

# ASM HYDRASYNTH Deluxe/Explorer 差分マニュアル

本書に記載されている情報は予告なく変更されることがありAshun Sound Machinesのコミットメントを表すものではありません。本書に記載されているソフトウェアは使用許諾契約書または秘密保持契約書に基づき提供されています。ソフトウェア使用許諾契約書では以下の条件が規定されています。本書の内容については万全を期して作成いたしましたが一ご不審な点や誤りなどお気づきのことがありましたらご連絡ください。本書の一部または全てをAshun Sound Machinesの書面による許可なしに購入者の個人的な使用以外の目的で複製または転送することを禁じます。本書に引用されているその他の製品、ロゴ、会社名はそれぞれの所有者の商標または登録商標です。

この差分マニュアルではHYDRASYNTH Deluxe/Explorerの主な機能のみをリストアップします。それ以外の各機能とそれに関連するパラメータはHydrasyntの英文取扱説明書原本マニュアルをご参照下さい。文中での[ ]は本体の各種ボタンを表します。

## HYDRASYNTH Deluxeに追加された機能 一覧

### ユーザー インターフェース

原本ページ15

- ・名前、カテゴリ、番号で複数または単一のパッチをブラウズする最大128のFavoritesを記憶/瞬時に呼び出し（マルチとシングルで共有）可能
- ・オーバフローモードでは2台連結して最大32ボイスのポリフォニーを実現可能(シングルモードのみ)
- ・専用ボタンでシングル/マルチモードを瞬時に切り替え可能

### パッチの特徴

- ・128パッチx8バンク（シングルモード）
- ・モッドマトリックス（1パッチ32ルート アナログ回路の挙動をエミュレートするProgrammable Analog Feel モジュール単体、パッチ単体、マルチ全体のランダム化機能）
- ・シングルモードのパッチをマルチで使用し元のパッチを変更することなく編集/保存が可能
- ・128マルチx5バンク
- ・各マルチには独立した2つのパッチ（パーツ）が入っておりさらに1,280個のパッチを搭載可能

- ・ アッパー/ロウアーパートのパラメータを一緒に、または別々に編集することが可能
- ・ デュアルモード、キースプリットモード
- ・ 高音部と低音部の独立したオクターブレンジを搭載
- ・ サスティーンペダル、ホイール、リボンでアッパー、ロウアー、またはその両方をコントロール可能
- ・ デュアル・アルペジエーターはアッパー/ロウアー・パートでシンクまたは共有可能
- ・ マクロはアッパー、ロウアーまたは 両方を制御可能で1マルチにつき最大16マクロまでアクセス可能
- ・ デュアルモード（ベロシティ切り替えポイント、クロスフェード調整可能）
- ・ キースプリットモード（キーボードのスプリットポイント、クロスフェードも調整可能）
- ・ 専用マルチセクション、アッパー/ロウアー選択ボタン、バランスコントロール付き

## サウンド エンジン ハードウェア

- ・ 16ボイス、1ボイスあたり3つのオシレーター を搭載
- ・ Dual/KeySplit モード: 2つの独立した8ボイス・パッチをレイヤーまたはスプリット
- ・ シングルモード: 1つの16ボイスパッチ

## ハードウェア

- ・ 73鍵ポリタッチ®キーボード( (ポリフォニック・アフタータッチ、ベロシティセンシティブ, ノートオン/オフ) 機能付き
- ・ 取り外し可能なノートPC用シェルフ

## 物理的仕様

- ・ 寸法 - 棚板なし 112.9 x 34.6 x 9.2 cm (44.45 x 13.62 x 3.62 inches)
- ・ 寸法 - 棚板を取り付けた状態 112.9 x 42.1 x 9.2 cm (44.45 x 16.57 x 3.62 inches)
- ・ 重量:13.3kg (29.33ポンド)

