

**one**

## 安全にお使いいただくために

**警告-**本製品の重量は45ポンド(約20kg)あります。箱から本製品を出す場合は、2人で作業することをお勧めします。本製品を一人で動かそうとしないでください。

**警告-**電気製品を使用する際は、必ずこれらの基本的な注意事項に従ってください。

1. 製品を使用する前に、すべての指示をお読みください。
2. 浴槽、洗面器、台所の流しの近く、濡れた地下室、スイミングプールの近くなど、水の近くで本製品を使用しないでください。
3. 本製品とアンプ、ヘッドフォンまたはスピーカーを組み合わせると、永久的な聴覚障害を引き起こす可能性のあるレベルの音が発生する可能性があります。大きな音量や不快な音量で長時間使用しないでください。
4. 本製品は、適切な換気が妨げられない場所に設置してください。
5. 本製品は、ラジエーター、ヒートレジスター、その他熱を発生する製品などの熱源から離れた場所に設置してください。本製品の近くに裸火源(ロウソク、ライターなど)を置かないでください。直射日光が当たる場所では使用しないでください。
6. 製品は、取扱説明書に記載されているタイプ、または製品にマークされているタイプの電源にのみ接続してください。
7. 長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、電源プラグをコンセントから抜いてください。
8. 通気孔から異物や水が製品内部に入らないようご注意ください。

*内部には、ユーザーが修理できる部品はありません。製品の整備点検は、必ず認定された担当者にご依頼ください。*

**注記:**本製品はFCC規則パート15のBクラスデジタルデバイスに対する制限を遵守しているかを確認する試験にて、その準拠が証明されています。これらの限度は、居住地域における設置において、有害な干渉から適度に保護するために設計されています。本製品は無線周波数エネルギーを発生、使用、放出し、指示に従って取り付けられ、使用されなかった場合は、無線通信に有害な干渉を与える可能性があります。しかし、特定の設置条件で障害が発生しないことを保証するものではありません。

この機器が無線およびテレビの受信に有害な干渉の原因になったかどうかは、機器をオフにしてオンにすることによって判定できますが、こういったことを引き起こす場合は、以下にある対策のひとつあるいはいくつかを行って干渉を無くすよう試してみることをお勧めします。

受信アンテナの向きを変えるか、場所を変える。

-製品と受信アンテナの距離を離す。

-受信アンテナが接続されているコンセントとは異なる回路を使うコンセントに本製品を接続する。

-販売店か実績のあるラジオ/テレビ技術者に問い合わせる。

**注意:** Moog Music Inc.が明示的に承認していない本製品の変更や改造を行った場合、FCCが本機器を操作するために付与したユーザー権限が無効になることがあります。

### 動作条件と保管条件:

最適なパフォーマンスを得るには、Moog One を華氏50 ~95 度、または摂氏10 ~35 度の間で使用する必要があります。安全な動作条件は、華氏50 ~110 度、または摂氏10 ~43 度の範囲です。

Moog One は32 F (0 C) を超える温度で保管し、135 F (57 C) を超える温度には保管しないでください。Moog One は窓を閉めた暑い日の車の中に放置しないでください。車両内の温度は、175° Fまたは80° Cを超える可能性があります。

このマニュアルは、更新されるライビングドキュメントです。

最新のマニュアルは[www.moogmusic.com/moogone](http://www.moogmusic.com/moogone) でご確認ください。Moog One に関する情報が見つからない場合は、以下のメールを送信してください。

[www.moogmusic.com](http://www.moogmusic.com) の営業時間(M-F、午前9時-午後5時)に、ムーグファクトリーで [moogonemanual@moogmusic.com](mailto:moogonemanual@moogmusic.com) やお話をリアルタイムで行っています。

Moog One を登録すると、最新のファームウェアとマニュアルのアップデートを確実に受け取ることができます。

「楽器は、我々が知る限り、人間と機械を結ぶインタ  
フェースとしては、最も効率的で洗練されたもの  
だ。」

— ロバート・モーグ博士 —

フラッグシップ・ポリフォニック・シンセサイザーMoog Oneをご購入いただき、ありがとうございました。Moog Music社全員から感謝の意を表したいと思います。Moog One は、5 年以上の開発期間、60 人以上の投資、およびMoog の最後のポリフォニックシンセから30 年以上経過したことにより、他のMoog シンセとは全く異なる、シンセサイザー体験を提供します。

2005年にBob Moogがなくなる前に、アナログ・ポリを導入するタイミングを考えることを奨励しました。この発想は、同時代の自社を含む多くのメーカーが、ポリフォニック・アナログシンセサイザーの開発にエンジニアリングと経済的なリソースを消費しているのを長年に渡り、目の当たりにしている中から生まれました。Bobの指導に従い、私たちはMinitaurやSub Phattyのような機器開発を通じて新しい技術を蓄積し、Moog Oneのようなプロジェクトを行うための確信と技術力の両方を構築しました。

振り返ってみると、開発チームが到達した楽器は本当に驚くべきものでした。

このプロジェクトの最初のキックオフ時に、コード名LAS (Long Awaited Synth—長年待ち焦がれていたシンセ) で、チームにこのプロジェクトはレガシー・プロジェクトであると伝えられました。このプロジェクト以上に、重要で大きな影響力を持つものは他に無いという事です。開発チームがそれを肝に銘じて、世界最高のポリフォニック・シンセに到達することができました。

この楽器を大切に使ってください。皆さんの音楽的な友として、クリエイティビティーを他に無い次元で際限なく刺激し続け、生涯のお付き合いができる楽器です。このシンセの「乗り心地」をお楽しみください。Moog Music は、あなたの旅のあらゆる段階をサポートします。

改めて、Moog Music社全員から感謝の気持ちをお伝え致します。



マイク・アダムス  
プレジデント/  
CEO・Moog  
Music Inc.

## 目次

07	開封と確認
07	セットアップと接続
08	MOOG ONE OVERVIEW
09	プリセット、シンセ、パフォーマンス・セット
09	音声アーキテクチャ
10	MOOG 1 のパイロット
10	前面パネル
17	キーボードとレフトハンド・コントローラー
19	リアパネル
22	MOOG 1 モジュール
22	オシレーター
29	ノイズ
31	ミキサー
33	フィルター
40	エンベロープ
46	低周波オシレーター
50	VCA
53	出力
57	パフォーマンスセット
60	マスタークロック
63	ボイスの割り当て(Hold/Chord/Polyphony)
67	モジュレーション
78	アルペジエーター
82	シーケンサー
96	エフェクト
112	レフトハンド・コントローラ
118	ブラウザー
119	プリセットのロード
119	ティンバーのロード
120	プリセットとシンセ・ティンバーを保存する
122	エディットとセーブ
122	コンペア
122	スナップショット
123	オートセーブ
124	セッティング
124	グローバル
125	ハードウェア設定
128	MIDIコントロール
131	CV入力
132	CV出力
133	ユーティリティ
134	ライブラリ
139	チューニング
140	仕様
142	サービスとサポート
143	付録A: USB キーボードの操作
144	付録B: MIDI LEARN

## 開封と確認

新しいMoog One を開封する際は注意し、紛失や破損がないことを確認してください。Moog では、何らかの理由で本機を輸送する必要がある場合に、カートンとすべての梱包材を保存することを推奨しています。

## 目次

インストゥルメント自体に加えて、新しいMoog One には次のアイテムが同梱されています。

1. 電源アダプタと接続電源コード
2. 取扱説明書(英語版)
3. レジストレーションカード

## セットアップと接続

Moog One の使用を開始する前に、機器に電源を供給し、音声モニタリングシステムに接続して、音声が聞こえるようにする必要があります。

### 必要なもの

1. Moog One を支えることができるスタンドまたはテーブル(重量約45 ポンドー 約20kg)
2. 適切に配線され、接地されたACコンセント
3. Moog Oneをオーディオモニタリングシステムに接続するために、TRSへの1/4インチ平衡TRSまたはXLRケーブルへのTRS、または1/4インチTRS (Tip/Ring/ Sleeve)プラグを装備したステレオヘッドホンを、フロントヘッドホンジャックのいずれかに使用することができる。

*メモ: Moog One にはバランス型出力が装備されているため、1/4" TRS ~1/4" TRS ケーブルまたは1/4" TRS ~ XLR ケーブルを使用すると最高の結果が得られます。アンバランス1/4" TS ~1/4" TS 測定器ケーブルも使用できますが、推奨されません。*

### 電源の接続

Moog One は、100 ~240 ボルト、50 または60 サイクル(Hz) のAC 電源に対応できる汎用電源を使用します。付属の電源アダプターには、取り外し可能なIEC タイプの電源ケーブルが付属しています。

1. 付属のIEC電源ケーブルをMoog One電源に接続します。
2. 電源ケーブルをMoog One の背面パネルの19 ボルトDC ロックコネクタに接続します。
3. 電源ケーブルのもう一方の端を保護接地接続のある適切なAC コンセントに接続します。
4. 最後に、背面パネルの電源スイッチを使用して新しいMoog One をオンにします。

*メモ: 電源装置はロックコネクタを使用してMoog One に接続します。本機からこのコネクタを外すには、コネクタの底部にあるロックタブを押し、コネクタプラグをゆっくりとスライドさせて外します。ケーブルは絶対に引っ張らず、プラグだけを引っ張ってください。*

### オーディオモニタリング

Moog One MASTER VOLUME ノブを下げた状態で、一方の1/4" ケーブルをMAIN L 出力に、もう一方の1/4" ケーブルをMAIN R 出力に接続し、もう一方の端をアンプ付きスピーカーシステムまたはミキサーのL/R 入力に接続します。Moog One の音量は、鍵盤演奏中にMASTER VOLUME ノブをゆっくりと時計回りに回して調節します。

ヘッドホンを使用している場合は、ヘッドホン・ノブを完全に下げた後から、2つのヘッドホン・ジャック(左側コントローラー・パネルの前端にある)のどちらかに差し込みます。鍵盤演奏中にHEADPHONESノブをゆっくりと時計回りに回して、音量を調節します。

*メモ: 特に寒い夜、長時間外気にさらされた場合、オシレーターチューニングが安定するまでにMoog One がウォームアップするのに最大5 分以上かかる場合があります。(オシレーターは非常に安定している)*

ますが、*Moog One* はアナログシンセサイザーです。)



## MOOG 1

Moog One は、Moog から数十年後に発表された最初のポリフォニック・シンセで、すべての期待を超えるように設計されています。オリジナルのナプキンスケッチからノースカロライナ州アシュビルのMoog工場から出荷するための最初のユニットを箱詰めした日まで、一貫して他と比較できないアナログ、ポリフォニック、プログラマブル、マルチティンバー、シンセサイザーを作るという目標が貫かれました。

Moog Oneのビジョンを実現するために、Moog Teamと世界中の多くのアーティスト、サウンドデザイナー、シンセサイザーファンの中でアイデアを共有する、コラボレーションとディスカバリーが行われました。Moog Oneの製作では、インターフェイスを直感的かつ触覚的に保つことが最重要であった。ソニック・エクスプロレーションがアーティストとインストゥルメントの分離を超え、Moog Oneが独自のクリエイティブ・ボイスの導管になることを期待しています。

Moog One は、アナログ、ポリフォニック、プログラマブル、マルチティンバーのシンセサイザーです。これらの用語はそれぞれ、独自の意味を持ち、独自のレガシーを持っています。

### アナログ

Moog One サウンドの心臓部は、アナログ信号パスです。Moog アナログ回路は、1963年に初めてMoog Synthesizerが開発されて以来、豊かな高調波特性と表現の有機的な性質から有名になっています。

### ポリフォニック

ポリフォニックの出現に伴い、シンセサイザーは永遠に変わりました。

Moog One は、ポリフォニック・シンセサイザーとして、インストゥルメントの構成に応じて、最大8 または16 までの多数のボイスを同時に個別に調音することができます。このボイスカウントの指定は、Moog One の下にあるシリアルナンバーラベルに刻印されています。

### プログラマブル

Moog One は、サウンドデザイナーやツィーカー向けの素晴らしいサウンドです。Front Panel には、200 以上のノブとボタンが搭載されています。各ノブとボタンのステータス(サーフェス下の無数のパラメーター設定を含む)は、無限に近い数のプリセットに保存されます。検索可能なブラウザを使用してお気に入りを検索します。保存したプリセットは、フロント・パネルのパフォーマンス・セットにアサインして、すぐに呼び出すこともできます。

### MULTITIMBRAL

Moog One は3 パートのマルチティンバー楽器として、1 つのプリセット内から、スプリット、レイヤー、ゾーンの3 つのシンセを同時に演奏することができます。各シンセは、それぞれのサウンド・パラメーター、MIDIチャンネルのノート・レンジ、アルペジエーター、シーケンサーにアクセスすることができます。Moog Oneでは、独自のアンサンブル・パフォーマンスを作成したり、サウンドを豊富に重ね合わせたりすることができます。



## 概要

Moog One は、デザイン上、直感的で効率的です。アイコン的なアングル付きフロントパネルは、オリジナルの Moog モジュラーシンセサイザ、および伝説的な Minimoog モデル D を思い出させるように、モジュール(オシレーター、フィルタ、エンベロープ、LFO など)によってシングル・ファンクションノブを一緒にグループ化する。フードの下では、安定したオペレーティング・システムが、音声割り当て、モジュレーション・ルーティング、その他のハウスキーピング・タスクを追跡します。インタラクティブ LCD センターパネルでは、グローバル設定に素早くアクセスでき、ほとんどのモジュールの右上隅にある MORE ボタンで 2 番目のレベルのサウンド作成パラメーターが表示されます。ハンズオン・コントロールと精密なパラメータ編集の流動的な組み合わせは、強力なパフォーマンス楽器と、無限のサウンド・デザイン・ステーションの両方として Moog One を位置づけます。

もちろん、もっとあります。Moog One には、ベロシティとアフタータッチの両方に対応する 61 鍵盤があります。LHC (Left Hand Controller) には、独自の 3 軸タッチパッドと、一对のアルミ製ピッチホイールとモジュレーションホイールが搭載されています。2 つのコントロール・ペダル・インプットとサスティン・ペダル・ジャックは、リアルタイムのエクスペッションを可能にします。オンボード・シーケンシング、アルペジエーション、エフェクト・プロセッシング (Eventide® のプレミアム・リバーブを含む) では、ソニック・クリエイションに深みとモーションを加えることができます。Moog One は、MIDI、USB、アナログ制御電圧 (CV) 入出力経由で他のギアと通信できます。最後に、Moog One は、バーチャルパッチベイを使用して、数十のモジュレーションソースとデスティネーションを様々な量で接続するプログラム可能な MATRIX MODULATION ページを使って、音楽シンセシスの世界に深く潜り込むことを奨励します。プリストは、デジタル・エフェクト・セクション全体をバイパスして、オシレーター、フィルタ、アンプから最終的なアナログ出力ジャックまで、100% のアナログ・オーディオ・パスを実現することもできます。

## プリセット、シンセ、パフォーマンス・セット

Moog One では、各プリセットに最大 3 つのシンセを保存できます。これらのシンセは、マルチティンバー MIDI コントロールを維持したまま、キーボード上でスプリット/レイヤーさせることができます。また、ハードウェア・ボイスの総数を任意に割り当てることができます。各シンセには、独自のアルペジエーターとシーケンサーが搭載されています。どちらか一方(または両方)をマスタークロックに簡単に同期させたり、自由に動作させたりすることができます。また、各シンセ・サウンドには、それぞれ異なるサウンド設定、ノート・レンジ、ボイス・カウント、MIDI チャンネルなどが含まれています。

個別のシンセを定義するこれらの設定とパラメーターをまとめて、ティンバーと呼びます。

Moog One には、シンセエフェクトとマスターエフェクトの 2 種類のオーディオエフェクトがあります。各シンセには専用のシンセ・エフェクトがあり、選択中のシンセ・ボイスにのみ適用できます。シンセと異なりエフェクト、マスター・エフェクトは、マスター・エフェクト・モジュールにある専用のセンド・レベル・コントロールを使って、3 つのシンセ・ボイスから同時にアクセスできます。

**注: マスター・エフェクトは、従来のミキサーのセンド/リターン・アーキテクチャーと同様に機能します。**

タイムスタンプされ、自動保存された「スナップショット」は、進行中の編集を追跡し、変更されたデータが偶発的に失われるのを防ぎます。Moog One には、数千のプリセットを保存できます。ライブパフォーマンスまたはセッション環境で特定のプリセットに素早くアクセスできるように、Moog One では最大 128 のパフォーマンスセットを作成し保存することができます。これは、膨大な Moog One メモリー内の特定のプリセットコレクションを選択するショートカットです。各パフォーマンス・セットは、従来のバンクとプリセットの選択と機能的に似ており、パフォーマンス・セット・モジュールにある割り当て可能なバンク (A - H) とプリセット (1 - 8) ボタンの 8 × 8 行列を使って、最大 64 個のプリセットに即座にアクセスできます。

## ボイスアーキテクチャ

Moog One には、3 つの高度な電圧制御発振器 (VCO) が装備されています。独自の Moog Oscillators は、波を発生させる器用さと豊かなハーモニックコンテンツへのクリエイティブなアクセスを提供します。各オシレーターは、可変幅のパルス波と、鋸または三角波 (切り替え可能) を同時に生成します。また、波形制御

も可変になります。Triangle(三角波)を選択すると、WAVE ANGLE(波形角度)ノブを使用して波形の立ち上がりと立ち下りの時間を連続的に変更できます。これにより、鋸歯状波から対称な三角波、またはランプ波(逆の鋸歯状波)まで掃引できます。

のこぎりを選択すると、波形のリセット時間が変わります。個々のウェーブは、多様な調性のパレットを提供する。MIX ノブは、Triangle/Sawtooth Wave とVariable-width Pulse Wave のブレンドを設定し、アナログシンセサイザーにはなかった新しい複雑な波形の世界を作り出します。各オシレーターは、結果として生じる波の静止画像を表示するOLEDスクリーンによって強調表示されます。

## ボイスアーキテクチャ(続き)

ハード・シンクは、オシレーター2 とオシレーター3 で使用できます。オシレーター1 はデフォルトのシンク・ソースです。オシレーターによるリングモジュレーション、マルチモードノイズジェネレーター、外部オーディオ信号も音源として使用できます。ミキサーモジュールでは、各サウンドソースをSVF(State Variable Filters)、ラダーフィルター、またはその両方にルーティングできます。SVFフィルターとラダーフィルターは、互いに直列または並列に動作できます。一方、専用のMIXノブは、フィルター間の出力バランスを指定します。

さらに、各シンセには4つの低周波オシレーター(LFO)と3つのエンベロープ・ジェネレーター(EG)があり、それぞれにMoog Oneの合成機能を大幅に拡張する豊富な拡張機能が搭載されています。一般的に使用されるモジュレーション・ルーティングは、専用のフロント・パネル・コントロールを介して配線されます。各LFO およびエンベロープ・モジュール内にあるDEST (Destination) ボタンを使って、さらにアサインすることができます。

中央のLCD パネルから、変調マトリックスの大きなポテンシャルを使用して、変調ルーティングを調整し、再割り当てすることができます。アサインメントはスタンドアロンでも、コントローラー(MOD WHEEL、X/Y PAD、AFTERTOUCHなど)を介してマッピングしても構いません。Transforms と呼ばれるアサイン可能な変調モディファイアを使用してソース信号をモーフィングすることもでき、変調をさらにクリエイティブにコントロールすることができます。

## MOOG 1 のパイロット

Minimoog とMemorymoog を以前と同様に、Moog One には視認性と操作性を向上させるためのアングルコントロールパネルが搭載されています。このフロント・パネルでは、Moog One サウンド・エンジンとそのすべての合成パラメーターにすぐにアクセスできます。フロント・パネルの下には、アフタータッチ付きの超音速ベロシティ・センシティブ・キーボード61 と、このパワフルなアナログ・インストゥルメントのダイナミックな演奏性をさらに拡張した表現力のある左ハンド・コントローラーがあります。Moog One Rear Panelには、オーディオ、アナログ制御電圧、エクスプレッションの入出力ジャック、MIDI、USB、Ethernetポートがあります。

### 前面パネル

フロント・パネルは、左パネル、センター・コンソール、右パネルの3つのセクションに分かれています。フロント・パネルは常にアクティブです。ノブを回したりボタンを押すと、すぐに効果が得られます。ただし、Moog One は完全にプログラム可能なインストゥルメントであるため、フロント・パネル・ノブとボタンの位置が現在ロードされている値と一致することはほとんどありません。例外はMASTER VOLUME ノブとHEADPHONES ノブで、プリセットとティンバーのロードには影響されません。

**注:** フロント・パネル・ノブのレスポンス動作は、GLOBAL メニューのHARDWARE 設定を使用して指定できます。

### 左右のPANELコントロール

左右のパネルには、Moog One サウンドエンジンをすぐにコントロールできる専用のシングルファンクションハードウェアノブとボタンがあります。これらのコントロールはモジュールごとにグループ化され、モジュールはタイプごとにグループ化されます。左パネルには、オシレーター、低周波オシレーター(LFO)、ノイズ・ジェネレーター、リング・モジュレーター、アルペジエーター、シーケンサー、マスター・クロック、コード、ポリフォニー・モジュールが含まれています。各オシレーターモジュールの特徴は、専用のOLED ウィンドウで、ミキサーに出力されるコンポジット波形をグラフィックに表示します。右パネルには、ミキサー、ステートバリアブルフィルター、ラダーフィルター、エンベロープジェネレーター(EG)、VCA、出力モジュールが含まれています。また、右パネルにはシンセ・エフェクト・パラメーターとマスター・エフェクト・センドがあり、Eventide®のリバースをはじめ、さまざまなスタジオ・グレードのエフェクトにアクセスできます。

MASTER VOLUME、HEADPHONES、MASTER CLOCKコントロールを除き、左右のパネルで使用可能なすべてのパラメーターは、現在選択されているシンセのみをコントロールします。



## ノブとボタン

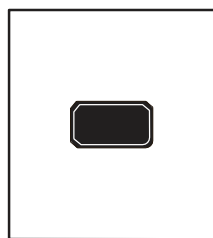
このマニュアルでは、特定のノブ、ボタン、またはジャックを参照すると、コントロールの名前がMoog One のフロントまたはリアパネルに表示されるように、すべてのBOLD CAPS に表示されます。たとえば、CUTOFF ノブ、SHIFT ボタン、MIDI OUT ジャックなどです。

また、このマニュアルでは、コントローラーの影響を受けるパラメーターを参照する場合、太字は使用されず、カットオフ周波数、シフト状態、プリセットライブラリーなど、最初の文字のみが大文字化されます。



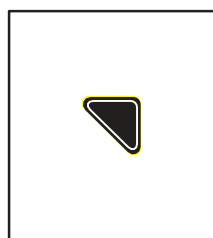
### ノブ

Moog One には3種類のノブがあります。従来のノブには、機能的な目的地と回転の制限が固定されていました。LCD画面で現在選択されている項目に基づいて割り当てを変更するソフト・ノブは、無限に回転させることができ、センター・コンソール・ディスプレイの下にのみあります。最後に、センターコンソールに大型マスターエンコーダーがあり、(ノブを押すことで)スクロールと選択が可能です。



### ボタン

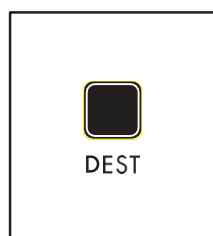
半透明のボタンを押すと、機能のオン(LED点灯)とオフ(LED消灯)が切り替わり、赤色の点灯したボタンを押すと、パネル上の点灯したLEDで示される機能、状態、またはオプションが選択されます。



### その他

ほぼすべてのモジュールには、その右上隅に三角形のMOREボタンがあります。MOREボタンを押すと、Center Console Display画面にそのモジュール固有の追加パラメータが表示されます。これらの追加パラメーターには、Center Console ノブとボタンを使用してアクセスし、コントロールします。

**メモ:** 点灯しているMOREボタンを押すと、そのパラメーター・ウィンドウが閉じ、HOME画面が呼び出されます。

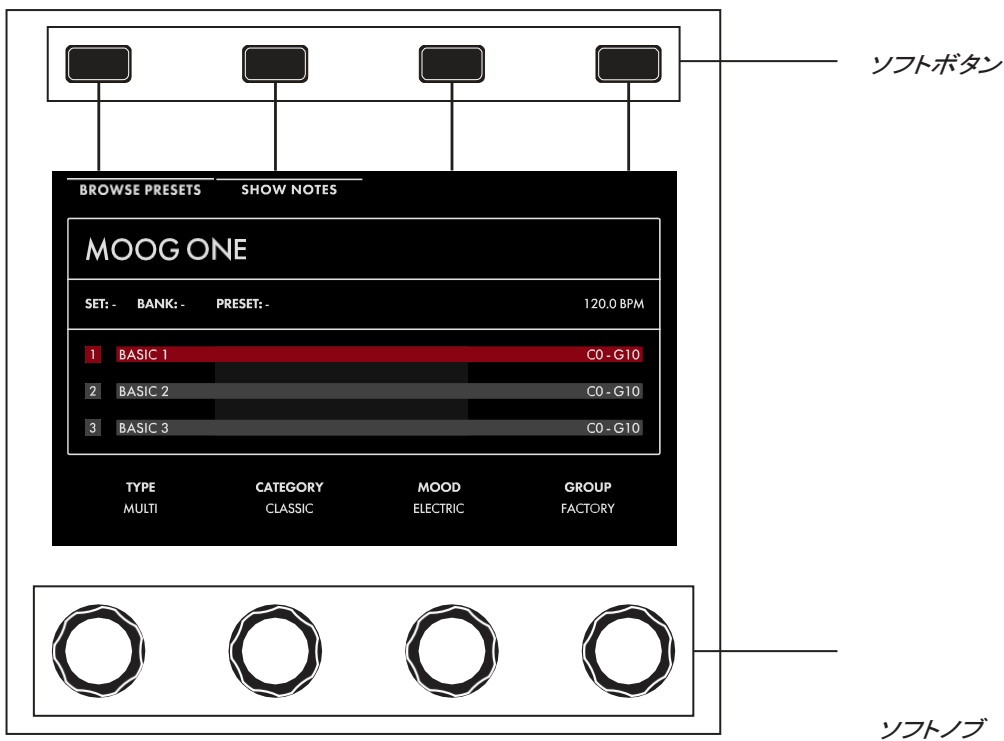


### DEST

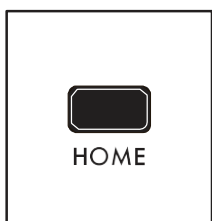
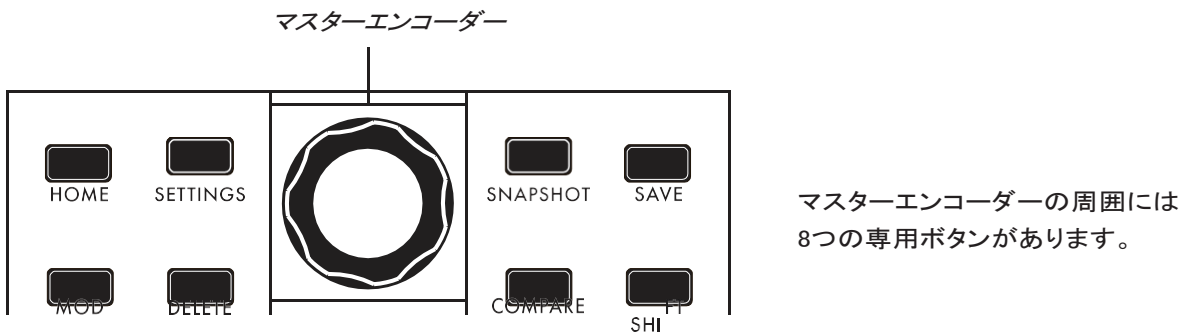
4つのLFOと3つのEGにはそれぞれ専用のDEST (Destination) ボタンがあり、LFOまたはEGを特定の宛先にモジュレーションソースとして割り当てるための簡単なショートカットを提供します。DESTボタンを押すと、Center Console Displayにモジュレーションルーティング画面が表示され、タッチまたは調整された次のFront Panelパラメーターが新しいモジュレーション宛先になります。割り当てが完了すると、モジュレーション量とその他のパラメーターが画面に表示されます。

## センターソール

センターコンソールの上部は、サウンドデザインパラメーターのセカンダリーレイヤー、および他のMoog One Globalパラメーターへのアクセスを提供するインタラクティブグラフィックインターフェイスを中心に構築されています。Center Console Displayは、4つのソフトボタンと4つのソフトノブで操作します。ソフトノブのすべての機能は、現在の画面に基づいて変更されます。



また、大型マスターエンコーダーを使用してリストをスクロールし、ノブを一時的に押し下げて選択することもできます。一般に、パラメーターはそれぞれのソフト・ノブの上に4つのグループで表示されます。ここでは、4つのソフト・ノブを使用して値を編集できます。4つ以上のパラメーターが使用可能な場合は、マスターエンコーダーを回すと、追加の行が呼び出されます。ソフト・ボタン、ソフト・ノブ、マスター・エンコーダーを使用すると、グラフィック・インターフェイスを簡単に操作できます。



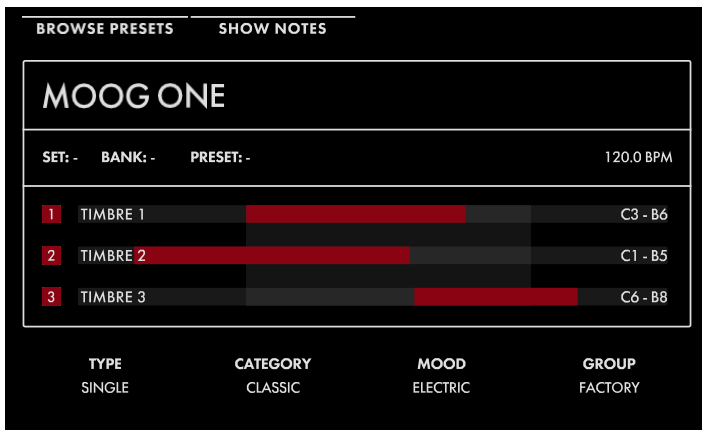
### ホーム

HOMEボタンを押すと、HOME画面が表示されます。HOME画面には、アクティブなプリセットの名前、プリセット内の音色名、シンセ1、2、3の各キーボード・レンジ、オン/オフ・ス



テータス、現在のマスター・クロック・テンポが表示されます。





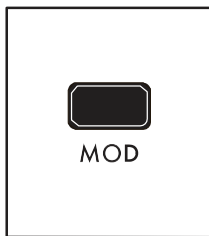
鍵盤でノートを演奏すると、鍵盤の範囲インジケータが点滅し、その鍵盤からどのシンセが演奏されているかを示します。また、HOME 画面には、プリセットを検索しやすくするために割り当てられたタグ(タイプ、カテゴリー、ムード、グループ)が表示されます。

**注意:** HOME ボタンを押すと、現在選択されている画面が終了し、HOME 画面に戻ります。



### 設定

このボタンでは、Moog One Global、Library、Tuningのすべてのパラメーターにアクセスできます。

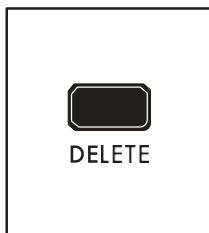


### MOD

MOD ボタンはModulation Matrix 画面を開きます。この画面では、任意の変調ソースを任意の変調先に任意の量で自由にルーティングできます。MODホイールなどのコントローラを割り当てて、変調割り当てにアーティキュレーションと式を追加することもできます。

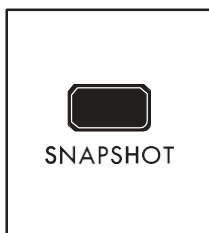
さらに、変調ソース信号に上限と下限を設定したり、変調ソース制御信号をスクエアまたはキューブして、強力なMoog One変調エンジンのバリエーションと表現力をさらに拡張するために、トランスフォームを挿入することができます。

**注:** モジュレーションマトリックスを編集または作成する際、マスターエンコーダーを押すたびに、モジュレーションルーティングごとに使用可能な2つのパラメーターセット(上限と下限)が切り替わります。



### 削除

DELETE ボタンは、モジュレーションルーティング行の削除、シーケンスデータの削除などに使用します。その特定の機能は、コンテキストであり、現在選択されている画面とパラメータによって決定されます。



### スナップショット

SNAPSHOT を押すと、編集中の現在のデータを「マイクロセーブ」します。静止画にはタイムスタンプが付いているため、編集中に別のプリセット名で手動で保存する必要はありません。スナップショットは、データの保存時に呼び出し、試聴、またはプリ

セットの「公式」バージョンとして指定することができます。現在のプリセットで保存されているスナップショットを表示するには、フロント・パネルのSHIFT + SNAPSHOT ボタンを押したままにします。

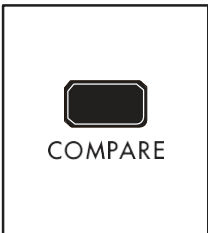


### 保存

[SAVE] ボタンを押すと、本機の現在の設定をプリセットとして保存できる[Save] プロセスが開始されます。保存プロセスの間、プリセット内に含まれる個々のティンバー(1、2、3) に名前を追加することもできます。

**注:**保存プロセスの完全な説明については、118 ページの「プリセットの保存」セクションを参照してください。

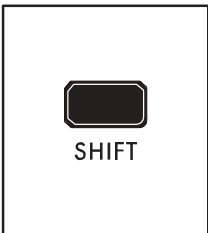
**メモ:**元の保存値からパラメーターが変更された場合、SAVE ボタンが薄暗く点灯し、変更を永久に保存したい場合は、変更を保存することを促します。



### 比較

COMPARE ボタンを押すと、現在のプリセットパラメーター設定のコピーされたバージョンが別々のバッファーに保存されます。そのため、プリセットの1つのバージョンを調整し、編集前に保存されたバージョンと常に比較することができます。

**メモ:**SHIFT とCOMPARE を同時に押すと(SHIFT + COMPARE)、Moog One のデフォルトのサウンドパラメーターと設定を使用して、初期化された新しいプリセットが作成されます。

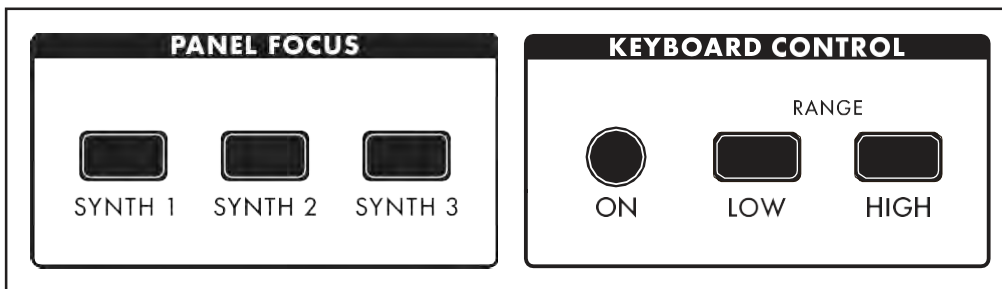


### シフト

[SHIFT]ボタンは、他のコントローラーや機能と組み合わせて使用することがよくあります。例えば、SHIFT ボタンを押しながらソフト・ノブ・パラメーターを操作すると、より細かい解像度で値を編集できます。[SHIFT]ボタンを押しながら[SHIFT]ノブを操作すると、SHIFT の操作ができます。または、SHIFT ボタンを押して離すと、SHIFT モードに入ります。ボタンが点滅し、SHIFT ボタンを押しているような動作をします。Moog One は、SHIFT ボタンが再度押され、点滅が停止するまで、この状態を維持します。

## シンセの操作

ツイキング・ノブとボタンを押すと、Moog One のサウンドに直接影響します。しかし、フロント・パネルはどのようにコントロールしていますか?プリセットは最大3つのシンセで構成され、1つ以上のシンセが常にフロント・パネルにアサインされています。



アクティブなシンセは、パネル・フォーカス・モジュールのSYNTH 1、2、3 ボタンで選択します。これにより、フロント・パネル・ノブとボタンは、現在選択されているシンセのみに影響します。シンセ・ボタンを押すと、そのシンセ・ボタンだけが選択されます。1つのSYNTH ボタンを押しながら追加のSYNTH ボタンを押すと、複数のSYNTH が選択され、選択されたすべてのSYNTH にツイークやエディットを同時に適用できます。

**メモ:**複数のSynth が選択されている場合、LFO、シーケンサー、アルペジエーターモジュールのMORE ページとサウンドエンジンステータスLED は、直近に選択されたSynth のステータスを反映します。このSYNTHボタンは全輝度で点灯し、最初に押したSYNTHボタンはより低い輝度で点灯します。



## SYNTHS での作業(続き)

アクティブなシンセは、キーボードコントロールモジュールのONボタンでオン/オフを切り替えることができます。また、各シンセは、キーボードの特定のエリアに素早くゾーン制限することができます。これを行うには、LOW RANGE ボタン(LED が点灯)を押してから、キーボードのキーを押して、選択したシンセの再生可能な最低音を設定します(LED が消灯)。次に、HIGH RANGE ボタン(LED が点灯)、キーボードのキーを押して、選択したシンセの再生可能な最高音を設定します(LED が消灯)。HOME ページでは、各シンセのキーボード・レンジが赤色で表示され、キーボード・コントロールがオンの場合はグレイアウトされ、オフの場合はグレイアウトされません。

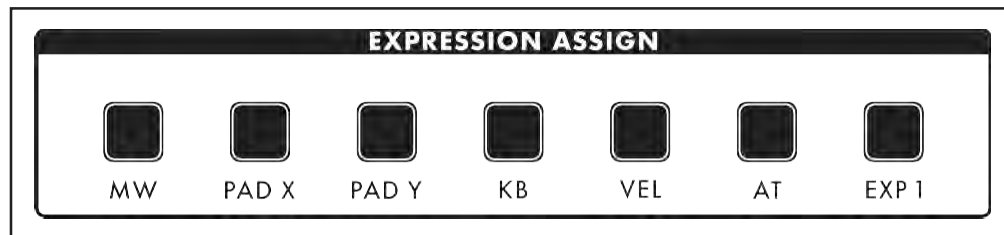
**TIP: LOW RANGE ボタンと HIGH RANGE ボタンの両方を同時に押すと、活性型 Synth のゾーンが G0 ~ C10 (MIDI ノート 0 - 127) の全音程に拡大されます。**

**ヒント: SHIFT を押しながら SYNTH ボタンを押すと、選択したシンセがソロになります。標準の動作に戻るには、この手順を繰り返します。**

## EXPRESSION を追加する

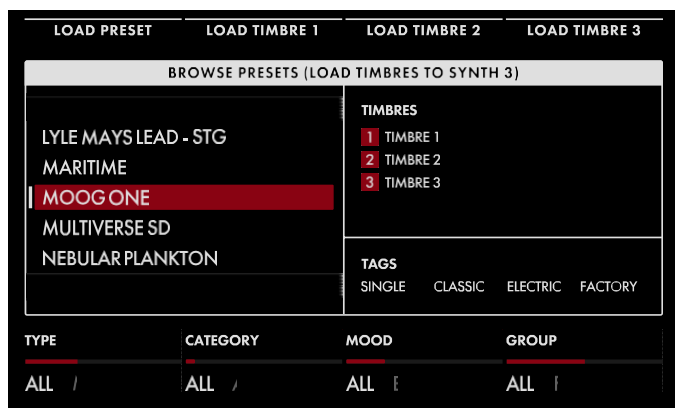
エクスプレッション・アサイン・ボタンを使用すると、コントローラーをモジュレーション・ソースとして特定のパラメーターに瞬時にアサインすることができます。エクスプレッション・アサイン・モジュールのコントローラー・ボタンを押すだけで、ノブを調整したり、ボタンを押して選択したコントローラーをそのパラメーターにリンクさせることができます。

変調パスが作成されると、Center Console Display に Quick Assign modulation 画面が表示されます。追加のパラメーターにアクセスできます。



使用可能なコントローラは以下のとおりです。

- MW (モジュレーションホイール)
- PAD X (パッド位置 X 軸 - 水平運動)
- PAD Y (パッド位置 Y 軸 - 上下動)
- KB (Keyboard Note Value)
- VEL (キーボードペロシティ)
- AT (アフタータッチ)
- EXP 1 (エクスプレッションペダル入力1)



## プリセットを選ぶ

Moog One では、さまざまな方法で検索およびフィルタリングが可能な、ほぼ無限の数のプリセットを保存できます。HOME 画面で、LCD 左上の BROWSE PRESETS ソフトボタンを押して、プリセットブラウザを開きます。

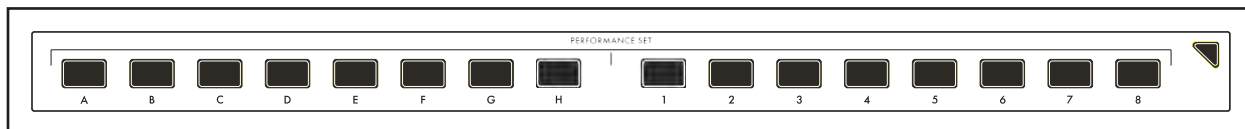
## プリセットを選択する(続き)

マスターエンコーダーを使用して、左ペインに表示される使用可能なプリセットのリストをスクロールします。マスターエンコーダーを押すと、選択したプリセットがロードされます。画面上部のLOAD PRESET ソフトボタンも使用できます。

右上のペインには、このプリセットを作成するために使用したティンバーが表示されます。右下のペインには、このプリセットに割り当てられているタグが一覧表示されます。タグは、利用可能な選択肢のリストを絞り込んで、特定のプリセットまたは適切なプリセットを見つけやすくします。

画面下部の4つのソフト・ノブで、TYPE、CATEGORY、MOOD、GROUP に応じて表示するプリセットを選択できます。TYPE を除き、すべてのタグをユーザー定義できます。TYPE にのみ固定オプション(SINGLE、LAYER、SPLIT、MULTI)があります。一般的には、1つのシンセを使用してプリセットにはSINGLEを使用します。キーボードの異なるエリアで演奏する複数のシンセ、同じキーに積み重ねた複数のシンセのLAYER、スプリットとLAYERを組み合わせたプリセットのMULTIなど。

Performance Sets を使用してMoog One のPresets を瞬時に呼び出すこともできます。現在のPerformance Set は常に右下のパネルからアクセスできます。各パフォーマンス・セットは、最大64個のプリセットを呼び出すことができます。これらのプリセットは、8つのプリセット(1~8)の8つのバンク(A~H)に配置されています。Performance Setsでは、Presets Ready(プリセットレディ)を選択し、タップすることで、ライブパフォーマンス中、またはスタジオセッション中でも即座にアクセスできます。



アクティブなプリセットを現在ロードされているパフォーマンス・セットにアサインするには、選択したバンク(A~H)ボタンを押し、目的のプリセット(1~9)ボタンを1秒間押し続けます。プリセット・ボタンが素早く点滅し、プリセットがその位置にアサインされたことを知らせます。

**メモ:** パフォーマンス・セットにはプリセットが保存されておらず、メモリー・バンクから特定のプリセットを呼び出すようにMoog One に指示する「ポインタ」が保存されています。

パフォーマンス・セットからプリセットを選択するには、バンク・ボタン(A~H)を押してから、プリセット・ボタン(1~8)を押して、選択したバンクからプリセットを選択します。

**メモ:** 薄く点灯しているボタンは、そのボタンに割り当てられているプリセットがあることを示します。完全に暗いボタンは、プリセットが割り当てられていないことを示します。



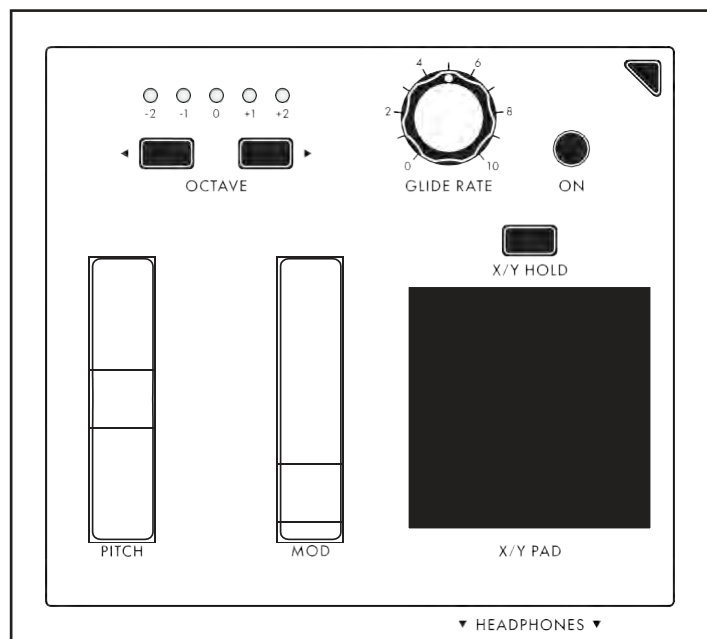
**ヒント:** SHOW BANK PREVIEW オプションがありません(SETTINGS - GLOBAL - HARDWARE SETTINGS)。

この機能をオンにすると、バンクボタンを押すと、そのバンクに割り当てられているすべてのプリセットが表示される画面が開きます。



## キーボード

Moog One には、ペロシティ感度とアフタータッチ機能を備えた高音質の61 ノートキーボードが搭載されており、モジュレーションソースとして使用できます。選択可能な感度曲線は、個人の演奏スタイルに合わせてキーボードの反応をさらに調整するために使用することもできます。

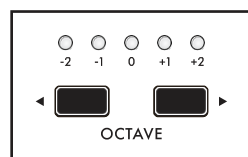


## 左ハンドコントローラ

Moog One キーボードの左端、左手にあります。

コントローラ(LHC) には、このパワフルなインストゥルメントの演奏性、パフォーマンス、および表現を向上させる

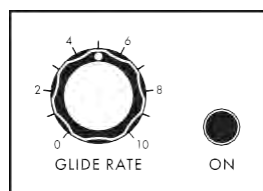
いくつかのツールが用意されています。



### オクターブ

オクターブ ◀▶ キーボードをオクターブ単位で上下にシフトすることができます。両方のOCTAVE ボタンを同時に押すと、キーボードはデフォルトのオクターブにリセットされます。

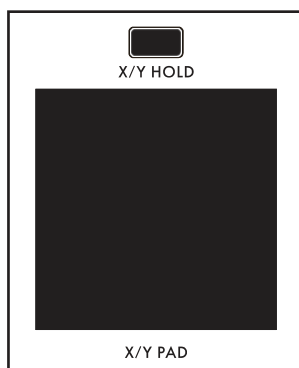
**メモ:** 両方のOCTAVE ボタンを長押しすると、MIDI パニック(All Notes and Controllers Off)メッセージが送信されます。



### グライド

グライドは、あるノートから次のノートに移動する際に、ピッチをスムーズに連続的に変化させることができます。GLIDE RATE ノブとGLIDE ON ボタンに加えて、Moog One には3つのタイプのグライドと、Legato、Glisando、Gated Glide の追加パラメーターがあります。MOREを押す

左ハンドコントローラのボタンを押すと、これらのパラメーターがセンターコンソールディスプレイに表示されます。

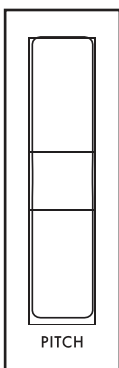


### X/Yパッド

X/Y PAD は、X 軸とY 軸を音楽的に役立つさまざまな目的地に簡単に割り当てることができる、表現力の高い多次元タッチサーフェスです。パッドの表面の圧力を感知することができる第3の割り当て可能な軸もあります。X/Y PAD は、X/Y HOLD ボタンの状態によって、ラッチまたは非ラッチのいずれかの方法で動作できます。

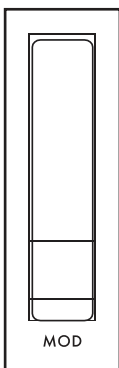
X/Y HOLD ボタンが点灯している場合、X/Y PAD のホールド値をMOD ホ

イールの値と同様にプリセットの一部として保存することができます。パッド圧力は、Mod Matrix のコントロール・ソースとして使用可能なゲート・オン信号も送信します。



### ピッチ

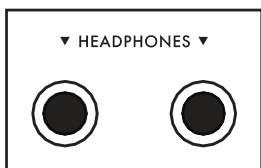
スプリング式のPITCHホイールは、Moog One オシレーターのパitchをあらかじめ決められた量だけ上下に曲げるために使用します。ピッチベンドアップとピッチベンドダウンの範囲は、左ハンドコントローラーのMOREボタンを押して各パラメーターを調整することで簡単に指定できます。



### MOD

MODホイールは、ソースからデスティネーションに適用される変調の量を手動で決定するために最も一般的に使用されるアサインブルコントローラです。Moog One の場合、MODホイールはMod Matrix ボタンとEXPRESSION ASSIGN ボタンを使って複数の位置に同時にアサインすることもできます。

**注: MOD ホイールの位置は、プリセットの一部として保存できます。**



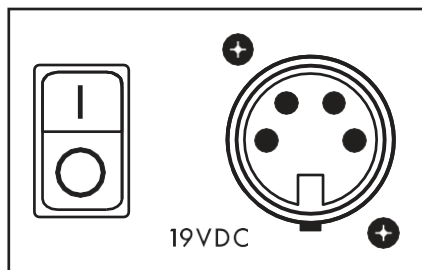
### ヘッドホン

X/Y PAD のすぐ下には、フロント・フェーシングのステレオ・ヘッドフォン・アウトプットがあります。出力モジュールのHEADPHONESノブを使用して、両方のヘッドフォン出力の音量レベルを設定します。



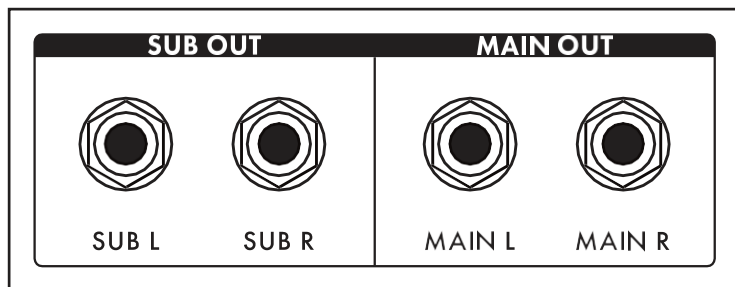
## リアパネル

Moog One Rear パネルには、オーディオジャック、通信ポート、MIDI コネクター、ペダルポートがすべて装備されています。また、CV IN/CV OUT 端子もすべて装備されており、ほとんどの用途に対応しています。



### 電源

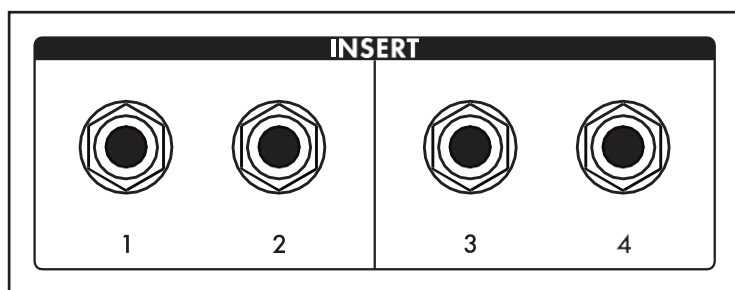
Moog One は、ロックマルチピンケーブルを使用して接続する外部電源/アダプタを使用します。ケーブルの向きを正しく合わせ、ロックされるまで真っ直ぐにスライドさせます。ケーブルを取り外すには、コネクタープラグのロックタブを押し下げ、ケーブルをまっすぐ外側にスライドさせます。ケーブルをロックプラグで支え、ケーブルを直接引っ張らないでください。Moog One On/Off スイッチは電源ポートの隣にあります。



### メインOUT/SUB 出力

Moog One には、MAIN L(左)とMAIN R(右)、SUB L(左)とSUB R(右)の2つのステレオ出力があります。MAIN OUT とSUB OUT の両方 1/4" バランス型TRS ジャックを装備しています。各シンセは、どちらかの出力セットにアサインすることも、両方にアサインすることもできます。

*注: SUB OUT はMASTER VOLUME ノブの影響を受けません。*



### インサート1 2 3 4

INSERT端子は4本あります。Output Module MORE ボタンを押すと、ルーティングが制御されます。

このチップリングスリーブジャックの先端はセンドとして配線されているため、標準的なアンバランス型TS 1/4" ケーブルで使用する場合、各INSERT ジャックを個別の出力として使用することができます。

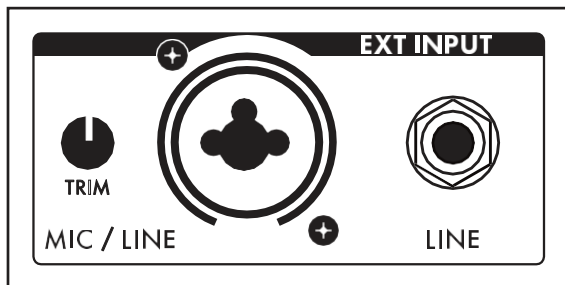
各インサート・ジャックは、真のインサート機能を実現するために、Y字型インサート・ケーブルと組み合わせて使用することもできます。信号は、チップ・リング・スリーブ・ジャックのリング接続を介してMoog One に返されます。これにより、アクティブなシンセを外部プロセッサに送ったり、外部プロセッサから送り返したりすることができますが、内部ミックスの位置は維持されます。さらに、隣り合うインサートペア(1 & 2、3 & 4)のリング/リターンコネクターはステレオノーマルになっており、ステレオリターンとして使用できます。

この方法は、インサート2のリターンに何も接続されていない場合、インサート1を経由してリターンする信号がMAIN LとMAIN Rの両方の出力に加算されます。

同様に、インサート4のリターンに何も接続されていない場合、インサート3を経由してリターンする信号は

MAIN L とMAIN R の両方の出力に加算されます。

## リアパネル(続き)

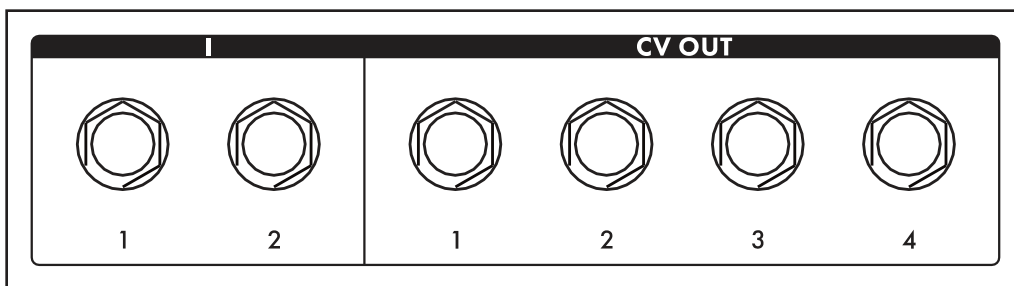


### EXT INPUT

Moog One には、バランス型XLR ケーブル、バランス型1/4" TRS ケーブル、またはアンバランス型1/4" TS ケーブルのいずれかを使用できるNeutrik コネクターを備えた外部オーディオ入力 が 装 備 され ています。

TRIM ノブでは、入力ゲインを-9dB~+65dB の範囲で調整できます。ラインレベル(LINE) 入力には、バランス1/4" TRS ケーブル、またはアンバランス1/4" TS ケーブルを接続できる1/4" バランスTRS ジャックが装 備 されています。

