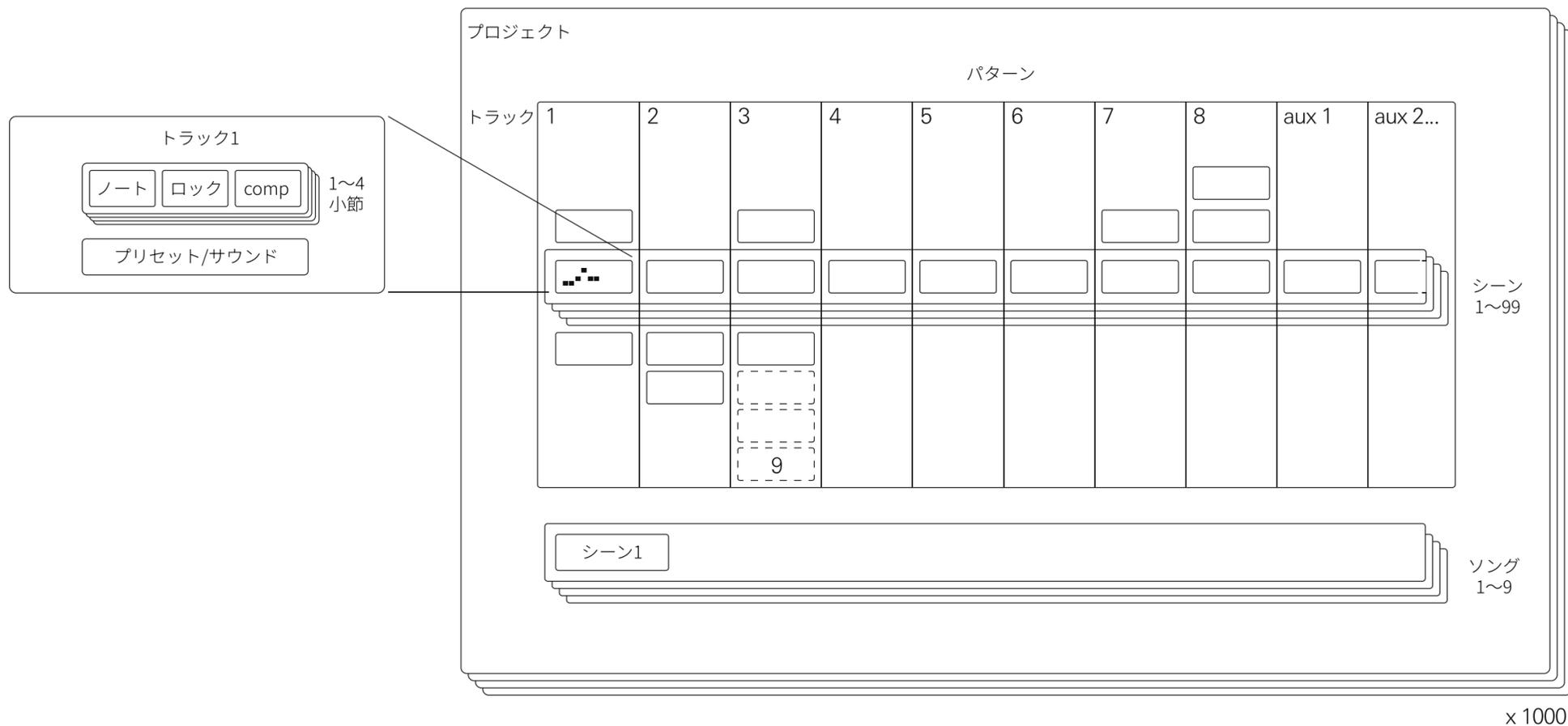
prophetic (PR)

正体不明。でもクールだから採用しました。

12. ワークフロー

OP-XYでは、さまざまなワークフローで音楽制作を行えます。本章では、OP-XYを最大限に活用するための使い方を紹介します。

プロジェクトの概要



12.1 パターン、シーン、ソング、プロジェクト

各トラック（インストゥルメントとAUX）は、最大9つのパターンを保持できます。「パターン」とはノートやサウンドのシーケンスを指し、各パターンには最大120のノートを入力できます。

各トラックにどのパターンが配置されているかの情報は、「シーン」として保存されます。OP-XYのプロジェクトでは、最大99のシーンを使用できます。各シーンには各トラックのパターンのほか、トラックのボリュームやミュート設定も保存されます。

シーンを組み合わせたものが「ソング」です。OP-XYには、9つのソングを保存できます。シーンの長さは、最も長いパターンに合わせて決まります。

パターンやシーン、ソングは、「プロジェクト」内で作成・管理します。プロジェクトの使い方は自由です。1つの曲を作り込むもよし、パッと浮かんだ短いアイデアをまとめて保存する収納箱として使うのも良いでしょう。OP-XYには、数千ものプロジェクトを保存できます。

12.2 ソングを作成する

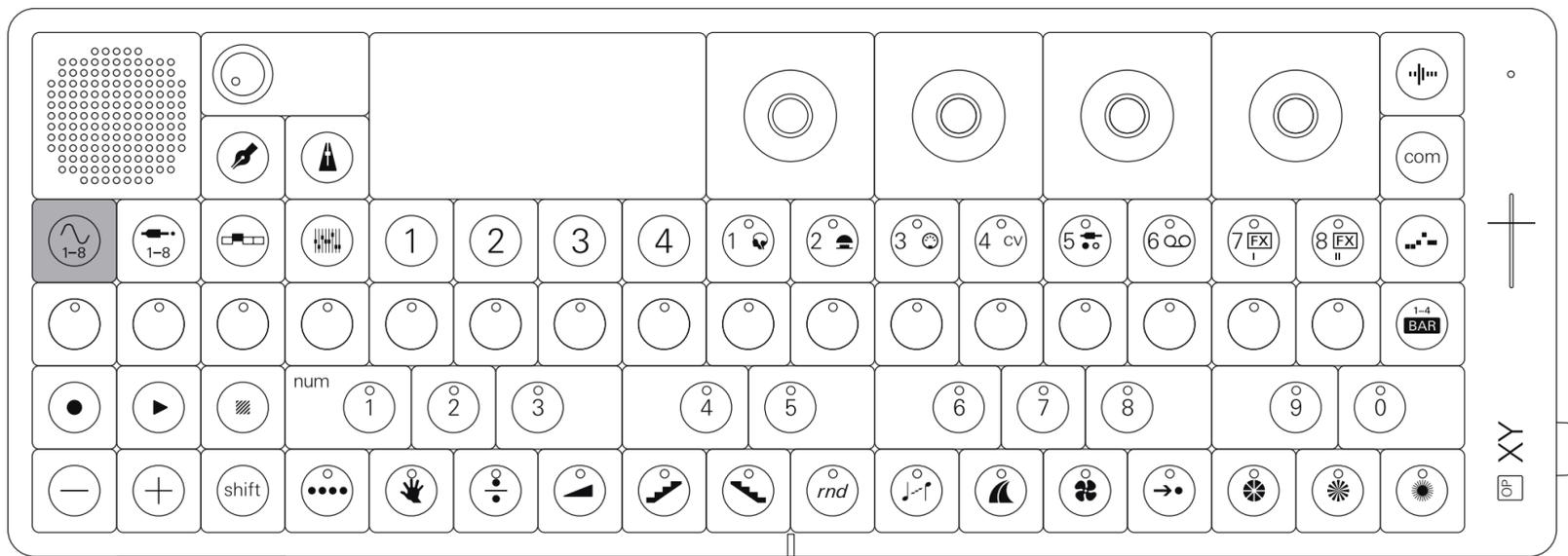
ソングを作成するには、まずいくつかのトラックでシーケンスを作成します。

次にアレンジモードで新しいパターンを作成したり、既存のパターンを複製して変更を加えます。

シーンを切り替えながら、パターンを曲の各セクションに配置していきます。

納得の行くシーンが揃ったら、それらを組み合わせてソングを作成します。ソング・モードを開き、シーンを並べて曲を構成しましょう。

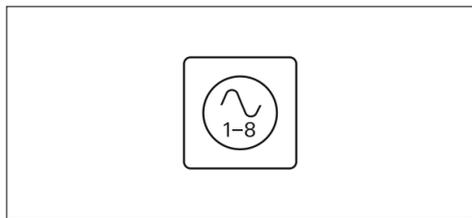
13. インストゥルメント・モード



インストゥルメント・モードでは、8つのインストゥルメント・トラックを同時に利用できます。インストゥルメントは、サンプラーまたはシンセエンジンで動作し、それぞれ独自の機能を備えています。

トラックを選択するには、トラックボタン1~8を押します。トラックに割り当てられたインストゥルメントのエンジンを変更するには、「shift」ボタンを押しながらM1ボタンを押します。サンプルパックを選択、またはトラックのプリセットを変更するには、「shift」ボタンを押しながら目的のトラックボタンを押します。

インストゥルメント・モードを開く

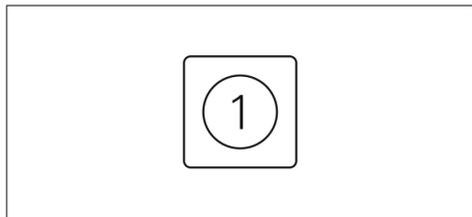


インストゥルメント・ボタンを押すと、インストゥルメント・モードが有効になり、画面に表示されます。

13.1 エンジン

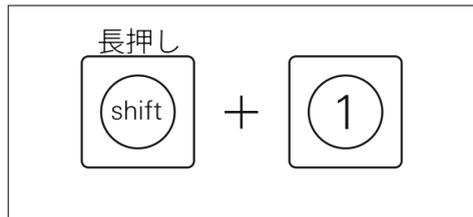
エンジンは、オーディオやノイズなど、あらゆる音の源となるサウンド・ジェネレーターです。

エンジン画面

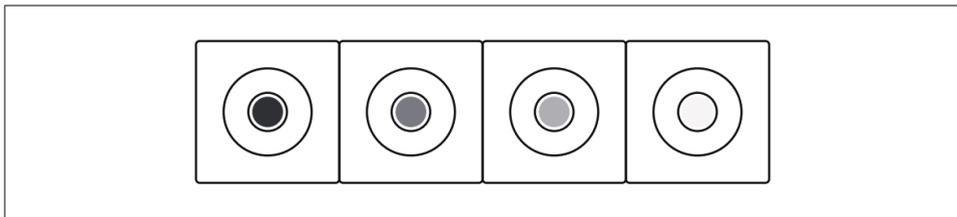


M1ボタンを押すと、シンセ、ドラム、サンプラーなどのエンジンが表示されます。

エンジンを変更する 編集



「shift」ボタンを押しながらM1ボタンを押すと、選択中のトラックのエンジンを選択できます。

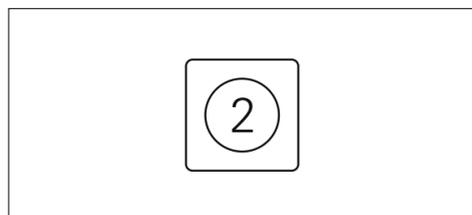


M1画面では、各ノブでシンセ、サンプラー、ドラムのパラメーターを調整できます。ノブでコントロールできるパラメーターの詳細は、各エンジンの解説をご参照ください。

13.2 エンベロープ

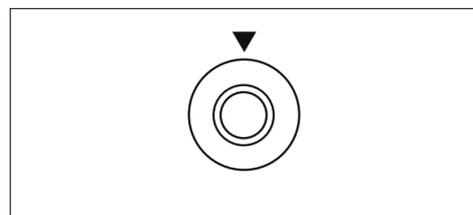
エンベロープを使うと、フェードイン、サステイン、フェードアウトなどのカーブを調整できます。

エンベロープ画面



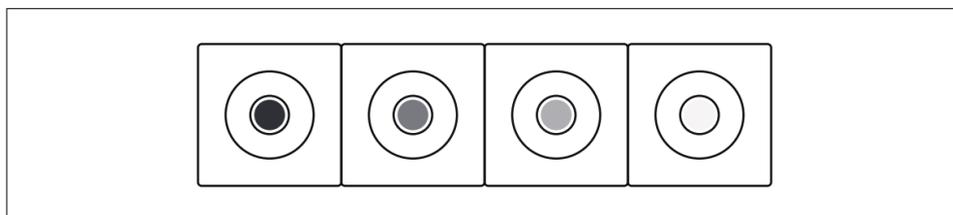
M2ボタンを押すと、エンベロープ画面が表示されます。OP-XYは、各トラックに2つのエンベロープ（振幅用とフィルター用）を備えています。

エンベロープを変更する



ノブをクリックすると、各エンベロープの表示を切り替えることができます。エンベロープは、ドラムトラックとシンセトラックのいずれにも適用されます。

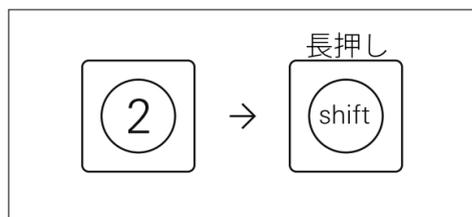
エンベロープを調整する



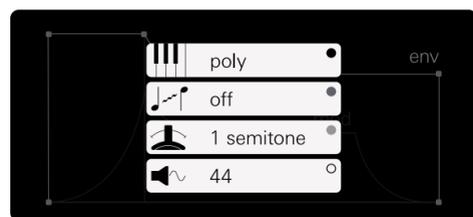
エンベロープ画面で変更できるパラメーターは、次の通りです：

- ダークグレー - アタック
- ミディアムグレー - ディケイ
- ライトグレー - サステイン
- ホワイト - リリース

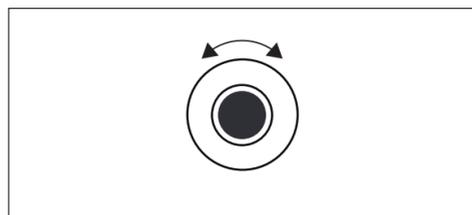
再生モード



M2画面で「shift」ボタンを長押しすると、再生モードの設定画面が表示されます。

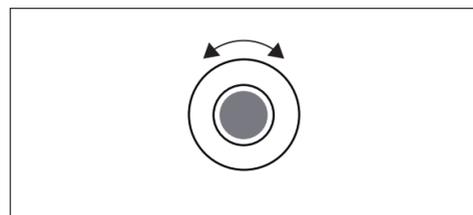


再生モード



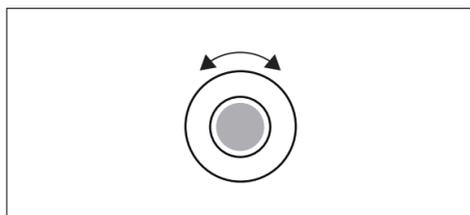
ダークグレーのノブを回すと、poly、mono、legatoの発音モードを選択できます。ノートの発音方法や同時発音数の変更が可能です。

ポルタメント



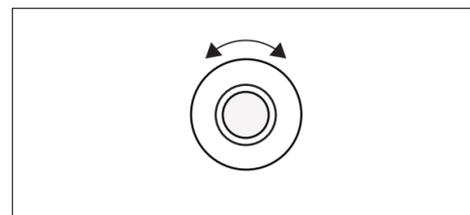
ミディアムグレーのノブを回すと、ポルタメントの値を調整できます。

バンドの範囲



ライトグレーのノブを回すと、バンドの範囲を調整できます。

プリセット・ボリューム

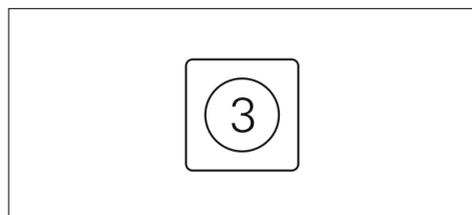


ホワイトのノブを回すと、プリセットのボリュームを調整できます。トラックのボリュームとは別の設定で、この値を調整することで、プリセット間のボリュームを一定に保つことができます。

13.3 フィルター

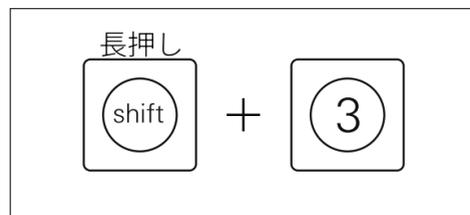
フィルターを使うと、特定の周波数成分を除去し、他の周波数を強調することができます。

フィルター画面



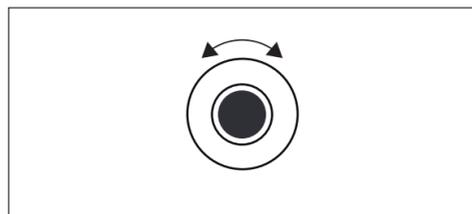
M3ボタンを押すと、フィルター画面が表示されます。OP-XYには、さまざまな音作りに活用できる多様なフィルターが用意されています。

フィルターを変更する



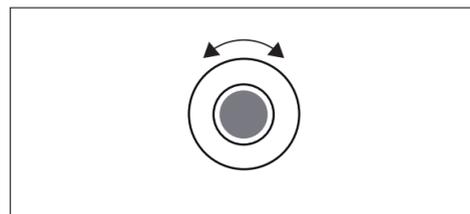
「shift」ボタンを押しながらM3ボタンを押すと、フィルターの種類を変更できます。個性の異なる複数のフィルターを選択できます。

カットオフ



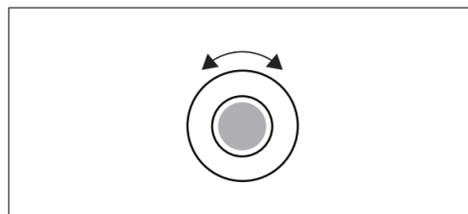
ダークグレーのノブを回すと、フィルターのカットオフ周波数を変更できます。カットオフ周波数とは、フィルターが適用される境界の周波数です。

レゾナンス



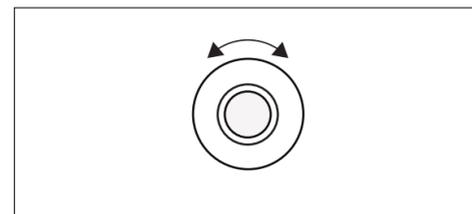
これはカットオフ周波数での音量ブーストで、フィルターの効果を強調するために使用できます。

エンベロープの量



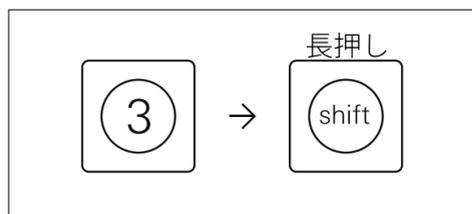
ライトグレーのノブを回すと、エンベロープ量を調整できます。これはM2で設定されるフィルター・エンベロープがフィルターにどの程度作用するかを示すパラメーターです。

キートラッキング

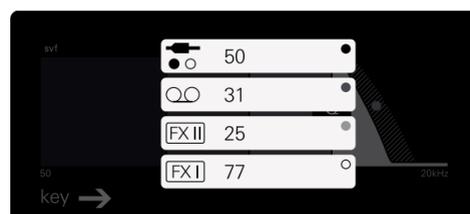


ホワイトのノブを回すと、フィルターのキー・トラッキングを調整できます。演奏するノートのピッチに応じてフィルターが開閉する機能です。

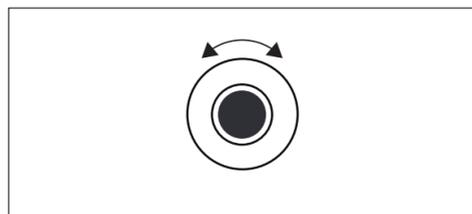
トラックセンド



M3画面で「shift」ボタンを長押しすると、再生モードの設定画面が表示されます。

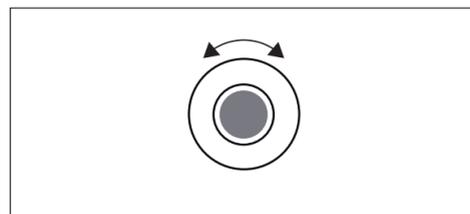


Aux出力



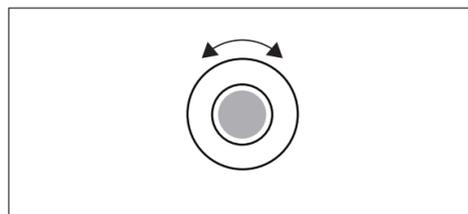
ダークグレーのノブを回すと、Aux出力のセンドを調整できます。

テープ



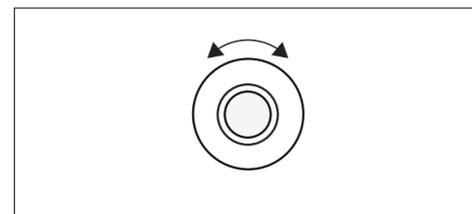
ミディアムグレーのノブを回すと、テープへのセンド量を調整できます。

fx i



ライトグレーのノブを回すと、FX Iへのセンド量を調整できます。

fx ii

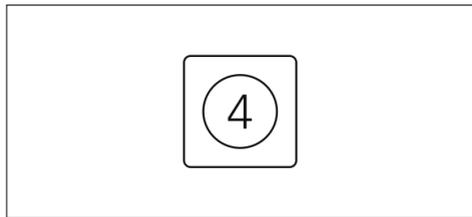


ホワイトのノブを回すと、FX IIへのセンド量を調整できます。

13.4 LFO

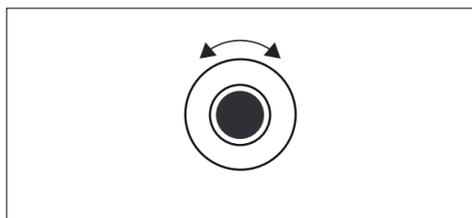
LFOを使ってさまざまなパラメーターをモジュレーションすることで、より複雑なサウンドを作成できます。

LFO画面



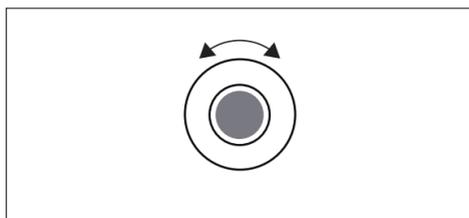
M4ボタンを押すと、LFO画面が表示されます。直感的な操作でトラックにさまざまなモジュレーションを加えることができます。複数のLFOタイプを選択でき、対象のトラックにそれぞれ異なる効果を適用できます。

source/rate (ソース/レート)



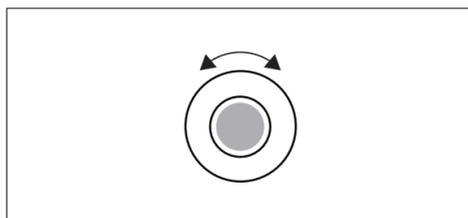
ダークグレーのノブを回すと、LFOのソース、またはLFOの速度を調整できます。一部のLFOでは、クリックすることでLFOの波形を変更できます。

amount (量)



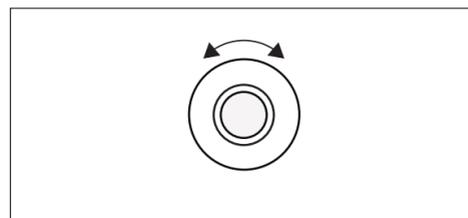
ミディアムグレーのノブを回すと、LFOのモジュレーション量（パラメーターへの影響の強さ）を調整できます。

dest (デスティネーション)



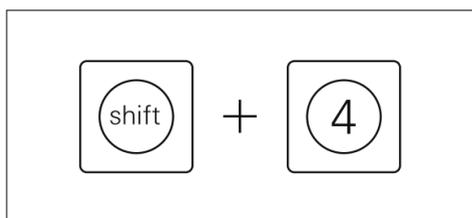
ライトグレーのノブを回すと、LFOの割り当て先となるモジュールを選択できます。

パラメーター



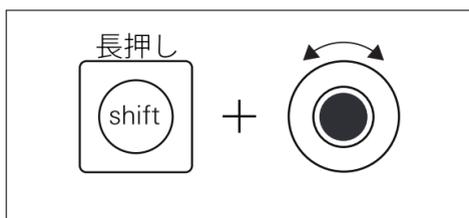
ホワイトのノブを回すかクリックすると、モジュレーションを適用するパラメータを選択できます。

LFOを変更する



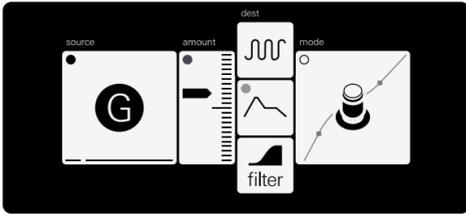
「shift」ボタンを押しながらM4ボタンを押すと、LFOの種類を変更できます。element、random、tremolo、valueの4種類のLFOタイプから選択できます。

二次機能



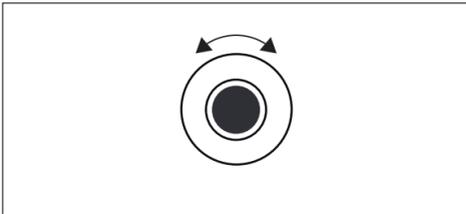
一部のLFOは二次機能があり、ノブをクリックするか、「shift」ボタンを押しながらノブを回すことで編集できます。

element



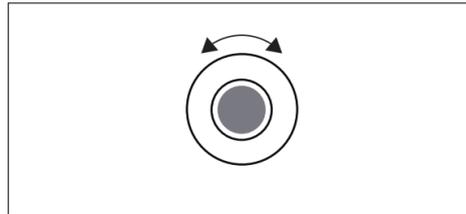
エンベロープに加え、内蔵ジャイロスコープとマイクの組み合わせをモジュレーション・ソースとして使用できます。

source (ソース)



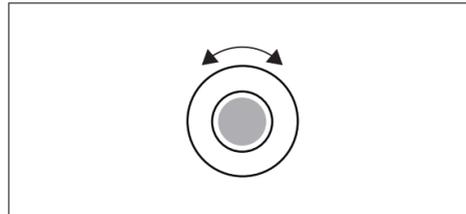
ダークグレーのノブを回すと、elementのソースを調整できます。
 利用可能なソース：
 ジャイロスコープ
 内蔵マイク
 振幅エンベロープ
 合成（上記すべての組み合わせ）

amount (量)



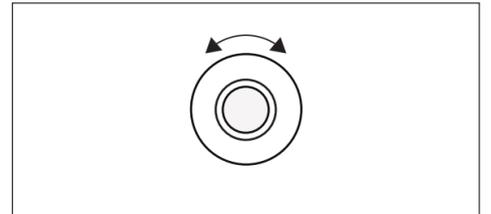
ミディアムグレーのノブを回すと、LFOのモジュレーション量（パラメーターへの影響の強さ）を調整できます。

dest (デスティネーション)



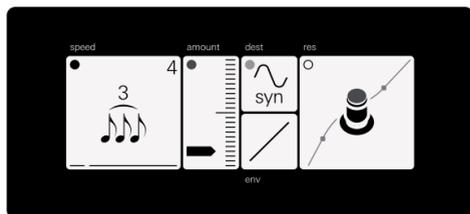
ライトグレーのノブを回すと、LFOの割り当て先となるモジュールを選択できます。

パラメーター



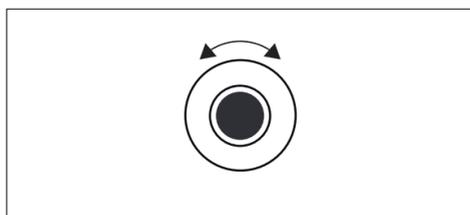
ホワイトのノブを回すかクリックすると、モジュレーションを適用するパラメータを選択できます。

random (ランダム)



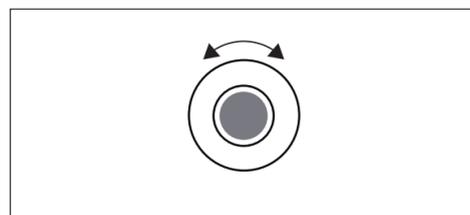
モジュレーション・ソースとしてランダム・ジェネレーターを使用します。

speed (速度)



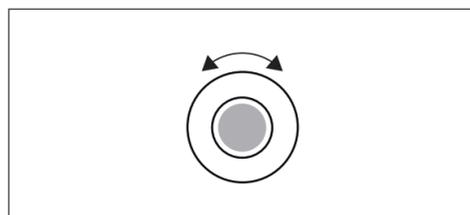
ダークグレーのノブを回すと、LFOの速度を調整できます。ノブを左に回すとLFOがテンポに同期し、ダイヤルのアイコンが表示されるまで右に回すと、連続的な速度調整が可能になります。

amount (量)



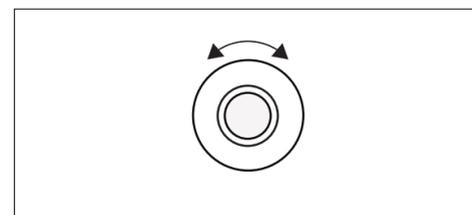
ミディアムグレーのノブを回すと、LFOのモジュレーション量（パラメーターへの影響の強さ）を調整できます。

dest (デスティネーション)



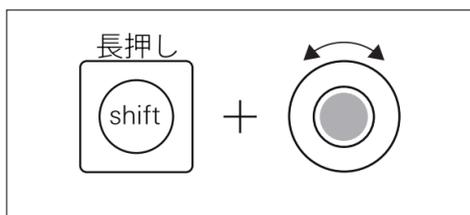
ライトグレーのノブを回すと、LFOの割り当て先となるモジュールを選択できます。各モジュールには、通常のデスティネーションと「free (フリー)」デスティネーションがあります。通常のデスティネーションは鍵盤を押すたびに値がリセットされます。Freeに設定すると、パラメータは鍵盤の操作に関わらず連続的にモジュレーションされます。

パラメーター



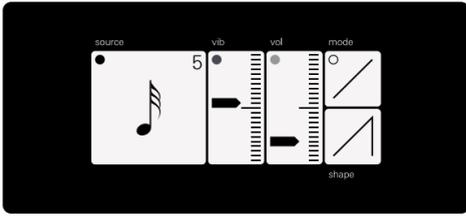
ホワイトのノブを回すかクリックすると、モジュレーションを適用するパラメータを選択できます。

env (エンベロープ)



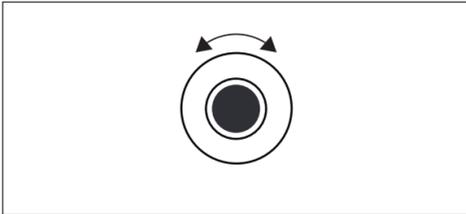
「shift」ボタンを押しながらライトグレーのノブを回すと、ランダムLFOのエンベロープが調整できます。これにより、モジュレーションをゆっくりとフェードイン／フェードアウトさせることができます。

tremolo (トレモロ)



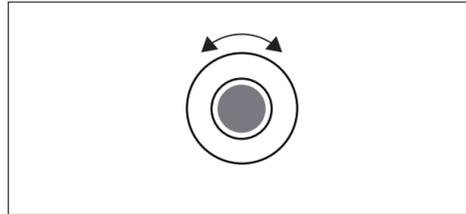
トレモロは、サウンドのボリュームやピッチを変化させるモジュレーションです。わずかな変化から大胆な変化まで幅広い音作りが可能です。

rate (速度)



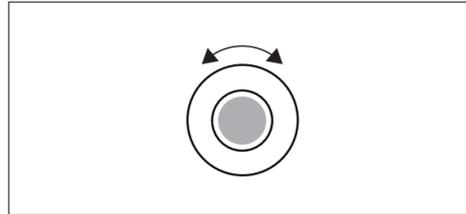
ダークグレーのノブを回すと、LFOの速さを調整できます。ノブを左に回すとLFOがテンポに同期し、ダイヤルのアイコンが表示されるまで右に回すと、連続的な速度調整が可能になります。

vib (ビブラート)



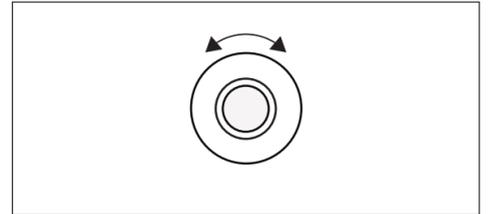
ミディアムグレーのノブを回すと、ピッチがモジュレーションされ、ビブラートの強さを調整できます。

vol (ボリューム)



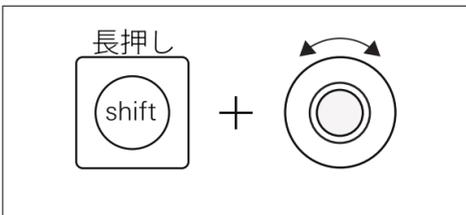
ミディアムグレーのノブを回すと、LFOのモジュレーション量（ボリューム変調の幅）を調整できます。ボリューム値が上下することで、トレモロ効果が得られます。

env (エンベロープ)



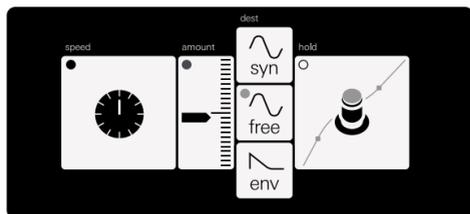
ライトグレーのノブを回すと、LFOのエンベロープが調整できます。これにより、モジュレーションをゆっくりとフェードイン／フェードアウトさせることができます。

shape (シェイプ)



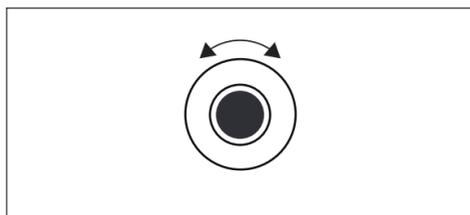
「shift」ボタンを押しながらホワイトのノブを回す、またはノブをクリックすると、トレモロの波形を変更できます。

value (バリュー)



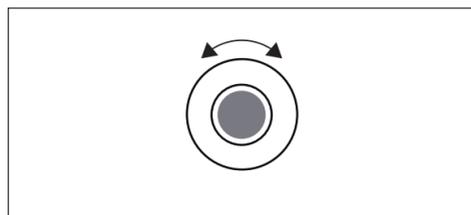
連続またはトリガー型のLFOで、選択したパラメーターをモジュレーションします。

speed (速度)



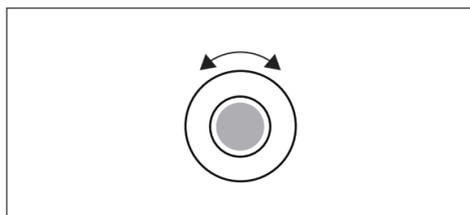
ダークグレーのノブを回すと、LFOの速さを調整できます。ノブを左に回すとLFOがテンポに同期し、ダイヤルのアイコンが表示されるまで右に回すと、連続的な速度調整が可能になります。

amount (量)



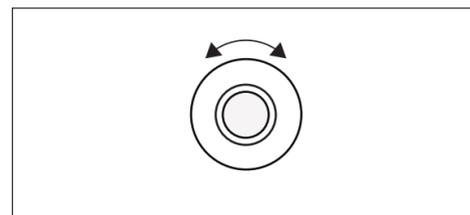
ミディアムグレーのノブを回すと、LFOのモジュレーション量（パラメーターへの影響の強さ）を調整できます。

dest (デスティネーション)



ライトグレーのノブを回すと、LFOの割り当て先となるモジュールを選択できます。各モジュールには、通常のデスティネーションと「free（フリー）」デスティネーションがあります。通常のデスティネーションは鍵盤を押すたびに値がリセットされます。Freeに設定すると、パラメーターは鍵盤の操作に関わらず連続的にモジュレーションされます。