## HYDRASYNTH Deluxeに追加された機能の説明

・名前、カテゴリ、番号で複数または単一のパッチをブラウズする最大128のFavoritesを記憶/瞬時に呼び出し（マルチとシングルで共有）可能

### ブラウザーを使う

特定のパッチを探しているときでも特定の категорияで何かを探しているときでもブラウザは必要なものをすばやく見つけるためのいくつかの機能を備えています。

### 閲覧ページ

[BROWSE]ボタンを押すとこれらの機能が表示されます。

コントロールノブ	パラメーター	範囲	内容
1	Patch select	シングルモード。8バンク×128パッチ(A-H)、10リードオンリーバンク×128パッチ(M1-M5上段、M1-M5下段) マルチモード。5バンク×128パッチ(M1~M5)s	スクロールで選択; [SHIFT] + 左/右矢印でジャンプ +/- 10; [SHIFT]で選択。+スクロールでバンク[1]にジャンプします。
2	Patch name	(閲覧のみ)	選択したパッチの名称を表示
3	Category	(閲覧のみ) 2	リード、パッド、ベース、その他
4	Find By	パッチ、名称、範囲	並び替え方法（下記参照）
5	Compare	(パッチセレクトと同じ)	アクティブなパッチと別のパッチを比較する

8	Favorite Assign	(アクセス)	コントロールボタン8 を押してお気に入り[4] を割り当てます。
---	-----------------	--------	--

1. **[BROWSE]** を押してブラウザページにアクセスします。
2. コントロールボタン 8 を押してFavorite Assign ページにアクセスします。
3. そのパッチを最初のお気に入りスロットに割り当てるにはコントロールボタン 1 を押します。

割り当てを確認するためにLED リングがすばやく点滅します。

4. 現在のパッチもそこに属している場合は下/上矢印を使用して 8 つのパッチの次のグループを選択します。

左のディスプレイは16 グループのどれが選択されているかを示します。

5. ホームページに戻って別のパッチを選択し手順 1 ~ 4 を繰り返してお気に入りグループに配置します。
6. お気に入りグループがいっぱいになるまで手順 1 ~ 5 を繰り返します。

### パッチ番号での検索

パッチが置かれているバンクの順に並べられ次にバンク内の番号順に並べられます。バンクはこのような配置されます。

シングルモード（書き込み可能）です。 A001~H128

シングルモード（読み出しのみ）。 M1-001U~M5-128U M1-001L~M5-128L

マルチモード（書き込み可能）。 M1-001 ~ M5-128

### 名称で探す

全てのパッチをアルファベットの順序で並べます。コントロールノブ1を回すとパッチのバンクと番号が大きく飛び交うことがあります。これはパッチが元の位置にあるためです。

### カテゴリーから探す

パッチをカテゴリー（Arp、Bass、FXなど）ごとにソートします。カテゴリー自体はアルファベット順に並べられControlノブ3はカテゴリーをスクロールするために使用されます。コントロール・ノブ 3 はFind By Category が選択されているときのみ有効であることに注意してください。

コントロール・ノブ 1 は選択したカテゴリー内の個々のパッチを選択するために使用します。回すとパッチのバンクと番号が表示されます。これはFind Byオプションを変更したときにパッチが再配置されないためです。

## パッチを比較する

編集フィールド5に表示されるパッチは編集されたパッチの現在の状態をその未編集バージョン(デフォルトの選択) または他の同じタイプのHydrasynthパッチ (シングルまたはマルチ) と比較するために使用することができます。

コントロールノブ 5 はパッチをスクロールするために使用します。[SHIFT] を押しながらコントロールノブ 5 を回すと一度に10 パッチずつリストを移動することができ比較パッチに一時的な編集を加えることができますがコントロールボタン5を切り替えて編集集中のパッチに戻るとその編集は失われることに注意してください。

## お気に入り登録 [SHIFT]を押しながら[BROWSE]

特定のパッチをまとめてグループ化すると非常に便利な場合があります。

この機能は特定のパッチをお気に入りとして指定して準備するのに役立ちます。後ですばやく選択できるように再配置します。

それぞれ 8 つのパッチを含む16のお気に入りのバンクがあります。たとえばパフォーマンス中にそのパッチが複数回必要になることがわかっている場合はこれらの場所のいくつかに同じパッチを配置できます。

お気に入りは、お気に入りページ内からは選択されません。これについては後ほど説明します。最初のステップはホームページで目的のパッチを選択することです。その後そのパッチをお気に入りリストに追加する方法は次のとおりです。

- 1.[BROWSE]を押してブラウザページにアクセスします。
- 2.コントロールボタン8を押してお気に入り登録ページにアクセスします。
- 3.そのパッチを最初のFavoritesスロットにアサインするにはコントロールボタン1を押します。LEDリングが素早く点滅し割り当てを確認できます。
- 4.現在のパッチが次のグループに属している場合は下/上矢印を使用して次の8つのパッチのグループを選択します。  
左側のディスプレイには16のグループのうちどれが選択されているかが表示されます。
5. Homeページに戻って別のパッチを選択し手順1~4を繰り返してFavoritesグループに配置します。
6. お気に入りグループが一杯になるまで手順1~5を繰り返します。