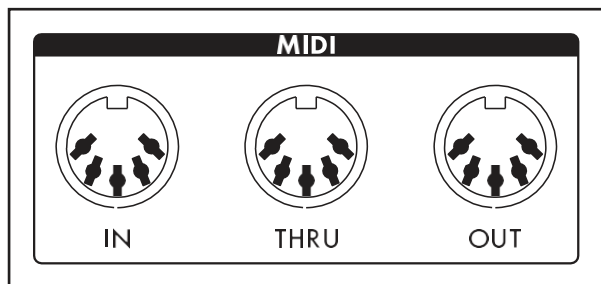
これらの外部入力は、Moog One Mixer MORE 画面に、専用チャンネルの追加サウンドソースとして表示されますが、ハードウェアフロントパネルには専用コントロールはありません。Output モジュールのMORE ページから、LINE Input をInsert 3 バスにルーティングし、XLR/1/4" コンボジャックをInsert 4 にルーティングします。



### CV (制御電圧)入出力

制御電圧とは、ある機器のパラメータと機能が、アナログ・ドメインの別の機器のパラメータと機能と相互作用できるようにするアナログ制御信号です。MIDIとUSBの前日では、制御電圧はシンセサイザ間の相互接続のための主要な方法であり、モジュラおよびユーロラック・シンセサイザとの接続のための主要な方法であった。

Moog One には、専用のCV IN 端子(1、2) が2 つ、CV OUT 端子(1、2、3、4) が4 つ装 備 されています。さらに、エクスプレッション・ペダル入力(EXP 1、EXP 2)とサステイン・ペダル入力の両方を、さらなるアナログ制御のための制御電圧入力として使用するように構成することもできます。



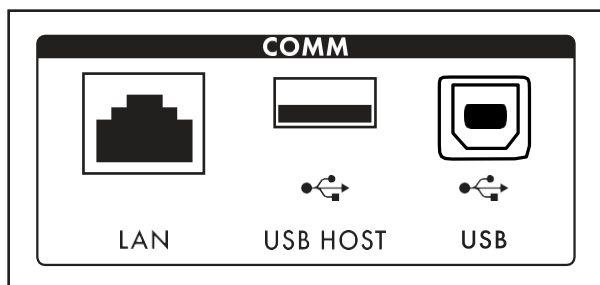
### MIDI (5 ピンDIN)

Moog One には、シーケンサー、ドラムマシン、インターフェイスなどの他のMIDI デバイスに直接接続するための5ピンDIN MIDI IN、MIDI THRU、MIDI OUT 端子があります。プリセット内の各シンセは、別々のMIDIチャンネルで操作し、外部MIDI機器を介してマルチティンバーコントロールを行うことができます。ノート・データに加えて、MIDI ポートはMIDI クロック、コントローラー、エクスプレッション、SysEx などを送受信するように設定できます。





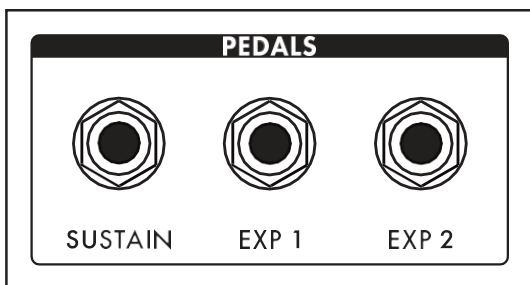
## リアパネル(続き)



### 通信ポート(COMM)

LAN ポートにより、Moog One はCAT-5 ケーブルを使用してコンピュータネットワークに直接接続でき、リモートサービスおよび将来の拡張が可能になります。USB ホスト・ポートは、USBメモリ・ドライブからMoog One ファームウェアをアップデートすることができます。また、本機のデータをポータブルUSBドライブにバックアップして、保管やバックライン・アプリケーションを安全に行える便利な方法を提供します。

また、USB ホストポートは、Moog One の操作にクラスに準拠したMIDI デバイス(追加のソフトウェアドライバを必要としないデバイス)を組み込むこともできます。ここにあるUSB ポートは、Moog One がUSB やMIDI、その他のシステム・データを送受信することで、Moog One とコンピューターを直接通信するためのものです。



### PEDAL端子

Moog One には3つのペダル入力ジャックがあります。1つはサステイン(SUSTAIN)ペダル入力、もう1つはエクスプレッション(EXP 1、EXP 2)ペダル入力として構成されています。これらの入力は、ほとんどすべてのMoog One パラメーターを制御するために使用でき、非常に表現力のあるパフォーマンスを実現します。

**注意:**これらのペダル端子は、他のシンセモジュール、ユーロラックシステムなどからのCV信号(1/4" TSケーブル経由)の受信にも使用できます。

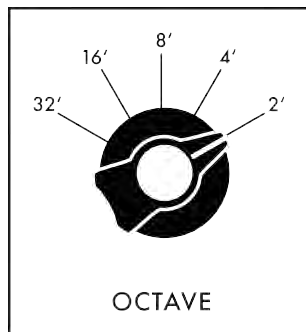
## オシレーター

シンセサイザーの主な音源はオシレーターです。Moog One オシレーターには、ギターやクラリネットのリードのような物理的な可動部分はありません。代わりに、オシレーターは非常に速く方向を変える電子信号を生成します。これらの変動によって生成されるパターンは、信号の高調波成分を決定する波形または波形を決定する。Moog One には、3 つの独立したオシレーターが搭載されており、デザインはほぼ同じです。

各オシレーターは2 つの波形を同時に生成します。これらの波形は、専用のMIX コントロールを介して1 つの複合波にブレンドできます。最初の波形では、三角波またはのこぎり波を選択できます。WAVE ANGLEコントロールをTriangle波に適用すると、波形の対称性を変更することができ、Triangleはどちらかの極端なところでRampまたはSawtooth形状に到達することができます。のこぎり波に[WAVE ANGLE (波形角度)] コントロールを適用すると、リセット時間を変更でき、高調波ダイバーシチを向上させることができます。2 番目の波形は、Pulse Width が可変のPulse 波形です。PULSE WIDTH ノブと同様に、TRI/SAW WAVE ANGLE ノブは別のコントローラーやパラメーターからモジュレートできます。

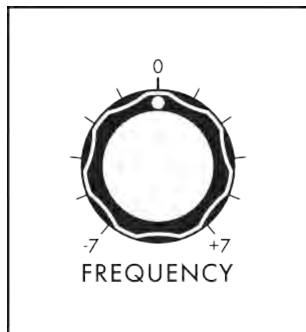
それらの結合された信号は、各オシレーターの最終的な音響出力を決定する波形の無限配列を作成するために一緒に使用することができます。各Moog One Oscillator の中央にあるOLED 画面は、このコンポジット波形の静止画像を表示します。

**注:** OLED に表示される静止画像は、オシレーターのパラメーター設定によってのみ作成され、最終波形に影響を与える可能性のあるリアルタイムモジュレーションルーティングは反映されません。



### OCTAVE (32', 16', 8', 4', 2')

OCTAVE ノブを回すと、オシレーターのピッチがオクターブ単位で変わります。ヒストリカルな「フット」設定は、パイプ・オルガンのパイプの長さに関する音楽的な規則です。Moog One キーボード(MIDI Note #60)の中央にある“C”を“Middle C”に合わせ、8'に設定するのが標準です。



### 周波数(-7~0~+7)

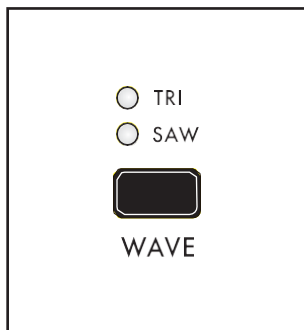
OCTAVE ノブでオシレーターのピッチをオクターブ単位で設定している間、FREQUENCY ノブでオシレーターのピッチを+7 セミトーン(完全な5 分の1)の範囲で連続的に変化させることができます。

## オシレーター(続き)



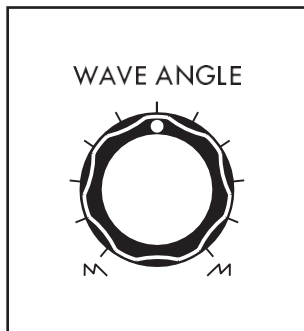
### ビート周波数(-7~0~+7)

複数のオシレーターをわずかにデチューンすることは、巨大なアナログ・サウンドを作成するクラシックな方法です。Moog One では、オシレーターのピッチを一定量(ヘルツ(Hz)で測定)オフセットできるビート周波数コントロールを追加します。BEAT FREQ ノブを使用して、オシレーターごとにわずかなチューニング・オフセットを作成します。この方法は、キーボード全体にわたって一貫した音楽結果を提供します。



### WAVE (TRI、SAW)

WAVE ボタンでTRI (Triangle)またはSAW(SAW)を選択します。  
第1 波形ジェネレータの(鋸歯状波)モード。



### 波長

[WAVE ANGLE] ノブの機能は、[WAVE] ボタンの選択によって決まります。

#### TRI (三角形モード)

WAVE ボタンをTRI に設定すると(TRI LED が点灯)、WAVE ANGLE ノブを回すと、波形が連続的に変化し、波形の立ち上がりセグメントと立ち下がりセグメントの関係が変わります。

中央の位置が三角波になります。ノブを左いっぱいに戻すと鋸歯状波に近い波形になり、右いっぱいに戻すと逆の鋸歯状波(またはランプ波)になります。

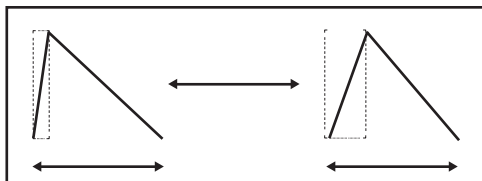


注: TRI モードでは、ウェーブの立ち上がり/立ち下がりの位相は、ピッチとともにスケールされます。ピッチが高いほど速くなり、ピッチが低いほど遅くなります。

ヒント: TRI モードでは、WAVE ANGLE をモジュレートして波形の立ち上がり/立ち下がりセグメントを変

更し、アナログ・シンセサイザーでは従来使用できなかった様々な音色を生成します。

## オシレーター(続き)



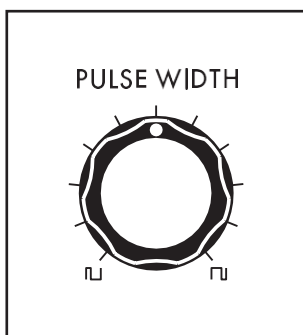
WAVE ANGLEノブを右に回すと、ノコギリ波のリセット時間が長くなり、暗くてアグレッシブな音色になります。

Wave Angle の範囲は6  $\mu$ s ~ 1ms (ミリ秒) です。

### SAW (サウトウスモード)

WAVE ボタンをSAW(SAW LED が点灯)にすると、WAVE ANGLE ノブを回すと、ノコギリ波のリセット時間が連続的に変化します。ノブを左に回すと、6  $\mu$ s(マイクロ秒)のリセット時間でクラシックなMoog Sawtooth Wave が生成されます。

**注:** SAW モードでは、Wave Angle をモジュレートすると、ウェーブのリセット時間が変化し、ティンバーの複雑さがダイナミックに変化します。

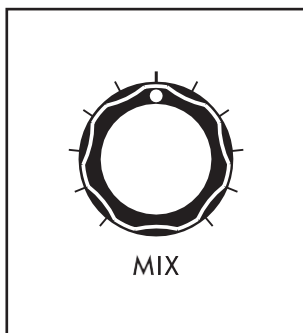


PULSE WIDTH

### パルス幅

各オシレーターの2番目の波形ジェネレーターは、パルス波を生成します。PULSE WIDTHノブを回すと、波形のデューティ・サイクル(パルス幅)が変わります。PULSE WIDTHノブを左端に回すと、短いデューティ・サイクルの狭いパルスが生成され、中央の位置では方形波(デューティ・サイクル50%)が生成され、右端に回すと、長いデューティ・サイクルの広いパルスが生成されます。

**注:** 20%の「オン」時間を持つ狭いパルス波の反転は、20%の「オフ」時間を持つ広いパルス波です。グラフィック的には、それらは互いに鏡像であり、それらの調和成分は同一である。しかしながら、パルス幅変調(PWM)の特徴的なサウンドを与えるのは、一方から他方への滑らかな周期的な遷移である。



MIX

### MIX

MIX ノブを使用すると、Triangle/Sawtooth Generator とPulse/Square Generator の出力を組み合わせ、ユニークで複雑なアナログ波形を作成できます。MIX ノブで2つのブレンドを決定し、オシレーターごとのOLED ウィンドウに波形が表示されます。MIX ノブを左端に回すとTriangle/Sawtooth のみが出力され、中央の位置では2台の発電機が均等にミックスされます。MIX ノブを右端に回すとPulse/Square のみが出力されます。



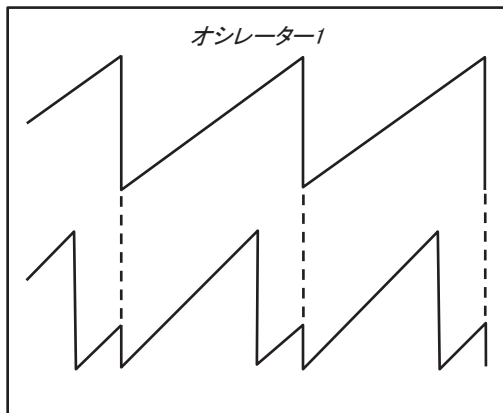
HARD SYNC

### ハード同期(OSCILLATOR 2 とOSCILLATOR 3 のみ)

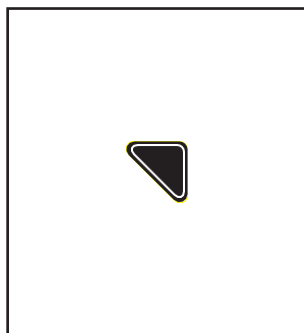
オシレーターが別のオシレーターの位相に同期すると、マスター・オシレーターのすべての波形ピークに一致するように、同期したオシレーターが強制的にリセットされます。シンク・オシレーターが追いつかなくなるにつれて、波形はますます複雑になります。



## オシレーター(続き)



サウンドは、アグレッシブになったり、メタリックになったり、コムフィルタリングの要素を呈したりすることがあります。シンク・オシレーターの周波数にモジュレーションを加えることで、この効果を大幅に高めることができます。Moog One では、デフォルトでオシレーター1 をマスターオシレーターとして設定します。HARD SYNC ボタンを使用して、選択したオシレーターを強制的にオシレーター1 に同期させます。



### OSCILLATOR MOREページ

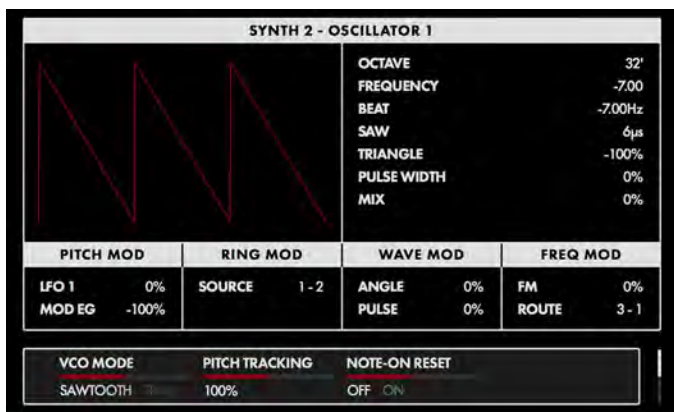
オシレーター・モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、センター・コンソールのソフト・ノブとマスター・エンコーダーを使用してアクセスしたり変更したりできる2 番目のレベルのパラメーターが表示されます。

これらの追加パラメータは、画面下部に表示されます。左側のペインには、オシレーターから出力される最終波形の静的な表現が表示されます。

**注:** 画面に表示される静止画像は、オシレーターのパラメーター設定によってのみ作成され、最終波形に影響を与える可能性のあるリアルタイムモジュレーションルーティングは反映されません。

右ペインには、このモジュールのフロントパネルハードウェアパラメータの現在値が表示されます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



### 値の変更

各パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。他の場合には、ソフト・ノブは、ある範囲の値または設定から選択することができます。

### A ROW を選択する

画面右端のスクロールバーは、現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回すと、次の使用可能なパラメーター行が選択されます。

マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。選択したら、各パラメーター名の下にあるソフ

ト・ノブを回して値を変更します。



## オシレーター(続き)

### VCO モード(サウトウス、トリアングル)

フロントパネルのWAVE ボタンの状態を表示します。この機能は、ここでも制御できます。

### ピッチ追尾(0~200%)

このパラメーターを100% に設定すると、オシレーターのピッチは通常通りキーボードを追跡します。この値を変更したい場合があります。例えば、0% の場合、オシレーターは、再生されたノートに関係なく同じピッチを再生します。別の例は、オシレーターをハードシンクに設定し、エフェクトを強化するために過剰な値(150% ~ 200%) を使用することです。

### NOTE-ON RESET (オフ、オン)

通常、オシレーターは常に作動しており、新しいノートが再生されるたびに、波形サイクルの現在のポイントから始まります。NOTE-ON RESET がオンのとき、オシレーターのフェーズは、ノートオン・コマンドを入力するたびにゼロにリセットされ、非常にパンチの強いベース・サウンドが得られます。

### ベンドオフセット

ベンド・オフセット量はオシレーターごとに設定され、LHC MOREページで設定されたシンセ・ピッチ・ベンド・アップ/ダウンの値と組み合わせられます。ベンド・オフセットは、ベンド・アップとベンド・ダウンの値を個別に設定でき、それぞれが正または負の値に設定できます。このようにして、ピッチベンドホイールを使用して、各オシレーターを特定のノートまたはインターバルに移動の両端で分解することができ、クリエイティブなハーモニーとコードを演奏の一部として導入することができます。

#### 曲げオフセット(-24~0~+24)

ピッチ・ベンド・ホイールを上にしたときにオシレーターにかかるピッチ・ベンド・オフセットの量を設定します。値がゼロに設定されている場合、オフセットは加算されません。オフセット値がマイナスの場合はピッチが下がり、プラスの場合はピッチが上がります。範囲は+/-24半音(2オクターブ)です。

#### ベンドダウンオフセット(-24~0~+24)

ピッチ・ベンド・ホイールを下にしたときにオシレーターにかかるピッチ・ベンド・オフセットの量を設定します。値がゼロに設定されている場合、オフセットは加算されません。オフセット値がマイナスの場合はピッチが下がり、プラスの場合はピッチが上がります。範囲は+/-24半音(2オクターブ)です。

### HARD SYNC SRC. (OSCILLATOR 2 とOSCILLATOR 3 のみ)

Hard Sync on Oscillator 2 およびOscillator 3 のデフォルトソースはOscillator 1 です。ここでは、別のオシレーターをHard Sync ソースとして指定できます。

OSCILLATOR 2 (VCO 1, VCO 3)

OSCILLATOR 3 (VCO 1, VCO 2)

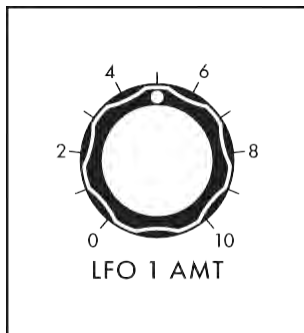


## OSCILLATOR共通パラメーター

オシレーター・セクションのすぐ下には、アクティブ・シンセの3つのオシレーターすべてに影響するコントロールがあります。これらのパラメータは即座に利用可能であり、一般的に使用される変調アプリケーションに便利にハードワイヤ接続されます。

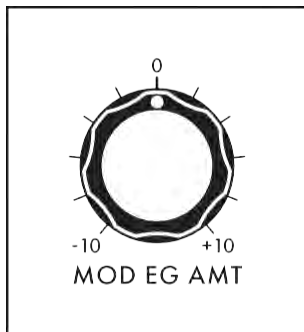
### ピッチ変調

これらの変調パラメータは、3つのオシレーターすべてのピッチに影響します。



#### LFO 1 AMT (0~10)

このノブを回すと、3つのオシレーターすべてのピッチにモジュレーション・ソースとして適用されるLFO 1の量が決まります。このノブの値が大きいほど、モジュレーション・エフェクトの深さが深くなります。



#### MOD EG AMT (-10~0~+10)

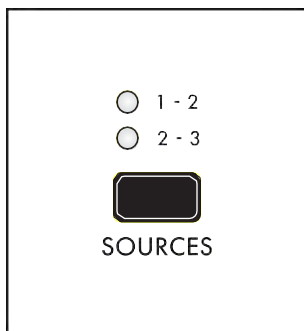
このノブを調整すると、モジュレーション・エンベロープ・ジェネレーターからのコントロール信号が、3つのオシレーターすべてのピッチにモジュレーション・ソースとして適用される量が決まります。中心位置はゼロに等しく、影響はありません。ノブを右に回すとMOD EG信号の量が増え、ノブを左に回すとMOD EG信号の量が反転します。

### リングMOD (リングMODULATOR)

リング・モジュレーションは、2つの入力信号を解析して、新しい複雑な出力信号を生成します。数学的には、この出力信号は、入力信号の周波数の合計と差の組み合わせである。リング・モジュレーションは、メタリック、ロボット、インハーモニックなサウンドを生成するために知られています。RING MODの出力は、Moog One Mixer モジュールの専用チャンネルに表示されます。

**注:** RING MOD に入力されるオシレーター信号は、Triangle/Sawtooth ジェネレーターから直接タップされ、Oscillator のPULSE WIDTH ノブやOscillator MIX ノブの影響を受けません。

**ヒント:** RING MOD エフェクトを強調するために、いずれかのオシレーターのピッチ・トレース量を変更してみてください (MORE ボタンを使用)。変更したオシレーターの音量を小さくしたい場合があります。



#### ソース(1-2, 2-3)

このボタンを使用して、RING MOD に送り込むオシレーターのペアを選択します。該当するLED が点灯します。

#### 1-2

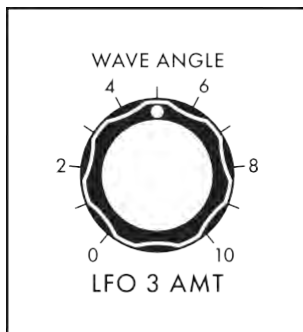
オシレーター1 とオシレーター2 はリング・モジュレーターを駆動します。

**2 - 3**

オシレーター2 とオシレーター3 はリング・モジュレーターを駆動します。

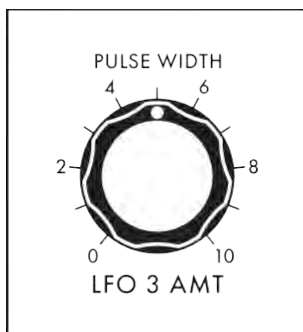
## 波形変調

これらの変調パラメータは、オシレーターの波形に影響します。どちらのノブもオシレーターの波形にLFO 3 を適用しています。



### WAVE ANGLE / LFO 3 AMT (0~10)

このノブを回すと、オシレーターのWave Angle パラメーターにモジュレーション・ソースとして適用されるLFO 3 の量が決まります。このノブの値が大きいほど、エフェクトの深さが深くなります。

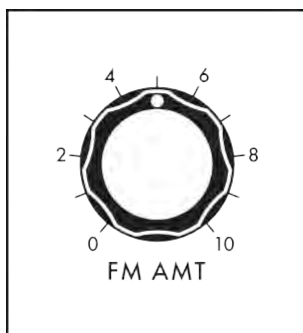


### パルス幅 / LFO 3 AMT (0~10)

このノブを回すと、オシレーターのPulse Width パラメーターにモジュレーション・ソースとして適用されるLFO 3 の量が決まります。このノブの値が大きいほど、エフェクトの深さが深くなります。

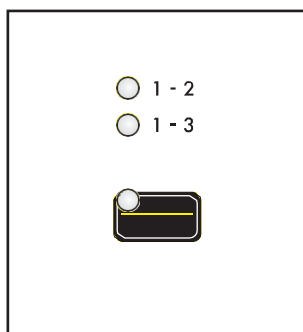
## FM (周波数変調)

周波数変調(FM)では、1 つのオシレーターの出力で別のオシレーターの周波数を変調できます。FMを適用すると、複雑なサウンドを生成し、興味深い高調波を導入することができます。Moog One はリニアFM を使用します。



### FM AMT (0~10)

このノブを回すと、あるオシレーターから別のオシレーターに適用される周波数変調の量が決まります。このノブの値が大きいほど、エフェクトの深さが深くなります。



### ルート(1-2, 1-3, 3-1)

FMエフェクトのオシレーターとルーティング方式を選択します。選択すると、対

応するLED が点灯します。

#### 1-2

オシレーター1 の出力は、オシレーター2 の周波数を変調しています。

ROUTE

**1-3**

オシレーター1 の出力は、オシレーター3 の周波数を変調しています。

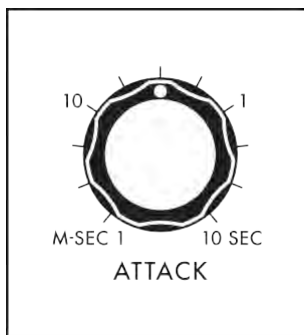
**3-1**

オシレーター3 の出力は、オシレーター1 の周波数を変調しています。

## ノイズ

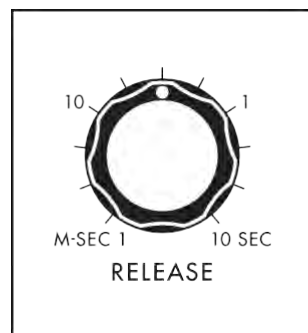
Moog One には、3つのオシレーターとリング・モジュレーターのほか、ミキサー・モジュールに専用チャンネルを備えた独立したオーディオ・ソースとして使用可能な、高度なデュアル・ソース・ノイズ・ジェネレーターも搭載されています。

ノイズ・モジュールには、ノイズを独立にアーティキュレーションするための専用エンベロープ・ジェネレーターが内蔵されています。このエンベロープ・ジェネレーターには、可変のATTACK ノブ、可変のRELEASE ノブ、サスティン・ボタンがあり、ノートを押さえている間、ノイズ・ジェネレーターが鳴り続けることができます。



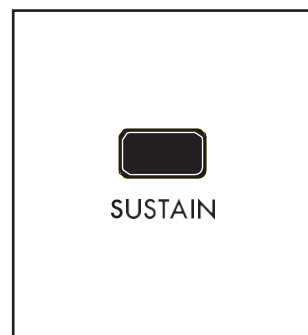
### アタック(1 M-SEC~10 SEC)

ATTACKノブでは、ノイズ・エンベロープ・ジェネレーターのアタック・タイムを設定します。このノブでは、キーが押されたとき、またはゲート信号が受信されたときに、ノイズが最大ボリュームに到達する速度をコントロールします。



### リリース(1M秒~10秒)

[RELEASE]ノブでは、ノイズ・エンベロープ・ジェネレーターのリリース・タイムを設定します。キーを離れた後、またはゲートを閉じた後、ノイズ・エンベロープ・ジェネレーターがどのくらいゆっくりとフェードアウトするかをコントロールします。



### サスティン(ON/LIT、OFF/UNLIT)

サスティン・ボタンをオンにすると、キーボードを押したり、サスティン・ペダルを押したり、CVゲートを受信したりして、ゲートが開いている間、ノイズ・ジェネレーターが鳴り続けます。[SUSTAIN]ボタンをオフにすると、リリース・ステージがディケイ・ステージの役割を果たし、アタック・ステージが完了するとすぐにサウンドがフェード・ダウンします。

**注:** ノイズエンベロープジェネレーター(NOISE EG)は変調ソースとして使用でき、ノイズEGの各ステージは変調先として使用できます。

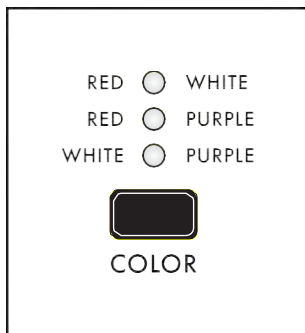
## ノイズ(続き)

ノイズ・ジェネレータは、白、赤、紫の3種類のノイズを生成します。[COLOR] ボタンを使用して2つのノイズ色を同時に選択することができます。[COLOR MIX] ノブでは、これら2つのノイズ色をブレンドします。



### カラーミックス

COLOR MIX ノブでは、COLOR ボタンで選択した2色のノイズのバランスを設定します。ツマミを左いっぱいに戻すと、左の列の色が強調されます。ノブを右いっぱいに戻すと、右の列に表示されている色が強調されます。ノブを中央に置くと、両者が均等にミックスされます。



### 色

COLOR ボタンは、COLOR MIX ノブを使用してブレンドされている2色のノイズを指定します。選択したペアごとに対応するLEDが点灯します。

#### 赤+白

赤色ノイズと白色ノイズが選択されます。

#### 赤+パープル

赤いノイズと紫いノイズが選択されています。

#### 白+パープル

ホワイトノイズ、パープルノイズが選択されています。

## ホワイトノイズ

ホワイトノイズは白色光に類似しており、オーディオスペクトルのすべてのオクターブバンドで同じ量のエネルギーを含んでいます。古いテレビが既存のチャンネル以外に設定されているときに聞こえる音です。

## 赤ノイズ

Brownian Noise(ブラウンノイズ)とも呼ばれる赤ノイズは、周波数が高くなるにつれて、オーディオ・スペクトラム全体でオクターブ当たりのエネルギーが6dB減少します。これにより、高周波ノイズ成分が大幅に低減されます。赤いノイズは、ノイズの「ランブル」タイプと考えることができます。

## 紫ノイズ

ヴィオレット・ノイズ(Violet Noise)と呼ばれることもありますが、パープル・ノイズ(Purple Noise)はレッド・ノイズに対応します。Purple Noise(紫色ノイズ)は、周波数が高くなるにつれて、オーディオ・スペクトラム全体でオクターブ当たりのエネルギーが6dB増加します。これにより、低周波ノイズ成分が大幅に低減されます。紫色のノイズは、「ヒス」タイプのノイズとみなすことができます。

**メモ:** Pink Noise(ピンクノイズ) - モジュラーとパーカッションのシンセシスで人気のある要素 - は、COLOR ボタンを使ってRED + WHITEを選択し、次にCOLOR MIX ノブを調整して好みに近づけることができます。



## ミキサー

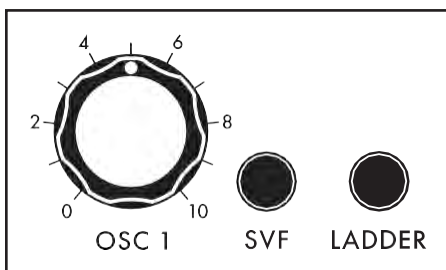
Moog One Mixer モジュールには、6 つのインプットチャンネルと2 つのアウトプットバスが装備されています。最初の5 つの入力-

OSC 1、OSC 2、OSC 3、RING MOD、NOISE - フロント・パネルには専用のハードウェア・ミキサー・コントロールがあります。

**メモ:** Mixer MORE ボタンを押すと、6 番目のチャンネル(External Audio Input) にアクセスできます。

ミキサー出力バス的一方は状態可変フィルター(SVF)に、もう一方はMoog ラダーフィルターに送られます。各入力は、[SVF] および[LADDER] バスボタンを使用して、[Filter] または[Both] にバスできます。

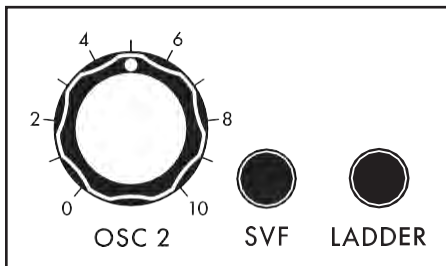
各ミキサー・チャンネルにはボリューム・ノブがあります。ノブを右に回すとレベルが上がります、左に回すとレベルが下がります。最も低い設定(最も左側)では、ミキサーに信号が入力されていません。



### OSC 1

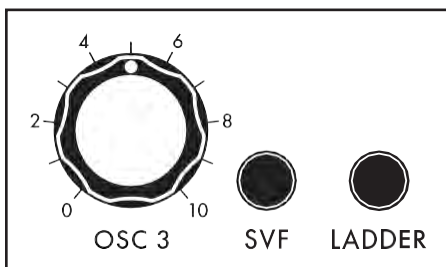
OSC 1 ノブを使用して、オシレーター1 信号がミキサーに入る際のレベルを設定します。

関連するSVF ボタンとLADDER ボタンを押して、オシレーター1 がどのフィルターにルーティングされているかを指定します。SVF および/またはLADDER ボタンが点灯している場合、オンになり、そのフィルターパスが有効になります。



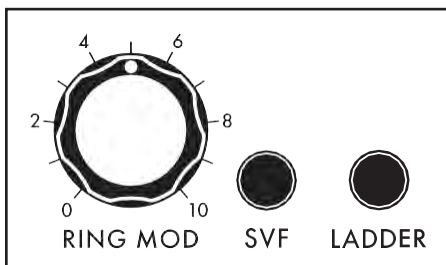
### OSC 2

OSC 2 ノブを使用して、オシレーター2 信号がミキサーに入る際のレベルを設定します。関連するSVF ボタンとLADDER ボタンを押して、オシレーター2 がどのフィルターにルーティングされているかを指定します。ボタンが点灯しているときはオンになり、そのフィルターパスが有効になります。



### OSC 3

OSC 3 ノブを使用して、オシレーター3 信号がミキサーに入る際のレベルを設定します。関連するSVF ボタンとLADDER ボタンを押して、オシレーター3 がどのフィルターにルーティングされているかを指定します。各ボタンが点灯しているときはオンになり、そのフィルター・パスがイネーブルになります。

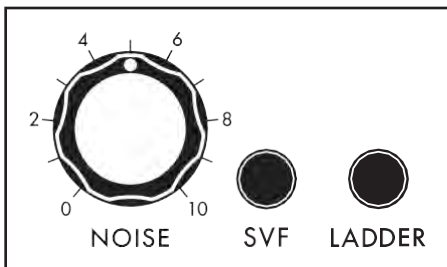


### リングMOD

RING MOD ノブを使用して、ミキサーに入るリングモジュレーター信号のレベルを設定します。関連するSVF ボタンとLADDER ボタンを押して、リングモジュレーターをルーティングするフィル

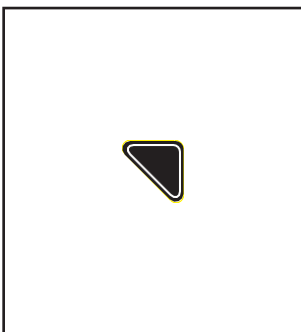
ターを指定します。各ボタンが点灯しているときはオンになり、そのフィルター・パスがイネーブルになります。

## ミキサー(続き)



### ノイズ

Noise Generator(ノイズ・ジェネレーター)信号がミキサーに入るときレベルを、NOISE ノブで設定します。[SVF]ボタンと[LADDER]ボタンを押して、ノイズ・ジェネレータをルーティングするフィルタを指定します。各ボタンが点灯しているときはオンになり、そのフィルター・パスがイネーブルになります。

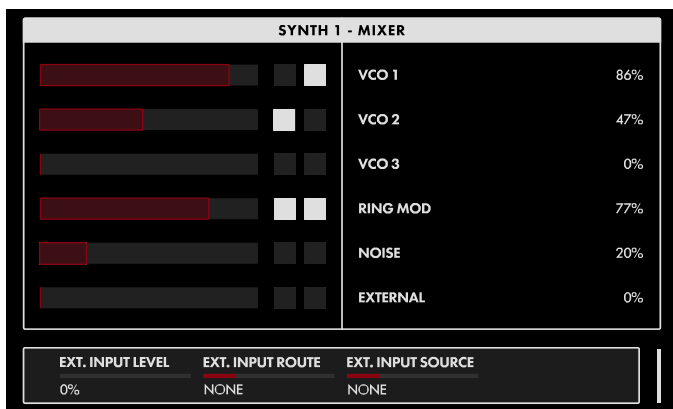


### MIXER MORE PAGE (外部INPUT チャンネル)

Mixer モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、追加のMixer パラメーターが表示されます。左ペインには、現在のミキサー入力レベル、棒グラフスタイルが表示されます。各入力に関連付けられた四角いボックスは、どのフィルターパスが使用されているかを示すために白くなります。ボックスの最初の列はSVFフィルタを示し、2番目の列はラダーフィルタを示します。このビジュアル情報は、フロント・パネル・コントロールの物理的なノブとボタンの設定を反映します。右ペインには、このモジュールのフロントパネルハードウェアパラメータの現在値が表示されます。

最後のミキサー入力チャンネルは「External」と表示され、対応するフロントパネルハードウェアはありません。代わりに、画面下端の最初の3つのソフト・ノブを使用して、この入力を制御します。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



画面上のMORE ページのパラメータは、画面下のソフトノブを使用して編集します。

### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、値または設定のリストから選択することができ、さらに他のケースでは、ソフト・ノブが絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### EXT. INPUT LEVEL (0~100%)

外部オーディオ入力信号からミキサーへの入力レベルを設定します。

### EXT. 入力ルート(NONE、SVF、LADDER、両方)

このパラメーターは、外部オーディオ入力信号をどのフィルターにルーティングするかを指定します。

### 外部入力ソース(NONE、MIC/LINE、LINE、MIC/LINE+LINE)

このパラメーターは、EXT. INPUT信号のソースとなる物理的なEXT. INPUT端子を指定します。

## フィルター

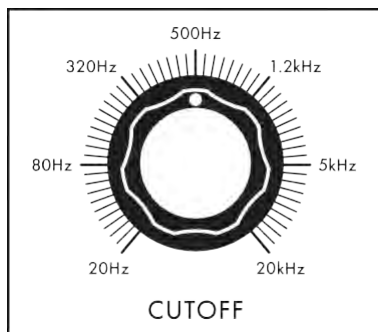
技術的には、Moog One は3つのアナログフィルターを使用して、ダイナミックなトーンスカulptingを提供します。SVF(State Variable Filters)は、1つのユニットとして機能します。その設定は、パラメータ設定によって決まります。3番目のフィルターはクラシックなMoog Transistor Ladder Filterです。SVF とラダーフィルターは、パラレルモードで並行して動作したり、シリーズモードでSVF からラダーに送り込むことができます。フィルター・タイプとルーティングを組み合わせることで、サウンドの音色、ハーモニック・コンテンツ、最終的なキャラクターを広範囲にコントロールできます。また、この柔軟性により、Moog One は数え切れないクラシックなシンセサイザーとモジュールに現れたフィルタースキームの膨大な配列を再現し、それらを組み合わせることでまったく新しいユニークなサウンドを作り出すことができます。

SVF(State Variable Filter)とラダーフィルターの基本パラメーターは同じです。CUTOFF ノブでフィルターの動作周波数を指定します。カットオフ周波数は、選択されたフィルターモードに応じて、上限周波数、下限周波数、または中心周波数の値を表します。RESONANCE ノブは、フィルターの出力信号の一部をフィルターの入力に送り返し、カットオフ周波数を強調します。SVF とラダーフィルターのカットオフ周波数は、どちらのCUTOFF ノブでも連動し、同時に操作できます。

**メモ:** サウンドを設計する際には、各ソースをフィルターに個別に、または両方にルーティングできることを覚えておいてください。

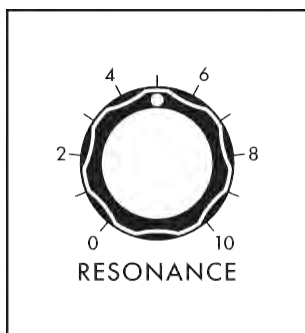
## STATE 変数FILTER (SVF)

SVF は、2つの同じフィルタ回路を使用して構成されています。フィルタ回路の配置と相互作用は、フロント・パネルのNOTCH、バンドパス(BP)、ハイ・パス(HP)、またはロー・パス(LP)モードの選択、およびFilter MORE ページの他のパラメータによって決まります。



### CUTOFF (20Hz to 20kHz)

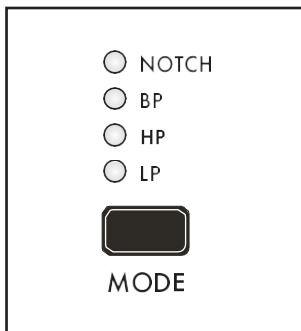
このノブを回して、SVF フィルターの動作周波数を設定します。選択した周波数の機能は、選択したフィルターモードによって異なります。



### レゾナンス(0~10)

RESONANCE ノブの値を上げると、フィルターのカットオフ周波数が強調されます。これにより、カットオフ・フリクエンシーまたはその近くにあるサウンドのハーモニック・コンテンツの目立ちを高めることができます。

## フィルタ(続き)



### モード(NOTCH、BP、HP、LP)

このボタンを押すと、使用可能な4つのSVFフィルターモードが切り替わります。選択したLEDが点灯します。

#### ノッチ(NOTCH)

ノッチ・モードでは、カットオフ周波数を中心とする帯域に含まれる高調波成分が減衰され、この帯域外の周波数(上下)は自由に通過することができます。

#### BP (バンドPASS)

バンド・パス・モードはノッチ・モードとは逆です。カットオフ周波数を中心とした帯域に含まれる高調波成分は通過することができますが、この帯域外の周波数(上下とも)は減衰します。

#### HP (HIGH PASS)

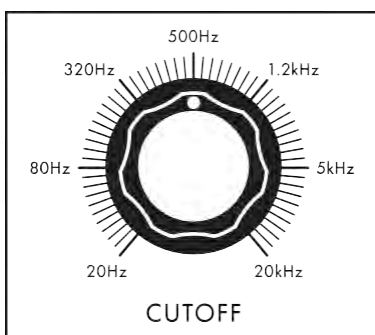
ハイパスモードでは、カットオフ周波数以上の高調波成分を通過させ、低域成分を減衰させます。

#### LP (LOW PASS)

低域通過モードでは、カットオフ周波数より上の高調波成分が減衰され、より低い周波数が通過することが可能になる。

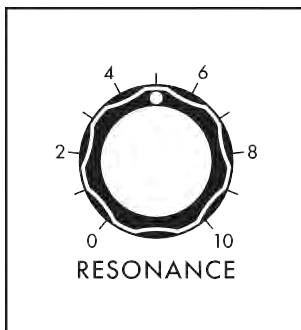
## ラダーフィルター(LADDER)

ラダー・フィルターは、古典的なMoogトランジスター・ネットワーク・ラダー・デザインに基づいています。SVFと同様に、ラダーフィルターにはさまざまな操作モードがあります。さらに、ラダーフィルターには4つの異なる減衰スロープがあります。



### CUTOFF (20Hz to 20kHz)

CUTOFFノブを回して、ラダーフィルターの動作周波数を設定します。選択した周波数の機能は、選択したフィルターモードによって異なります。

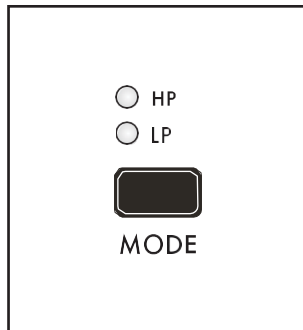


### レゾナンス(0~10)

RESONANCEノブの値を上げると、フィルターのカットオフ周波数が強調されます。これにより、カットオフ・フリクエンシーまたはその近くにあるサウンドのハーモニック・コンテンツの目立ちを高めることができます。

RESONANCEノブを一番上まで回し、CUTOFFノブを下げると、フィルターは自己発振状態になり、フィルターのカットオフ周波数によってピッチが決まる正弦波オシレーターとして機能します。

## フィルタ(続き)



### MODE (HP、LP)

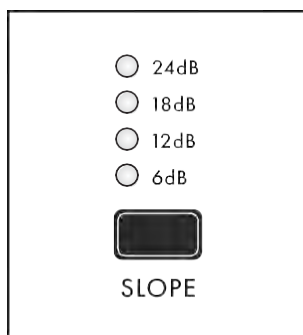
MODE ボタンを押すたびに、2つのラダーフィルターモードが切り替わります。選択したLEDが点灯します。

#### HP (HIGH PASS)

ハイパスモードでは、カットオフ周波数以上の高調波成分を通過させ、低域成分を減衰させます。

#### LP (LOW PASS)

低域通過モードでは、カットオフ周波数より上の高調波成分が減衰され、より低い周波数が通過することが可能になる。



### SLOPE (24dB, 18dB, 12dB, 6dB)

このボタンを押すと、フィルターの使用可能なスロープ設定が切り替わります。選択したLEDが点灯します。

#### 24dB

この設定を使用すると、ラダーフィルターはカットオフ周波数より上(LPモード)または下(HPモード)の周波数を1オクターブあたり24dBのレートで減衰させます。オリジナルのMoog Ladderフィルターは24dB/octで作動します。

#### 18dB

この設定を使用すると、ラダーフィルターはカットオフ周波数より上(LPモード)または下(HPモード)の周波数をオクターブあたり18dBのレートで減衰させます。

#### 12dB

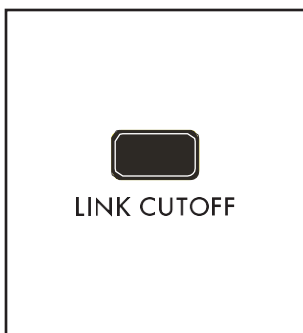
この設定を使用すると、ラダーフィルターはカットオフ周波数より上(LPモード)または下(HPモード)の周波数を12dB/octのレートで減衰させます。

#### 6dB

この設定を使用すると、ラダーフィルターはカットオフ周波数より上(LPモード)または下(HPモード)の周波数をオクターブあたり6dBのレートで減衰させます。

## FILTER 共通パラメータ

これらのパラメータは、SVF とラダーフィルターの両方に同時に適用され、フィルターの動作を決定します。

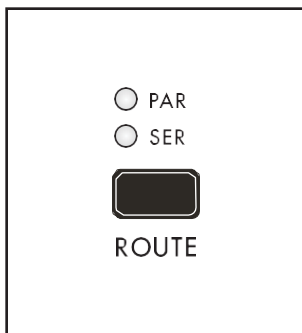


### リンクカットオフ(ON/LIT、OFF/UNLIT)

このパラメータがオンのとき、SVF CUTOFF ノブまたはラダーCUTOFF ノブを操作すると、両方のカットオフ周波数が一様に変わります。フィルターのカットオフ周波数設定間の相対的なオフセットは、リンクされた値が増減されるにつれて保存されます。

**注記:** CUTOFF ノブの1つを微調整すると、パラメーターが上限または下限に達し、その上限に留まります。相対オフセットは、パラメーターが限界に達しなくなると復元されます。

## フィルタ(続き)



### ルート(PAR、SER)

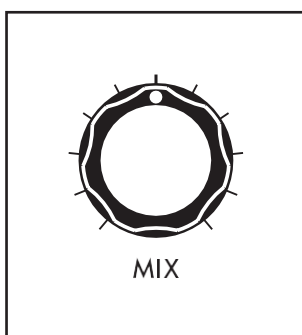
ROUTE ボタンを押すと、使用可能なフィルター・ルーティングが順番に切り替わります。選択したLED が点灯します。

### PAR (パラレル)

パラレル・ルーティングを選択すると、SVFとラダー・フィルタが個別に並行して動作します。

### SER (シリーズ)

シリーズ・ルーティングを選択すると、SVFの出力がラダー・フィルタの入力に送られ、連続した「フィルタ・チェーン」が形成されます。



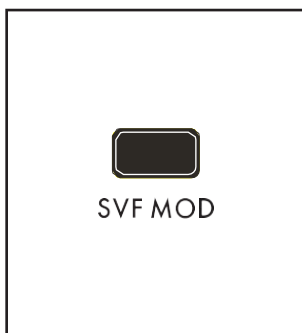
### MIX

2つのフィルター出力のバランスは、MIX ノブでコントロールします。中央の位置は、2つのフィルターモジュールの均等なブレンドを表します。MIX ノブを左に回すとSVF 出力が優先され、右に回すとラダーフィルター出力が強調されます。

*注:両方のフィルターのシリアル出力を聴くには、SVFフィルターのみ任意のソースを割り当て、MIXノブを右いっぱいまで回します(100% ラダー)。SVF出力はラダーフィルター入力に、ラダー出力は両方のフィルターを直列に接続した結果になります。*

## カットオフモジュレーション

フィルター・モジュールには、EG AMT、LFO 2 AMT、FM AMT の3つのカットオフ・モジュレーション・パラメーターも含まれています。これらの頻繁に使用される変調ソースは即座に利用可能であり、各フィルターのカットオフ周波数に簡単に配線できます。これらのパラメータは、SVF とラダーフィルターに対して個別に調整することも、両方に同時に適用することもできます。



### SVF MOD (ON/LIT、OFF/UNLIT)

このボタンが点灯しているとき、EG AMT、LFO 2 AMT、FM AMT ノブで状態可変フィルターのカットオフ周波数のモジュレーションを設定します。SVF MOD が消灯している場合、ノブはSVF モジュレーション量を調整しませんが、SVF に設定されていた以前のモジュレーションは残ります。

### ラダーモード(ON/LIT、OFF/UNLIT)

このボタンが点灯しているとき、EG AMT、LFO 2 AMT、FM AMTノブでラダーフィルターのカットオフ周波数のモジュレーションを設定します。LADDER MOD が消灯している場合、ノブはラダーフィルターのモジュレーション量を調整しませんが、ラダーフィルターに設定されていたモジュレーションは残ります。

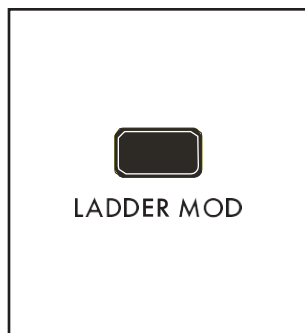
*注: SVF MOD ボタンとLADDER MOD ボタンは、両方のボタンを同時に押すことで、同時にオン(点灯)にできます。この場合、EG AMT、LFO 2 AMT、FM AMT ノブは両方のフィルターのモジュレーション量に影響し*



ます。



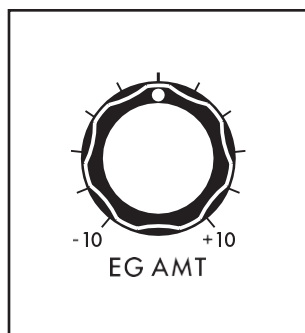
## フィルタ(続き)



### ラダーモード(ON/LIT、OFF/UNLIT)

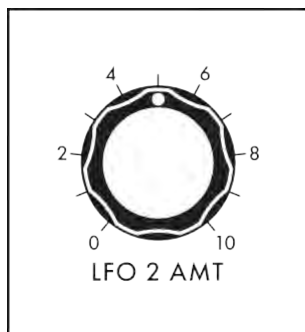
このボタンが点灯しているとき、EG AMT、LFO 2 AMT、FM AMTノブでラダーフィルターのカットオフ周波数のモジュレーションを設定します。LADDER MOD が消灯している場合、ノブはラダーフィルターのモジュレーション量を調整しませんが、ラダーフィルターに設定されていたモジュレーションは残ります。

**注:** SVF MOD ボタンとLADDER MOD ボタンは、両方のボタンを同時に押すことで、同時にオン(点灯)にできます。この場合、EG AMT、LFO 2 AMT、FM AMT ノブは両方のフィルターのモジュレーション量に影響します。



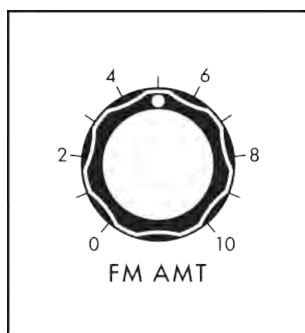
### EG AMT (-10~0~+10)

このノブは、フィルター・エンベロープで生成され、選択したフィルターのカットオフ・フリケンシーにモジュレーション・ソースとして適用されるコントロール信号の量を設定します。中央の位置では、EG AMT ノブは無効になります。ノブを右に回すと、正のモジュレーション量が増加します。ノブを左に回すと、マイナス(またはインバース)の値が増加します。



### LFO 2 AMT (0~10)

選択したフィルターのカットオフ周波数に適用されるLFO 2 によって生成されるモジュレーション信号の量は、このノブで決まります。左端の設定では、モジュレーションは適用されません。ノブを右に回すと、より多くのモジュレーション信号が適用されます。



### FM AMT (0~10)

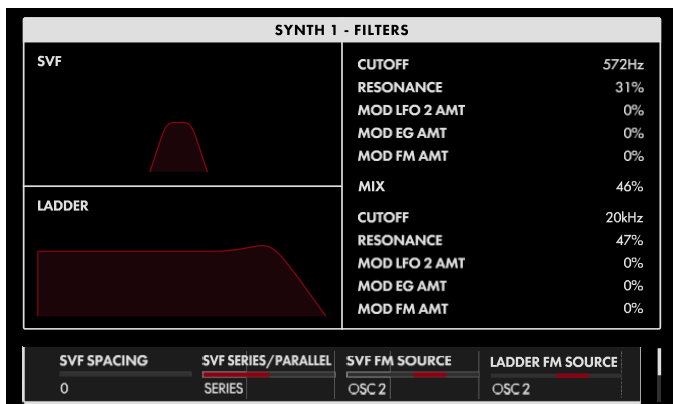
FM (Frequency Modulation)ソースによって生成され、選択されたフィルターのカットオフ周波数に適用される変調信号の量は、このノブによって決まります。左端の設定では、モジュレーションは適用されません。ノブを右に回すと、より多くのモジュレーション信号が適用されます。

**注:** FM AMT ノブのモジュレーションソースは、Filter MORE ページで選択します。ラダーフィルターとSVFに独立したFMソースを設定できます。

## より多くのページをフィルターする

フィルター・モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、センター・コンソールのインタラクティブ部分を使用してアクセスしたり変更したりできる2 番目のレベルのパラメーターが表示されます。これらの追加パラメータは、画面下部に表示されます。左側のペインには、2 つのフィルターモジュールが表示されます。右ペインには、このモジュールのフロントパネルハードウェアパラメータの現在値が表示されます。これらのパネル・コントロールを弱くすると、ここで値が更新されます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



画面上のMORE ページのパラメータは、画面下の4 つのソフト・ノブを使用して編集します。

## 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

## A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

## SVF 間隔(-100%~0%~+100%)

このパラメータは、状態変数フィルタを構成する2つのフィルタ要素間のカットオフ周波数値にオフセットを設定します。SVF Cutoff Frequency はフィルタエレメントA の値を設定します。SVF SPACING パラメータはフィルタエレメントB のCutoff Frequency をその値より上または下に設定します。このパラメータの値を0 に設定すると、2 つの要素のカットオフ周波数は同じになります。正の値は、エレメントA に対するエレメントB のカットオフ周波数を上昇させます。負の値は、エレメントB のカットオフ周波数を低下させます。

## SVFシリーズ/パラレル(シリーズ、パラレル)

このパラメータは、SVF モジュールを構成する2 つのフィルタエレメントがどのように配置されるかを決定します。Series を選択すると、エレメントA の出力がエレメントB の入力に供給され、Parallel を選択すると、2 つのフィルタが並列に動作します。

**注:** 類似の属性を共有していますが、このパラメーターはフロントパネルのSER / PAR ROUTE ボタンとは異なる機能を持ちます。このボタンは、SVF とラダーフィルターをシリーズまたはパラレルのどちらで実行するかを指定します。SVF SERIES/PARALLEL 選択は、SVF モジュール内のエレメントにのみ影響します。

## SVF FM ソース(OSC 1、OSC 2、OSC3)

このパラメーターは、SVF の周波数変調源となるオシレーターを決定します。FM を適用する場合、SVF MOD ボタンをオン(点灯)にする必要があり、FM AMT ノブで量を設定します。

### **LADDER FM SOURCE (OSC 1、OSC 2、OSC3)**

このパラメーターは、ラダーフィルターの周波数変調源となるオシレーターを決定します。FM を適用する場合は、LADDER MOD ボタンをオン(点灯)にし、FM AMT ノブで量を設定します。