パラメーター

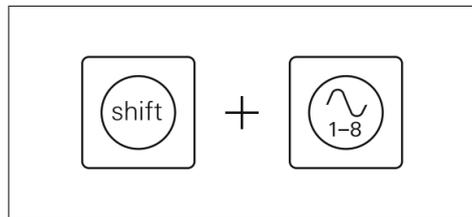


ホワイトのノブを回すかクリックすると、モジュレーションを適用するパラメータを選択できます。

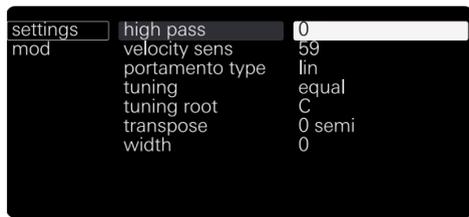
13.5 プリセット設定

プリセット設定では、チューニングやモジュレーション・ターゲットなど、さまざまな項目を設定できます。パラメーターは、各ノブで調整します。

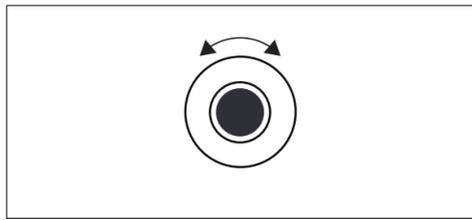
設定が完了したら、モジュールボタン（M1～M4）またはインストゥルメント・ボタンを押すと、ディスプレイがインストゥルメント・ページに戻ります。



「shift」ボタンを押しながらインストゥルメント・ボタンを押すと、プリセット設定が表示されます。

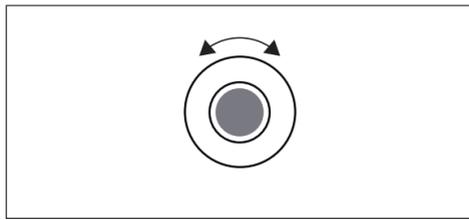


tuning (チューニング)



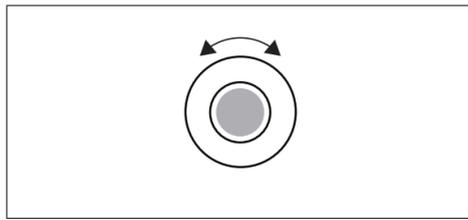
ダークグレーのノブを回すと、「settings」および「mod」を選択できます。

tuning (チューニング)



ミディアムグレーのノブを回すと、編集する設定項目を選択します。

tuning (チューニング)



ライトグレーまたはホワイトのノブを回すと、選択した設定項目の値を変更できます。

settings

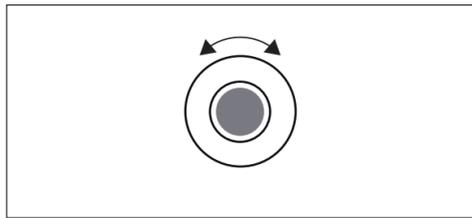
「settings」タブでは、微分音調整やトランスポーズが設定できます。最大11種類のユーザー・チューニングを作成でき、各ノートのピッチを個別に設定可能です。

また、トラックの低域成分をカットするハイパス・フィルターを追加したり、ベロシティ感度やポルタメントのスタイル、サウンドに広がりを持たせるステレオ幅などの調整も行えます。

mod

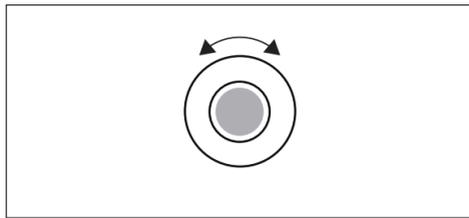
「mod」タブでは、モジュレーション・ホイール、アフタータッチ、ピッチベンド、ベロシティのルーティングを変更し、さまざまなシンセのパラメーターをコントロールできます。

tuning (チューニング)

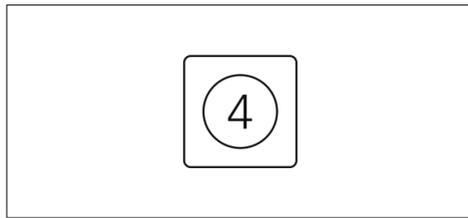


独自のチューニングを作成するには、プリセット設定画面を開き、「settings」>「tuning」を選択します。

チューニングの選択 編集

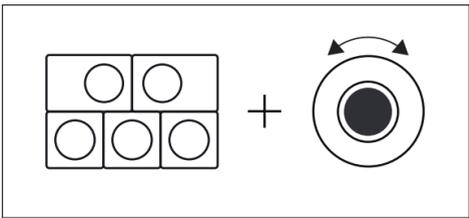


ライトグレーのノブで、ユーザー・チューニング・スロットの1つ（user1～user11）を選択します。



M4ボタンを押すと、ユーザー・チューニング・スロット画面が開きます。

ノートの設定

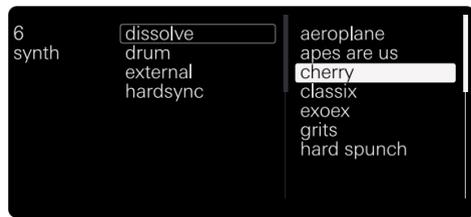
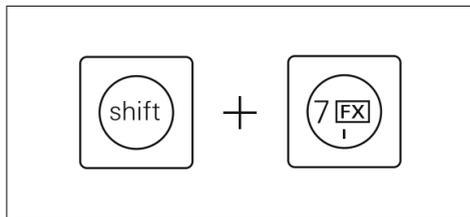


編集したいノートを鍵盤で弾いて選択し、ダークグレーのノブでセント単位、ミディアムグレーのノブでマイクロセント単位でチューニングを調整します。

13.6 プリセットを表示／作成する

OP-XYには、各エンジン／カテゴリごとにさまざまなサウンド・プリセットが用意されています。プリセットを使うことで、目的のサウンドを素早く立ち上げることができます。

作成したユニークで個性的なサウンドを、自分だけのプリセットとして保存することも、もちろん可能です。



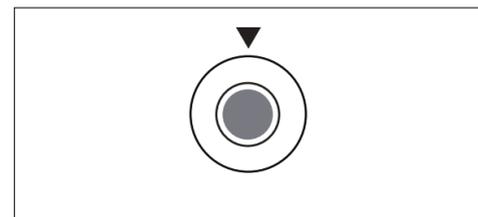
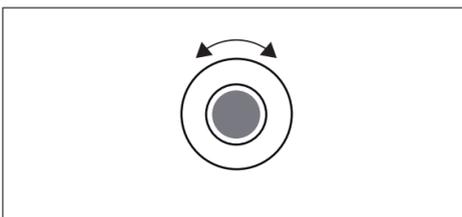
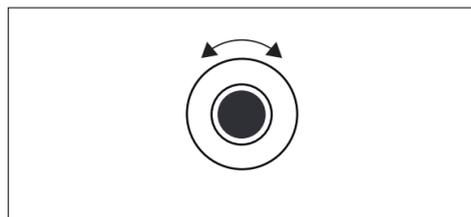
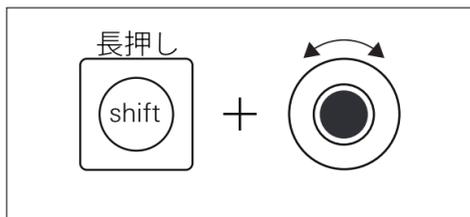
インストゥルメント・モードで「shift」ボタンを押しながら任意のトラック・ボタンを押すと、そのトラックのプリセットを表示・変更できます。

カテゴリ／エンジン

タイプ

プリセット

選択



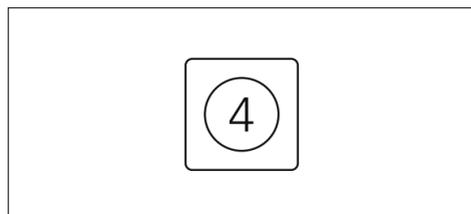
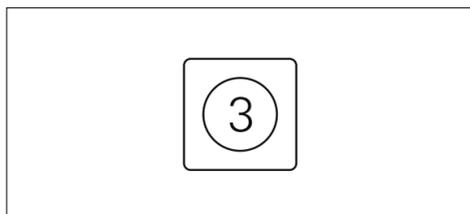
「shift」ボタンを押しながらダークグレーのノブを回すと、カテゴリ表示とエンジン表示を切り替えられます。

ダークグレーのノブを回し、「engine（エンジン）」または「category（カテゴリ）」を選択します。

ミッドグレー、ライトグレー、ホワイトのいずれかのノブを回すと、カテゴリ内のプリセットを選択できます。

ノブをクリックすると、プリセットが選択されインストゥルメント・ページに戻ります。

プリセット名の変更 プリセットの削除



プリセット選択画面でユーザープリセットを選択し、M3ボタンを押すと、プリセット名を変更できます。ダークグレーのノブで文字を切り替え、その他のノブで文字を編集します。M1ボタン（OK）で確定、M2ボタン（next）で次の文字へ移動、M3ボタン（cancel）でキャンセル、M4ボタン（delete）で削除が行えます。

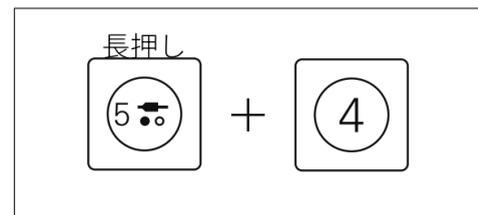
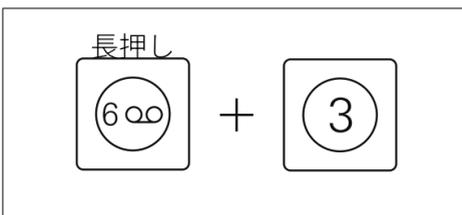
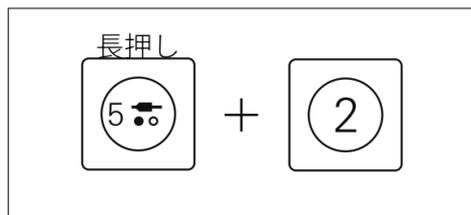
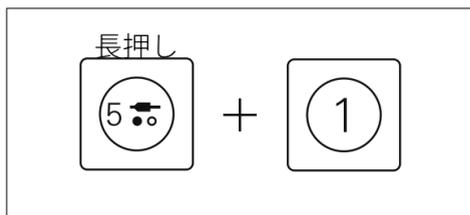
プリセット選択画面でユーザープリセットを選択し、M4ボタンを押すと、プリセット名を削除できます。

scramble

プリセットをコピーする

プリセットをペーストする

プリセットを保存する



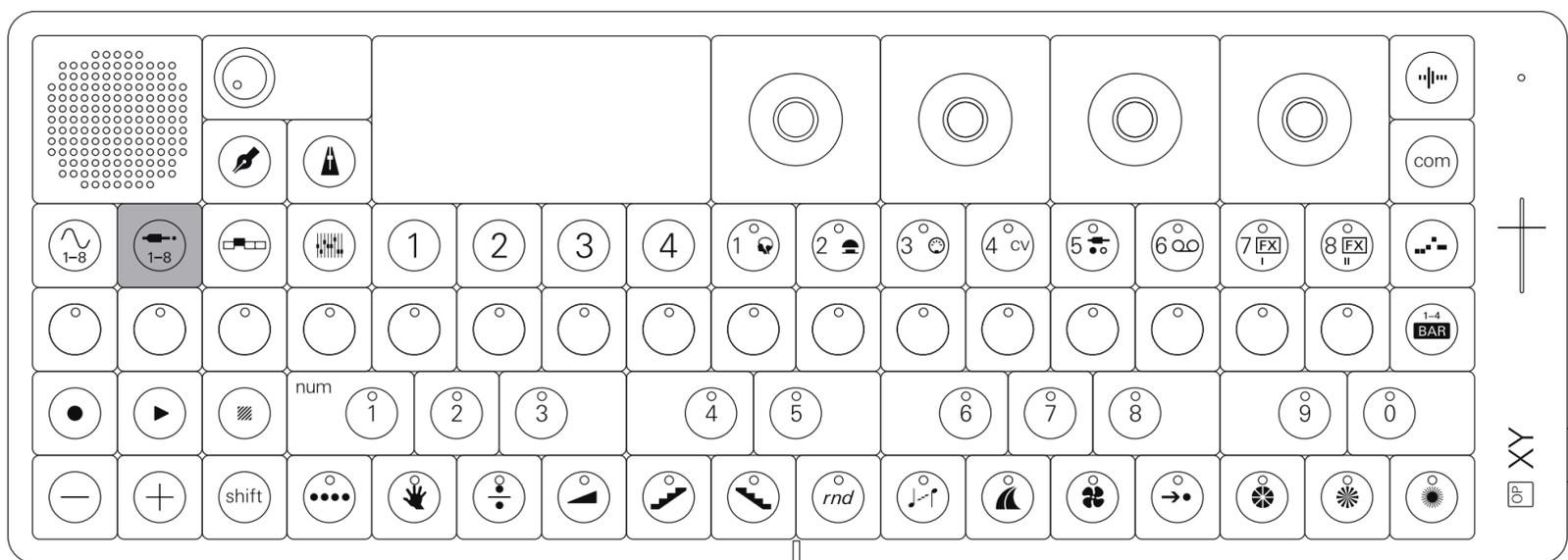
サウンドをランダムに変化させたい場合、トラックボタンを押したままM1ボタンを押すと、そのトラックの各パラメーターをランダムに変更できます。

サウンドを別のトラックへコピーしたい場合は、まず、コピー元のトラックボタンを押したままM2ボタン（copy）を押します。これで本体メモリにサウンドがコピーされます。

別のトラックにサウンドをペーストするには、ペーストしたいトラックのトラックボタンを押したままM3ボタン（paste）を押します。これでコピー済みのサウンドがトラックにペーストされます。

満足するサウンドができたなら、そのトラックのトラックボタンを押したままM4ボタン（save）を押すと、サウンドをユーザープリセットとして保存できます。

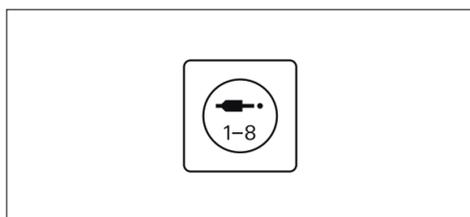
14. AUXモード



AUXモードでは、8つのAUXトラックに割り当てられたMIDIエフェクトやオーディオ・エフェクト、FXセンド、punch-in FX™などを利用できます。

AUXトラックでは、OP-XYの再生音にエフェクトを加えたり、外部入出力信号のルーティング、外部MIDI/CV機器のコントロールなどが可能です。

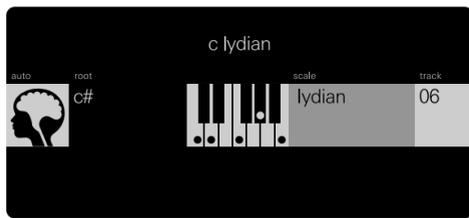
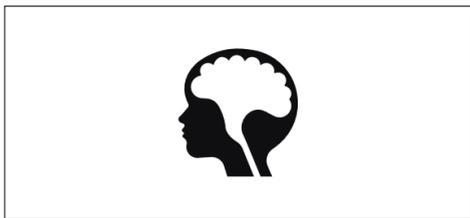
AUXモードを開く



AUXボタンを押すと、AUXモードが開きます。

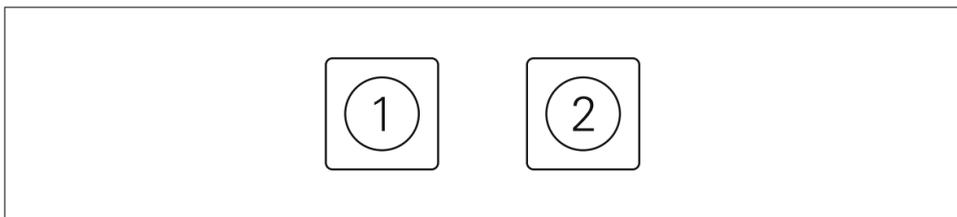
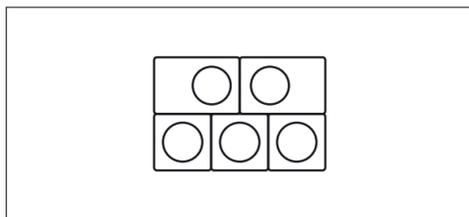
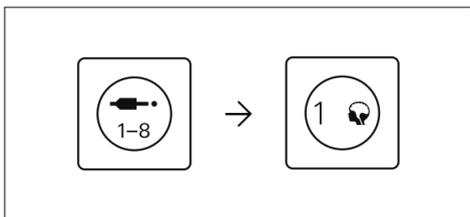
14.1 brain

brainについて



Brainは、曲全体、または特定のトラックのみをトランスポートできるインテリジェントな機能です。曲全体、または特定のトラックを解析し、キーを自動的に割り出します。

brainトラック

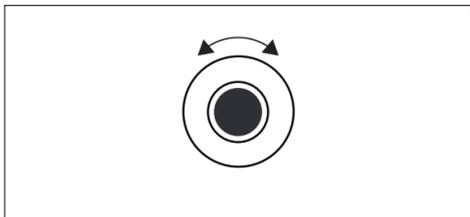


brainトラックは、AUXモードのトラック1で利用できます。

鍵盤を押すことで、brainにルーティングされたトラックをトランスポートできます。

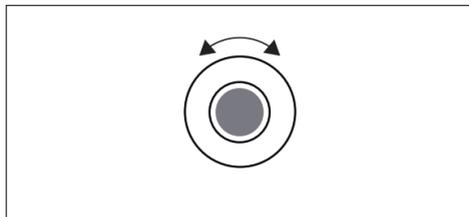
M1画面にはbrainのメイン画面が表示され、曲のスケールを確認/変更できます。M2画面では、brainに接続するトラックを選択できます。

manual/auto



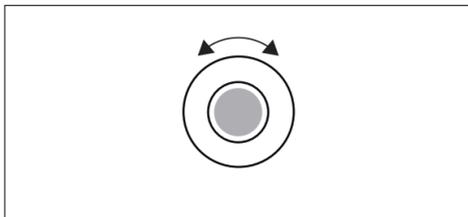
M1画面でダークグレーのノブを回すと、キーの自動 (auto) 検出と手動入力 (manual) を切り替えることができます。manualモードでは、自動検出されたキーと異なるキーを手動で設定でき、より正確なトランスポートが可能になります。

キーを変更する

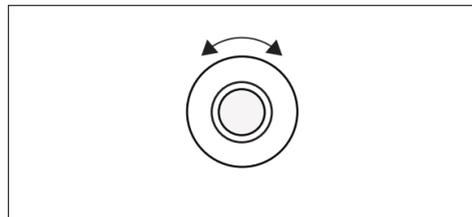


ミディアムグレーのノブを回すと、曲のキーを選択できます。

スケールを変更する link (リンク)

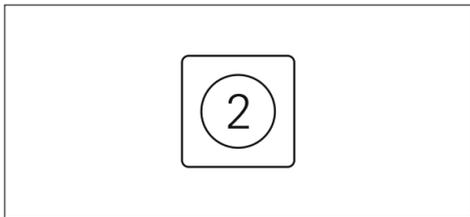


ライトグレーのノブを回すと、曲のスケールを選択できます。

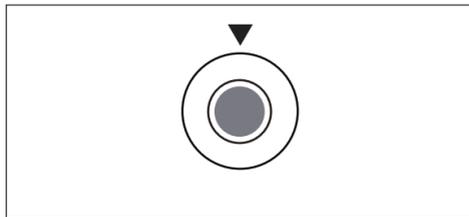


ホワイトのノブを回すと、任意のインストゥルメント・トラックにbrainトラックをリンクできます。ライブ中に曲をトランスポートしながらリフを重ねるなどのパフォーマンスが可能になります。

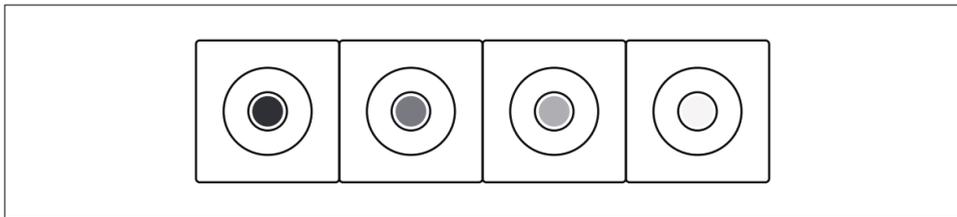
brainトラックのルーティング



M2ボタンを押すと、ルーティング画面が表示されます。



ノブをクリックすると、設定するトラックグループ (1~4または5~8) を切り替えることができます。

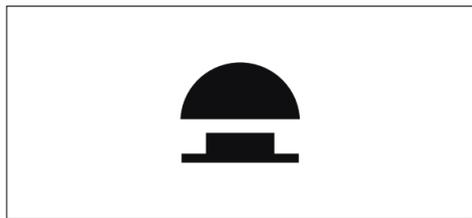


ノブを回すと、brainにルーティングするトラックを追加または削除できます。ここで選択したトラックにbrainが適用され、鍵盤を押すことでトランスポートされます。

ルーティングされていないトラックは、トランスポートの対象から除外されます。自動キー検出も、ルーティングされたトラックのみが対象となります。

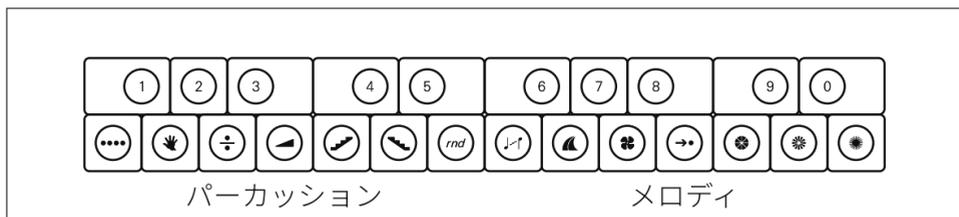
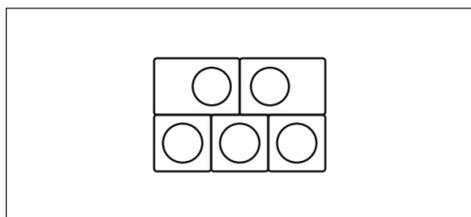
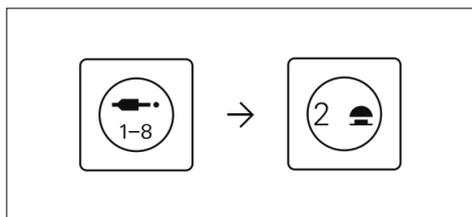
14.2 punch-in FX™

punch-in FX™について



punch-in FX™は、シンプルな操作で楽曲に素早くバリエーションを加えることができる便利な機能です。トラック制作のアイデア出しに活用できるほか、そのまま録音したり、ライブ演奏でビートに強力な変化を加えることもできます。

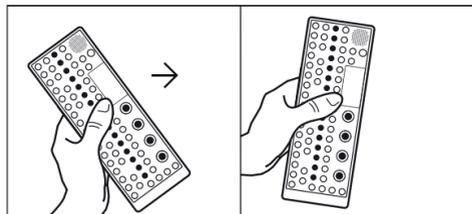
punch-in FX™について



punch-in FX™は、AUXモードのトラック2で利用できます。

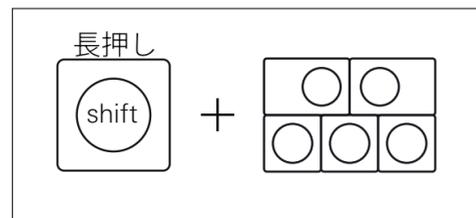
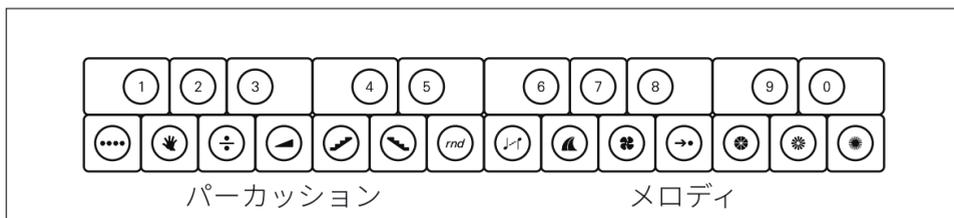
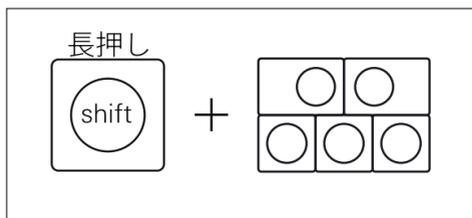
鍵盤を使い、punch-in FX™を演奏したり、録音やライブ演奏に活用できます。

下半分の鍵盤はパーカッション・トラックに、上半分の鍵盤はメロディ・トラックに対してpunch-in FX™が適用されます。



一部のpunch-in FX™は、加速度センサーやピッチベンドでモジュレーションを加えたり、挙動を変化させることができます。punch-in FX™を使用しながら本体を動かしたり、ピッチベンドを操作してみましょう。

特定のトラックのみにpunch-in FX™を適用する



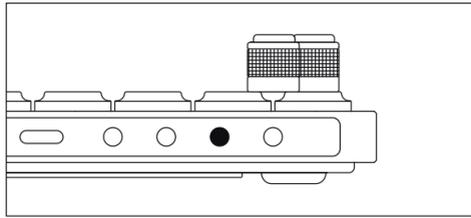
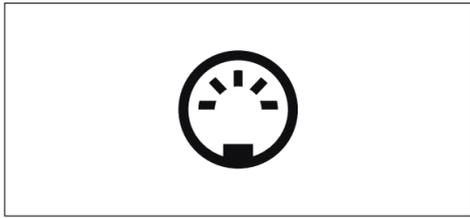
インストゥルメント・トラックを選択中に、「shift」ボタンを押しながら鍵盤を弾くと、そのトラックにのみpunch-in FX™を適用できます。

下半分の鍵盤は選択中のトラックのみに、上半分の鍵盤はグループ内のすべてのトラック（パーカッションまたはメロディ）に対してpunch-in FX™が適用されます。

録音中に「shift」ボタンを押しながら鍵盤を演奏すると、そのトラックに対するpunch-in FX™が録音されます。この演奏情報は、AUXモードのpunch-in FX™トラックにシーケンスとして記録されます。

14.3 外部MIDI出力

外部MIDI機器との接続

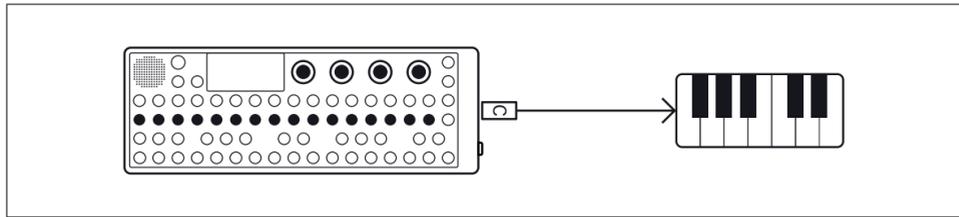
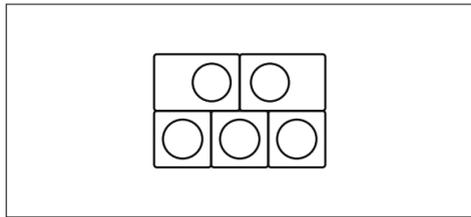
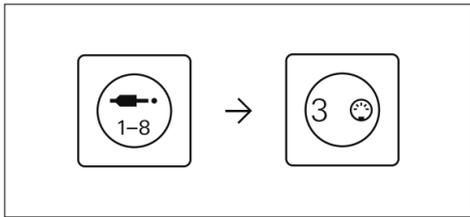


シンセサイザーなどのMIDI機器をOP-XYに接続することで、楽曲に新しいサウンドを追加でき、より自由な音作りが楽しめます。外部MIDIトラックを使うことで、OP-XYに接続したMIDI機器のコントロールが可能です。

外部MIDI機器との接続は、USB-Cポートまたはマルチアウト・ポートを使用していきます。

マルチアウトに関する詳細は、「マルチアウト・ポートとBluetooth MIDIを設定する」の章をご参照ください。

外部MIDIトラック

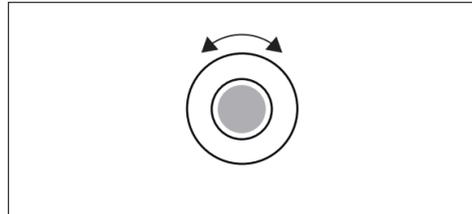
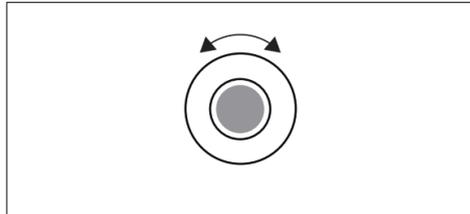
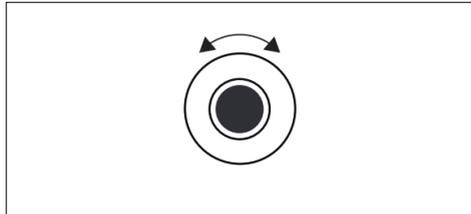
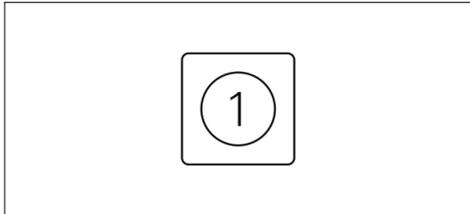


外部MIDIトラックは、AUXモードのトラック3で利用できます。

鍵盤で外部MIDI機器を演奏できるほか、シーケンサーでノートを入力しトリガーすることもできます。

外部MIDIトラックでは、送信するMIDIチャンネルやバンク、プログラムを設定できるほか、編集・シーケンス・録音が可能な8つのMIDI CCも利用できます。

MIDIチャンネル、バンク、プログラム



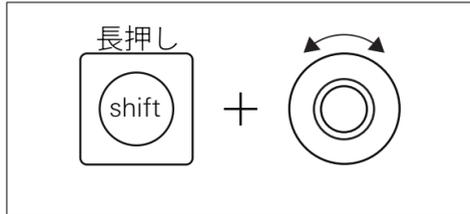
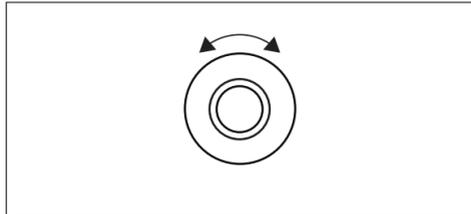
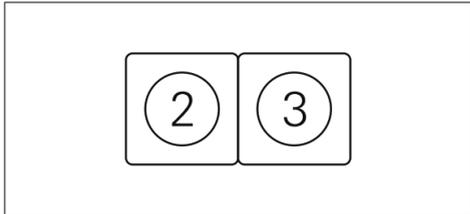
M1ボタンを押すと、チャンネル、バンク、プログラムを設定する画面が表示されます。MIDIを用いたセットアップでは、各機器がそれぞれ異なるチャンネルのMIDIメッセージを受信するのが一般的です。特定のサウンドを選択するためにバンクやプログラム・チェンジを使用する機器もあります。

ダークグレーのノブを回すと、送信するMIDIチャンネルを設定できます。

ミディアムグレーのノブを回すと、送信するバンク番号を設定できます。

ライトグレーのノブを回すと、送信するプログラム・チェンジ番号を設定できます。

MIDI CC

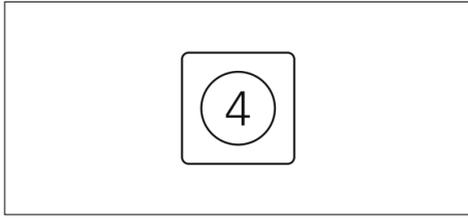


M2ボタンおよびM3ボタンを押すと、MIDI CCの設定画面が表示されます。

各ノブを回すと、送信するCCの値を変更できます。

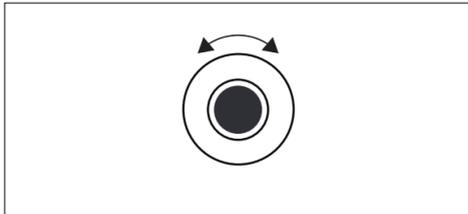
「shift」ボタンを押しながらノブを回すと、CCメッセージのオン/オフおよび送信するCC番号を設定できます。

LFO



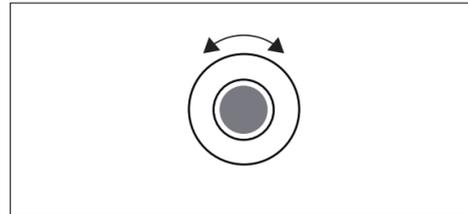
M4ボタンを押すと、LFO画面が表示されます。この画面で設定を行うと、外部MIDIトラックのパラメーターにモジュレーションを適用できます。

speed (速度)



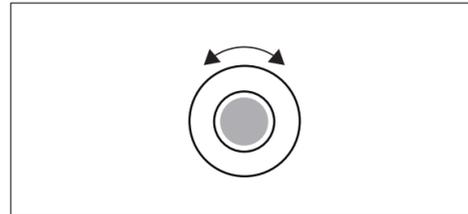
ダークグレーのノブを回すと、LFOの速さを調整できます。

amt (量)

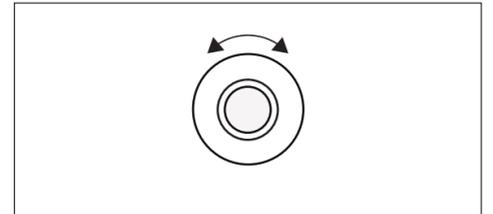


ミディアムグレーのノブを回すと、LFOのモジュレーション量（パラメーターへの影響の強さ）を調整できます。

デスティネーション パラメーター



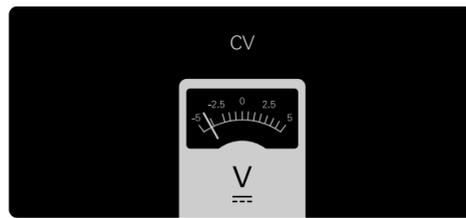
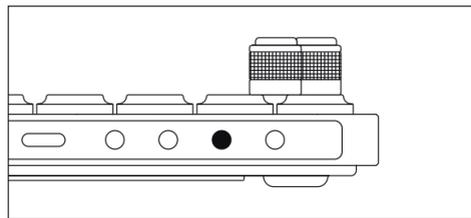
ライトグレーのノブを回すと、LFOの割り当て先を選択できます。



ホワイトのノブを回すと、モジュレーションを適用するノブ（MIDI CC）を選択できます。

14.4 外部CV出力

外部CV出力について

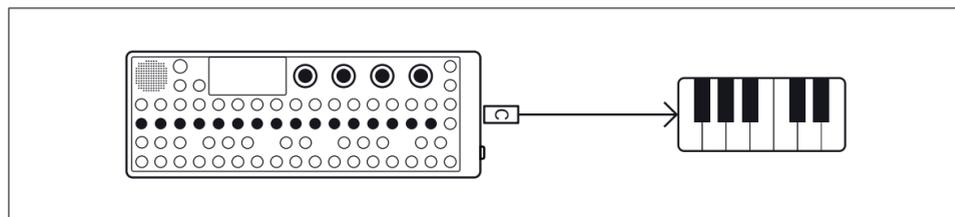
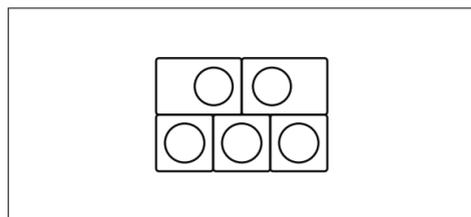
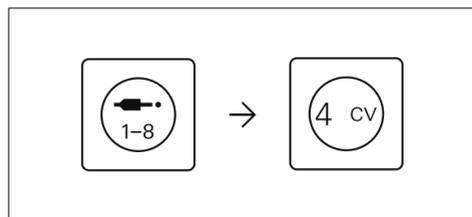