上記の手順ではパッチノブおよび左右の矢印が無効になっています。これにより誤ってグループ内のお気に入りを入れ替えてしまうことを防ぐことができます。

## ・オーバーフローモードでは2台連結して最大32ボイスのポリフォニーを実現可能（シングルモードのみ）

### オーバーフロー

Overflow モードを使用すると2つの Hydrasynth モデルを1つのユニットのように動作させることができます。この機能を使用するにはHydrasynth Deluxe を Single モードで開始します。接続方法はMIDIケーブルを Hydrasynth Deluxe（「マスター」）のMIDI Outから接続します。もう一方のユニット（「スレーブ」）のMIDIインに接続します。次に両方のユニットでオーバーフローを有効にします。

各ユニットのオーディオ出力をサウンドシステムに接続しそれぞれに良好なレベルを設定した後以下を行って下さい。

1. マスターでパッチを選択:sys-ex経由で送信されスレーブに表示されます。
2. Hydrasynth Deluxeで17ボイス演奏:最初の16ボイスを演奏し17番目のボイスはスレーブから供給されます。

その他のOverflowモードについてご紹介します。

2台で同じ音を再生します。異なる音を重ねたい場合はオーバーフローモードを無効にしてください。MonoまたはUnisonパッチを選択すると両ユニットの音色が1つの楽器としてスタックされません。Hydrasynth DeluxeがOverflow機能を使用するにはSingleモードである必要があります。

## ・専用ボタンでシングル/マルチモードを瞬時に切り替え可能

マルチモードは2つの完全な8ボイス Hydrasynths を指先で操作できるようなものでありさらに「コマンドセンター」では以下の設定が行えます。

- ・キーボードとベロシティゾーンを定義します。
- ・相対的なレベルとオクターブを設定します。
- ・それぞれのアルペジエーターを有効/無効にします。
- ・コントローラとマクロのどちらかまたは両方が影響を受けるかどうかを決定します。
- ・トップパネルから各モジュールを個別にまたは組み合わせてアクセスできるようにします。

### シングル/マルチモード比較

各モードの主な機能の違いを次の表にまとめました。詳細は後述する各セクションで説明します。

特徴	相違点
Simultaneous patches	シングルモードでは一度に1つの16ボイスのパッチを提供します。マルチは2つの8ボイスパッチを含みます。これらは分割して重ね合わせたりすることができます。
Number of Macros	シングルモードでは最大8マクロまで使用可能です。マルチモードでは最大16マクロ（8組のコントロール、各2マクロ）。1組のMacroコントロールに対してUpper、Lower、Bothのいずれかを指定できます。
Balance control	Singleモードではこの制御は無効です。マルチモードではアッパーパート/ロウワーパーツの相対的なレベルを調整します。
Upper / Lower buttons	Singleモードではこれらのボタンは無効です。マルチモードではトップパネルで編集するアッパーまたはロウワーパーツを選択します。
Hardware outputs	シングルモードではMain/Upper L/R 出力にすべてルーティングされます、マルチモードではステレオ出力の両方のセットを使用することができます。両方のコネクタを使用した場合 Lower パートは自動的に Lower L/R 出力がルーティングされます。

## モードの独立性

シングルモードとマルチモードは、ほぼすべての面で独立しており編集時に一方のモードから他方のモードに切り替えても戻ったときには編集したパッチはそのまま残っています。片方のモードでブラウズしても、もう片方のモードではパッチは変わりません。

シングルモードとマルチモードの切り替えは常にそのモードのホーム画面に戻ることに注意してください。

## パッチバンク: 共有リソース

マルチパッチは基本的に2つのシングルモードパッチから作られており2つのモードは共通の分母を持っていることを意味します。その結果2つのモード間でパッチを共有することが可能になります。

## シングルモードバンク

シングルモードでは、2種類のパッチバンクにアクセスすることができます。

バンクA~H:これらのパッチを編集しこれらのバンクの中で保存することができます。

バンクM1-M5（アッパー）、M1-M5（ロウワー）。同番号のマルチの中に存在するアッパー/ロウワーパッチです。編集は可能ですがバンクA~Hに保存する必要があります。