## FILTER MOREページ(続き)

### SVF キートラック(-200%~+200%)

Keyboard Tracking (キーボード・トラッキング) では、フィルターのカットオフ・フリクエンシーでオシレーターと同じようにキーボードをトラックできます。このようにして、キーボード上の高音は、低音とは異なるフィルター効果を受けます。100%では、フィルターはデフォルトのオシレータートラッキングと同じレートでキーボードをトラッキングします。0% の場合、SVF KEY TRACK パラメーターは実質的にオフになり、キーボードを追尾することはありません。ゼロ以下では、トラッキングは負の(逆)値を持ちます。

### ラダーキートラック(-200%~200%)

Keyboard Tracking (キーボード・トラッキング) では、フィルターのカットオフ・フリクエンシーでオシレーターと同じようにキーボードをトラックできます。このようにして、キーボード上の高音は、低音とは異なるフィルター効果を受けます。100%では、フィルターはデフォルトのオシレータートラッキングと同じレートでキーボードをトラッキングします。0% の場合、LADDER KEY TRACK パラメーターは効果的にオフになり、キーボードをトラッキングすることはありません。ゼロ以下では、トラッキングは負の(逆)値を持ちます。

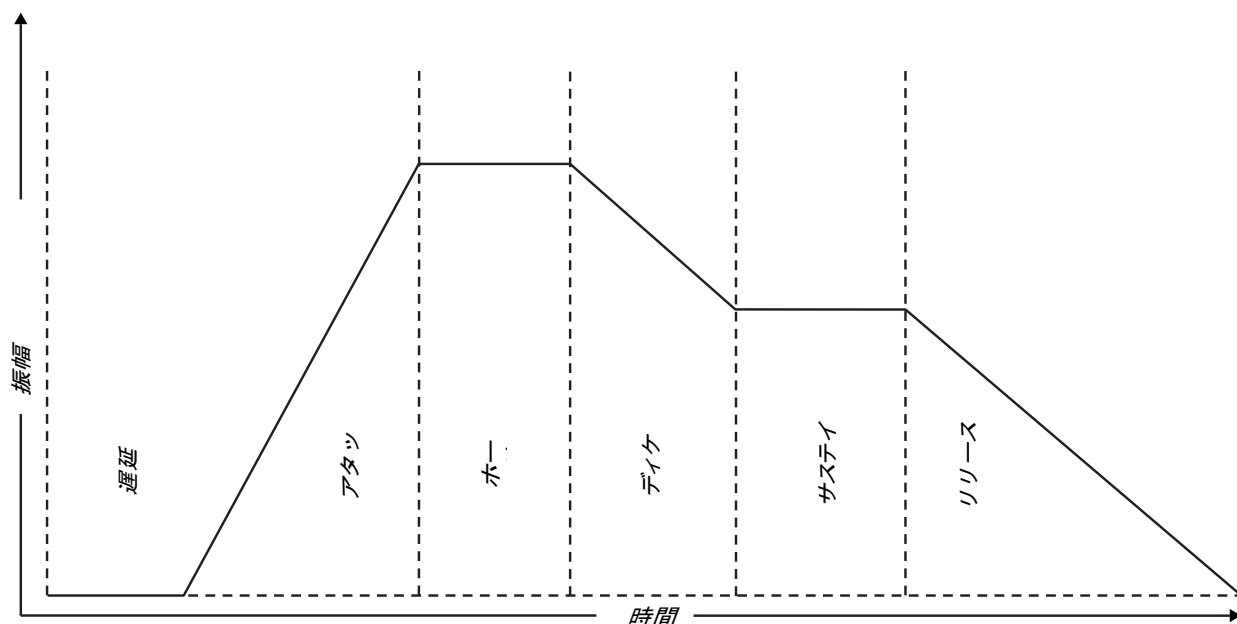
**ヒント:** キートラックを100% で自己発振フィルターに適用すると、キーボードから追加の「オシレーター」として演奏できます。

## 封筒

音は時間の経過とともに変化し、時間の経過とともにどのように変化するかは、サウンドのユニークさの一部です。各サウンドには、開始、終了、およびその間に起こるいくつかの事柄があります。ドラムの打音のように、突然発音するものもあります。ピアノのコードを押さえているような残響音や、素早く終わる音もあります。このスタート・ツー・フィニッシュ・プロファイルは、サウンドのエンベロープとして知られています。

合成では、エンベロープ・ジェネレータ(EG)は最も有用で汎用性のある変調源の一つである。従来、アタックタイム、ディケイタイム、サステイン・レベル、リリース・タイムの4つの個別にコントロールされたパラメーターにより、エンベロープ・ジェネレーターは、時間の経過とともにサウンドを発展させるために使用できる複雑な(ADSR)コントロール信号を生成することができます。Moog One では、各エンベロープにDelay Time and Hold Time パラメーター(DAHSR)を追加し、各ステージ、Looping およびLatching EG モード、Time Scaling、Multi Triggering、さらにはSync で選択可能な曲線を追加して、より便利なEG 信号を生成します。

フィルター・エンベロープ、アンプ・エンベロープ、モジュレーション・エンベロープの3つの独立したエンベロープ・ジェネレーターが用意されています。デフォルトでは、Filter Envelope はサウンドの音質を経時的に変更し、Amplifier Envelope は振幅(ラウドネス)を経時的に変更し、Modulation Envelope はオシレーターモジュールのPitch Modulation セクションのMOD EG AMT ノブにも配線されていますが、モジュレーション・エンベロープは任意のパラメーターのモジュレーション・ソースとして使用できます。実際には、任意のEGを任意の変調先の変調源として使用することができます。以下で定義するパラメーターは、各Moog One Envelope で同じです。

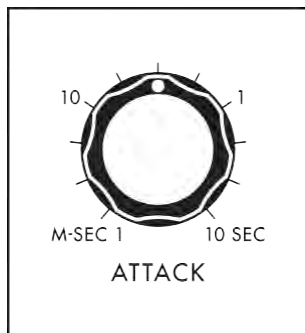


この図では、Delay Time、Attack Time、Hold Time、Decay Time、Sustain Level、Release Time が連動して連続制御信号を形成する様子を示しています。エンベロープはキーを押すと始まり、キーを離すとリリース・ステージが始まります。外部ゲートを使用してエンベロープをトリガーすることもできます。

**注:** Attack Time、Decay Time、Release Time の値はM-SEC 1 (1 ミリ秒) ~10 SEC (10 秒) と表記されていますが、ノブを左いっぱいに戻すことで、MIN (最小) と表記されるさらに小さなゼロ近傍の値に設定することができます。このMIN 設定は、TIME SCALE パラメーター(Envelope MORE ページ)の影響を受けにくくします。

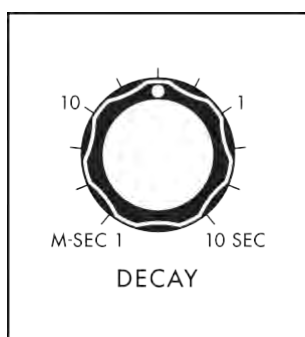


## エンベロープ(続き)



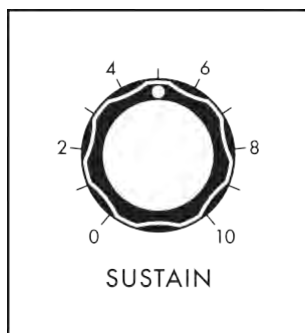
### アタック(1 M-SEC~10 SEC)

ATTACK ノブでは、キーを押すかゲートを起動すると、コントロール信号がゼロから最大レベルまで上昇するのに必要な時間を設定します。ノブを右に回すと、アタックタイムが長くなります。



### DECAY (1 M-SEC ~ 10 SEC)

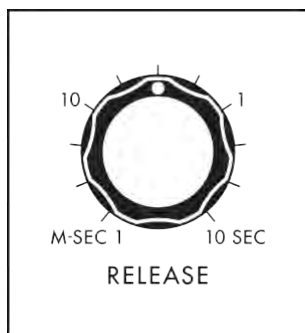
DECAY ノブは、キーを押したまま、またはゲートを開いた状態で、コントロール信号がアタック・ステージの最大レベルからサステイン・レベルに達するまでの時間を設定します。ノブを右に回すと、ディケイ・タイムが長くなります。



### サステイン(0~10)

ATTACK ノブ、DECAY ノブ、RELEASE ノブは、それぞれのステージを完了するのに必要な時間をコントロールします。

代わりに、SUSTAIN ノブでは、キーを押している間(またはゲートが開いている間)にエンベロープコントロール信号が維持されるレベルをコントロールします。値を高くすると、サステイン・レベルが高くなります。



### RELEASE (リリース) (1 M-SEC ~ 10 SEC)

キーを離す(またはゲートを閉じる)と、エンベロープはリリース段階に入ります。RELEASE ノブは、コントロール信号が現在のレベルからゼロまで下がるのに必要な時間を設定します。ノブを右に回すと、リリースタイムが長くなります。

**注:** アタック/ディケイが完了する前にキーを離す(またはゲートを閉じる)と、エンベロープはリリース・ステージに進みます。

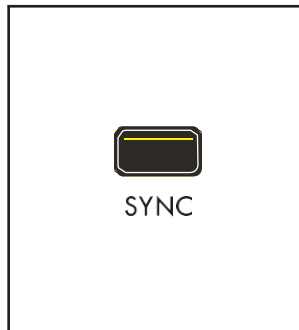
## エンベロープ(続き)



### マルチトリガ(ON/LIT、OFF/UNLIT)

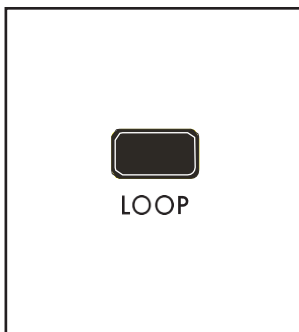
MONOモード、UNISONモードで演奏しているときの明瞭度を向上させることができます。MULTI TRIG (Multiple Triggering) ボタンをOff に設定すると、鍵盤を押している間に演奏された新しいノート(レガートスタイル) は新しいエンベロープサイクルを開始せず、新しいノートがアクティブなエンベロープの現在の位置で鳴ります。Multiple Triggering (MULTI TRIG ボタンをオンにする) は、新しいノートを再生するたびに新しいエンベロープ・サイクルを開始します。

ポリフォニックで再生しているとき、前のノートを再生している間に特定のボイスが新しいノートによってリトリガーされると、エンベロープが再起動します(MULTI TRIG On)。または再起動しません(MULTI TRIG Off)。



### 同期(ON/LIT、OFF/UNLIT)

SYNC ボタンがオンのとき、エンベロープのディレイ、アタック、ホールド、ディケイ、リリースの各ステージの秒単位のタイミングは、マスタークロックのテンポ(BPM)のクオンタイズされた音楽区分に置き換えられます。これにより、エンベロープは、アルペジエーター、シーケンサー、LFO、エフェクトなどのクロック分周タイミングを使用して、他のモジュールと同期して動作することができます。エンベロープの完全なSYNC 値の範囲は、{1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64} です。



### LOOP (ON/LIT、OFF/UNLIT)

LOOP ボタンをオンにすると、Envelope はDelay、Attack、Hold、Decay、Sustain、Release の各段階の値に基づいたリピートコントロール信号を生成します。リリース・ステージが完了すると、ディレイ・ステージが新しい状態になります。

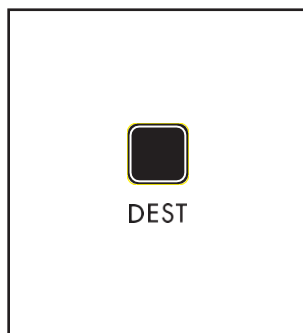
このタイプの反復制御信号は、台形信号としても知られている。



### ラッチ(ON/LIT、OFF/UNLIT)

LATCH ボタンをオンに設定すると、キーを離したりゲートを閉じたりしても、エンベロープはサステインレベルで開いたままになります。LATCH ボタンをオンにし、LOOP ボタンをオンにすると、キー(またはゲート)を離した後もエンベロープはサイクルとループを繰り返します。

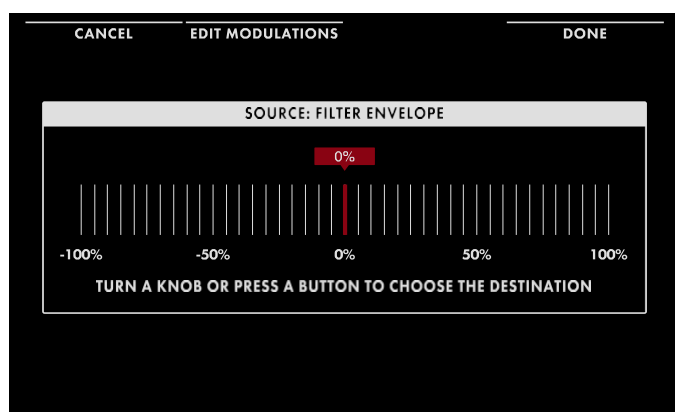
## エンベロープ(続き)



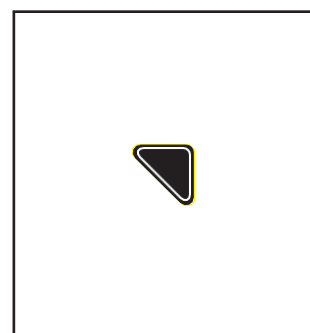
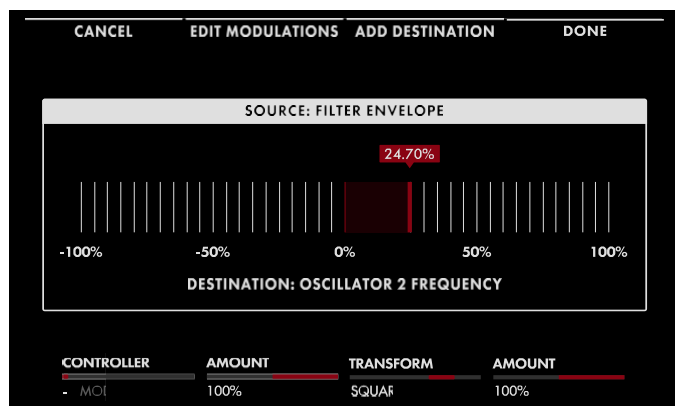
### デスト

DEST (Destination)ボタンは、このエンベロープをソースとして使用してモジュレーションルートを設定するための直感的で簡単なショートカットです。

DEST ボタンを押すと、Center Console Display にModulation Quick Assign 画面が表示されます。タッチまたは調整された次のFront Panel パラメーターがモジュレーション先になります。



この例では、Oscillator 2 FREQUENCY ノブが選択されています。ノブを回すと、2 番目の画面に示すようにモジュレーション量が設定されます。この時点で、画面上部のDONE ソフト・ボタンを押すとモジュレーション・ルーティングが完了します。または、CANCEL ソフト・ボタンを押すと、モジュレーション・ルートが完了せずに、このモジュレーション画面を終了できます。追加のソフト・ノブとソフト・ボタンの機能については、MODULATIONセクションで説明します。

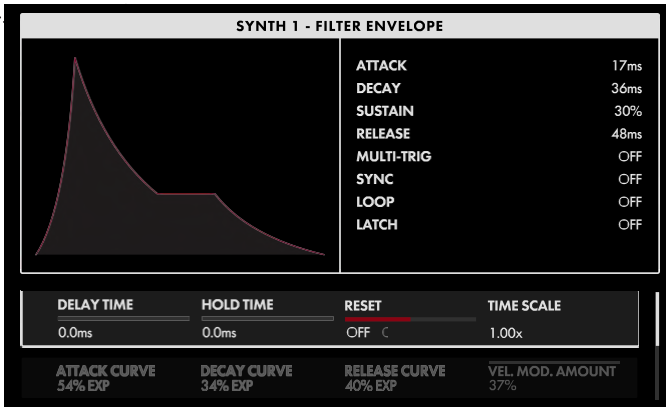


### エンベロープ・モア・ページ

エンベロープの右上隅にある関連する三角形のMORE ボタンを押すと、センターコンソールのインタラクティブ部分を使用してアクセスしたり変更したりできる2 番目のレベルのパラメーターが表示されます。これらの追加パラメータは、画面下部に表示されます。左側のペインには、エンベロープの形状が表示されます。右ペインには、このモジュールのフロントパネルハードウェアパラメータの現在値が表示されます。これらのパネル・コントロールを弱くすると、ここで値が更新されます。

メモ: 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。

エン



## エンベロープ(続き)

画面上のMORE ページのパラメータは、画面下の4つのソフト・ノブを使用して編集します。

### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

### 遅延時間(0.0ms～10.0s)

DECAY KNOB と混同しないように、DELAY TIME パラメーターは、キーを押した後(またはゲートを開いた後)にアタックが開始する時間を指定します。通常、この値は0.0ms になり、エンベロープ・アタックが瞬時に開始します。

### HOLD TIME (0.0ms to 10.0s)

HOLD TIME パラメーターは、ディケイ・ステージが開始される前に、アタック・ステージのピークでエンベロープを一定時間一時停止します。

*ヒント: アンプ・エンベロープのホールド・タイムを約10～100ms に設定すると、クラシックなMinimoog の「エンベロープ・クリッピング」の味をシミュレートして、サウンドに余計なバイトやエッジを与えることができます。*

### リセット(オフ、オン)

このパラメーターは、EG Attack ステージで、Polyphony Module のMONO またはUNISON ボタンが点灯し、EG MULTI TRIG ボタンがオンのときに適用されます。RESET(リセット)機能がオンの場合、新しいノートが再生されるたびにエンベロープが再び始まり、アタック・ステージがゼロにリセットされます。RESET がOff のとき、新しいノートプレイのLegato スタイルは、アタック・ステージのスタート・ポイントとしてエンベロープの現在値を適用します。

### タイムスケール(10%～100%～1000%)

TIME SCALEを変更すると、ディレイ、アタック、ホールド、ディケイ、リリース設定で設定されたタイミング比を維持したまま、より長い、またはより短い持続時間のエンベロープを提供することができます。センター値を100%に設定しても、タイムスケールは変わりません。

*ヒント: ベロシティまたはキーボード・トラッキングをこのパラメーターのモジュレーション・ソースとして使用すると、5つのエンベロープ・タイム・パラメーターすべてでアーティキュレーションを増やすことができます。*

ヒント: 時間値= MIN のエンベロープステージは、Time Scale パラメータの変更の影響を受けません。

## エンベロープ(続き)

### ATTACK CURVE (100% LOG - LINEAR - 100% EXP)

各エンベロープでは、各ステージで特定のタイプのカーブを指定できます。100% LOG の値では、アタックカーブは対数型になります。値がLINEARに達すると、アタックカーブは直線になります。100% EXP の値では、アタックカーブは指数関数的な形状になります。

### デカイカーブ(100% LOG to LINEAR to 100% EXP)

各エンベロープでは、各ステージで特定のタイプのカーブを指定できます。100% LOG の値では、Decay カーブは Logarithmic 形状になります。値がLINEARに達すると、ディケイカーブは直線になります。100% EXP の値では、ディケイ・カーブは指数関数的な形状になります。

### リリース電流(100 % LOG - LINEAR - 100 % EXP)

各エンベロープでは、各ステージで特定のタイプのカーブを指定できます。100% LOG の値では、リリース曲線は対数曲線の形状になります。値がLINEARに達すると、結果として生じるリリース曲線は直線になります。100% EXP の値では、リリース曲線は指数関数的な形状になります。

*ヒント: 指数曲線(100% EXP) は、エンベロープのスピードに影響を与えます。特にリリースタイムに適用する場合は、リリースタイムを上げて補正する必要があります。完全に長いリリースタイム(最大10秒近く)を目指す場合は、タイムスケールを9倍程度に設定する必要があります。*

*注:ディスプレイ左側のエンベロープ・ディスプレイには、上記のアタック、ディケイ、リリース・カーブのアサインが表示されます。*

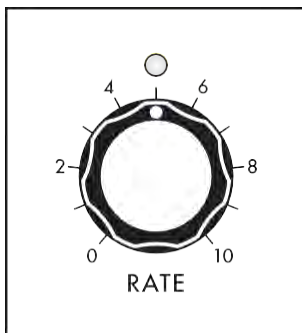
### VEL MOD AMT (-100%~0%~+100%)

キーボードからのベロシティ情報を使用して、ベロシティ・モジュレーション・アmountを指定してエンベロープの振幅をモジュレートできます。このパラメータには、正または負の値を指定できます。このパラメーターの値が100% に近づくと、ベロシティの低いノートでは、エンベロープの出力レベルが低くなります。反対に、このパラメーターの値が-100% に近づくと、ベロシティが大きいノートほど、エンベロープの出力レベルが低くなります。デフォルト値はゼロです。

## 低周波発振器

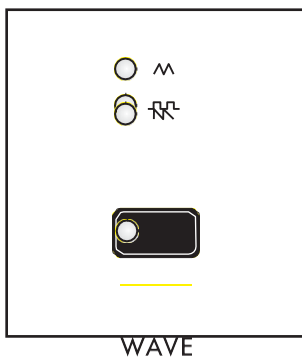
オシレーターがシンセサイザーの主な音源であるのと同じように、低周波オシレーター(LFO) はモジュレーションを追加するための主な音源であることがよくあります。あるシンセサイザー・モジュールが別のモジュール(変調モジュール)の動作に影響を与える場合。名前が示すように、LFO は低周波数の動作範囲を持つオシレーターです。

LFOは、例えば、ビブラートの追加(オシレーターのピッチのモジュレーション)に使用できる、制御された周期的モジュレーションを導入するのに理想的ですが、それをはるかに超えています。Moog One には、4 つの独立したLFO が搭載されており、豊富なモジュレーションコントロールと、クリエイティブなサウンドデザインのための新たな道筋を開くモジュレーションパラメーターが用意されています。さらに、各LFO をマスタークロックの異なるタイミング区分に個別に同期させることで、驚異的な多リズムパフォーマンスを得ることができます。



### RATE (0~10)

RATE ノブでは、LFO のスピードを設定します。低速の値は左に、高速の値は右に設定されます。使用可能な周波数の範囲は、LFO MOREページのRANGEパラメーターで決まります。また、LFO が同期している場合は、RATE ノブを使用してマスタークロックのタイミング分周を選択します。RATE ノブのLED は、現在の設定で点滅しません。



### WAVE (三角波、パルス波、サウトウス、S & H)

WAVE ボタンは、LFO 波形の4 つのカテゴリ(三角波/ 正弦波、パルス、のこぎり波/ ランプ、サンプル& ホールド/ ノイズ)を切り替えます。最終的な波形は、LFO MOREページのVARIATIONパラメーターで決定します。

### TRI / SINE (TRIANGLE to SINE)

このオプションは、三角波と正弦波の両方を提供します。VARIATIONパラメーターの値を変更すると、三角波と正弦波の間の遷移が可能になります。

### パルス

Pulse(パルス)を選択すると、VARIATION(バリエーション)パラメーターの値を変更すると、波形のパルス幅(デューティ・サイクル)が順番に変更されます。

### SAW / RAMP (SAWTOOTH to RAMP)

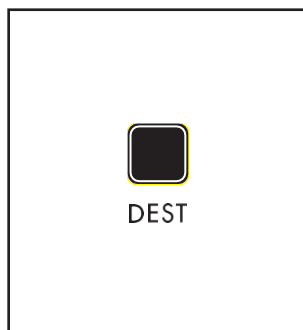
このオプションでは、鋸歯状波とランプ波の両方を使用できます。VARIATIONパラメーターの値を変更すると、のこぎり波とランプ波の間の遷移が可能になります。

### S&H / NOISE (サンプル& ホールド・トゥ・ノイズ)

S&H (Sample & Hold)ウェーブの場合、VARIATIONパラメーターの値を変更すると、S&Hウェーブとノイズの間でトランジションが行われます。

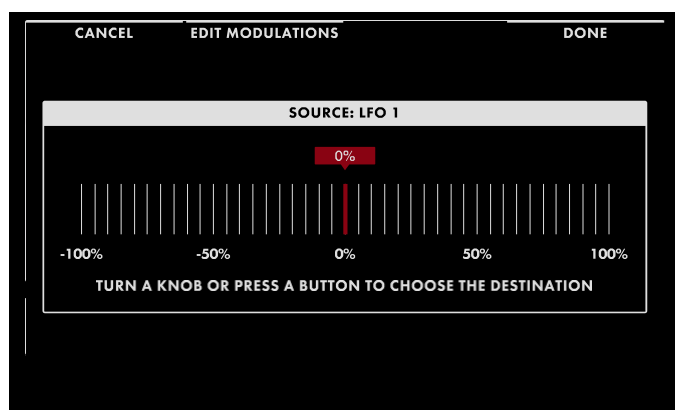


## 低周波発振器(続き)

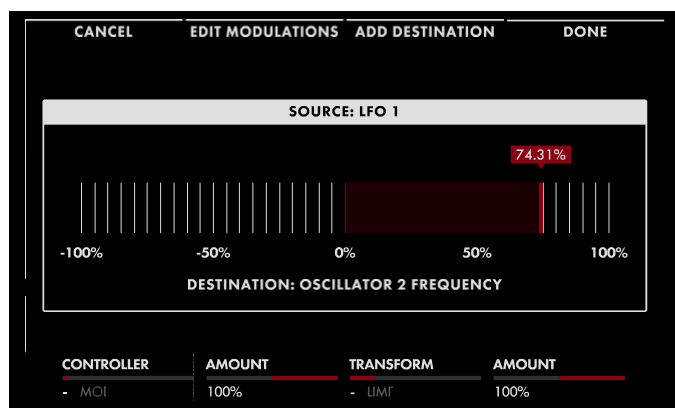


### DEST (デスティネーション)

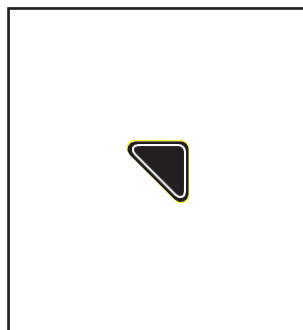
DEST (Destination) ボタンは、LFO をソースとして使用してモジュレーションルートをすばやく簡単に設定することができます。DEST ボタンを押すと、Center Console Display に Modulation Quick Assign 画面が表示されます。



タッチまたは調整された次のFront Panel パラメーターがモジュレーション先になります。この例では、Oscillator 2 FREQUENCY ノブが選択されています。ノブを回すと、2番目の画面に示すようにモジュレーション量が設定されます。



この時点で、画面上部のDONE ソフト・ボタンを押すとモジュレーション・ルーティングが完了します。または、CANCEL ソフト・ボタンを押すと、モジュレーション・ルートが完了せずに、このモジュレーション画面を終了できます。追加のソフト・ノブとソフト・ボタンの機能については、「MODULATION」セクションで説明します。



### LFO MORE PAGE

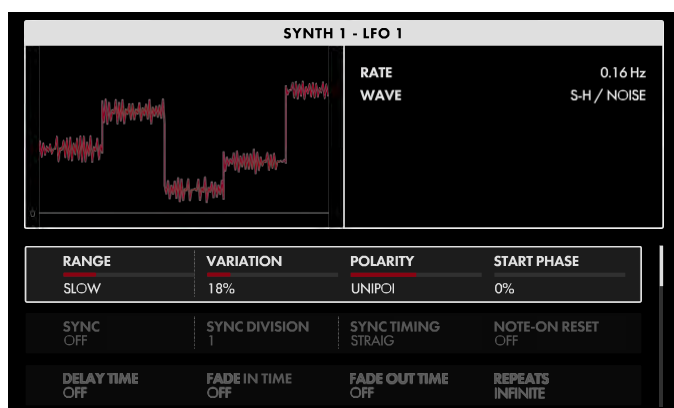
LFO モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、Center Console のインタラクティブ部分を使用してアクセスおよび変更できるパラメーターの2番目のレベルが表示されます。これらの追加パラメータは、画面下部に表示されます。左側のペインには、フロント・パネルのLFO WAVE ボタンと後述のVARIATION パラメーターによって決定されるLFO 波形が表示されます。右ペインには、このモジュールの前面パネルパラメータの現在値が表示されます。これらのフロント・パネル・コントロールを弱めると、ここで値が更新されます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、

## 低周波発振器(続き)

*HOME* 画面が呼び出されます。

## 低周波発振器(続き)



画面上のMORE ページのパラメータは、画面下の4つのソフト・ノブを使用して編集します。

### 値の変更

各パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

### レンジ(スロー、ロー、MEDIUM、ハイ)

各LFOの周波数範囲は0.001Hz～1kHzです。適切な速度でダイヤルすることを容易にするために、範囲は4つのセクションに分割されています。

#### スロー

0.001 Hz ～ 1 Hz

#### LOW

0.01 Hz ～ 10 Hz

#### 媒体

0.1 Hz ～ 100 Hz

#### 高

1.0 Hz ～ 1 kHz

### バリエーション(0%～100%)

フロント・パネルのLFO WAVE ボタンを押すと、一連の可変LFO波形から選択できます。VARIATION パラメーターは、一方(0%)から他方(100%)へのスムーズで連続した遷移を提供します。結果の波形は、各LFO MORE ページの左ペインに表示されます。

### 三角(TRI / SIN)

三角形は、立ち上がり時間と立ち下がり時間が等しく、対称な波形を形成します。VARIATION パラメーターは、Triangle (0%)からSine (100%)への連続遷移を提供します。Sine は、Triangle の尖ったピークと谷を滑らかな曲線で置き換えます。

### パルス

[Pulse] を選択すると、[VARIATION] パラメータでは、パルス幅(デューティサイクル)を0%から100%まで連続的に変更できます。

## 低周波発振器(続き)

ヒント: *VARIATION* パラメーターをパルス波に適用する場合、0% は「常にオフ」で100% は「常にオン」なので、パルス波に設定されているLFO から変化が聞こえない場合は、*VARIATION* パラメーターを中間値に変更してみてください。

## 低周波発振器(続き)

### サウトウス(のこぎり/ RAMP)

のこぎり波とランプ波の関係は、立ち上がり時間と立ち下がり時間の比に基づいています。鋸歯は、即座に上昇し、より遅い下降を有し、ランプ波は、漸進的に上昇し、即座に下降する。のこぎり波(0%)からランプ波(100%)への遷移は、VARIATIONパラメータによって決定されます。

### S&H (S & H / NOISE)

Sample & Hold (サンプル& ホールド) は、ノイズ信号の瞬時サンプル(読み値) を取り込み、次のクロックサイクルまで、別のサンプルが取り込まれるときに、ノイズ信号をホールドします。ノイズLFO は、ホワイトノイズから導かれる連続的に変化するランダム値です。Sample & Hold (0%) からNoise (100%) への遷移は、VARIATION パラメータによって決定されます。

### 極性(UNIPOLAR、バイポーラ)

極性がユニポーラに設定されている場合、波形サイクルの最低点はゼロに等しい値を持つと定義され、上のすべての値は正のドメインになります。極性をバイポーラに設定すると、波の中心線はゼロに等しい値を持つと定義され、中心線より上の値は正のドメインに、この中心線より下の値は負のドメインになります。

### スタートフェーズ(0%~100%)

このパラメータは、LFO サイクルがリセットされるたびに、LFO のサイクルのどの位置で開始するかを決定します。NOTE-ON RESET パラメータがOn に設定されている場合、またはRepeats パラメータの値が整数に設定されている場合、LFO は新しいノートオンイベントごとにリセットされます。LFO SYNC パラメータがオンに設定されている場合、LFO はマスタークロックスタート時にこのスタートフェーズ位置にリセットされます。

### SYNC (ON、OFF)

Sync がOff の場合、LFO は自身の速度とクロックレートで自由に動作します。Sync がオンの場合、LFO とマスタークロックが同期し、マスタークロックがLFO レートを決定します。

*注: ここでSync を選択すると、フロント・パネルのLFO RATE ノブを回すと、マスター・クロックのクオンタイズされたクロック分周(以下を参照)が選択されます。*

### 同期分割(64、32、16、8、4、2、1、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64)

Sync'd の場合、Master Clock はテンポベースとなり、そのMaster Clock のディビジョンを使用してLFO Rate を設定します。Sync Division を変更すると、タイミングが1/4 ノートのビート数で指定されます。

### 同期タイミング(ストレート、点線、トリプレット)

Sync'd の場合、Sync Timing はマスタークロックの更なる変更を提供します。ここで、演奏される各ノートのタイミングは、マスタークロックに対して設定できます。

#### ストレート

各ステップのタイミングは、Sync Division で指定されたタイミングで再生されます。

#### 点灯

各ステップのタイミングは、点線のノートとして再生されるか、Sync Division で指定された値の1.5倍で再生されるように変更されます。

#### トリプレット

各ステップのタイミングは、あたかも3連符、またはSync Division で指定された値の2/3 で演奏されるように変更されます。

### NOTE-ON RESET (オフ、オン)

## 低周波発振器(続き)

このパラメーターをオンに設定すると、LFO は、START PHASE パラメーターで指定された値から始まり、新しいノート・オン・イベントごとに新しいサイクルを開始します。

## 低周波発振器(続き)

### ディレイタイム(OFF、0.1ms~10.0s)

このパラメーターは、LFO 信号が開始されるまでのタイミング遅延(インターバル)を設定します。

### FADE IN TIME (オフ、0.1ms~10.0s)

このパラメーターは、LFO 輝度がゼロから最大レベルまで上昇するのに必要な時間をコントロールします。Delay Time が完了すると、フェードイン時間が開始されます。

### FADE OUT TIME (OFF、0.1ms to 10.0s)

0. このパラメーターは、Delay Time とFade-In ステージが完了した後、LFO 輝度が最大レベルからフェードアウト時間まで下がるのに必要な時間をコントロールします。

### リピート(無限、1 ~32)

このパラメータに整数値を設定すると、ノートオン後にLFO が完了するフルサイクルの正確な数が指定されます。その値に達すると、LFO は次のノートオンコマンドを待ち、最後まで開始します。

*ヒント: DELAY TIME、FADE IN TIME、FADE OUT TIME、REPEATSパラメーターは、自由な手でモジュレーションコントローラーを操作することなく、プリセットのサウンドデザインの一部としてエキサイティングなパフォーマンスモジュレーションを行うために使用できます。たとえば、LFO を2 秒待ってフェードインし、サステイン・ノートに8 回適用される広いビブラートでフェードアウトすることができます。*

### スムージング(0%~100%)

スムージングを選択すると、単極(-6dB/Octave)ローパスフィルタがLFO波形に適用されます。Smoothing(スムージング)値を上げると、Cutoff Frequency(カットオフ周波数)が下がり、LFO 信号の変化が制限されます。スムージングは、LFO レートが遅い場合、およびS&H / Noise およびPulse 波形で最も顕著です。

## VCA およびOUTPUT

VCAモジュールとOUTPUTモジュールは似ているように見えますが、機能はまったく異なります。要するに、VCAモジュールのパネル・コントロールは、LEVELノブとPANノブで構成されています。これらの機能は、パネル・フォーカス・ボタンで選択したアクティブなシンセ(SYNTH 1、SYNTH 2、SYNTH 3)のみに影響します。ステレオのMAIN OUT および/またはSUB OUT ミックス内でアクティブなシンセのレベルとパンを設定します。一方、MASTER OUTモジュールのパネル・コントロールは、Moog One全体のリスニング・レベルを調整するために使用され、プリセットやティンバーのロードの影響を受けません。

両方のモジュールにはMORE ボタンが付いており、2 番目のパラメーターレイヤーが表示され、その違いがより明確になります。

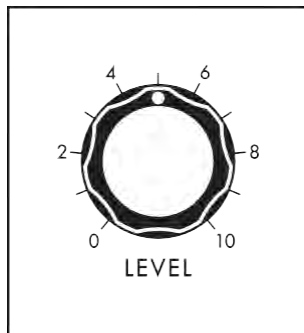
## VCA

VCA は、Voltage Controlled Amplifier の略です。Moog One によって生成されたサウンドを聞くには、適切な出力レベルにするためにアンプ回路を通過する必要があります。このアンプ回路は電圧制御されています。つまり、アンプのパラメーターは変調源を介して制御することができ、アクティブシンセの一部として保存されます。



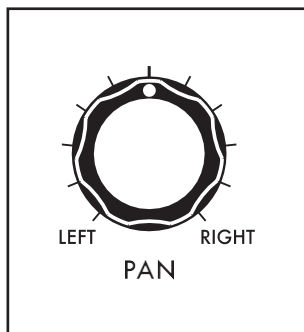


## VCA (続き)



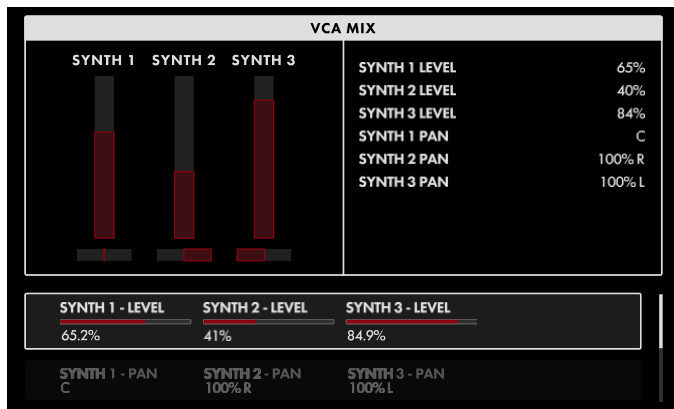
### レベル(0~10)

LEVEL ノブでは、メイン・アウトプットとサブ・アウトプットでアクティブなシンセのボリュームを設定します。



### パン(左から右)

PAN ノブでは、メインとサブのステレオ出力ミックスでアクティブなシンセのステレオパンポジションを設定します。ノブを左に回すとシンセが左にパンし、ノブを右に回すとシンセが右にパンします。センター・ポジションでは、シンセは左右のアウトプット間で均等にパンします。



### VCAの追加ページ

VCAモジュールの右上隅にある三角形のMOREボタンを押すと、VCA MOREページが開きます。

VCA MORE ページでは、3つのシンセのLevelコントロールとPanコントロールを1つのページに配置し、適切なミックスを簡単に設定できます。MAIN OUT LEFT/RIGHT端子、またはSUB OUT LEFT/RIGHT端子を使用しているときに、ステレオ音場でのサウンドの配置を調整します。左側のペインには、各シンセのレベルとパンの設定が表示されます。

右ペインには、このモジュールのフロントパネルハードウェアパラメータの現在値が表示されます。フロント・パネル・コントロールは、アクティブなシンセのみを調整できます。画面下部のパラメーターを使用すると、すべてのシンセをここで調整できます。いずれの場合も、コントロールが編集されると、右ペインに表示された値が更新されます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。

画面上のMORE ページのパラメータは、画面下の4つのソフト・ノブを使用して編集します。

### 値の変更

各パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### A ROW を選択する

右端のソフト・ノブを回して、現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

### シンセ1 - レベル(0% ~100%)

ソフト・ノブを左に回すと、シンセ1 のレベルが下がります。ソフト・ノブを右に回すと、シンセ1 のレベルが上がります。左ペインのレベル・インジケータが移動し、右ペインの対応する値も変更されます。

### シンセ2 - レベル(0% ~100%)

ソフト・ノブを左に回すと、シンセ2 のレベルが下がります。ソフト・ノブを右に回すと、シンセ2のレベルが上がります。左ペインのレベル・インジケータが移動し、右ペインの対応する値も変更されます。

### シンセ3 - レベル(0% ~100%)

ソフト・ノブを左に回すと、シンセ3 のレベルが下がります。ソフト・ノブを右に回すと、シンセ3 のレベルが上がります。左ペインのレベル・インジケータが移動し、右ペインの対応する値も変更されます。

### シンセ1 - パン(100% L ~ C ~ 100% R)

ソフト・ノブを左に回すと、シンセ1のサウンドが左にパンします。ソフト・ノブを右に回すと、シンセ1のサウンドが右にパンします。C (Center) の値は、Synth 1 のサウンドをステレオミックスの中心に配置します。左ペインのパン・インジケータが移動し、右ペインの対応する値も変更されます。

### シンセ2 - パン(100% L ~ C ~ 100% R)

ソフト・ノブを左に回すと、シンセ2のサウンドが左にパンします。ソフト・ノブを右に回すと、シンセ2のサウンドが右にパンします。C(Center)の値は、Synth 2のサウンドをステレオミックスの中央に配置します。左ペインのパン・インジケータが移動し、右ペインの対応する値も変更されます。

### シンセ3 - パン(100% L ~ C ~ 100% R)

ソフト・ノブを左に回すと、シンセ3のサウンドが左にパンします。ソフト・ノブを右に回すと、シンセ3のサウンドが右にパンします。C (Center) の値は、Synth 1 のサウンドをステレオミックスの中心に配置します。左ペインのパン・インジケータが移動し、右ペインの対応する値も変更されます。

### シンセ1 - スプレッド(0% ~100%)

このパラメーターは、シンセ1 で再生されるボイスによって生成されるステレオ・スプレッドの幅を決定します。Synth 1 Pan パラメーターで指定したパンポジションが、ステレオスプレッドの中心になります。値が0% の場合、Spread は適用されず、すべてのボイスはSynth 1 Pan パラメーターで指定されたパンポジションになります。ソフト・ノブを右に回すと、適用されるステレオ・スプレッドの量が増加し、ステレオ・フィールド内の個々のボイスを指定された量までダイナミックにパンします。

### シンセ2 - スプレッド(0% ~100%)

このパラメーターは、シンセ2 で再生されるボイスによって生成されるステレオ・スプレッドの幅を決定します。Synth 2 Pan パラメーターで指定したパンポジションが、ステレオスプレッドの中心になります。値が0% の場合、Spread は適用されず、すべてのボイスはSynth 2 Pan パラメーターで指定されたパンポジションになります。ソフト・ノブを右に回すと、適用されるステレオ・スプレッドの量が増加し、ステレオ・フィールド内の個々のボイスを指定された量までダイナミックにパンします。

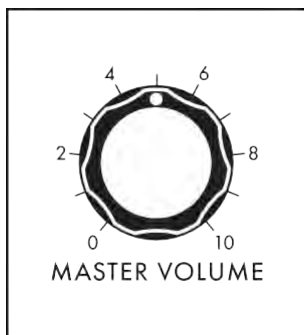
### シンセ3 - スプレッド(0% ~100%)

このパラメーターは、シンセ3 で再生されるボイスによって生成されるステレオ・スプレッドの幅を設定します。Synth 3 Pan パラメーターで指定したパンポジションが、ステレオスプレッドの中心になります。値が0% の場合、Spread は適用されず、すべてのボイスはSynth 3 Pan パラメーターで指定されたパンポジションになります。ソフト・ノブを右に回すと、適用されるステレオ・スプレッドの量が増加し、ステレオ・フィールド内の個々のボイスを指定された量までダイナミックにパンします。



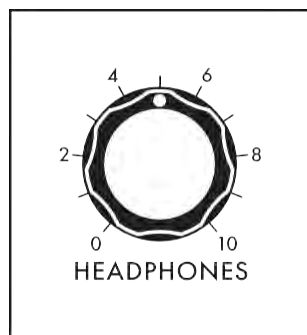
## 出力

Output モジュールには、MASTER VOLUME (MAIN L/R 出力) をコントロールするボリュームノブと、HEADPHONES 出力レベルをコントロールするボリュームノブがあります。各ノブは独立して機能します。MASTER VOLUME を下げ、HEADPHONES レベルを上げると、Moog One の設定やサウンドをキューアップしたり、外部ミキサーの設定や接続を変更することなく独自に試聴することができます。MASTER VOLUME ノブとHEADPHONES ノブは、Moog One 全体でグローバルです。フロント・パネルの他のノブとは異なり、これらのノブは常に真の値を「自分が得たものが見える」ように表示します。



### マスター音量(0~10)

MASTER VOLUME ノブでMoog One のMAIN L/R 出力レベルをコントロールします。値を大きくすると、音量レベルが高くなります。



### ヘッドフォン(0~10)

Moog One には、左ハンドコントローラーパネルの前面にある2つの同じヘッドフォンジャックがあります。HEADPHONES ノブでは、MASTER VOLUME ノブの影響を受けないHEADPHONES 端子の音量を調節します。これにより、MASTER VOLUME ノブを上げるまで聴衆に聴こえることなく、ヘッドフォンを使用したプリセットをステージ上で確認または微調整することができます。

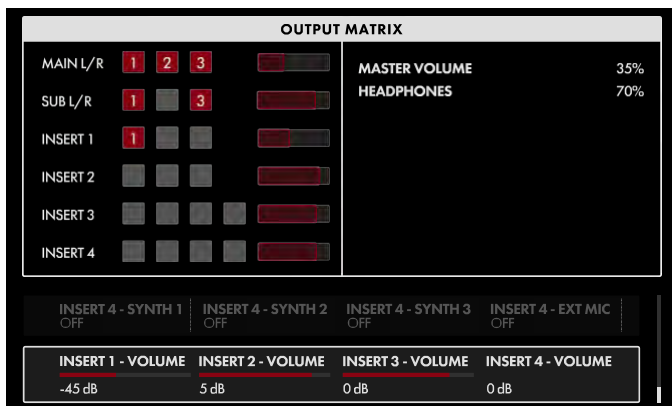
## より多くのページを出力する

OUTPUT モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、Center Console のインタラクティブ部分を使用してアクセスおよび変更できる2番目のレベルのパラメーターが表示されます。これらの追加パラメーターは、画面下部に表示されます。左ペインには、各シンセおよび各EXT. INPUT端子の出力割り当てと、各出力のボリュームレベルが表示されます。右ペインには、このモジュールのフロントパネルハードウェアパラメーターの現在値が表示されます。これらのパネル・コントロールを弱くすると、ここで値が更新されます。

グローバルOUTPUTモジュールのMOREパラメーターは、現在のプリセットの各シンセのルーティングを指定します。インサート・チャンネルのアウトプット・ルーティングは1対1です。つまり、各シンセは一度に1つのインサートにしかアサインできず、各インサートは一度に1つのシンセのみをホストできます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。

## OUTPUT (続き)



画面上のMORE ページのパラメータは、画面下の4つのソフト・ノブを使用して編集します。

### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

### メイン・シンセ1(オフ、オン)

このパラメーターをオンに設定すると、Synth 1 がMAIN L およびMAIN R 出力にルーティングされます。

### メイン・シンセ2(オフ、オン)

このパラメーターをオンに設定すると、Synth 2 がMAIN L およびMAIN R 出力にルーティングされます。

### メイン・シンセ3(オフ、オン)

このパラメーターをオンに設定すると、Synth 3 がMAIN L およびMAIN R 出力にルーティングされます。

### SUB - SYNTH 1(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、背面パネルのSUB L およびSUB R 出力にSynth 1 がルーティングされます。

### SUB - SYNTH 2(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 2 が背面パネルのSUB L およびSUB R 出力にルーティングされます。

### SUB - SYNTH 3(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 3 がリアパネルのSUB L およびSUB R 出力にルーティングされます。

### サブボリューム(-96dB~0dB~+22dB)

SUB L、SUB R 出力の出力音量をMAIN L、MAIN R 出力とは独立して設定します。

### INSERT 1 - SYNTH 1(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 1 がINSERT 1 バスにルーティングされます。

### INSERT 1 - SYNTH 2(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 2 がINSERT 1 バスにルーティングされます。

### INSERT 1 - SYNTH 3(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 3 がINSERT 1 バスにルーティングされます。

## OUTPUT (続き)

### INSERT 2 – SYNTH 1(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 1 がINSERT 2 バスにルーティングされます。

### INSERT 2 – SYNTH 2(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 2 がINSERT 2 バスにルーティングされます。

### INSERT 2 – SYNTH 3(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 3 がINSERT 2 バスにルーティングされます。

### INSERT 3 – SYNTH 1(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 1 がINSERT 3 バスにルーティングされます。

### INSERT 3 – SYNTH 2(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 2 がINSERT 3 バスにルーティングされます。

### INSERT 3 – SYNTH 3(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 3 がINSERT 3 バスにルーティングされます。

### INSERT 3 – EXT 1/4(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、EXT INPUT 1/4"ジャックに到着したオーディオ信号がINSERT 3バスにルーティングされます。

### INSERT 4 – SYNTH 1(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 1 がINSERT 4 バスにルーティングされます。

### INSERT 4 – SYNTH 2(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 2 がINSERT 4 バスにルーティングされます。

### INSERT 4 – SYNTH 3(オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、Synth 3 がINSERT 4 バスにルーティングされます。

### INSERT 4 – EXT XLR (オフ、オン)

このパラメータをオンに設定すると、EXT INPUT XLRジャックに到着したオーディオ信号がINSERT 4バスにルーティングされます。

### INSERT 1 – 音量(-96dB~0dB~+22dB)

INSERT 1 Output の音量を個別に設定します。

### INSERT 2 – 音量(-96dB~0dB~+22dB)

INSERT 2 Output の音量を個別に設定します。

### INSERT 3 – 音量(-96dB~0dB~+22dB)

INSERT 3 Output の音量を個別に設定できます。

### INSERT 4 – 音量(-96dB~0dB~+22dB)

INSERT 4 Output の音量を個別に設定できます。

## OUTPUT (続き)

### インサートの理解

インサートは、出力と入力の両方を同時に機能させることができるという点でユニークです。アウトプットとして、各シンセは、レコーディングやモニタリングのために、またはステレオコーラスユニットなどの外部エフェクトプロセッサに独立してアクセスするために、それぞれ専用のアウトプットを持つことができます。また、インサートは、そのような外部プロセッサからの入力バスまたはリターンを提供します。外部プロセッサからのモノラル出力は、1/4" TRS からデュアル1/4" TS インサートケーブルを使用して、送信したのと同じインサートジャックに戻されます。モノラル入力とステレオ出力の外部プロセッサの場合、Moog One は隣接するインサートペアを使用してリターン信号を受信できます。奇数番号のインサート(1、3) はリターン信号をMAIN L バスにマージし、偶数番号のインサート(2、4) はリターン信号をMAIN R バスにマージします。このようにして、外部プロセッサに送られるモノラル信号は、隣接するインサート・ポイント(1 と2、または3 と4)のペアを使用して、ステレオで戻ることができます。そのため、INSERT 1 とINSERT 2 を使用して、INSERT 1 経由のモノラル信号をステレオで返信することができます。さらに、これらの隣接するペアは正規化されているため、INSERT 2 に何も接続されていない場合、INSERT 1 に到達するモノラルリターン信号はMAIN L バスとMAIN R バスの両方に適用されます。同じシナリオがINSERT 3 とINSERT 4 にも適用されます。

技術的には、4 つのインサートはそれぞれ、センドとリターンの両方として配線された1/4" TRS ジャックに依存しています。

このチップ/リング/スリーブジャックのチップはセンドとして配線され、信号はチップ/リング/スリーブジャックのリング接続を介してMoog One に返されます。ほとんどの場合、この機能を実現するために、インサートジャックはY-Configuration インサートケーブル(1/4" TRS ~デュアル1/4" TS)と一緒に使用されます。

**メモ:** オンボード・シンセ・エフェクトは、オンボード・シンセ・エフェクトの信号がインサート・ジャックの出力(チップ)に到達する前に各シンセに適用されます。

**ヒント:** INSERT端子を個別の出力としてのみ使用する場合は、1/4インチTSケーブルを使用し、OUTPUT MOREページで適切なルーティングを指定します。



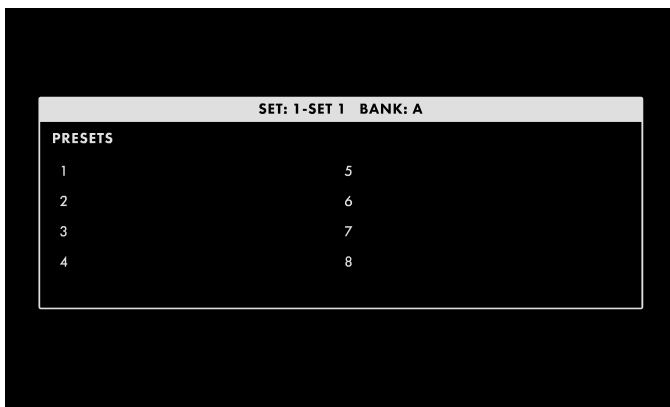
## 性能設定

選択したパフォーマンス・セットでは、フロント・パネルのボタン(または2 つ)を押すだけで最大64 のプリセットを使用できます。

これはライブパフォーマンスのための必須事項であり、セッションでサウンドを編成するのにも同様に役立ちます。Moog One には事実上無制限の数のパフォーマンス・セットが含まれていますが、いつでもアクティブにできるパフォーマンス・セットは1 つだけです。アクティブなパフォーマンス・セットからプリセットを選択するには、フロント・パネルの8 つのバンク・ボタン(A ~H)と8 つのプリセット・ボタン(1 ~8)のいずれかを押します。選択した両方のボタンが点灯し、アクティブなプリセットが表示されます。現在のバンク内からプリセットを選択する場合は、該当するPRESET ボタンを押してください。



**ヒント:** SHOW BANK PREVIEW オプション(SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS)があります。この機能がオンの場合、BANK ボタンを押すと、そのバンクに割り当てられているすべてのプリセットが表示される画面が表示されます。



**メモ:** パフォーマンス・セットにはプリセットが保存されていません。パフォーマンス・セットは、メモリーから特定のプリセットを呼び出すようにMoog One に指示する「ポインタ」を保存します。

**ヒント:** アクティブなBANK (A~H)ボタンとPRESET (1~8)ボタンが最大輝度で点灯します。選択されていないPRESET ボタンはよりソフトに点灯します。PRESET ボタンが暗く(消灯)表示されている場合は、その位置にプリセットが割り当てられていません。

パフォーマンスセットは番号ごとに保存されます。これにより、パフォーマンス・セットをブラウズする際に一貫した順序が得られます。また、リモートMIDIプログラムとバンクの選択も容易になります。また、各パフォーマンス・セットに名前を付けたり、テキスト・ノートを追加したりすることもできます。これらのノートには、「Trio Project のリストを設定する」や「アルバムオーバーダビングセッションのサウンドを呼び出す」などのクイックリマインダーを使用できます。任意のプリセットを任意のパフォーマンス・セットに割り当てることができ、同じプリセットを複数のパフォーマンス・セットに表示することができます。

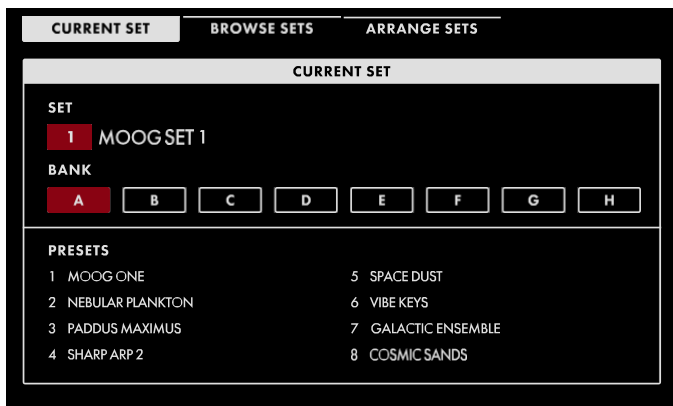
### 現在のプリセットをパフォーマンスセットに割り当てる

Performance Set BANK ボタンとPRESET ボタンを使って、現在のプリセットをアクティブなPerformance Set にアサインすることもできます。最初に、点灯していない場合は、目的のBANK ボタン(A - H)を押します。次に、PRESET ボタン(1 ~8) を約1 秒間押し続けて、現在のプリセットをパフォーマンスセットの場所に割り当てます。PRESET ボタンが速く点滅します。