モジュラーシンセやヴィンテージ・シンセサイザーは、コントロール・ボルトテージ (CV) 信号で音程を決定します。

OP-XYでは、マルチアウト端子からCV信号を出力でき、CV対応機器を接続／コントロールが行えます。CV信号は、マルチアウト端子のチップ (左チャンネル) から、GATE信号はリング (右チャンネル) から出力されます。

マルチアウトに関する詳細は、「マルチアウト・ポートとBluetooth MIDIを設定する」の章をご参照ください。

外部CVトラック



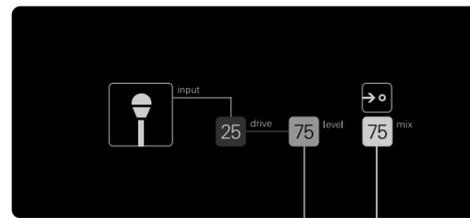
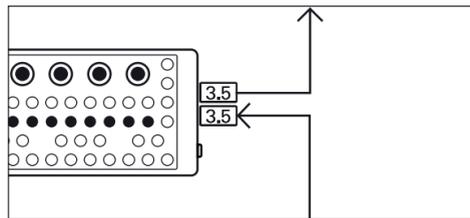
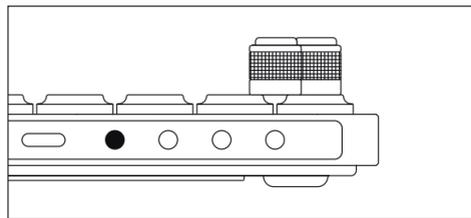
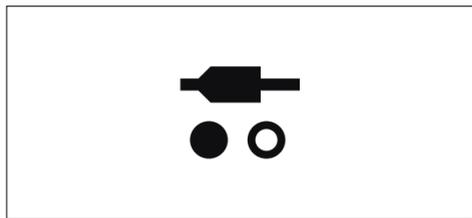
外部CVトラックは、AUXモードのトラック4で利用できます。

鍵盤でCV対応外部機器を演奏できるほか、シーケンサーでノートを入力しトリガーすることもできます。

外部CVトラックから出力されたCV信号は、接続ケーブルを通して外部機器に送られます。

14.5 外部オーディオ

外部オーディオ入力について



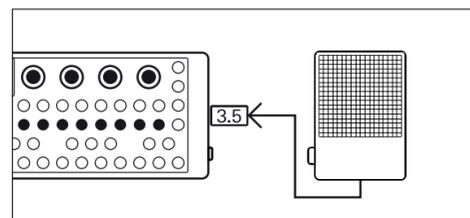
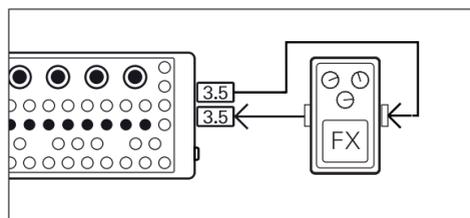
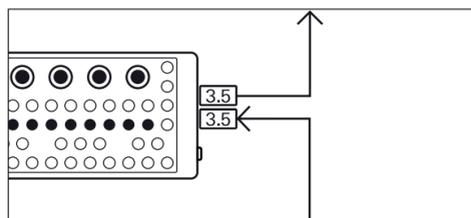
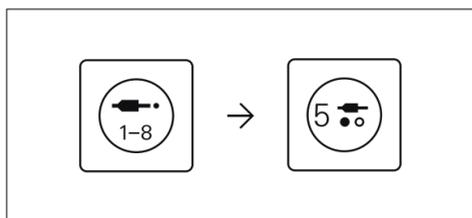
オーディオ信号の送受信は、音楽制作の基本的なプロセスのひとつです。OP-XYでは、外部オーディオトラックを使用して、OP-XYと外部機器とのオーディオ入出力を管理できます。

OP-XYでオーディオ信号を入力する方法はとてもシンプルです。3.5 mm ジャックをオーディオ入力端子に接続します。

OP-XYからAUXオーディオ信号を出力するには、マルチアウトの出力信号をオーディオに設定し、3.5 mm ケーブルを接続します。

マルチアウトに関する詳細は、「マルチアウト・ポートとBluetooth MIDI を設定する」の章をご参照ください。

外部オーディオトラック



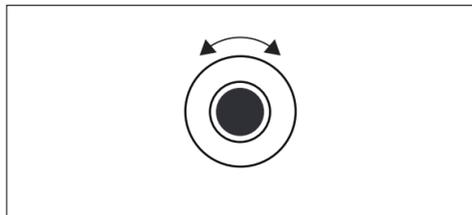
外部オーディオトラックは、AUX モードのトラック5で利用できます。

このトラックでは、OP-XYのオーディオ入出力に関する設定を行います。

マルチアウト端子からAUX信号をエフェクトペダルに送り、ペダル出力をOP-XYのオーディオ入力に接続すると、OP-XYの出力信号に外部エフェクトを適用できます。

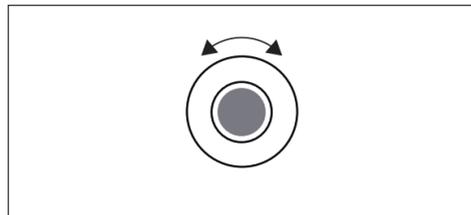
ライン入力にマイクを接続すると、ボーカルやトランペットなどのサウンドをOP-XYに入力できます。

input (入力)



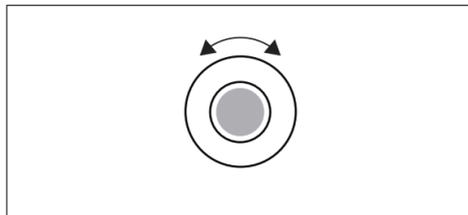
ダークグレーのノブを回すと、外部オーディオトラックの入力ソースを選択できます。マイクやヘッドセット、ライン・オーディオ入力、USB オーディオ、メイン出力から選択できます。

drive (ドライブ)



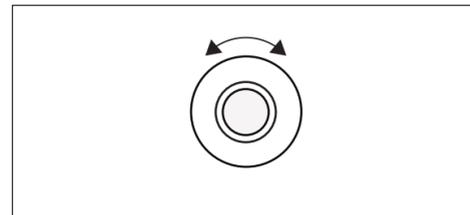
ミディアムグレーのノブを回すと、オーディオ入力のに適用するドライブ（ゲイン）を調整できます。このゲイン調整機能は、アナログ入力にのみ適用され、OP-XYの内蔵プリアンプで動作します。

level (レベル)



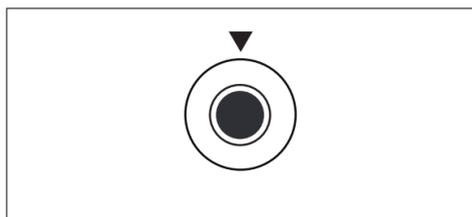
ライトグレーのノブを回すと、オーディオ入力信号のレベルを調整できます。この設定は、選択したすべての入力ソースに適用されます。

mix (ミックス)



ホワイトのノブを回すと、メイン出力へのミックス量を調整できます。外部オーディオトラックを経由した信号が、メインミックスに送られます。

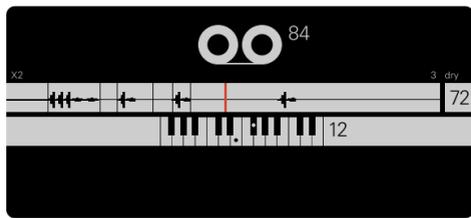
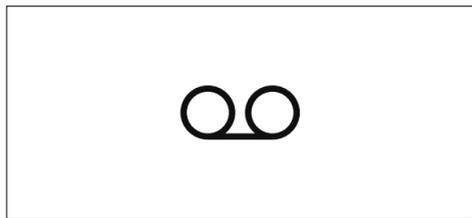
外部入力のオン／オフ



ダークグレーのノブをクリックすると、選択したオーディオ入力のオン／オフを切り替えられます。

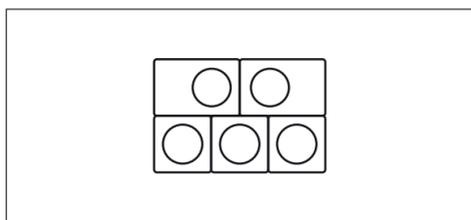
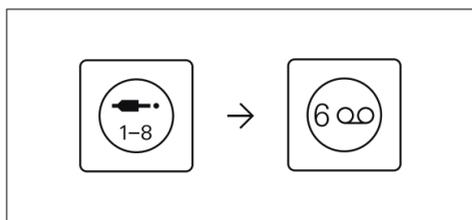
14.6 テープ

テープについて



テープは、OP-XYで再生中のオーディオ信号をの一部を切り取り、並べ替えできる機能です。鍵盤で演奏するように操作でき、グリッチ感のある効果を作り出すことができます。

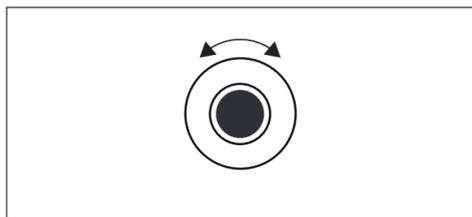
テープトラック



テープトラックは、AUXモードのトラック6で利用できます。

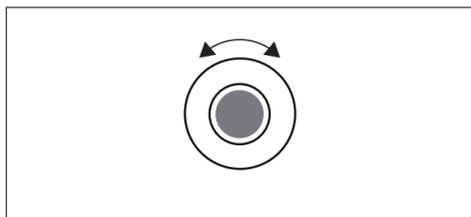
鍵盤を押すことで、テープトラックに入力されたすべてのトラックのクリップを演奏できます。

ピッチ



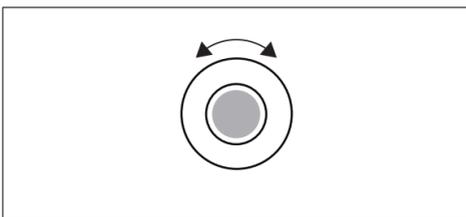
ダークグレーのノブを回すとテープのピッチを調整でき、クレイジーなサウンドやクリエイティブな効果を作り出すことができます。

スピード



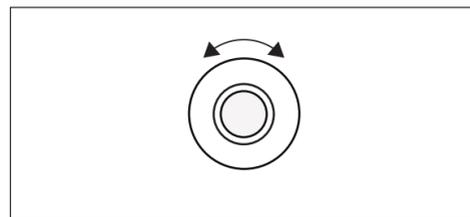
ミディアムグレーのノブを回すと、テープのスピードを調整できます。ピッチに比べて緩やかに再生速度を変更でき、より精密な速度調整が可能です。

レンジス



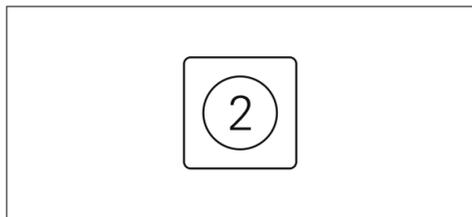
ライトグレーのノブを回すと、テープで録音・再生されるループの長さを調整できます。

ミックス

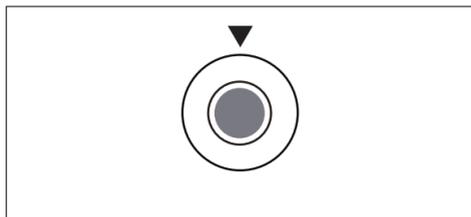


ホワイトのノブを回すと、入力信号とテープエフェクトのミックスの度合いを調整できます。

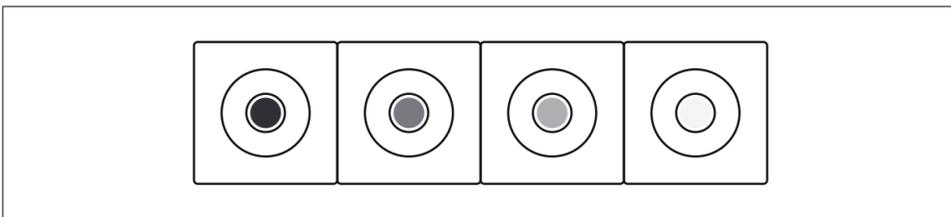
ルーティング



M2ボタンを押すと、ルーティング画面が表示されます。



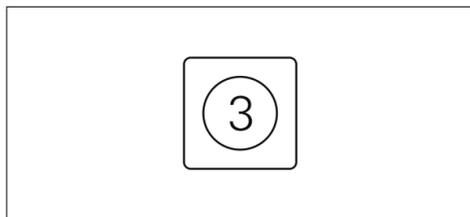
ノブをクリックすると、設定するトラックグループ（1~4または5~8）を切り替えることができます。



ノブを回すと、テープトラックに送る各インストゥルメント・トラックのレベルを調整できます。この画面でルーティングされたインストゥルメント・トラックの信号のみが、テープに送られます。

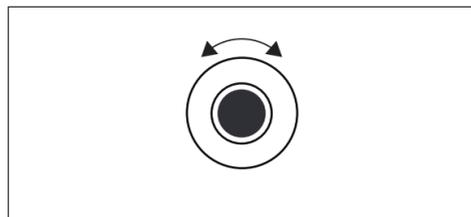
テープに送られる信号レベルはインストゥルメント・トラックごとに調整できるため、メイン出力とは異なるバランスのミックスをテープに送ることができます。

フィルター

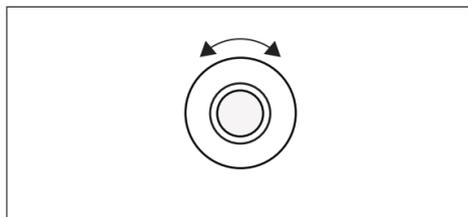


M3ボタンを押すと、フィルター画面が表示されます。

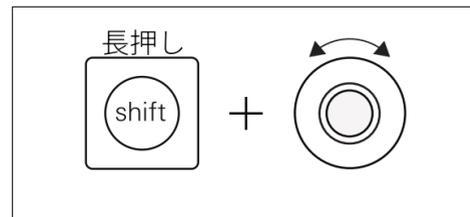
テープトラックには、ハイパス・フィルターおよびローパス・フィルターを適用できます。



ダークグレーのノブを回すと、ハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整できます。

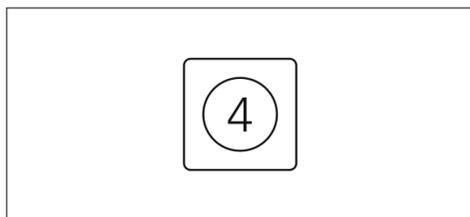


ホワイトのノブを回すと、ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整できます。



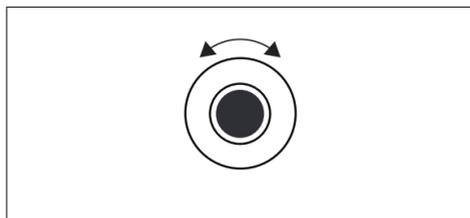
「shift」ボタンを押しながらライトグレーとホワイトのノブを回すと、FX IおよびFX IIへの SEND・レベルを調整できます。

LFO



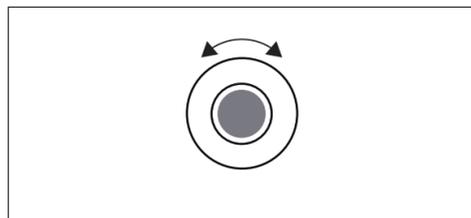
M4ボタンを押すと、LFO画面が表示されます。LFOを使ってテープ内のパラメーターを変調させることで、さらにクレイジーな効果を得ることができます。

speed (速度)



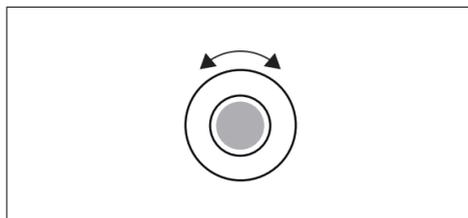
ダークグレーのノブを回すと、LFOの速さを調整できます。

amt (量)

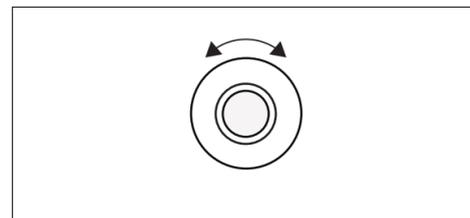


ミディアムグレーのノブを回すと、LFOのモジュレーション量（パラメーターへの影響の強さ）を調整できます。

デスティネーション パラメーター



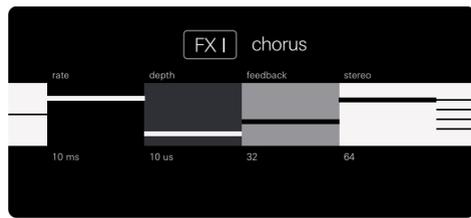
ライトグレーのノブを回すと、LFOの割り当て先となるモジュールを選択できます。



ホワイトのノブを回すと、モジュレーションを適用するノブを選択できます。デスティネーションで選択したモジュールのうち、ここで選択したノブ（パラメーター）がモジュレーションされます。

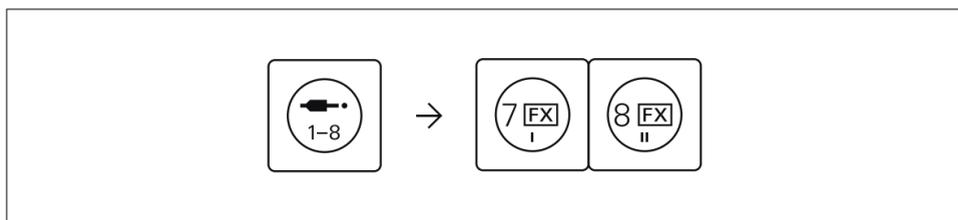
14.7 FX IおよびFX II

FXについて

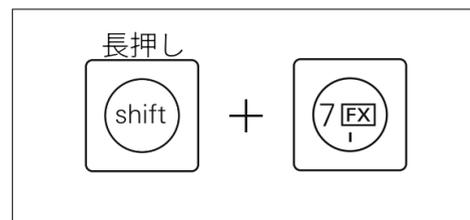
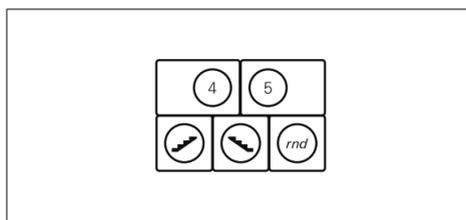


OP-XYでは、2系統のエフェクトセンドを利用でき、それぞれFX IおよびFX IIと名付けられています。任意のトラックをFX IまたはFX IIに自由に送ることができます。FX IをFX IIに送ることも可能です。

FXトラック



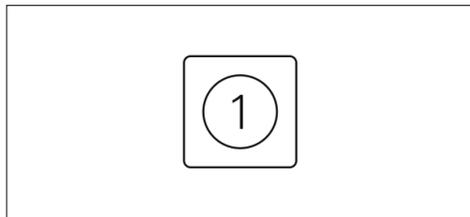
FXトラックは、AUXモードのトラック8~9で利用できます。



FXトラックで鍵盤を演奏すると、直前に選択されたインストゥルメント・トラックを演奏でき、エフェクト効果を確認しながらインストゥルメントの音作りが行えます。

「shift」ボタンを押しながら「FX I」ボタンまたは「FX II」ボタンを押すと、エフェクト選択画面が表示され、ノブを回すことで使用するFXを選択できます。

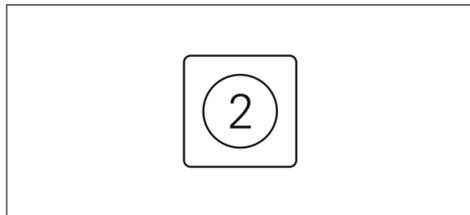
FXエンジン



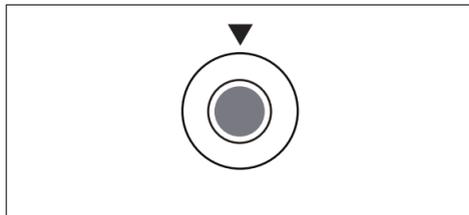
M1ボタンを押すと、選択中のFXエンジン画面が表示され、各パラメーターの調整が行えます。

使用可能なFXとそのパラメーターに関する詳細は、FXの各章をご参照ください。

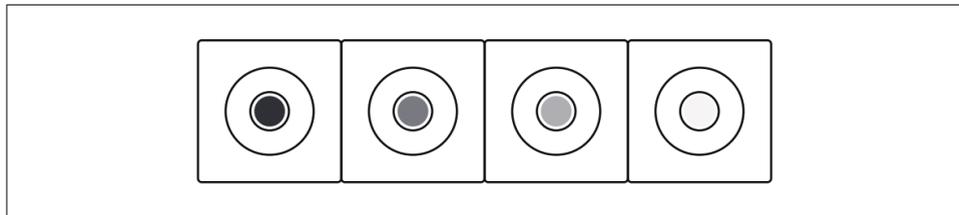
外部オーディオトラックのルーティング



M2ボタンを押すと、ルーティング画面が表示されます。

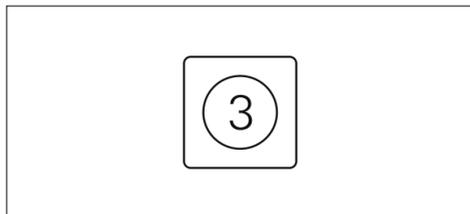


ノブをクリックすると、設定するトラックグループ（1～4または5～8）を切り替えることができます。



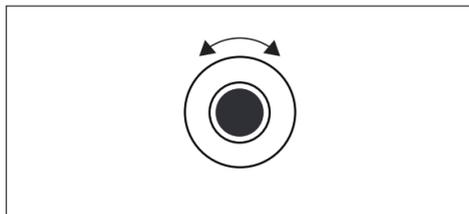
ノブを回すと、FXトラックに送る各インストゥルメントのレベルを調整できます。この画面でルーティングされたインストゥルメント・トラックの信号のみが、FXに送られます。

フィルター

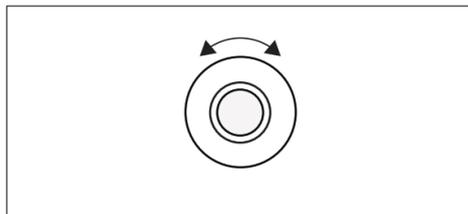


M3ボタンを押すと、フィルター画面が表示されます。

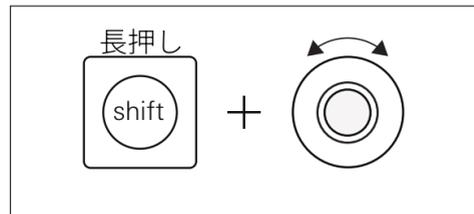
テープトラックには、ハイパス・フィルターおよびローパス・フィルターを適用できます。



ダークグレーのノブを回すと、ハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整できます。

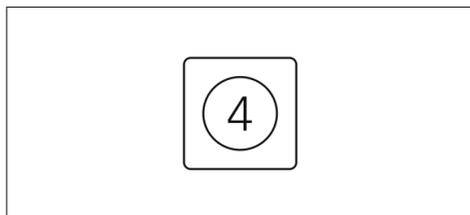


ホワイトのノブを回すと、ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整できます。



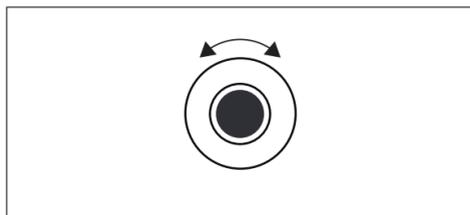
FX I選択中に「shift」ボタンを押しながらホワイトのノブを回すと、FX IからFX IIへのSEND・レベルを調整できます。

LFO



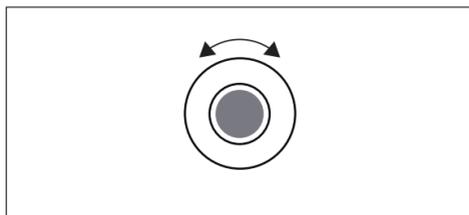
M4ボタンを押すと、LFO画面が表示されます。この画面で設定を行うと、外部MIDIトラックのパラメーターをモジュレーションできます。

speed (速度)



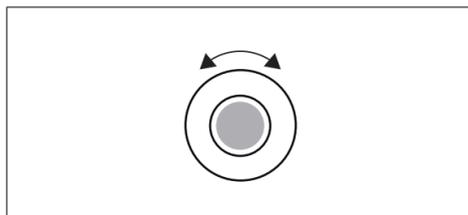
ダークグレーのノブを回すと、LFOの速さを調整できます。

amt (量)

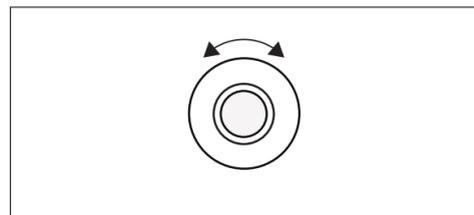


ミディアムグレーのノブを回すと、LFOのモジュレーション量（パラメーターへの影響の強さ）を調整できます。

デスティネーション パラメーター

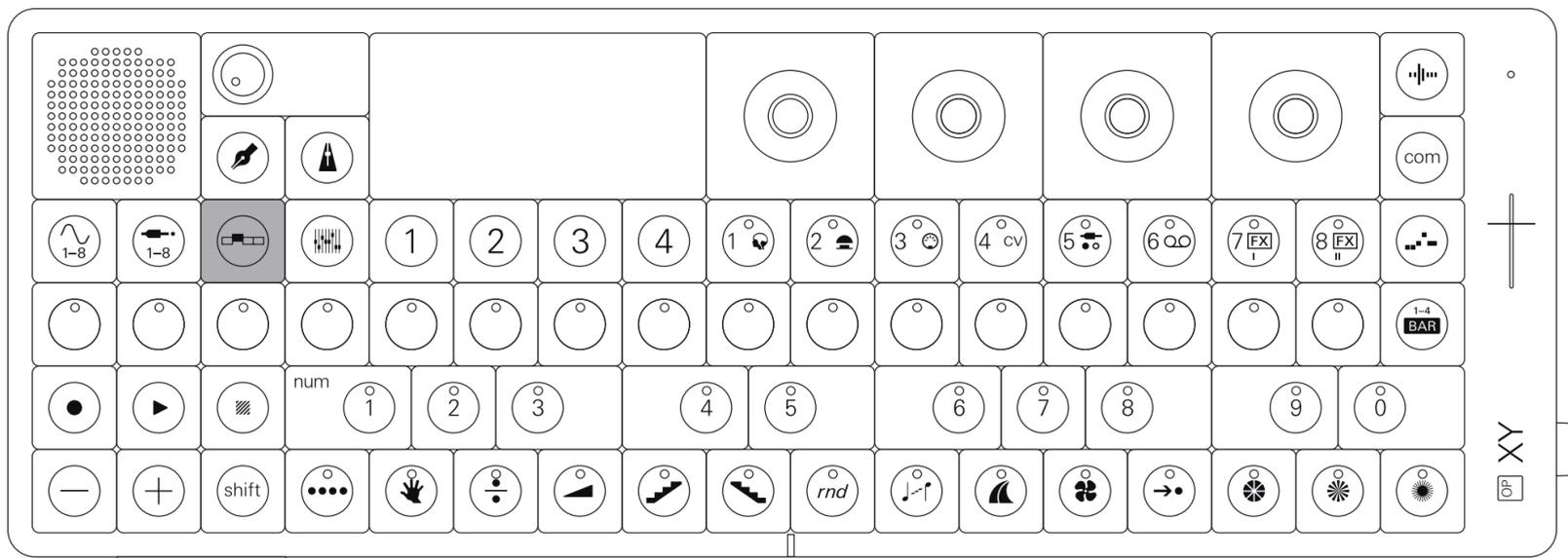


ライトグレーのノブを回すと、LFOの割り当て先となるモジュールを選択できます。



ホワイトのノブを回すと、モジュレーションを適用するノブを選択できます。デスティネーションで選択したモジュールのうち、ここで選択したノブ（パラメーター）がモジュレーションされます。

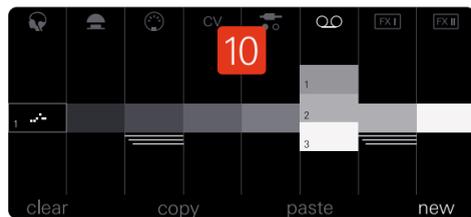
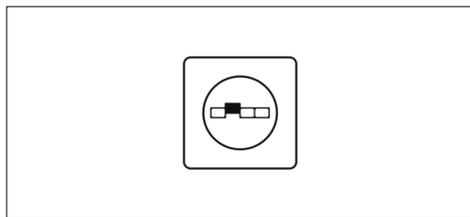
15. アレンジモード



アレンジモードでは、新しいパターンを作成したり、パターン間を移動したり、パターンを組み合わせることで曲を構成することができます。

OP-XYの非常にパワフルで楽しい機能です。曲作りにも演奏にも活用できます。

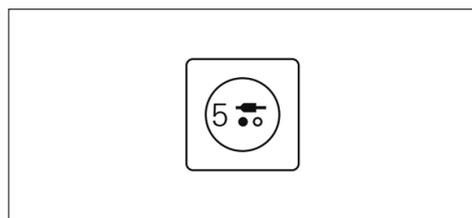
アレンジモードを開く



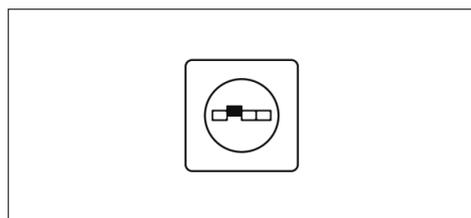
アレンジボタンを押すと、アレンジモードが開きます。

15.1 トラックとパターンを切り替える

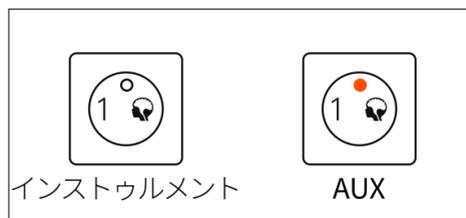
トラックを切り替える



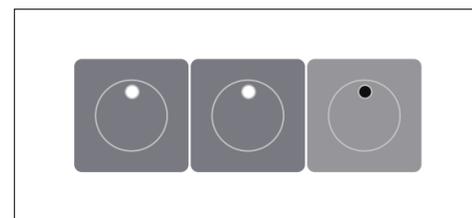
編集・アレンジしたいトラックのトラックボタンを押します。



アレンジモード表示中にアレンジボタンを繰り返し押すと、インストゥルメント・トラックとAUXトラックを交互に切り替えることができます。アレンジモードでは、インストゥルメント・トラックとAUXトラックの両方で、パターンの作成・編集が可能です。

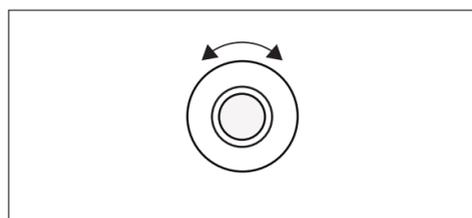


他のモードと同様に、インストゥルメント・トラックは白、AUXトラックは赤に点灯するため、編集集中のトラックを一目で把握できます。

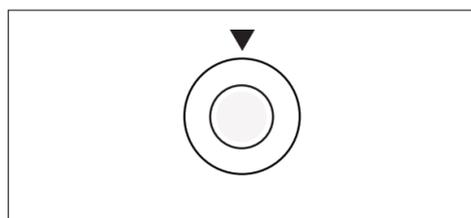


シーケンサーは、選択中のトラックとパターンに記録されたシーケンスに応じて点灯し、編集集中の内容を視覚的に確認できます。

パターンのナビゲーション



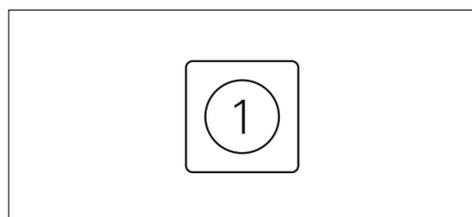
ホワイトのノブを回すと、選択トラック内のパターンを切り替えることができます。



ホワイトのノブをクリックすると、選択中のトラックをミュートできます。

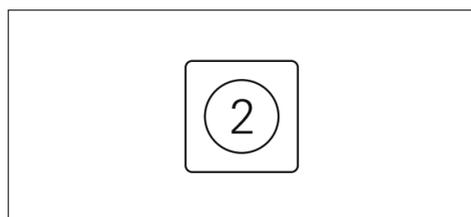
15.2 パターンを作成／複製／削除する

new (新規パターン)



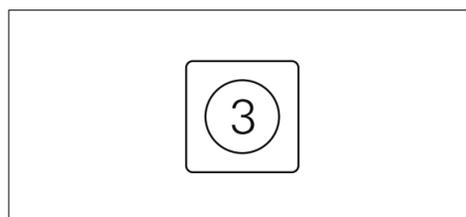
アレンジモードでM1ボタンを押すと、選択中のトラック（白または赤で点灯）に新しいパターンを作成できます。1つのトラックは、最大9つのパターンを保持できます。

copy (コピー)



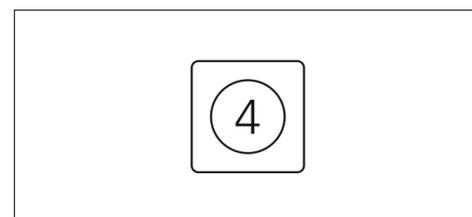
M2ボタンを押すと、選択中のパターンおよびエンジン、その他すべてのパラメーターをコピーできます。コピーしたパターンは、同じトラックに貼り付けてバリエーションを作成したり、別のトラックに貼り付けて複数のインストゥルメントを用いた複雑なアレンジを作成することもできます。

paste (ペースト)



M3ボタンを押すと、コピーしたパターンを貼り付けることができます。別のトラックに貼り付ける場合は、エンジンやすべてのパラメーターを含むインストゥルメント全体が新しいパターンに貼り付けられます。

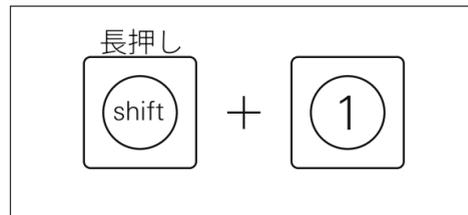
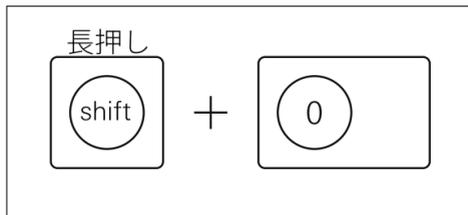
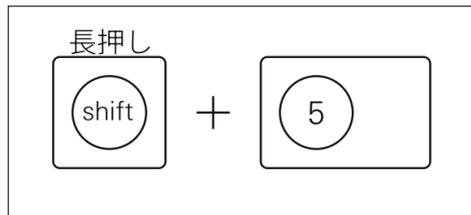
clear (クリア)



M4ボタンを押すと、トラックからパターンを削除できます。

15.3 シーンおよびソングモード

シーン



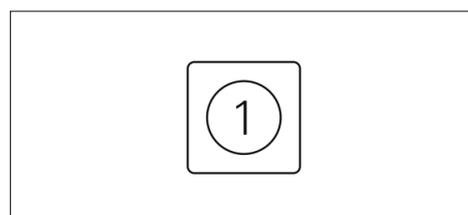
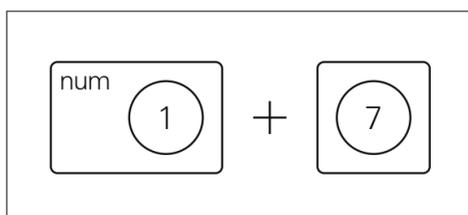
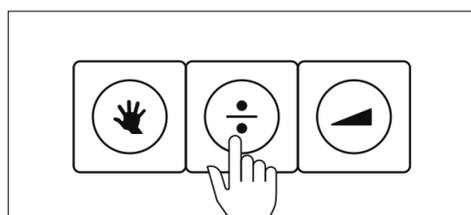
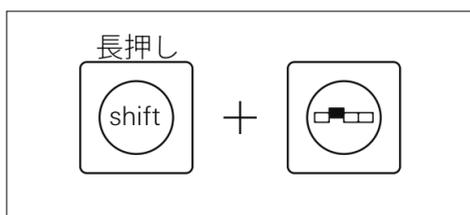
アレンジ・モードでは、トラックに割り当てられたパターンを組み合わせを最大99の異なる「シーン」にまとめて管理できます。最大99のシーンを作成可能です。各シーンには、パターンの割り当てとミックス設定が保存されます。シーンの長さは、最も長いパターンに合わせて決まります。1つのソングには、最大96のシーンを登録できます。