## マルチモードバンク

マルチモードはもう少し複雑です。基本的な考え方はこうです。

Multisは5つのバンク（M1~M5）に分かれています。

1つのMultiに2つのパッチが入りそれぞれがSingleモードのパッチと同じになります。マルチの内部ではシングルモードのパッチバンク（A~H）と他のマルチのアッパー/ロウワーパッチをブラウズすることができます。パッチを選択するとすぐに現在のマルチのアクティブパート（アッパーまたはロウワー）にコピーされその後、元のパッチに影響を与えることなくパッチを編集することができます。マルチを保存するとそのパッチはロウワーまたはアッパーパートとしてマルチの構成要素となります。

この時点からマルチ内部にコピーされたパッチと元のシングルモードのパッチはいわばパラレルワールドに存在することになりどちらのモードのパッチにも影響を与えることなく移動、編集、上書きを行うことができます。

## カラースキーム

シングルモードとマルチモードの違いとしてマルチモードではトップパネルの色を変えることができます。この場合アクセスボタンがオレンジ色の文字になります。

どちらのモードでもホームページは表示されますがマルチモードではいずれかのパーツを選択すると色が変化します。

モード	アクティブ部分(複数)	アクセスボタン文字	色変更
Single		オレンジ	いいえ
Multi	両方	オレンジ	いいえ
Multi	アッパー	イエロー(デフォルト)	はい[1]
Multi	ロウアー	ブルー(デフォルト)	はい[1]

[1] アッパー/ロウアーのパートカラーはマスターにあるすべてのマルチに対してグローバルに設定されます。

## マルチモードの概要



要約するとSingleモードではHydrasynth Deluxeは1つの16ボイスのHydrasynthと同等です。しかしMultiモードではアッパーパートとロウワーパートとして知られる完全に統合された2つの8ボイスのHydrasynthになるのです。それらを合わせるとMultiパッチになります。

## パーツ&パッチ: 入門編

シングルモードとマルチモードの両方に「パッチ」があるためこれらの用語は最初混乱するかもしれません。しかしそれらは全く異なるものです。

Singleモードパッチは1つのHydrasynthパッチを作るのに必要なすべてのパラメータを含んでいます。マルチモードパッチは1つのシェル（マルチパッチ）の中に2つの完全なHydrasynthパッチを含んでいます。しかしそれだけではありません。マルチモードではアッパーとロウワーのコンポーネントを「パート」と呼ぶこともあれば「パッチ」と呼ぶこともあります。ここではそれらの用語をどのように使うかを説明します。「アッパー/ロウワー」とはバランス、モード、鍵盤ゾーン、オクターブシフト、コントローラー設定など、マルチレベルのパラメーターを指します。「アッパー/ロウアーパッチとは各マルチパートに含まれるシンセパラメーターを指します。

## マルチパッチとは？

Hydrasynth Deluxeは128の5つのバンクに配置された640のMultiパッチを保持します。それぞれは以下を含みます。

- 1.名称、カテゴリー、カラーを自由に設定できるマルチパッチ。
- 2.デュアル/キースプリットモード、ノート/ベロシティレンジ、クロスフェード、コントローラー設定などのマルチエディット設定。
- 3.Macro Assignページ: Macroを片方または両方のパートにルーティングできます。
- 4.UpperパートとLowerパートそれぞれにSingleモードとは完全に独立した自己完結型のパッチが用意されています。

## マルチモードでのパッチ選択

マルチモードのパッチ選択には2つのレベルがあります。マルチが選択されるバンクM1～M5とアッパー/ロウワーパート用にパッチが選択されるマルチ内のパッチバンクです。左右の矢印とPatchノブは常に選択されていることを覚えておくことが重要です。

パートの1つが選択されていても新しいマルチをブラウジングすると違う場合があります。

アッパー/ロウワーパートの色はすべてのマルチに対してグローバルに設定されます。

要約するとシングルモードではHydrasynth Deluxeは16ボイスのHydrasynth 1つに相当します。しかしマルチモードではアッパーパートとロウワーパートとも呼ばれる2つの完全に統合された8ボイスのHydrasynthになります。これらを組み合わせるとマルチパッチになります。