## パフォーマンス設定(続き)

### パフォーマンス(PERFORMANCE)ページ数を増やす

PERFORMANCE SET モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、CURRENT SET ページが開きます。追加のBROWSE SETS ページとARRANGE SETS ページは、画面上のソフトボタンを使用して選択できます。Arrange Sets では、EDIT ソフト・ボタンを使用して、現在/選択されているセットの名前とノートを編集できます。

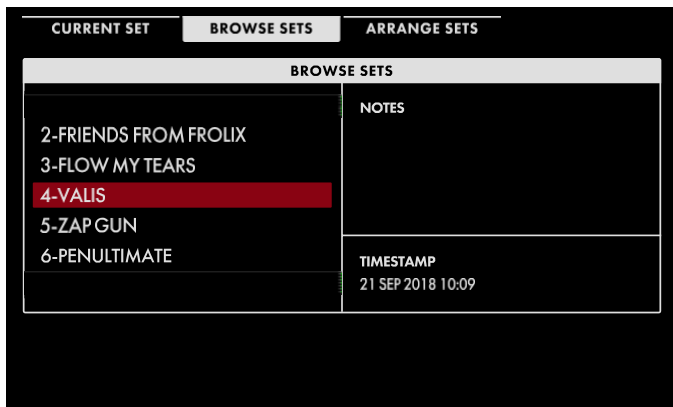


### 現在の設定

CURRENT SET ページには、SET 見出しの下にアクティブなパフォーマンスセットの名前と番号が表示され、BANK 見出しにはどのバンクが選択されているかが表示され、そのバンクのすべてのプリセットの名前が PRESETS 見出しの下に表示されます。現在のプリセットがハイライトされます。マスターエンコーダーを回すと、次(右)または前(左)のプリセットが選択されます。

[SHIFT]ボタンを押しながらマスター・エンコーダーを回すと、ハイライトされているプリセットを現在のバンク内の新しい位置に移動できます。ハイライトされたプリセットが新しい位置に移動したら、SHIFT ボタンを離します。そのバンクの他のプリセットはすべて、それに応じて番号が付け直されます。

**メモ:** MORE ボタンを押す前に現在のパフォーマンスセットにアサインされていないプリセットがアクティブであった場合、現在のパフォーマンスセットのバンクA が選択されますが、プリセットはハイライトされません。初めてマスターエンコーダーを回すと、アクティブなパフォーマンスセットのプリセット1が選択されます。その後、マスターエンコーダーはプリセットを正常にロードします。



### BROWSEセット

BROWSE SETS ソフトボタンを使って、この画面を開きます。左ペインには、すべてのパフォーマンスセットのリストが表示されます。

右上のペインには、追加された説明ノートまたはパフォーマンスノートが表示され、右下のペインには、パフォーマンスセットが最後に変更または作成されたときを示すタイムスタンプデータが表示されます。現在のパフォーマンスセットが強調表示されます。

### BROWSER で設定したパフォーマンスを読み込む

BROWSE SETS 画面が開いている間、マスターエンコーダーを回して別のパフォーマンスセットを選択してハイライトします。ここで選択したパフォーマンスセットが自動的にロードされ、アクティ

ブなパフォーマンスセットになります。

**メモ:** 新しいパフォーマンス・セットが選択されている場合でも、この新しいパフォーマンス・セットからプリセットが選択されるまで、アクティブなプリセットは変更されません。

## パフォーマンス設定(続き)



### アレンジセット

ARRANGE SETS ソフト・ボタンを使用して、この画面を開きます。パフォーマンス・セットの追加、削除、再配置ができます。

左ペインには、すべてのパフォーマンスセットのリストが表示されます。現在のパフォーマンスセットが強調表示され、右ペインの Selected Set として表示されます。

### パフォーマンス・セットの移動

[SHIFT] を押しながらマスターエンコーダーを回すと、強調表示されたパフォーマンスセットをリスト内の新しい位置に移動できます。ハイライトされたパフォーマンス・セットが新しい位置に移動したら、SHIFT ボタンを離します。

### パフォーマンス・セットをコピーする

マスターエンコーダーを押して、ハイライトされたパフォーマンスセットのコピーを作成します。マスター・エンコーダーを回してパフォーマンス・セットのリストをスクロールし、マスター・エンコーダーのを押しコピーしたパフォーマンス・セットをその場所に配置します。コピーされたパフォーマンス・セットは、既存のパフォーマンス・セットの間に置かれます。データは上書きされません。

### パフォーマンス・セットを削除する

パフォーマンス・セットがハイライト表示されたら、フロント・パネルのDELETE ボタンを押すと、パフォーマンス・セットが削除されます。他のパフォーマンス・セットは、ギャップを埋めるように移動します。

### パフォーマンスセットを追加する

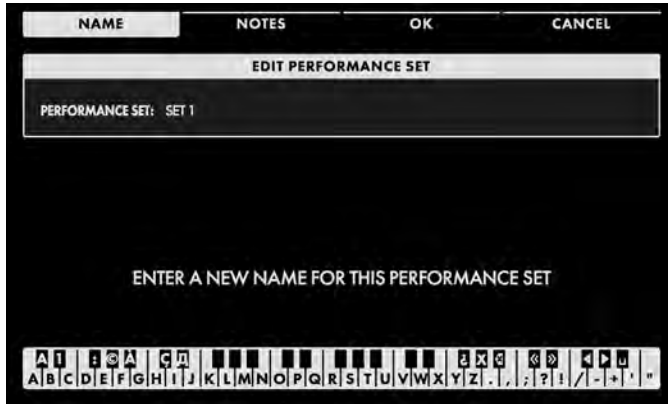
マスターエンコーダーを使用して、++ インジケータが表示されるまで、パフォーマンスセットリストの一番下までスクロールします。このインジケータをハイライトすると、画面上のEDIT Soft Button がADD NEW に変わります。ADD NEW ソフト・ボタンを押すと、新しい空のパフォーマンス・セットの名前を入力できます。最後に、OK ソフト・ボタンを押してプロセスを完了し、空のパフォーマンス・セットを作成します。

### パフォーマンス・セットの編集

画面の右端のソフト・ボタンに「EDIT」(または「ADD NEW」)と表示されます。このボタンを押すと、編集ウィンドウが開き、現在選択されているセットの名前またはノートを編集できます。編集が終了したら、OK ソフトボタンを押して変更を保存するか、CANCEL ソフトボタンを押して変更を保存せずに終了します。



## テキストの入力



Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。白鍵(当然)は文字を入力します。特定の黒鍵(事故)には特定の機能があります。

- C#1 ~D#2 キーで文字セットを選択します。
- F#4 キーを押すと、現在の名前が削除され、新しい名前がランダムに生成されます。
- キーG#4を押すと、画面内のすべての文字が消去されます。
- キーA#4 を押すと、カーソルの左にある文字が削除されます。
- キーC#5 とD#5 は、それぞれ、カーソルの直前の文字を現在の文字セットの前または次の記号に変更し、例えば1回のキー押しでMをLまたはNに変更します。
- F#5、G#5を押すと、カーソルが左右に移動します。
- キーA#5 はスペースを追加します。

**メモ:** 上記のノート番号は、オンスクリーン・キーボードに関するもので、キーの実際のMIDIノート番号などを反映するものではありません。

**ヒント:** Moog One に接続した標準USB キーボードを使用して、テキストを直接入力することもできます。USB ホストポート。

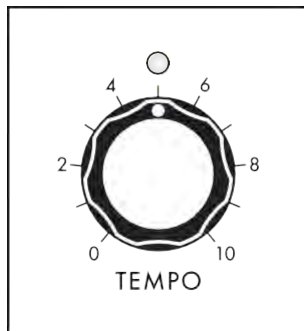
## マスタークロック

マスター・クロックは、Moog One全体の基本テンポを提供し、BPM (Beats Per Minute)で測定されます。Master Clock は、MIDI やUSB 経由でMoog One モジュールや外部デバイス間で共有できる信頼性の高いテンポを提供します。多くのMoog One パラメーターの値は、アルペジエーターのスピード、シーケンサーのテンポ、LFO レート、エンベロープタイム、エフェクトタイムなど、時間の単位で設定されます。これらのパラメーターは、個別に設定し、時間の絶対値として表すことも、Moog One Master Clock に同期させ、現在のBPMのタイミング区分として指定することもできます。デフォルトでは、シーケンサーとアルペジエーターはマスタークロックに同期していますが、LFO とEG は同期していません。外部クロックソース(MIDI、USB、CVなど)を選択すると、マスタークロックが無効になります。

**ヒント:** Sync を使用する利点の1つは、マスター・クロック・レートだけを変更することで、すべての同期パラメーターも変更され、マスター・クロックと一貫して動作することです。

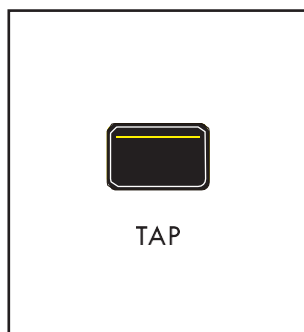
**注:**現在のテンポは、HOME 画面に常に表示されます。

## マスタクロック(続き)



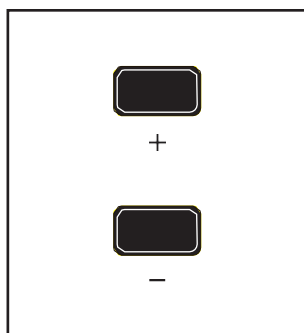
### TEMPO (0~10)

マスタクロックのテンポを設定します。TEMPO ノブを左に回すとマスタクロックがスローダウンし、TEMPO ノブを右に回すとマスタクロックがスピードアップします。使用可能な範囲は10 BPM~280 BPM の間です。TEMPO ノブの上にあるLED がビートごとに点滅し、テンポを視覚的に示します。



### TAP

TAP ボタンを押すと、テンポ値を数字ではなく、フィーリング単位で設定できます。TAP ボタンを希望のレートで数回タップしてテンポを設定します。タップするタイミングでテンポが設定されます。一定のレートでより多くのタップを行うと、より正確なテンポ設定が得られます。



### NUDGE (+と-)

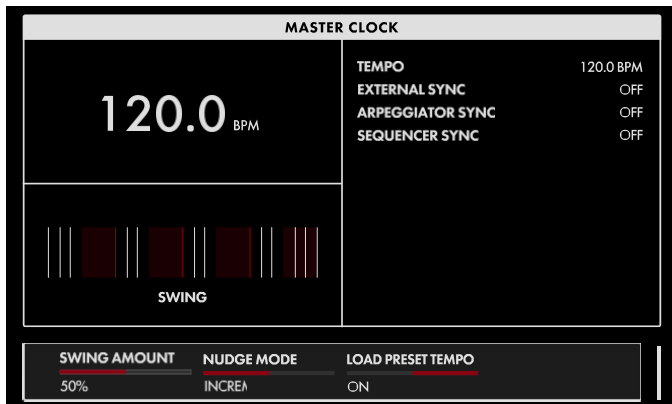
テンポ設定の微調整をリアルタイムで行います。これらの機能と動作は、Master Clock MORE ページにあるコマンドを使用して設定します。

## MASTER CLOCK MORE PAGE

マスタ・クロック・モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、センター・コンソールのインタラクティブ部分を使用してアクセスしたり変更したりできる2 番目のレベルのパラメーターが開きます。現在のテンポは画面中央に表示され、マスタエンコーダーを回して変更できます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。

## マスタークロックリモートページ(続き)



画面上のMOREページのパラメータは、画面下のソフトロータリエンコーダを使用して編集されます。

### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### スイングアmount(0%~50%~100%)

スウィングは、オンビートとオフビートのタイミング関係を変更します。オンビートは常に厳密にクロックに合わせられています。スウィングを追加すると、オフビートが後でタッチして少し短くなるか、少し早くタッチして長くホールドすることができます。この方法で、スウィングビート、シャッフル、その他のリズムバリエーションを作成できます。スウィングは、オン・ビートとオフ・ビートの合計時間に対する、オン・ビートが占める時間のパーセンテージで表されます。

テンポ値の下には、スウィングのかかり具合を示す棒グラフが表示されます。この棒グラフでは、それぞれの白いボックスがオンビートを表し、それぞれのグレーのボックスが相補的なオフビートを表しています。ソフト・ノブを回してスウィングの量を変更すると、これら2つのボックス間の関係が変化し、スウィングが適用されていることを示します。中央の位置(50%)では、ビートにスウィングはかかりません。

### NUDGE MODE (インクリメント、ベンド)

このパラメーターは、フロント・パネルの+と-ボタンの動作を決定します。

#### 増分

+ボタンを押すたびにマスタークロックのテンポが1 BPMずつ上がり、-ボタンを押すたびにマスタークロックのテンポが1 BPMずつ下がります。

センターコンソールのSHIFTボタンを押しながら、+ボタンを押すたびにマスタークロックのテンポが0.1 BPMずつ上がり、-ボタンを押すたびに0.1 BPMずつ下がります。

#### 曲げ

このモードでは、+ボタンを押し続けると、ボタンを離すまでマスタークロックのテンポが一時的に2 BPM ずつ上がります。-ボタンを押し続けると、ボタンから指を離すまで、マスタークロックのテンポが一時的に2 BPM 下がります。センターコンソールのSHIFT ボタンを押したまま+ボタンを押すと、ボタンを放すまでマスタークロックのテンポが一時的に1 BPM ずつ上がります。-ボタンを押し続けると、ボタンから指を離すまで、マスタークロックのテンポが一時的に1 BPM 下がります。どちらかのボタンから指を離すと、元のテンポに戻ります。DJの世界から借りられているこの技術は、ビートマッチングをオンザフライで行うのに非常に適しています。

### ロードプリセットテンポ(ON、OFF)

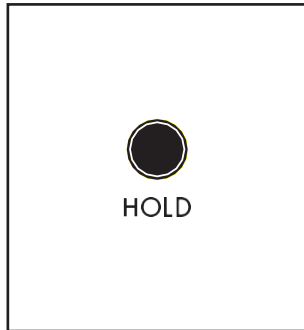
このパラメーターがオンに設定されている場合、プリセットをロードすると、プリセットと共に保存されたテンポもロードされます。このようにして、プリセットを呼び出すと、演奏のために正しく保存されたテンポが自動的に



に呼び出されます。このパラメーターがオフのときは、現在のテンポが使用されます。

## ボイスの割り当て(HOLD/CHORD/POLYPHONY)

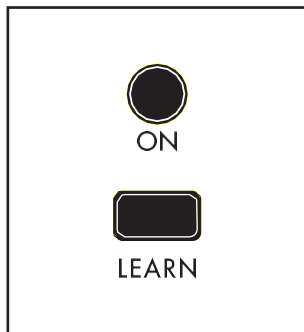
Moog One では、使用可能なボイスを最大限に活用するために、いくつかの洗練された要素を使用します。フロント・パネルの1つのエリアにグループ化されたこれらの機能には、HOLD ボタン、CHORD 機能、POLYPHONY モジュールがあります。



### ホールド

ホールド・ボタンはサスティン・ペダルと同じ動作をしますが、いくつかの重要な違いがあります。ホールドボタンをオン(点灯)にすると、ボタンを押したときにホールドされていた音が鳴り続けます。新しいノートがレガート・スタイルで追加された場合(他のノートがホールドされている間に演奏された場合)、これらの新しいノートは、ホールドされているノートの現在のスタックに追加されます。新しいノートがレガート以外の方法で追加された場合、すべてのノートがリリースされてから新しいノートが再生されると、前のノートは鳴り止まり、これらのノンレガートノートが置き換わります。HOLD ボタンは、アルペジエーターのラッチとしても機能します。

**メモ:** HOLD ボタンとサスティン・ペダルは、次のように操作できます。ホールド・ボタンがオンの状態で、サスティン・ペダルをホールド(オン)している場合、レガート以外のノートを演奏しても、ホールドしたノートは消去されず、サスティン・ノートに追加されます。



### コード

CHORD(コード・メモリー)機能を使用すると、1つのキーに複数のノートを積み重ねることができます。順番に、各キーは、同じ間隔でピッチングされたノートのスタックを再生します。CHORD 機能がメジャートライアドに設定されている場合、各キーはメジャートライアドを演奏します。ルートはキー自体のピッチです。ノートの選択はユーザーに完全に依存しますが、一般的なコードである必要はありません。

**ヒント:** CHORD(コード)機能は、非常に力を入れずに大音量のサウンドを提供しますが、ポリフォニーを素早くかみ上げることができます。Moog One 3 オシレーター・アーキテクチャーでは、オシレーターのチューニングを設定して、1つのボイスのみを使用しながら各キーのメジャー・トライアドを演奏することもできます。

とはいえ、CHORD 機能が進む方向にある状況はたくさんあります。

Moog One アーキテクチャーでは、CHORD 機能はノート値が最後に表示されるモジュールです。優先順位は、[キーボードまたはMIDI経由で再生されたノート]から[アルペジエーターによって生成されたノート]まで、[コードメモリーで保存されたインターバル値]までです。つまり、アルペジエーター(またはシーケンサー)によって生成されたすべてのノートは、CHORD 機能に送られ、アルペジエートまたはシーケンスされたすべてのノートがコードとして再生されます。これにより、コード機能がさらにパワフルになります。

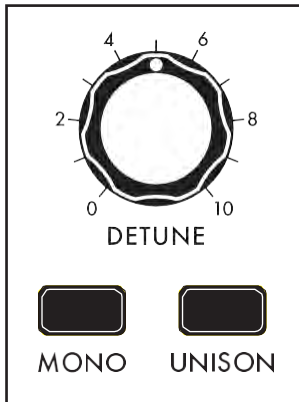
### コード機能を使う

LEARN ボタンを押してコードラーン機能をオンにします(LEARN ボタンが点灯します)。コードを指定するには、任意のノートシリーズを演奏します。演奏した最初のノートはコードラーン機能をクリアし、ルートノートも設定します。コードへのノートの追加が終わったら、LEARN ボタンをもう一度押して(ボタンが消灯)、コードラーン機能をオフにします。CHORD ボタンをオンにすると、各ノートはそのコードのトランスポーズされたバージョンを再生します。Moog One Global 設定の1つは、サイレントラーニングオプションです。このオプションは、コードラーニング機能がオンのときにアクティブなシンセをミュートし、聴衆がこれを聞くことなくライブ会場にコードを入力することができます。フリップサイドは、演奏者にも聞こえないということです。LEARNボタンで作成したコードとCHORDボタンの状態(オン/オフ)は、シンセごとに保存されます。

ヒント: コードを入力すると、*Moog One* は、入力した最初のノートをルートノートとして認識します。このようにして、インバージョンを使用してコードを入力することができ、正しくトランスポートされたままになります。

## ポリフォニー

Moog One が複数の鍵盤を同時に演奏し、すべての鍵盤を鳴らすことができるのは、多声です。Moog One を含むすべてのポリフォニック・シンセサイザーには、有限数のボイスがあります。このモジュールは、ボイスを効果的に割り当てることによって、パフォーマンスを最大化する方法を制御します。しかし、それはポリフォニーだけではない。モノフォニック、つまりシングル・ノート・アワー・タイム・シンセサイザーの演奏には、スタイルがすべて備わっており、ここで見つけたパラメーターで演奏を最大限に活用することができます。



### モノラル(ON/LIT、OFF/UNLIT)

このボタンはトグルとして機能し、アクティブなシンセをモノフォニックモード(点灯)とポリフォニックモード(消灯)の間で切り替えます。各モードには、動作、音声割り当てなどを定義するための追加パラメータがあります。

### UNISON (ON/LIT、OFF/UNLIT)

UNISONボタンが点灯しているときは、再生可能なすべてのボイスが可能な限り再生されます。ボイスの総数を再生中のキー数で割り、それに応じてスタックします。これらのスタックされたアナログ・ボイスは、フルネスとデプスを加えることができます。たとえば、現在のシンセが8つのボイスのPOLY COUNT (MORE ページパラメーター) に設定されている場合、1つのノートを再生すると、8つのスタックされたボイスが鳴ります。2つ目のノートを追加すると、新しいノートのユニゾン・スタックに4つのボイスが再割り当てされ、4つのボイスはすでに保持されているノートのユニゾン・スタックで再生され続けます。

**メモ:** Polyphony MORE ページのUNISON COUNT パラメーターを使用して、1音符あたりの積み重ねられているボイス数を制限し、指定します。

### DETUNE (0~10)

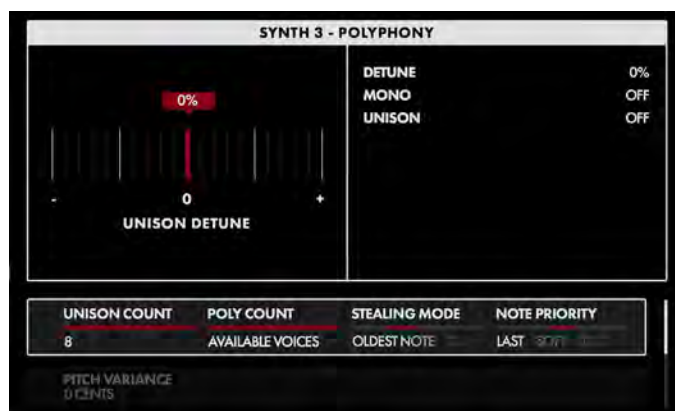
UNISONボタンがオン/点灯しているとき、このノブを右に回すと、積み重ねられたユニゾン・ボイスに、より高いレベルのデチューニングが適用されます。使用可能なボイスは、元のピッチの両側で対称的にデチューンされ、積み重ねられたボイスのトーン中心として保持されます。すべてのボイスが同じ量だけデチューンされるわけではなく、エフェクトのフルネスを高めま。このノブは、オリジナルピッチからの最大派生値を設定します。

**注:** 前面パネルには、0~10の値の範囲が表示されます。Polyphony MORE ページを開くと、Center Console ディスプレイの左ペインにグラフィックイメージが表示され、この値が0%から100%に変更されます。

## POLYPHONY MOREページ

POLYPHONY モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、Center Console のインタラクティブ部分を使用してアクセスおよび変更できるパラメーターの2 番目のレベルが表示されます。左側のペインには、フロント・パネルのDETUNE ノブでDetune Amount(デチューン・ア Amount)の幅が表示されます。右ペインには、このモジュールの前面パネルパラメータの現在値が表示されます。これらのパネル・コントロールを弱くすると、ここで値が更新されます。追加のMOREパラメーターが画面下部に表示されます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



これらのオンスクリーン・パラメーターには、マスター・エンコーダーと画面下の4つのソフト・ノブを使ってアクセスします。

### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。他のケースでは、値または設定のリストから選択することができます。また、他のケースでは、ソフト・ノブが絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### A ROW を選択する

マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

### UNISON COUNT (最小値= 2、最大値= POLY COUNT VALUE)

ここに割り当てられるボイスの数によって、ユニゾン・エフェクトの深さと太さが決まります。ボイスの最小数は2で、最大限度はPOLY COUNT パラメーターで設定されたボイス数です(下記参照)。フロント・パネルでMONOモードが選択されている場合、ここで指定したすべてのボイスは、その1つのノートにユニゾンでスタックされます。ただし、MONO モードがOff に設定されている場合、Moog One はPOLY モードでユニゾン・ボイス・スタッキングを割り当て続けます。16 ボイスのMoog One では、UNISON COUNT を4 に設定することができ、4 ボイスのUnison スタックで最大4 つのノートを再生することができます。逆に、UNISON COUNT とPOLY COUNT の両方が16 に設定されている場合、最初に再生されるノートには16 個のボイスが割り当てられます。2 番目のノートが追加されると、それぞれに8 個のボイスが割り当てられます。

### POLY COUNT (最小= 2、最大= 使用可能なHARDWARE ボイス)

POLY モード(MONO ボタンがオフ)のときに、アクティブなシンセに割り当てられるボイスの最大数を設定します。

複数のシンセを同時に再生できるプリセット(レイヤー、スプリットなど)を使用している場合、POLY COUNT を制限すると、シンセ間でボイスを効率的に共有し、割り当てる方法を改善できます。

## POLYPHONY MOREページ(続き)

### VOICE スチールモード(NO STEALING、最も古いNOTE、最も静かなNOTE、最新のNOTE)

このパラメーターは、アクティブなシンセがポリフォニー・リミットに達したときにボイスを犠牲にし、再割り当てする方法を指定します。

#### 蒸らし禁止

これは、事実上、このパラメータのオフ位置です。ボイスが使用可能になるまで、新しいノートは再生されません。

#### 最古の注記

ここでは、一番長い音程が、新しい音程を弾いたときに盗まれた最初の音程となります。

このモードは、素早く複雑なパッセージを演奏するのに適していますが、一連の変化の下でルート(またはペダルポイント)ノートを使用するサスティン・コードを演奏するときは、予期せぬ落下を招くことがありますので、注意してください。

#### 静音注記

これが「最も弱いリンク」モードです。ここでは、サウンド全体で最も小さな(したがって最も静かな)寄与をしているボイスがドロップされ、新しいノートが再生されるようになります。

#### 最新注記

最新のノートをドロップすることは直感に反するよう見えるかもしれませんが、このモードは、次のノートに同じボイスを連続的に再割り当てすることで(ポリフォニーリミットに達したとき)、モノシンセスタイルのフィギュアとソロをポリフォニックベースで作成するためのパワフルなモードです。

### モノフォニックノート優先(ロー、ハイ、ラスト)

これは、モノフォニック・ボイス・スティーリングと同等のモノフォニック・モードです。MONOPHONIC NOTE PRIORITY(モノフォニック・ノート優先)は、MONOモードで演奏中に複数のノートを押すと、どのノートが鳴るかを決定します。MONOPHONIC NOTE PRIORITYパラメーターを設定すると、より予測しやすい演奏に加えて、トリル演奏やその他のキーボードエフェクトの作成にも役立ちます。

#### LOW

MONOモード中に2つ以上の鍵盤を押し続けると、一番下の鍵盤だけが鳴ります。

#### 高

MONOモード中に2つ以上の鍵盤を押し続けると、一番高い鍵盤だけが鳴ります。

#### 最後

MONOモード中に2つ以上の鍵盤を押し続けると、直前に弾いた鍵盤(または最後に弾いた鍵盤)だけが鳴ります。

### ピッチバリエーション(0 CENTS~50 CENTS)

初期のアナログ・コンポーネントの不正確さとドリフトをエミュレートするために、このパラメーターは、この値によって設定された制限内で、演奏される各新規ノートのピッチにランダムなバリエーション量を追加します。これにより、よりリッチでクラシックなアナログサウンドを作ることができます。このソフトノブを右に回すと、PITCH VARIANCE レンジが広がります。

## 変調

基本的には、変調は、あるモジュールからの制御信号が別のモジュール内のパラメータの値に影響を及ぼすことを可能にする。変調パスには、ソースとデスティネーションの両方が必要です。真にモジュラーな世界では、各モジュレーションパスは、モジュレーションソースからデスティネーションへの別々のパッチコードを接続することで作成されます。モジュレーションパスは、多くの場合、値を反転させたり、コントローラーを追加したり、複数の(Mult.)ジャックを使用して信号を複数のデスティネーションに送ったりする際に、その方向に沿って左右にずれることがあります。サイクリック

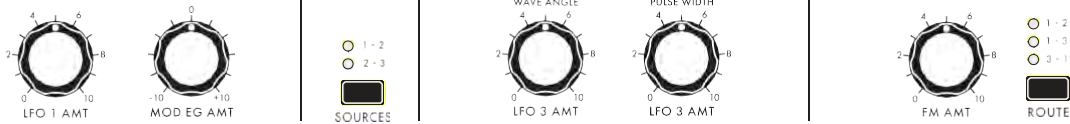
モジュレーション・ソース(LFOなど)は、ビブラートやトレモロを加えるための優れたコントロール信号を生成します。エンベロープは、時間の経過とともにサウンドを形作るために発展する複数セグメントのコントロール信号を提供することができます。これがモジュラー合成のクラックスです。Moog One では、無数のモジュレーション・パスを作成、カタログ化、保存、維持することができ、最終的なサウンドの精度、深さ、アニメーションを大幅に向上させることができます。

Moog One では、モジュレーションのアドレッシングにハードワイヤード、クイックアサイン、非並列モジュレーションマトリックスの3つの基本的な方法を採用しています。

### ハードワイヤードモジュレーション

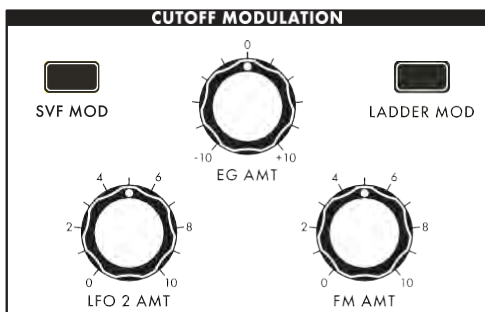
モジュレーション・パスの中には、シンセシスとサウンド・デザインの世界で共通で確立されているものもあり、Moog One は専用のハードウェアを使用して即座にコントロールできるものもあります。これらのハード・ワイヤード・モジュレーション・コントロールは、各オシレーター・モジュールの下部とフィルター・モジュールの下部に表示されます。これらのショートカットは、ユーザーを限定するものではありません。これらの変調ソースと宛先は、拡張変調マトリックスを使用して、新しい方法と異なる方法で接続することもできます。

### ハードワイヤード・オシレーター共通モジュレーション・パラメーター



ここでは、ピッチ変調と波形変調のパラメータがすべてのオシレーターに均等に適用されます。リング・モジュレーション・ソースの選択と周波数モジュレーション・ルーティングの選択も、このセクションにあるコントロールを使用して行います。

### HARD-WIRED FILTER共通モジュレーションパラメーター



これらのノブは、これらのソースによって適用されるカットオフ周波数変調の量を制御します。両方のフィルターで量を同じにすることも、別々に調整することもできます。SVF MOD ボタンが点灯しているとき、これらのノブを使用して、State Variable Filter に適用されるモジュレーション量を調整できます。LADDER MOD ボタンが点灯しているとき、これらのノブを使用してラダーフィルターに適用されるモジュレーション量を調整できます。SVF MOD ボタンとLADDER MOD ボタンの両方を使用している場合、これらのノブを調整すると両方のフィルターに等しく影響します。

これらのパラメータの特定の値は、Filter MORE ページの右ペインに表示されます。

**注:** SVF MOD および/またはLADDER MOD のどのボタンが点灯または消灯しているかにかかわらず、フィルターMORE ページで指定された各フィルターのモジュレーション量が適用されています。ボタンは、これらのノブをさらに微調整することによって影響を受けるフィルターを選択するためにのみ機能します。

これらのモジュレーション・コントロールの機能については、本マニュアルのオシレーター・コモン・パラメーターとフィルター・コモン・パラメーターのセクションで説明します。

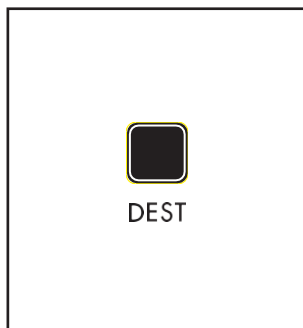




## モジュレーション(続き)

### クイックアサインモジュレーション

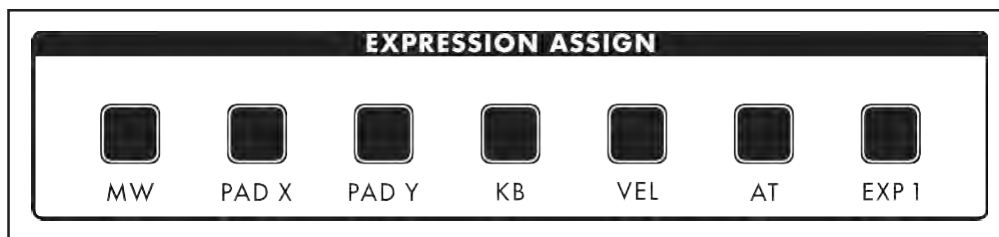
特定の変調ソースと変調式コントローラーをオンザフライで割り当てることができます。



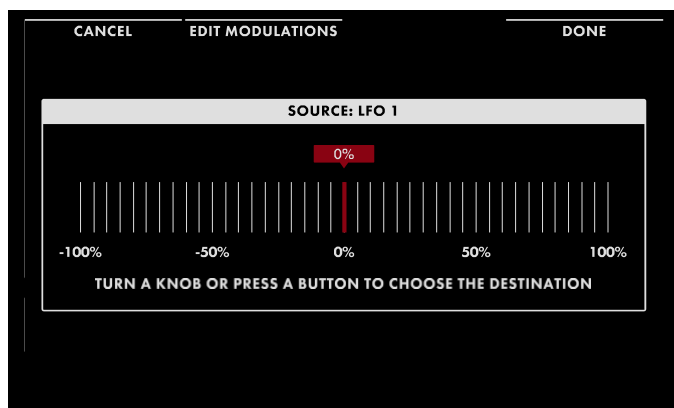
#### DEST

低周波オシレーター(LFO 1、2、3、または4)の右下隅またはEG (フィルター・エンベロープ、振幅エンベロープ、またはモジュレーション・エンベロープ)の右下隅にあるDEST (デスティネーション)ボタンを押すと、そのLFO またはEGをソースとして使用して、即座に新しいモジュレーション・パスが作成されます。

Center Console の下端にある7つのEXPRESSION ASSIGN ボタンのいずれかを押すと、同じモジュレーション・ルーティングが行えます。このボタンは、コントローラーを特定のモジュレーション・デスティネーションにアサインします。



「DEST」または「EXPRESSION ASSIGN」ボタンを押すと、センターコンソールにクイックアサインモジュレーション画面が表示されます。この例では、LFO 1 が変調ソースとして選択されています。



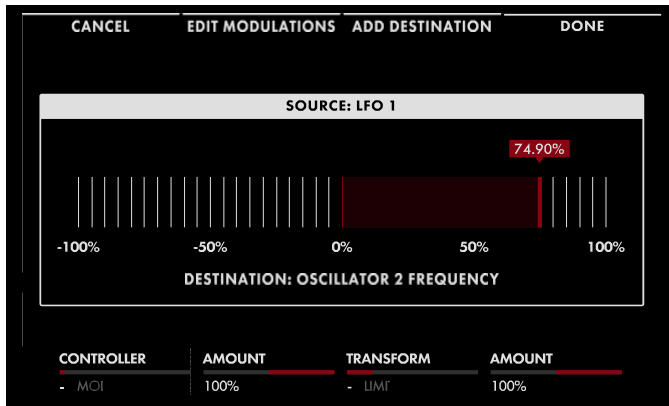
宛先は、タッチまたは操作された最初のハードウェアパラメータに自動的に割り当てられます。この例では、変調先としてオシレーター2周波数が選択されています。デスティネーション・パラメーター・ノブを回すと、ディスプレイの値が変化し、適用されているモジュレーション・エフェクトの深さが表示されます。

**注:**モジュレーション・エフェクトの深さを設定するために、デスティネーション・パラメーターのノブを回しても、保存されているパラメーターの値は変更されません。

## モジュレーション(続き)

ヒント:最初に操作したパラメーターが目的の宛先でなかった場合は、DEST またはEXPRESSION ASSIGN ボタンをもう一度押すと、「宛先選択」画面に戻ります。

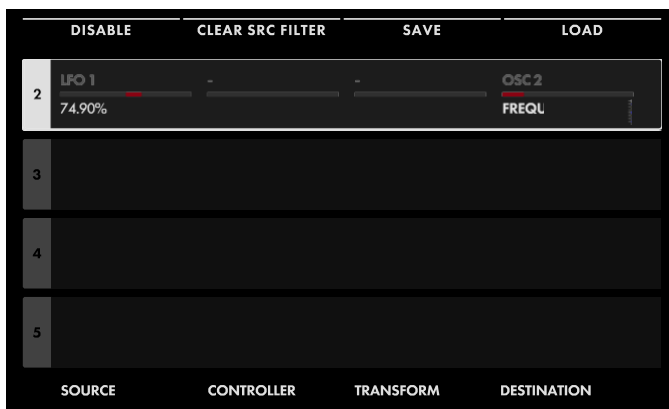
## モジュレーション(続き)



4つのソフトボタンが画面上部に表示されます。

### キャンセル

CANCEL ソフト・ボタンを押すと、新しいモジュレーション・パスを保存せずにクイック・アサイン・ウィンドウを終了します。



### EDITモジュレーション

EDIT MODULATIONS ソフト・ボタンを押すと、Modulation Matrix 画面の特殊なケースが開き、ソースによってフィルターされ、この新しく作成されたパスと同じソースを持つモジュレーション・パスのみが表示されます。この場合もLFO となります。

1. Modulation Matrix 内でのナビゲーションについては、次のセクションで詳しく説明します。

### デスティネーションの追加

ADD DESTINATION ソフト・ボタンを押すと、現在のモジュレーション(DONE ボタンと同じ)が保存され、Quick Assign 画面に戻ります。この画面では、別のハードウェア・ノブまたはボタンをタッチするだけで、同じモジュレーション・ソースの追加宛先を選択できます。

### 完了

DONE ソフト・ボタンを押すと、新しいモジュレーション・パスを保存しながらクイック・アサイン・ウィンドウが終了します。

## モジュレーション(続き)

	DISABLE	SAVE	LOAD	
1	MODULATION EG 63.37%	-	LADDER FILTER CUTOFF	
2	LFO 1 74.90%	-	OSC 2 FREQL	
3	PAD X -40.09%	-	SVF FILTER CUTOFF	
4	PAD X -31.32%	-	SVF FILTER CUTOFF	
	SOURCE	CONTROLLER	TRANSFORM	DESTINATION

変調パスが確立されると、変調パスの定義パラメータがスロットに表示されます。選択したスロットに変調パスが確立されていない場合、+++ インジケータは、スロットが新しい変調パスを保持する準備ができていることを示します。

選択した変調パスのパラメーターは、2行に表示されます。アクティブな行は白で表示され、もう一方の行は灰色で表示されます。選択したスロットの2行を切り替えるには、マスターエンコーダーのを押します。どの行がアクティブであるかにかかわらず、モジュレーション・パス・パラメーターは画面下部の4つのソフト・ノブと3つのソフト・ボタンを使って編集されます。

	DISABLE	SAVE	LOAD	
1	LFO 1 76.84%	MOD V 96%	LIMIT F 19%	SVF FIL CUTOFF
2				
3				
4				
	SOURCE	CONTROLLER	TRANSFORM	DESTINATION

### 変調マトリクス

Modulation Matrix は、アクティブなシンセに割り当てられたすべての変調パスのネクサスです。これには、ここで作成したアサインとクイックアサインメソッドを使用して作成したアサインが含まれ、これらはすべて1つのモジュレーションマトリクスの一部となります。Center Console のMOD ボタンを押すと、Modulation Matrix 画面が開きます。

各変調パスは、アクセスと編集を容易にするために番号付きスロットに配置されています。マスターエンコーダーを回して変調スロットを選択します。

### 新しいモジュレーションパスの編集または作成

既存の変調パスを編集するには、マスターエンコーダーを回して適切な変調スロットを選択してハイライトします。ソフト・ノブを使用して、既存の値を編集します。モジュレーションマトリクス内に新しいパスを作成するには、マスターエンコーダーを回して最初に使用可能な空(割り当てられていない)スロットを選択します。

ソフト・ノブを使用して、新しいモジュレーション・パスにソース、デスティネーションなどをアサインします。いずれの場合も、マスターエンコーダーのを押して、上段と下段のパラメーターを切り替えます。

**ヒント:** プログラミングの一助として、左端のDISABLE/ENABLE ソフト・ボタンはトグルとして機能し、選択したモジュレーション・パスをすばやくディスエーブルまたはイネーブルにすることができ、パスを永久的に削除する必要はありません。変調パスが無効な状態のときは、灰色で表示されます。

### ソース

上段:ソースパラメータ名

BOTTOM ROW: ソースパラメーター値: -300%~0~+300%

最初のステップは、変調ソースを選択することです。上段が選択されていることを確認し、SOURCE Soft ノブを使用して変調ソースを選択します。次に、マスターエンコーダーを押して下段のパラメーターにアクセスし、変調信号の強度を示す値を指定します。値を0に設定すると、変調強度もゼロ(影響なし)になります。正の値

## モジュレーション(続き)

は正常な変調を生成し、負の値は反転された信号で変調を生成します。

*注記: Source Amount はController Amount とTransform Amount の値の前に表示されますが、この値は実際には制御信号がController とTransform を出た後で、目的地に到達する前に適用されます。これにより、コントローラ/変換は、より正確な処理のために、変調信号を全強度で受信することができる。Source Amount が適用され、レベルが設定されます。*

## モジュレーション(続き)

### コントローラ

上段:コントローラ

BOTTOM ROW:コントローラ値: -100~0~+100%

変調ソースは、変調先に直接適用できます。または、アフタータッチなどのアサイン可能なコントローラを使用して変調量を明瞭にすることもできます。モジュレーションの量は、コントローラとしてLFO やEG などの別のモジュレーション・ソースを使用して減衰させることもできます。Controller Soft ノブを使用してコントローラを選択するか、NONE を選択します。Controller Amount (コントローラの量) は、Controller がモジュレーションの量にどの程度強く影響するかを決定します。コントローラの場合

Amount を0 に設定すると、選択したコントローラの値は変調強度に影響しません。[Controller Amount] が正の場合、[Controller] の値が高いほど変調効果が強くなり、[Controller] の値が低いほど変調量が少なくなります。Controller Amount がマイナスの場合、Controller の効果が逆になります(Controller の値が低いとモジュレーションが強くなりますが、Controller の値を大きくするとモジュレーションの強さが弱まります)。ソースが選択されていないにもかかわらず、コントローラが割り当てられている場合、コントローラはソースと同じように動作し、コントローラのアマウントは上記のソースアマウントのように動作します。

### 変換

変調パスにトランスフォームを配置すると、変調信号がソースからデスティネーションに移動するときに、変調信号の値を操作する多くの方法が提供されます。Transform は、上段のパラメーター行を使用して選択されず。値は、下段のパラメーターを使用して入力されます。

#### なし

これはデフォルト設定であり、変調パスに変換は適用されていません。

#### LIMIT LOW (0~100%)

この変換は、制御信号の値の下限を人為的に設定します。この下限値以上の値は正常に再生されます。下限値以下の値は下限設定値で出力します。

#### LIMIT HIGH (0~100%)

この変換は、制御信号の値の上限を人為的に設定します。この上限値以下の値は正常に再生されます。上限値以上の値は、上限値設定の値で出力します。

#### 四角(固定)

変換出力の値は、入力値にそれ自体を乗算した値、または二乗した値に等しくなります。

#### CUBED (固定)

Transform 出力の値は、入力値にそれ自体を2 倍した値、または3 乗した値に等しくなります。

### デスティネーション

上段:宛先モジュール名

BOTTOM ROW:宛先パラメータ名

Destination は、この変調パスによって最終的に制御されるパラメータを指定します。モジュレーション宛先のリストは豊富です。宛先を素早く選択できるようにするには、上段のパラメーターでMoog One Module を選択し、下段のパラメーターでそのモジュール内から宛先パラメーターを選択します。

## モジュレーション(続き)

### モジュレーションパスの削除

既存の変調パスを削除するには、マスターエンコーダーを回して適切な変調スロットを選択し、センターコンソールのDELETE ボタンを押します。変調パスが削除され、番号の大きいスロット番号に存在する既存の変調パスがギャップを埋めるように移動します。したがって、スロット4 の変調パスが削除されると、スロット5 にあったパスが新しい番号4 になります。

### ソースまたはデスティネーションによるモジュレーションリストのフィルタリング

特定の変調マトリックス内の変調パスの数が広がるにつれて、変調ソースまたは変調宛先によるリストのフィルタリングは、要約リストを表示することによって、特定の変調パスを見つけて編集するのが容易にすることができます。この方法でモジュレーションマトリックスを開くと、左から2番目のソフトボタン(CLEAR SRC FILTER / CLEAR DEST FILTER)を押して、モジュレーションマトリックスリストのフィルタリングをクリアできます。

**ヒント:**フィルタリングされたリストにモジュレーションパスが表示されている場合、既存のスロット番号が保持されます。これにより、将来、見つけたり参照したりすることが容易になります。

	DISABLE ALL	CLEAR SRC FILTER	SAVE	LOAD
1	LFO 1 76.84%	MOD WHEEL 96%	LIMIT HIGH 19%	SVF FILTER CUTOFF
2	LFO 1 -32.73%	-	-	EG 3 ATTACK
3	LFO 1 64.93%	-	-	SVF FILTER RESO
5				
	SOURCE	CONTROLLER	TRANSFORM	DESTINATION

#### ソースによるフィルタリング

フロント・パネルのDEST ボタン(LFO、EG)のいずれかを押しながらSHIFT ボタンを押すと、モジュレーション・マトリックスが開きますが、そのモジュールをソースとして使用しているモジュレーション・パスのみが表示されます。上の例では、LFO 1 DEST ボタンが選択されている間SHIFT ボタンが押され、LFO 1 をモジュレーションソースとして使用するモジュレーションパスのみが表示されます。CLEAR SRC FILTER ソフト・ボタンを押すと、ソース・フィルターがクリアされ、モジュレーション・マトリックス内のすべてのモジュレーション・パスが表示されます。

#### デスティネーションによるフィルタリング

フロント・パネルのMORE ボタン(OSCS、FILTERS など)を押しながらSHIFT ボタンを押すと、モジュレーション・マトリックスが開きますが、モジュレーション・パスは選択したモジュールに含まれているモジュレーション・パスのみが表示されます。CLEAR DEST FILTER ソフト・ボタンを押すと、デスティネーション・フィルターがクリアされ、モジュレーション・マトリックス内のすべてのモジュレーション・パスが表示されます。

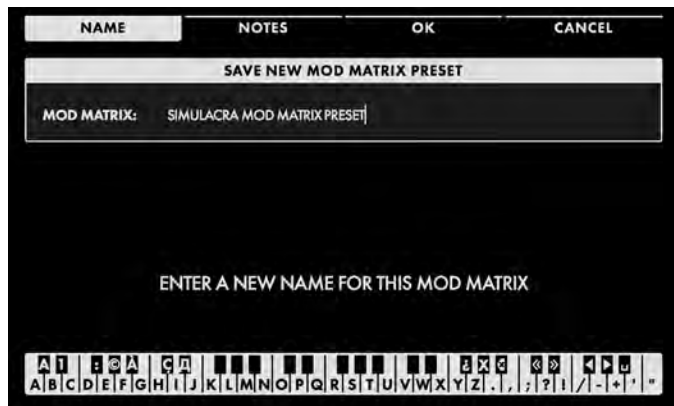
**ヒント:**このフィルタリング技術を使用すると、すべての変調経路の一部のリストしか表示されないことに注意してください。モジュレーションマトリックスリストのフィルタリングをクリアするには、左から2番目のソフトボタン(CLEAR SRC FILTER / CLEAR DEST FILTER)を押します。



## モジュレーション(続き)

### モジュレーションマトリックスの保存と読み込み

変調マトリックスが作成されると、後で使用するために保存することができます。Modulation Matrix をリコールすると、Modulation Matrix 全体を一から再構築する必要なしに、そのまま使用したり、編集したり、新しい名前で再保存したりすることができます。このようにして、使用するの好きな特定のルーティングがある場合、これらの設定は、保存された変調行列プリセットとして容易に手元に保持することができます。



### モジュレーションマトリックスの保存

SAVE ソフトボタンを押すと、Save Modulation Matrix Preset 画面が開きます。上の4つのソフトボタンは、NAME、NOTES、OK、CANCELです。

SAVE 画面が開くと、NAME Soft Button が選択され、現在のModulation Matrix に名前を付けるように求める画面プロンプトが表示されます。

モジュレーション・マトリックスの名前を入力したら、同じ方法で任意のパフォーマンス・ノートを入力することもできます。これらのノートには、クイックリマインダーや「Uses staggered and sync'd LFOs」、「これはスタジオセッションで作成されたGerryのもの」などのアプリケーションキューを使用できます。NOTES ソフト・ボタンを押して、画面の指示に従ってください。モジュレーション・マトリックスに名前を付けてノートを追加した後、OK ソフト・ボタンを押してモジュレーション・マトリックスを保存するか、CANCEL ソフト・ボタンを押して保存せずにモジュレーション・マトリックスのSAVE 画面を終了します。

### テキストの入力

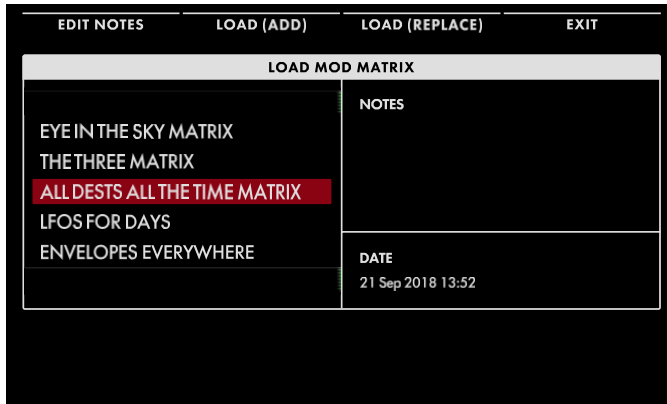
Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。白鍵(当然)は文字を入力します。特定の黒鍵(事故)には特定の機能があります。

- C#1 ~D#2 キーで文字セットを選択します。
- F#4 キーを押すと、現在の名前が削除され、新しい名前がランダムに生成されます。
- キーG#4を押すと、画面内のすべての文字が消去されます。
- キーA#4 を押すと、カーソルの左にある文字が削除されます。
- キーC#5 とD#5 は、それぞれ、カーソルの直前の文字を現在の文字セットの前または次の記号に変更し、例えば1回のキー押しでMをLまたはNに変更します。
- F#5、G#5を押すと、カーソルが左右に移動します。
- キーA#5 はスペースを追加します。

**メモ:** 上記のノート番号は、オンスクリーン・キーボードに関するものであり、キーの実際のMIDIノート番号などを反映するものではありません。

**ヒント:** Moog One に接続した標準USB キーボードを使用して、テキストを直接入力することもできます。USB ホストポート。

## モジュレーション(続き)



### モジュレーションマトリックスのロード

LOAD ソフト・ボタンを押すと、LOAD Modulation Matrix ブラウザ画面が表示されます。保存されている Modulation Matrix プリセットのリストが左ペインに表示されます。右上のペインには、Modulation Matrix プリセットで保存されたパフォーマンスノートが表示され、右下のペインには、保存されたデータのタイムスタンプが表示されます。

上部の4つのソフトボタンは、EDIT NOTES、LOAD (ADD)、LOAD (REPLACE)、EXIT です。

### ノートを編集する

マスターエンコーダを回転させて、リストから予め設定された変調行列を選択する。EDIT NOTES ソフト・ボタンを押すと、テキスト入力画面が開きます。入力デバイスとしてキーボードを使用すると、保存されているパフォーマンス・ノートがこのモジュレーション・マトリックス・プリセットに変更、編集、または置き換えることができます。

この場合、モジュレーションマトリックスはロードされることはありませんが、ノートテキスト(メタデータ)は更新されます。ノートの編集が終わったら、OK ソフトボタンを押して変更を保存するか、CANCEL ソフトボタンを押して保存せずに終了します。

### 負荷(ADD)

マスターエンコーダを回転させて、リストから予め設定された変調行列を選択する。LOAD (ADD) ソフト・ボタンを押すと、選択したモジュレーション・マトリックスがアクティブなシンセにロードされ、既存のモジュレーション・マトリックスにモジュレーション・パスが追加されます。

### LOAD (交換)

マスターエンコーダを回転させて、リストから予め設定された変調行列を選択する。LOAD (REPLACE) ソフト・ボタンを押すと、選択したモジュレーション・マトリックスがアクティブなシンセにロードされ、既存のモジュレーション・パスが置き換えられます。

### 終了

EXIT ソフトボタンを押すと、Load Matrix Modulation 画面が閉じ、前の画面に戻ります。

## モジュレーション(続き)

### MODULATION MATRIX の付録

ここでは、モジュレーションマトリックスでパスを作成するために使用できる、使用可能なすべてのソース、コントローラ、トランスフォーム、デスティネーションのリストを確認できます。

線源	コントローラ	変換
なし	なし	なし
LFO 1	モッドホイール	LIMIT 低
LFO 2	ピッチホイール	LIMIT HIGH
LFO 3	パッドX	四角
LFO 4	パッドY	CUBED
フィルターEG	パッド圧	
アンプEG	パッドゲート	
モジュレーションEG	速度	
ノイズEG	アフタータッチ	
モッドホイール	キーピッチ	
ピッチホイール	KBゲート	
パッドX	サステイン	
パッドY	EXP 1	
パッド圧	EXP 2	
パッドゲート	CV IN 1	
速度	CV IN 2	
アフタータッチ	フィルターEG	
キーピッチ	アンプEG	
KBゲート	モジュレーションEG	
サステイン	ノイズEG	
EXP 1	LFO 1	
EXP 2	LFO 2	
CV IN 1	LFO 3	
CV IN 2	LFO 4	
ランダム	ランダム	
ランダムバイポーラ	ランダムバイポーラ	
定数	定数	

## モジュレーション(続き)

### 宛先

すべてのオシレーター	ノイズ	EG 1
PITCH LFO 1 MOD	カラーミックス	遅延
ピッチEGモード	アタック	アタック
三角LFO 3 モード	サステイン	ホールド
パルスLFO 3 MOD	リリース	ディケイ
FM MOD	<b>ミキサー</b>	サステイン
ピッチオフセット	OSC 1 レベル	リリース
<b>オシレーター1</b>	OSC 2 レベル	タイムスケール
頻度	OSC 3 レベル	<b>EG 2</b>
ビート	RMOD LEVEL	遅延
SAW	ノイズレベル	アタック
三角	EXT LEVEL	ホールド
パルス	<b>VCA</b>	ディケイ
MIX	レベル	サステイン
<b>オシレーター2</b>	PAN	リリース
頻度	<b>フィルター</b>	タイムスケール
ビート	SVF/LADDERミックス	<b>EG 3</b>
SAW	<b>SVFフィルタ</b>	遅延
三角	カットオフ	アタック
パルス	共振	ホールド
MIX	スペーシング	ディケイ
<b>オシレーター3</b>	EG AMOUNT	サステイン
頻度	LFO 2 AMOUNT	リリース
ビート	FM AMOUNT	タイムスケール
SAW	<b>ラダーフィルター</b>	
三角	カットオフ	
パルス	共振	
MIX	EG AMOUNT	
	LFO 2 AMOUNT	
	FM AMOUNT	

## モジュレーション(続き)

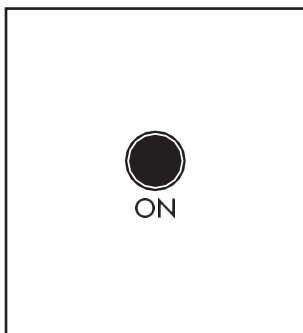
宛先

LFO 1	LFO 3	LFO 4
速度	速度	速度
RATE (半音)	RATE (半音)	RATE (半音)
バリエーション	バリエーション	バリエーション
遅延	遅延	遅延
フェードインタイム	フェードインタイム	フェードインタイム
フェードアウト時間	フェードアウト時間	フェードアウト時間
LFO 2		
速度		
RATE (半音)		
バリエーション		
遅延		
フェードインタイム		
フェードアウト時間		