「shift」ボタンを押しながら、アクセシブル・キー（黒鍵）を押すと、シーンを選択できます。各アクセシブル・キー（黒鍵）は、それぞれ対応するシーン番号を示しています。空のシーンを選択すると、現在のシーンが複製され、素早く曲の構成を作成できます。

シーン10～99を選択するには、アクセシブル・キー（黒鍵）「0」を押してから、選択したいシーン番号を入力します。

「shift」ボタンを押しながらM1ボタン（clone）を押すと、シーンを複製できます。

ソングモード

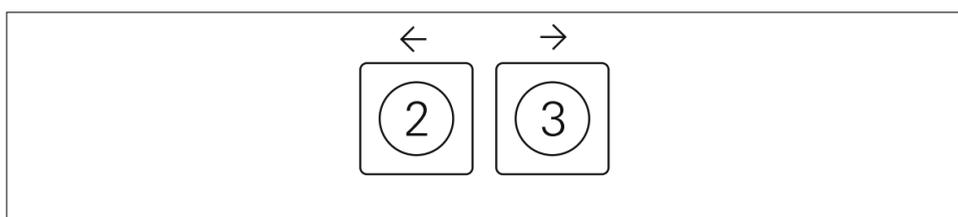


アレンジモード表示中に「shift」ボタンを押しながらアレンジボタンを押すと、曲の構成を作成できるソングモードに切り替わります。

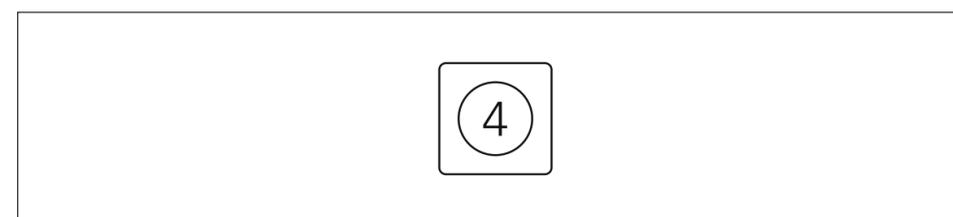
ソングモード画面でナチュラルキーを押すと、ソングが作成されます。

アクセシブル・キー（黒鍵）を押すと、ソングに並べたいシーンを選択します。電話番号を入力する感覚で、シーンを順番に登録できます。

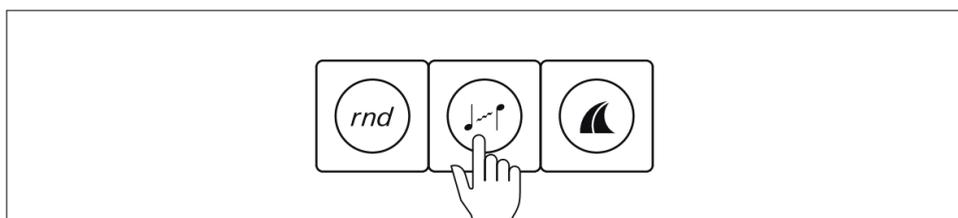
M1ボタン（clear all）を押すと、登録されているすべてのシーンが削除され、アレンジを始めからやり直すことができます。この操作では、選択したシーンがソングの再生リストから除外されます。シーン自体は削除されません。



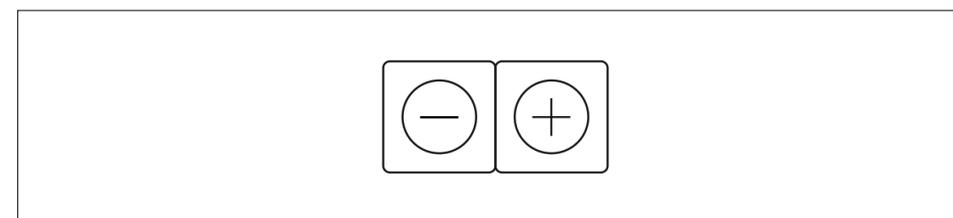
M2ボタン（←）とM3ボタン（→）で、ソングに登録されたシーン間を移動できます。シーンの挿入や削除も可能です。



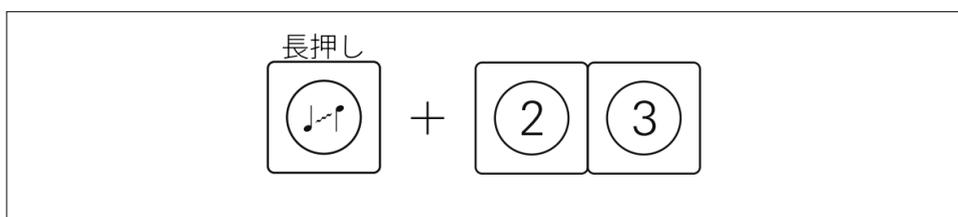
M4ボタン（delete）を押すと、ソングからシーンを削除できます。この操作では、選択したシーンがソングの再生リストから除外されます。シーン自体は削除されません。



ナチュラルキーを押すと、別のソングに切り替えることができます。1プロジェクトにつき最大14のソングを作成できます。

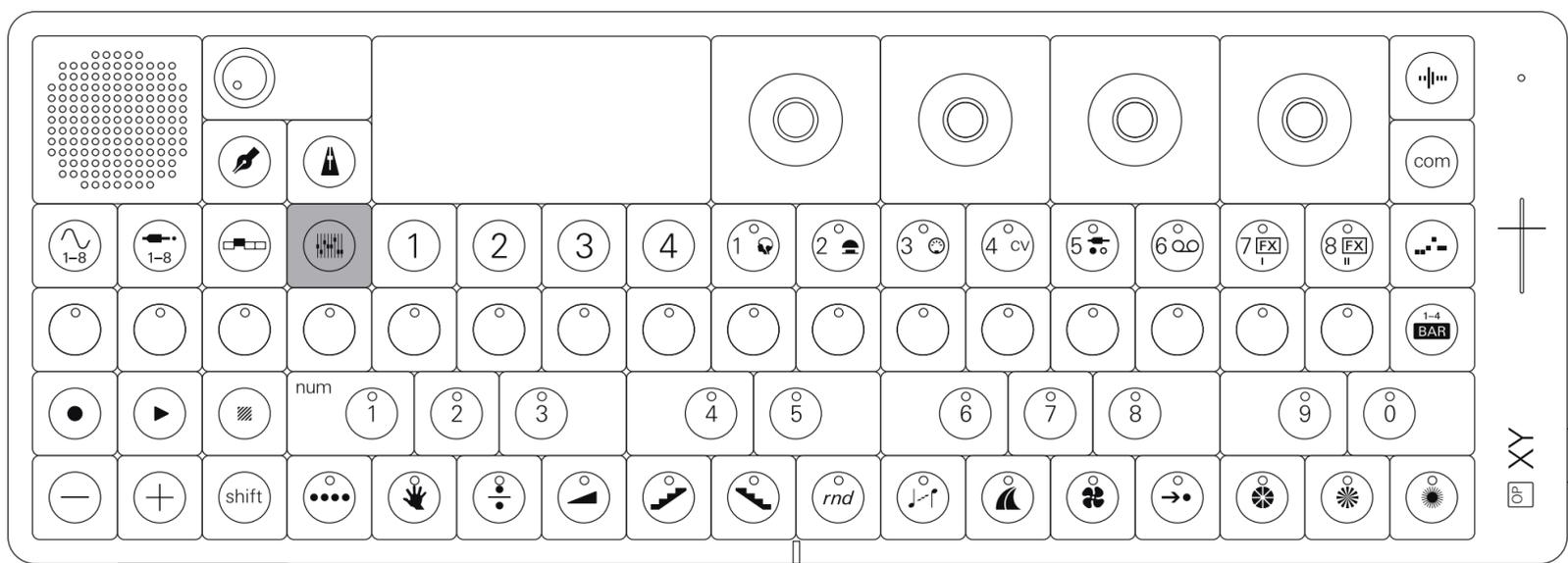


「-」ボタンおよび「+」ボタンを押すと、次に再生するシーンを指定し、ソングを進めることができます。



ナチュラルキーを押したまま、M2ボタン（copy）またはM3ボタン（paste）を押すと、ソングのコピー／ペーストが行えます。

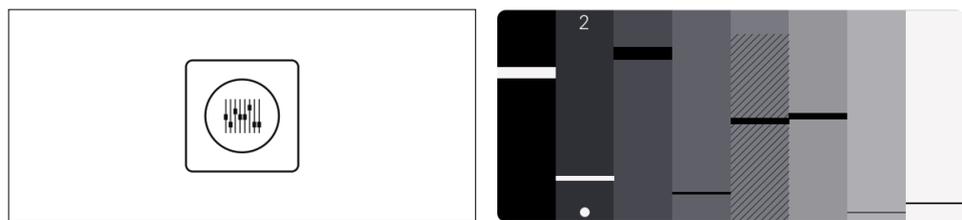
16. ミックスモード



ミックス機能を使うと、各トラックのミックスバランスを調整できます。レベル、パン、EQ、コンプレッション、FXセンドを調整可能です。

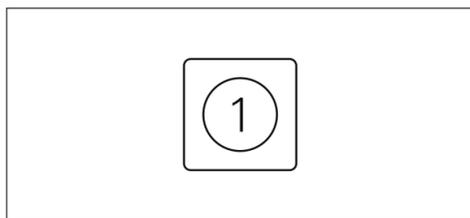
ミックスのわずかな違いによって、曲の印象は大きく変わります。色々試してみてください、お好みのバランスを見つけてください。

ミックスモードを開く



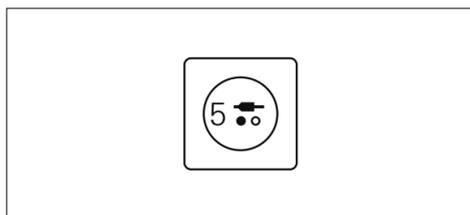
ミックスボタンを押すと、ミックスモードが開きます。

16.1 レベル、パン、センド

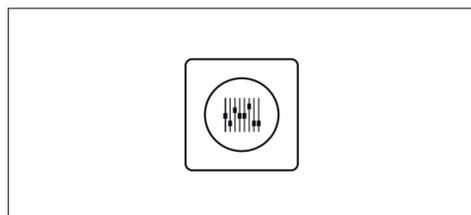


アレンジモードでM1ボタンを押すと、各トラックのレベル、パン、センドを調整する画面が表示されます。

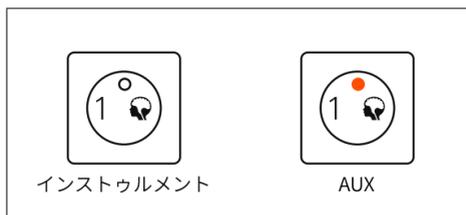
トラックを切り替える



ミックスを調整したいトラックのトラックボタンを押します。

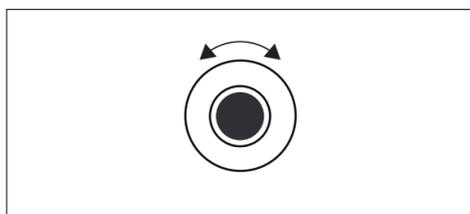


ミックスモード表示中にミックスボタンを押すと、インストゥルメント・トラックとAUXトラックを切り替えることができ、それぞれのミックスを調整できます。



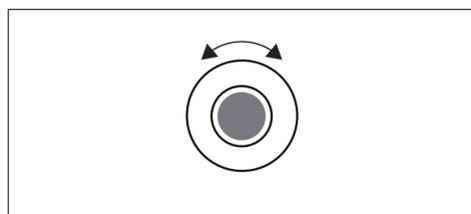
他のモードと同様に、インストゥルメント・トラックは白、AUXトラックは赤に点灯するため、編集中のトラックが一目で把握できます。

FX I センド



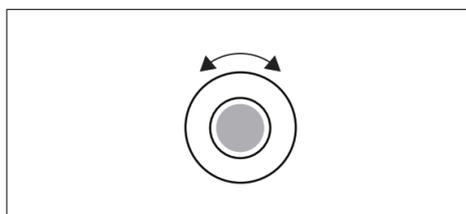
ダークグレーのノブを回すと、選択中のトラックのFX Iに対するセンドレベルを調整できます。

FX II センド



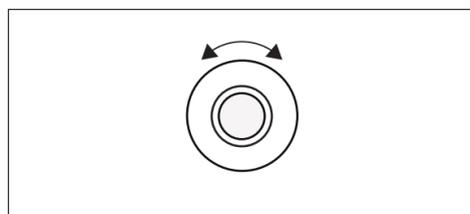
ミディアムグレーのノブを回すと、選択中のトラックのFX IIに対するセンドレベルを調整します。

パン



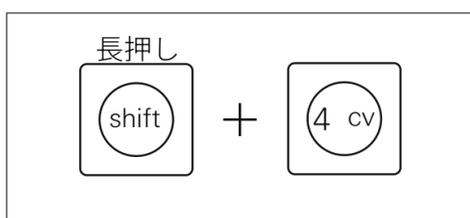
ライトグレーのノブを回すと、選択中のトラックのパンを調整できます。ノブをクリックすると、パンがセンターにリセットされます。

レベル



ダークグレーのノブを回すと、選択中のトラックの音量レベルを調整できます。

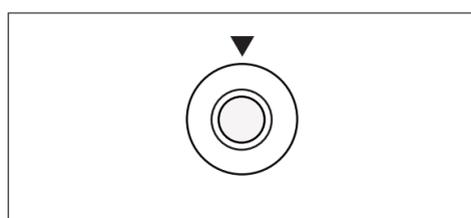
複数トラックのミュート



「shift」ボタンを押しながらトラックボタンを押すと、ミュートのオン／オフを切り替えられます。

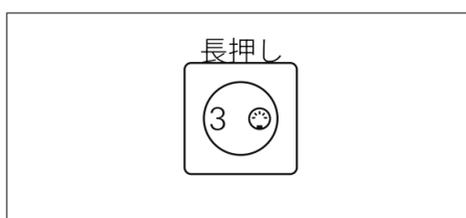
「shift」ボタンを押している間、ミュートがオフ（音が出力される）のインストゥルメント・トラックは白に、AUXトラックは赤に点灯します。ミュート状態のトラックは点灯しません。ミュートはノートトリガーにのみ適用されます。オーディオには反映されません。

単一トラックのミュート



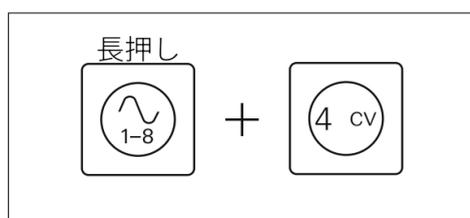
選択中のトラックのミュートは、ホワイトのノブをクリックすることも可能です。

トラックのソロ



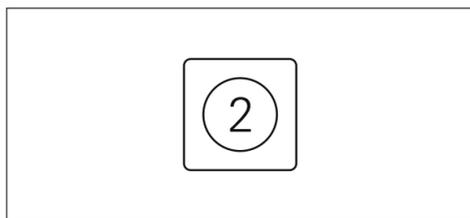
この画面で1つまたは複数のトラックボタンを長押しすると、そのトラックをソロ再生できます。

ミュートのショートカット



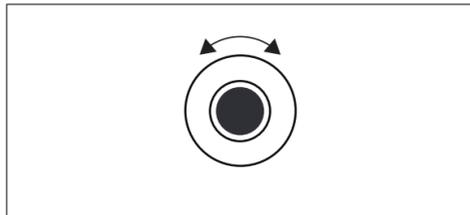
インストゥルメント・ボタンまたはAUXボタンを押しながらトラックボタンを押すと、ミュートのオン／オフを素早く設定できます。インストゥルメント・ボタンを押しながら操作するとインストゥルメント・トラックを、AUXボタンを押しながら操作するとAUXトラックをミュートできます。

16.2 EQ



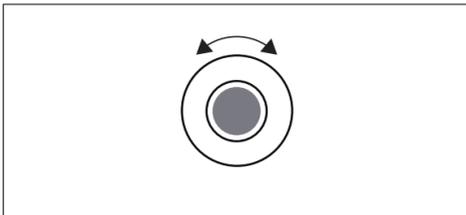
M2ボタンを押すと、マスターEQを調整する画面が表示されます。

ロー



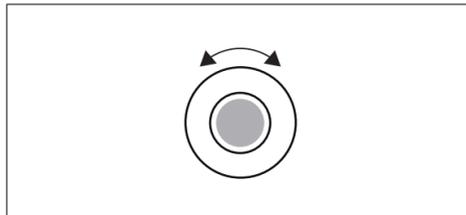
ダークグレーのノブを回すと、低域成分のレベルを調整できます。ベースをより強調したり、大きすぎる低音を抑えたりする場合に役立ちます。

ミッド



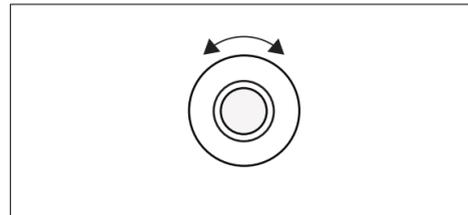
ミディウムグレーのノブを回すと、中域成分のレベルを調整できます。

ハイ



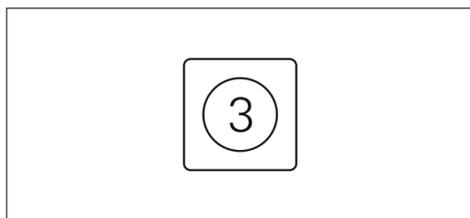
ダークグレーのノブを回すと、高域成分のレベルを調整できます。サウンドを明るく、または暗くしたい場合に便利です。

ブレンド



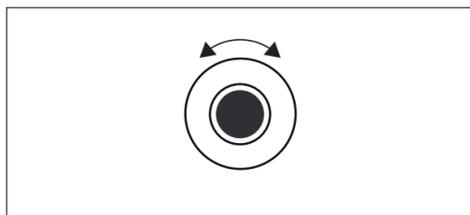
ホワイトのノブを回すと、2種類のEQ設定を徐々に切り替えることができます。値をゼロにすると、EQは常にニュートラルになります。値を上げると、選択した周波数のみが強調されます。特定の周波数を素早く強調したり、クイックスweepのパフォーマンスに活用できます。

16.3 サチュレーター



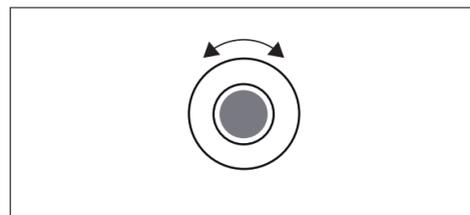
M3ボタンを押すと、マスター信号に適用されるサチュレーターを調整できます。

percussion



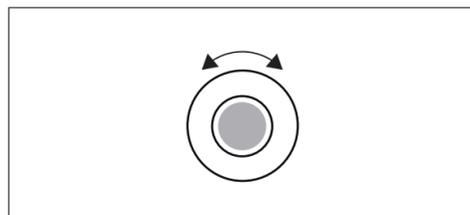
ダークグレーのノブを回すと、サチュレーターのゲインを調整できます。

percussion



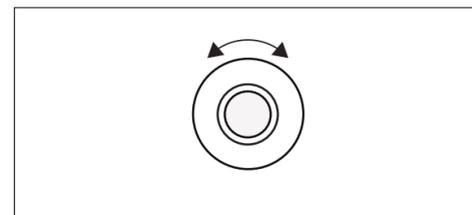
ミディアムグレーのノブを回すと、サチュレーターのクリップ度合いを調整できます。

percussion



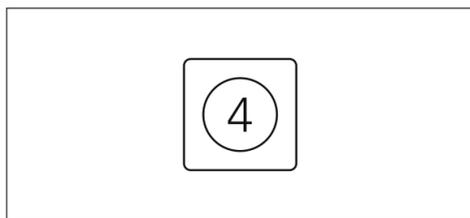
ライトグレーのノブを回すと、高音域または低音域がフィルターされ、サチュレーターのトーンを調整できます。

percussion



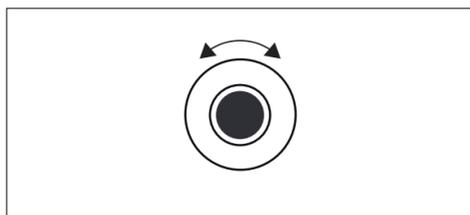
ホワイトのノブを回すと、マスター信号へのサチュレーターのミックス量を調整できます。

16.4 マスター



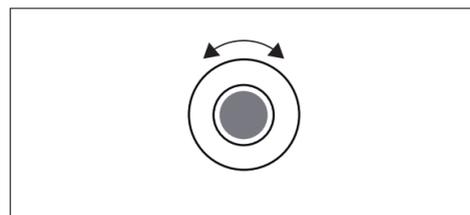
M4ボタンを押すと、マスターセクションの各種パラメーターにアクセスできます。

percussion (パーカッション)



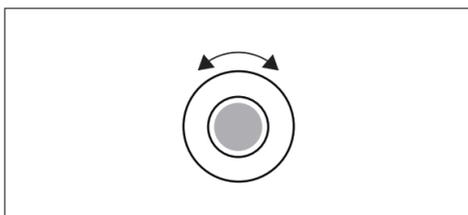
ダークグレーのノブを回すと、パーカッション・グループのレベルを調整できます。ドラム・サンプラーなどのパーカッション系エンジンは、パーカッション・グループバスを経由してマスターセクションに送られます。

melodic (メロディ)



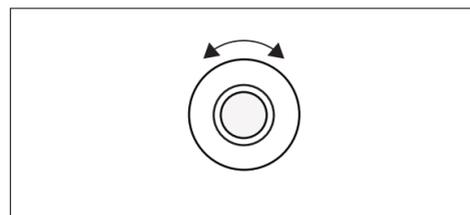
ミディアムグレーのノブを回すと、メロディグループのレベルを調整できます。シンセエンジンなどのメロディ系エンジンは、メロディ・グループを経由してマスターセクションに送られます。

コンプレッサー



ダークグレーのノブを回すと、マスターバスに対してコンプレッションを適用できます。控えめなコンプレッションは、レベルの大きな音を抑え、小さな音を持ち上げることで、ミックスのレベルバランスを均一に整えます。強めにコンプレッションをかけると、ミックス全体を圧縮して、よりヘビーでパンチのあるサウンドに仕上げることができます。

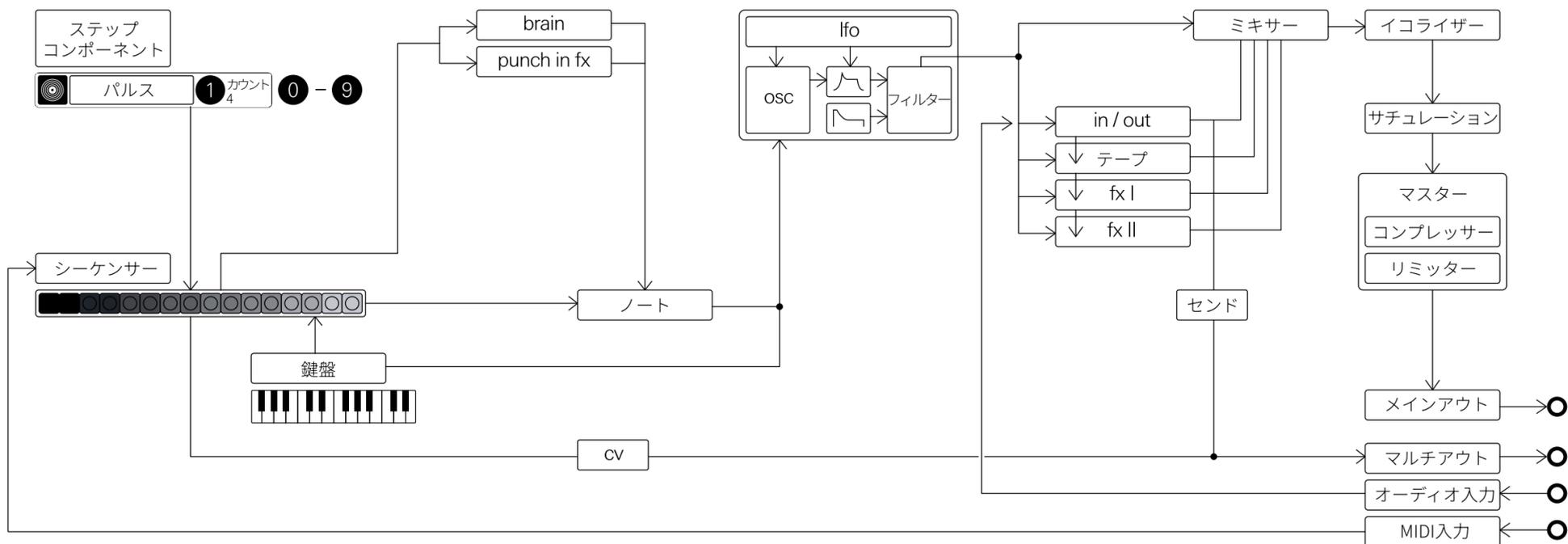
マスターレベル



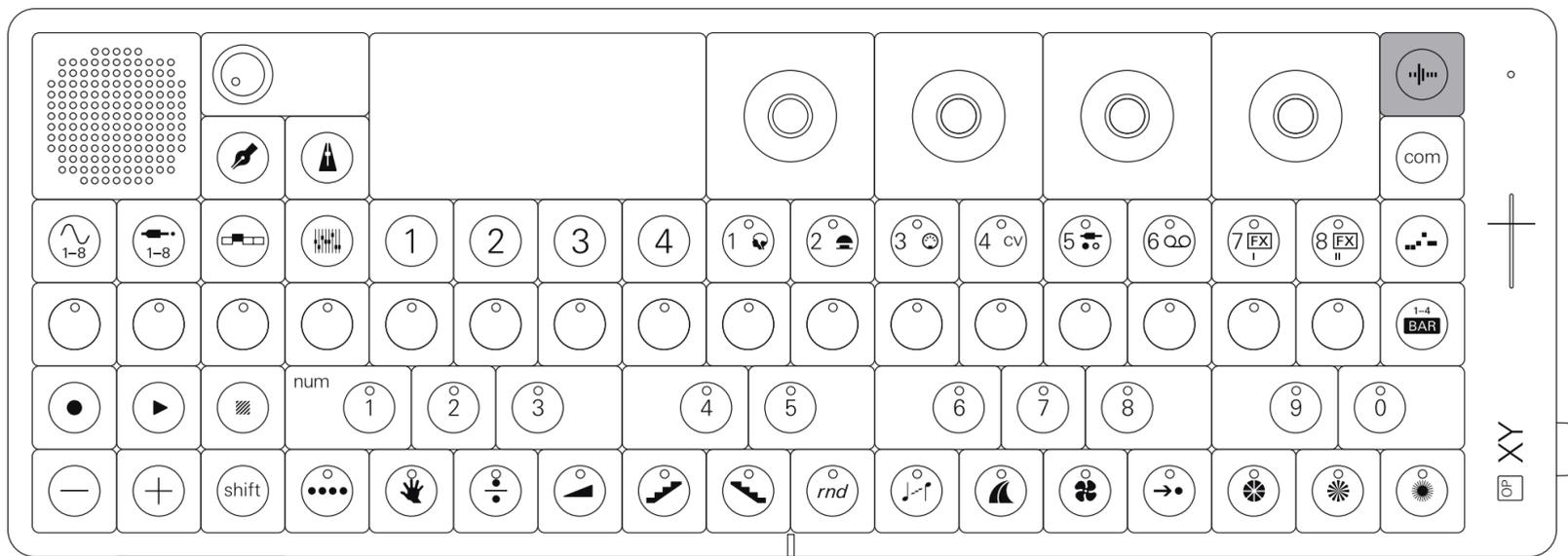
ホワイトのエンコーダーを回すと、出力リミッターに入力されるマスター・レベルを調整できます。

16.5 シグナルフロー図

note trig / signal path



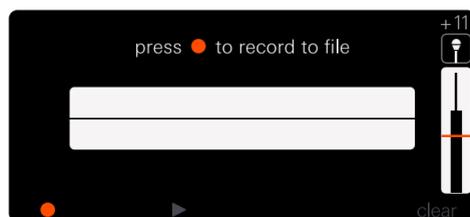
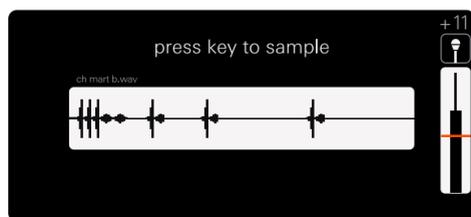
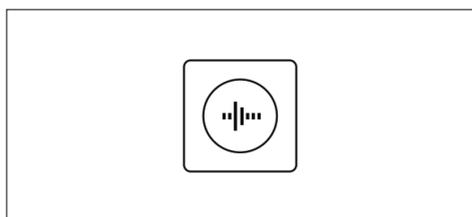
17. サンプル



サンプリングを使うと、OP-XYにオリジナルのサウンドを取り込むことができます。

サンプルボタンを押すと、サンプルを素早く録音できます。選択中のサンプルトラックに新しいサンプルを録音・追加することも可能です。

サンプル画面を開く



OP-XYのサンプリングはとてもシンプルです。どの画面でもサンプルボタンを押すことで、すぐにサンプリングできます。

サンプラーエンジン選択中にサンプルボタンを押すと、対応するサンプル録音ページが直接開きます。

サンプルトラック以外を選択中にサンプルボタンを押すと、サンプルを素早く録音し、サンプルフォルダーに保存することができます。保存されたサンプルは、後で活用できます。

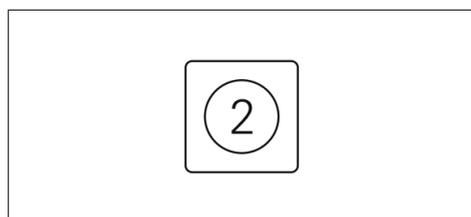
すべてのサンプラーで、サンプルは最大20秒まで録音できます。

録音



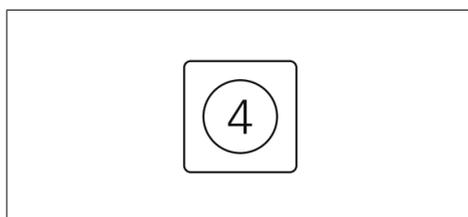
M1ボタンを押し続けると、サンプルの録音が始まります。入力レベルが設定した閾値を越えると、サンプリングが始まります。

再生



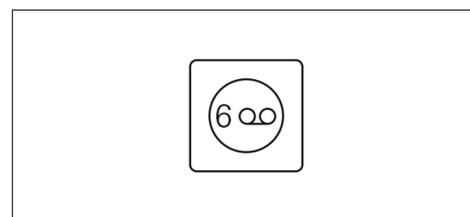
M2ボタンを押すと、録音されたサンプルを試聴できます。

delete (削除)



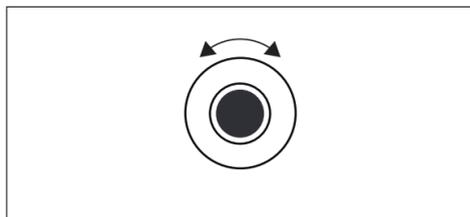
M4ボタン (delete) を押すと、録音されたサンプルが画面から消去され、サンプルフォルダーからも削除されます。

サンプルモードの終了



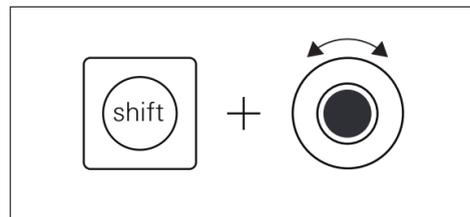
いずれかのトラックボタンを押すと、サンプルモードが終了します。

サンプルソース



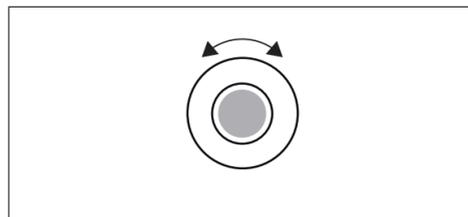
ダークグレーのノブを回すと、サンプリングする入力ソースを選択できます。

チャンネル



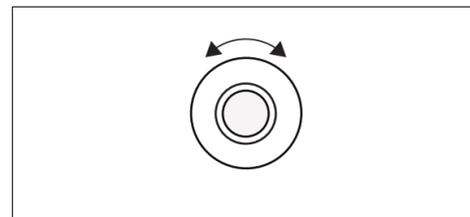
「shift」ボタンを押しながらダークグレーのノブを回すと、入力チャンネルを選択できます。このオプションは、ライン入力とUSB入力のソースで利用可能です。

ゲイン



ライトグレーのノブを回すと、録音するオーディオ信号の入力ゲインを調整できます。レベルメーターで入力レベルを随時確認可能です。

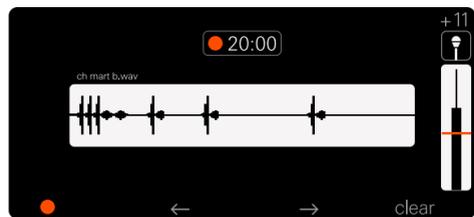
スレッシュヨルド



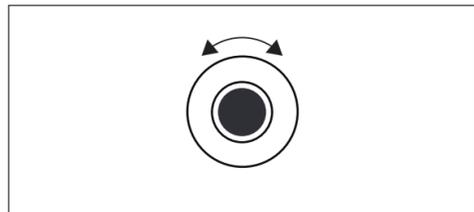
ホワイトのノブを回すと、サンプル録音のスレッシュヨルド（閾）値を調整できます。入力レベルがこの値を超えると、サンプリングが開始されます。

17.1 ワンショット・シンセサンプラー

ワンショット・サンプラーを使うと、サンプルを素早く録音し、アイデアを形にできます。

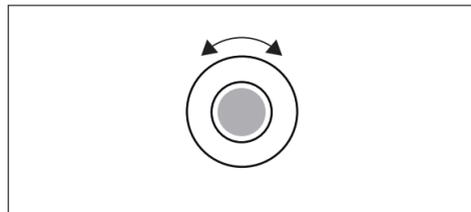


サンプルソース



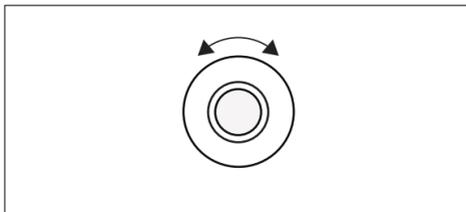
ダークグレーのノブを回すと、サンプリングする入力ソースを選択できます。

ゲイン



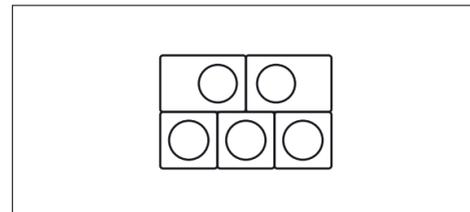
ライトグレーのノブを回すと、録音するオーディオ信号の入力ゲインを調整できます。レベルメーターで入力レベルを随時確認可能です。