アッパー/ロウワーパートのパッチ用。その後、新しいマルチを選択せずにパッチノブ、左/右矢印、およびそれらの[SHIFT]の組み合わせを使用できます。

## 表示内容

マルチモードホームページの表示を見てみましょう。シングルモードから移動するには **[MULTI]** を押します。すでにマルチモードになっている場合は **[UPPER]** と **[LOWER]** を同時に押して Both を選択します。どちらかの操作でマルチモードホームページに移動します。

### 左の表示。名称と数字

ホームページでは左側に現在のマルチに関する情報が表示されます。

列	内容
1	マルチ名称
2	マルチバンク、プログラム番号、カテゴリ
3	上矢印と Upper patch の名称
4	下矢印と Lower patch の名称

パッチノブまたは矢印で新しいマルチパッチを選択すると Left ディスプレイに現在のマルチを含む隣接する5つのマルチの名称が一時的に表示されます。2秒後秒間操作がない場合はホームページに戻ります。

### 右の表示。マクロルーティング

Home ページでは、Right ディスプレイに Macro コントロールがアクティブになったときの情報が表示されます。マクロのラベルが「Macro (1-8)」になっているのはそのことを意味している可能性があります。

1) 2) アッパーとロウワーのパーツを制御しているがそのマクロのアッパーとロウワーの名前が一致していない。(割り当ても合わないかもしれません。面白いかもしれませんね。)

Macro の具体的な名称にはいくつかの意味があります。マクロはアッパーまたはロウアーのみを制御しています。少なくとも名前は一致している各マクロ名の左側には上向き、下向き、または上向と下向きの矢印が表示されています。これによりあるマクロが両方のパートを制御しているのかそれともどちらか一方だけを制御しているのかが一目瞭然になります(どちらを制御しているかも)。またマクロのラベルの下には常にマクロの現在値が表示されています。

### マクロのルート化方法

Macro Assign ページでは Macro コントロールを特定のパートまたは両方のパートにルーティングすることができます。すでにマルチモードになっていると仮定してその方法を説明します。

1. **[UPPER]** と **[LOWER]** を同時に押して Both を選択する。ホームページへ移動します。

2. **[MACRO ASSIGN]** を押してマクロアサインページに入ります。

3.コントロールノブを回してルーティングしたいマクロを選択 Both、Upper、Lower を選択します。

4.Multiを保存してルーティングの割り当ての変更を保持します。

### マルチモードコントロール

マルチモード専用のコントロールが4つあります。マルチボタンはシングルモードからマルチモードに切り替わりマルチエディットページを循環させます。

バランスコントロールはアッパーパートとロウワーパートの相対的なレベルを設定します。Singleモードでは無効です。

下側および上側のパートセレクトボタンはトップパネルで編集するパートを選択するほかパッチバンクをブラウズして選択したパートに適用するパッチを選択することができます。なお、Singleモードではこれらの4つのコントロールは無効となります。

### マルチエディットモード

マルチエディットページにはアッパーパートとロウワーパートの設定を調整するためのパラメータがあります。これらについては次の2つのセクションで説明します。

どのページからでも、**[SHIFT]**を押しながら**[MULTIPE]**を押すとマルチエディットモードにジャンプできます。**[MULTI]**をクリックします。すでにマルチモードでマルチバンク、プログラム番号、およびカテゴリが**[MULTI]**を選択している場合はパラメータの**[MULTI]**を押すだけで3回目のボタンを押すとパラメータの最初のページに戻ります。（最初のページなど）もう一度押すと2ページ目に移動します。

### マルチエディション:1ページ目

右側のディスプレイには最初のパラメータの値によってページ1の異なるパラメータが表示されます。コントロールノブ1を使ってマルチのモード: Dual または KeySplit を選択します。Page 1の表ではこのパラメータは省略されています。

**ページ1:マルチモード=デュアル** これらのパラメータはマルチモード=Dualのときのみ表示されます。ただしBalanceパラメータは例外でこのページには常に表示されます。

コントロールナンバー	名称	範囲	内容
2	VelSplit	Off, On	VelSplitの有効/無効を設定します
3	LO Max [1]	2 - 127	下部の速度上限を設定します[2]

コントロールナンバー	名称	範囲	内容
4	UP Min [1]	1 – 126	上部の速度下限値を設定します。 [2]
5	Balance	-/+ 64.0	ロウアー/アッパーの相対的なレベルをコントロールする[3]
7	LO Fade [1]	0 – 127	ゼロレベルへの遷移に必要なMIDIベロシティ範囲
8	UP Fade [1]	0 – 127	フルレベルへの移行に必要なMIDIベロシティ範囲