## アルペジエーター

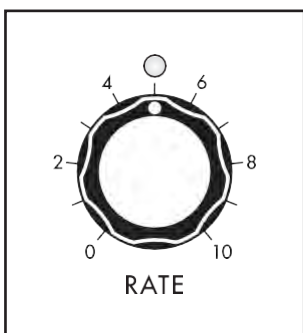
最も基本的なレベルでは、アルペジエーターはキーボードで押さえられているノートをスキャンし、サイクリックでリズム的な方法で一度に1つずつ再生します。この説明は、Moog One アルペジエーターの説明に近づくことはありません。Octave Order、Pendulum Mode、Random パターンでは、このアルペジエーターをハンドセットとして追加し、電子カウンターポイントを作成し、ノートのカスケードを作成し、リズム・グループのソリッド・ベースを形成することができます。

アルペジエーターはシンセ・レベルにあり、すべてのアルペジエーター・パラメーターはそれぞれのティンバーとともにプリセットの一部として保存されます。このように、1つのプリセットには、異なるパターンを演奏したり、異なるサウンドを使用したり、キーボード上の異なるゾーンで、いつでも3つまでのアルペジエーター(シンセごとに1つ)をアクティブにできます。アルペジエーター-シーケンサー、LFO、EGとともに-マスター・クロックのテンポに同期して、統一されたリズム・パフォーマンスを作り出すことができます。メモリーに保存されている特定のノートのパターンを演奏するシーケンサーとは異なり、アルペジエーターは演奏されているノートに基づいてリアルタイムでデータを生成します。これは少しインタラクティブであり、常に演奏に音楽的に関連しています。



### ON (ON/LIT、OFF/UNLIT)

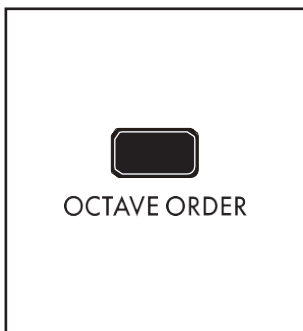
アクティブなシンセのアルペジエーターをオン/オフします。



### RATE (0~10)

[RATE]ノブでアルペジエーターのスピードを調節します。実際のテンポ値は10 BPM ~280 BPM の範囲です。Arpeggiator Rate は独立した速度で実行できます。または、Arpeggiator MORE ページでアクセスするパラメーターを使用して、マスタークロックに同期させることもできます。RATE ノブのLED は、現在の設定で点滅します。

*注:アルペジエーターがマスタークロックに同期している場合、RATE ノブを回すとマスタークロックのクオンタイズドクロック分周が選択されます。すべてのSYNC パラメーターは、Arpeggiator MORE ページで利用できます。*



### オクターブオーダー(ON/LIT、OFF/UNLIT)

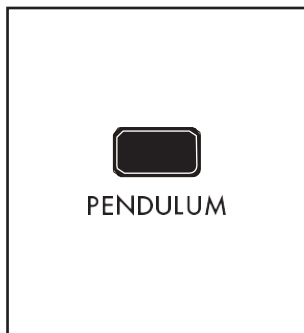
従来、アルペジエーターが複数オクターブの範囲で再生するように設定されている場合、すべてのノートは現在のオクターブで再生され、パターンは1オクターブ高いレベルで繰り返されます。OCTAVE ORDER スイッチがオンのとき、アルペジエーターパターンは各オクターブのパターンの最初のノートを演奏し、次にパターンの2番目のノートを各オクターブで繰り返し演奏します。

*例:パターン内のノートはC Major triad (C、E、G) で、OCTAVE ボタンの値は3*

## モジュレーション(続き)

(3) です。OCTAVE ORDER をOff に設定すると、生成されるパターンはC1-E1-G1、C2-E2-G2、C3-E3-G3 などになります。OCTAVE ORDER をOn に設定すると、生成されるパターンはC1-C2-C3、E1-E2-E3、G1-G2-G3 などになります。

## ARPEGGIATOR (続き)



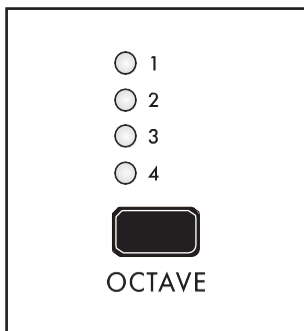
### ペンダラム(ON/LIT、OFF/UNLIT)

振り子は、パターンの繰り返しの仕方を変えます。

PENDULUM ボタンをオンにすると、アルペジエーターパターン全体が再生されると、ペンデュラム機能はアルペジエーターパターン全体を逆の順序で再び再生し、パターンは正常に再生されます。この前後運動は振り子の運動と似ている。PENDULUM ボタンがオフのとき、パターンは通常の順序で再生されます。

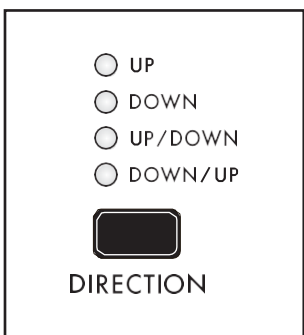
*ヒント: 方向パラメータとパターンパラメータの特定の組み合わせはすでにこのタイプの動作を示している場合がありますが、パターンパラメータが Random または Order に設定されているときにPENDULUM モーションを追加すると、特に効果的です。*

**注:** Arpeggiator MORE ページのPENDULUM MODE パラメーターは、パターンの始めと終わりのターンアラウンドノートに影響します。



### OCTAVE (1、2、3、4)

オクターブの値を大きくすると、アルペジエーターのパターンが元のオクターブで一度再生され、元のオクターブよりも高いまたは低いピッチで連続したオクターブで繰り返されます。OCTAVE ボタンを押すと、値のリストが順番に切り替わり、対応するLED が点灯します。最小値は1 で、元のオクターブでパターンを再生します。最大値は4 で、元のオクターブでパターンを再生し、1 オクターブ上/下、2 オクターブ上/下、3 オクターブ上/下です。[DIRECTION] ボタンを使用して、上限と下限のどちらかを選択します。



### 方向(UP、DOWN、UP/DOWN、DOWN/UP)

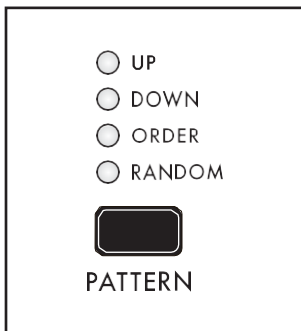
OCTAVEボタンで複数のオクターブを選択している場合、このディレクションパラメーターでは、オリジナルのオクターブよりピッチが高い(UP)か低い(DOWN)かを指定します。

DIRECTIONボタンを押すと、値のリストが切り替わり、対応するLED が点灯します。[UP/DOWN] を選択すると、パターンは最初にオリジナルより高いピッチのオクターブで繰り返され、次に方向を逆にして選択したオクターブで再生され、オリジナルのピッチに到達します。[DOWN/UP] を選択すると、最初にパターンが元のピッチより低いオクターブで繰り返され、次に方向が逆になって選択したオクターブで再生され、元のピッチに到達します。





## ARPEGGIATOR (続き)



### パターン(UP、DOWN、ORDER、RANDOM)

アルペジオに設定されているノートの再生パターンを設定します。

#### UP

ノートは、一番低いピッチから一番高いピッチにアルペジオ化されます。

#### 下

ノートは、一番高いピッチから一番低いピッチにアルペジオ化されます。

#### 発注

ノートは、演奏された順番に基づいてアルペジオ化されます。

**ヒント:** Order モードでは、ホールドされているキーを解除し、すぐに再度再生してパターンの順序を変更し、実行中に新しいフィーリングとグループを作成できます。

#### ランダム

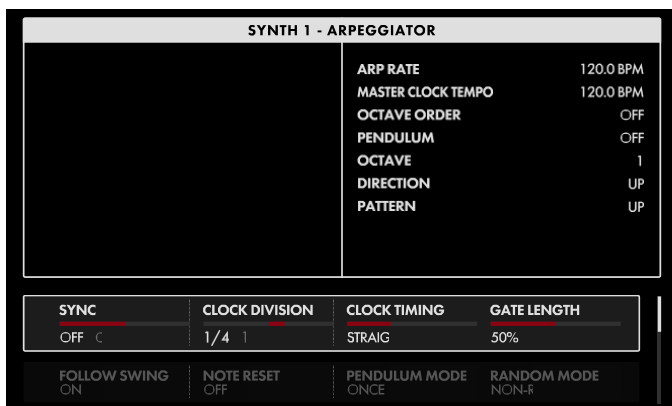
ノートはランダムな順序でアルペジオ化されます。

**メモ:** Arpeggiator MORE ページにあるRANDOM MODE パラメーターでは、ランダムパターンの繰り返しと非繰り返しを選択できます。

## ARPEGGIATOR の詳細ページ

アルペジエーターモジュールの右上隅にある関連する三角形のMORE ボタンを押すと、Center Console のインタラクティブ部分を使用してアクセスおよび変更できる2 番目のレベルのパラメーターが表示されます。これらの追加パラメータは、画面下部に表示されます。右ペインには、このモジュールのフロントパネルハードウェアパラメータの現在値が表示されます。これらのパネル・コントロールを弱くすると、ここで値が更新されます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



画面上のMORE ページのパラメータは、画面下の4 つのソフト・ノブを使用して編集します。

#### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、値または設定のリストから選択できます。また、他のケースでは、ソフト・ノブが絶対値またはパーセント値でダイヤルします。

## A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

## ARPEGGIATOR (続き)

### SYNC (オフ、オン)

SYNC がオフのとき、アルペジエーターは自身の速度とクロックレートで自由に動作します。SYNC がオンのとき、アルペジエーターとマスタークロックが同期し、マスタークロックがアルペジエーターのテンポを決定します。

**注:** ここでSYNC を選択した場合、フロント・パネルのArpeggiator RATE ノブを回すと、マスター・クロックのクオンタイズされたクロック分周(以下を参照)が選択されます。

### クロック分割(4、2、1、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32)

同期すると、マスタークロックはテンポベースとなり、そのマスタークロックのディビジョンを使用してアルペジエーターのスピードを設定します。CLOCK DIVISIONパラメーターを変更すると、1/4ノート・ビート単位でタイミングを指定できます。

### クロックタイミング(ストレート、点線、トリプレット)

Sync'd の場合、Clock Timing はステップ時間をさらに変更し、マスター・クロック・テンポに対してノート・タイミングをより広範囲に選択することができます。

#### ストレート

各ノートのタイミングは、Clock Division で指定されたタイミングで再生されます。

#### 点灯

各ノートのタイミングは、点線のノートとして、またはCLOCK DIVISIONパラメーターで指定された値の1.5倍で再生されるように変更されます。

#### トリプレット

各ノートのタイミングは、1つのノートが3つのノートであるかのように、またはCLOCK DIVISIONパラメーターで指定された値の2/3で再生されるように変更されます。

### ゲート長(1% ~100%)

GATE LENGTHパラメーターを調整すると、パターン内の各アルペジオのノートの長さが変更されます。値を低くするとパーカッションが強くなり、値を高くするとレガートが強くなります。

### FOLLOW SWING (オフ、オン)

マスター・クロックには、ビートにスイングを追加するためのパラメーターが含まれています。マスター・クロックに同期すると、アルペジエーターはこのスイング情報に従うか、無視してBPM 設定で厳密に再生することができます。

### 注記リセット(オフ、オン)

このパラメーターは、新しいノートが鍵盤で演奏されたときのアルペジエーターのタイミングを指定します。NOTE RESET パラメーターがオンの場合、アルペジエーターは即座に起動し、現在のクロックディビジョンのダウンビートタイミングを再生時のノートに合わせてリセットします。NOTE RESET パラメーターがOff のとき、アルペジエーターはパターンが開始する前に次の指定されたクロック分周の開始を待ちます。

### PENDULUM MODE (1 回、2 回)

このPENDULUM MODEパラメーターは、フロントパネルのPendulum機能とは異なります。ここでは、アルペジエーター・パターンの両端にあるノートを、方向を逆転する前に1回再生するか、2回再生するかを指定します。つまり、上の最後のノートに対して1回再生し、下の最初のノートとしてもう一度再生するかを指定します。これにより、Moog One アルペジエーターは、長年にわたり人気のある様々なキーボードの様々なアルペジエーターの動作を正確に模倣することができます。

### ランダムモード(非リピート、リピート)

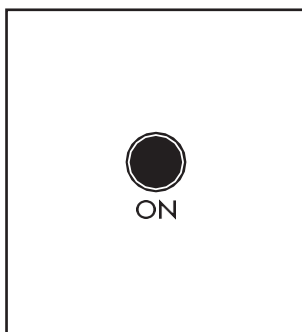
このパラメーターは、RANDOMパターンのノートの再生方法を指定します。NONREPEATING(ノンリピート)を選択すると、同じノートが2回(またはそれ以上)連続して再生されるのを防ぐため、パターンはランダムよりもわずかに少なくなります。「REPEATING」を選択すると、パターンのランダム性に制約が課されず、同じノートを2回(またはそれ以上)連続して再生できます。

## シーケンサー

これらの機能は非常に簡単であるが、シーケンサはかなり顕著である。名前が意味するように、連続ループまたはワнтаイムイベントとして、一連のノートを記憶、保存、再生する役割を果たします。シーケンサーは電子音楽プロダクションの創造的な要素の1つで、時計の精度で一連のピッチを演奏し、演奏者は無数のパラメーターを連続的に変更したり微調整したりすることができます。各シーケンサーステップに保存されたノート値に加えて、モジュレーションルーティングとアマウントも各ステップに保存できます。

Moog One では、各シンセにポリフォニックステップシーケンサーが装備されています。これにより、各プリセットは、各シンセに1 つずつ、最大3 つのシーケンサーに同時にアクセスできます。各シーケンスは、最大64 ステップの長さで、16 ステップのページとして配置できます。

簡単に録音・編集したり、再生しながらトランスポートすることができます。シーケンサーは、LFO、EG、アルペジエーターと一緒にマスタークロックのテンポに同期させることで、強力なリズムパフォーマンスを生み出すことができます。各シーケンスは、個々のエンティティとして、またはアクティブなSynth/Preset の一部として保存できます。



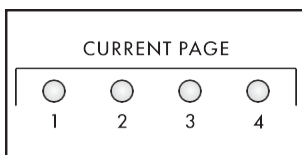
### ON (ON/LIT, OFF/UNLIT)

このON ボタンは、アクティブなシンセのシーケンサーをオン/オフします。シーケンサーをオンにしても、既存のシーケンスの再生や新しいシーケンスの記録は開始されません。代わりに、ON ボタンは、シーケンサーがシンセにノートを出力するかどうかをコントロールします。

### RATE (0~10)

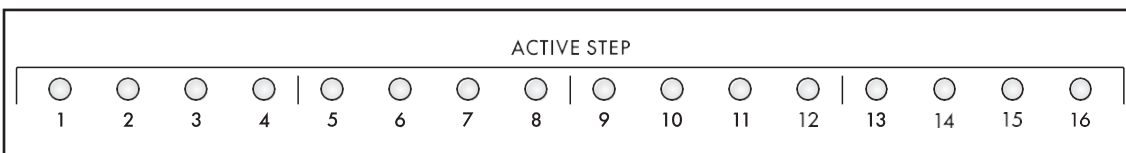
[RATE]ノブでシーケンサーのスピードを調節します。実際のテンポ値は10 BPM ~280 BPM の範囲です。シーケンサーレートは、独立した速度で実行できます。または、シーケンサーMOREページでアクセスされるパラメーターを使用してマスタークロックに同期させることもできます。RATE ノブのLED は、現在のテンポ設定で点滅します。

**注:**シーケンサーがマスタークロックに同期している場合、RATE ノブを回すとマスタークロックのクオンタイズされたクロック分周が選択されます。すべてのSYNC パラメーターは、Sequencer MORE ページで利用できます。

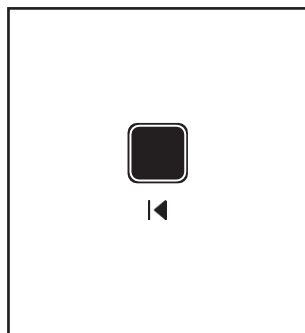


### 現在のPAGE / アクティブなSTEP (LED インジケーター)

現在のシーケンサーステップは、4 つのCURRENT PAGE で示されます。LED、および16 個のアクティブステップLED。

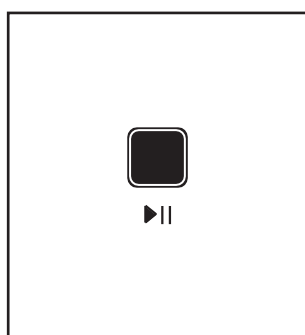


## シーケンサー(続き)



### RETURN TO ゼロ

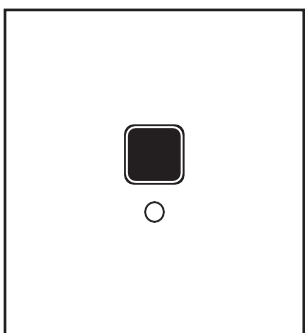
⌘ RTZ ボタンを押すと、シーケンサーは最初のステップにリセットされます。



### START/STOP (RUNNING/LIT、STOPPED/UNLIT)

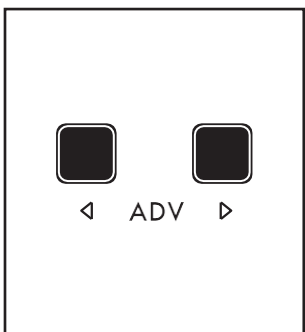
このu|| START/STOP ボタンはトグルとして機能し、最初のステップから実行するようにシーケンサーを設定したり、現在のステップでシーケンサーを停止したりします。

*ヒント: 複数のシーケンスを同時に開始するには、たとえば、Synth 1 から 1 つのシーケンスに Synth 3 から 1 秒を加えた順序で、センターコンソールの PANEL FOCUS ボタンを使って複数の Synth を選択し、u|| (START/STOP) ボタンを押します。*



### RECORD (RECORDING/LIT、RECORDING/UNLITではありません)

○ RECORD ボタンを押すと、シーケンサーはレコード・モードになります。○ RECORD ボタンをもう一度押して、録音モードを終了します。

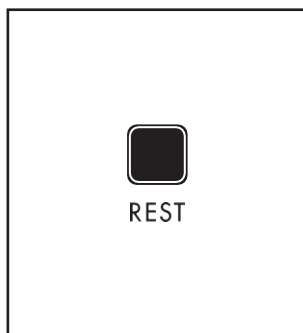


### ◀ ADV ▶ (ADVANCE - ステップバック、ステップフォワード)

現在のシーケンスステップを選択します。現在の再生ステップは、CURRENT PAGE と ACTIVE STEP LED で示されます。目的のステップに到達するまで、ボタンを押します。

*ヒント: これらのボタンは、シーケンスが実行されているときでもステップ編集画面でステップを選択するために使用できます。ただし、前面パネルの CURRENT PAGE と ACTIVE STEP LEDS には現在の再生ステップが表示されます。*

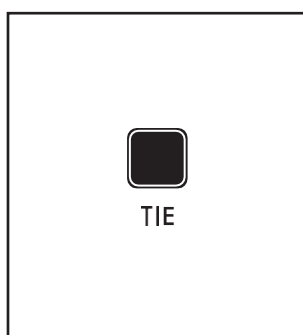
## シーケンサー(続き)



### REST (ON/LIT、OFF/UNLIT)

RESTボタンを押すたびに、現在のシーケンスステップの休憩のオン/オフが切り替わります。現在のステップに残りが割り当てられている場合、そのステップに入力されたノートは再生されません。

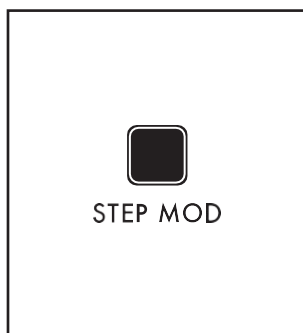
*注:シーケンスが再生されると、REST ボタンが点灯し、現在のステップが休憩として指定されたことを示します。*



### TIE (ON/LIT、OFF/UNLIT)

TIE ボタンを押すと、ステップ編集画面でハイライトされている現在のステップに音楽タイが追加され、次のステップの開始時にエンベロープが再トリガーされることなく、このステップのノートが次のステップに接続されます。

*注: シーケンスが再生されると、TIE ボタンが点灯し、現在のステップが次のステップに結合されて入力されたことを示します。*



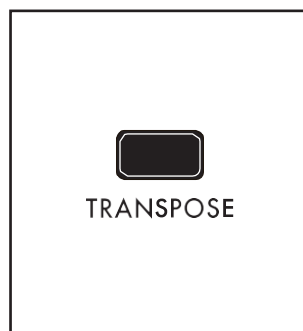
### ステップモード(ON/LIT、OFF/UNLIT)

[Step Edit] ページでは、シンセ・パラメーターのどれにも、現在のステップの値を変えることができます。

しかし、パラメーターをスワイプすると値がすばやく記録されます。シーケンサーの動作中に各ステップで新しい値が保存されます。STEP MOD ボタンを押してオン(点灯)にし、ノブを微調整して、各ステップで新しい値(オフセット)を入力します。

STEP MOD ボタンが点灯している間は、対応するノブを回すだけで、複数のパラメーターのモジュレーション値を入力することができます。最後に、STEP MOD ボタンをもう一度押して、Step Mod 機能をオフにします。入力後、このデータにアクセスし、ステップ編集機能を使用して編集することができます。

*注: Step Mod 機能を使用するには、シーケンサーをRecord モードにする必要はありません。*



### トランスポーズ(ON/LIT、OFF/UNLIT)

シーケンスの再生は、新しいキーで開始するためにトランスポーズすることができます。シーケンス内のすべてのノートは、同じ量だけトランスポーズされます。たとえば、シーケンスがC Major スケールの場合、4 番目のキー(5 つのキー)をトランスポーズすると、F Major スケールが生成されます。

トランスポーズ・ボタンを押してトランスポーズ機能をオンにし(ボタンが点灯)、キーボードで新しいノートを再生してシーケンスをトランスポーズします。シーケンスは、キーボードで新しいノートを再生することで連続的にトランスポーズすることができます。TRANSPOSE ボタンをもう一度押して、TRANSPOSE

## シーケンサー(続き)

機能をオフにします(ボタンが消灯します)。

メモ: TRANSPOSE ボタンが点灯している場合(Transpose 機能オン)、キーボードで再生されたノートはアクティブなシンセを鳴らしません。代わりに、キーはトランスポーズ量の入力にのみ使用されます。



## シーケンサー(続き)



### メモトリガ(ON/LIT、OFF/UNLIT)

Note Trigger(ノートトリガ)機能は、シーケンス再生を制御するオルタネート再生モードを設定します。NOTE TRIG ボタンがオンのときは、1 つ(または複数)のキーを押すとすぐにシーケンスが開始され、すべてのキーが離されると再生が停止します。これは、優れたパフォーマンスツールになります。

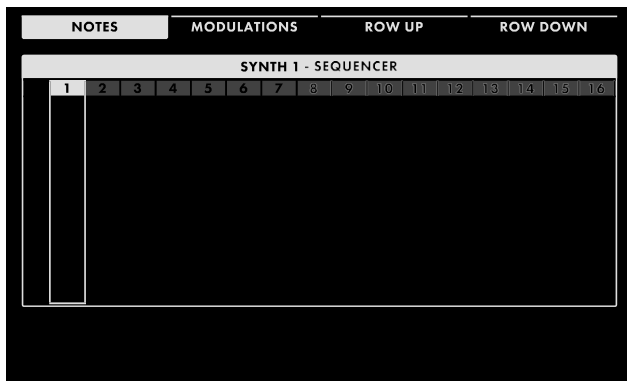
**注:** *Note Trigger Play* メソッドと *Start/Stop Play* メソッドは相互に排他的です。どちらか一方を選択すると、もう一方が無効になります。

### ステップエディット(ON/LIT、OFF/UNLIT)

STEP EDIT ボタンを押すと、センターコンソールディスプレイにステップエディット画面が表示され、ボタンが点灯したままになります。フロント・パネルのHOME ボタンを押して、ステップ・エディット・モードを終了します。

### NOTEデータを入力する(STEP EDIT MODE)

シーケンサーに入力されたノートはグリッドで表示されます。各列はシーケンスの1 ステップを表し、各行(レーン)は各ステップに割り当てられたノートを示します。各レーンはモノフォニックとみなすことができます。レーンを追加すると、各ステップに割り当てるノートを増やすことができます。各シーケンスの長さは、ステップ編集画面に表示される64 ステップまでとすることができ、フロント・パネルにはそれぞれ16 ステップの4 ページとして表示されます。ステップの正確な数は、Sequencer MORE ページのLENGTH パラメーターで決まります。



### 空のシーケンスから始めて

アクティブなシンセは、シーケンサーにデータが保存されている場合とされていない場合があります。

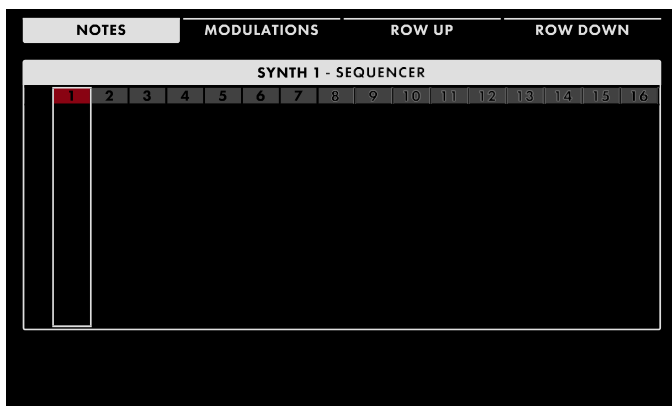
フロント・パネルのSTEP EDIT ボタンを押し、次の画面を表示すると、シーケンサーが空で新しいデータを待っていることを示します。

シーケンサーにすでにデータが存在する場合は、既存のデータをクリアして、クリーンなスレートから始めることができます。

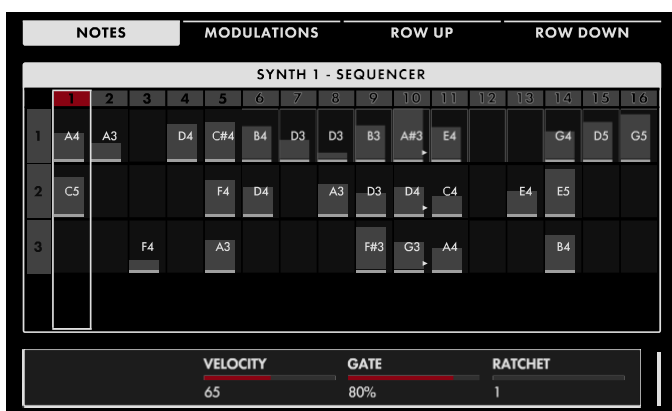
前面パネルのシーケンサーモジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押して、シーケンサーMORE ページを開きます。MORE ページが開いたら、画面上部のCLEAR SEQUENCE ソフトボタンを押してシーケンサーを初期化し、アクティブなシーケンスからすべてのデータを削除します。

**注:** STEP EDIT ページで一番上の(ステップ番号)行が選択されているときにSHIFT + DELETE を押すと、現在のシーケンス全体がクリアされます。

## シーケンサー(続き)



ノートを入力すると、ADV ボタンを使ってステップからステップへ移動したり、マスターエンコーダーを回してステップを左右にスクロールしたりすることができます。画面上部にある2つのソフトボタンで、選択範囲を行間(レーン)で上下に移動できます。また、SHIFT がアクティブのときにマスターエンコーダーを回して上下に移動することもできます。



### ノートの録音とレーンの追加

まだ選択されていない場合は、画面上部の NOTES ソフトボタンを押します。フロントパネルの RECORD ボタンを押します(ボタンが点灯します)。ステップ・インジケータが赤に変わり、レコード・モードがオンになっていることを示します。

鍵盤を使ってメモを入力することができます。ノートが再生されると、シーケンスは次のステップに進み、次のノートを待ちます。

各レーンはステップごとに1つのノートしかサポートできないため、各ステップで複数のノートを持つレーンを追加する必要があります。ROW DOWN ソフトボタンを押すと、追加レーンを追加できます。

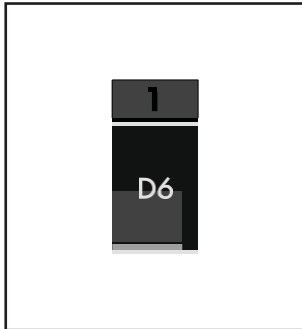
また、複数のノートを1つのステップで単純に再生することもできます。Moog One では、さらに再生されるノートごとに新しいレーンが作成されます。1つのレーンのみが一度にアクティブ/ハイライトされます。追加レーンを作成し、そのステップに対して1つのノートのみを再生すると、アクティブなレーンに入力されます。

**注記:** レコード・モードをオンにし、シーケンサーを実行した状態でシーケンス・データを入力する最初のパスを作成することは可能ですが、これは推奨されません。リファレンス・オーディオ・クリックとビジュアル・インジケータのみがなければ、シーケンシングされたフレーズを正しく入力することは困難です。

## シーケンサー(続き)

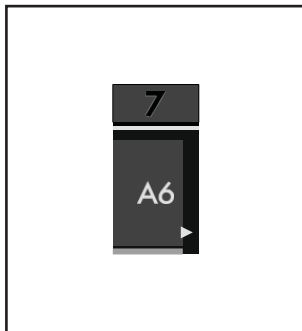
### NOTE データのタイプ(ノート、タイ、レスト、ラチェット)

各シーケンスステップは、ノート、結合(結合されたノートのペアを作成)、または休止として入力できます。これらの指定(およびラチェット数)は、編集集中に再割り当てできます。



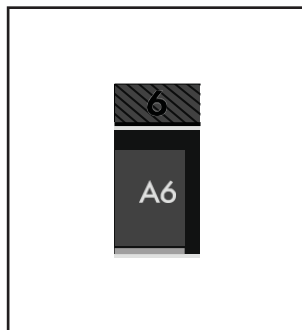
#### 注意事項

ノートを入力すると、その特定のステップのシーケンスグリッド内にボックスが作成されます。ノート名も表示されます。グリッド内のボックスの垂直方向の高さはノートのペロシティレベルを示し、幅はノートのゲート時間を示します。



#### タイ

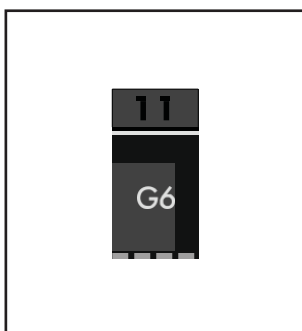
次のステップを示す小さな矢印で示すように、任意のノートをタイとして指定できます。これにより、サウンド・エンジン(および対応するMIDI出力)は、EGをリトリガーせずに、レガートと同じ音声を使用して次のステップを再生するように指示されます。



#### 休憩所

Restを入力すると、シーケンスに無音ステップが入ります。このステップのステップ・インジケータには影が付いています。

*ヒント: レストステップは空にすることも、ノート値を含めることもできます。これにより、ステップのRestステータスを削除することによって、ノートを復元できます。*



#### RATCHETステップ

ラチェットパラメーターを使用すると、シーケンサーは、一種のシーケンススタッターモードである、単一ステップ内で複数回ノートを再び発音することができます。ラチェット・ソフト・ノブは、選択したノートの「ラチェット」数をコントロールします。

*ヒント: ステップごとにノートを入力し、次に個々のステップをRests and*

## シーケンサー(続き)

*Ties* として指定して目的のフレーズをキャプチャーすることで、ステップシーケンスを簡単に作成することができます。

## シーケンサー(続き)

### メモデータの編集

Velocity、Gate Time、Ratchet Count、およびNote は、シーケンスステップごとに編集できます。さらに、各ステップの各ノートのTie およびRest ステータスを再割り当てできます。ノート・データは、レコード機能がオンかオフかにかかわらず、ステップ・エディット画面で編集できます。

#### 注記(OFF、C0～G10)

ステップ編集画面で、マスターエンコーダーを回してステップ内の個々のノートを選択します。選択すると、画面下部にノートパラメータが表示されます。ノート・ソフト・ノブを使用して、特定のステップの特定のレーンに割り当てられたノートを変更します。

#### 速度(1～127)

ノートを入力すると、その特定のステップのシーケンスグリッド内にボックスが作成されます。グリッド内のこのボックスの垂直方向の高さは、ノートのベロシティレベルを示します。画面下部のベロシティ・ソフト・ノブを使用して、特定のステップの特定のレーンに割り当てられたノートのベロシティ・レベルを変更します。

#### GATE (1% ～100%)

ノートを入力すると、その特定のステップのシーケンスグリッドにあるボックスが作成されます。グリッド内のこのボックスの横幅は、ノートのゲート時間を示します。画面下部のGATE ソフト・ノブを使用して、特定のステップの特定のレーンに割り当てられたノートのゲート時間を変更します。

*ヒント: GATE Soft ノブを使用して最後に設定した値が、以降のすべての新規ノートに適用されます。*

#### RATCHET(1～4)

ラチェット機能を使用すると、シーケンサーは、一種のシーケンススタッターモードで、単一ステップ内で複数回ノートを再び発音することができます。これは、複数のステップを使用せずに、同じノートの複数のトリガーを作成するための優れたツールです。画面下部のラチェット・ソフト・ノブを使用して、選択したノートの「ラチェット」数を制御します。1の値は、ラチェットがないことに等しい。

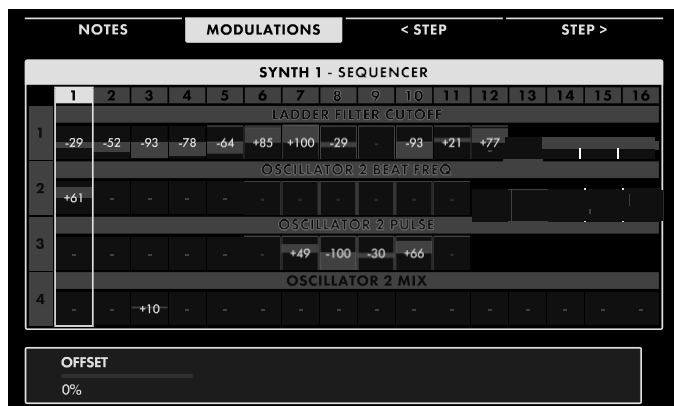
### 複数の音符を編集する

現在のステップ番号に達するまでROW UP ボタンを押すと、現在のステップのすべてのノートがハイライト表示され、選択されます。ベロシティ・レベル、ゲート・タイム、およびラチェット・カウントは、画面下部のソフト・ノブを使用して同時に調整できます。マスターエンコーダーを左右に回すと、カーソルが元に戻り、ステップ1～64を素早く選択できます。

### ノートの削除

任意のレーン、任意のステップでハイライトされたノートは、フロント・パネルのDELETE ボタンを使用して削除できます。マスターエンコーダーを使用してノートの行全体を選択し、DELETE を押すと、そのステップのすべてのノートが削除されます。Row Up またはRow Down ソフトボタンで特定の行が選択されている場合、SHIFT + DELETE を押すと、現在選択されているレーンが削除されます。シーケンサーMORE ページのCLEAR SEQUENCE ソフトボタンを押すと、シーケンサーが初期化され、アクティブなシーケンスからすべてのデータが消去されます。

## シーケンサー(続き)



### MODULATION データの入力

(ステップエディットモード)

シーケンスの各ステップには、複数の変調ルーティングを割り当てることもできます。

Moog One では、同じパラメーターに影響する他の値と組み合わせるオフセット値を作成することで、これらのモジュレーション値を処理します。

これにより、ステップごとに保存された絶対値でシーケンサーがスイープを絶えず中断することなく、ノブ値を手動でスイープすることができます。

これらのオフセットはバイポーラであり、パラメータ値に正または負の変化量を適用でき、比例し、パーセンテージ値で表されます。

ノートの入力や編集と同様に、モジュレーション・ルーティングはレーンを使用して適用されます。各レーンは1つのモジュレーション宛先に制限されます。

画面下部のソフト・ノブで設定したCONTROLLER、AMOUNT、CATEGORY、DESTINATIONパラメーターは、選択したレーンに共通ですが、OFFSET値は各ステップで設定されます。

### MODULATION データを実時間で入力する

シーケンスにモジュレーション・データを追加する最も簡単な方法は、ステップ・モジュレーション機能を使用して、シーケンサーが実行中に変化するパラメーターの値を記録することです(レコーディング中またはプレイバック中)。シーケンスを停止した状態で、ステップ・モジュレーション・メソッドを使用すると、STEP EDIT ページでモジュレーション値を素早く編集できます。

まだ開いていない場合は、STEP EDIT ボタンを押してMODULATION SEQUENCE ページを開きます。画面上部のMODULATIONS ソフトボタンを押して、MODULATION SEQUENCE 画面を開きます。

**注:** STEP MOD 機能を使用するには、STEP EDIT ページを開いたり、MODULATIONS ソフト・ボタンを押す必要はありませんが、この方法で入力したデータを見たり、編集したりすることができます。

次に、フロント・パネルのシーケンサー・モジュールのSTEP MOD ボタン(ボタンが点灯します)を押し、フロント・パネルのモジュレーション可能なパラメーターを調整します。これにより、そのパラメーターを目的地として使用して、新しいモジュレーションレーンが即座に設定されます。手動でステップからステップへ進み、各値を個別に変更することができますが、シーケンサーを実行するように設定し、同じパラメーターノブをツイスト&ツイークすることもできます。変更した値は、ステップごとに自動的に記録されます。追加のノブを弱めると、各宛先に新しいモジュレーションレーンが即座に設定され、値は各ステップで自動的に再度記録されます。点灯しているSTEP MOD ボタンを押すと(ボタンが暗くなります)、STEP MOD モードを終了します。

## シーケンサー(続き)

### STEP TIME でMODULATION データを入力する

手動入力モードでは、ステップ・モジュレーション・メソッドほど便利ではありませんが、各ステップを個別にアドレッシングしたり、フロント・パネル・ノブ(SVF Filter Spacing)を持たないモジュレーション・デスティネーションをアサインすることができます。ここでは、モジュレーションレーンを設定し、シーケンサーステップを選択し、オフセット値をダイヤルします。まだ選択されていない場合は、画面上部のMODULATIONS ソフト・ボタンを押します。

ROW DOWN ソフトボタンを押し、MASTER ENCODER を押して、シーケンスの最初のモジュレーションレーンを作成します。画面下部のソフト・ノブを使用して、CATEGORY 値とDESTINATION 値を調整してモジュレーション宛先を設定します。デスティネーションオプションは、選択したカテゴリによって異なります。

また、特定のレーンを占有するModulation パラメーターにCONTROLLER を割り当てることもできます。コントローラーが選択されていない場合、オフセット値はデスティネーションパラメーターに最大強度で適用されます。ただし、コントローラーとパーセンテージAMOUNT 値を割り当てることで、シーケンス変調の強さをパフォーマンスの一部として連動させることができます。Amount 値が0% の場合、割り当てられたコントローラーは無効になります。Amount 値100%を使用すると、コントローラーが最小位置(値)にあるときに、割り当てられたコントローラーはシーケンス変調値を完全に減衰させることができます。

可能な値については、この章の最後の付録を参照してください。これらの値が設定されたら、マスターエンコーダーを押して任意のステップを選択し、OFFSET ソフトノブを使用して各シーケンスステップのOFFSET 量を設定します。ROW DOWN ソフトボタンを押し、MASTER エンコーダーを押して新しいモジュレーションレーンを作成します。モジュレーション・ルーティング・レーンにモジュレーション・デスティネーションをアサインし、各ステップのオフセット値を設定する場合も、同じ手順を繰り返します。

### モジュレーションデータの編集

各モジュレーションレーンのCONTROLLER、AMOUNT、CATEGORY、DESTINATION は、個々のOFFSET 値と同様に自由に編集できます。

値を入力すると、ADV ボタンを使ってステップ間を移動したり、マスターエンコーダーを回してステップを左右にスクロールしたりすることができます。画面上部の2つのソフトボタンで、選択範囲を行(レーン)間で上下に移動できます。また、SHIFT がアクティブのときにマスターエンコーダーを回して上下に移動することもできます。

### 複数のOFFSET 値を編集する

複数のレーンにモジュレーションデータがあるシーケンスステップでは、現在のステップが選択されるまで [ROW UP] ソフトボタンを押すと、そのステップのすべてのレーンがハイライトされ、選択されます。OFFSET 値は、画面下部のソフト・ノブを使用して同時に調整できます。ROW DOWN ソフトボタンを押すと、カーソルは一度に1つのレーンのみを選択します。マスターエンコーダーを右に回し続けると、ステップ間を移動します。

### MODULATIONデータの削除

任意のレーン、任意のステップでハイライトされたOFFSET 値は、フロント・パネルのDELETE ボタンを使用して削除できます。複数のOFFSET 値を選択してからDELETE を押すと、そのステップのすべてのOFFSET 値が削除されます。SHIFT + DELETE を押すと、現在選択されているレーンが削除されます。シーケンサー MORE ページのCLEAR SEQUENCE ソフトボタンを押すと、シーケンサーが初期化され、アクティブなシーケンスからノートとモジュレーションといったデータがすべて消去されます。

## シーケンサー(続き)

### STEP編集モジュール・APPENDIX

#### コントローラ

なし
モッドホイール
ピッチホイール
パッドX
パッドY
パッド圧
パッドゲート
速度
アフタータッチ
キーピッチ
KBゲート
サステイン
EXP 1
EXP 2
CV IN 1
CV IN 2
フィルターEG
アンプEG
モジュレーションEG
LFO 1
LFO 2
LFO 3
LFO 4
ランダム
定数

#### カテゴリー/デスティネーション

全OSCS	SVFフィルタ
ピッチ1 LFO	カットオフ
ピッチEGモード	共振
三角LFO 3 モード	スペーシング
パルスLFO 3 MOD	EG AMOUNT
FM AMOUNT	LFO 2 AMOUNT
<b>OSC 1、2、3</b>	FM AMOUNT
オクターブ	<b>ラダーフィルター</b>
頻度	カットオフ
ビート	共振
SAW	EG AMOUNT
三角	LFO 2 AMOUNT
パルス	FM AMOUNT
MIX	<b>EG 1、2、3</b>
<b>ノイズ</b>	遅延
カラーミックス	アタック
アタック	ホールド
サステイン	ディケイ
リリース	サステイン
<b>VCA</b>	リリース
レベル	マルチトリガ
PAN	同期
<b>フィルター</b>	ループ
SVF/LADDERミックス	ラッチ
	<b>LFO 1、2、3、4</b>
	速度
	波形
	パリエーション
	遅延
	ランプアップ時間
	ランプダウン時間

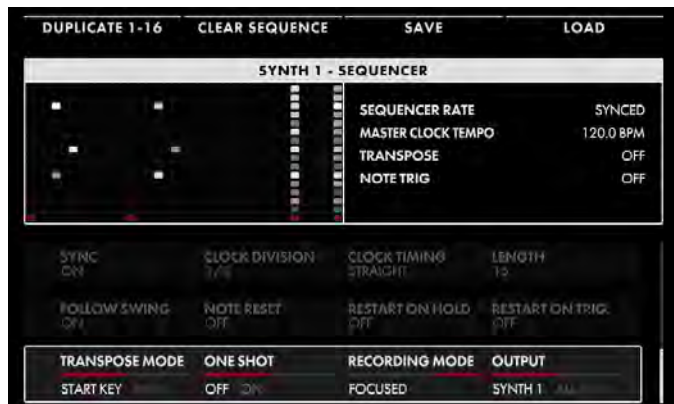


## シーケンサー(続き)

### シーケンサーの詳細ページ

シーケンサーモジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、Center Console のインタラクティブ部分を使用してアクセスおよび変更できるパラメーターの2番目のレベルが表示されます。左ペインは、シーケンスデータを示します。右ペインには、このモジュールの前面パネルパラメータの現在値が表示されます。追加のMOREパラメーターが画面下部に表示されます。DUPLICATE X-Y、CLEAR SEQUENCE、SAVE、LOADソフト・ボタンは、画面上部にあります。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



画面上のMORE ページのパラメータは、画面下の4つのソフト・ノブを使用して編集します。

### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

### SYNC (オフ、オン)

Sync がOff のとき、シーケンサーは自分のテンポで自由に動くことができます。Sync がオンの場合、シーケンサーとマスタークロックが同期し、マスタークロックがシーケンサーのテンポを決定します。

**注:** ここでSYNC ON が選択されている場合、フロントパネルのSequencer RATE ノブを回すと、マスタークロックのクオンタイズされたクロック分周(下記参照)が選択されます。

### クロック分割(4、2、1、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32)

Sync がオンの場合、Master Clock はテンポベースとなり、そのテンポベースのクロック分周を選択するとシーケンサーのスピードが設定されます。

Sync がOff の場合、このパラメーターはフロントパネルのSequencer RATE ノブで設定したテンポのクロック分周を選択します。CLOCK DIVISIONパラメーターの値を変更すると、1/4ノート・ビート単位でタイミングが指定されます。

### クロックタイミング(ストレート、点線、トリプレット)

Clock Timing(クロックタイミング)は、ステップ時間をさらに変更し、マスタークロックテンポ(Sync On)またはシーケンサーレートテンポ(Sync Off)に対してノートタイミングをより広く選択できるようにします。ここでは、演奏される各ノートのタイミングをテンポに応じて設定できます。

#### ストレート

各ステップのタイミングは、CLOCK DIVISIONパラメーターで指定されたタイミングで再生されます。

## シーケンサー(続き)

### 点灯

各ステップのタイミングは、点線のノートとして再生されるか、またはCLOCK DIVISIONパラメーターで指定された値の1.5倍で再生されるように変更されます。

### トリプレット

各ステップのタイミングは、1つのノートが3つ組になっているかのように、またはCLOCK DIVISIONパラメーターで指定された値の2/3で再生されるように変更されます。

## シーケンサー(続き)

### 長さ(1~64)

Length を変更すると、シーケンスは1 から64 までの任意のステップ数を含むように設定できます。CLOCK TIMING/パラメーターと組み合わせることで、異なる長さ、フィーリング、タイムシグネチャーのシーケンスを生成することができます。

### FOLLOW SWING (オフ、オン)

マスター・クロックには、ビートにスイングを追加するためのパラメーターが含まれています。Sync'd to Master Clock では、シーケンサーはこのスイング情報に従うか、無視してBPM 設定で厳密に再生することができます。

### 注記リセット(オフ、オン)

このパラメーターは、シーケンサーモジュールのNOTE TRIG ボタンもオン(点灯)の場合、新しいノートが鍵盤で演奏されたときのシーケンサーのタイミングを指定します。このNOTE RESET パラメーターがオンの場合、シーケンサーは即座に始まり、現在のクロックディビジョンのダウンビートタイミングを再生時のノートに合わせてリセットします。注リセットがオフの場合、シーケンサーは、パターンが開始される前に、次の指定されたクロック分周の開始を待ちます。

### RESTART ON HOLD (OFF, ON)

このパラメーターは、フロントパネルのHOLD ボタンがオン(点灯)で、シーケンサーモジュールのNOTE TRIG ボタンもオン(点灯)のときのシーケンサーのタイミングを指定します。このRESTART ON HOLD パラメーターがオンのとき、他のノートを押さずに新しいノートを再生すると、シーケンスがリセットされ、最初のステップから再生を開始します。このRESTART ON HOLD パラメーターがOff の場合、新しいノートを再生してもシーケンスは再開されません。

*注: RESTART ON HOLD パラメーターがオフで、シーケンサーモジュールエリアのHOLD、NOTE TRIG、TRANSPOSE ボタンがすべてオンに設定されている場合、前のノートが保持されている間に新しいノートを再生すると、ステップ1 に戻らずにシーケンスがトランスポートされます。*

### RESTART ON TRIG (OFF, ON)

このRESTART ON TRIG (Restart On Note Trigger) パラメーターは、前面パネルのシーケンサーモジュールのNOTE TRIG ボタンがオン(点灯)のときのシーケンサーのタイミングを指定します。このRestart On Note Trigger パラメーターがOn に設定されている場合、Note Trigger 機能を使用してシーケンスの再生を開始すると、常にシーケンスがリセットされ、ステップ1 で再起動します。

このRestart On Note Trigger パラメーターがOff に設定されている場合、Note Trigger 機能を使用してシーケンスの再生を開始すると、アクティブなステップからシーケンスの再生が再開されます。

### トランスポート・モード(スタート・キー、インターバル)

フロント・パネルのシーケンサー・モジュールのTRANSPOSE ボタンをオン(点灯)にすると、シーケンスの再生をトランスポートできます。トランスポート量の決定には、次の2つの方法があります。

#### スタートキー

Start Key メソッドを使用すると、シーケンスの開始ノートとして使用するキーを選択でき、残りのノートも同じ量だけトランスポートされ、新しいStart Key に対して正しいインターバルが維持されます。

#### インターバル

インターバル・メソッドでは、キーボードのMiddle C を基準点として使用し、元のキーに関係なく特定のインターバルでシーケンスをトランスポートすることができます。このように、Middle C の上でF を再生すると、シーケンスが4 番目にトランスポートされます。元の鍵盤とスタート音がC 以外の場合でも、トランスポートは4 分の1 になるため、E はA になります。

## シーケンサー(続き)

### ワンショット(OFF、ON)

シーケンスが再生を開始すると、最後まで再生して停止(ワンショットオン)したり、最後まで再生してからループして最初から再開(ワンショットオフ)することができます。このループ動作はほとんどのシーケンサーの操作方法ですが、「ワンショット」オプションを追加すると、ソング内の任意の場所で複雑なシーケンスパターンを起動し、一度だけ再生することができます。ただし、「ワンショット」再生は何度も起動できます。これは、バースからコーラスへの移行や、毎回完全にシグネチャリックを演奏する場合などに、ライブで豊かな音を追加するための非常に便利な方法です。

### 撮影モード(置換え、OVERDUB、フォーカス)

シーケンスが記録されると、シーケンサーが既存のノートの上に記録されている新しいノートに回答できる3つの方法があります。

#### 交換(DEFAULT)

新しく録音したノートは、同じステップで以前に録音したノートに置き換わります。

#### オーバードープ

すでに録音されているノートには、既存の情報を置き換えることなく、新たに録音されたノートが追加されます。

#### フォーカス

ここでは、個々のステップを編集用に選択し、シーケンスの実行中に新しいデータを入力することができます。使用方法または ADV ボタンで編集するステップを選択します。選択したステップインジケータが暗く点灯し、移動中のステップインジケータが完全に点灯します。新しいノートを再生して、選択したステップで保持されているノートをいつでも置き換えることができます。シーケンスが選択されたステップに進むと、新しいノートが聞こえます。シーケンスが実行されている限り、このプロセスを何度も繰り返すことができます。シーケンスが実行されていない場合、このモードは REPLACE モードと同じです。

### OUTPUT (シンセ1/2/3、全シンセ)

この設定は、このシーケンスに応じてどのシンセが再生されるかを制御します。オプションは、現在選択されているシンセ(シンセ1、2、または3)、または ALL SYNTHS のいずれかです。ALL SYNTHS オプションを使用すると、スプリットまたはレイヤーされたサウンドのすべてのパートを再生する単一のシーケンスを作成できます。

### シーケンサーのクリア

画面上部の CLEAR SEQUENCE ソフトボタンを押すと、アクティブなシーケンスからすべてのデータが削除されます。

**ヒント:** シーケンスデータを編集するときは、Center Console にある SNAPSHOT ボタンを押して、シーケンスをクリアする前に現在の編集のマイクロセーブを実行することができます。これは、心を変更し、以前に保存されていないシーケンスデータを再ロードしたい場合です。

### シーケンスデータの複製

SEQUENCER MORE ページの上部にある DUPLICATE X-Y SOFT ボタンを使って、ステップを追加することで(最大64ステップ)、シーケンスデータをコピーし、既存のシーケンスに追加することができます。X の値はコピーするデータの最初のステップを示し、Y の値はコピーするデータの最後のステップを示します。シーケンスを一時停止した状態で、次の手順を実行します。または ADV ボタンで、コピーするデータの最初のステップを選択します。

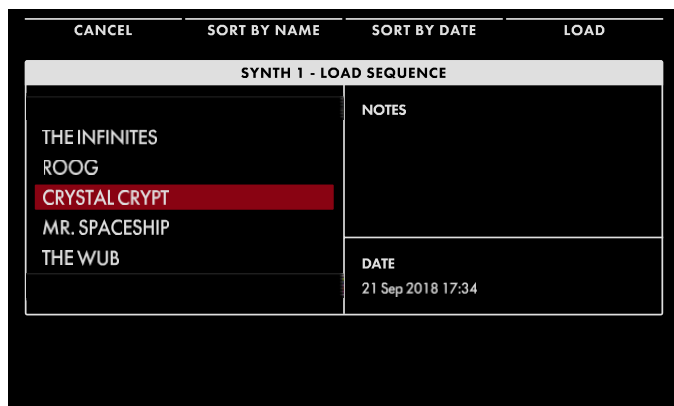
次に、SHIFT ボタンを押しながら、を押します。 < または ADV ボタンでコピーするデータの最後のステッ

## シーケンサー(続き)

プを選択します。DUPLICATE ソフト・ボタンを押して、選択したデータのコピーをシーケンスの最後に追加します。

*例:コピーする先頭ステップの値を1に設定し、最後にコピーするステップの値を8に設定します。ここで、DUPLICATE 1 ~8 ソフトボタンを押すと、手順1 ~8 で選択したデータが手順9 ~16 に複製されます。*

## シーケンサー(続き)



### シーケンスのロード

画面上部のLOAD ソフト・ボタンを押すと、Load Sequence 画面が開きます。

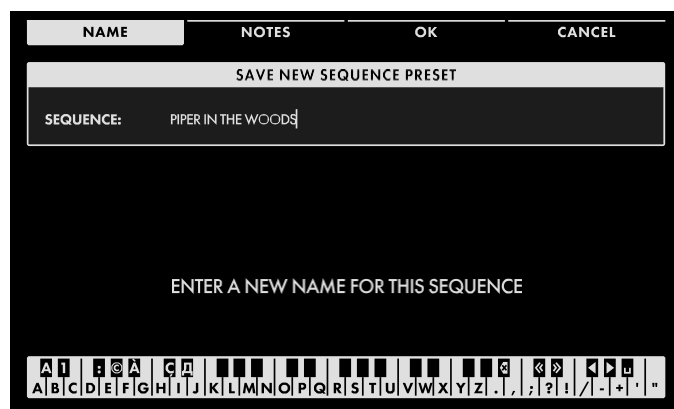
左ペインには、使用可能なすべてのシーケンスのリストが表示されます。

保存したシーケンスを見つけやすくするために、画面上部のSORT BY NAME ソフトボタンを押して、このリストを名前順に並べ替えることができます。シーケンスリストは、SORT BY DATE ソフトボタンを使用して、シーケンスが最後に保存された日付によってソートすることもできます。

右上のペインには、シーケンスに追加されて保存されたすべてのパフォーマンスノートが表示されます。右下のペインには、選択したシーケンスが直近にメモリーに保存された日付が表示されます。

マスターエンコーダーを回して特定のシーケンスをハイライトして選択し、マスターエンコーダーを押し下げるか、画面上部のLOAD ソフトボタンを押します。シーケンス名の横に小さなインジケータが表示され、アクティブなシーケンスであることを示します。シーケンスがロードされると、シーケンスを再生したり、シーケンサーのMOREページにあるシーケンス設定を変更したり、ステップ編集ボタンを押してステップ編集ウィンドウを開いてシーケンスの内容を編集することができます。

**ヒント:** PRESET AUTOLOAD 機能[SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS] がON に設定されているとき、LOAD ソフトボタンを使用する必要なしに、マスターエンコーダーを回すと、選択したシーケンスが自動的にロードされます。