スレッシュホールド



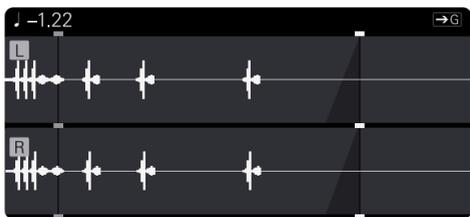
ホワイトのノブを回すと、サンプリングの録音のスレッシュホールド（閾）値を調整できます。入力レベルがこの値を超えると、サンプリングが開始されます。

サンプリング開始

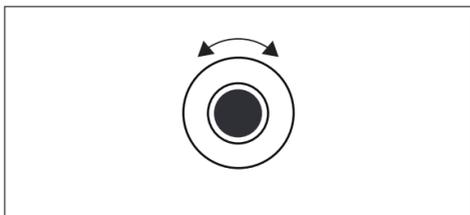


いずれかの鍵盤を押すと、サンプリングが開始されます。選択した鍵盤を基準に、サンプルが割り当てられます。

編集画面

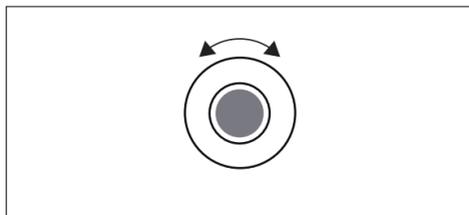


サンプルの開始点



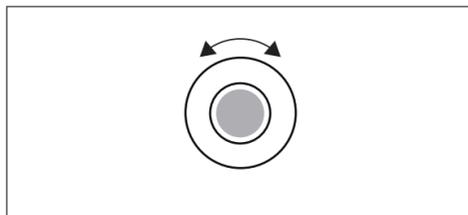
ダークグレーのノブを回すと、サンプルの開始点を調整できます。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

ループの開始点



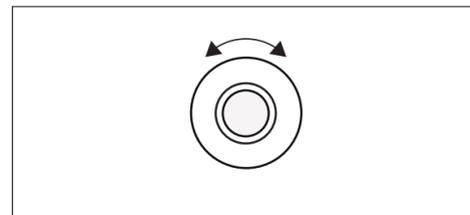
ミディアムグレーのノブを回すと、ループの開始点を調整できます。サンプルの最後尾に設定すると、ループが無効になります。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

ループの終了点



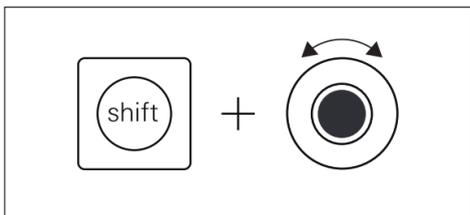
ライトグレーのノブを回すと、ループの終了点を調整できます。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

サンプルの終了点



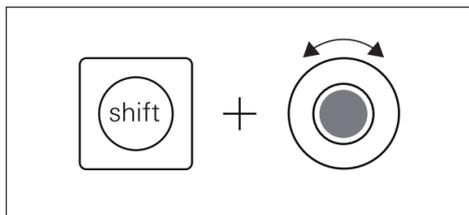
ホワイトのノブを回すと、サンプルの終了点を調整できます。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

再生方向



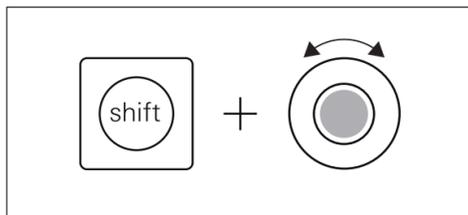
「shift」ボタンを押しながらダークグレーのノブを回すと、サンプルの再生方向を順方向／逆方向で切り替えられます。

チューニング



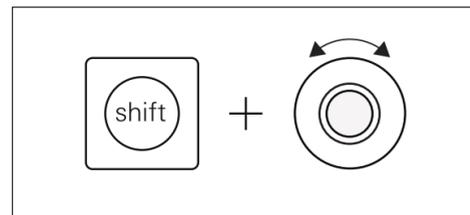
「shift」ボタンを押しながらミディアムグレーのノブを回すと、サンプルのチューニングを調整できます。

ループのクロスフェード



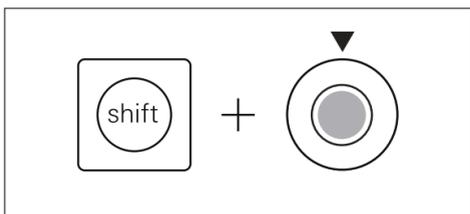
「shift」ボタンを押しながらライトグレーのノブを回すと、ループのクロスフェード量を調整できます。自然なループを作る事ができ、パッドなどのサウンドに便利です。

サンプルのゲイン



「shift」ボタンを押しながらホワイトのノブを回すと、サンプルのゲインを調整できます。

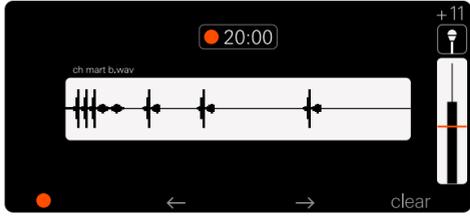
ループタイプ



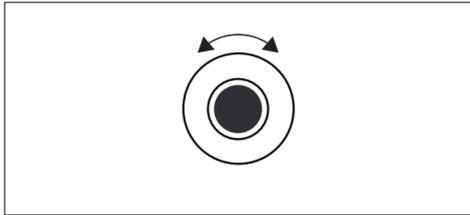
「shift」ボタンを押しながらライトグレーのノブをクリックすると、「常にループ（鍵盤を離してもループ再生）」、「リリースまでループ」、「ループなし」を切り替えられます。

17.2 ドラムサンプラー

ドラムサンプラーは、鍵盤に割り当てられた24種類のワンショット・サンプルをトリガーできるサンプラーエンジンです。ドラムに最適なエンジンですが、ドラム以外のサンプルのトリガーにも活用できます。

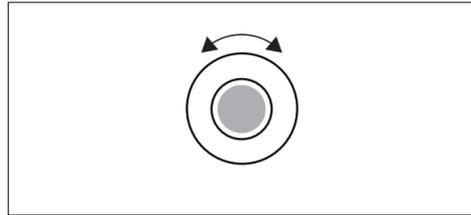


サンプルソース



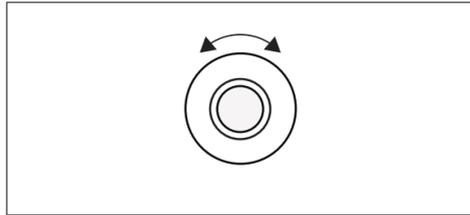
ダークグレーのノブを回すと、サンプリングする入力ソースを選択できます。

ゲイン



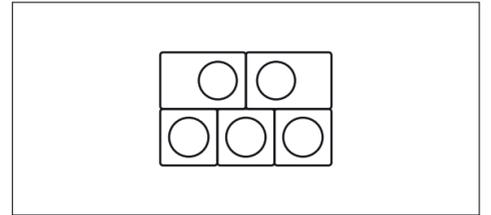
ライトグレーのノブを回すと、録音するオーディオ信号の入力ゲインを調整できます。レベルメーターで入力レベルを随時確認可能です。

スレッシュホールド



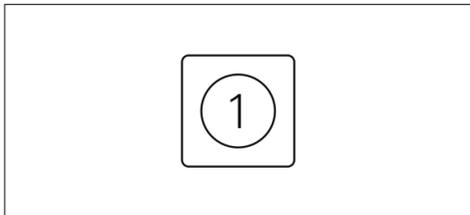
ホワイトのノブを回すと、サンプル録音が始まるスレッシュホールド（閾）値を調整できます。入力レベルがこの値を超えると、サンプリングが始まります。

キーの選択



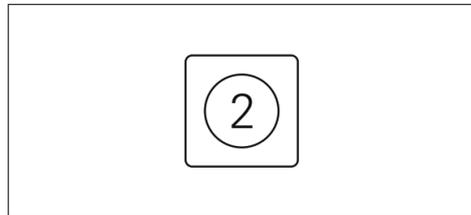
鍵盤を押すと、その鍵盤にサンプルが録音されます。

サンプルの録音



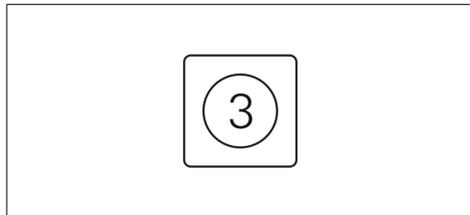
M1ボタンを押している間、選択した鍵盤にサンプルが録音されます。録音されたサンプルは、自動的に本体のユーザー・サンプル・フォルダーに保存されます。

前のサンプル



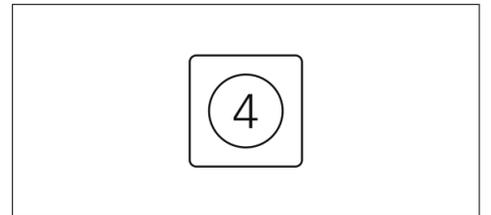
M2ボタンを押すと、1つ手前の鍵盤とサンプルが表示されます。サンプルが割り当てられている鍵盤間を移動できます。

次のサンプル



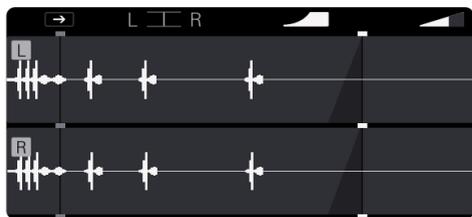
M3ボタンを押すと、1つ後ろの鍵盤とサンプルが表示されます。サンプルが録音されている鍵盤間のみを移動できます。

clear (クリア)

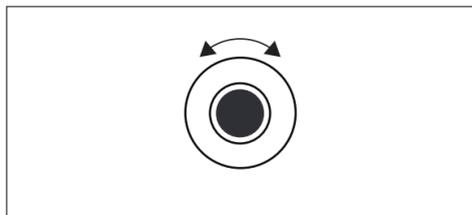


M4ボタンを押すと、鍵盤からサンプルを削除できます。鍵盤への割り当てのみが解除されるため、この操作によってサンプル自体が削除されることはありません。録音したすべてのサンプルは、自動的にユーザー・サンプル・フォルダーに保存されます。

編集画面

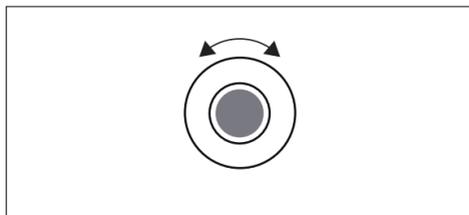


チューニング



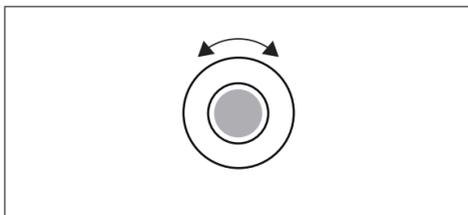
ダークグレーのノブを回すと、選択した鍵盤とサンプルのチューニングを調整できます。

サンプルの開始点



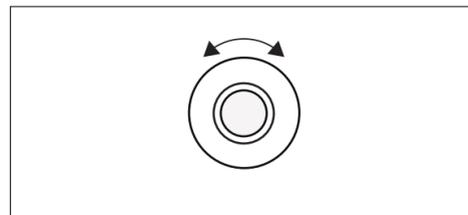
ミディアムグレーのノブを回すと、サンプルの開始点を調整できます。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

サンプルの終了点



ライトグレーのノブを回すと、サンプルの終了点を調整できます。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

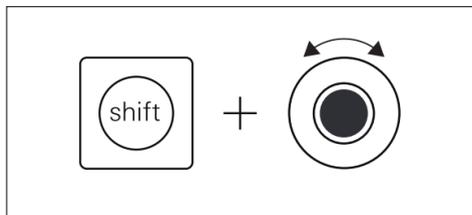
再生モード



ホワイトのノブを回すと、サンプルの再生スタイルを以下から選択できます：

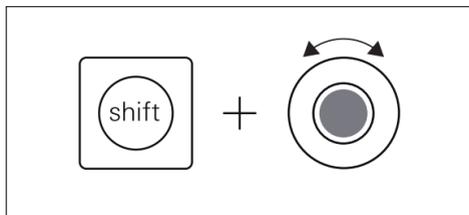
- キー（ホールド中のみ再生）
- ワンショット（サンプル全体を再生）
- ミュートグループ（他のサンプルが再生されるとミュート）
- ループ（サンプルの終端でループ再生）

再生方向



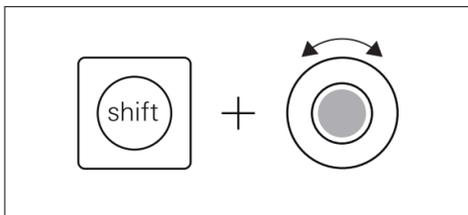
「shift」ボタンを押しながらダークグレーのノブを回すと、サンプルの再生方向を順方向／逆方向で切り替えられます。

パン



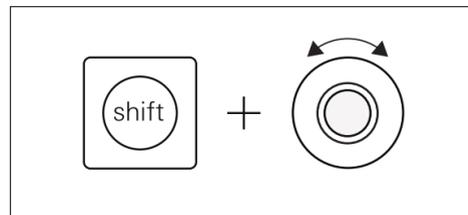
「shift」ボタンを押しながらミディアムグレーのノブを回すと、サンプルのパンを調整できます。

サンプルのフェード



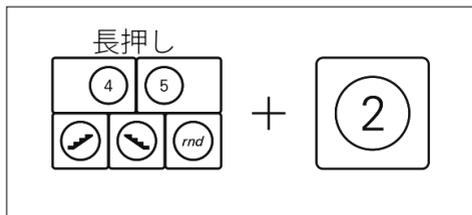
「shift」ボタンを押しながらライトグレーのノブを回すと、サンプルの開始点でのフェードを調整できます。

サンプルのゲイン



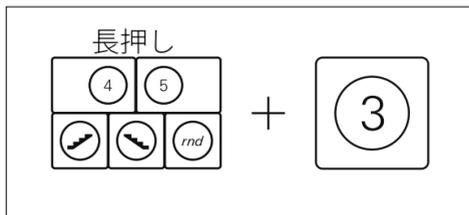
「shift」ボタンを押しながらホワイトのノブを回すと、サンプルのゲインを調整できます。

サンプルのコピー



鍵盤を押しながらM2ボタンを押すと、そのノートに割り当てられているサンプルがコピーされます。

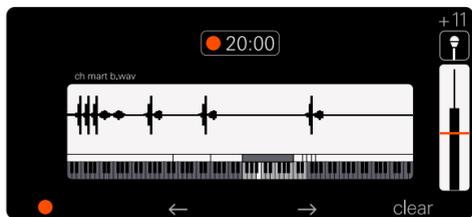
サンプルのペースト



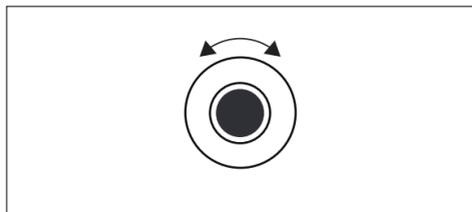
鍵盤を押しながらM3ボタンを押すと、最後にコピーしたサンプルがそのノートにペーストされます。

17.3 マルチサンプラー

マルチサンプラーを使うと、より正確で多彩なサンプル・キットを作成できます。

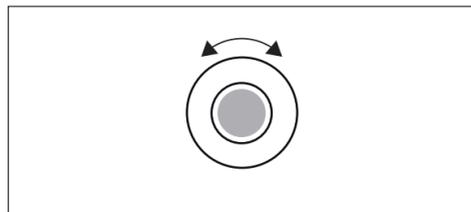


サンプルソース



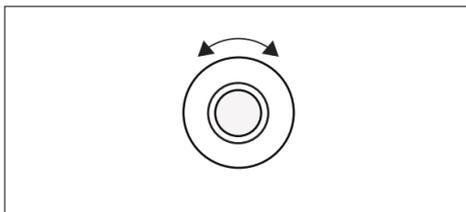
ダークグレーのノブを回すと、サンプリングする入力ソースを選択できます。

ゲイン



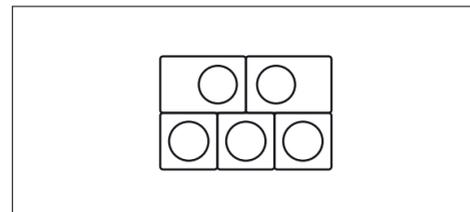
ライトグレーのノブを回すと、録音するオーディオ信号の入力ゲインを調整できます。レベルメーターで入力レベルを随時確認可能です。

スレッシュホールド



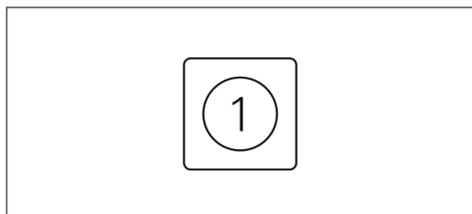
ホワイトのノブを回すと、サンプル録音のスレッシュホールド（閾）値を調整できます。入力レベルがこの値を超えると、サンプリングが開始されます。

キーの選択



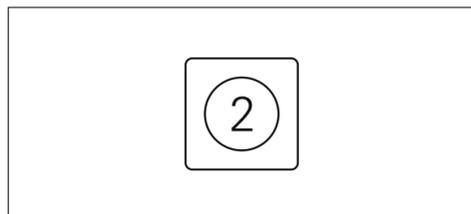
鍵盤を押して、サンプルを録音する鍵盤を選択します。左から右に向かって鍵盤を選択しながらサンプリングを行うことで、サンプルのゾーンが自動的に作成されます。このとき、選択された鍵盤間でピッチが下方向に補間されるため、ゾーン全体を用いて演奏が行えます。

サンプルの録音



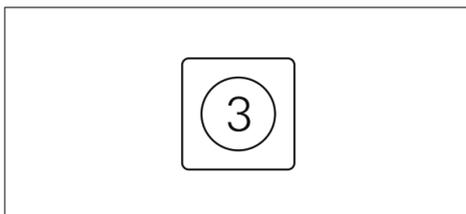
M1ボタンを押している間、選択した鍵盤にサンプルが録音されます。録音されたサンプルは、自動的に本体のユーザー・サンプル・フォルダーに保存されます。

前のサンプル



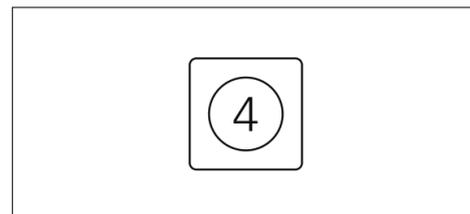
M2ボタンを押すと、1つ手前の鍵盤とサンプルが表示されます。サンプルが割り当てられている鍵盤間のみを移動できます。

次のサンプル



M3ボタンを押すと、次にサンプルが割り当てられている鍵盤とサンプルが表示されます。サンプルが割り当てられている鍵盤間のみを移動できます。

clear (クリア)



M4ボタンを押すと、鍵盤からサンプルを削除できます。鍵盤への割り当てのみが解除されるため、この操作によってサンプル自体が削除されることはありません。録音したすべてのサンプルは、自動的にユーザー・サンプル・フォルダーに保存されます。

ゾーンの最大数

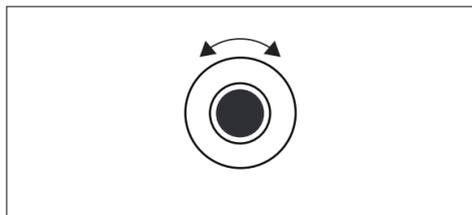


マルチサンプラーでは、最大24のゾーンを作成できます。1オクターブあたり約3つのサンプルを割り当てることができます。

編集画面

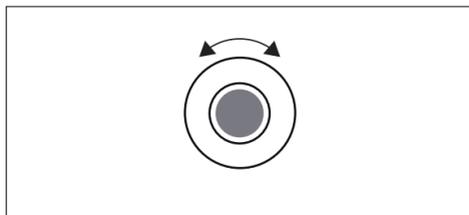


サンプルの開始点



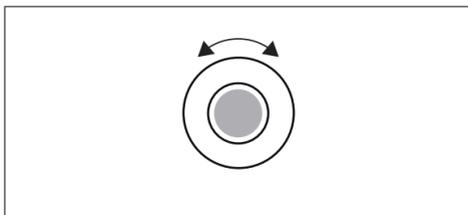
ダークグレーのノブを回すと、サンプルの開始点を調整できます。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

ループの開始点



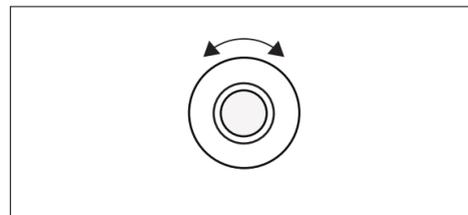
ミディアムグレーのノブを回すと、ループの開始点を調整できます。サンプルの最後尾に設定すると、ループが無効になります。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

ループの終了点



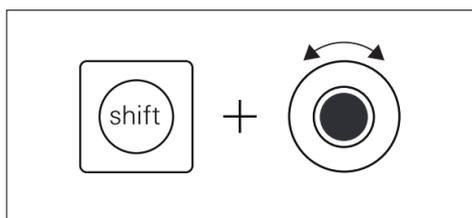
ライトグレーのノブを回すと、ループの終了点を調整できます。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

サンプルの終了点



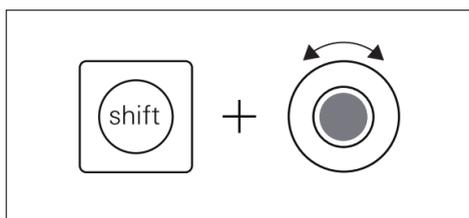
ホワイトのノブを回すと、サンプルの終了点を調整できます。ノブをクリックすると画面が拡大され、より細かな調整が行えます。

再生方向



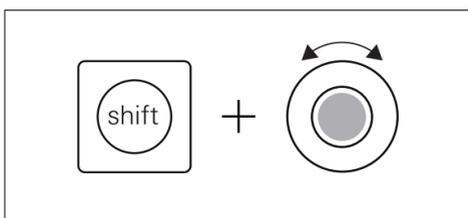
「shift」ボタンを押しながらダークグレーのノブを回すと、サンプルの再生方向を順方向／逆方向で切り替えられます。

チューニング



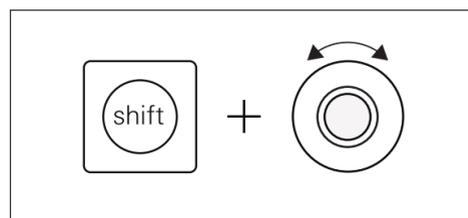
「shift」ボタンを押しながらミディアムグレーのノブを回すと、サンプルのチューニングを調整できます。

ループのクロスフェード



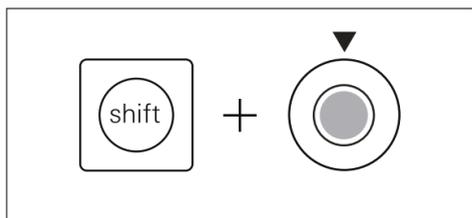
「shift」ボタンを押しながらライトグレーのノブを回すと、ループのクロスフェード量を調整できます。自然なループを作る事ができ、パッドなどのサウンドに便利です。

サンプルのゲイン



「shift」ボタンを押しながらホワイトのノブを回すと、サンプルのゲインを調整できます。

ループタイプ



「shift」ボタンを押しながらライトグレーのノブをクリックすると、「常にループ（鍵盤を離してもループ再生）」、「リリースまでループ」、「ループなし」を切り替えられます。

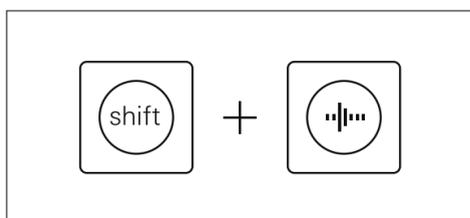
17.4 サンプルフォルダー

OP-XYはすべてのサンプルを専用のフォルダーに保存します。サンプルフォルダー内の任意のサンプルをサンプラーに読み込むことができます。

サンプルフォルダーは、お気に入りのサンプルをまとめて保存しておく場所です。必要なときに、好きなサンプルを選んでプロジェクトで使用できます。

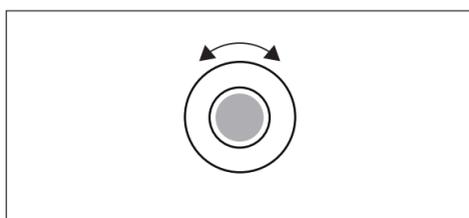


サンプルフォルダーを開く



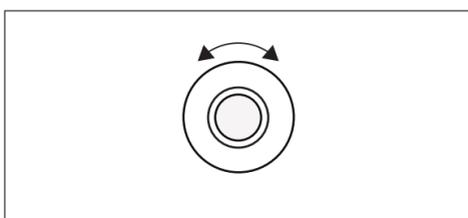
「shift」ボタンを押しながらサンプルボタンを押すと、サンプルフォルダーが画面に表示されます。

サンプルの種類



ダークグレーのノブを回してサンプルの種類を選択します。サンプルの種類は、mtpモードでOP-XYをコンピューターと接続し、samplesフォルダーに新規フォルダーを作成することで、自由に分類することができます。

サンプルを選択する



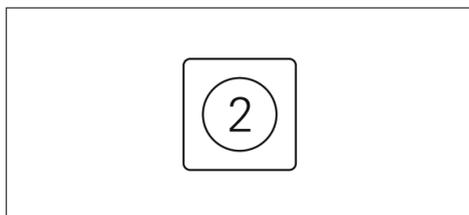
ミッドグレー、ライトグレー、ホワイトのいずれかのノブを回すと、サンプルを選択できます。

矢印とclear



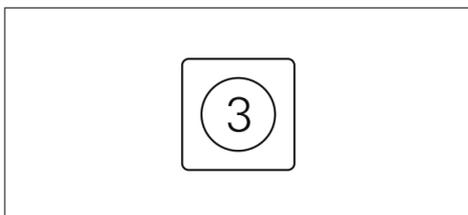
ドラムサンプラーとマルチサンプラーでは、画面下部に追加のコントロールが表示されます。

前のサンプル



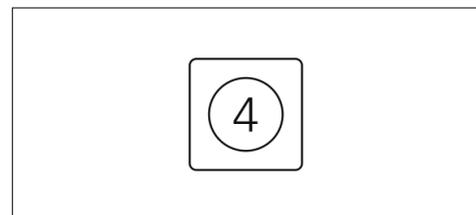
M2ボタンを押すと、1つ手前の鍵盤とサンプルに移動します。サンプルが録音されている鍵盤間のみを移動できます。

次のサンプル



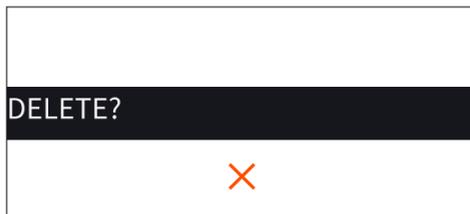
M3ボタンを押すと、1つ後ろの鍵盤とサンプルに移動します。サンプルが録音されている鍵盤間のみを移動できます。

クリア

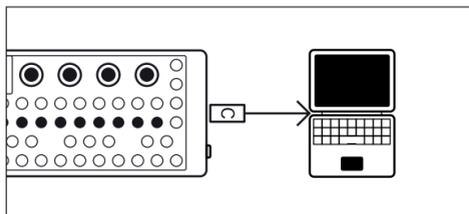


M4ボタンを押すと、鍵盤からサンプルを削除できます。鍵盤への割り当てのみが解除されるため、この操作によってサンプル自体が削除されることはありません。録音したすべてのサンプルは、自動的にユーザー・サンプル・フォルダーに保存されます。

サンプルを削除する



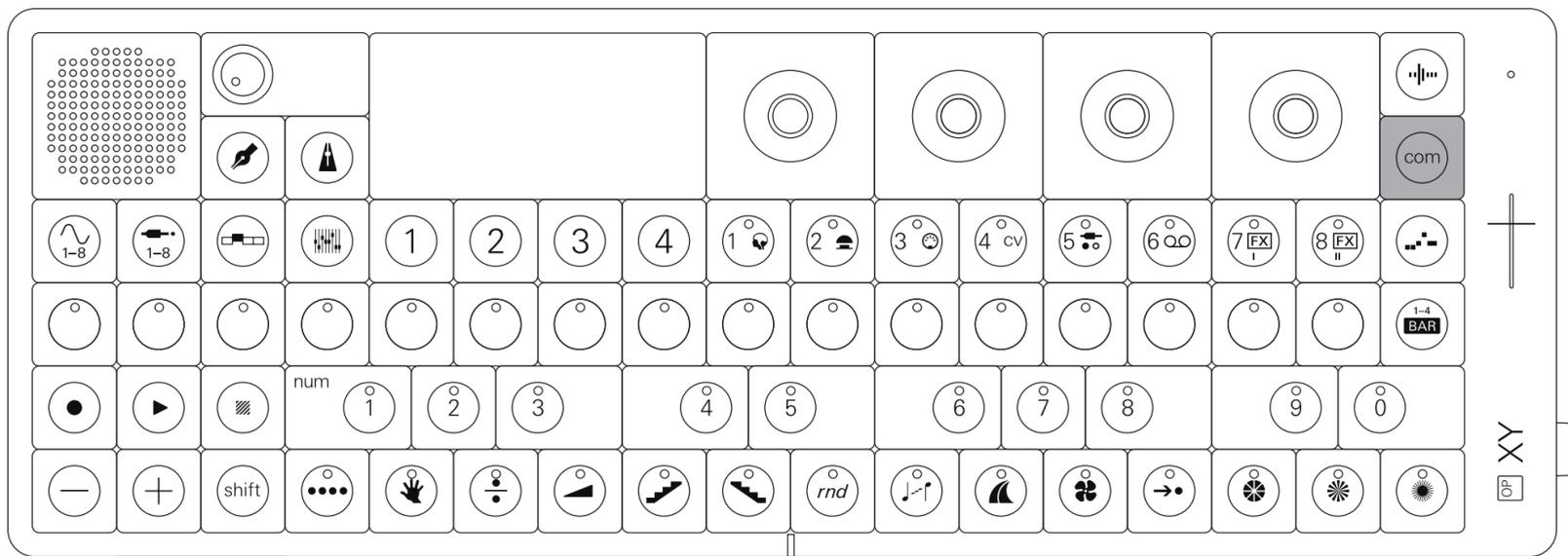
OP-XY本体からサンプルを完全に削除するには、OP-XYをコンピューターに接続し、mtpモードを使用して本体からファイルを削除する必要があります。



OP-XYはAIFFファイルとWAVファイルに対応しており、コンピューターに接続して、お好きなオーディオ・ファイルをサンプルフォルダーにコピーすることで、OP-XYに読み込むことができます。

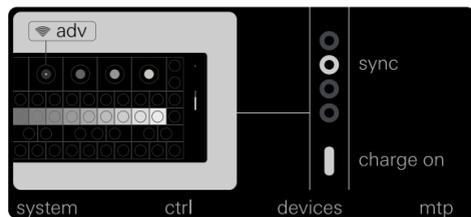
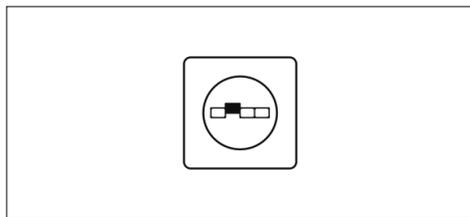
サンプルのピッチは、WAVファイルのメタデータ内で設定できます。メタデータがない場合、OP-XYはファイル名を参照し、例えばファイル名に「a3」が含まれる場合、それをピッチ情報として認識します。

18. com



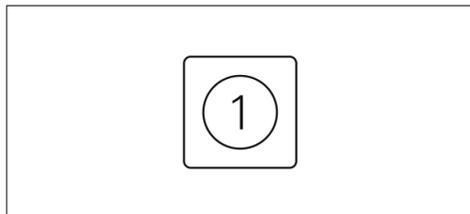
comモードでは、システム設定、MIDIコントローラー・モード、データのバックアップ、マルチアウト・ポートの設定などを行います。

comモードを開く



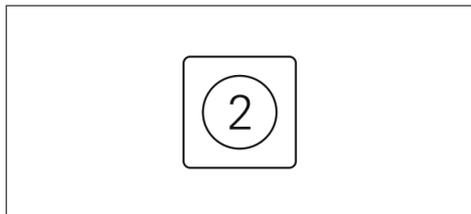
「com」ボタンを押すと、com画面が開きます。

system (システム)



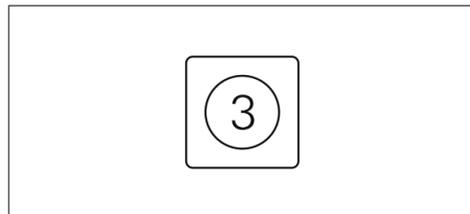
M1ボタンを押すと、システム設定画面が開きます。

ctrl (MIDIコントローラー)



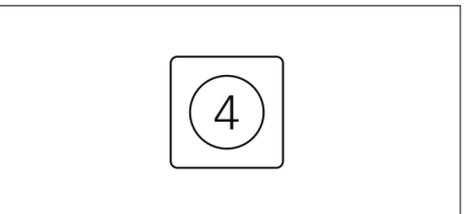
M2ボタンを押すと、MIDIコントローラー・モードが有効になります。OP-XYをMIDIコントローラーとして使用できる機能です。

devices (デバイス)



M3ボタンを押すと、OP-XYに接続されているMIDI機器が表示されます。

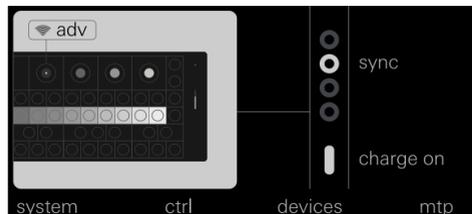
mtp



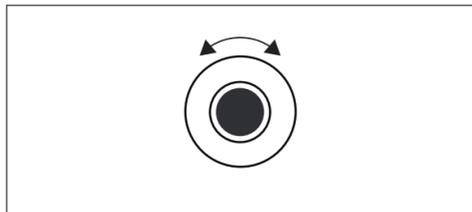
M4ボタンを押すと、OP-XYがMTPモードになります。コンピューターに接続し、サンプルやプリセット、プロジェクトをバックアップできます。

18.1 マルチアウト・ポートとBluetooth MIDIを設定する

マルチアウト・ポートを使うと、OP-XYをさまざまな音楽デバイスに接続でき、演奏の制御やシーケンス、同期が可能になります。OP-XYはBluetooth MIDIにも対応しており、対応機器をワイヤレスで制御できます。

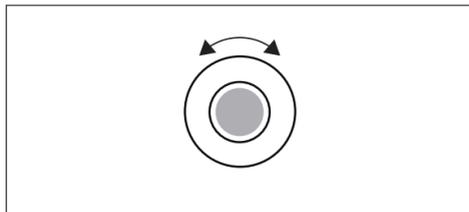


Bluetooth MIDI



ダークグレーのノブを回すかクリックすると、OP-XYがBluetooth MIDIで検出可能になります。他のBluetooth対応機器（ホスト）に接続することで、ノートやクロック信号を送受信できます。

マルチアウト



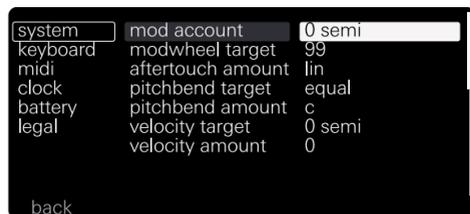
ライトグレーまたはホワイトのノブを回すと、マルチアウト・ポートから出力される信号の種類を切り替えられます。以下の信号を選択できます：