1. VelSplit = Onのときのみ表示されます。

2. 部分的にリンクしています。LO MaxはUP Minを1つ以上の値で超えることはできずその逆も同様です。オーバーラップは無制限。

3. バランスコントロールにリンクしておりバランスで値を変更するとLO Max [1] でも値が変更されます。

デュアルモードには2種類のベロシティトランジションがあります。クロススイッチとクロスフェードです。

VelSplit = Offの場合UpperパートとLowerパートはすべてのベロシティ値でトリガーされその相対レベルはBalanceコントロールで設定することができます。

VelSplit = Onの場合ベロシティはLO FadeとUP Fadeの設定によりUpperとLower のパート間で切り替わるかクロスフェードすることができる。Upper low velocityとLower high velocityの限界は重なることがあるので両方のパートが利用可能な中央の「ベロシティウィンドウ」が存在することがあることに注意してください。

### ページ1:マルチモード=キースプリット

以下のパラメータはマルチモード=キースプリットのときのみ表示されます。  
ただし、Balanceパラメータは例外でこのページには常に表示されています。

コントロールナンバー	名称	範囲	内容
2	KeySplit	C1~C7	ロウアー/アッパースプリットポイント[1]を決定します

コントロールナンバー	名称	範囲	内容
3	Crossfade	0 - 80	パート間の完全なトランジションに必要なMIDIノートの範囲(2の倍数)
5	Balance [2]	-/+64.0	ロウアー/アッパーの相対的なレベルをコントロール

1. コントロールボタン2を押しながらキーを押してKeySplitポイントを変更します。

2. バランスコントロールにリンクしておりそちらで値を変更するとこちらでも値が変更されま  
す。

KeySplitモードではCrossfadeパラメータでクロスフェードゾーンの幅を定義することで絶対的ま  
たは段階的な分割点を持つことができます。

0の設定はクロスフェードがないことを意味しトランジションはアッパー/ロウワー パート間で瞬  
時に行われます。

20に設定すると2つの部分の間に 20 キー幅 (KeySplit ポイントの下に 10 キー、上に 10 キー)  
のクロスフェード ゾーンが作成されます。これはアッパー部分がフェードするのに10キーかかる  
ことを意味します。

ゼロからインしKeySplit ポイントでフルレベルに達します。その後ロウワー パートはフルレベル  
からゼロまで減少するのにさらに 10 キーかかります。クロスフェード ゾーンは最大 80 半音の幅  
になることに注意してください。

## マルチエディション:2ページ目

このページでは以下のパラメータが常に表示されています。

操作ノブ	名称	範囲	説明
1	LO Oct	-/+ 4 オクターブ	低音部をオクターブ単位 でトランスポーズ
2	UP Oct	-/+ 4 オクターブ	高音部をオクターブ単位 でトランスポーズ

操作ノブ	名称	範囲	説明
4	ARP	シングル[1] セパレート[2]	Arpの設定を両パートで共有するか (Single) 独立させるか (Separate) を決定します
5	Suspedal	両方、上、下	サスティンペダルに対するパートごとの反応を設定します
6	Ribbon	両方、上、下	片方または両方のパートがリボンに反応するようにします
7	PitchBnd	両方、上、下	片方または両方のパートをピッチベンドに対応させます
8	ModWhl	両方、上、下	モッドホイールに対するパートごとのレスポンスを設定します