### シーケンスの保存

シーケンスの作成および/または編集が終わったら、画面上部のSAVE ソフトボタンを押します。ここで、編集したシーケンスに名前を付けることができます。

SAVE 画面が開くと、NAME Soft Button が選択され、現在のシーケンスに名前を付けるように求める画面プロンプトが表示されます。

### テキストの入力

Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。白鍵(当然)は文字を入力します。特定の黒鍵(事故)には特定の機能があります。テキストの入力方法については、60 ページを参照してください。

シーケンスの名前を入力したら、同じ方法で任意のパフォーマンスノートを入力することもできます。これらのノートには、クイックリマインダーやアプリケーションキュー(例えば、「Starts on F#」や「Use as the intro for Song 5」、「Launch sequence on last note of the bass solo」)などがあります。NOTES ソフト・ボタンを押し、

## シーケンサー(続き)

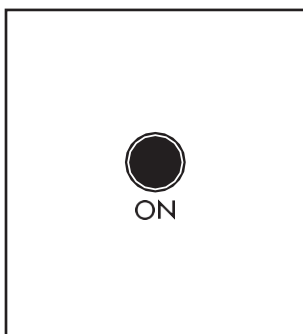
同じテキスト入力方法を使用して、画面の指示に従ってください。

シーケンスに名前を付けてパフォーマンスノートを追加した後、OK ソフトボタンを押してシーケンスを保存するか、CANCEL ソフトボタンを押して保存せずにシーケンスSAVE 画面を終了します。

## 効果

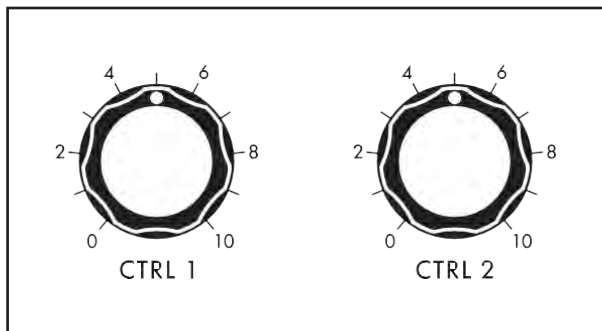
Moog One には、さまざまなデジタルエフェクトが用意されています。最大3つのシンセ・エフェクト(シンセごとに1つ)と最大2つのマスター・エフェクト(マスター・エフェクト)を同時に操作できます。マスター・エフェクトには、有名なオーディオ・プロセッシング・パイオニアであるEventide®によって作成され、ライセンスされたプレミアム・スタジオ・グレードのエフェクトが多数含まれています。これらのイベント・マスター・エフェクトを除き、マスター・エフェクト・リストはシンセ・エフェクト・リストと同じです。シンセ・エフェクトはリコールしてマスター・エフェクトとしても使用できます。また、その逆も同様です。これらのデジタル・エフェクトは、Moog One オーディオ・パスの唯一のパートであり、アナログ・ドメインにはありません。割り当てられたすべてのシンセ・エフェクトとマスター・エフェクトは、プリセットの一部として保存されます。純粋なオールアナログオーディオパスを作成するには、SYNTH EFFECT モジュールのONボタンとMASTER EFFECTS モジュールのONボタンをオフにします。

## SYNTHエフェクトの理解



### ON (ON/LIT、OFF/UNLIT)

ON ボタンでSYNTH EFFECT モジュールのオン/ オフを切り替えます。ボタンが点灯しているときは、SYNTH EFFECT モジュールのオン/ オフを切り替えます。



### CTRL 1 およびCTRL 2 ノブ

Synth Effects は個別に適用されます。各Synth は個別のSynth Effect にアクセスできます。シンセ・エフェクトをかけると、CTRL 1ノブとCTRL 2ノブを使って、フロント・パネルから任意の2つのエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールできます。

どちらのノブも、各エフェクトで最も調整しやすい2つのパラメーターにあらかじめアサインされていますが、EFFECT TYPEページを使えば、任意のパラメーターに簡単にアサインすることができます。ON ボタンの状態とCTRL 1 とCTRL 2 ノブの値は、テンパーの一部として保存されます。

## シンセエフェクト構造

シンセ・エフェクトには、ディレイ、コーラス、フランジャーなどの種類があります。特定のタイプのエフェクトが選択されロードされると、個々のパラメーターが調整され、そのエフェクトタイプのシンセ・エフェクト・プリセットとして設定を保存できます。たとえば、フランジャー・タイプのシンセ・エフェクトを選択してロードし、すべてのパラメーターを好みの値に調整すると、シンセ・エフェクト・フランジャーとして保存し、マイ・スイート・フラグジャーなどの名前を付けてリコール・リユースを繰り返すことができます。

シンセ・エフェクトの構造はモノラル・インプットとステレオ・アウトプットです。このステレオ・アウトプットは、ステレオのMAIN L/RバスやSUB L/Rバスとミックスされます。各シンセ・エフェクトの最初のパラメーターはMIXパラメーターで、ウェット(エフェクト)とドライ(エフェクトなし)のバランスを設定します。



## シーケンサー(続き)

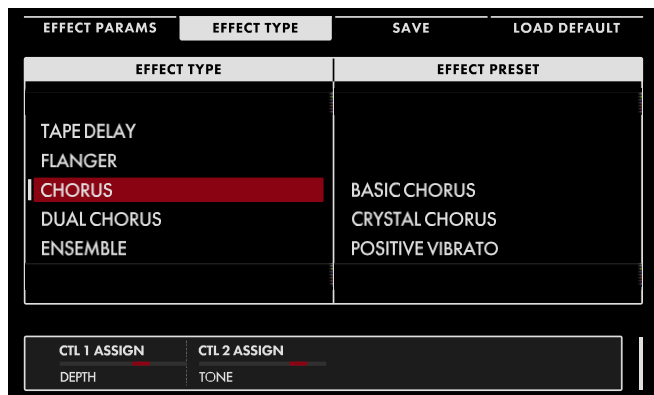
テクニカル・ノート: モジュレーション・マトリックスを使用してモジュレーション・デスティネーションとしてPAN をアサインすることができます(各ボイスを演奏しながらパンすることができます)、シンセ・エフェクトに送られるモノラル・バスでは、このボイスごとのパンを維持することはできません。ヴォイスごとのパンは、ドライ(未処理)信号にも影響しますが、ウェット(処理済み)信号は、VCA MOREページの設定で決定されるシンセのパンポジションに依存します。

## エフェクト(続き)

### SYNTH EFFECT MORE PAGE

SYNTH EFFECT モジュールの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、SYNTH EFFECT MORE ページが表示されます。画面上部のソフト・ボタンを使って、EFFECT TYPES のリストを開き、以前に保存した Synth Effect Preset をロードし、現在の Synth Effect のEFFECT PARAMETERS (PARAMS) を調整し、編集内容を Synth Effect Preset として保存します。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



### シンセ・エフェクトの選択とロード

まだ選択されていない場合は、画面上部の EFFECT TYPE ソフト・ボタンを押して、Moog One に保存されているすべてのシンセ・エフェクトを表示します。

左側のペインには、さまざまなエフェクトタイプの一覧が表示されます。マスター・エンコーダーを回してエフェクト・タイプをハイライトします。右ペインには、そのタイプで使用可能なエフェクト・プリセットがすべて表示されます。

マスター・エンコーダーを押すと、赤色のカーソルが右ペインに移動し、マスター・エンコーダーを回して特定のエフェクト・プリセットを選択してハイライトし、もう一度マスター・エンコーダーを押してエフェクトをロードします。エフェクト名の前に白い縦棒が表示され、エフェクトがロードされたことを示します。画面上部のBACK ソフト・ボタンを押して、カーソルを左ペインに戻し、別のエフェクト・タイプを選択します。初期化されたエフェクト・タイプをロードするには、マスター・エンコーダーでエフェクト・タイプを選択し、LOAD ソフト・ボタンを押してそのエフェクト・タイプのデフォルト・バージョンを呼び出します。

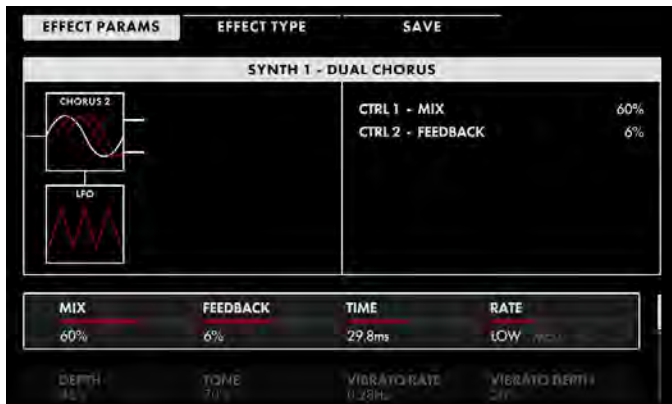
**ヒント:** PRESET AUTOLOAD 機能[SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS] がオンに設定されているとき、どちらかのペインでエントリーから次のエントリーにスクロールすると、マスターエンコーダーを押さなくても、選択したエフェクトプリセットが自動的にロードされます。

### SYNTH EFFECT PARAMETER 値の変更と編集

画面上部のEFFECT PARAMS (Effect Parameters) ソフトボタンを押します。左ペインには、アクティブなシンセ・エフェクトを構成するコンポーネントのグラフィック・イメージが表示されます。右ペインには、フロント・パネルのCTRL 1 とCTRL 2 ノブに割り当てられたパラメーターと現在の値が表示されます。画面下部には、アクティブなシンセ・エフェクトの編集可能なパラメーターがすべて表示されます。シンセ・エフェクトをカスタマイズして、ニーズやパフォーマンスに合わせるには、これらのパラメーターの値を自由に変更できます。



## エフェクト(続き)



### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

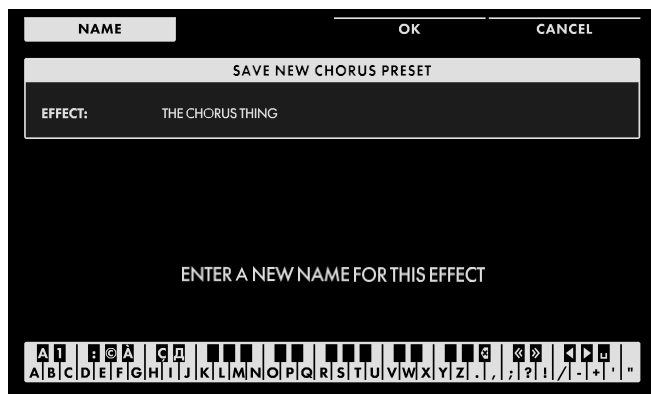
### A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。

マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

**メモ:** 各シンセ・エフェクト・タイプには、それぞれ固有の編集可能なパラメーター・セットがあります。すべての編集可能なパラメーターとCTRL 1 とCTRL 2 ノブにあらかじめアサインされているパラメーターを含むオンボードエフェクトのリストは、EFFECTS APPENDIX (103-111 ページ) を参照してください。

**注:** 各シンセ・エフェクトの最後のパラメーターはSYNC です。SYNC パラメーターがオンに設定されている場合、時間ベースのパラメーター値はマスタークロックテンポの絶対値からクロック分周値に切り替わります。



### 編集したエフェクトを保存する

エフェクトのエディットが完了したら、画面上部のSAVE ソフト・ボタンを押します。編集したエフェクトに名前を付けることができます。

### テキストの入力

Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。白鍵(当然)は文字を入力します。特定の黒鍵(事故)には特定の機能があります。

- C#1 ~ D#2 キーで文字セットを選択します。
- F#4 キーを押すと、現在の名前が削除され、新しい名前がランダムに生成されます。
- キーG#4を押すと、画面内のすべての文字が消去されます。
- キーA#4 を押すと、カーソルの左にある文字が削除されます。
- キーC#5 とD#5 は、それぞれ、カーソルの直前の文字を現在の文字セットの前または次の記号に変更し、例えば1回のキー押しでMをLまたはNに変更します。
- F#5、G#5を押すと、カーソルが左右に移動します。
- キーA#5 はスペースを追加します。

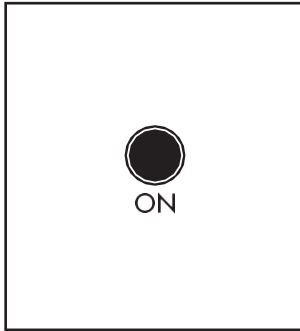
**メモ:** 上記のノート番号は、オンスクリーン・キーボードに関するものであり、キーの実際のMIDIノート番号などを反映するものではありません。

**ヒント:** Moog One のUSB HOST ポートに接続した標準のUSB キーボードを使用して、名前を直接入力することもできます。

OK ソフト・ボタンを押して、エフェクト・プリセットをこの新しい名前で保存します。CANCEL ソフト・ボタンを押して、保存せずに終了します。

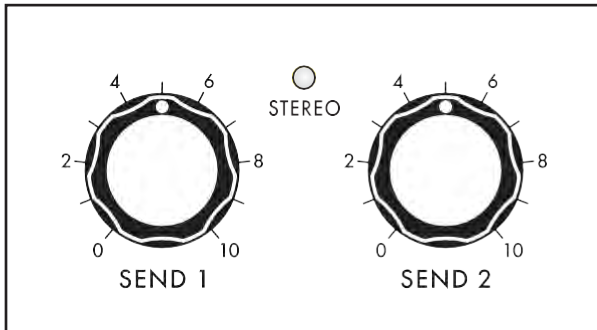
## MASTERエフェクト(続き)

### マスター・エフェクトについて



#### ON (ON/LIT、OFF/UNLIT)

ON ボタンでSYNTH EFFECT モジュールのオン/ オフを切り替えます。ボタンが点灯しているときは、SYNTH EFFECT モジュールのオン/ オフを切り替えます。



#### SEND1/SEND2つまみ

シンセ・エフェクトとは異なり、マスター・エフェクトはアクティブなプリセット内のすべてのシンセに対して使用できます。SEND

フロント・パネルの1 とSEND 2 ノブは、それぞれのシンセからマスター・エフェクト・バスに送られる信号の量を調節します。ON ボタンの状態とSEND 1 とSEND 2 ノブの値は、ティンバーの一部として保存されます。

マスター・エフェクト・バスには2つのインプットと2つのアウトプットがあり、マスター・エフェクトを1つのステレオ・イン/ステレオ・アウト・プロセッサー(STEREO)または2つのモノ・イン/ステレオ・アウト・プロセッサー(DUAL MONO)として動作させることができます。Master Effects MOREページのMASTER BUSS MODEパラメーターがSTEREOに設定されているときは、STEREO LEDインジケーターが点灯します。

**テクニカル・ノート:** モジュレーション・マトリックスを使用してモジュレーション・デスティネーションとしてPAN をアサインすることができます(各ボイスを演奏しながらパンすることができます)、マスター・エフェクトに送られるデュアル・モノ・バスでは、このボイスごとのパンを維持することはできません。ヴォイスごとのパンは、ドライ(未処理)信号にも影響しますが、ウェット(処理済み)信号は、VCA MOREページの設定で決定されるシンセのパンポジションに依存します。ただし、ステレオ・モードでは、マスター・エフェクトへの入力はステレオになり、ヴォイスごとのパンニング・データは保存されます。

Master Effects には、Eventide®が作成したスタジオグレードのエフェクトが含まれており、Moog One でライセンスされています。マスター・エフェクトがデュアル・モノ・モードに設定されている場合でも、これらのプレミアムEventideエフェクトは本質的に複雑なため、一度に使用できるのは1つだけです。秒 Master Effect はEventide エフェクトと並行して動作することもあります。Eventide エフェクトを2 つ同時に動作させることはできません。

**メモ:** Eventide エフェクトの1 つがマスターエフェクトの1 つにすでにアサインされている場合は、EFFECT 2 TYPE リストでEventide エフェクトがグレーアウト表示され、選択できなくなります。



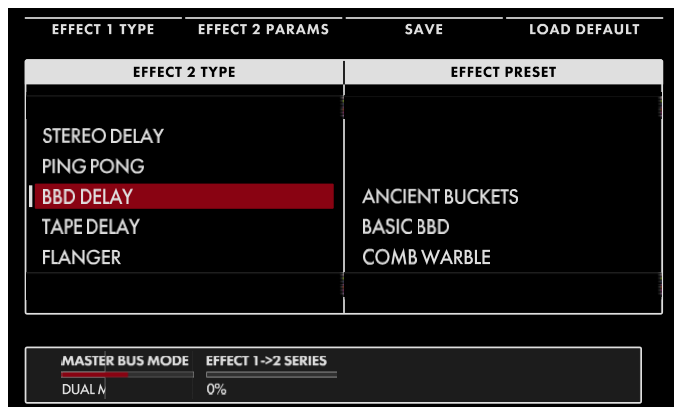
## エフェクト(続き)

MASTER はより多くのページをエフェクトします。

MASTER EFFECTSモジュールの右上隅にある三角形のMOREボタンを押すと、Master Effects MOREページが開きます。画面上部のソフト・ボタンを使って、EFFECT TYPES のリストを開き、以前に保存したマスター・エフェクト・プリセットをロードし、EFFECT を調整します。

現在のMaster Effect のPARAMETERS (PARAMS): エディットをMaster Effect プリセットとして保存します。

メモ: 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



マスター・バス・モード(デュアル・モード、ステレオ)

画面上部のEFFECT TYPE ソフトボタンのいずれかを押し、画面左下のソフトノブを回してモードを選択します。

ステレオ

この設定では、ステレオ入力とステレオ出力を使用して、1つのマスターエフェクトを使用できます。このパラメーターをSTEREOに設定すると、フロント・パネルのマスター・エフェクト・モジュールのSTEREO LEDインジケーターが点灯します。

デュアルモノ

この設定では、モノラル入力とステレオ出力の2つのマスターエフェクトを使用できます。

ステレオ幅(0%~100%~200%)

このパラメーターでコントロールされるアルゴリズムは、マスター・エフェクトで作成されるステレオ・イメージの幅を決定します。0% 設定では、ステレオイメージはモノラルになります。ソフト・ノブを左に回すと、このパラメーターの値が大きくなります。100%に設定すると、デフォルトのステレオ画像に戻ります。さらに数値を大きくすると、ステレオ効果が最大200%まで強調されます。

注: STEREO WIDTH プロセスは、MASTER EFFECTS 信号チェーンの最後に適用され、選択したMASTER EFFECT のタイプには影響されません。この設定は、MAIN OUT とSUB OUT の両方のミックスに影響します。

エフェクト1\_2 シリーズ(0~100%)

このパラメータは、デュアルモノモードでのみ使用できます。このパラメーターを0% に設定すると、2つのマスターエフェクトが並列に配置され、並列に動作します。両方のプロセッサのステレオ出力はメイン出力と合計されます。この値を大きくすると、マスターエフェクト1の出力がマスターエフェクト2の入力に供給されます。この値が100%に達すると、マスター・エフェクトは真に直列になり、マスター・エフェクト1の全出力がマスター・エフェクト2の入力に送られます。マスター・エフェクト2の出力のみがメイン出力と加算されます。



## マスターエフェクトの選択とロード

まだ選択されていない場合は、画面上部のEFFECT 1 TYPE またはEFFECT 2 TYPE ソフトボタンを押します。左側のペインには異なるすべてのエフェクト・タイプのリストが表示され、右側のペインにはそのタイプで使用可能なすべてのエフェクト・プリセットが表示されます。

**注:** MASTER BUSS MODE がSTEREO に設定されている場合、EFFECT TYPE リストは1 つしかありません。

**ヒント:** Eventide Master Effects を除き、マスター・エフェクト・リストはSynth Effect リストと同じで、Synth Effect プリセットはリコールしてマスター・エフェクトとしても使用できます。また、その逆も同様です。

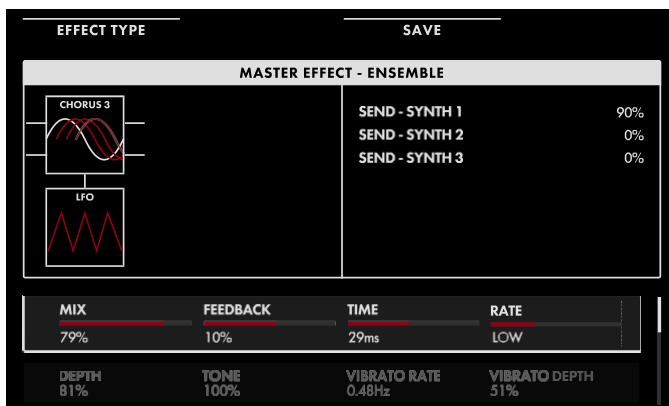
マスターエンコーダーを回して、リストからエフェクトタイプを選択します。マスター・エンコーダーを押すと、赤色のカーソルが右ペインに移動し、マスター・エンコーダーを回して特定のエフェクト・プリセットを選択してハイライトし、もう一度マスター・エンコーダーを押してエフェクトをロードします。エフェクト名の前に白い縦棒が表示され、エフェクトがロードされたことを示します。画面上部のBACK ソフト・ボタンを押して、カーソルを左ペインに戻し、別のエフェクト・タイプを選択します。初期化されたエフェクト・タイプをロードするには、マスター・エンコーダーでエフェクト・タイプを選択し、LOAD ソフト・ボタンを押してそのエフェクト・タイプのデフォルト・バージョンを呼び出します。

**ヒント:** PRESET AUTOLOAD ファンクション[SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS] がON に設定されているとき、エフェクト・プリセット・リストの1つのエントリーから次のエントリーへスクロールすると、マスター・エンコーダーを押さなくても、選択したエフェクト・プリセットが自動的にロードされます。

## MASTER EFFECT PARAMETER 値の変更と編集

画面上部のEFFECT 1 PARAMSまたはEFFECT 2 PARAMS (エフェクトパラメーター)ソフトボタンを押します。左ペインには、アクティブなマスタを構成するコンポーネントのグラフィックイメージが表示されます。エフェクト。右側のペインには、3つのシンセそれぞれのSEND 1 またはSEND 2 ノブの値が表示されます。画面下部には、アクティブなマスター・エフェクトの編集可能なパラメーターがすべて表示されます。これらのパラメーターの値を自由に変更して、マスター・エフェクトをカスタマイズし、ニーズやパフォーマンスに合わせるすることができます。

**注:** MASTER BUSS MODE がSTEREO に設定されている場合、EFFECT PARAMS リストは1 つしかありません。



### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターの回転

左側のエンコーダーは前の行を選択します。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

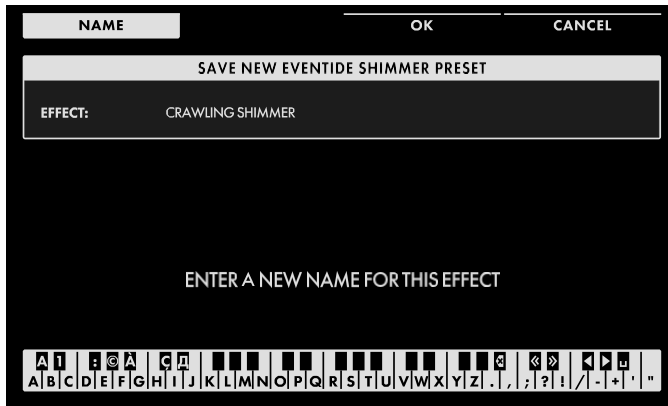
**メモ:** 各エフェクト・タイプには、それぞれ固有の編集可能なパラメーター・セットがあります。すべての編集可能な

パラメーターを身(続き)ガードエフェクトのリストは、EFFECTS APPENDIX にあります。

メモ: Eventide Master Effects を除き、各Effect の最後のパラメーターはSYNC です。SYNC パラメーターがオンに設定されている場合、時間ベースのパラメーター値はマスタークロックテンポの絶対値からクロック分周値に切り替わります。



## エフェクト(続き)



### 編集したエフェクトを保存する

エフェクトのエディットが完了したら、画面上部のSAVE ソフト・ボタンを押します。編集したエフェクトプリセットに名前を付けることができます。

### テキストの入力

Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。白鍵(当然)は文字を入力します。特定の黒鍵(事故)には特定の機能があります。

- C#1 ~D#2 キーで文字セットを選択します。
- F#4 キーを押すと、現在の名前が削除され、新しい名前がランダムに生成されます。
- キーG#4を押すと、画面内のすべての文字が消去されます。
- キーA#4 を押すと、カーソルの左にある文字が削除されます。
- キーC#5 とD#5 は、それぞれ、カーソルの直前の文字を現在の文字セットの前または次の記号に変更し、例えば1回のキー押しでMをLまたはNに変更します。
- F#5、G#5を押すと、カーソルが左右に移動します。
- キーA#5 はスペースを追加します。

OK ソフト・ボタンを押して、エフェクト・プリセットをこの新しい名前ですべて保存します。CANCEL ソフト・ボタンを押して、保存せずに終了します。

**メモ:** 上記のノート番号は、オンスクリーン・キーボードに関するものであり、キーの実際のMIDIノート番号などを反映するものではありません。

**ヒント:** Moog One に接続した標準USB キーボードを使用して、テキストを直接入力することもできます。USB ホストポート。

## エフェクト付録

注: 同期パラメータがオンに設定されている場合、特定の時間ベースのパラメータの値は、マスタクロックに基づいて、絶対値および可変ms値からクロック分周値に自動的に切り替わります。分数クロック分周値は、たとえば、 $1/4T$ 、 $1/4$ 、および $1/4$ の3つの異なるバージョンで表示されます。最初のトリプレットバージョンでは、タイミングはストレート値の $2/3$ で再生するように変更されます。2番目のバージョンは、Straight Value です。3番目の点線バージョンでは、タイミングは $1.5 \times$  Straight Value で再生するように変更されます。

エフェクトの完全なSYNC 値の範囲は次のとおりです。

{ $1/64T$ 、 $1/64$ 、 $1/64$ 、 $1/32T$ 、 $1/32$ 、 $1/32$ 、 $1/32$ 、 $1/16T$ 、 $1/16$ 、 $1/16$ 、 $1/8T$ 、 $1/8$ 、 $1/4T$ 、 $1/4$ 、 $1/2T$ 、 $1/2$ 、 $1/2$ 、 $1$ 、 $2$ 、 $1$ 、 $2$ 、 $1$ 、 $4$ }

### DELAY (シングルタップデジタルディレイライン、立方体補間)

パラメータ名	パラメータの説明	範囲	アサイン済み
MIX	OUTPUTのDELAY SIGNAL量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	DELAY SIGNAL がINPUT にフィードバックされます。	0%～100%	
時間	遅延時間	0.1ms～2000ms	CTRL 2
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

### STEREO DELAY (デュアルタップ・デジタル・ディレイ・ライン、立体的に内挿されたステレオ空間化)

MIX	OUTPUTのDELAY SIGNAL量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	DELAY SIGNAL がINPUT にフィードバックされます。	0%～100%	CTRL 2
左時刻	左側のDELAY TIME	0.1ms～2000ms	
時刻右	右側の遅延時間	0.1ms～2000ms	
フィードバック左	LEFT CHANにフィードバックされるDELAY SIGNAL	0%～100%	
フィードバック右	RIGHT CHANにフィードバックされるDELAY SIGNAL	0%～100%	
MOD RATE 左	モジュレーションレート左CHAN	0%～100%	
MOD RATE RIGHT	MODULATION RATE RIGH CHAN	0%～100%	
MOD DEPTH 左	モジュレーション左チャンネルの深さ	0%～100%	
MOD DEPTH RIGHT	モジュレーション右チャンネルの深さ	0%～100%	
トーン	LPFトーンコントロール	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

**PING PONG (デュアルタップデジタル遅延ライン、交互ステレオ空間化で立方体補間)**

パラメータ名	パラメータの説明	範囲	アサイン済み
MIX	OUTPUTのDELAY SIGNAL量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	DELAY SIGNAL がINPUT にフィードバックされます。	0%～100%	CTRL 2
左時刻	左側のDELAY TIME	0.1ms～2000ms	
時刻右	右側の遅延時間	0.1ms～2000ms	
オフセット	左右のDELAY TIME オフセット	0%～100%	
トーン	LPFトーンコントロール	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

**BBD DELAY (シングルタップデジタル遅延、BBD (バケットブリッジ遅延)エミュレーション)**

MIX	OUTPUTのDELAY SIGNAL量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	DELAY SIGNAL がINPUT にフィードバックされます。	0%～100%	
時間	遅延時間	0.1ms～2000ms	CTRL 2
ノイズ	エミュレートされたBDクロックノイズの量	0%～100%	
トーン	LPFトーンコントロール	0%～100%	
MOD	遅延線におけるランダムネス/モジュレーションの量	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

**TAPE DELAY (シングルタップ・デジタル・ディレイ、アナログ・テープ・エミュレーション)**

MIX	OUTPUTのDELAY SIGNAL量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	DELAY SIGNAL がINPUT にフィードバックされます。	0%～100%	
時間	遅延時間	0.1ms～2000ms	CTRL 2
フラッタ	FLUTTER RATE CONTROL	0%～100%	
WOW	WOW DEPTH & SMALL RATE CONTROL MACRO	0%～100%	
テープバイアス	HPFフィルター&テープバイアス・ボイス・ミキシング	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

ECHO (シングルタップディレイ、スプリング式拡散)

パラメータ名	パラメータの説明	範囲	アサイン済み
MIX	OUTPUTのDELAY SIGNAL量	0%～100%	CTRL 1
トーン	LPFトーンコントロール	0%～100%	
時間	遅延時間	0.1ms～2000ms	CTRL 2
フィードバック	ECHO用フィードバックパラメータ	0%～100%	
ルーム	拡散タンクのスペース制御	0%～100%	
ディケイ	拡散タンクの詳細	0%～100%	
MOD RATE	変調速度	0.1Hz～10Hz	
MOD DEPTH	モジュレーションの深さ	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

FLANGER(シングルタップデジタルフランジャー)

MIX	アウトプット内の可燃性シグナルの量	0%～100%	
フィードバック	FLANGED 信号がINPUT にフィードバックされます。	-100%～+100%	
時間	発炎時間	0.1ms～15ms	
速度	モジュレーションのLFOレート	0.1Hz～10Hz	CTRL 1
深さ	モジュレーションのLFO DEPTH	0%～100%	CTRL 2
トーン	LPFカットオフ制御	0%～100%	
ノイズ	信号のノイズ量	0%～100%	
スプレッド	ステレオスプレッド量	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

STEREO FLANGER (ステレオデジタルフランジャー、2本のディレイライン-1チャンネルにつき1本)

MIX	アウトプット内の可燃性シグナルの量	0%～100%	
フィードバック左	左入力へのフラッジングされた信号フィードの量	-100%～+100%	
フィードバック右	正しい入力へのフラッジされた信号FEDの量	-100%～+100%	
左時刻	左チャンネルフラグ時間	0.1MS TO 25MS	CTRL 1
時刻右	右チャンネル発光時間	0.1MS TO 25MS	CTRL 2
レート左	調整の左チャンネルの左右レート。。	0.01Hz～20Hz	
RATE RIGHT	右チャンネルのモジュレーションのLFOレート	0.01Hz～20Hz	
深さ	モジュレーションのLFO DEPTH	0%～100%	
位相オフセット	MOD間の位相距離。CHANNEL あたりの波形	0%～100%	
トーン	両チャンネルのLOW PASS TONE CONTROL	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

### コーラス(シングルタップデジタルコーラ

パラメータ名	パラメータの説明	範囲	アサイン済み
MIX	アウトプットのコーラス信号の量	0%～100%	
フィードバック	CHORUS SIGNAL がINPUT にフィードバックされます。	-100%～ +100%	
時間	コーラストタイム	0.1ms～50ms	
速度	モジュレーションのLFOレート	0.1Hz～20Hz	CTRL 1
深さ	モジュレーションのLFO DEPTH	0%～100%	CTRL 2
トーン	LPFカットオフ制御	0%～100%	
スプレッド	ステレオスプレッド量	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

### デュアルコーラス(デュアルタップデジタルコーラス、パイフェーズ実装)

MIX	アウトプットのコーラス信号の量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	CHORUS SIGNAL がINPUT にフィードバックされます。	-100%～ +100%	CTRL 2
時間	TIME オフセット	3ms～60ms	
深さ	モジュレーションのLFO DEPTH	0%～100%	
速度	モジュレーションのLFOレート	低、MED、高	
トーン	LPFカットオフ制御	0%～100%	
振動速度	振動率	0.1Hz～10Hz	
振動深度	ビブラートの深さ	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

### ENSEMBLE (トリプルタップコーラス、120° 位相シフト)

MIX	アウトプットのコーラス信号の量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	CHORUS SIGNAL がINPUT にフィードバックされます。	0%～100%	CTRL 2
時間	コーラストタイム	3ms～60ms	
速度	モジュレーションのLFOレート	低、MED、高	
深さ	LFO モジュレーションの深さ	0%～100%	
トーン	LPFカットオフ制御	0%～100%	
振動速度	振動率	0.1Hz～10Hz	
振動深度	ビブラートの深さ	0%～100%	
スプレッド	ステレオスプレッド	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	



STEREO CHORUS (ステレオデジタルコーラス、ディレイライン2本-チャンネル1本)

パラメータ名	パラメータの説明	範囲	アサイン済み
MIX	アウトプットのコーラス信号の量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック左	左入力に送られるコーラス信号の量	-100%～+100%	
フィードバック右	CHORUS SIGNAL FED TO RIGHT INPUT(右入力)の数	-100%～+100%	
左時刻	左チャンネルのチャンネル・タイム	1 TO 50MS	CTRL 2
時刻右	右チャンネルのチャンネル・タイム	1 TO 50MS	
レート左	調整の左チャンネルの左右レート。。	0.01Hz～20Hz	
RATE RIGHT	右チャンネルのモジュレーションのLFOLレート	0.01Hz～20Hz	
深さ	モジュレーションのLFO DEPTH	0%～100%	
トーン	両チャンネルのLOW PASS TONE CONTROL	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

6 ステージフェーザー(オールパスフィルターを使用した6 段フェーザー(MF-103 スタイル))

MIX	OUTPUT のPHASER SIGNAL の量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	フェーザーフィードバックエミュレーション	0%～100%	
スイープ	PHASERゼロ点	0%～100%	
速度	モジュレーションのLFOLレート	0.01Hz～20Hz	CTRL 2
深さ	モジュレーションのLFO DEPTH	0%～100%	
トーン	LPF CUTOFF ON MIXED SIGNAL、高周波強度を減衰	0%～100%	
ノイズ	騒音	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

12 ステージフェーザー(オールパスフィルターを使用した12 段フェーザー(MF-103 スタイル))

MIX	OUTPUT のPHASER SIGNAL の量	0%～100%	CTRL 1
フィードバック	フェーザーフィードバックエミュレーション	0%～100%	
スイープ	PHASERゼロ点	0%～100%	
速度	モジュレーションのLFOLレート	0.01Hz～20Hz	CTRL 2
深さ	モジュレーションのLFO DEPTH	0%～100%	
トーン	LPF CUTOFF ON MIXED SIGNAL、高周波強度を減衰	0%～100%	
ノイズ	騒音	0%～100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%～100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

TIME PHASER (4つのオールパスフィルターステージフェーザを1つのタップ遅延ラ

パラメータ名	パラメータの説明	範囲	アサイン済み
MIX	OUTPUTのPHASER SIGNALの量	0%~100%	CTRL 1
フェーザーフィードバック	フェーザーフィードバックエミュレーション	0%~100%	
スイープ	PHASERゼロ点	0%~100%	
速度	モジュレーションのLFOレート	0.01Hz~20 Hz	
深さ	モジュレーションのLFO DEPTH	0%~100%	
トーン	LPF CUTOFF ON MIXED SIGNAL、高周波強度を減衰	0%~100%	
ノイズ	騒音	0%~100%	
フィードバックの遅延	入力にフィードバックされる遅延信号の量	0%~100%	
時間	遅延信号時間	0.1ms~2000ms	CTRL 2
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%~100%	
同期	SYNC ON/OFF	オン、オフ	

BIT CRUSHER (デュアルビットクラッシング用クロスオーバーフィルタ)

MIX	エフェクト信号の出力量	0%~100%	CTRL 1
深さ	ビット深さ	2-BIT~24BIT	CTRL 2
速度	サンプルレート	128Hz~48kHz	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%~100%	

RESONATOR (レゾナントフィルタバンク)

MIX	エフェクト信号の出力量	0%~100%	CTRL 1
共振	3つのフィルターのレゾナンス	0%~100%	CTRL 2
CUTOFF LOW	フィルタ1のカットオフ/中心周波数(デフォルト値=500Hz)	10Hz~22kHz	
カットオフミッド	フィルタ2のカットオフ/中心周波数(デフォルト値=1kHz)	10Hz~22kHz	
CUTOFFハイ	フィルタ1のカットオフ/中心周波数(デフォルト値=5kHz)	10Hz~22kHz	
LEVEL 低	フィルタ1のレベル	0%~100%	
レベルミッド	フィルタ2のレベル	0%~100%	
LEVEL HIGH	フィルタ3のレベル	0%~100%	
フィルタタイプ	3つのフィルタの応答タイプ	LP、BP、HP	
MOD RATE	変調速度	0.01Hz~10Hz	
MOD DEPTH	モジュレーションの深さ	0%~100%	
ゲイン	処理された信号のゲインステージ	0%~100%	

### 10 BAND VOCODER (ヴァンテージスタイル10バンドボコーダ)

パラメータ名	パラメータの説明	範囲	アサイン済み
MIX	出力のボコーダ信号量	0%～100%	CTRL 1
SIBILANCE	OUTPUT に混合されたSIBILANCE SIGNAL の量	0%～100%	
感度	マイク入力のゲート感度制御	0%～100%	CTRL 2
トーン	HPF OF SIBILANCE NOISE/SIGNAL	0%～100%	
ノイズ	INPUT SIBILANCE SIGNAL とHPF NOISE のミックス	0%～100%	

### 16 バンドボコーダー(ヴァンテージスタイル16バンドボコーダー)

MIX	出力のボコーダ信号量	0%～100%	CTRL 1
SIBILANCE	OUTPUT に混合されたSIBILANCE SIGNAL の量	0%～100%	
感度	マイク入力のゲート感度制御	0%～100%	CTRL 2
トーン	HPF OF SIBILANCE NOISE/SIGNAL	0%～100%	
ノイズ	INPUT SIBILANCE SIGNAL とHPF NOISE をミックスします。	0%～100%	

### EVENTIDE® ROOM (Eventide Parametric Room Reverb.)

反射	初期反射遅延TAPネットワークのための密度、応答、および時間マックロ	このエフェクトには、20個のデテントASがあり、10期前半+0期後半(0)、10期前半+1期後半(0.05)に続き、 ..... EARLY 10 + LATE 10 (0.5)、 EARLY 9 + LATE 10 (0.55)、 ..... EARLY 0 + LATE 10(1)
拡散	早期反射ループのフィードバック係数	0 - 100
モジュレーションレベル	初期反射における遅延タップの変調深さ	0 - 100
HIGH FREQ	POST CROSSOVER REVERB タンクのLPF PRESENT のCUTOFF	1000Hz - 5000Hz
ハイレベル	ゲイン係数ポストハイパス全域通過リングタンク	-100-100
低レベル	GAIN COEFFICIENT POST LOW 全PASS リングタンク	0 - 1
プリディレイ	REVERB TAIL開始前のPRE DELAY TIME	0～500ms
サイズ	残留スペースの認識されるサイズ	0 - 100
ディケイ	REVERB FEEDBACK PATH 全体の全体的なディケイ	0 - 100

**EVENTIDE® HALL (マスターホールエフェ**

パラメータ名	パラメータの説明	範囲
低DECAY	低周波全パスタックでの利得係数	0.1 ~ 5.0X (0.95)、無限、FREEZE(1)
高DECAY	高周波全通過タンクにおける利得効率	0.1 ~ 5.0X (0.95)、無限、FREEZE(1)
モジュレーションレベル	初期反射における遅延タップの変調深さ	0 - 100
中水準器	GAIN COEFFICIENT POST ミッドオールパスリングタンク	-100 - 100
ハイレベル	ゲイン係数ポストハイパス全域通過リングタンク	-100 - 100
低レベル	GAIN COEFFICIENT POST LOW 全PASS リングタンク	-100 - 100
プリディレイ	REVERB TAIL開始前のPRE DELAY TIME	0ms - 1500ms
サイズ	残留スペースの認識されるサイズ	0 - 100
ディケイ	REVERB FEEDBACK PATH 全体の全体的なディケイ	0.0s~20s(0.85)、無限大、フリーズ(1)

**EVENTIDE®プレート(マスタープレートエフェクト)**

距離	早期反射タップネットワークの遅延時間	0 - 100
拡散	早期反射ネットワークのフィードバック効率	0 - 100
モジュレーションレベル	初期反射における遅延タップの変調深さ	0 - 100
トーン	LPF AT INPUT のCUTOFF	-100 - 100
高DAMP	高域全域通過リングタンク内の利得係数	100 - 0
低DAMP	低オールパスリングタンク内のゲイン係数	100 - 0
プリディレイ	REVERB TAIL開始前のPRE DELAY TIME	0ms-1500ms
サイズ	残留スペースの認識されるサイズ	0 - 100
ディケイ	REVERB FEEDBACK PATH 全体の全体的なディケイ	0.25S - 10s(0.85)、無限大、フリーズ(1)

EVENTIDE® SHIMMER (マスター・シマー・エフェクト)

パラメータ名	パラメータの説明	範囲
ピッチ	リバーベラントアウトプット内のピッチされた内容物	-2410C - +2410
B ピッチ	リバーベラントアウトプット内のピッチされた内容物	-2410C - +2410
ピッチ・ディケイ	リバーブテールのピッチドコンテンツのディケイタイム	0-100%(0.85), PITCH FREEZE、 PITCH+REVERB FREEZE(1)
ミッドデカイ	リバーブテールの中周波数成分の減衰時間	0 - 100
低DECAY	リバーブテールの低頻度成分の減衰時間	0 - 100
高DECAY	リバーブテールの高頻度成分の減衰時間	0 - 100
遅延	REVERB TAIL開始前のPRE DELAY TIME	50ms~1000ms
サイズ	残留スペースの認識されるサイズ	0 - 100
ディケイ	REVERB FEEDBACK PATH 全体の全体的なディケイ	0 - 100

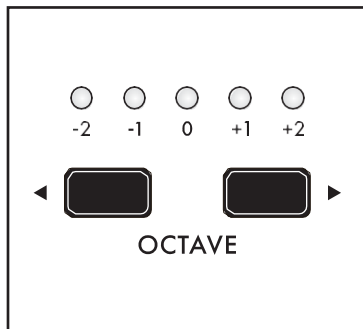
EVENTIDE® BLACKHOLE (マスター・ブラックホール・エフェクト)

MOD DEPTH	初期反射ステージのための変調深さ	0 - 100
MOD RATE	早期反射ステージのMOD RATE	0 - 100
フィードバック	早期反射のためのフィードバック信号	0-100 (0.9)、無 限大、 FREEZE(1)
共振	共振BIQUAD CROSSOVERの共振ピーク	0 - 100
ハイレベル	ゲイン係数ポストハイパス全域通過リングタンク	-100 - 100
低レベル	GAIN COEFFICIENT POST LOW 全PASS リングタンク	-100 - 100
プリディレイ	REVER TAIL開始前のPRE DELAY TIME	0~2000ms
サイズ	残留スペースの認識されるサイズ	0 - 100
重力	BLOOM OF BLOOM またはゲインフィードバック係数の一部	-100 - 100

## 左ハンドコントローラ機能

Left Hand Controllerパネルには、さまざまなダイナミックなハンドオン機能が搭載されており、Moog Oneパフォーマンスに高レベルの表現とアーティキュレーションをもたらすことができます。これらのコントローラーの範囲は、MOREページのパラメーターを使って、演奏者の好み(または特定のサウンドとソング)に合わせるすることができます。これらの設定は、シンセごとに保存できます。

**メモ:** MOD ホイールとX/Y PAD を特定のモジュレーションパラメーターにアサインするには、Expression Assign ボタンまたはModulation Matrix を使用します。X/Y PAD Pressure modulation パラメーターは、Modulation Matrix を使用してのみ割り当てることができます。

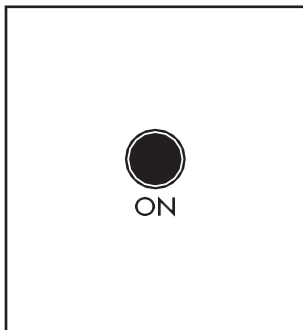


### OCTAVE SHIFT (-2~+2)

tOCTAVE ボタンとOCTAVEu ボタンは、鍵盤の音程をオクターブ単位でシフトします。

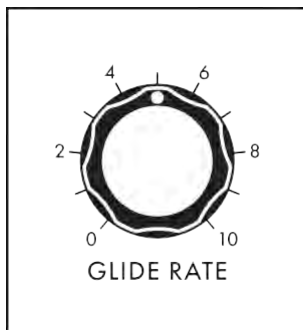
たとえば、2 オクターブ下にシフトすると、キーボードの中央にあるCキーがノートC3 (MIDI Note #48) を演奏します。ここで、同じキーがデフォルトのオクターブ設定で前回C5 (MIDI Note #72) を演奏したときのノートC3 (MIDI Note #48) を演奏します。このオクターブ・シフト機能は、サウンドとオシレーターの設定を再プログラムする必要なしに、演奏エリアを演奏にマッチさせることができます。

**メモ:** 両方のOCTAVE ボタンを長押しすると、MIDI パニック(All Notes and Controllers Off)メッセージが送信されます。



### GLIDE (ON/LIT, OFF/UNLIT)

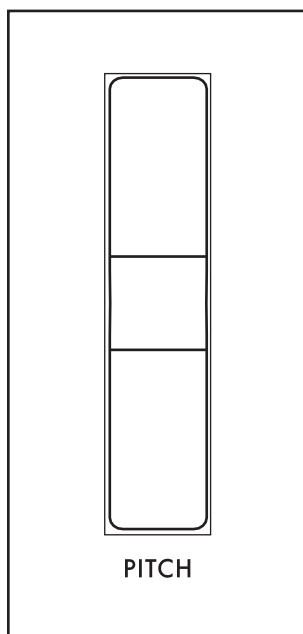
あるノートから次のノートへとステップまたはジャンプする代わりに、グライド(ポルタメントとも呼ばれます)を使用すると、あるノートから別のノートへと移動する際に、ピッチをスムーズに連続的に変化させることができます。グライドエフェクトのオン(点灯)/オフ(消灯)を切り替えます。LHC MORE ページで選択したGlide Type パラメーターと、このパネルで設定したGLIDE RATE ノブの値によって、グライドは劇的なエフェクト、ノートのクイックな飾り、またはその間にあるものになります。



### グライドレート(0~10)

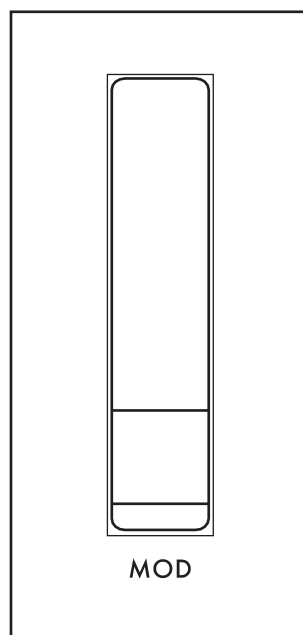
グライド・レートはこのノブで設定しますが、レートはLHC MOREページのグライド・パラメーターでも決まります。値の範囲は0ms~10.0s(秒)です。

## 左ハンドルコントロール機能(続き)



### ピッチホイール

スプリング式PITCHホイールは、ホイールの進行方向(UPまたはDOWN)ごとに割り当て可能な半音数だけ、音程を上下に曲げることができます。LHC MORE ページにあるパラメーターを使用して設定します。これらの値は、各オシレーターのMORE ページにあるBEND UP OFFSET およびBEND DOWN OFFSET パラメーターに加算され、正確なコントロールが可能になります。

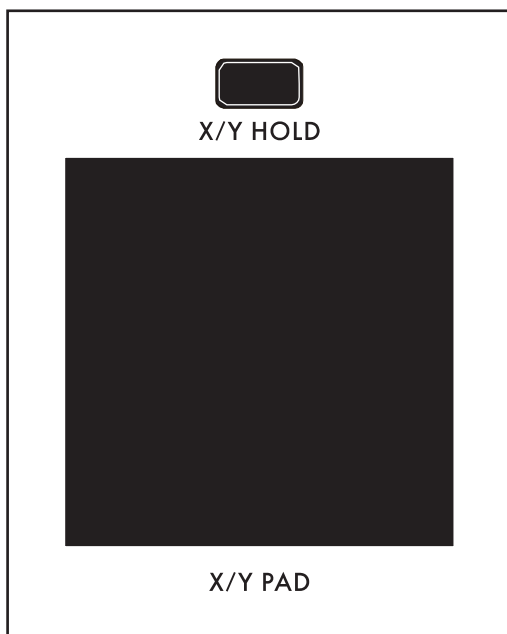


### モッドホイール

MODホイールを使用して、適用されているモジュレーション量を手動で調音します。1 つまたは複数の場合に使用します。PITCHホイールとは異なり、MODホイールはスプリング式ではなく、その開始位置をプリセットの一部として保存することができます。

*メモ: Moog One には、一般的なモジュレーションホイールよりも少し高い抵抗で動くように意図的に設計されたアルミ製MOD ホイールが搭載されています。これにより、MODホイールを正確な位置にセットし、そのままにしておくことができます。*

## 左ハンドルコントロール機能(続き)



### X/Yパッド

X/Y PAD を横切って指をスライドさせると、2つのパラメーターが同時に異なる量でコントロールされます。1つはX軸に、もう1つはY軸に割り当てられます。また、パッド上の圧力を感知することができる第3の軸も存在する。

また、パッドに触れるたびに、モジュレーションマトリックスソース/コントローラーまたはCVアウトソースとして使用できるゲート信号が生成されます。X/Y HOLD ボタンを使用して、現在のX値とY値をフリーズできます。この保持された値は、MODホイールの量と同様に、プリセットの一部として保存できます。



### ヘッドホン

Moog One には、LHC パネルの前面にある2つの1/4" ステレオヘッドフォンジャックがあり、お客様と友人が外部アンプなしでMoog One を聴くことができます。

### LHC MORE PAGE

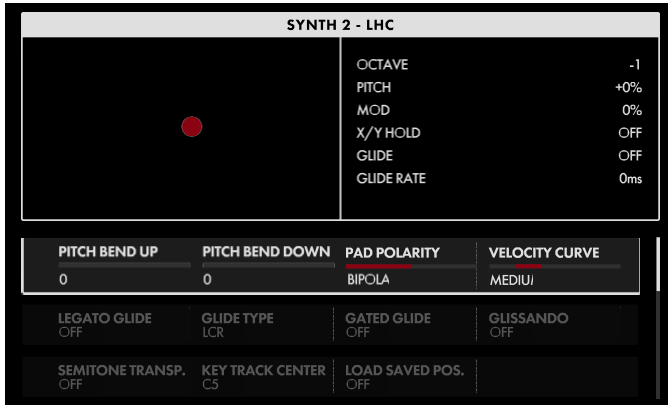
左ハンドコントローラーの右上隅にある三角形のMORE ボタンを押すと、センターコンソールのインタラクティブ部分を使用してアクセスおよび変更できる2番目のレベルのパラメーターが表示されます。これらの追加パラメータは、画面下部に表示されます。

左ペインには、X/Y PAD サーフェスの表示が表示されます。赤いドットはパッド上の指の現在の位置、またはX/Y HOLD がオンの場合は最後に保持された位置を示します。X/Y PAD を強く押すと、ドットイメージのサイズが変わります。右ペインには、このモジュールのフロントパネルハードウェアパラメータの現在値が表示されます。これらのパネル・コントロールを弱くすると、ここで値が更新されます。

**メモ:** 点灯しているMORE ボタンを押すと、MORE ページが終了し、HOME 画面が呼び出されます。



## 左ハンドルコントロール機能(続き)



画面上のMORE ページのパラメータは、画面下の4つのソフト・ノブを使用して編集します。

### 値の変更

パラメーター名の下にあるソフト・ノブを回して、値を変更します。場合によっては、ソフト・ノブで機能のオン/オフを切り替えることもできます。

他のケースでは、ソフト・ノブは値または設定のリストから選択することができ、他のケースでは、ソフト・ノブは絶対値またはパーセンテージのいずれかの値でダイヤルします。

### A ROW を選択する

右端のスクロールバーは現在の行を示します。マスターエンコーダーを右に回して、パラメーターの次の行をハイライトします。マスターエンコーダーを左に回すと、前の行が選択されます。この場合も、パラメーターの下にあるソフト・ノブを回して値を変更します。

### ピッチベンドアップ(-24~0~+24)

PITCHホイールを上を動かすことによるピッチの変化をここで指定できます。マイナスに設定するとピッチが下がり、プラスに設定するとピッチが上がります。範囲は4オクターブ(上2オクターブ、下2オクターブ)で、半音単位です。値が0の場合、PITCHホイールを上を動かしても効果はありません。

**注:** ピッチベンドアップソフトノブを操作している間、SHIFT ボタンを押し続けると、値を設定する際に半音単位よりも細かい解像度が得られます。

### ピッチベンドダウン(-24~0~+24)

PITCHホイールを下を動かすことによるピッチの変化をここで指定できます。マイナスに設定するとピッチが下がり、プラスに設定するとピッチが上がります。範囲は4オクターブ(上2オクターブ、下2オクターブ)で、半音単位です。値がゼロの場合、PITCHホイールを下げて効果はありません。

**注:** ピッチベンドダウンソフトノブを操作している間、SHIFT ボタンを押し続けると、値を設定する際に半音単位よりも細かい解像度が得られます。

### PAD POLARITY (UNIPOLAR、バイポーラ)

X/Y PAD の極性設定は、ソフト・ノブを使用してここで設定できます。

#### ユニポーラ

ユニポーラ動作では、パッドのゼロ位置が左下隅に配置され、X およびY 軸に沿って正の値が提供されます。

#### バイポーラ

バイポーラ・モードでは、パッドの中央にゼロの位置が配置され、両方の軸に沿って正と負の値にアクセスできます。

## 左ハンドルコントロール機能(続き)

### ベロシティカーブ(ソフト、メディア、ハード、コンプレッサー、エキスパンド)

Moog One では、キーの演奏方法を選択できるカーブを提供することで、演奏テクニックとベロシティレスポンスをより正確に測定できます。

**メモ:** 1つのプリセット内で同じキーを演奏している場合でも、2つの異なるシンセに異なるベロシティカーブを適用したい場合があります。たとえば、1つのシンセをコンプレッサー曲線に従うように設定し、もう1つをエキスパンド曲線に従うように設定すると、ベロシティのみを使用して、サウンドのミックスをライブで変更するダイナミックな方法が提供されます。

#### ソフト

タッチを柔らかくすると、大きな音(ベロシティの大きい音)を作ることができます。

#### 媒体

これはデフォルトのベロシティカーブで、ほとんどのプレイヤーに適しています。

#### ハード

タッチの強いプレイヤーほど、演奏スタイルを抑えずに柔らかい(ベロシティの低い)ノートを簡単に作ることができます。

#### 圧縮

このオプションは、演奏者のダイナミックな極値を「調整」し、より一定のレベルを生成します。これは、音が聞こえないほどソフトに演奏するプレイヤーに便利です。また、非常に大きな音が鳴り過ぎるプレイヤーにも便利です。