- MIDI
- CV/GATE
- Sync8
- Sync16
- Sync24
- オーディオ

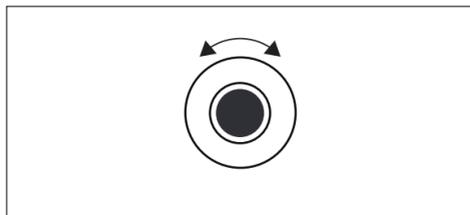
マルチアウト端子にケーブルが接続されている場合、これらの項目は変更できません。

18.2 system (システム設定)

システム設定では、画面の明るさや鍵盤のベロシティ、MIDI設定など、OP-XYのシステムに関する各種項目を設定できます。

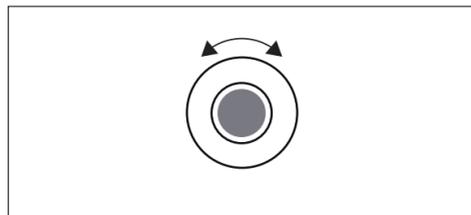


カテゴリーの選択



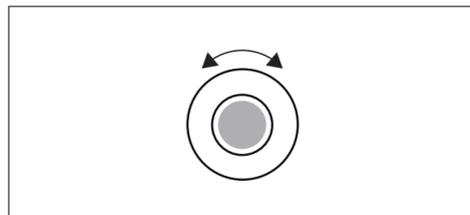
ダークグレーのノブを回して、変更したい設定カテゴリーを選択します。

設定項目の選択



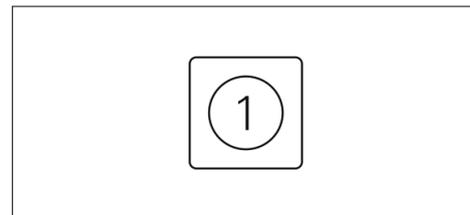
ミディアムグレーのノブを回して、編集したい設定項目を選択します。

値の変更



ライトグレーのノブを回すと、選択した設定項目の値を変更できます。この操作はホワイトのノブでも実行できます。

システム設定の終了



M1ボタンを押すと、システム設定が終了し、com画面に復帰します。

system (システム)

「system」では、画面の輝度 (brightness) やLEDの輝度 (led brightness)、国設定 (country)、電源オフ方式 (power off) を設定できます。「power off」で「delayed」を選択すると、電源スイッチをオフにした際にカウントダウンが表示され、誤操作による電源オフを防止できます。

keyboard (鍵盤)

「keyboard」では、内蔵鍵盤のベロシティ・レスポンス (velocity) を調整できます。

midi

「midi」では、MIDIクロック (clock)、ノート (notes)、その他 (other) のMIDIメッセージの送信受信設定、アクティブ・トラックのチャンネル設定 (active track ch.)、MIDIエコー (echo) を設定できます。

clock (クロック)

「clock」では、日付と時刻を設定できます。スナップショット、自動保存、履歴など、時刻に関するすべての設定は、この時刻に基づいて更新されます。

pitchbend (ピッチベンド)

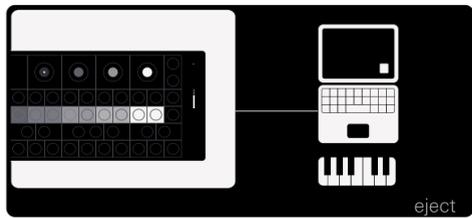
この画面では、ピッチベンドの範囲を調整できます。ミディアムグレーのノブで左側の感度を、ライトグレーのノブで右側の感度を調整します。M4ボタン (calibrate) を押すと、ピッチベンドのキャリブレーションが実行されます。

battery (バッテリー)

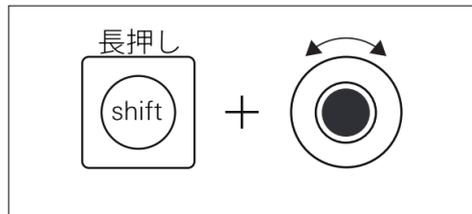
「battery」ページでは、現在のバッテリー残量および入力電流の上限値を確認できます。

18.3 ctrl (MIDIコントローラー・モード)

MIDIコントローラー・モード (com画面で「ctrl」を選択) を使うと、OP-XYを汎用MIDIコントローラーとして使用できます。

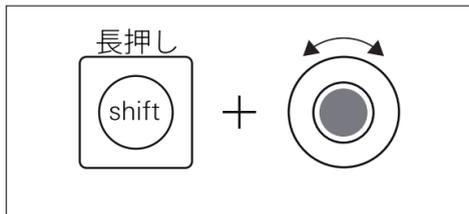


チャンネル



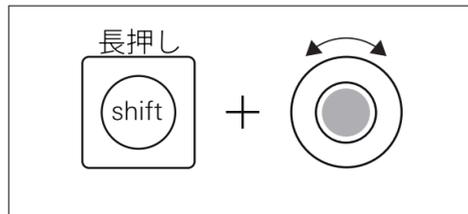
「shift」ボタンを押しながらダークグレーのノブを回すと、OP-XYのMIDI出力チャンネルを変更できます。

ノブ



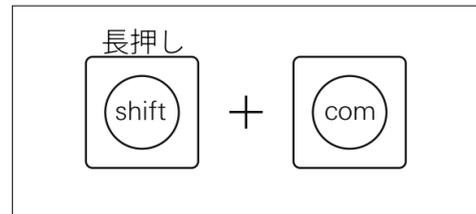
「shift」ボタンを押しながらメディアムグレーのノブを回すと、ノブの動作モードを絶対値 (abs) と相対値 (rel) の間で切り替えられます。「abs」を選択すると、ノブは0～127の範囲で動作します。「rel」を選択すると、ノブは最後の位置との差分を送信します。

オクターブ



「shift」ボタンを押しながらメディアムグレーのノブを回すと、オクターブ・ボタン (「-」および「+') の有効/無効を切り替えられます。

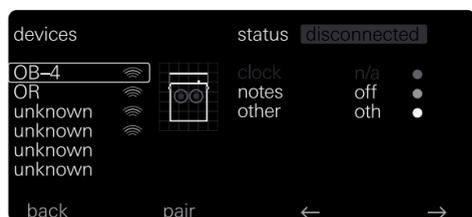
コントローラー・モードの終了



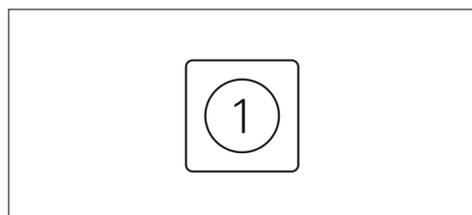
「shift」ボタンを押しながら「com」ボタンを押すと、MIDIコントローラー・モードが終了し、com画面に復帰します。

18.4 devices (MIDIデバイス設定)

「devices」では、接続されているMIDIデバイスの一覧を表示し、各デバイスの入力および出力の有効/無効を設定できます。

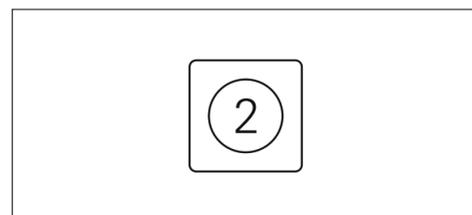


back (戻る)



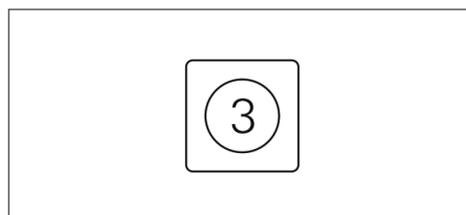
M1ボタンを押すと、デバイス設定を閉じ、com画面に復帰します。

forget (デバイス削除)



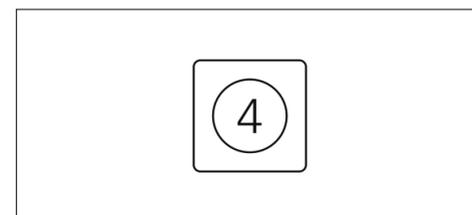
M2ボタンを押すと、選択中のデバイスがリストから削除されます。

ページ1



M3ボタンを押すと、MIDIデバイス設定のページ1が表示されます。このページでは、クロック、ノート、その他のMIDIメッセージの送受信設定が行えます。

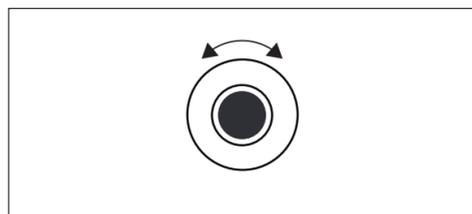
ページ2



M4ボタンを押すと、MIDIデバイス設定のページ2が表示されます。このページでは、タイムスタンプやベロシティのMIDIメッセージを送信するかどうかを設定できます。

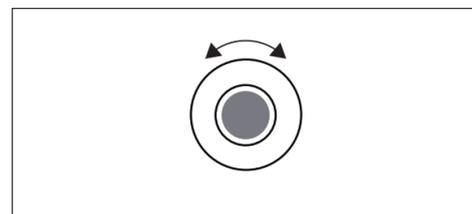
ページ1

devices (デバイス)



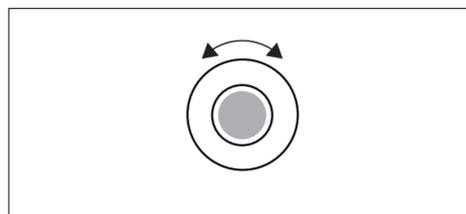
ダークグレーのノブを回すと、設定対象のMIDIデバイスを選択できます。

clock (クロック)



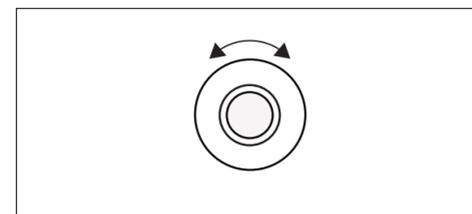
ミディアムグレーのノブを回すと、MIDIクロック信号の送受信設定を変更できます。

notes (ノート)



ライトグレーのノブを回すと、MIDIノート・メッセージの送受信設定を変更できます。

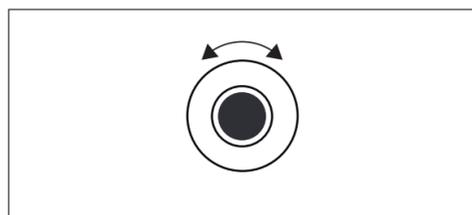
other (その他)



ホワイトのノブを回すと、その他のMIDIパラメーターの送受信設定を変更できます。これらは主にMIDI CCに関するメッセージです。

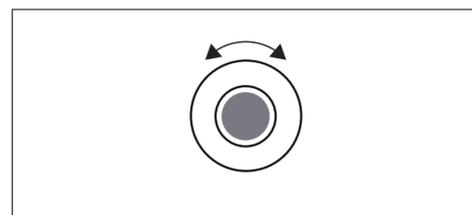
ページ2

devices (デバイス)



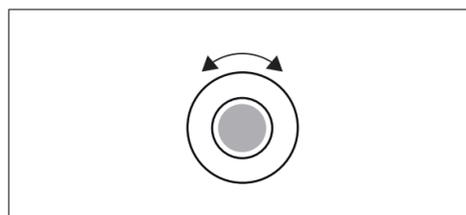
ダークグレーのノブを回すと、設定対象のMIDIデバイスを選択できます。

timestamp (タイムスタンプ)



ミディアムグレーのノブを回すと、タイムスタンプ・メッセージの送信の有無を設定できます。

velocity (ベロシティ)

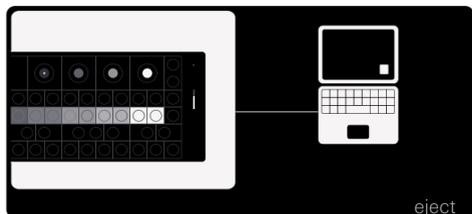


ライトグレーのノブを回すと、ベロシティ・メッセージの送信の有無を設定できます。

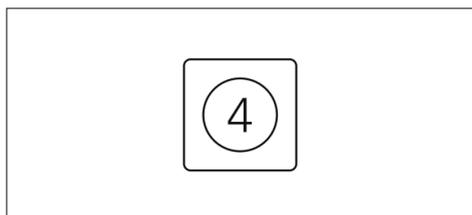
18.5 mtpモード

mtpモードは、OP-XYをコンピューターに接続してサンプルやプリセット、プロジェクトを追加できる機能です。mtpモードを使用するには、最初にOP-XYをコンピューターに接続する必要があります。

mtp（「media transfer protocol（メディア転送プロトコル）」の略）は、デバイス間でファイルを高速に転送する仕組みです。OP-XYをMacに接続する場合は、fieldkitアプリをダウンロードする必要があります。



eject（取り出し）

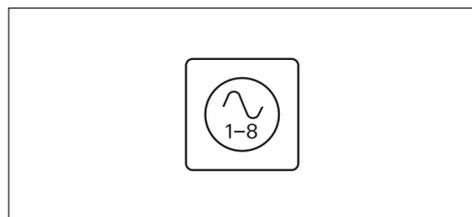


M4ボタン（eject）を押すと、OP-XYをコンピューターから切断できます。

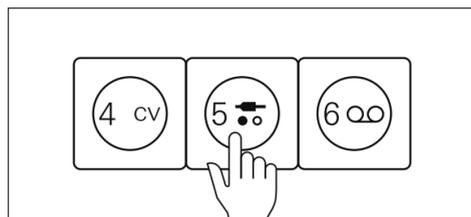
19. シンセエンジン

OP-XYは、8つのシンセエンジンを搭載しています。それぞれユニークなサウンドを特徴とし、幅広い音作りが可能です。

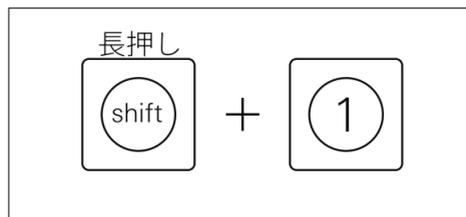
エンジンを変更する



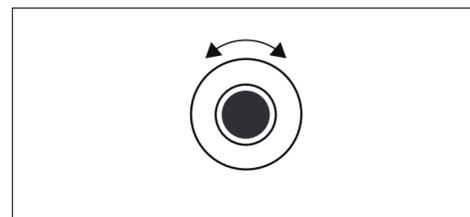
インストゥルメント・モードを開き、インストゥルメント・トラックを表示します。



エンジンを変更したいインストゥルメント・トラックを選択します。



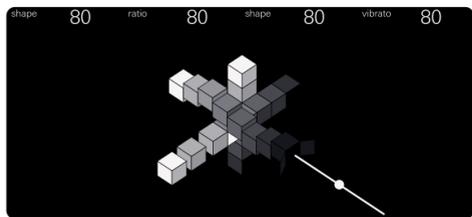
「shift」ボタンを押しながらかM1ボタンを押すと、エンジンの選択画面が表示されます。



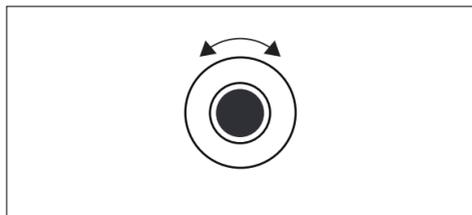
ダークグレーのノブを回すと、リストに表示されたエンジンを選択できます。ノブをクリックするか、M1ボタンを押すと、選択が確定されます。

19.1 axis

axisは、豊かなストリングス・サウンドに特化したFMシンセ・エンジンです。

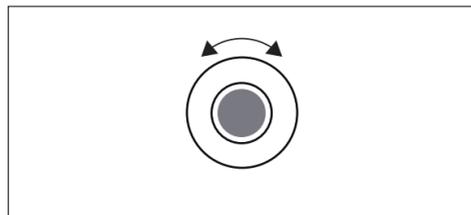


tone (トーン)



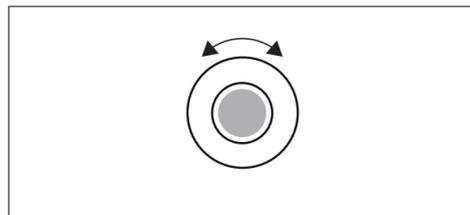
ダークグレーのノブを回すと、サウンドのトーンを調整できます。トーンを調整することで、サウンドを明るくしたり暗くしたりすることができます。

ratio (レシオ)



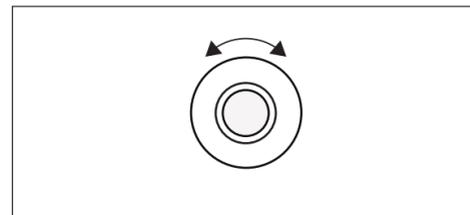
ミディアムグレーのノブを回すと、サウンドのレシオを調整できます。複数のオシレーターのうち1つのオシレーターのピッチが調整されます。0～50ではデチューン、51～100では完全5度までピッチが上昇します。

shape (シェイプ)



ライトグレーのノブを回すと、オシレーターの波形を変更できます。

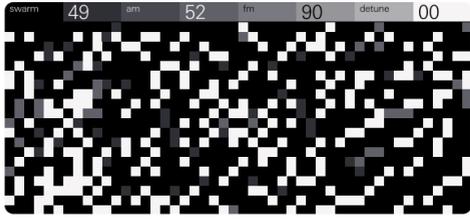
tremolo (トレモロ)



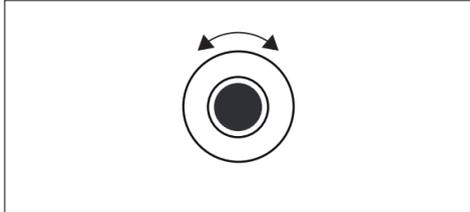
ホワイトのノブを回すと、トレモロの量と速度を調整できます。トレモロとは、サウンドの音量を周期的に変化させるエフェクトです。

19.2 dissolve

dissolveは、音程間のあるノイズを特徴とするシンセエンジンで、アンビエントのパッドや、明るくノイジーなリードに最適です。

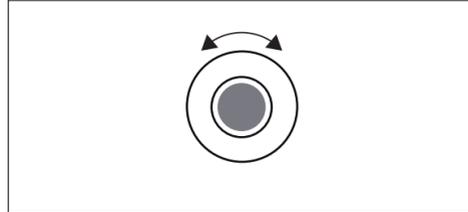


swarm (スウォーム)



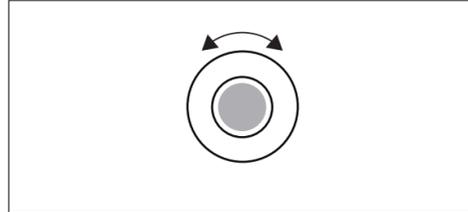
ダークグレーのノブを回すと、swarmを調整できます。swarmは、オシレーターをノイズで変調するパラメーターです。

am



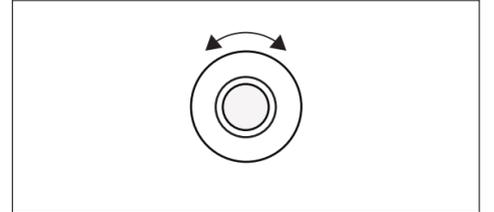
ミディアムグレーのノブを回すと、amを調整できます。サウンドの振幅を変調し、サウンドにざらつき感を加えるパラメーターです。

fm



ライトグレーのノブを回すと、fmを調整できます。周波数を変調し、サウンドに音程感を加えるパラメーターです。

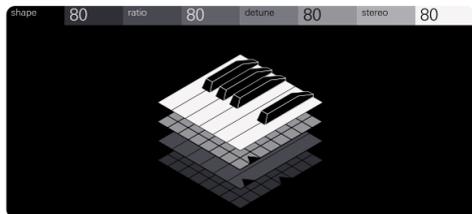
detune (デチューン)



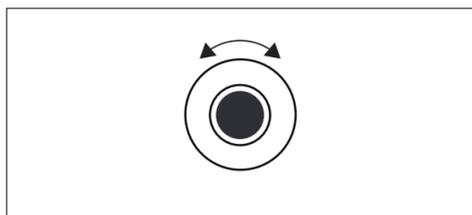
ホワイトのノブを回すと、オシレーターのデチューンを調整できます。各オシレーターのピッチがわずかに変化し、より豊かなサウンドが得られます。

19.3 epiano

epianoは、電子ピアノをエミュレートしたシンセエンジンです。アタック感のあるエレピサウンドからパワフルなリード、厚みのあるベースサウンドまで、多彩な音色を生成できます。

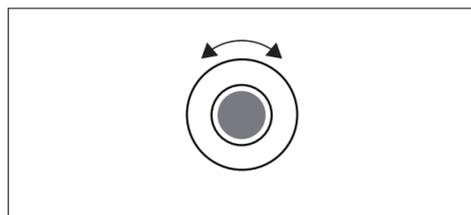


tone (トーン)



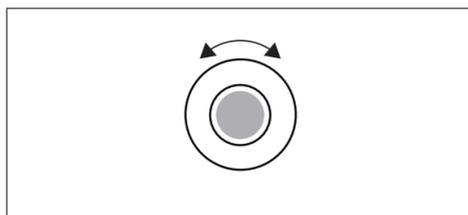
ダークグレーのノブを回すと、サウンドのトーンを調整できます。トーンを調整することで、サウンドを明るくしたり暗くしたりすることができます。

texture (テクスチャー)



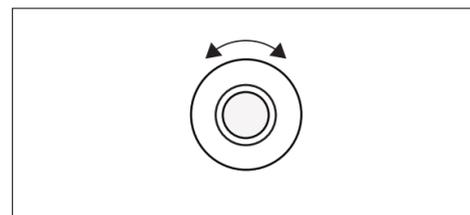
ミディアムグレーのノブを回すと、texture (テクスチャー) を調整できます。サウンドにざらつき感を加えるパラメーターです。

punch (パンチ)



ライトグレーのノブを回すと、punch (パンチ) を調整できます。サウンドに力強さと動きを加えるパラメーターです。

tine (タイン)



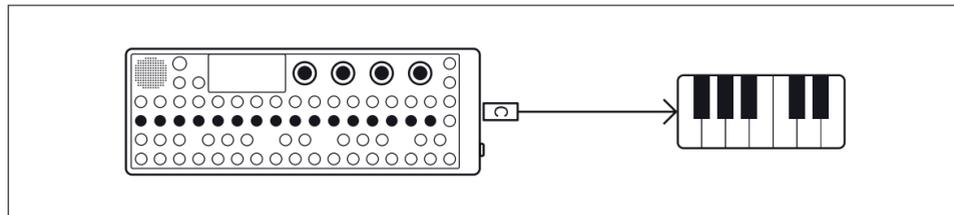
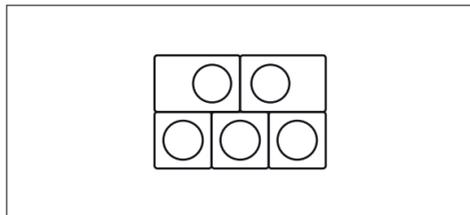
ホワイトのノブを回すと、tine (タイン) を調整できます。アタック成分の高音域を強調し、電子ピアノ内部の金属タインの音色を再現します。

19.4 midi

midiエンジンをを使うと、インストゥルメント・トラックをMIDIシーケンサーとして使用でき、OP-XYに接続した外部MIDI機器にMIDIメッセージを送信できます。



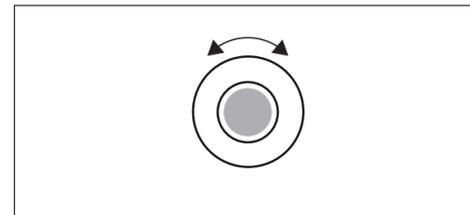
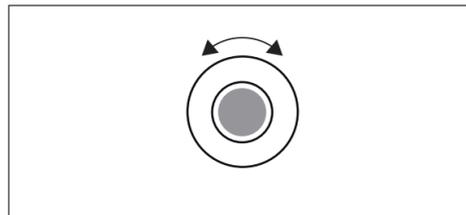
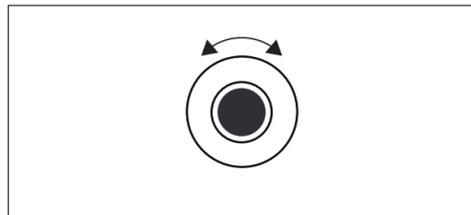
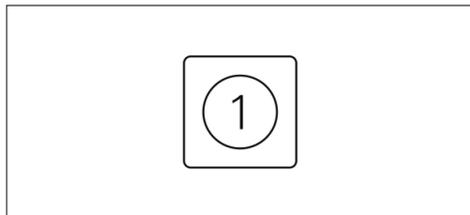
外部MIDIトラック



midiエンジンをを使うと、OP-XY本体の鍵盤または内蔵シーケンサーで外部MIDI機器を演奏することができます。

送信するMIDIチャンネル、バンク、プログラムを設定でき、編集・シーケンス・録音が可能な8つのMIDI CCも利用できます。

MIDIチャンネル、バンク、プログラム



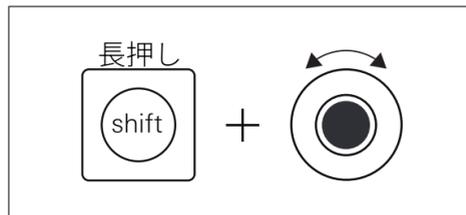
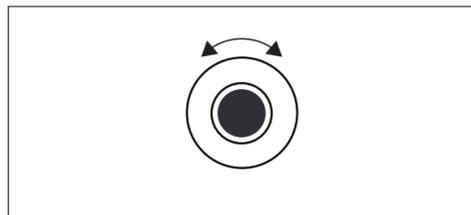
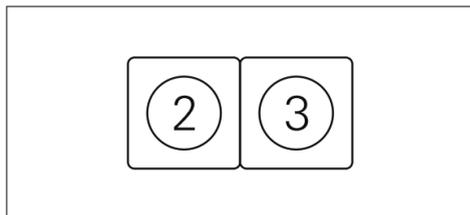
M1ボタンを押すと、チャンネル、バンク、プログラムを設定する画面が表示されます。MIDIを用いた一般的なセットアップでは、各機器がそれぞれ異なるチャンネルを受信します。特定のサウンドを選択するためにバンクやプログラムを使用する機器もあります。

ダークグレーのノブを回すと、送信するMIDIチャンネルを設定できます。

ミディウムグレーのノブを回すと、送信するバンク番号を設定できます。

ライトグレーのノブを回すと、送信するプログラム・チェンジ番号を設定できます。

MIDI CC



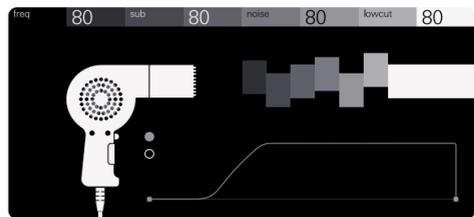
M2ボタンおよびM3ボタンを押すと、MIDI CCの設定画面が表示されます。

各ノブを回すと、送信するCCの値を変更できます。

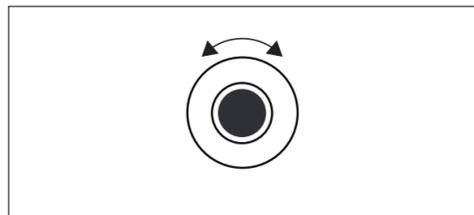
「shift」ボタンを押しながらノブを回すと、CCメッセージのオン／オフおよび送信するCC番号を設定できます。

19.5 hardsync

hardsyncは、鋭くアタック感のあるサウンドや、ソリッドなベースに最適なシンセエンジンです。

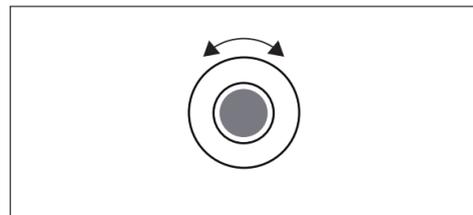


freq (周波数)



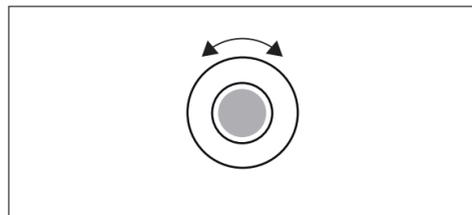
ダークグレーのノブを回すと、freq パラメーターを調整できます。トーンが変化し、倍音がシフトします。

sub (サブベース)



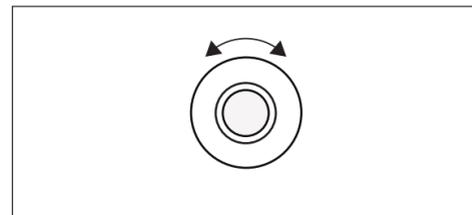
ミディアムグレーのノブを回すと、サウンドにサブベースを追加できます。パッドに厚みを出したり、ベースを強調したりできます。

noise (ノイズ)



ライトグレーのノブを回すと、ノイズが追加され、サウンドに明るさを加えることができます。

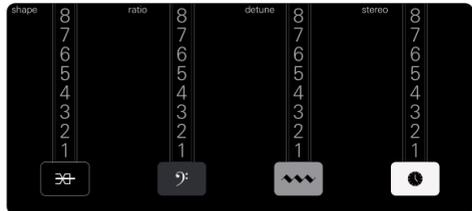
lowcut (ローカット)



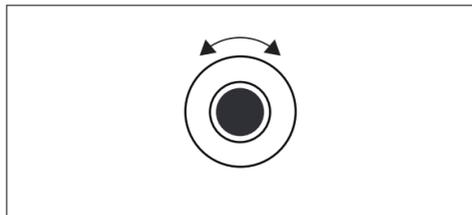
ホワイトのノブを回すと、低域成分をカットすることができます。

19.6 organ

あなたの中にあるバツハを解き放ちましょう。organは、クラシックな教会オルガンからトランジスター・オルガンまで、幅広いトーンを簡単に作ることができるエンジンです。

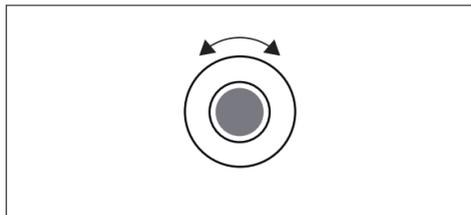


タイプ



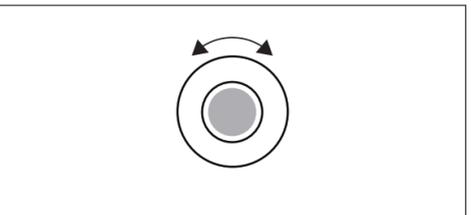
ダークグレーのノブを回すと、オルガンの種類を変更できます。

ベース



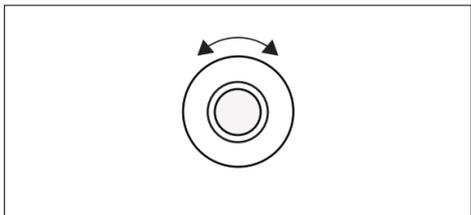
ミディアムグレーのノブを回すと、低音域を増減でき、サウンドの厚みを調整できます。

トレモロ量



ライトグレーのノブを回すと、トレモロの大きさを調整できます。トレモロとは、音量を周期的に変化させるエフェクトです。

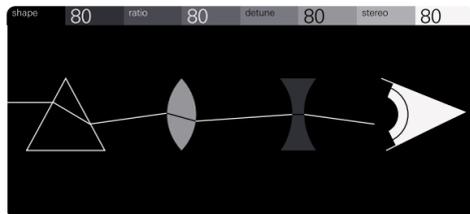
トレモロスピード



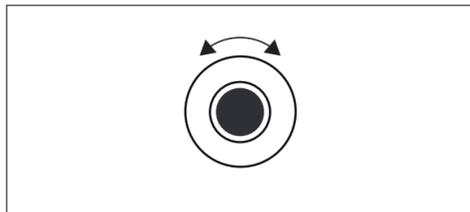
ホワイトのノブを回すと、トレモロのスピードを調整できます。ノブを下げるとゆっくりと音量が変化し、上げると目まぐるしいパッドサウンドが作れます。

19.7 prism

プリズムで光を操るかのように、多彩な音作りを楽しめるエンジンです。ベーシックなベースサウンドからリードシンセ、その他あらゆるサウンドに最適です。

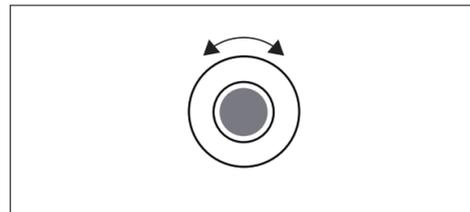


shape (シェイプ)



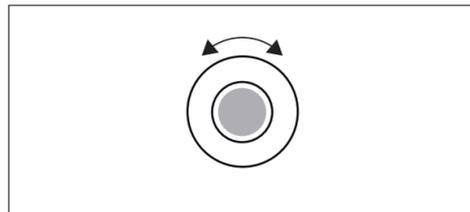
ダークグレーのノブを回すと、オシレーターの波形を変更できます。

ratio (レシオ)



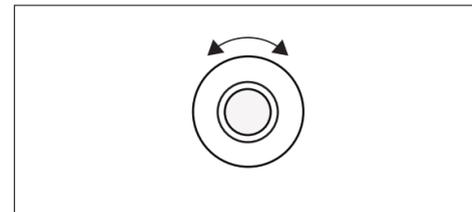
ミディアムグレーのノブを回すと、オシレーター間の比率を調整できます。

detune (デチューン)



ライトグレーのノブを回すと、オシレーター間のピッチのずれ（デチューン量）を調整できます。

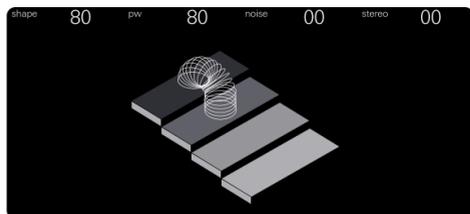
stereo (ステレオ)



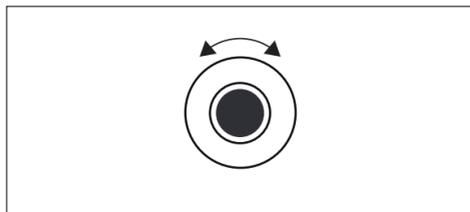
ホワイトのノブを回すと、オシレーター間のステレオ幅を調整できます。

19.8 simple

基本的なパラメーターで素早く音作りができるエンジンです。リードやブック系のサウンドに最適です。

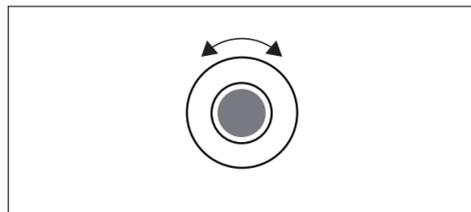


shape (シェイプ)



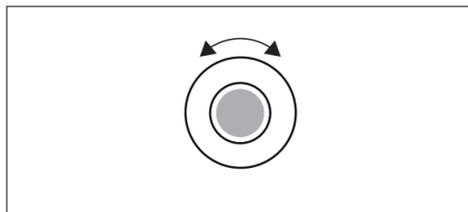
ダークグレーのノブを回すと、オシレーターの波形を変更できます。

pw (パルス幅)



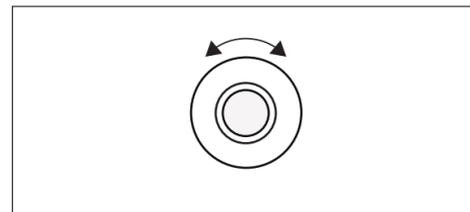
ミディアムグレーのノブを回すと、オシレーターのパルス幅を調整できます。

noise (ノイズ)



ライトグレーのノブを回すと、ノイズのレベルを調整できます。ざらついたリードや、ソフトなパッドサウンドを作ることができます。

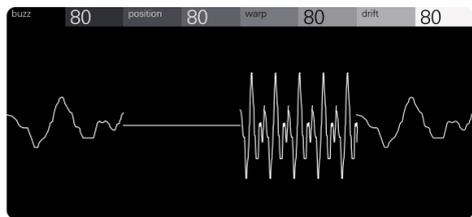
stereo (ステレオ)



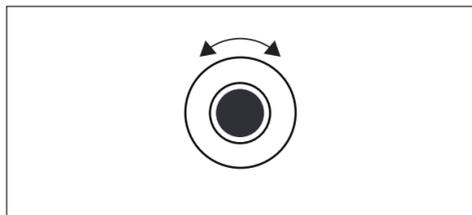
ホワイトのノブを回すと、オシレーターのステレオ幅を調整できます。

19.9 wavetable

Wavetableは、複数の波形を連続的に配置し、それらをオシレーター波形としてスムーズに切り替えられるシンセエンジンです。

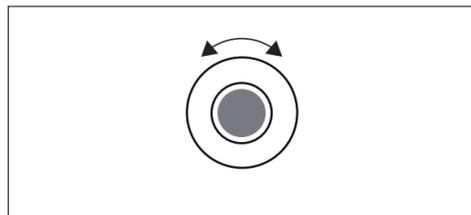


ウェーブテーブル



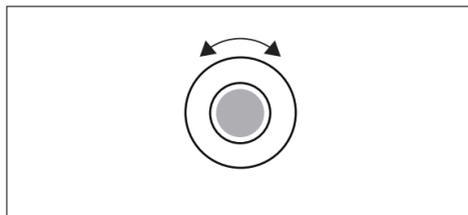
ダークグレーのノブを回すと、ウェーブテーブルを選択できます。9種類のウェーブテーブルから選択可能です。

position (ポジション)



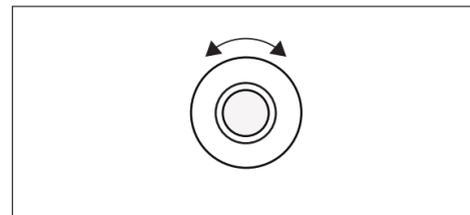
ミディアムグレーのノブを回すと、ウェーブテーブルのポジションを調整できます。

warp (ワープ)



ライトグレーのノブを回すと、オシレーター波形の形状を調整できます。

drift (ドリフト)

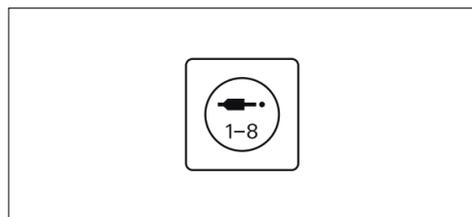


ホワイトのノブを回すと、ドリフトを調整できます。音程や波形を周期的に変化させることで、不要和的で複雑なテクスチャーを作り出すことができます。

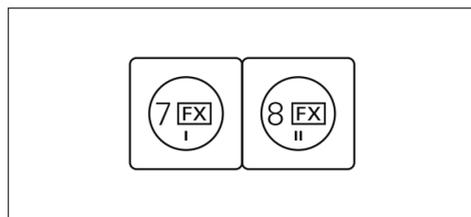
20. FX I & II

OP-XYには6種類のセンド・エフェクトが内蔵されており、2つのFXトラックに好みのエフェクトを個別に割り当てることができます。

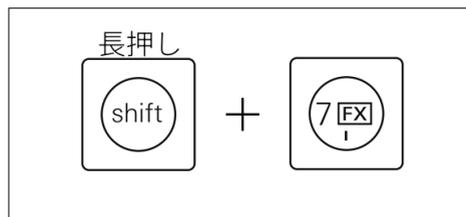
エフェクトを変更する



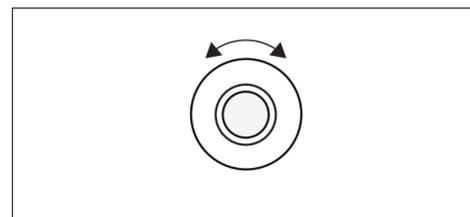
AUXモードを開き、AUXトラックを表示します。



FX Iボタンまたは FX IIボタンを選択します。



「shift」ボタンを押しながら「FX I」ボタンまたは「FX II」ボタンを押すと、そのトラックのエフェクトを選択できます。

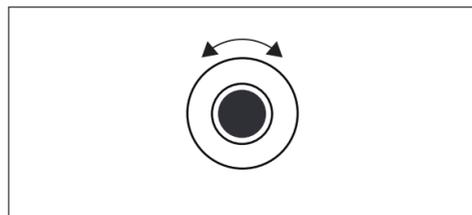


ダークグレーのノブを回すと、リストからエフェクトを選択できます。ノブをクリックするか、M1ボタンを押すと、選択が確定されます。

20.1 chorus (コーラス)

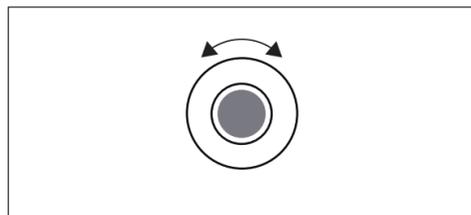
chorusは、入力信号を複製し、ピッチやタイミングをわずかに、または大きくずらすことで、サウンドに広がりを出すエフェクトです。ワイドなサウンドを作る事ができます。

rate (レート)



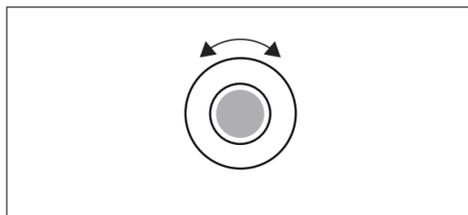
ダークグレーのノブを回すと、コーラスのレート（ピッチを変化させる速さ）を調整できます。

depth (デプス)



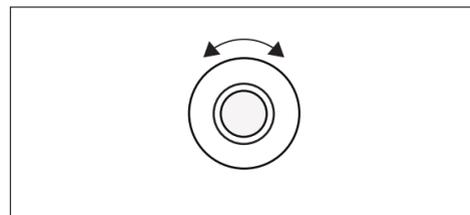
ミディウムグレーのノブを回すと、コーラス効果の深さ（入力信号を変調するピッチ幅）を調整できます。

feedback (フィードバック)



ライトグレーのノブを回すと、コーラスのフィードバック量を調整できます。フィードバックを大きくすると、ピッチ変調によるディレイ効果を作り出すことができます。

stereo (ステレオ)

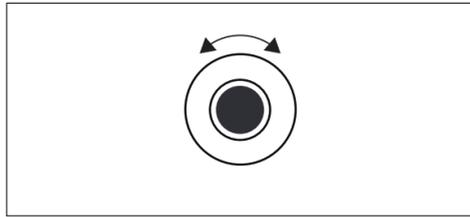


ホワイトのノブを回すと、コーラス効果のステレオ幅を調整でき、サウンドに広がりを出すことができます。

20.2 delay (ディレイ)

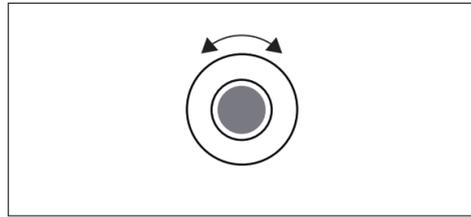
入力された信号を繰り返し、エコー効果を作り出すエフェクトです。

size (サイズ)



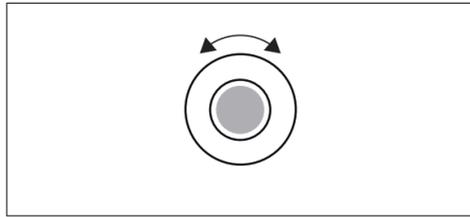
ダークグレーのノブを回すと、繰り返しの間隔を調整できます。8段階から選択でき、幅広い音作りが可能です。

fine (ファイン)



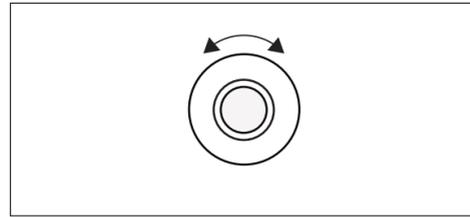
ミディアムグレーのノブを回すと、ディレイ音の間隔を微調整できます。

amt (量)



ライトグレーのノブを回すと、ディレイ音のフィードバック量を調整できます。フィードバックを大きくすると、ディレイ効果が延長され、入力信号のリピート回数が増えます。

dry (ドライ)

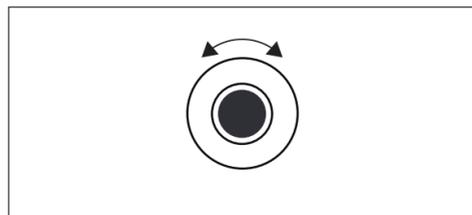


ホワイトのノブを回すと、ディレイ信号に対するドライ信号の量を調整します。0に設定すると、入力信号は出力されず、ディレイ音のみが再生されます。

20.3 dist (ディストーション)

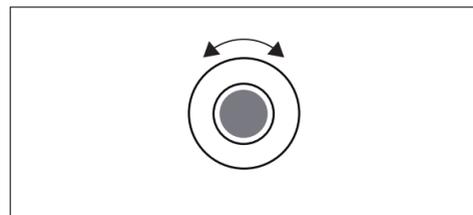
ディストーションは、入力された音を歪ませるエフェクトです。ファズのようなざらついた質感を加えたり、音を完全に破壊する強烈な効果を作ることができます。

drive (ドライブ)



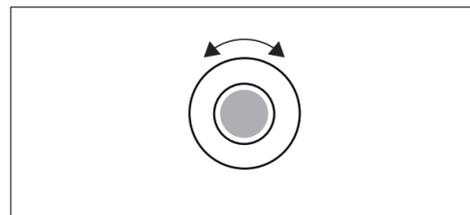
ダークグレーのノブを回すと、ディストーションに入力される信号レベル（ドライブ）を調整できます。

clip (クリップ)



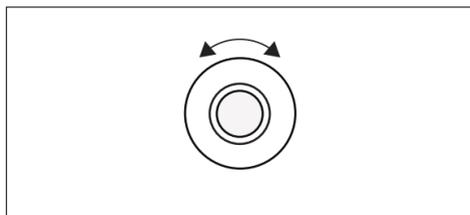
ミディアムグレーのノブを回すと、クリッピングの量を調整できます。

lo cut (ローカット)



ライトグレーのノブを回すと、ディストーション回路に送られる信号の低域成分を調整できます。

hi cut (ハイカット)

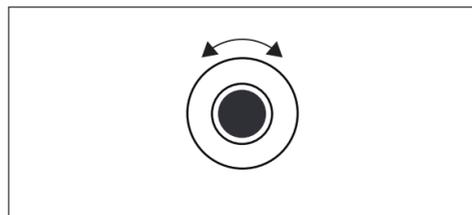


ホワイトのノブを回すと、ディストーション回路に送られる信号の高音成分を調整できます。

20.4 lofi (ローファイ)

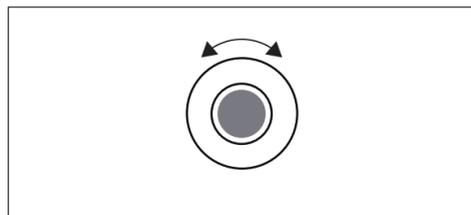
信号にビットクラッシュ・エフェクトを適用します。ローファイ・ミュージックにはもちろん、サウンドにわずかなざらつきを加えるのにも最適です。

rate (レート)



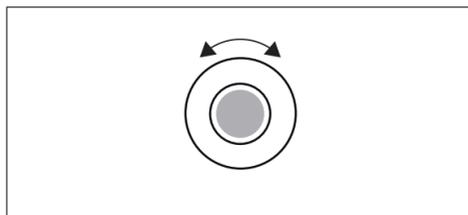
ダークグレーのノブを回すと、エフェクト音のサンプルレートを調整できます。

bit (ビット)



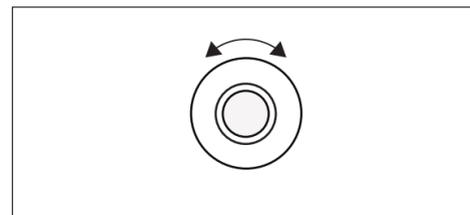
ミディアムグレーのノブを回すと、エフェクト音のビットレートを調整できます。

quality (クオリティ)



ライトグレーのノブを回すと、ローファイサウンドの品質を調整できます。

drift (ドリフト)

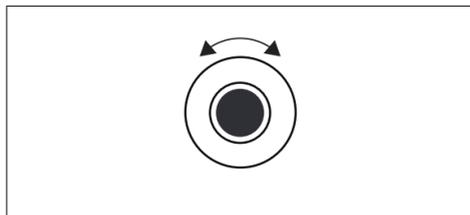


ホワイトのノブを回すと、エフェクト音のステレオ幅を調整できます。

20.5 phaser (フェイザー)

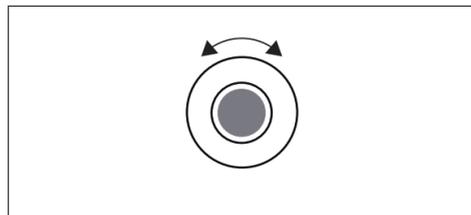
フェイザーは、サウンドにコムフィルターを適用し、原音とミックスすることで、位相のずれた周波数成分の打ち消しを利用したエフェクトです。OP-XYは12ポールのフェイザーを備え、サウンドに12個のノッチを作り出します。

frequency (周波数)



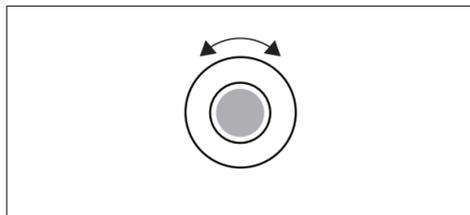
ダークグレーのノブを回すと、フェイザーの中心周波数を設定できます。この周波数を中心にフェイザーが動作します。

depth (デプス)



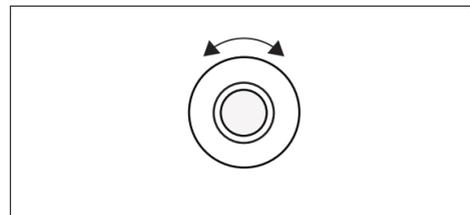
ミディアムグレーのノブを回すと、フェイザーの深さを調節できます。値を上げると、フェイザー効果の揺れ幅が大きくなります。

rate (レート)



ライトグレーのノブを回すと、フェイザーの速度を調整できます。値を上げると速く、下げるとゆっくりした揺れになります。

feedback (フィードバック)

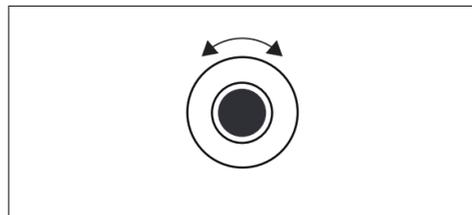


ホワイトのノブを回すと、フェイザーの出力が入力に再び戻される(フィードバック)量を調整できます。値を上げるとエフェクトがより強調され、共鳴するようなサウンドを作ることができます。

20.6 reverb (リバーブ)

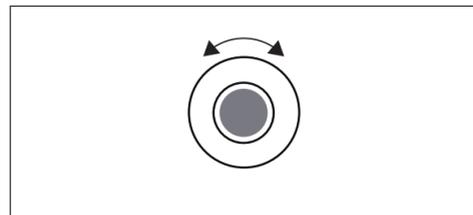
リバーブを使うと、クローゼットのような部屋から大聖堂のような壮大な空間まで、空間の響きを自由に追加できます。サウンドを強調するクリエイティブな使い方から、ミックス全体をまとめる用途まで、幅広く活用できます。

size (サイズ)



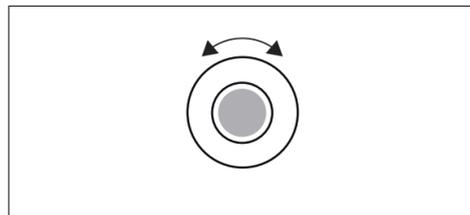
ダークグレーのノブを回すと、リバーブのサイズを調整できます。

mod (モジュレーション)



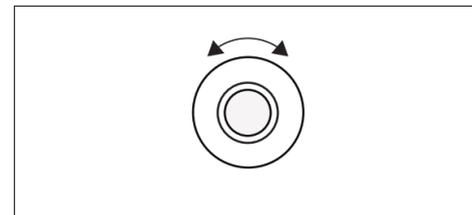
ミディアムグレーのノブを回すと、リバーブのモジュレーションを調整できます。値を上げるとゆらゆらとしたコーラス効果が加わります。

tone (トーン)



ライトグレーのノブを回すと、高音域または低音域がフィルターされ、リバーブ音のトーンを調整できます。

dry (ドライ)



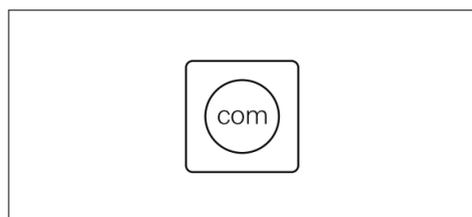
ホワイトのノブを回すと、入力信号とリバーブ音のミックス度合いを調整できます。インサートの使い方からセンド的な使い方まで、シームレスにコントロール可能です。

21. 使用シーン別の設定方法

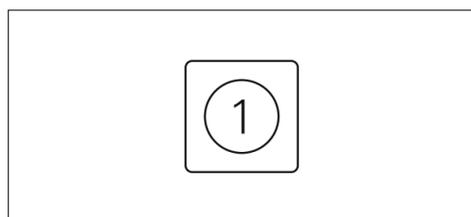
この章では、OP-XYの使用に関するよくあるご質問と、その解決方法について解説します。

21.1 ベロシティの設定方法

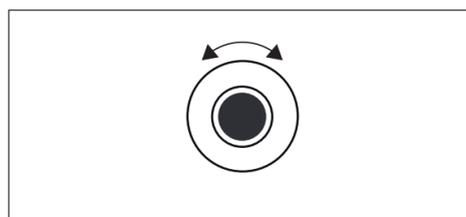
ベロシティ機能を使うと、OP-XYの鍵盤を使って、より表現力豊かな演奏が可能になります。



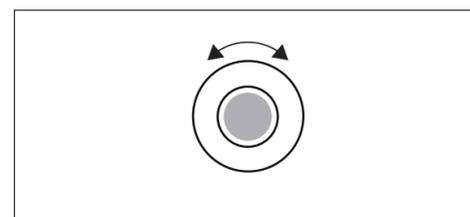
ベロシティを有効にするには、「com」ボタンを押してcom画面を表示します。



M1ボタンを押すと、システム設定画面が開きます。

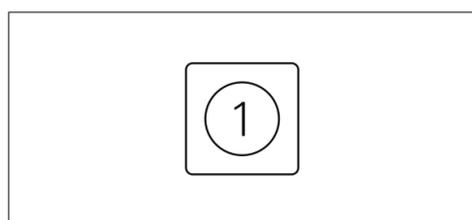


ダークグレーのノブを回して、keyboardを選択します。

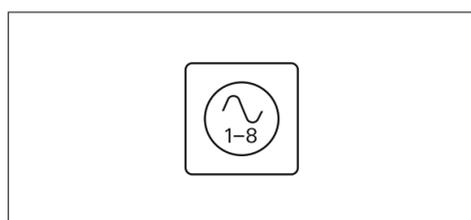


「velocity」が選択された状態で、ライトグレーのノブを回すと、ベロシティ設定を変更できます。以下の3つから選択可能です：

off (オフ)
soft (ソフト)
hard (ハード)



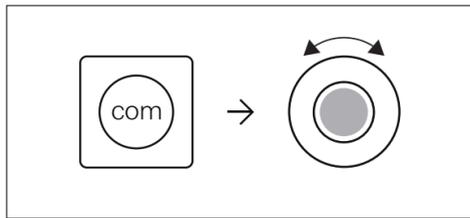
M1ボタンを押して、com画面に戻ります。



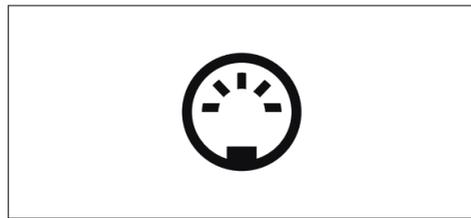
インストゥルメント・ボタンを押してインストゥルメント・モードに戻り、演奏してみましょう。

21.2 MIDIで外部シンセをコントロールする方法

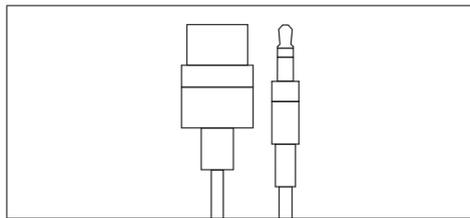
MIDIは、電子楽器同士をつなぐ、シンプルかつパワフルなプロトコルです。OP-XYでは、MIDIを使ってお使いのシンセサイザーをコントロールできます。



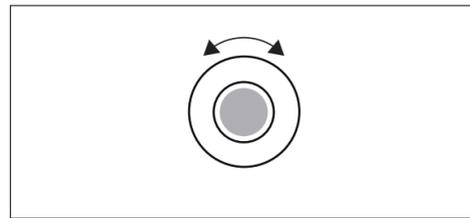
まず、OP-XYのマルチアウト端子をMIDIに設定します。「com」ボタンを押してcom画面を表示し、「midi」が画面に表示されるまでライトグレーのノブを回します。



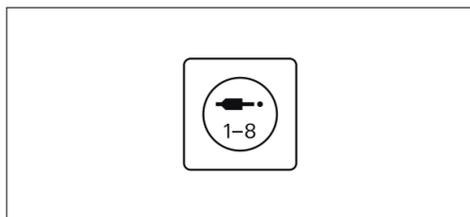
お使いのシンセにMIDIケーブルを接続します。DIN MIDI端子を備えるシンセサイザーとOP-XYを接続するには、Type A TRS - DIN MIDIケーブルが必要です。USB接続の場合は、OP-XYのUSB-C端子とシンセサイザーを直接USB接続できます。この場合はマルチアウトの設定は不要です。



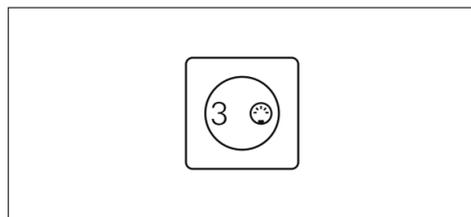
TRS (Type A) - MIDI DINケーブルを使用する場合は、DIN側をシンセサイザーに、TRS側をOP-XYのマルチアウト端子に接続します。USBケーブルを使用する場合は、シンセサイザー側で使用されているUSB端子をUSB-Cに変換するアダプターを使用してください。



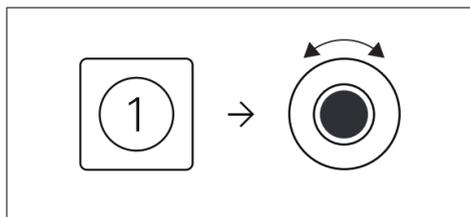
USB MIDIデバイスに接続した場合は、com画面>「devices」で表示されるデバイス画面にて、接続されたMIDIデバイスを確認できます。



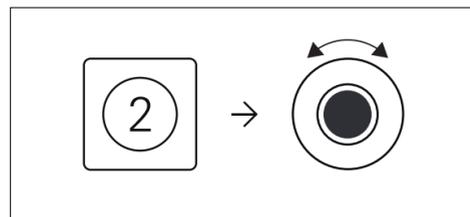
AUXボタンを押して、AUXモードを開きます。



トラック3のボタンを押すと、外部MIDIトラック画面が表示されます。また、インストゥルメント・モードで任意のインストゥルメント・トラックのエンジンを「midi」に設定することでも、外部MIDIデバイスをコントロールできます。複数のMIDIデバイスを同時にシーケンスしたい場合に便利です。

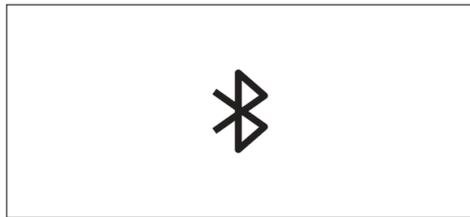


M1画面 (midi) でダークグレーのノブを回すと、MIDIチャンネルを設定できます。接続しているMIDIデバイスの使用チャンネルが分からない場合は、お使いのMIDI機器のユーザーマニュアルをご参照ください。

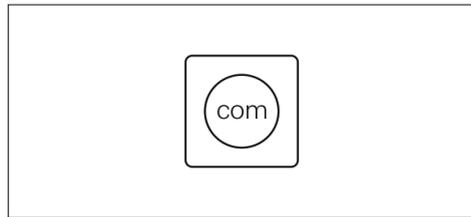


M2ボタンまたはM3ボタンを押すと、8つのMIDI CCを表示・編集できます。CC番号を変更するには、「shift」ボタンを押しながら該当するノブを回します。各ノブを回すと、対応するCC値を変更できます。

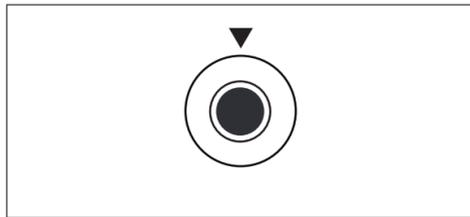
Bluetoothにも対応!



OP-XYはBluetooth MIDIも使用でき、対応機種とのワイヤレスMIDI接続が可能です。



OP-XYをBluetooth MIDI対応機器に接続するには、まず「com」ボタンを押します。

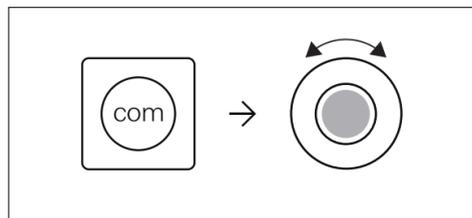


com画面でダークグレーのノブをクリックすると、OP-XYがBluetooth MIDIデバイスとしてペアリング待機状態になります。

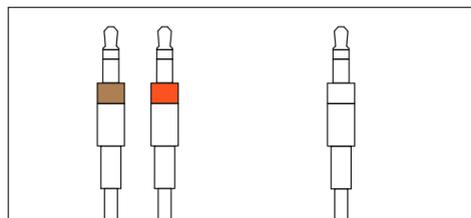
接続先のデバイスでBluetooth MIDI接続の手順に従いペアリングを行ってください。

21.3 CV/GATEで外部アナログシンセをコントロールする方法

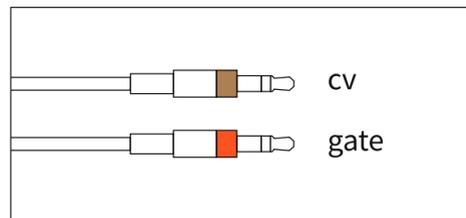
CVは「コントロール・ボルテージ」の略で、ほとんどのアナログ・シンセサイザーやユーロラック・モジュールで音程データの送受信に使用されている標準規格です。一方、GATEはエンベロープのトリガーに使用される信号で、ノートが押されたタイミングで送信されます。



まず、OP-XYのマルチアウト端子からCV/GATE信号を出力する設定を行います。「com」ボタンを押してcom画面を表示し、「cv」が画面に表示されるまでライトグレーのノブを回します。

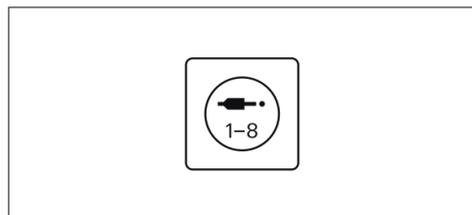


OP-XYのマルチアウト端子は、チップがCV、リングがGATE信号を出力するため、ノート信号とトリガー信号を別々に扱いたい場合は、スプリッターケーブルが必要です。Lチャンネル（チップ）とRチャンネル（リング）の信号を分けられるタイプのケーブルをお使いください。お使いのアナログ・シンセサイザーによって、必要なジャックのサイズが異なります。一般的なシンセサイザーは6.35mm、ユーロラックなどのモジュラー機器は3.5mmのジャックが必要です。

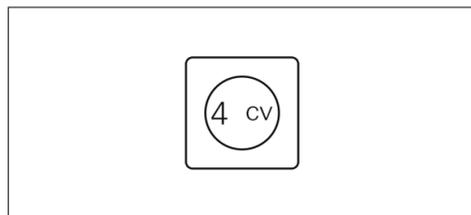


左チャンネル（チップ）をシンセサイザーのCV入力に、右チャンネル（リング）をシンセサイザーのGATE入力に接続します。モジュラー・シンセでノートを演奏する場合は、CV出力をオシレーターのCV入力に、GATE出力をエンベロープのGATE入力に接続します。

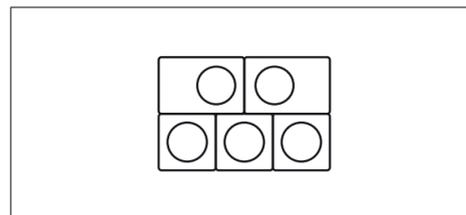
注：次のステップに進む前に、すべてが正しく設定・接続されていることをご確認ください。



AUXボタンを押して、AUXモードを開きます。



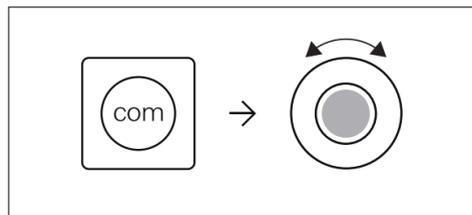
トラック4のボタンを押すと、CV画面が表示されます。



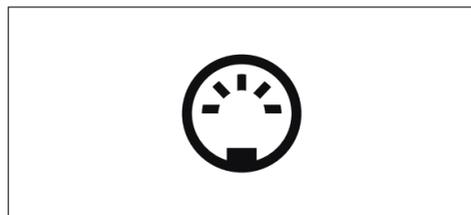
OP-XYの鍵盤を弾くと、演奏されたノートがCV信号としてシンセに送られ、鍵盤を押している間だけGATE信号が出力されます。

21.4 ヴィンテージ・ドラムマシンを同期する方法

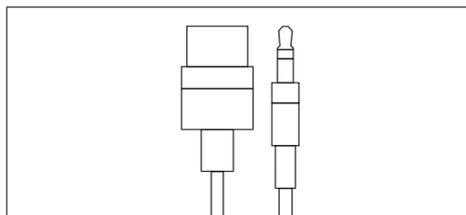
シンク（同期）とは、音楽システム全体の「心拍」のようなものです。すべての機器のテンポを同じタイミングで動作させることができます。ヴィンテージのドラムマシンには同期用のシンクポートを備えたものがあります。現代の機器とは異なる同期規格が使われている場合がありますが、OP-XYはこれらの規格にも対応しています。



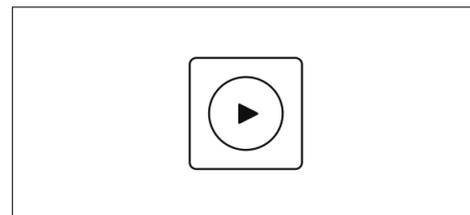
まず、OP-XYのマルチアウト・ポートを「sync24」に設定します。「com」ボタンを押してcom画面を表示し、「sync24」が画面に表示されるまでライトグレーのノブを回します。



これでOP-XYのマルチアウト端子から同期信号が出力されます。ただし、多くのヴィンテージ・ドラムマシンは「DIN sync」ケーブルでの接続が必要なため、3.5 mm - DIN syncケーブルを使用して接続する必要があります。



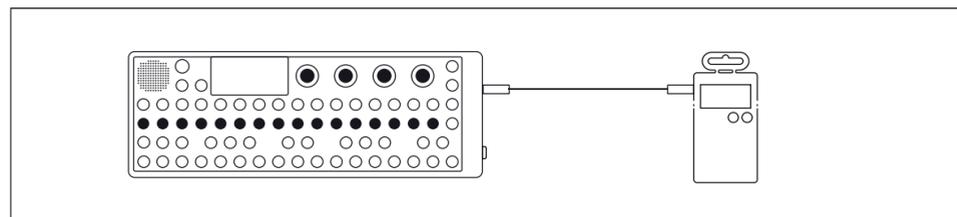
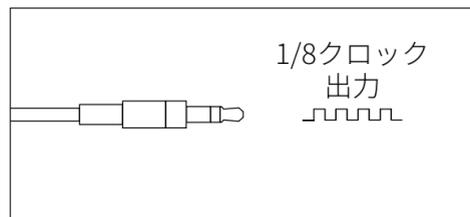
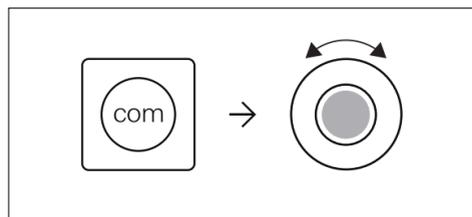
ケーブルの3.5 mm側をOP-XYのマルチアウト端子に、DIN側をヴィンテージ・ドラムマシンの同期入力端子に接続します。



これでOP-XYの再生ボタンを押すと、クロック、スタート、ストップ、リセット信号がケーブル経由で送信されます。

21.5 Pocket Operatorを同期する方法

シンク（同期）とは、音楽システム全体の「心拍」のようなものです。シンクを使用すると、すべての機器を同じテンポとタイミングで動作させることができます。Pocket Operatorは、他のデバイスよりもゆっくりとしたパルス波をクロックとして使用して同期します。



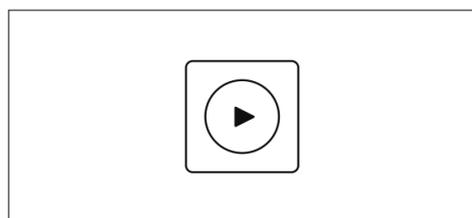
まず、OP-XYのマルチアウト端子を「sync8」に設定します。「com」ボタンを押してcom画面を表示し、「sync8」が画面に表示されるまでライトグレーのノブを回します。

これでOP-XYのマルチアウト端子から8分音符のクロックが出力されます。

OP-XYのマルチアウト端子とポケットオペレーターの入力ポートを3.5 mmケーブルで接続します。

次に、Pocket Operatorをシンクモード2（SY2）に設定します。右側のノブの下にあるfunctionボタンを押しながら、画面に「SY2」と表示されるまでbpmボタンを繰り返し押します。

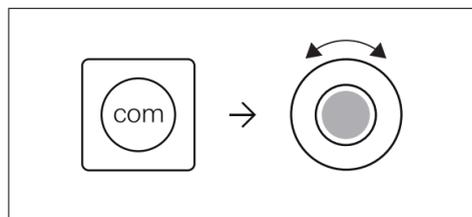
このSY2モードでは、入力ジャックでクロック信号を受信しつつ、出力ジャックからステレオ音声を出力します。



準備ができたならOP-XY再生ボタンを押すと、クロックが送信され、Pocket Operatorとテンポが同期します。

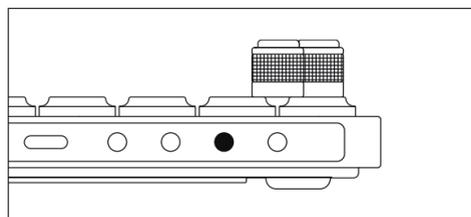
21.6 外部エフェクト機器と接続しオーディオを送受信する方法

外部エフェクト機器を使うことで、より多彩な音作りが可能になります。OP-XYはオーディオ信号の送受信にも対応しており、外部エフェクターやペダルと接続することで、サウンドデザインの可能性が広がります。