#### 拡張

Compress とは逆に、エキスパンド・カーブを使用すると、大きな音が大きくタッチされ、ソフトな音が柔らかくタッチされ、ダイナミック・レンジが広がります。

### ゲートGLIDE (オフ、オン)

グライドを使用する特殊なケースです。オンにすると、キーボードはゲートとして機能し、キーを演奏すると一時停止し、グライド・エフェクトを再開します。

### LEGATO GLIDE (オフ、オン)

この場合も、グライド・エフェクトをアーティキュレーションするための特殊なケースです。この場合、グライドはレガートスタイルで演奏されている場合にのみ生成されます(新しいノートが押されたままになります)。ノンレガート、またはスタッカト・ファッションで演奏した場合(新しいノートが演奏される前に前のノートがリリースされる)、グライド・エフェクトは生成されません。

**メモ:** LEGATO GLIDE は、アクティブなシンセがMONO モードの場合にのみ使用できます。

### グリッドタイプ(LCR, LCT, EXP)

3つの異なるタイプのグライドが用意されており、それぞれが注記A から注記B へのグライドのタイミングを少し異なる方法で処理します。

#### LGR (リニア定数レート)

このモードでは、Rate は一定であるため、さらに滑空に時間がかかります。グライドが1オクターブ進むのに特定の時間を要する場合、2オクターブをグライドするのに2倍の時間を要します。

#### LCT (リニアコンスタントタイム)

このモードでは、移動距離にかかわらず、時間は一定です。1オクターブ離れたノートに滑空すると、

## 左ハンドルコントロール機能(続き)

2オクターブ離れたノートに滑空するのとまったく同じ時間がかかります。

### EXP (指数関数)

このモードでは、Rate は指数曲線上で変化し、ターゲットノートに近づくにつれて遅くなります。

## 左ハンドルコントロール機能(続き)

### GLISSANDO (オフ、オン)

グライドが提供する滑らかな連続変化の代わりに、グライサンドがある。GLISSANDO パラメーターがOnに設定されている場合、1つのノートから別のノートへのトランジションは、すべてのノートを階段状に移動します。フレットレススペース(グライド)ではなく、フレットのついたベースネック(グライサンド)を指で滑り落とすのと同じです。

### 保存したPOS をロードします。(オフ、モジュレーションホイール、パッド、両方)

MOD ホイールの位置とX/Y PAD 上のホールドされた位置は、アクティブなシンセの一部として保存できます。このパラメーターは、次にシンセをリコールしたときに、そのホールドされた値が保存され、ロードされるかどうかを決定します。

#### OFF

MOD ホイール位置も保持されたX/Y PAD 位置もシンセの一部として保存されません。

#### モッドホイール

MODホイールの位置は、シンセの一部として保存され、再ロードされます。

#### パッド

X/Y PAD の保持位置が保存され、シンセの一部として再ロードされます。

#### 両方

MOD ホイールの位置とX/Y PAD の保持位置は、シンセの一部として保存され、再ロードされます。

### SEMITONE TRANSP. (-12~OFF~+12)

アクティブなシンセの全体的なピッチは、半音単位で1オクターブまで上下にトランスポーズできます。レイヤー・シンセは、5分または1オクターブ離れたピッチで演奏できます。ソングは、確立された指使いで新しい鍵盤で演奏できます。また、鍵盤を他のボーカルや演奏者に合わせて調整することもできます。デフォルト位置はOFFです。

### キートラックセンター(C0 ~G10)

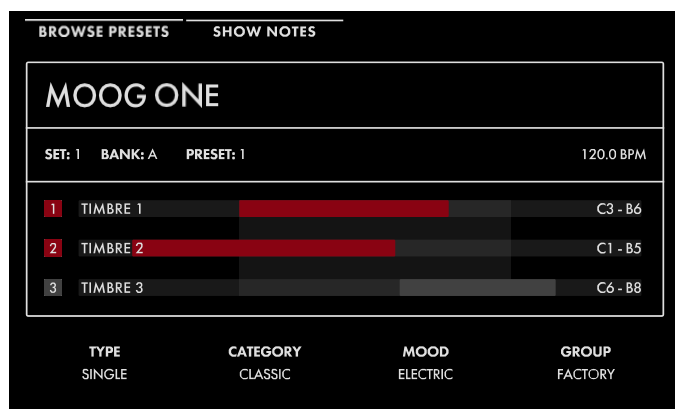
すべてのMoog One Keyboard Tracking (KB TRACK.) パラメーターは、Middle C (MIDI Note #60) をセンターノートとして使用するようにデフォルト設定されています。これは、正のKB TRACK 値が開始するノートと、負のKB TRACK 値が開始するポイントです。センターノート自体は、これらのパラメーターの影響を受けず、単にスタートポイントとして機能します。このセンターノートは、C0 (MIDI Note #0) からG10 (MIDI Note #127) まで、任意のMIDI Note に再アサインできます。



## ブラウザー

プリセットとティンバーは、ブラウザ経由でメモリからロードされます。ブラウザを開く前に、HOME 画面に現在のプリセットの名前と、そのプリセットを構成する個々のTimbre の名前が表示されていることに注意してください。各プリセットには最大3つのシンセが含まれています。プリセットが現在のパフォーマンスセットにアサインされている場合、SET、BANK、PRESETフィールドにその位置が表示されます。

**注:** シーケンス、エフェクト設定、およびモジュレーションマトリックスは、それぞれのMORE ページから保存され、ロードされます。ブラウザとSAVE ボタンの機能は、プリセットとシンセにのみ適用されます。

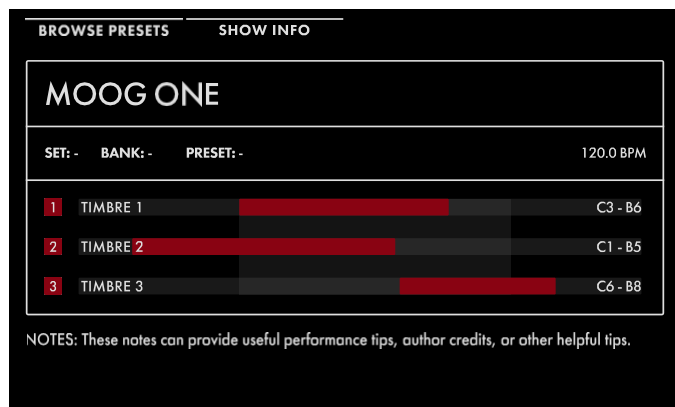


## タグ

HOME 画面の下端には、TYPE、CATEGORY、MOOD、GROUP で現在のプリセットに割り当てられているタグがあります。これらのタグは、リストを絞り込むことで、プリセットの検索を容易にします。すべてのタグ・タイプにプリロードされた提案がありますが、ユーザはカテゴリ、モード、グループの各部門を自由に作成できます。TYPE にのみ固定オプション(SINGLE、LAYER、SPLIT、MULTI)があります。一般的には、1つのシンセを使用してプリセットにはSINGLEを使用します。

キーボードの異なるエリアで演奏する複数のシンセ、同じキーに積み重ねた複数のシンセのLAYER、スプリットとLAYERを組み合わせたプリセットのMULTIなど。

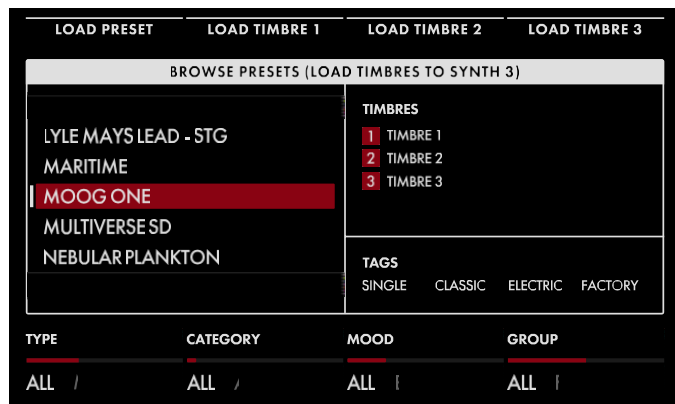
**注:** CATEGORY、MOOD、GROUPタグの既存の名前を編集したり、新しい名前を作成する方法については、このマニュアルの137ページを参照してください。



## 注意事項

HOME 画面上部のSHOW NOTES ソフト・ボタンを押すと、タグ情報がプリセットで保存されたパフォーマンス・ノートに置き換わります。これらのノートは、ブリッジのキーを変更したり、コーラスのバックアップを鳴らしたりすることを知らせるリマインダーから、ピックアップカウントの3つまで、プレイヤー/パフォーマーにとって価値のあるものとすることができます。前の画面(タグ)に戻るには、SHOW INFO ソフトボタンを押します。

## BROWSER を使う



HOME 画面上部のBROWSE PRESETS ソフトボタンを押して、ブラウザを開きます。すべてのプリセットには保存するために固有の名前が必要ですが、同じシンセ(または同じ名前を使用するシンセ)を複数のプリセット内に保存することができます。「ブラウザー」では、すべての「Preset」内を見て、個々の「Synth Timbres」を表示することができます。これにより、あらゆる「Preset」から任意の「Active Synth」に個々のTimbresをロードすることができます。

ヒント: ホームページでHOME ボタンを押す(または、HOME ボタンをいつでもダブル押す)ことで、ブラウザにアクセスすることもできます。

### プリセットのロード

左ペインには、画面下部の4つのソフト・ノブで設定した検索条件に一致するすべてのプリセットのリストが表示されます。

特定のTYPE、CATEGORY、MOOD、GROUPを選択すると、それらのタグで保存されたプリセットのみが表示され、より短いリストが生成され、適切なプリセットを簡単に見つけることができます。ALL値は、その基準のオフ・スイッチであり、検索式から削除されます。右上のペインには、ハイライトされているプリセットを構成する個々のシンセ・ティンバーが表示されます。右下のペインには、プリセットと共に保存されたタグ情報が表示されます。

マスターエンコーダーを使用して、左ペインのプリセットのリストをスクロールします。画面上部のLOAD PRESET ソフト・ボタンを押して、選択しハイライトされたプリセットをロードします。

ヒント: PRESET AUTOLOAD 機能[SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS] がオンに設定されている場合、マスターエンコーダーを押したり、LOAD PRESET ソフトボタンを押したりすることなく、ブラウザで1つのエントリーから次のエントリーにスクロールすると、選択したプリセットが自動的にロードされます。

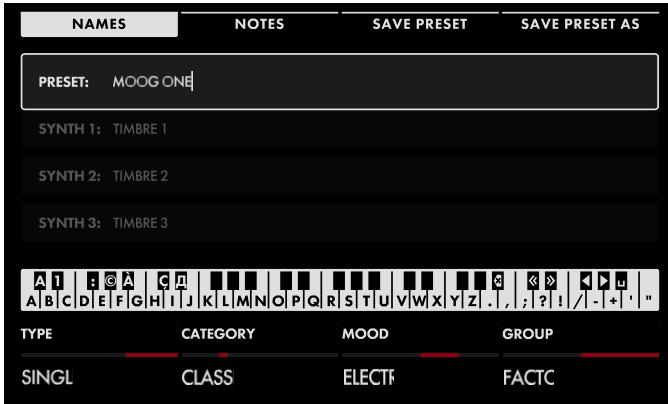
ヒント: プリセットをロードすると、最大3つのシンセ、それぞれのシーケンス(ある場合)、個々のモジュレーションマトリックス、独立したアルペジエーター設定、シンセエフェクトとマスターエフェクト設定、MOD ホイール値、X/Y PAD ポジションなどがロードされます。この点に関し、プリセットは、特定のソング、スイート、またはセクションを完全に演奏するために作成された、自己完結型の音楽環境です。

### タイマーを入れる

Timbre は、任意のプリセット内の特定のシンセに帰属するすべてのパラメーターとして定義されます。この意味で、シンセを定義するのはティンバーです。ブラウザが開いているとき、プリセットを選択してハイライトすると、右上のペインに、そのプリセットと共に保存されたティンバーが表示されます。これらの音色は、現在のプリセットでアクティブなシンセにロードすることもできます。

探しているティンバーを含むプリセットを選択してハイライトしたら、画面上部のロード・ティンバー・ボタン (LOAD TIMBRE 1、LOAD TIMBRE 2、LOAD TIMBRE 3)を押して、現在のプリセットのアクティブなシンセ(フロント・パネルのPANEL FOCUSセクションにあるSYNTH 1、SYNTH 2、またはSYNTH 3 ボタンで選択)にそのティンバーをロードします。

## ブラウザーを使う(続き)



### プリセットや音色を保存する

プリセットとティンバーは、フロント・パネルの SAVE ボタンを使用してメモリに保存されます。SAVE ボタンを押すと、プリセット保存画面が表示されます。4つのソフト

画面上部のボタンには、NAMES、NOTES、SAVE PRESET、SAVE PRESET ASが表示されます。画面が開くと、NAMES ソフト・ボタンが選択され、プリセット名がハイライトされます。

### プリセット保存

既存のプリセットを編集して同じ名前でも保存したい場合は、画面上部のSAVE PRESET ソフトボタンを押します。フロント・パネルのSAVE ボタンを押して、プリセットを保存することもできます。

SAVE PRESET AS Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。白いキー(当然)で文字を入力します。黒いキー(偶然)で文字セット(C#1 ~ D#2)を選択し、カーソル(F#5、G#5)を移動し、文字(A#4)を削除し、スペース(A#5)を追加します。(A#4)キーを押したままにすると、複数の文字が削除されます。Decrement キーとIncrement キー(それぞれC#5 とD#5)を押すと、カーソルの直前の文字/文字を現在の文字セットの前または次の記号に修正でき、たとえば1回のキー押しでMをLまたはNに変更できます。

**メモ:** 上記のノート番号は、オンスクリーン・キーボードに関するものであり、キーの実際のMIDIノート番号などを反映するものではありません。

**ヒント:** Moog One USB ホストポートに接続された標準USB キーボードを使用して、テキストを直接入力することもできます。

完了したら、画面上部のSAVE PRESET AS ソフトボタンを押します。プリセット名は一意でなければなりません。入力した名前がすでに使用されている場合は、同じ名前のプリセットを上書きするかどうかを確認するポップアップボックスが表示されます。YES ソフト・ボタンを押して既存のプリセットを上書きし、NO ソフト・ボタンを押して前の画面に戻り、名前を編集します。SAVE AS を押します。もう一度ソフトボタンを押し、新しい名前でもプリセットを保存します。

### タグの追加

SAVE 画面の下端にはソフト・ノブがあり、TYPE、CATEGORY、MOOD、GROUP タグをプリセットに割り当てることができます。これにより、検索でより検出しやすくなります。ソフト・ノブを回して、各検索条件の値を選択します。すべての基準にはいくつかのプリロードされた提案が含まれていますが、各出演者は自由にカテゴリー、モード、グループの各部門を作成できます。TYPE にのみ固定オプション(SINGLE、LAYER、SPLIT、MULTI)があります。一般的には、1つのシンセを使用してプリセットにはSINGLEを使用します。キーボードの異なるエリアで演奏する複数のシンセ、同じキーに積み重ねた複数のシンセのLAYER、スプリットとLAYERを組み合わせたプリセットのMULTIなど。

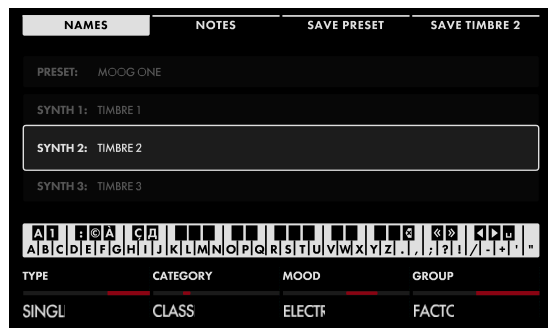
### メモを追加する

タグの名前付け/名前変更、追加に加えて、プリセットと一緒に保存するパフォーマンスノートを追加することもできます。これらのノートには、クイック・リマインダーやアプリケーション・キューを使用できます。たとえば、「ライブ中のすべてのショーでこのバージョンを使用する」や「ステレオ・マスター・エフェクトのパン・ワイド」などです。



NOTES ソフト・ボタンを押して、ポップアップ・ボックスにノートを入力します。これには、前のステップのテキスト入力メソッドを使用します。ノートの入力が終わったら、SAVE またはSAVE AS... ソフト・ボタンを使用してこれらのノートを現在のプリセットで保存するか、NAMES ソフト・ボタンを押してノート・ボックスを閉じ、NAMES 画面に戻ります。

## ブラウザーを使う(続き)



### 木材の節約

SAVE / NAMES 画面で、マスターエンコーダーを回転させ、現在のプリセットに含まれているティンバーをハイライトします。選択したティンバーには、上の「SAVE AS」セクションで定義した名前と同じ名前を付けて、新しい名前で現在のプリセットと一緒に保存することができます。この場合は、画面上部の「SAVE PRESET」ソフトボタンを押します。

選択したシンセを個別に保存するには、新しい名前を付けてSAVE TIMBRE (X) ソフト・ボタンを押します(X=選択したシンセ・ティンバー)。これにより、選択したTimbre が新しいプリセットに保存されます。このプリセットには、このTimbre のみが含まれ、新しいプリセットのSynth 1 スロットにロードされます。

### タグの追加

SAVE 画面の下端にはソフト・ノブがあり、TYPE、CATEGORY、MOOD、GROUP タグをTIMBRE にアサインすることができ、検索でより検出しやすくなります。ソフト・ノブを回して、各検索条件の値を選択します。すべての基準にはいくつかのプリロードされた提案が含まれていますが、各出演者は自由にカテゴリー、モード、グループの各部門を作成できます。TYPE にのみ固定オプション(SINGLE、LAYER、SPLIT、MULTI)があります。一般的に、個々のTimbres のデフォルトはSingle です。タグが追加されたら、SAVE TIMBRE (X) ソフト・ボタンを使用して、これらのタグを現在のTimbre/Preset に保存します。

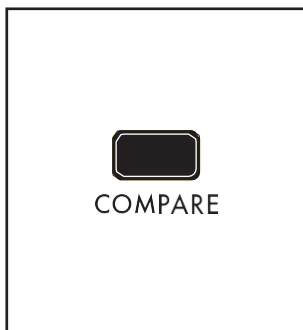
### メモを追加する

タグの名前付け/名前変更、追加に加えて、TIMBREとともに保存するパフォーマンスノートを追加することもできます。これらのノートには、クイック・リマインダーやアプリケーション・キューを使用できます。たとえば、「ライブ中のすべてのショーでこのバージョンを使用する」や「ステレオ・マスター・エフェクトのパン・ワイド」などです。

NOTES ソフト・ボタンを押して、ポップアップ・ボックスにノートを入力します。これには、前のステップのテキスト入力メソッドを使用します。ノートの入力が終わったら、SAVE TIMBRE (X) ソフト・ボタンを使用してこれらのノートを現在のTIMBRE で保存するか、NAMES ソフト・ボタンを押してノート・ボックスを閉じ、NAMES 画面に戻ります。

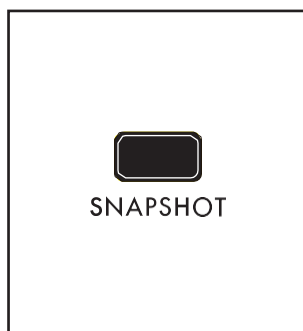
## 編集と保存

サウンドを作成し、アナログ・シンセシスやクリエイティブなサウンド・デザインの世界に深く入り込む場合、エディットを永久に失う前に保存することほど重要なことはほとんどありません。幸い、Moog One 重要な作業を管理しやすくするために、さまざまな工夫が施されています。スターターの場合、プリセットを呼び出した後にノブ、ボタン、またはパラメーターが変更されると、フロント・パネルのSAVE ボタンが薄暗く点灯し、保存されていない変更があることを知らせます。



### 比較

プリセットをリファインし、編集する際に、オリジナルのバージョン(保存されたバージョン)と比較することで、サウンドを改善するか、まったく違うものを作成するかを決めるのに役立ちます。COMPARE ボタンを押すと、元の(保存された)バージョンを別々のバッファーに設定することができます。これにより、元の編集内容を読み込んだり、進捗状況を失ったり、保存、再読み込み、比較を続けたりすることなく、編集内容を比較することができます。プリセットがロードされたら、最初のパラメータを調整した後、フロント・パネルのCOMPARE ボタンを押します。COMPARE ボタンが点灯し、元の(保存された)バージョンが聞こえます。COMPARE ボタンをもう一度押すと(ボタンが消灯します)、編集を続けることができます。COMPARE ボタンを押して点灯させると、いつでもオリジナルのバージョンが聞こえるようになります。別のプリセットをロードすると、編集バッファと比較バッファの両方がクリアされます。

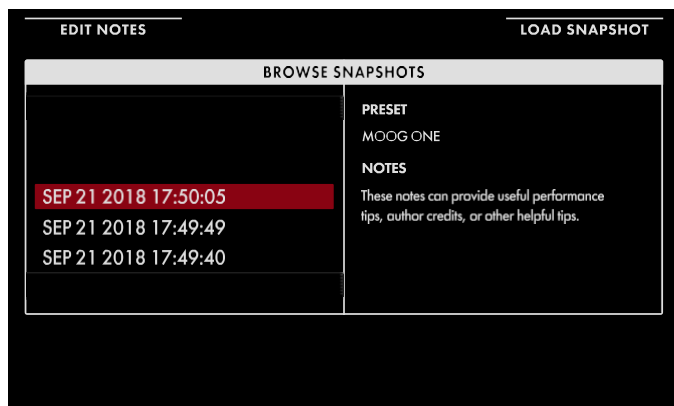


### スナップショット

編集中に、Moog Oneでは複数の静止画を撮影することができます。各スナップショットは、現在のプリセットのマイクロセーブです。このようにして、プリセット編集を保存したり失ったりする際に、シナリオを気にせずに、編集内容を保存することができます。いつでもSNAPSHOTボタンを押すと、静止画が保存されます。プリセットの現在の編集状態が、スナップショットとして保存されます。

現在のプリセットで保存されているスナップショットを表示するには、SHIFT を押したままにします。

+ フロントパネルのSNAPSHOT ボタンでBROWSE SNAPSOTS 画面を開きます。



各スナップショットは、内部クロック/カレンダーを使用してタイムスタンプされています。左のペインには時系列順に表示されたスナップショットリストが表示され、最新のスナップショットがリストの一番上に表示されます。

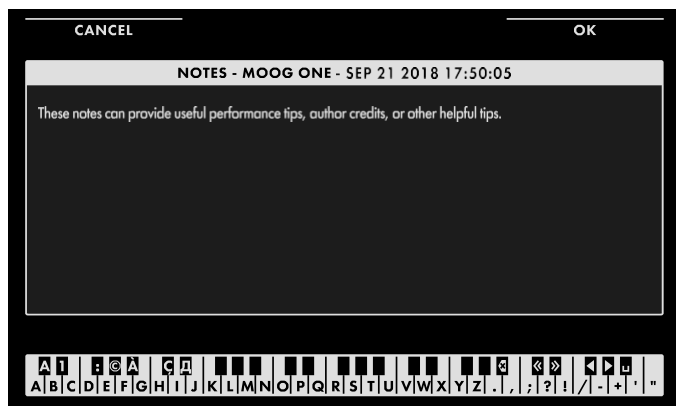
#### 使用

マスターエンコーダーで、スナップショットのリストをスクロールします。マスターエンコーダーのを押すか、画面上部のLOAD SNAPSHOT ソフトボタンを押すと、選択したスナップショットが呼び出されます。右ペインには、選択したスナップショットで入力して保存したパフォーマンスノートが表示されます。これらのノートを編集または入

力するには、EDIT NOTES ソフトを押しま  
す。

画面上部のボタン。NOTES 画面が開き、キーボードから直接テキストを入力できます。完了したら、画面上部のOK ソフトボタンを押します。または、CANCEL ソフトボタンを押して終了します。

## 編集と保存(続き)



### テキストの入力

Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。

白鍵(当然)は文字を入力します。特定の黒鍵(事故)には特定の機能があります。

- C#1 ~ D#2 キーで文字セットを選択します。
- F#4 キーを押すと、現在の名前が削除され、新しい名前がランダムに生成されます。
- キーG#4を押すと、画面内のすべての文字が消去されます。
- キーA#4 を押すと、カーソルの左にある文字が削除されます。

- キーC#5 とD#5 は、それぞれ、カーソルの直前の文字を現在の文字セットの前または次の記号に変更し、例えば1回のキー押しでMをLまたはNに変更します。
- F#5、G#5を押すと、カーソルが左右に移動します。
- キーA#5 はスペースを追加します。

**メモ:** 上記のノート番号は、オンスクリーン・キーボードに関するものであり、キーの実際のMIDIノート番号などを反映するものではありません。

**ヒント:** LOAD SNAPSHOT ソフト・ボタンを使用してメモリーにロードするかどうかにかかわらず、リスト内のハイライトされたスナップショットにノートを追加できます。

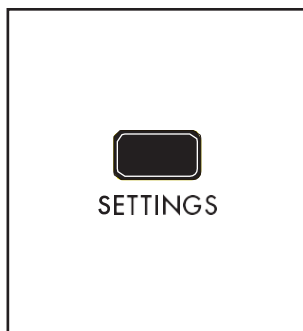
**ヒント:** Moog One USB ホストポートに接続された標準USB キーボードを使用して、テキストを直接入力することもできます。

スナップショットをロードしたら、SAVE メニューのSAVE PRESET ソフトボタン操作を使って、このバージョンを使ってプリセットを上書きすることができます。その静止画にパフォーマンスノートが保存されると、プリセットが保存され、それ以外の静止画はすべて静止画ファイルに保存されます。または、呼び出されたスナップショットに新しい名前を割り当て、SAVE PRESET AS を使用して、呼び出されたスナップショットを独自の別個のプリセットとして保存することを選択できます。ソフトボタンコマンド。このように新しいプリセットを作成すると、新しいプリセットで保存されたスナップショットは保存されません。個々のスナップショットは、マスターエンコーダーを使用してハイライトされ、フロントパネルのDELETE ボタンを使用してメモリから削除されます。

### AUTOSAVE

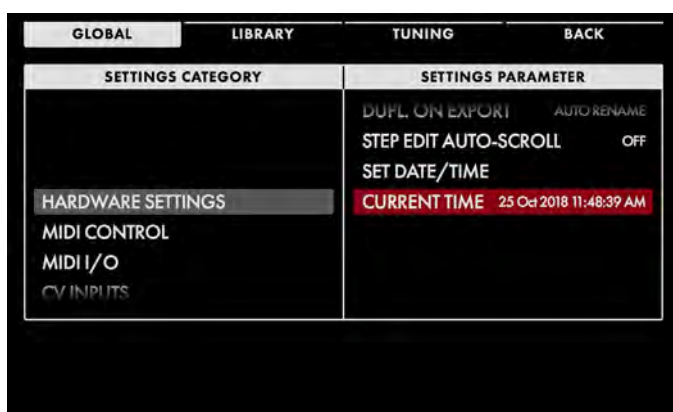
オートセーブ機能は、スナップショットの特殊な機能です。基本的に、Moog One は、プリセットを切り替えたり、新しいシーケンスやエフェクト、Mod Matrix プリセットのロードなどの大きな変更を行ったときに、保存されていないエディットのスナップショットを自動的に保存します。[SHIFT] + [SNAPSHOT] ボタンを押してスナップショットファイルを開くと、リスト内のスナップショットの1つにマーカー(AUTOSAVE)が表示されます。このスナップショットは、前回このプリセットにアクセスしたときから保存されていない変更を記録したものです。他のスナップショットと同様に、この自動保存ファイルを読み込み、保存することができます。

## 設定



### 設定

SETTINGS ボタンを押すと、Moog One のグローバル・パラメータを制御したり、ハードウェア・コントロールと接続を設定したり、ライブラリを管理したり、ファームウェアのアップデートを管理したりするアンダーフード機能のホストへのドアが開きます。



画面上部の3つのソフトボタンで、それぞれ GLOBAL、LIBRARY、TUNING ページを開きます。

左ペインには設定カテゴリが表示され、右ペインにはそのカテゴリの個々のパラメータが表示されます。マスターエンコーダーを回転させると、左のペインに表示されるリストから項目が選択され、ハイライト表示されます。

マスターエンコーダーを押し下げると、赤色のカーソルが右ペインに移動します。右ペインでは、マスターエンコーダーを回すことで、個々のパラメータを選択してハイライトできます。設定カテゴリはグレーでハイライトされたままになります。

この右ペインで選択された特定のパラメータの値は、画面下部のソフト・ノブを使用して制御されます。

**ヒント:**カーソルが右ペインにある場合、マスターエンコーダーを押し下げると、アクションが起動するか、選択したアイテムのサブメニューに入ります(使用可能な場合)。カーソルを右から左ペインに戻すには、BACK ソフトボタンを押します。

### グローバル

Settings (設定) 画面が Global (グローバル) ページに開きます。Global ページが選択されていない場合は、画面上部の GLOBAL ソフトボタンを押します。

## ハードウェア設定

これらのパラメータは、パネルハードウェアの動作方法、LED の輝度、Moog One との相互作用に関するその他の要因を指定します。

### ノブモード(絶対値、パススルー、相対値)

プログラマブル・シンセサイザーにハードウェア・ノブがあると、新しいプリセットがロードされると、ノブはそのパラメーターの現在の値を反映しなくなります。ノブ・モードでは、ノブを調整したときにどのように反応するかを指定します。

#### 絶対値

このモードでは、パラメーター値はすぐにハードウェアノブの現在の位置に合わせてジャンプします。

PASS THROUGH このモードでは、ノブの位置が現在の値に一致するまで、ノブを回してもパラメーターの値は変わりません。したがって、この場合、ノブがアクティブになる前に、現在の設定を通過する必要があります。その後、ノブは正常に機能します。

#### 相対

このモードでは、現在の値が実際のノブの位置に一致するように値の範囲がスケージングされ、残りのノブの範囲は保存された値から最小値または最大値までの距離に等しくなります。最小値と最大値は変わりません。ノブをその物理的範囲の終わりまで回すと、正常に機能します。

### CHORD MEMORY (サイレントラーニング、音声ラーニング)

LEARN ボタンを使用してCHORD メモリーのノートスタックにノートを入力すると、ノートが入力されたときに音が聞こえるように、音が聞こえないようにすることができます。また、パフォーマンス状況でコードをロードしても音が聞こえないように、無音でノートを入力することもできます。

#### 消音ラーン

このモードでは、LEARN ボタンをオンにしている間、アクティブなシンセの出力がミュートされ、コードを個別に学習することができます。

#### 音声学習

このモードでは、アクティブなシンセの出力はLEARN ボタンの影響を受けません。

### LCD 明るさ(0% ~100%)

Center Console のLCD パネルの輝度は、このパラメーターでコントロールします。

### パネルLED 明るさ(0% ~100%)

この1つのパラメーターは、フロント・パネルの各LED の輝度を比例的に制御します。

### ショウバンクプレビュー(オフ、オン)

[Show Bank Preview] パラメーターが[On] に設定されている場合、[Performance Set] エリアから[BANK] ボタン(A ~H) を選択すると、そのバンクに割り当てられているすべてのプリセットの名前と位置を示すプレビュー画面が表示されます。Show Bank Preview パラメーターがOff のとき、プレビュー画面は表示されません。

### プリセットAUTOLOAD (オフ、オン)

Autoload がOn に設定されている場合、保存されているプリセット、シンセ、シーケンス、モジュールーションマトリックス、またはエフェクトなどのリストをスクロールすると、マスターエンコーダーを回転させるとすぐに次のハイライトされたアイテムがロードされます。マスターエンコーダーを押し下げる必要はありません。選択したアイテムのロードを終了するには、画面上部のLOAD ソフトボタンを選択する必要はありません。これは、順番に並べられたサウンドを素早くロードするのに役立ちますが、リストをレビューする際に障害になることがあります。この場合、Autoload パラメータをOff に設定したままにしてください。

## ハードウェア設定(続き)

### IMPORT上の複製名(IGNORE、上書き、AUTO RENAME、マニュアルRENAME)

このパラメーターは、Moog One に、USB メモリーデバイスからアイテムをインポートする際に、同じ名前を使用している同じアイテムがすでにメモリーに存在する場合の操作方法を伝えることができます。

#### イグノア

この値を選択すると、同じ名前の項目はインポートされません。

#### オーバーライト

この値を選択すると、インポートされた項目は、データを書き換えることによって、メモリー内の同じ名前の項目に置き換わります。

#### オートレネーム

この値を選択すると、インポートした項目に名前の最後にCOPY 1 を追加することで新しい名前が付けられ、メモリーに保存されます。すでにCOPY 1 が使用されている場合は、COPY 2 が追加されます。

#### マニュアル名称

この値を選択すると、ポップアップ画面が表示され、この名前がすでに使用されていることを知らせ、新しい名前を入力するように求められます。新しい名前を入力し、OK ソフトボタンを押して新しい名前の項目をインポートするか、SKIP ソフトボタンを押してキャンセルします。

### EXPORTの複製名(IGNORE、上書き、AUTO RENAME、マニュアルRENAME)

Moog One に、USB メモリーデバイスまたは別のUser Space に同じ名前のアイテムがすでに保存されている場合に、そのアイテムをエクスポートする方法を伝えることができます。

#### イグノア

この値を選択すると、同じ名前の項目はエクスポートされません。

#### オーバーライト

この値を選択すると、データを書き換えることで、エクスポート中の項目が同じ名前の項目に置き換わります。

#### オートレネーム

この値を選択すると、エクスポートされた項目に名前の最後にCOPY 1 を追加することで新しい名前が付けられ、外部機器に保存されます。すでにCOPY 1 が使用されている場合は、COPY 2 が追加されます。

#### マニュアル名称

この値を選択すると、ポップアップ画面が表示され、この名前がすでに使用されていることを知らせ、新しい名前を入力するように求められます。新しい名前を入力し、OK ソフトボタンを押してアイテムを新しい名前でエクスポートするか、SKIP ソフトボタンを押してキャンセルします。

### STEP編集AUTO-SCROLL (オフ、オン)

このパラメーターをオンに設定すると、シーケンスが再生されるときに、STEP EDIT 画面が自動的にページからページへスクロールします。このパラメーターをオフにすると、ステップエディット画面はシーケンスの選択したページにそのまま表示されます。

### ノイズリダクション(-24dB~0dB)

内蔵のノイズリダクションルーチンは、Moog One が演奏されていないとき、つまりノート間などに見かけ上のバックグラウンドノイズのボイスごとの量をダイナミックに低減します。ノイズリダクションの量は、デシベル単位で指定できます。デフォルト値は-12dB です。ソフト・ノブを左に回すとノイズ・リダクション・レ



ベルは-24dBまで上がります。ソフト・ノブを右に回すとノイズ・リダクション・レベルは0dBまで下がり、ノイズ・リダクションは行われません。

## ハードウェア設定(続き)

### 日付/時刻を設定する

これは特殊なケースパラメータです。このパラメータが選択されている場合、メインエンコーダのを押して、追加の日付/時刻設定パラメータにアクセスします。

**ヒント: 正確なクロック設定は、スナップショットやその他のタイムスタンプ付きデータをレビューする際に非常に便利です。**

#### 日付の設定

マスターエンコーダーを回してSET DATEパラメーターをハイライトし、画面下部のソフトノブで電流を設定します。

ソフト・ノブ1: DAY ソフ

ト・ノブ2: MONTH ソフ

ト・ノブ3: YEAR

**注:各ソフト・ノブに割り当てられた実際の日付パラメータは、日付/時刻フォーマット・パラメータの現在の設定によって異なります。**

#### 設定時間

マスターエンコーダーを回してSET TIMEパラメーターをハイライトし、画面下部のソフトノブで電流を設定します。

ソフト・ノブ1: HOUR ソフ

ト・ノブ2: MINUTE ソフト・

ノブ3: AM/PM

ソフトノブ4: TIME ZONE (GMT - Greenwich Mean Timeから+/hours)

**メモ: Moog One は、12 時間(AM/PM) または24 時間の時計を使用して時刻を維持できます。時計モードは、SET TIME FORMAT パラメータを使用して選択します。24時間制を選択した場合、上記のAM/PM オプションは表示されません。**

#### 日時フォーマット

現在の日時の表示方法を設定します。ソフトノブ1: DATE FORMAT (日付フォーマット) (DD/MM/YYYY、MM/DD/YYYY、またはYYYY/MM/DD) ソフトノブ2: TIME FORMAT (時刻フォーマット) (12 HR または24 HR)

#### 現在時刻

現在設定されているMoog One TIME、DATEが表示されます。

### ファンモード

Moog One の内部では、可変速ファンが働き、一定で安全な内部動作温度を維持します。FAN MODEには、NORMALとLOWの2つの設定があります。

#### ノーマル

この設定では、ファンを通常どおりに動作させ、高速で動作させて、内部を低温に保ちます。これは、ライブパフォーマンス、屋外状況、ファンノイズが問題にならない場所に最適です。

#### LOW

LOW に設定すると、Moog One がより高い内部温度で動作するため、スタジオ環境での全体的な動作がより静かになり、安全な動作温度が維持されます。この設定は、温度が24° C(75° F)以下の環境で最適に機能します。

注記: LOW モードが選択されており、Moog One の環境によってさらなる冷却が必要になる場合、ファンは、機器の冷却、保護、長寿命化に必要な速度で起動します。

## MIDI CONTROL

Moog One は、進化するアナログ機器で、機能と可能性のリストが拡大しています。

*Moog One* に関する最新のMIDI情報を入手できるようにするには、  
[www.moogmusic.com/moogone](http://www.moogmusic.com/moogone) をご覧ください。

*最新のファームウェア・アップデート*を入手できるようにするには、[www.moogmusic.com/register](http://www.moogmusic.com/register) で  
本機を登録してください。

MIDI CONTROL パラメーターは、Moog One が他の機器と通信する方法を定義し、どのタイプのMIDIデータが共有されているかを決定します。マスターエンコーダーを使用してパラメーターをスクロールし、画面下部のソフトノブを使用して値を設定します。

### 受信MIDIクロック(オフ、オン)

このパラメータがオンに設定されている場合、Moog One は外部MIDIソースからタイミングとテンポ情報を受信し、内部マスタークロックを上書きします。

### 受信MIDI START/STOP (オフ、オン)

このパラメータがオンに設定されている場合、Moog One は外部MIDIソースからスタート/ストップコマンドを受信します。クロック信号に関係なく、Start コマンドとStop コマンドを受信することができます。

## MIDI I/O

これらのMIDI入力/出力・パラメーターは、Moog One が他のMIDI機器やインストゥルメントとのMIDI通信を設定する際に、チャンネル化やマーキング、DINポートやUSBポートの使用など、多少深くなります。

### プリセットからのロード(オフ、オン)

ここで行ったMIDI I/O 設定は、現在のプリセットの一部として保存できます。LOAD FROM PRESET パラメーターをOn に設定すると、プリセットをロードするたびにこれらの設定が復元されます。LOAD FROM PRESET パラメーターをオフにすると、MIDI I/O 設定は現在の設定のままになります。

### MIDI IN ポート(DIN、USB、DIN & USB)

このパラメーターは、どのMIDI 入力ポートがアクティブにデータを受信しているかを選択します。選択肢は、DIN、USB、またはDIN & USB (両方)です。

### MIDI IN ROUTE (すべてのシンセ、SYNTH ごと)

ALL SYNTHS に設定すると、受信したMIDI データは、MIDI IN CHANNEL ALL パラメーターを使用して指定された1 つのMIDI チャンネルを使用して、現在のプリセット内のすべてのシンセを再生することができます。ただし、値がPER SYNTH に設定されている場合、現在のプリセットの各シンセは、MIDI IN CHANNEL SYNTH 1、MIDI IN CHANNEL 2、およびMIDI IN CHANNEL SYNTH 3 の各パラメーターを設定することで、独立したMIDI チャンネルでMIDI データを受信できます。

### MIDI IN ROUTE (すべてのシンセを選択)

#### MIDI IN CHANNEL ALL (MIDI IN CHANNEL ALL) (OFF、1~16)

このパラメーターは、現在のプリセット内のすべてのシンセがデータを受信するために使用するMIDI チャンネルを選択します。

### MIDI IN ROUTE (SYNTH ごとに選択)

#### MIDI IN CHANNEL SYNTH 1(OFF、1~16)

このパラメーターは、Synth 1 がデータを受信するために使用するMIDI チャンネルを選択します。

#### MIDI IN CHANNEL SYNTH 2(OFF、1~16)

このパラメーターは、Synth 2 がデータを受信するために使用するMIDI チャンネルを選択します。

#### MIDI IN CHANNEL SYNTH 3(OFF、1~16)

このパラメーターは、Synth 3 がデータを受信するために使用するMIDI チャンネルを選択します。

**ヒント:** シンセ1-シンセ3を1つだけ必要とする場合は、たとえば、別のチャンネルで受信する場合は、Per Synth オプションを使用してSynth 1 とSynth 2 を同じチャンネルに設定し、Synth 3 を独立したチャンネルに設定します。

### MIDI 出力ポート(DIN、USB、DIN & USB)

このパラメーターは、どのMIDI 出力ポートがアクティブにデータを送信しているかを選択します。選択肢は、DIN、USB、またはDIN & USB (両方)です。



## MIDI I/O (続き)

### MIDIアウト・ルート(すべてのシンセ、SYNTHごと)

ALL SYNTHS に設定すると、現在のプリセットの3つのシンセすべてから送信されるMIDI データは、MIDI IN CHANNEL ALL パラメーターで指定されているように、1つのチャンネルに送信されます。ただし、値がPER SYNTH に設定されている場合、現在のプリセットの各シンセは、MIDI OUT CHANNEL SYNTH 1、MIDI OUT CHANNEL 2、およびMIDI OUT CHANNEL SYNTH 3 の各パラメーターを設定することで、独立したMIDI チャンネルでMIDI データを送信できます。

### MIDIアウト・ルート(すべてのシンセを選択)

#### MIDI OUT CHANNEL ALL (OFF、1~16)

現在のプリセット内のすべてのシンセがデータを送信するために使用するMIDIチャンネルを選択します。

### MIDIアウト・ルート(選択したシンセごと)

#### MIDI OUT CHANNEL SYNTH 1(OFF、1~16)

このパラメーターは、Synth 1 がデータ送信に使用するMIDI チャンネルを選択します。

#### MIDI OUT CHANNEL SYNTH 2(OFF、1~16)

このパラメーターは、Synth 2 がデータ送信に使用するMIDI チャンネルを選択します。

#### MIDI OUT CHANNEL SYNTH 3(OFF、1~16)

このパラメーターは、Synth 3 がデータ送信に使用するMIDI チャンネルを選択します。

## CV入力

Moog One MIDI およびCV のインプリメンテーションは引き続き拡張されます。全機能のマニュアルについては、[www.moogmusic.com/moogone](http://www.moogmusic.com/moogone) をご覧ください。

最新のファームウェア・アップデートを入手できるようにするには、[www.moogmusic.com/register](http://www.moogmusic.com/register) で本機を登録してください。

Moog One には、背面パネルに5 つの1/4" TS コントロール電圧(CV) 入力(CV IN 1 とCV IN 2) と、Expression - EXP 1、EXP 2、SUSTAIN 用のPEDALS 入力が装備されています。これらの入力はすべて、エクスプレッション・ペダルから他のモジュラー、ユーロラック、スタンドアローン・シンセサイザーまで、さまざまなCVソースと連動するように設定できます。

### プリセットからのロード(オフ、オン)

ここで行ったCV INPUT の設定は、現在のプリセットの一部として保存することができます。LOAD FROM PRESET パラメーターをOn に設定すると、プリセットをロードするたびにこれらの設定が復元されます。LOAD FROM PRESET パラメーターをオフにすると、CV INPUT 設定は現在の設定のままになります。

### CV IN 1、CV IN 2、EXP IN 1、EXP IN 2、パラメーター

CV INPUTごとに以下のパラメーターは同じですが、CV INPUTごとにリピート形式で設定します。

### 機能

このパラメーターは、選択したジャックに到着する入力制御電圧信号の機能/宛先を選択します。

### CV 入力先

なし
次のプリセット
前のプリセット
NEXT SET
前回の設定

サステイン(SUSTAIN IN)この機能は、Moog One がサステイン・ペダルの種類に応じてどのように反応するかを決定するために使用します。

### 機能(オフ、サステイン・ペダル、サステイン・ペダル)

サステイン・ペダルを「サステイン・ペダル」に設定すると、サステイン・ペダルを踏んだときに演奏されるすべてのノートは、ペダルを踏んでいる間サステインされます。SOSTENUTO PEDALIに設定すると、ソステヌートペダルを踏んだときに押している間だけ、弾いている音だけが鳴り続けます。ソステヌートペダルがすでに押された後に再生される後続の音符は、持続しない。

### SYNTH (SYNTH 1、SYNTH 2、SYNTH 3、SYNTH 1 & 2、SYNTH 1 & 3、SYNTH 2 & 3、すべてのシンセ)

このパラメーターは、サステイン・ペダルがどのシンセに適用されるかを指定します。3 つのシンセ、個別のシンセ、または2 つのシンセの組み合わせすべてに適用できます。

### スイッチタイプ(開閉)

Moog One では、サステイン・ペダルの種類を変更することができます。2 つのオプションは、OPEN と CLOSED で、サステイン・インプットを2 つの一般的なタイプのペダル(ノーマル・ヨーペンまたはノーマル・クローズ)に適合させることができます。



## CV 入力(続き)

シンセ(SYNTH 1、SYNTH 2、SYNTH 3、SYNTH 1 & 2、SYNTH 1 & 3、SYNTH 2 & 3、すべてのシンセ)

このパラメーターは、CV 信号がどのシンセに適用されるかを指定します。3 つのシンセ、個別のシンセ、または 2 つのシンセの組み合わせすべてに適用できます。

*注:このパラメーターは使用できず、FUNCTION パラメーターがINPUT TO MOD MATRIX に設定されている場合、All Synths オプションにデフォルト設定されます。*

### VOLTAGE MIN (-5.00V~+5.00V)

このパラメーターでは、最小電圧設定値を-5 ~+5 Volt の範囲で自由に設定できます。

### 最大電圧(-5.00V~+5.00V)

最大電圧設定値を-5 ~+5 V の範囲で自由に設定することができます。

*ヒント: VOLTAGE MIN パラメーターはVOLTAGE MAX 値より高い値に設定することができ、パラメーター値の反転掃引などが可能です。*

## CV出力

Moog One MIDI およびCV のインプリメンテーションは、今後も大幅に拡張されます。全機能のマニュアルについては、[www.moogmusic.com/moogone](http://www.moogmusic.com/moogone) をご覧ください。

最新のファームウェア・アップデートを入手できるようにするには、[www.moogmusic.com/register](http://www.moogmusic.com/register) で本機を登録してください。

Moog One には、背面パネルに4 つの1/4" コントロール電圧(CV) 出力(CV OUT 1、CV OUT 2、CV OUT 3、CV OUT 4) が装備されています。これらの出力はすべて、他のモジュラー・シンセサイザーやユーロラック・シンセサイザーからスタンドアロンのCV シンセサイザーまで、さまざまなCV デスティネーションで使用できるように設定できます。

### プリセットからのロード(オフ、オン)

ここで行ったCV OUTPUT 設定は、現在のプリセットの一部として保存することができます。LOAD FROM PRESET パラメーターをOn に設定すると、プリセットをロードするたびにこれらの設定が復元されます。LOAD FROM PRESET パラメーターをオフにすると、CV OUTPUT 設定は現在の設定のままになります。

### CV OUT 1、CV OUT 2、CV OUT 3、CV OUT 4パラメータ

CV OUTPUT ごとに以下のパラメーターが同じですが、CV OUTPUT ごとに繰り返しフォーマットを使用して個別に設定されます。

ゲート	パッドX
ピッチホイール	パッドY
モッドホイール	パッド圧
アフタータッチ	パッドゲート

### ソース

このパラメーターは、選択したジャックに存在する制御電圧信号のソースを選択します。

### CV OUTPUT ソース

出力電圧最小(-5.00V~+5.00V)

このパラメーターでは、最小電圧設定値を-5 ~+5 Volt の範囲で自由に設定できます。

**出力電圧最大(-5.00V~+5.00V)**

最大電圧設定値を-5 ~+5 V の範囲で自由に設定することができます。

## ユーティリティ

ユーティリティでは、Moog One の動作に直接影響するパラメータと情報にアクセスできます。ファームウェアのアップデート、デフォルト設定の復元、ビルドバージョンと日付の確認、IP アドレスの表示、Moog One Light Show の起動ができます。

### ライトショット(オフ、オン)

Light Show(ライトショー)機能は、あなたのフレンドを楽しみ、印象づけるために搭載されています。基本的に、Light Show では、起動中にMoog One Front Panel のLED がアニメーション表示され、繰り返しパターンで点滅します。この特徴は、1980年代の強力な記憶に初めて現れたものと似ている。

### RESTORE DEFAULT設定(ソフトボタン)

MASTER ENCODER を使用して右ペインのリストからこのオプションを選択すると、すべてのMoog One SETTINGS が工場出荷時のデフォルト値に戻ります。画面のプロンプトはRESTORED DEFAULT SETTINGS と表示されます。

*メモ: Moog One Default Settings を復元しても、プリセットやシーケンスは変更、変更、消去されません。*

### ファームウェアのアップデート

操作が改善され、パフォーマンスが向上するため、Moog One ファームウェアをアップデートする必要がある場合があります。更新データファイルは、Moog Web サイトからダウンロードし、USB メモリドライブに保存できます(ドライブはFAT 形式でフォーマットする必要があります)。更新ファイルは、USB ドライブのルートディレクトリに保存する必要があります。つまり、別のフォルダの中には置かないでください。リアパネルのCOMM セクションにあるUSB TYPE A (USB HOST) ポートにドライブを挿入します。

USB サムドライブが挿入されると、右ペインのリストからUPDATE FIRMWARE を選択すると、ディスプレイにCHECKING USB FOR NEW FIRMWARE メッセージが表示され、Moog One がFIRMWARE UPDATE ファイルを検索してUSB ドライブをスキャンしていることを示します。

#### ERROR メッセージ

##### USBストレージデバイス未検出

このエラーメッセージが表示されたら、CANCEL ソフトボタンを押します。USB ドライブを取り外し、ドライブを再挿入します。これがうまくいかない場合は、USBドライブをFATフォーマットにフォーマットしてください。

##### FIRMWARE ファイルが見つかりません。

このエラーメッセージが表示されたら、CANCEL ソフトボタンを押します。USB ドライブを取り外し、FIRMWARE UPDATE ファイルがドライブのルートディレクトリに存在することを確認します。

## UTILITIES (続き)

### ファームウェアバージョン

このオプションを選択すると、現在のファームウェアバージョンが表示されます。これは編集可能なパラメータではありません。

### UIバージョン

このオプションを選択すると、ユーザーインターフェイスの現在のバージョン(センターコンソールを通してアクセスされる画面、ボタン、コマンド)が表示されます。これは編集可能なパラメータではありません。

### 建物日

このオプションを選択すると、Moog One オペレーティングシステムのBuild Date が表示されます。これは編集可能なパラメータではありません。

### ビルドインフォ

このオプションを選択すると、Moog One オペレーティングシステムのBuild Info が表示されます。これは編集可能なパラメータではありません。

### IPアドレス

このオプションを選択すると、インターネットプロトコルを介してこの特定のMoog One と通信するために使用されるIP アドレスが表示されます。これは編集可能なパラメータではありません。

## ライブラリ

SETTINGSページで、画面上部のLIBRARYソフトボタンを押してLIBRARYページを開きます。LIBRARY ページから、ユーザースペースの作成、選択、管理、Moog One データのすべての方法のインポートとエクスポート、検索可能なデータベースを作成するためのカテゴリ、ムード、グループ名の設定ができます。左ペインにライブラリカテゴリが表示され、右ペインにメニューオプションが表示されます。マスターエンコーダーを回転させると、左のペインに表示されるリストから項目が選択され、ハイライト表示されます。

マスターエンコーダーを押し下げると、赤色のカーソルが右ペインに移動します。右ペインでは、マスターエンコーダーを回すことで、個々の項目を選択してハイライトできます。ライブラリー・カテゴリーはグレーでハイライトされたままになります。

### ユーザースペースについて

User Space は、現在のMoog One の作業環境です。すべてのグローバル設定、すべてのプリセット、シンセ、モジュレーションマトリックス、シーケンス、エフェクト設定などは、ユーザースペースの範囲内にあります。良いニュースは、複数のUser Spaces を作成、保存、リコールできることです。これは、内部メモリーまたは外部USB ドライブからです。これは、複数のプロジェクトに一度に関与する作業ミュージシャンにとって、例としてギギングカバーバンド用の1つのユーザースペースと、進行中のソロアルバム用の別々のユーザースペースを持つ、現実的な利点です。

ツーリングミュージシャンはユーザースペースのバックアップを保ち、バックライン会社のMoog Oneにインストールすることができます。重要なのは、シンセやプリセットだけでなく、ユーザー・スペースも保存できることです。すべてのグローバル・ビヘイビア、MIDI設定、ポートとペダルの設定、ノブの動作やLEDの明るさが保存され、完全なユーザー・スペースが作成されます。

### ユーザースペースを切り替える

別のUser Space に切り替える場合は、このコマンドを選択します。右側のペインに使用可能なユーザースペースが表示されます。ロードしたいUser Space をハイライトしてアクティブにし、MASTER ENCODER を押します。選択したユーザースペースがロードされ、ACTIVE USER SPACE メッセージが画面に表示されます。

**注:** アクティブなユーザースペースはすでにロードされているため、ロードすることはできません。リストにグレーア

ウトで表示され、選択のためにハイライトしようとする時、「ACTIVE USER SPACE」というメッセージが表示されます。

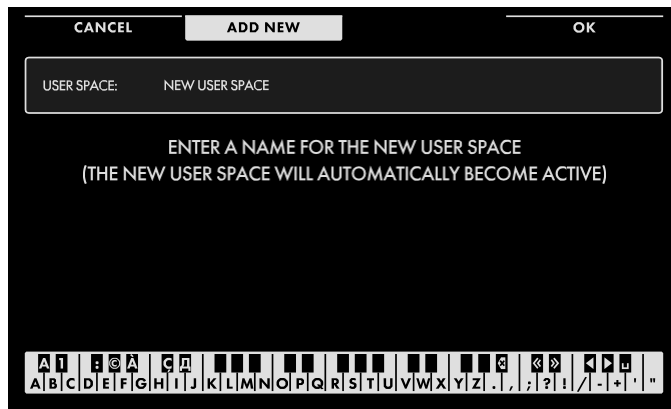
## ライブラリ(続き)

### ユーザースペースの編集

この画面から、User Space の名前を編集したり、User Space をコピーしたり、新しいUser Space を追加したりすることができます。

### 新しいユーザースペースを作成する

マスターエンコーダーを回して、右ペインのリストから+++ オプションをハイライトします。MASTER ENCODER を押すと、新しい画面が開き、キーボード入力方法を使用して新しいユーザースペースに名前を付けることができます。ユーザー・スペースの名前付けが完了したら、CREATE FACTORY ソフト・ボタンを押すと、ファクトリー・プリセットが入力された新しいユーザー・スペースが作成され、CREATE EMPTY ソフト・ボタンを押すと、新しい空のユーザー・スペースが作成されます。



### テキストの入力

Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。

白鍵(当然)は文字を入力します。特定の黒鍵(事故)には特定の機能があります。

- C#1 ~D#2 キーで文字セットを選択します。
- F#4 キーを押すと、現在の名前が削除され、新しい名前がランダムに生成されます。
- キーG#4を押すと、画面内のすべての文字が消去されます。
- キーA#4 を押すと、カーソルの左にある文字が削除されます。