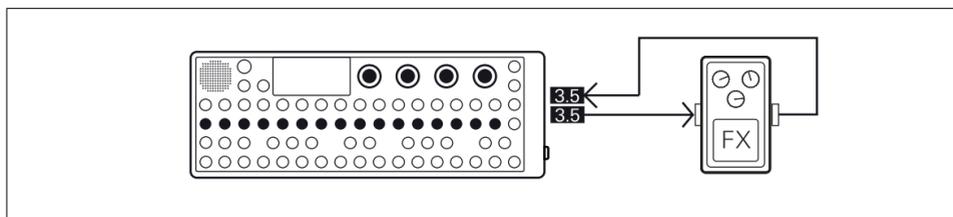


まず、OP-XYのマルチアウト端子を「audio」に設定します。「com」ボタンを押してcom画面を表示し、「audio」が画面に表示されるまでライトグレーのノブを回します。

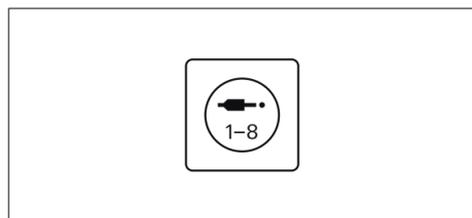
これでOP-XYのマルチアウト端子がオーディオ信号が出力されるようになります。



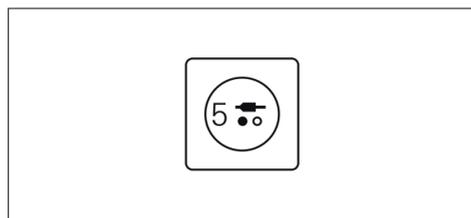
これでOP-XYのマルチアウト端子がオーディオ信号が出力されるようになります。



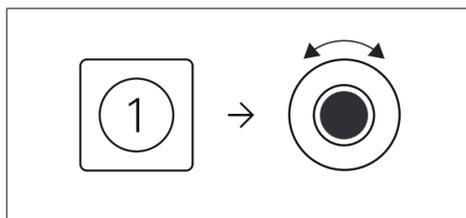
6.35 mm（標準）入力端子を使用備えるエフェクト機器やペダルを使用する場合は、お使いの機器に応じた入力端子への変換ケーブルをお使いください。ケーブルの3.5 mmジャックプラグをOP-XYのマルチアウト端子に接続し、もう一方のプラグをお使いのエフェクターやペダルの入力端子に接続します。同様のケーブルを使って、エフェクト機器の出力とOP-XYのオーディオ入力端子を接続します。



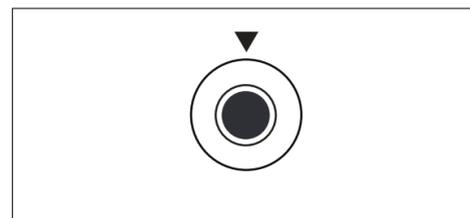
AUXボタンを押して、AUXモードを開きます。



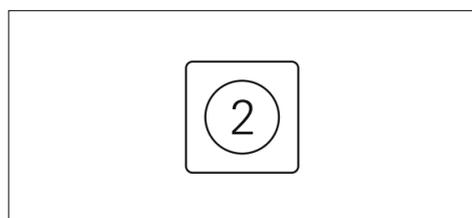
トラック5のボタンを押すと、外部オーディオトラックが表示されます。



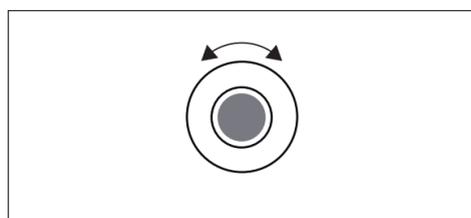
M1画面を表示し、「input」のアイコンにオーディオジャック（OP-XYのオーディオ入力）が表示されるまででダークグレーのノブを回します。



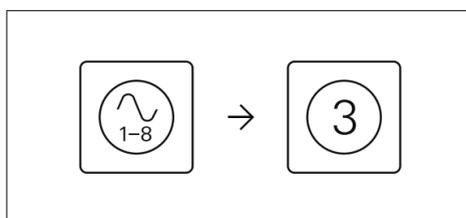
ダークグレーのノブをクリックして、オーディオ入力を有効化します。



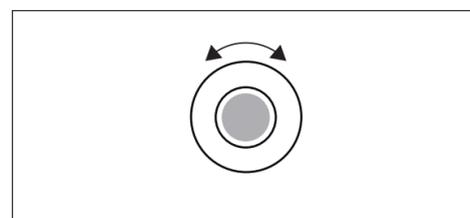
M2ボタンを押すとルーティング画面が表示されます。この画面で、OP-XYの出力をAUXオーディオ出力（マルチアウト端子）へルーティングできます。



各ノブを回すと、対応するインストゥルメント・チャンネルをAUX出力に送るレベルを調整できます。ノブをクリックすることで、トラック1～4/5～8を切り替えることができます。



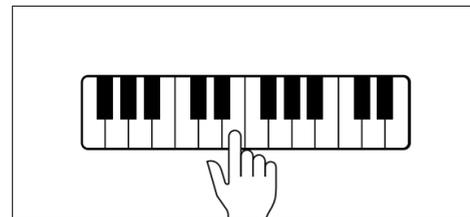
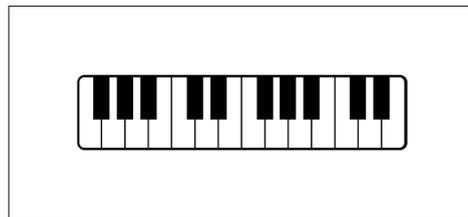
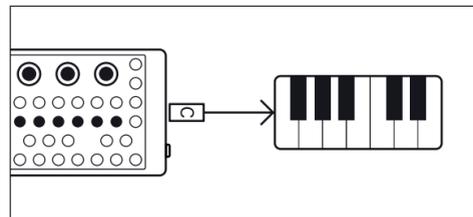
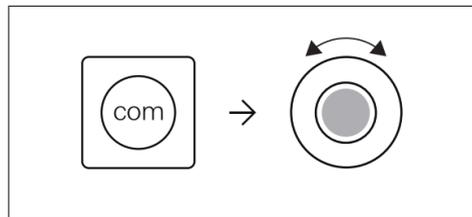
AUX出力へのセンドレベルは、インストゥルメント・モードからトラック単位で設定できます。インストゥルメント・モードでセンドを設定したいトラックを選択し、M3（フィルター）画面で「shift」ボタンを押しながらダークグレーのノブを回すと、センドレベルを調整できます。



AUX出力（マルチアウト端子）から出力された信号は、エフェクト機器やペダルを経由してOP-XYに戻されます。このリターン信号は、外部オーディオ入力トラックのM1画面でdrive、level、mixを調整することで、好みのバランスで使用できます。

21.7 MIDIキーボードでOP-XYをコントロールする方法

OP-XY本体の鍵盤よりも広い音域を使って演奏したい場合や、特定の操作を素早くコントロールしたい場合は、MIDIキーボードまたはMIDIコントローラーの使用をおすすめします。

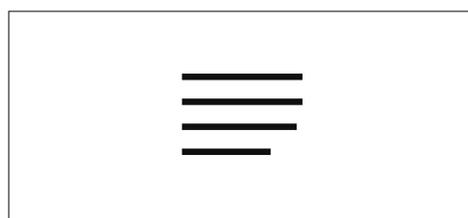
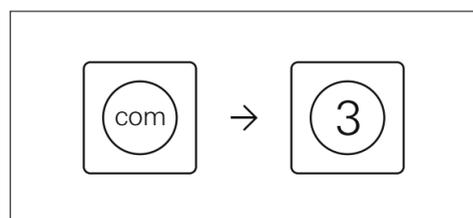
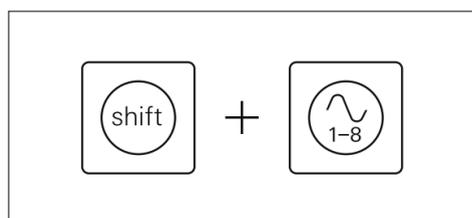


機器の接続には、本体のUSB-CポートとMIDIキーボード/コントローラーを繋ぐケーブルが必要です。付属のケーブルを使用する場合は、USB-A-USB-C変換アダプターをお使いください。

ケーブルのUSB-C側をOP-XYのUSB-Cポートに接続し、もう一方をMIDIキーボード/コントローラーに接続します。

通常はこれでデバイスが認識され、MIDIキーボード/コントローラーからOP-XYを操作・演奏できるようになります。使用する機器によっては、電源の供給が必要な場合があります。その場合は、電源付きのUSBハブを使用してください。

これで、キーボード/コントローラーを使ってOP-XYを演奏・コントロールできるようになりました。



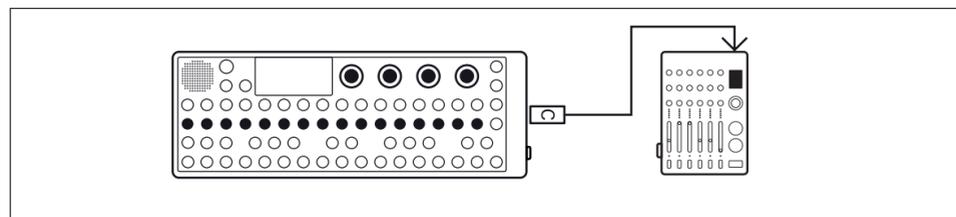
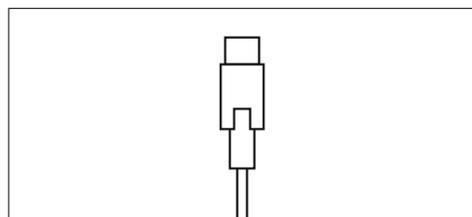
モジュレーション・ホイールやアフタータッチ、ピッチベンド、ベロシティをシンセのモジュレーションに割り当てたい場合は、「shift」ボタンを押しながらインストゥルメント・ボタンを押してプリセット設定を開きます。

送受信されるMIDIメッセージを設定するには、「com」ボタンを押してからM3ボタンを押し、「devices」画面を開きます。この画面で、クロック、ノート、その他（CC、その他のコントロール）、タイムスタンプ、ベロシティなどの送受信設定を変更できます。

コントローラーにマッピングできるCCメッセージのリストは、本マニュアルの「MIDI CCリファレンス・テーブル」をご参照ください。

21.8 OP-XYをオーディオ・インターフェースに接続する方法

OP-XYにオーディオ・インターフェースを接続することで、オーディオ入出力の柔軟性が大きく向上します。制作時だけでなく、ライブ・パフォーマンスにも便利に活用できる機能です。

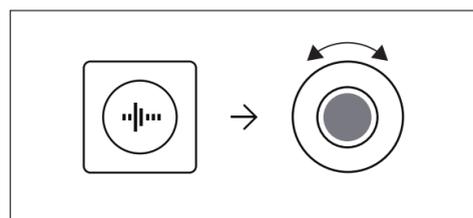
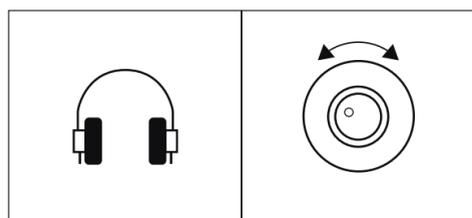


接続には、OP-XYのUSB-C端子とオーディオ・インターフェースを接続するケーブルが必要です。付属のケーブルを使用する場合は、必要に応じてUSB-A - USB-C変換アダプターをお使いください。

ケーブルのUSB-C側をOP-XYのUSB-Cポートに接続し、もう一方をオーディオ・インターフェースに接続します。

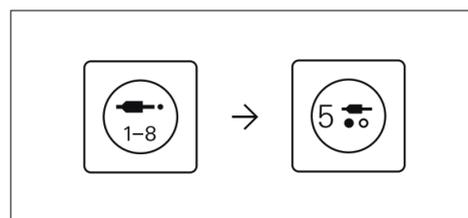
通常はこれでデバイスが認識され、OP-XYでオーディオ・インターフェースが使用できるようになります。一部の機器では、電源の供給が必要な場合があります。その場合は、電源付きのUSBハブを使用してください。

注：OP-XYは、クラス1およびクラス2準拠のオーディオ・インターフェースに対応しています。クラス・コンプライアント非対応の機器では動作しない場合があります。

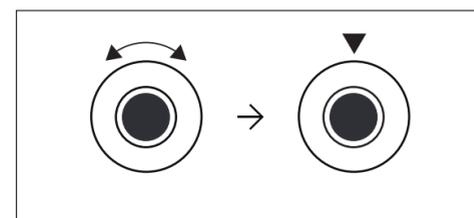


接続すると、OP-XYのメイン出力がオーディオ・インターフェースから出力されます。内蔵スピーカーの音をオフにしたい場合は、ボリューム・ノブで音量を下げるか、ヘッドフォンを接続してください。

OP-XYはマルチチャンネルをサポートしており、入力チャンネルはデフォルトでチャンネル1-2が選択されます。入力チャンネルを変更したい場合は、サンプルボタンを押し、ダークグレーのノブで入力ソースを切り替えてUSBを選択し、メディアムグレーのノブで使用する入力チャンネルを選択します。



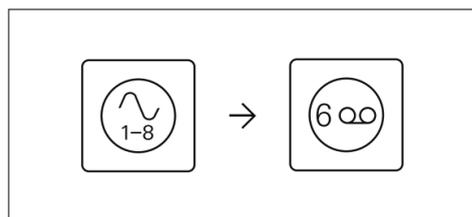
オーディオ・インターフェースから音をOP-XYの外部オーディオチャンネルに入力したい場合は、まずAUXモードで外部オーディオ（トラック5）を開きます。



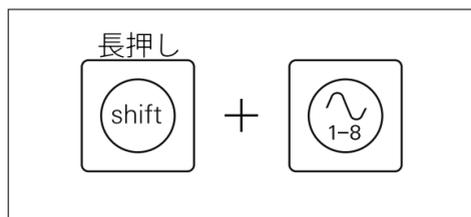
次に、ダークグレーのノブを回してUSBの入力ソースを選択し、ノブをクリックして入力をアクティブにします。外部オーディオに関する詳細は、「外部オーディオ」の章をご参照ください。

21.9 ピッチベンドをモジュレーション・ソースとして 使用方法

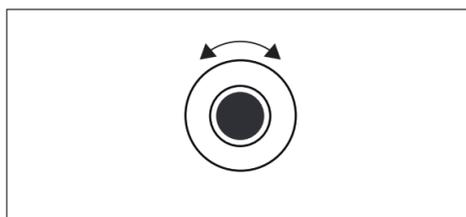
演奏にもう少し表情を付けたいときは、ピッチベンド機能を使ってみましょう。



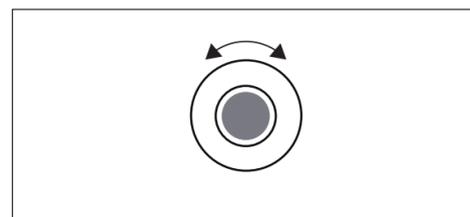
インストゥルメント・モードで、目的のトラックを選択します。



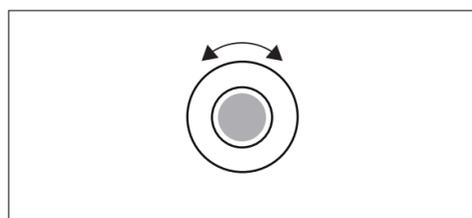
「shift」ボタンを押しながらインストゥルメント・ボタンを押すと、プリセット設定画面が表示されます。



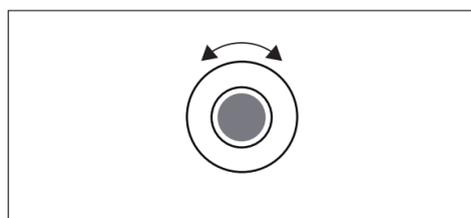
ダークグレーのノブを回して、「mod」を選択します。



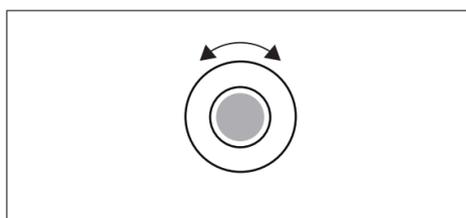
次にミディアムグレーのノブを回して、「pitchbend target」を選択します。



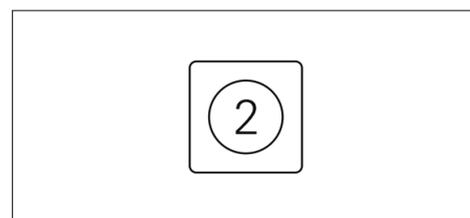
ライトグレーのノブを回して、モジュレーションをかけたいパラメーターを選択します。



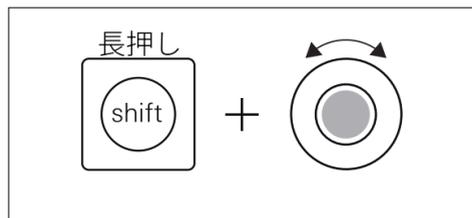
ミディアムグレーのノブを回して、「pitchbend amount」を選択します。



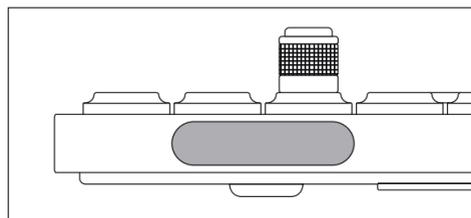
ライトグレーのノブを回して、モジュレーションの量を調整します。負の値に設定すると、モジュレーションが反転します。



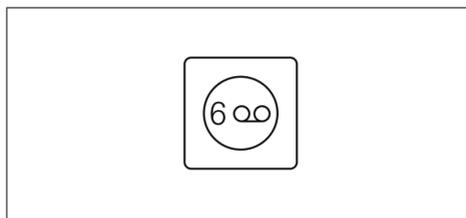
設定したパラメーター以外にピッチにもモジュレーションがかかってしまう場合は、次の手順で修正できます。M2ボタンを押してプリセット設定を終了し、エンベロープ・モジュールを表示します。



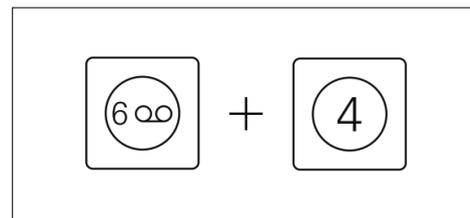
「shift」ボタンを押しながらライトグレーのノブを反時計回りに回すと、ピッチベンドのピッチ・モジュレーションをオフに設定されます。



これでピッチベンドは、設定したパラメーターだけをモジュレートするようになります。



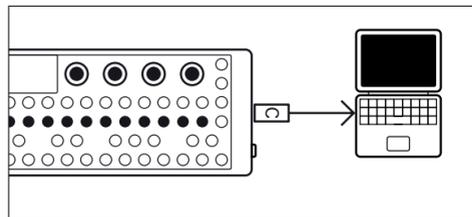
モジュレーション設定は、選択中のインストゥルメント・トラックにのみ適用されます。同様の設定を各トラックで行うことで、インストゥルメントごとに異なるパラメーターをピッチベンドでモジュレーションすることができます。



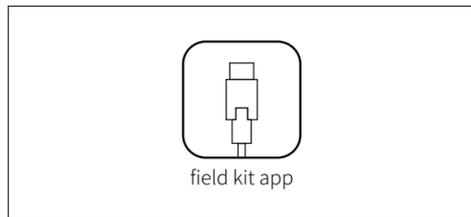
現在のインストゥルメント・トラックをプリセットとして保存すると、シンセエンジンやその他のパラメーターに加え、ピッチベンド設定を含むプリセット設定も保存されます。

21.10 プロジェクトのバックアップ

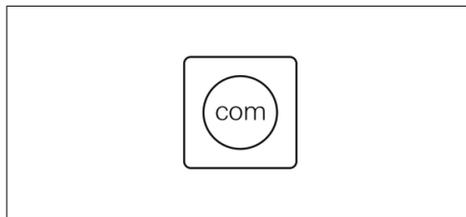
OP-XYは膨大なプロジェクトを本体に保存できますが、バックアップを取ったり、保存済みプロジェクトを消去して新しく作業をやり直したい場合もあるはず。以下では、その手順を解説します。



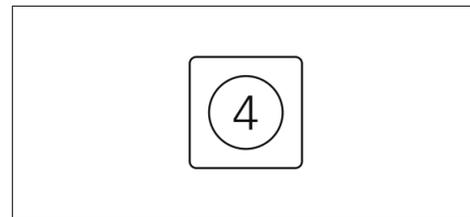
OP-XYとコンピューターを付属のUSB-Cケーブルで接続します。



Macをお使いの場合は、field-kitアプリケーションが必要です。



「com」ボタンを押します。



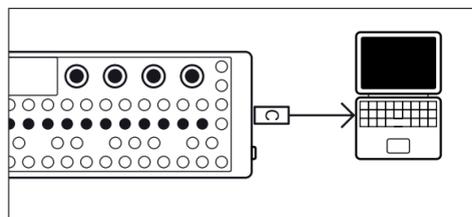
M4ボタンを押してmtpモードに入ります。mptモードはコンピューターと接続中にのみ起動できます。OP-XYがコンピューターに接続された状態でM4ボタンを押してください。

操作手順

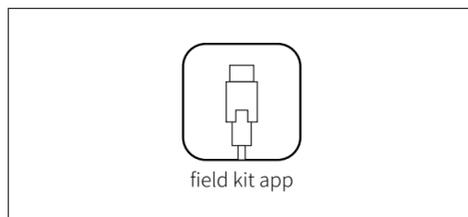
- OP-XYが外付けドライブとしてコンピューターに表示されます。Macでfield-kitアプリケーションを起動してもドライブが自動的に認識されない場合は、タスクバーのfield-kitアイコンをクリックして表示されるメニューからOP-XYにアクセスできます。
- ドライブ内には、「presets」、「projects」、「samples」のフォルダーがあります。「Projects」>「user」フォルダーを開きます。
- OP-XYで作成したすべてのプロジェクトのファイルと、「backups」フォルダーが表示されます。
- 「backups」フォルダーには、各プロジェクトのすべての履歴ファイルが保存されています。
- プロジェクトをバックアップするには、目的のプロジェクト・ファイルと「backups」フォルダーの両方をコピーしてください。
- すべてのプロジェクトをバックアップするには、「projects」フォルダーの中身をすべて選択し、保存したい場所にコピーします。
- 「projects」フォルダーの中身をすべて削除することで、すべてのプロジェクトを消去することができます。
- プロジェクト名を、コンピューターから直接変更することも可能です。プロジェクト名を変更する際は、アルファベットおよびOP-XYがサポートする特殊文字（-、#、スペース）のみを使用してください。

21.11 コンピューターからOP-XYにサンプルを読み込む方法

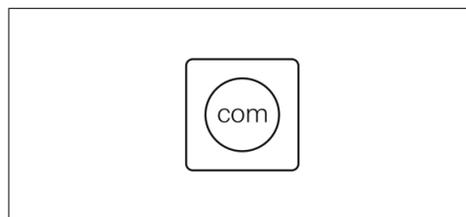
OP-XYは、8GBの内蔵ドライブにサンプルを保存できます。お気に入りのサンプルを読み込み、プロジェクトで自由に使用可能です。サンプルを読み込む手順は以下の通りです。



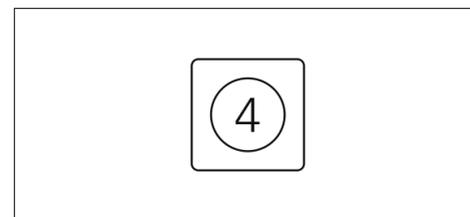
OP-XYとコンピューターを付属のUSB-Cケーブルで接続します。



Macをお使いの場合は、field-kitアプリケーションが必要です。



「com」ボタンを押します。



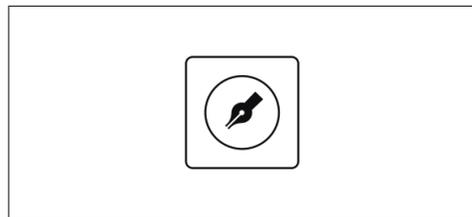
M4ボタンを押してmtpモードに入ります。mptモードはコンピューターと接続中にのみ起動できます。OP-XYがコンピューターに接続された状態でM4ボタンを押してください。

操作手順

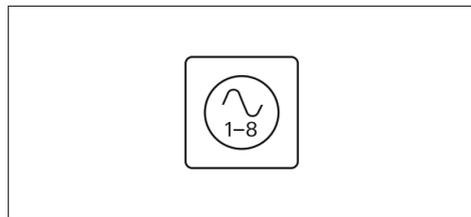
1. OP-XYが外付けドライブとしてコンピューターに表示されます。Macでfield-kitアプリケーションを起動してもドライブが自動的に認識されない場合は、タスクバーのfield-kitアイコンを選択して表示されるメニューからOP-XYにアクセスできます。
2. ドライブ内には、「presets」、「projects」、「samples」のフォルダーがあります。「samples」フォルダーを開きます。
3. 「user」フォルダーが表示されません。OP-XYで録音したサンプルは、このフォルダーに保存されます。
4. 「user」フォルダーに読み込みたいサンプルをドラッグしてコピーします。「samples」フォルダー内に分類用のフォルダーを作成することも可能です。OP-XYは、aiffファイルおよびwavファイルを読み込むことができます。
5. これらのフォルダー内にサブフォルダーを作成しても、OP-XYでは表示されません。OP-XYのサンプル選択画面では、「samples」フォルダー内に作成したフォルダーのみが表示されます。
6. OP-XYは、wavファイルおよびaiffファイルをサポートしています。サンプルが適切なフォーマットであることをご確認ください。またファイル名は、英数字および一部の特殊文字（-、#、スペース）のみを使用できます。他の文字が含まれる場合は、サンプル名を変更する必要があります。
7. サンプルのコピーが終わったら、M4ボタンを押してOP-XYをコンピューターから取り出し、USB-Cケーブルを抜きます。

21.12 brainを使って素早く作曲する方法

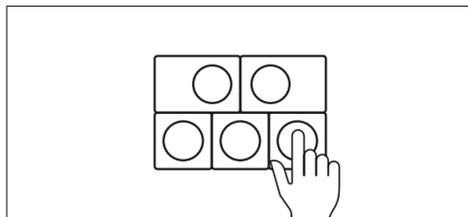
brainはOP-XYの最も強力な機能のひとつです。正しく活用することで、ワークフローを大幅にスピードアップできます。ここでは、その活用方法を紹介します。



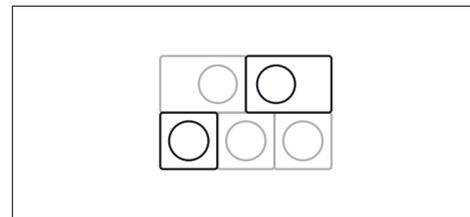
まず、新しいプロジェクトを作成します。



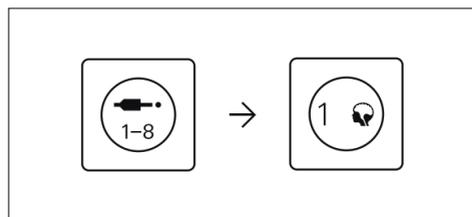
インストゥルメント・モードを開き、ドラム・トラックでビートのシーケンスを作成します。



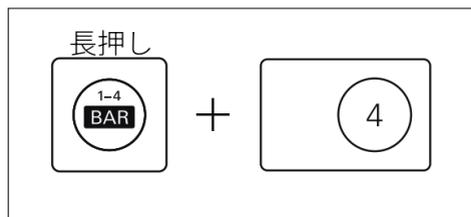
1~2個のノートのみを使ってベースラインを加えます。



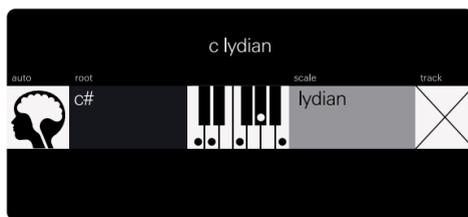
パッドまたはブラック・トラックにコードを1つ追加します。ベースと同様に、シンプルなシーケンスを入力してください。



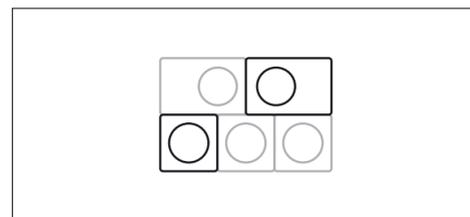
1~2小節のパターンが完成したら、AUXボタンを押してAUXモードを開き、トラック1を選択してbrainトラックを開きます。



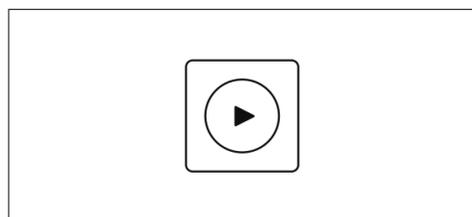
「BAR」ボタンを押しながら、アクシデンタル・キー（黒鍵）「4」ボタン（C#）を押します。これでパターンは通常の1/4の速度で再生され、1つのパターン内に4小節のシーケンスを作成できます。



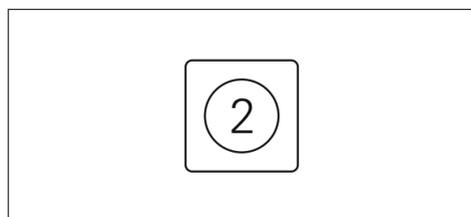
brain画面に、作成したシーケンスのキーとスケールが自動的に検出されているのが確認できます。ディスプレイに表示されるスケールを確認しながら、そのスケールに合うノートを弾いてみてください。brainによってノートとコードが自動的にトランスポーズされるのが分かります。



気に入ったコード進行が見つかったら、brainモードのまま鍵盤を弾きながらステップ・シーケンサーに録音します。



再生ボタンを押すと、brainがすべてを処理してビートを再生します。



リードなど、トランスポーズさせたくない音を追加したい場合は、M2ボタンを押して表示されるルーティング画面でノブを回すことで、brainの対象となるトラックを追加・削除できます。ノブをクリックすることでトラック1~4とトラック5~8を切り替えることができます。

22.MIDI CCリファレンス・テーブル

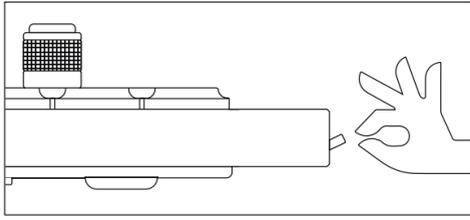
OP-XYはMIDIメッセージ入力に対応し、外部コントローラーなどを使用してMIDI経由でコントロールすることができます。ほぼすべての操作・パラメーターがMIDI CCとしてマッピングされています。以下の表では、各パラメーターに割り当てられたMIDI CCメッセージを確認できます。

パラメーター	MIDI CC	チャンネル	値
トラックボリューム	7	1~16	0~127
トラックミュート	9	1~16	0~127
トラックパン	10	1~16	0~127
トラック・パラメーター	46	1~16	0~127
テンポ	80	すべてのチャンネル番号で動作	0~127
グルーヴ	81	すべてのチャンネル番号で動作	0~127
シーン	85	すべてのチャンネル番号で動作	0~127
プロジェクト	86	すべてのチャンネル番号で動作	0~127
eq	90	1~4	0~127

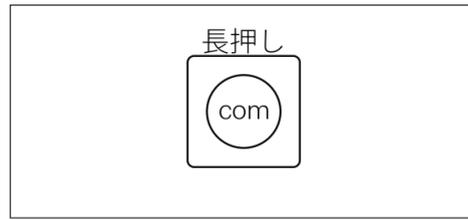
23. te boot

OP-XYをte bootモードで起動すると、ファームウェアのアップデートや各機能のテスト、ファクトリー・リセットなどの操作を実行できます。

te bootを起動する



最初にOP-XYの電源をオフにします。

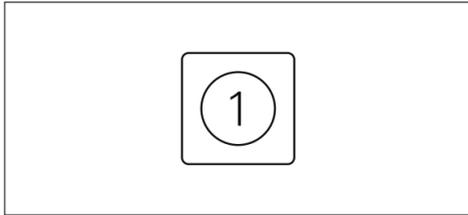


「com」ボタンを押しながら電源を投入します。

te bootモードが起動します。画面には以下の3つの項目が表示されます：

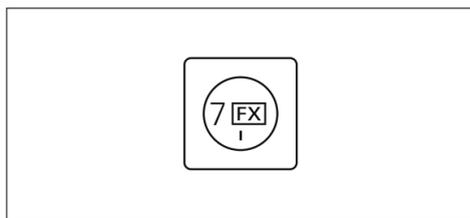
1. upload firmware
7. factory reset
8. system menu

23.1 ファームウェアのアップデート



1. te bootを起動します
2. トラック1ボタンを押します
3. OP-XYとコンピューターをUSBケーブルで接続すると、OP-XYがリムーバブル・ディスクとしてコンピューターに認識されます。
4. ファームウェア・ファイルをリムーバブル・ディスクにコピーします
5. リムーバブル・ディスクをコンピューターから取り出します
6. アップデート処理が開始されます。アップデートが完了後、画面の指示に従ってください。

23.2 ファクトリー・リセット

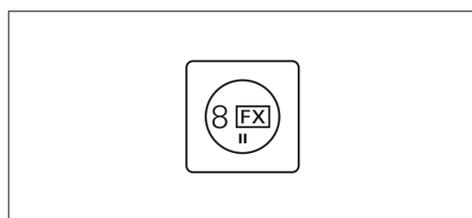


1. te bootを起動します
2. トラック7ボタンを押します
3. 画面の指示に従って操作を行います

注意：保存済みのすべてのユーザー・コンテンツが削除されます。データのバックアップ方法に関する詳細は、「プロジェクトのバックアップ」の章をご参照ください。

ファクトリー・リセットを実行すると、すべてのユーザー設定やコンテンツが消去され、ファイル構成が再作成された後、OP-XYが工場出荷時の状態に復元されます。

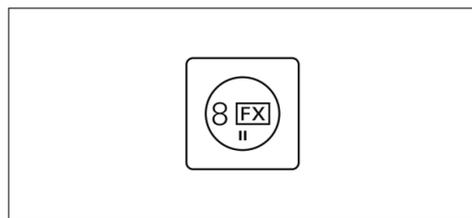
23.3 動作テスト



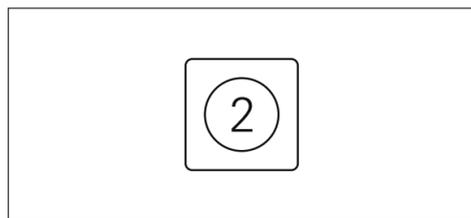
1. te bootを起動します
2. トラック8ボタンを押します
3. 画面の指示に従って操作を行います

注意：ボタンを押しても赤のまま消えない場合は、カスタマー・サポートにお問い合わせください。

23.4 ボリュームノブのキャリブレーション・リセット

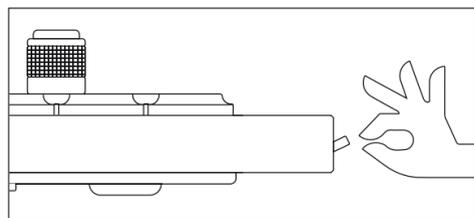


1. te bootモードを起動します
2. トラック8ボタンを押します
3. 画面の指示に従って操作を行います



M2またはトラック2ボタンを押し、「reset volume pot calibration」を選択します。キャリブレーションが完了し、te-boot画面に戻ります。

23.5 te bootモードを終了する



te bootを終了するには、OP-XYの電源を一度オフにした後、再びオンにします。

24. クレジット

以下の方々に特別な感謝を申し上げます。

テスター

5starnomad
alvaro villalobos
cuckoo
dimi3
matt donald
mathew williams
michael hellqvist
sean hellfritsch
nick martin
pierre blanc
tom lagerman
virtual flannel

コンテンツ

alexi delano
benjamin mull
cengiz
christian olsson
daito manabe
nosaj thing
rephazer <<https://www.rephazer.com>>
red pipe studios
samples from mars
the phonoloop