- キーC#5 とD#5 は、それぞれ、カーソルの直前の文字を現在の文字セットの前または次の記号に変更し、例えば1回のキー押しでMをLまたはNに変更します。
- F#5、G#5を押すと、カーソルが左右に移動します。
- キーA#5 はスペースを追加します。

### ユーザースペースの編集

マスターエンコーダーを回して右ペインのリストからユーザースペースをハイライトし、選択します(アクティブなユーザースペースは編集できません)。MASTER ENCODER を押すと、新しい画面が開きます。この画面では、キーボード入力方法を使用して、選択したユーザースペースの名前を変更できます。この時点で、画面上部のソフト・ボタンには3つのオプションがあります。

#### OK

ユーザースペースの名前の変更が完了したら、[OK] ソフトボタンを押します。前の画面が呼び出され、名前を変更したユーザースペースがリストに表示されます。CANCEL ソフト・ボタンを押して、ユーザー・スペースの名前を変更せずに終了します。

#### コピー

COPY ソフト・ボタンを押して、ハイライトされたユーザー・スペースのコピーを作成します。次のメッセージが表示され、新しいウィンドウが開きます。

このユーザーのスペースコピーの新しい名前を入力  
します。

キーボード入力方法を使用して、コピーしたユーザースペースに名前を追加します。完了したら、画面上部のOK ソフトボタンを押すと、前の画面が呼び出され、コピーで作成した新しいユーザースペースがリストに表示されます。ここに何も入力せず、OK ソフトボタンを押すと、コピーで作成した新しいユーザースペースの名前がCOPY OF [PREVIOUS USER SPACE NAME] になります。CANCEL ソフト・ボタンを押して、User

## ライブラリ(続き)

Space のコピーを作成せずに終了します。

## キャンセル

CANCEL ソフト・ボタンを押すと、選択したUser Space の名前を変更したりコピーを作成したりせずに終了します。

## ライブラリ(続き)

### エクスポート

EXPORT コマンドを使用すると、Moog One のすべてのデータを外部USBドライブに選択的にコピーして、安全に保存したり、別のユニットに転送したりすることができます。ポータブルUSBドライブが使用可能であり、背面パネルのCOMM セクションのUSB Type A (USB HOST) ポートにしっかり差し込まれていることを確認します。左パネルでEXPORT が選択されたら、マスターエンコーダーのを押し下げ、赤色のカーソルを右ペインに移動します。ここでマスターエンコーダーを回転させて、エクスポートするデータのタイプを選択します。

選択肢は次のとおりです。・プリセット

- シーケンス
- パフォーマンス・セット
- エフェクトプリセット
- MOD MATRIXプリセット
- グローバル設定
- 全データ(ユーザスペース)

エクスポートするデータのタイプを選択したら、MASTER ENCODER を押します。これで画面に、アクティブな User Space にあるそのタイプのすべてのデータのリストが表示されます。したがって、プリセットを選択するとすべてのプリセットのリストが表示され、シーケンスを選択するとシーケンスが表示されます。各アイテムの前には、中空のチェックボックスがあります。マスターエンコーダーを回して押し下げると、リストから項目を選択できるようになり、チェックボックスが点灯します。

**ヒント:**オンスクリーンのプロンプトは、エンコーダーを押して選択のオン/オフを促します。

**注:** 外部USBドライブがない場合、画面プロンプトはUSB STORAGE DEVICE NOT DETECTED と表示されません。

アイテムを個別に選択するだけでなく、SELECT ALL ソフト・ボタンを押すと、現在のリストのすべてのアイテムがエクスポート用に選択されます。SELECT NONE ソフト・ボタンを押すと、以前に選択した項目の選択が解除されます。選択が終わったら、画面上部のEXPORT ソフト・ボタンを押します。選択したデータがエクスポートされ、USBドライブに保存されます。

**メモ:** GLOBAL SETTING オプションのみがSELECT ALL またはSELECT NONE ソフト・ボタンを提供しません。これは、グローバル・データのみを選択できるためです。

データをエクスポートせずに終了するには、CANCEL ソフト・ボタンを押します。

### IMPORT

EXPORT コマンドとは逆に、IMPORT コマンドを使用して、USBドライブに保存されているすべてのMoog One データを選択的にロードすることができます。データが保存されているポータブルUSBドライブが使用可能であり、背面パネルのCOMM セクションにあるUSB Type A (USB HOST) ポートにしっかりと挿入されていることを確認します。左パネルのIMPORT が選択されたら、マスターエンコーダーのを押して、赤色のカーソルを右ペインに移動します。ここで、マスターエンコーダーを回転させて、インポートするデータのタイプを選択します。

選択肢は次のとおりです。・プリセット

- シーケンス
- パフォーマンス・セット
- エフェクトプリセット
- MOD MATRIXプリセット
- グローバル設定
- 全データ(ユーザスペース)



## ライブラリ(続き)

### IMPORT (続き)

インポートするデータのタイプを選択したら、画面上部のIMPORT ソフトボタンを押します。これで画面に、USB ドライブに保存されたそのタイプのすべてのデータのリストが表示されます。プリセットを選択すると、すべてのプリセットのリストが表示され、シーケンスを選択すると、次のようになります。シーケンスなど各アイテムの前には、中空のチェックボックスがあります。マスターエンコーダーを回して押し下げると、リストから項目を選択できるようになり、チェックボックスが点灯します。

**ヒント:**オンスクリーンのプロンプトは、エンコーダーを押して選択のオン/オフを促します。

**注:** 外部USBドライブがない場合、画面プロンプトはUSB STORAGE DEVICE NOT DETECTED と表示されません。

アイテムを個別に選択するだけでなく、SELECT ALL ソフトボタンを押すと、現在のリストのすべてのアイテムがインポート用に選択されます。SELECT NONE ソフト・ボタンを押すと、以前に選択した項目の選択が解除されます。選択が終わったら、画面上部のIMPORT ソフト・ボタンを押します。選択したデータがインポートされ、現在のUser Space に保存されます。

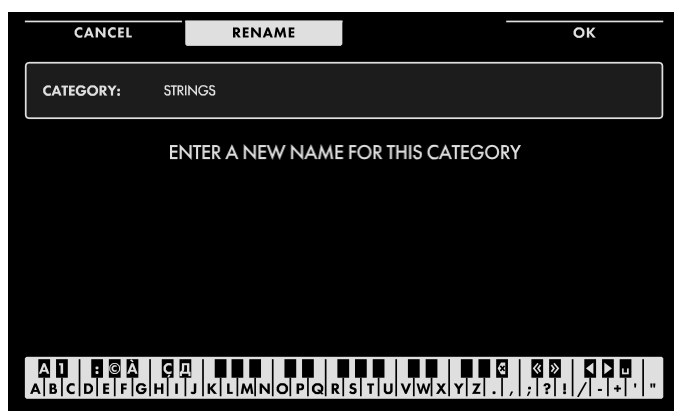
**メモ:** GLOBAL SETTING オプションのみがSELECT ALL またはSELECT NONE ソフト・ボタンを提供しません。これは、グローバル・データのみを選択できるためです。

データをエクスポートせずに終了するには、CANCEL ソフト・ボタンを押します。

### カテゴリー、ムード、グループの理解

Moog One では、プリセットとシンセを保存した状態でタグを割り当てることができます。これらのタグは、BROWSER ページを使用して特定のプリセットまたはシンセ、またはこれらのタグに基づく適切なプリセットまたはシンセを見つけるときの検索基準として適用できます。タグ基準は、TYPE、CATEGORY、MOOD、GROUPです。このうち3つは編集可能なため、各ユーザーは独自のカテゴリー、ムード、グループを追加して定義することができます。TYPE にのみ固定オプション(SINGLE、LAYER、SPLIT、MULTI)があります。

ユーザー定義可能な基準には、いくつかの事前定義されたカテゴリー、モジュレーション、グループが含まれており、例として、プリロードされたファクトリー・プリセットを検索しやすくするために役立ちます。したがって、カテゴリーには、BASS、LEAD、PADなどのタグが含まれます。



### テキストの入力

Moog One では、キーボードから直接名前とテキストを入力できます。白鍵(当然)は文字を入力します。特定の黒鍵(事故)には特定の機能があります。

- C#1 ~D#2 キーで文字セットを選択します。
- F#4 キーを押すと、現在の名前が削除され、新しい名前がランダムに生成されます。
- キーG#4を押すと、画面内のすべての文字が消去されます。
- キーA#4 を押すと、カーソルの左にある文字が削除されます。

• キーC#5 とD#5 は、それぞれ、カーソルの直前の文字を現在の文字セットの前または次の記号に変更し、例えば1回のキー押しでMをLまたはNに変更します。

## ライブラリ(続き)

- F#5、G#5を押すと、カーソルが左右に移動します。
- キーA#5 はスペースを追加します。

## ライブラリ(続き)

### カテゴリーの編集

新しいカテゴリーを追加するには、マスターエンコーダーを回して右ペインのリストから+++ オプションをハイライトします。MASTER ENCODER を押すと、キーボード入力方法を使用して新しいカテゴリーに名前を付けることができる新しい画面が表示されます。

カテゴリの名前付けが完了したら、OK ソフトボタンを押します。前の画面が呼び出され、作成した新しいカテゴリがリストに表示されます。新しいカテゴリーを作成する前に終了するには、画面上部のCANCEL ソフトボタンを押します。

既存のカテゴリーの名前を編集するには、マスターエンコーダーを回して右ペインのリストからカテゴリーをハイライトします。MASTER ENCODER を押して新しい画面を開き、キーボード入力方法を使用してカテゴリーの名前を変更できます。カテゴリーの名前変更が完了したら、OK ソフトボタンを押します。前の画面が呼び出され、名前を変更したカテゴリーがリストに表示されます。カテゴリ名を変更せずに終了するには、画面上部のCANCEL ソフトボタンを押します。

### 気分の編集

新しいムードを追加するには、マスターエンコーダーを回して右ペインのリストから+++ オプションをハイライトします。MASTER ENCODER を押すと、キーボード入力方法を使用して新しいMood に名前を付けることができる新しい画面が表示されます。ムードの名前付けが終わったら、OK ソフトボタンを押します。前の画面が呼び出され、作成した新しいムードがリストに表示されます。新しいMood を作成する前に終了するには、画面上部のCANCEL ソフト・ボタンを押します。

既存のムードの名前を編集するには、マスターエンコーダーを回して右ペインのリストからムードをハイライトします。マスターエンコーダーを押して、新しい画面を開きます。この画面では、キーボード入力方法を使用してMood の名前を変更できます。ムードの名前変更が完了したら、OK ソフトボタンを押します。前の画面が呼び出され、名前を変更したムードがリストに表示されます。ムード名を変更せずに終了するには、画面上部のCANCEL ソフト・ボタンを押します。

### グループの編集

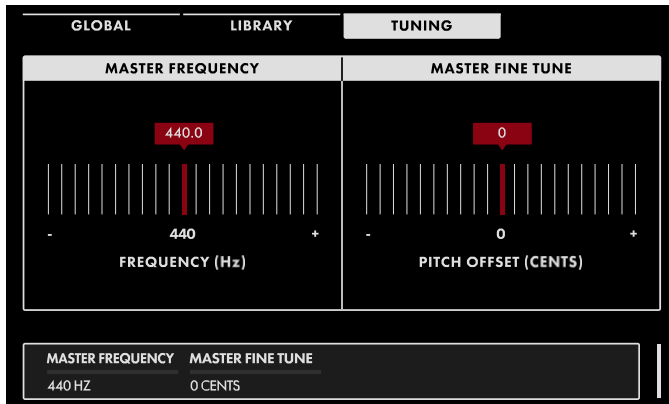
新しいグループを追加するには、マスターエンコーダーを回して右ペインのリストから+++ オプションをハイライトします。MASTER ENCODER を押すと、キーボード入力方法を使用して新しいグループに名前を付けることができる新しい画面が表示されます。グループの名前付けが完了したら、OK ソフトボタンを押します。前の画面が呼び出され、作成した新しいグループがリストに表示されます。新しいグループを作成する前に終了するには、画面上部のCANCEL ソフトボタンを押します。

既存のグループの名前を編集するには、マスターエンコーダーを回して右ペインのリストからグループをハイライトします。EDIT ソフト・ボタンを押して、新しい画面を開きます。この画面では、キーボード入力方法を使用してグループの名前を変更できます。グループ名の変更が完了したら、OK ソフトボタンを押します。前の画面が呼び出され、名前が変更されたグループがリストに表示されます。グループ名を変更せずに終了するには、画面上部のCANCEL ソフトボタンを押します。

## チューニング

SETTINGSページで、画面上部のTUNINGソフトボタンを押してTUNINGページを開きます。TUNING ページから、Moog One のMASTER FREQUENCY およびFINE TUNE 設定を調整できます。

画面下部のソフト・ノブを使用して、MASTER FREQUENCY およびMASTER FINE TUNE パラメーターの値を設定します。



### マスター周波数(400Hz ~ 480Hz)

Moog One の等温チューニングの基本周波数を設定します。ミドルC (MIDI Note #69)より上のAノートの周波数として定義される「コンサートピッチ」の基準点です。デフォルト値は440Hz です。

### MASTER FINE TUNE (-100 CENTS ~ 0 CENTS ~ +100 CENTS)

このパラメーターは、Moog One全体に影響するピッチのグローバルオフセットを提供します。範囲は+/-100セント、上下1半音です。これにより、アコースティック・ピアノやパイプ・オルガンなど、簡単に再チューニングできない楽器のピッチに合わせたり、以前に録音したトラックに合わせたりすることができます。

## 仕様

シンセサイザー・タイプ:ポリフォニック、トリティンブラル・アナログ・シンセサイザー

SOUND ENGINE: アナログ(100% アナログ信号パスを維持するためにデジタルエフェクトをバイパスできます)

POLYPHONY: 8 または16 ボイス

KEYBED: 61 個のフルサイズキー、ペロシティとアフタータッチ付き(Fatar TP-8S)

コントローラー: ピッチホイール、モジュレーションホイール、X/Yパッド(圧力センサーとホールド付き)、サステインペダル入力、EXP 1 ペダル入力、EXP 2 ペダル入力-すべてのペダル機能が割り当て可能

パネルコントロール: 73 つまみと144 ボタン; LCD 画面

OSCILLATORS (x3):可変リセット時間または可変立ち上がり時間の三角波、可変幅パルス波、オクターブ(32'、16'、8'、4'、2')、周波数(+/-7半音)、ビート周波数(+/-7Hz)、波形角度(三角波とのかぎり波)、パルス幅、ミックス(選択した三角波とパルス波をブレンド)、FMルーティングと量、ハードシンク

RING MODULATOR:選択可能なルーティング(1-2 または2-3)

DUAL SOURCE NOISE GENERATOR: 選択可能なソース(赤+ 白、赤+ 紫、白+ 紫)、カラーミックスおよび専用ARSエンベロープ付き

MIXER: OSC 1、OSC 2、OSC 3、RING MOD、NOISE、EXT INの独立したレベルとフィルタルーティング

FILTERS: 状態変数フィルタ、ラダーフィルタ(混合、並列、直列操作)

STATE VARIABLE: オクターブごとに2 つの-12dB フィルターが1 つのフィルターとして機能し、NOTCH、BP、LP、HP (-12dB または-24dB のスロープで設定可能)、Cutoff、Resonance (カットオフ、レゾナンス) などとして設定できます。

LADDER FILTER: Moog Ladder Filter(HP またはLP オプション付き)、フィルタースロープ(-6db、-12db、-18dB、-24dB)、カットオフ、レゾナンスなどを選択できます。

ENVELOPES (x3): Delay、Attack、Hold、Decay、Sustain、Release、ステージごとの可変カーブ、マルチトリガ、ループ、ラッチ、同期

LFOS (x4): 可変形状のデュアル波形カテゴリ(Triangle to Sine、可変幅パルス、Saw to Ramp、S&H to Noise)、割り当て可能な可変遷移、フェードイン/フェードアウト時間、リピートカウント、フェーズスタートなど。

GLIDE:選択可能なグライドタイプ(LGR、LGT、EXP)、ゲートグライド、レガートグライド、グライスアンド

ARPEGGIATOR: オクターブ・レンジ、パターン、方向、振り子機能、ゲート時間、同期などのパーシense

SEQUENCER: 64 ステップ/ シンセ・シーケンサー(ステップ編集/ 変調機能付き)

SYNTH EFFECTS: SYNTH 1、SYNTH 2、SYNTH 3(解除時は100%アナログ)のMASTER EFFECTS: デュアルモノラルセンド(ステレオリターン)またはシングルステレオセンド(ステレオリターン)専用のインラインエフェクトです。

(3つのシンセでアクセス可能- Eventide®リバーブはすべてマスターバスでのみ使用できます)

BROWSER: 数万のPRESETSとTIMBRESを、検索結果を支援するための定義可能なカテゴリ、タグ、ラベルとともに保存します。TIMBRES は、任意のシンセにロードして再生できます。



## 仕様

**PERFORMANCE SETS:** 最大128 のPerformance Sets を作成、保存、管理することができ、最大64 の PRESETS へのシングルボタンアクセスが可能です。

**SETTINGS:** ライブラリ、チューニング機能、アップデート、イン/アウトの設定などのユーティリティを管理するページにアクセスします。

**MOD MATRIX:** 変調信号を明確にするためにコントローラまたはアドレス可能な変換器のいずれかを使用して、変調ソースを随意に宛先にマッピングする能力を提供する。

**ボイス・アロケーション:** シンセ、ユニゾン/モノ・デチューン(最大48 オシレーター)、コード・メモリー、ボイス・ステール/シェアリング・オプションごとのモノまたはポリ・ボイス・カウント

**SNAPSHOT, COMPARE:** プログラミング中に保存したり比較したりするための内蔵ツール

**VGAセクション:** VGAレベル/シンセ、パン/シンセ

**OUTPUT SECTION:** マスターボリュームとヘッドホンボリュームコントロール

**AUDIO OUTPUTS:** Main L, Main R (1/4" TRS バランス、TS アンバランス対応)

**SUB OUTPUTS:** Sub 1, Sub 2 (1/4" TRS バランス、TS アンバランス対応)

**AUDIO INSERTS:** Insert 1, Insert 2, Insert 3, Insert 4 (1/4" TRS Send / Returns TS モノラル出力として使用可能)

**EXTERNAL MIC/LINE INPUT:** XLR + 1/4" TRS コンボジャック(トリムノブ付き)

**外部ライン入力:** 1/4" TRS (TS 互換)

**HEADPHONES:** 2x Stereo 1/4" ジャック(左ハンドコントローラーのフロントエッジにあります)

**制御電圧入力:** CV IN 1, CV IN 2 (1/4" TS)

**CONTROL VOLTAGE 出力:** CV OUT 1, CV OUT 2, CV OUT 3, CV OUT 4 (1/4" TS)

**PEDAL INPUTS:** Sustain, EXP 1, EXP 2, (1/4" TRS, モジュールーションマトリックスまたは1/4" TS CV 入力として設定可能)

**MIDI:** MIDI IN、OUT、THRU 用の5 ピンDIN ポート、USB 経由のMIDI

**USB:** HOST ポート(システムとデータのバックアップが可能)

**USB :** CLIENTポート(他のUSB機器、コンピュータなどと接続、クラス対応の周辺機器に対応)

**LAN:** 将来の拡張およびリモートサービスのためのネットワークポート(CAT-5 イーサネット)

**重量:** 45 ポンド。 / 20.4kg (目安)

**外形寸法図(幅 x 奥行 x 高さ):** 42 x 20 x 7(インチ)、107 x 51 x 18(cm)



## サービスおよびサポートに関する情報

### ムーグの標準保証

Moog は、製品が出荷時に材料または製造上の欠陥がなく、仕様に適合していることを保証します。無償保証期間は、お買い上げより1年間です。Moog の決定において、当社製品が工場から出荷されてから5年以上経過した場合、購入日に関係なく保証を受けるかどうかは、Moog の裁量に従います。保証期間中、不良品は、Moog のオプションにより、工場出荷時の状態で修理または交換されます。この保証は、Moog がユーザーの不具合ではないと判断した不具合を対象としています。

Moog限定保証は米国の購入者にのみ適用されます。米国以外では、保証ポリシーと関連するサービスは購入国の法律で決定され、当社の最寄りの正規代理店によってサポートされています。Moogmusic.comでは、正規代理店のリストをご覧ください。

お住まいの国以外で購入された場合、お住まいの国のサービスセンターによる保証および非保証サービスの請求を受けることができます。

### ムーグミュージックに戻すには

お客様は、製品を返品する前に、Moog からRMA（返品許可）番号の形式で事前に承認を受ける必要があります。電子メールまたは(828) 251-0090 で電話をかけて、RMA # のメールtechsupport@moogmusic.comを行います。すべての製品は慎重に梱包し、Moog が提供する電源アダプターと共に出荷する必要があります。Moog One は、段ボールのインサートを含む元のインナーパッキングに戻す必要があります。すみません、製品が適切に梱包されていない場合、保証は適用されません。RMA#を受け取り、Moogを慎重に梱包したら、輸送および保険料を支払い、Moog Music Inc.に製品を送付し、返送先住所を記載してください。

**MOOG ミュージック**  
160 ブロードウェイスト  
Asheville NC, 28801

製品を受け取ったら、輸送によるユーザーの乱雑な取り扱いや損傷が明らかになっていないかどうか、製品を検査します。製品が乱雑に使用されたり、輸送中に損傷したり、保証外の場合は、修理費の見積もりをお知らせします。保証作業が実行され、Moog は製品を無償でお住まいの米国の住所に発送し、保証します。

### 保証の開始方法

www.moogmusic.com/registerからオンラインで保証を開始してください。Web アクセスがない場合は、(828) 251-0090 を呼び出して製品を登録してください。

### MOOG ワンのお手入れについて

Moog One を清掃する際は、柔らかい乾いた布のみを使用してください。溶剤や研磨剤を使用しないでください。マニュアルの最初にある安全警告に注意してください。ユニットを落とさないでください。

**重要安全について: Moog One にはユーザーが修理できる部品は含まれていません。製品の整備点検は、必ず認定された担当者にご依頼ください。**

©2019 MOOG MUSIC INC. | 160 Broadway St. Asheville, NC 28801

MoogはMoog Music Inc.の登録商標です。

Moog Wordmark はMoog Music Inc. の登録商標です。Moog Icon はMoog Music Inc. の登録商標です。

Moog One はMoog Music Inc. の商標です。

Moog Music Inc. は、本書に記載されているすべてのテキストおよびグラフィックに関する著作権を所有します。

電話: 828.251.0090

メール: [info@moogmusic.com](mailto:info@moogmusic.com) ホームページ:

[www.moogmusic.com](http://www.moogmusic.com)



## 付録A

### USB キーボードの操作

USB キーボードをMoog One に接続して、プリセットとシーケンスのネーミング、ノートとタグ名の追加などを容易にすることができます。また、同じUSB キーボードを使用して、以下のキーボード・コマンドを使用して、Panel Focus SYNTH 1、SYNTH 2、SYNTH 3 ボタンをリモート操作することもできます。

SHIFT + F5: SYNTH 1 Panel Focus ボタンSHIFT + F6:

SYNTH 2 Panel Focus ボタンSHIFT + F7: SYNTH 3 Panel

Focus ボタンを選択します。

SHIFT+CTRL+F5:3つのシンセをすべて選択します。SYNTH 1ボタンが最も明るく点灯し、最近選択された状態を示します。

SHIFT+CTRL+F6:3つのシンセをすべて選択します。SYNTH 2 ボタンが最も明るく点灯し、最近選択された状態を示します。

SHIFT+CTRL+F7: 3つのシンセをすべて選択します。SYNTH 3ボタンが最も明るく点灯し、最近選択された状態を示します。

CTRL+ F5: Synth 1 とSynth 2 を選択します。SYNTH 1 ボタンが最も明るく点灯し、最近選択された状態を示します。

CTRL+ F6: Synth 1 とSynth 2 を選択します。SYNTH 2 ボタンが最も明るく点灯し、最近選択された状態を示します。

CTRL+ F7: Synth 2 とSynth 3 を選択します。SYNTH 3 ボタンが最も明るく点灯し、最近選択された状態を示します。

## 付録B

### MIDI学習

このファームウェアリリースでMoog One に新しいMIDI 機能が追加されました。具体的には、MIDI CONTROL OUTPUTパラメーターで、新しいCC、NRPN、MIDI MAPオプションを使用できます。また、MIDI CONTROL カテゴリーのMoog One SETTINGS ページにLEARN MIDI CC 機能とEDIT MIDI MAPPING 機能が追加されています。また、Moog One で使用可能なすべての現在のMIDI NRPN (Non-Registered Parameter Numbers) の完全なリストがこの付録に含まれています。

### MIDI CONTROL OUTPUT

Moog One Front Panel のコントロールを送信MIDI でどのように表現するかを設定します。3つのオプションがあります。

**CC:**特定のフロント・パネル・コントロールを操作すると、このオプションはMIDI CC 番号を送信します。これは、バージョン1.0 以降、Moog One で使用されるデフォルト設定です。

**MIDI MAP:**このオプションは、MIDI CC MAP を使用して割り当てられたMIDI CC 番号を送信します。この番号は、LEARN MIDI CC およびEDIT MIDI MAPPING 機能を使用して使用できます。

**NRPN (Non-Registered Parameter Numbers):**このオプションを選択すると、フロント・パネル・コントロールを操作すると、本書に記載されているNRPN テーブルで指定されたMIDI データが送信されます。

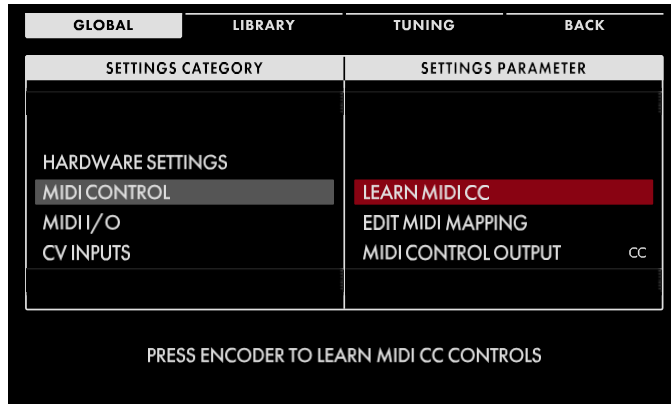
*注: NRPN を選択すると、SETTINGS PARAMETER メニューにALWAYS SEND NRPN NUM オプションが表示されます。OFF の場合、NRPN メッセージはMIDI 仕様に従って送信され、選択された最後のNRPN 番号のメッセージが送信されます。これにより、メッセージトラフィックが削減されます。ON の場合、NRPN 番号は常にNRPN データメッセージの前に送信されます。一部の製品では、これが正しく機能する必要があります。このオプションを使用すると、Moog One NRPN 出力はすべての製品で機能しますが、MIDIメッセージトラフィックが増加します。*

SETTINGSボタンを押して、グローバルページの設定画面を開きます。(何らかの理由でGlobal ページが開かない場合は、画面左上のGLOBAL ソフトボタンを押します。)マスターエンコーダーを回してMIDI CONTROL カテゴリーをハイライトし、マスターエンコーダーを押してこのカテゴリーを選択します。次に、マスターエンコーダーを回してMIDI CONTROL OUTPUT パラメーターをハイライトし、MIDI CONTROL OUTPUT ソフトノブで3つのオプションをスクロールします。選択したオプションは、上のSETTINGS PARAMETER メニューのMIDI CONTROL OUTPUT パラメーターの隣にも表示されます。

**メモ:** MIDI IN メッセージが受信され、MIDI CC MAP の割り当てに従います。これらの割り当ては、Moog One が使用するデフォルトのMIDI CC に優先します。NRPN 入力は常に機能し、オーバーライドされることはありません。

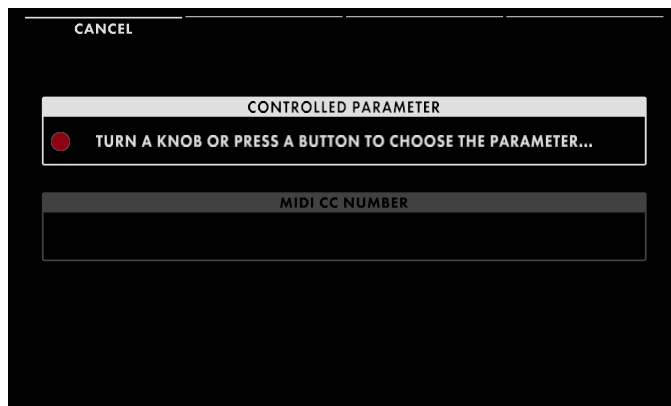
## 学習用MIDI CC

この機能により、MIDI CC メッセージをフロント・パネルの特定のコントロールに素早く正確にマッピングできます。基本的に、コントロールを選択すると、受信した次のMIDI CC メッセージがそのコントロールにマップされます。この方法で、ハードウェアコントローラーやDAW プログラムなどからMIDI CC メッセージを素早く送信したり、割り当てたりすることができます。



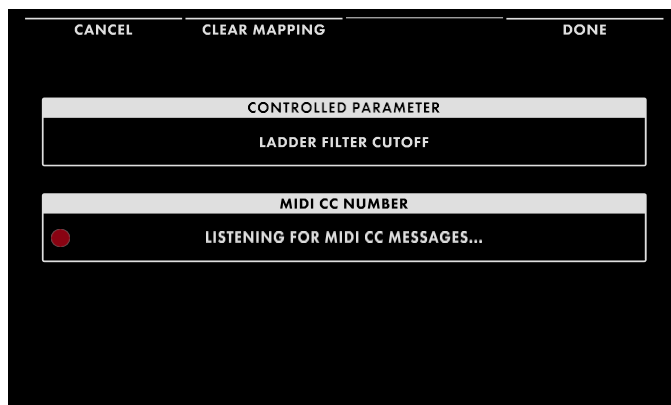
### LEARN MIDI CC 機能へのアクセス:

SETTINGSボタンを押して、グローバルページの設定画面を開きます。マスターエンコーダーを回してMIDI CONTROLカテゴリーをハイライトし、マスターエンコーダーを押してこのカテゴリーを選択します。次に、マスターエンコーダーを回してLEARN MIDI CC 機能をハイライトし、マスターエンコーダーを押してLEARN MIDI CC ダイアログボックスに入ります。



### 制御対象のパラメータを選択する:

Controlled Parameter ウィンドウがアクティブになります。この時点で、このウィンドウの左端に赤いドットが点滅し、Moog One がフロント・パネル・コントロールが選択されるのを待っていることを示します。オンスクリーンのプロンプトに従って、MIDI CC 経由で操作したいフロント・パネル・コントロールを操作します。

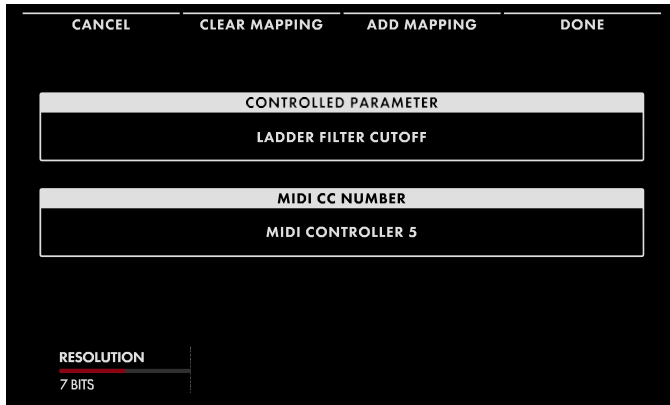


### MIDI CC 番号を割り当てる:

フロント・パネル・コントロールを選択すると(この例では、LADDER FILTER CUTOFF ノブが選択されています)、ディスプレイはMIDI CC NUMBER ウィンドウがアクティブであることを示します。赤いドットが点滅している場合は、Moog One がこのコントロールに割り当てるMIDI CC 番号を聴いていることを示しています。

*注: 14 ビットMIDI CC サポートは自動的に検出されますが、RESOLUTION ソフトノブで7に設定できます。*

## 学習用MIDI CC (続き)



### LEARN MIDI CC オプション:

画面に表示されているMIDI CC Number が、選択したコントロールに割り当てられます。画面上部の4つのソフト・ボタンと下部のソフト・ノブには、その他のオプションがあります。

**CANCEL:**このソフト・ボタンを押すと、このセッションで行われた編集やアサインが破棄され、LEARN MIDI CC 機能が終了します。

**CLEAR MAPPING:**このソフト・ボタンを押すと、このセッションで行われた編集やアサインが破棄されます。LEARN MIDI CC 機能はアクティブのままなので、再起動できます。

**ADD MAPPING:**このソフト・ボタンを押すと、このセッションで行われたエディットやアサインがバッファーに配置され、LEARN MIDI CC ディスプレイがCONTROLLED PARAMETER ウィンドウに戻り、コントロールのアサインを追加できます。

**DONE:**このソフトボタンを押すと、このセッションで行われた編集やアサインが保存され、LEARN MIDI CC 機能を終了します。

**解像度:**このソフト・ノブを回すと、現在選択されているMIDI CC の7ビットと14ビットのMIDI 解像度が選択されます。

### その他のLEARN MIDI CC メッセージ:

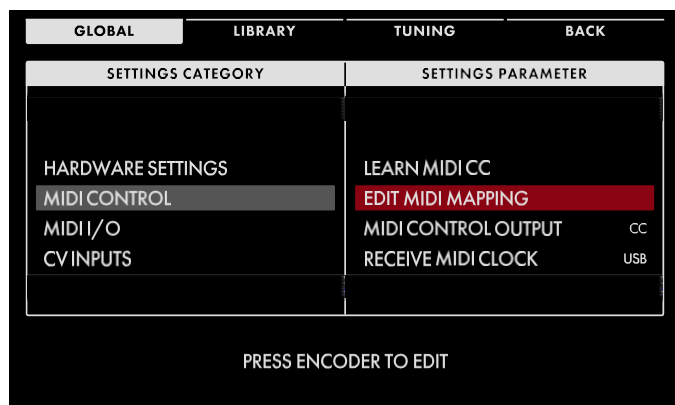
LEARN MIDI CC 機能を使用しているとき、LEARN MIDI CC 機能を使用してすでにマッピングされているフロントパネルコントロールを選択すると、完全なマッピングスキームが表示されます。この場合、CLEAR MAPPING ソフト・ボタンを使用して、そのコントロールのMIDI CC アサインを削除することができます。また、以下のメッセージが表示されることがあります。

**UNSUPPORTED PARAMETER FOR CC CONTROL:** 選択されたフロント・パネル・コントロールは、この時点ではMIDI CC に対応していません。

**RESERVED CONTROLLER NUMBER X:** 選択されているMIDI CC 番号(X で表示)は、別の機能に予約されています。[MIDI CC Number] ダイアログ・ボックスはアクティブのままなので、別のMIDI CC 番号を選択することができます。

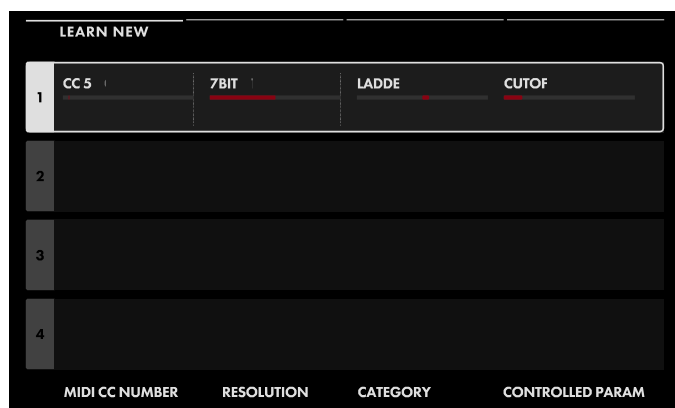
## MIDIマッピングの編集

EDIT MIDI MAPPING 機能を開くと、LEARN MIDI CC 機能を使用して作成されたMIDI CC コントロール・マッピングを含め、すべてのMIDI CC コントロール・マッピングをすばやく表示し、編集できます。この機能により、すべてのMIDI CC アサインメントを素早く正確に編集できます。



**EDIT MIDI MAPPING 機能へのアクセス:**  
SETTINGSボタンを押して、グローバルページの設定画面を開きます。

(グローバル・ページが開いていない場合は、画面左上のGLOBAL ソフト・ボタンを押します。)マスター・エンコーダーを回してMIDI CONTROLカテゴリーをハイライトし、マスター・エンコーダーを押してこのカテゴリーを選択します。次に、マスターエンコーダーを回してEDIT MIDI MAPPING 機能をハイライトし、マスターエンコーダーを押してEDIT MIDI MAPPING 画面に入ります。



**MIDI CC MAP 割り当ての編集:**

MIDI CC MAP 画面はModulation Matrix 画面とほぼ同じで、レーンと列の概念は同じで、対応するソフト・ノブでコントロールされています。

ここでの違いは、MIDI CCマッピングでは、データを編集するために2 行目に切り替える必要がないことです。

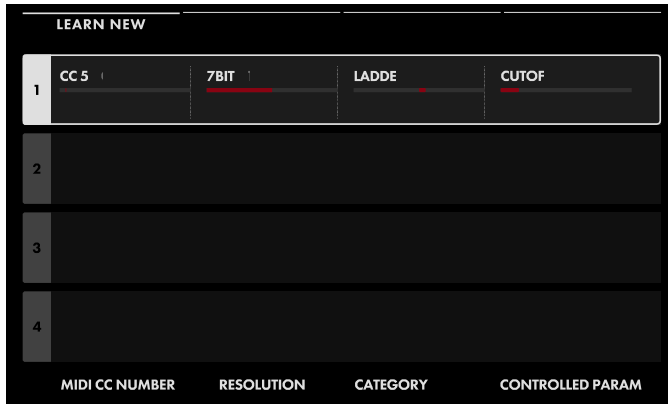
MIDI CC Number、RESOLUTION、CATEGORY、CONTROLLED PARAM (パラメーター)は、画面下部の対応するソフト・ノブで自由に変更できます。

**メモ:** 別のコントロールにマッピングされているMIDI CC 番号が選択されている場合、500ms 経過すると、以前のマッピングは割り当てられなくなります。この内蔵ディレイにより、ステータスを変更することなく、すべてのMIDI CC NUMBER 値をスムーズにスクロールできます。

**注:** 逆に、パラメーターが異なるMIDI CC 番号にマッピングされている場合は、500ms 後に以前のマッピングが割り当てられなくなります。この内蔵遅延により、ステータスを変更することなく、使用可能なすべてのCONTROLLED PARAM 値をスムーズにスクロールできます。

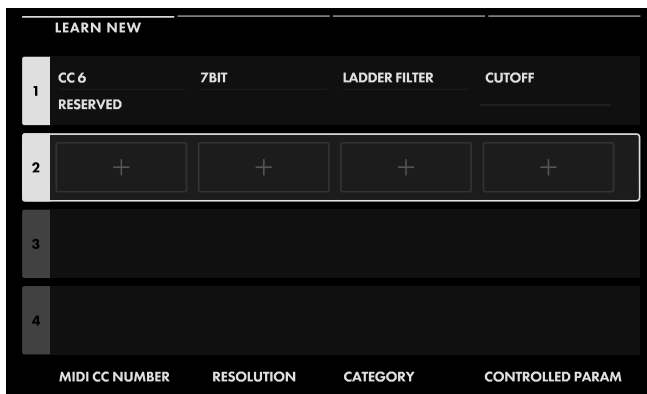


## MIDIマッピングの編集(続き)



### 予約済みのMIDI CC MAP 割り当て:

特定のMIDI CC 番号は、特定の機能用に予約されています。予約済みのMIDI CC 番号を選択すると、レーンの2行目に RESERVED(予約済み)というメッセージが表示され、編集できません。



### MIDI CC MAP アサインメントの追加と削除:

Modulation Matrix 画面と同様に、マスターエンコーダーを回すと異なるレーン(またはスロット)がハイライトされます。

現在のMIDI CC MAP に新しいMIDI CC アサインを追加するには、マスターエンコーダーを回して最初に使用可能な空のレーンをハイライトし、マスターエンコーダーを押してそのレーンをアクティブにして編集可能にします。

画面下部の4つのソフト・ノブを使用して新しいMIDI CC MAP 割り当てを作成するか、画面左上の LEARN NEW ソフト・ボタンを押して LEARN MIDI CC 機能に戻り、そのメソッドを使用して新しい割り当てを作成します。以前に割り当てられた MIDI CC MAP 項目を完全に削除するには、マスターエンコーダーを使用してハイライトし、DELETE ボタンを使用してそのレーンを削除します。以降のすべてのレーンに番号が付けられます。

**NRPN (NON-REGISTERED PARAMETER 番号)**

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>LFO 1</b>				
波形	451 (3, 67)	4291 (33, 67)	8131 (63, 67)	TRI (0-4095) パルス(4096-8191) SAW (8192-12287) S&H (12288-16383)
レートフリー	463 (3, 79)	4303 (33, 79)	8143 (63, 79)	
RATE SYNC'D	464 (3, 80)	4304 (33, 80)	8144 (63, 80)	64 (0-1365) 32 (1366-2730) 16 (2731-4095) 8 (4096-5460) 4 (5461-6826) 2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 1/2 (9557-10921) 1/4 (10922-12287) 1/8 (12288-13652) 1/16 (13653-15017) 1/32 (15018-16382) 1/64 (16383)
<b>LFO 2</b>				
波形	501 (3, 117)	4341 (33, 117)	8181 (63, 117)	TRI (0-4095) パルス(4096-8191) SAW (8192-12287) S&H (12288-16383)
レートフリー	513 (4, 1)	4353 (34, 1)	8193 (64, 1)	
RATE SYNC'D	514 (4, 2)	4354 (34, 2)	8194 (64, 2)	64 (0-1365) 32 (1366-2730) 16 (2731-4095) 8 (4096-5460) 4 (5461-6826) 2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 1/2 (9557-10921) 1/4 (10922-12287) 1/8 (12288-13652) 1/16 (13653-15017) 1/32 (15018-16382) 1/64 (16383)

NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>LFO 3</b>				
波形	551 (4, 39)	4391 (34, 39)	8231 (64, 39)	TRI (0-4095) パルス(4096-8191) SAW (8192-12287) S&H (12288-16383)
レートフリー	563 (4, 51)	4403 (34, 51)	8243 (64, 51)	
RATE SYNC'D	564 (4, 52)	4404 (34, 52)	8244 (64, 52)	64 (0-1365) 32 (1366-2730) 16 (2731-4095) 8 (4096-5460) 4 (5461-6826) 2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 1/2 (9557-10921) 1/4 (10922-12287) 1/8 (12288-13652) 1/16 (13653-15017) 1/32 (15018-16382) 1/64 (16383)
<b>LFO 4</b>				
波形	601 (4, 89)	4441 (34, 89)	8281 (64, 89)	TRI (0-4095) パルス(4096-8191) SAW (8192-12287) S&H (12288-16383)
レートフリー	613 (4, 101)	4453 (34, 101)	8293 (64, 101)	
RATE SYNC'D	614 (4, 102)	4454 (34, 102)	8294 (64, 102)	64 (0-1365) 32 (1366-2730) 16 (2731-4095) 8 (4096-5460) 4 (5461-6826) 2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 1/2 (9557-10921) 1/4 (10922-12287) 1/8 (12288-13652) 1/16 (13653-15017) 1/32 (15018-16382) 1/64 (16383)

NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>オシレーター1</b>				
オクターブ	152 (1, 24)	3992 (31, 24)	7832 (61, 24)	32' (0-3276) 16' (3277-6553) 8' (6554-9829) 4' (9830-13106) 2' (13107-16383)
頻度	151 (1, 23)	3991 (31, 23)	7831 (61, 23)	
ビート	156 (1, 28)	3996 (31, 28)	7836 (61, 28)	
SAW	158 (1, 30)	3998 (31, 30)	7838 (61, 30)	
三角	157 (1, 29)	3997 (31, 29)	7837 (61, 29)	
パルス幅	300 (2, 44)	4140 (32, 44)	7980 (62, 44)	
MIX	900 (7, 4)	4740 (37, 4)	8580 (67, 4)	
波	150 (1, 22)	3990 (31, 22)	7830 (61, 22)	TRI (0-8191) SAW (8192-16383)
<b>オシレーター2</b>				
オクターブ	202 (1, 74)	4042 (31, 74)	7882 (61, 74)	32' (0-3276) 16' (3277-6553) 8' (6554-9829) 4' (9830-13106) 2' (13107-16383)
頻度	201 (1, 73)	4041 (31, 73)	7881 (61, 73)	
ビート	206 (1, 78)	4046 (31, 78)	7886 (61, 78)	
SAW	208 (1, 80)	4048 (31, 80)	7888 (61, 80)	
三角	207 (1, 79)	4047 (31, 79)	7887 (61, 79)	
パルス幅	350 (2, 94)	4190 (32, 94)	8030 (62, 94)	
MIX	904 (7, 8)	4744 (37, 8)	8584 (67, 8)	
波	200 (1, 72)	4040 (31, 72)	7880 (61, 72)	TRI (0-8191) SAW (8192-16383)
ハード同期	217 (1, 89)	4057 (31, 89)	7897 (61, 89)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)

NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>オシレーター3</b>				
オクターブ	252 (1, 124)	4092 (31, 124)	7932 (61, 124)	32' (0-3276) 16' (3277-6553) 8' (6554-9829) 4' (9830-13106) 2' (13107-16383)
頻度	251 (1, 123)	4091 (31, 123)	7931 (61, 123)	
ビート	256 (2, 0)	4096 (32, 0)	7936 (62, 0)	
SAW	258 (2, 2)	4098 (32, 2)	7938 (62, 2)	
三角	257 (2, 1)	4097 (32, 1)	7937 (62, 1)	
パルス幅	400 (3, 16)	4240 (33, 16)	8080 (63, 16)	
MIX	908 (7, 12)	4748 (37, 12)	8588 (67, 12)	
波	250 (1, 122)	4090 (31, 122)	7930 (61, 122)	TRI (0-8191) SAW (8192-16383)
ハード同期	267 (2, 11)	4107 (32, 11)	7947 (62, 11)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
<b>ピッチ変調</b>				
LFO 1 AMOUNT	850 (6, 82)	4690 (36, 82)	8530 (66, 82)	
MOD EG AMOUNT	851 (6, 83)	4691 (36, 83)	8531 (66, 83)	
<b>リングMOD</b>				
線源	52 (0, 52)	3892 (30, 52)	7732 (60, 52)	1-2 (0-8191) 2-3 (8192-16383)
<b>波形モジュレーションLFO 3</b>				
波長	852 (6, 84)	4692 (36, 84)	8532 (66, 84)	
パルス幅	853 (6, 85)	4693 (36, 85)	8533 (66, 85)	

NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>周波数変調(FREQUENCY MODULATION)</b>				
FM AMOUNT	66 (0, 66)	3906 (30, 66)	7746 (60, 66)	
ルート	65 (0, 65)	3905 (30, 65)	7745 (60, 65)	1-2 (0-5460) 1-3 (5461-10921) 3-1 (10922-16383)
<b>ノイズ</b>				
アタック	802 (6, 34)	4642 (36, 34)	8482 (66, 34)	
リリース	805 (6, 37)	4645 (36, 37)	8485 (66, 37)	
サステイン	804 (6, 36)	4644 (36, 36)	8484 (66, 36)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
カラーミックス	801 (6, 33)	4641 (36, 33)	8481 (66, 33)	
色	800 (6, 32)	4640 (36, 32)	8480 (66, 32)	赤-白(0-5460) RED-PURPLE (5461-10921) ホワイトパープル(10922-16383)
<b>ポリフォニー</b>				
デチューン	1211 (9, 59)	5051 (39, 59)	8891 (69, 59)	
モノラル	1203 (9, 51)	5043 (39, 51)	8883 (69, 51)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ユニゾン	1209 (9, 57)	5049 (39, 57)	8889 (69, 57)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)

NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>ミキサー</b>				
OSC 1 レベル	901 (7, 5)	4741 (37, 5)	8581 (67, 5)	
OSC 1 SVF	902 (7, 6)	4742 (37, 6)	8582 (67, 6)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
OSC 1 ラダー	903 (7, 7)	4743 (37, 7)	8583 (67, 7)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
OSC 2 レベル	905 (7, 9)	4745 (37, 9)	8585 (67, 9)	
OSC 2 SVF	906 (7, 10)	4746 (37, 10)	8586 (67, 10)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
OSC 2 ラダー	907 (7, 11)	4747 (37, 11)	8587 (67, 11)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
OSC 3 レベル	909 (7, 13)	4749 (37, 13)	8589 (67, 13)	
OSC 3 SVF	910 (7, 14)	4750 (37, 14)	8590 (67, 14)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
OSC 3 ラダー	911 (7, 15)	4751 (37, 15)	8591 (67, 15)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
リングモードレベル	912 (7, 16)	4752 (37, 16)	8592 (67, 16)	
リングMOD SVF	913 (7, 17)	4753 (37, 17)	8593 (67, 17)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
リングモードラダー	914 (7, 18)	4754 (37, 18)	8594 (67, 18)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ノイズレベル	915 (7, 19)	4755 (37, 19)	8595 (67, 19)	
ノイズSVF	916 (7, 20)	4756 (37, 20)	8596 (67, 20)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ノイズラダー	917 (7, 21)	4757 (37, 21)	8597 (67, 21)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)

NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>フィルター</b>				
SVFカットオフ	950 (7, 54)	4790 (37, 54)	8630 (67, 54)	
SVF共振	952 (7, 56)	4792 (37, 56)	8632 (67, 56)	
ラダーカットオフ	1150 (8, 126)	4990 (38, 126)	8830 (68, 126)	
ラダー共鳴	1152 (9, 0)	4992 (39, 0)	8832 (69, 0)	
MIX	1103 (8, 79)	4943 (38, 79)	8783 (68, 79)	
SVF モード	958 (7, 62)	4798 (37, 62)	8638 (67, 62)	LP (0-4095) HP (4096-8191) BP (8192-12287) NOTCH (12288-16383)
ルート	1102 (8, 78)	4942 (38, 78)	8782 (68, 78)	SER (0-8191) PAR (8192-16383)
ラダーモード	1158 (9, 6)	4998 (39, 6)	8838 (69, 6)	LP (0-8191) HP (8192-16383)
ラダースロープ	1159 (9, 7)	4999 (39, 7)	8839 (69, 7)	6dB (0-4095) 12dB(4096-8191) 18dB (8192-12287) 24dB (12288-16383)
<b>カットオフモジュレーション</b>				
SVF LFO 2 AMOUNT	955 (7, 59)	4795 (37, 59)	8635 (67, 59)	
SVF EG AMOUNT	954 (7, 58)	4794 (37, 58)	8634 (67, 58)	
SVF FM AMOUNT	956 (7, 60)	4796 (37, 60)	8636 (67, 60)	
ラダーLFO 2 AMOUNT	1155 (9, 3)	4995 (39, 3)	8835 (69, 3)	
LADDER EG AMOUNT	1154 (9, 2)	4994 (39, 2)	8834 (69, 2)	
ラダー発光量	1156 (9, 4)	4996 (39, 4)	8836 (69, 4)	



NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>フィルター・エンベロープ</b>				
アタックフリー	667 (5, 27)	4507 (35, 27)	8347 (65, 27)	
ディケイフリー	669 (5, 29)	4509 (35, 29)	8349 (65, 29)	
リリースフリー	670 (5, 30)	4510 (35, 30)	8350 (65, 30)	
ATTACK SYNC'D	672 (5, 32)	4512 (35, 32)	8352 (65, 32)	1/64 (0-1365) 1/32 (1366-2730) 1/16 (2731-4095) 1/8 (4096-5460)
DECAY SYNC'D	674 (5, 34)	4514 (35, 34)	8354 (65, 34)	1/4 (5461-6826) 1/2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 2 (9557-10921)
リリース同期'D	675 (5, 35)	4515 (35, 35)	8355 (65, 35)	4 (10922-12287) 8 (12288-13652) 16 (13653-15017) 32 (15018-16382) 64 (16383)
サステイン	652 (5, 12)	4492 (35, 12)	8332 (65, 12)	
マルチトリガ	659 (5, 19)	4499 (35, 19)	8339 (65, 19)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
同期	660 (5, 20)	4500 (35, 20)	8340 (65, 20)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ループ	661 (5, 21)	4501 (35, 21)	8341 (65, 21)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ラッチ	662 (5, 22)	4502 (35, 22)	8342 (65, 22)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)

NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>アンプ・エンベロープ</b>				
アタックフリー	717 (5, 77)	4557 (35, 77)	8397 (65, 77)	
ディケイフリー	719 (5, 79)	4559 (35, 79)	8399 (65, 79)	
リリースフリー	720 (5, 80)	4560 (35, 80)	8400 (65, 80)	
ATTACK SYNC'D	722 (5, 82)	4562 (35, 82)	8402 (65, 82)	1/64 (0-1365) 1/32 (1366-2730) 1/16 (2731-4095) 1/8 (4096-5460)
DECAY SYNC'D	724 (5, 84)	4564 (35, 84)	8404 (65, 84)	1/4 (5461-6826) 1/2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 2 (9557-10921)
リリース同期'D	725 (5, 85)	4565 (35, 85)	8405 (65, 85)	4 (10922-12287) 8 (12288-13652) 16 (13653-15017) 32 (15018-16382) 64 (16383)
サステイン	702 (5, 62)	4542 (35, 62)	8382 (65, 62)	
マルチトリガ	709 (5, 69)	4549 (35, 69)	8389 (65, 69)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
同期	710 (5, 70)	4550 (35, 70)	8390 (65, 70)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ループ	711 (5, 71)	4551 (35, 71)	8391 (65, 71)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ラッチ	712 (5, 72)	4552 (35, 72)	8392 (65, 72)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)

NRPN (登録されていないパラメータ番号)(続き)

	シンセ1	シンセ2	シンセ3	オプションまたは連続
<b>モジュレーション・エンベロープ</b>				
アタックフリー	767 (5, 127)	4607 (35, 127)	8447 (65, 127)	
ディケイフリー	769 (6, 1)	4609 (36, 1)	8449 (66, 1)	
リリースフリー	770 (6, 2)	4610 (36, 2)	8450 (66, 2)	
ATTACK SYNC'D	772 (6, 4)	4612 (36, 4)	8452 (66, 4)	1/64 (0-1365) 1/32 (1366-2730) 1/16 (2731-4095) 1/8 (4096-5460)
DECAY SYNC'D	774 (6, 6)	4614 (36, 6)	8454 (66, 6)	1/4 (5461-6826) 1/2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 2 (9557-10921)
リリース同期'D	775 (6, 7)	4615 (36, 7)	8455 (66, 7)	4 (10922-12287) 8 (12288-13652) 16 (13653-15017) 32 (15018-16382) 64 (16383)
サステイン	752 (5, 112)	4592 (35, 112)	8432 (65, 112)	
マルチトリガ	759 (5, 119)	4599 (35, 119)	8439 (65, 119)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
同期	760 (5, 120)	4600 (35, 120)	8440 (65, 120)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ループ	761 (5, 121)	4601 (35, 121)	8441 (65, 121)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
ラッチ	762 (5, 122)	4602 (35, 122)	8442 (65, 122)	オフ(0-8191) ON (8192-16383)
<b>VCA</b>				
レベル	50 (0, 50)	3890 (30, 50)	7730 (60, 50)	
PAN	51 (0, 51)	3891 (30, 51)	7731 (60, 51)	
<b>出力</b>				
マスター音量	1 (0, 1)			
ヘッドホン	2 (0, 2)			