1. シングルは両方のパートで同じArp設定を使用します。Arpパターンは KeySplit/VelSplitの境界を越えることができます。

2. セパレートは各パートに独立したArpの設定が可能です。パート間でArpのパターンがクロスオーバーすることはありません。

Arp Single/Separateの設定については後ほどご説明致します。

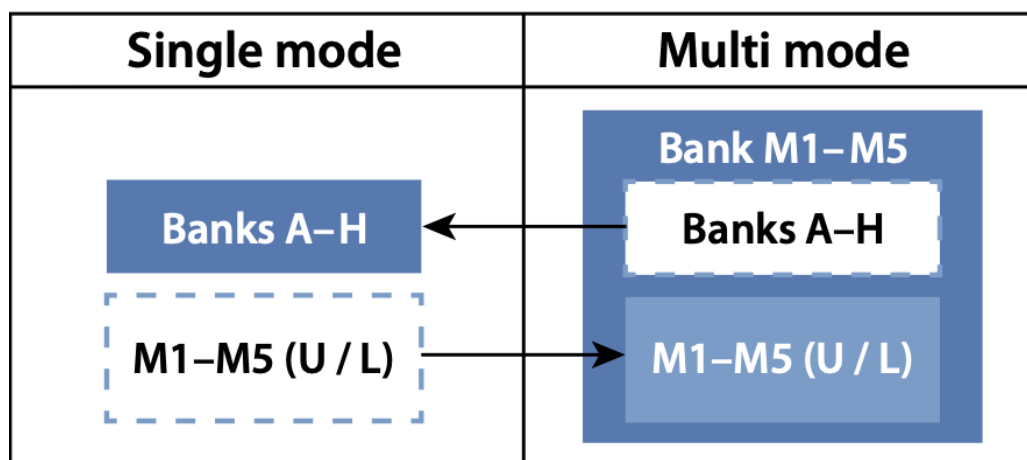
### マルチモードでのブラウジング

マルチモードではブラウズ機能を2つの方法で使用します。マルチパッチそのものをブラウズすることもできますしマルチ内部の新しいアッパー/ロウワーパッチをブラウズすることもできます。いずれの場合も同じオプションが利用可能です。パッチ番号で検索」、「名称で検索」、「カテゴリーで検索」です。これらは「パッチ管理」の章で説明されています。このセクションでは、Multiの各レベルでのブラウズ方法を中心に説明します。

**注:**ブラウズに関するすべてのセクションではブラウズモードが「パッチ番号で検索」に設定されています。

## バンクパッチマップ

シングルモードとマルチモードの関係および同じパッチバンクでもそれぞれの扱い方が異なることを以下の図によってイメージしてください。



### パッチバンクへのアクセス

図に示すようにSingleモードでは2組のパッチバンクにアクセスすることができます。バンクA~Hには編集してそのバンク内の場所に保存できるパッチが含まれています。バンクM1~M5にはマルチモードの アッパー/ロウワーパッチバンクが含まれます。これらのパッチは編集できますが編集内容はバンクM1-M5には保存できません。バンクA~Hに保存する必要があります。同じ図からマルチモードでは3組のパッチバンクにアクセスできることがわかります。

バンクM1~M5にはマルチとそのアッパー/ロウワーパッチコンポーネントが含まれます。アッパーまたはロウワーパートのバンク M1~M5をブラウズして他のマルチの アッパー/ロウワーパッチを試聴することができます。選択したパッチはアクティブなパートにコピーされます。編集した内容は保存するとそのマルチの一部になります。

アッパー/ロウワーパートでバンクA~H をブラウズしてシングルモードパッチを試聴することができます。選択したパッチはアクティブなパートにコピーされます。編集した内容はバンク A~H に保存されず保存時にマルチの一部になります。

アッパー/ロウワーパッチをバンクA~Hにコピーすることができます。シングルモードに切り替えた後Mバンクにあるアッパー/ロウワーパッチをA~Hの任意の位置に保存します。手順については、原本ページ30をご参照ください。

### マルチパッチを見る

マルチモードのホーム画面をブラウズするとマルチパッチリスト（例. バンクM1~M5）。すでにマルチモードに入っている場合は、**[UPPER]** と **[LOWER]** を同時に押してホームページを表示させます。では、これらのテクニックを使ってみましょう。

パッチノブを回すか、左/右矢印を押して、隣接するパッチを選択します。

**[SHIFT]** を押しながら左/右矢印を押すと、+/-10 パッチ分ジャンプします。

**[SHIFT]** を押しながらパッチノブを回すとバンクをジャンプすることができます。

マルチのアップパー/ロウアーパートに別のパッチを選びたい場合は次の章をご覧ください。

### アップパー/ロウアーパッチを見る

アップパー/ロウアーパートに別のパッチを選択するにはもう1つのステップが必要です。まず、失われたくない編集を保存してから次の例を試してみてください。

1. 任意のマルチを選択する。

2. バランスコントロールを時計回りに回しきります。ここではアップパー 部分に焦点を当てます。

3. **[UPPER]** を押して編集するアップパー パートを選択します。

4. **[BROWSE]** を押す。右の表示に注目してください。編集フィールド1には「Up Patch:カレント」と表示されています。これはマルチのアップパーパッチが変更されていないことを意味します。編集欄2、3にはその名称とカテゴリーが表示されています。

5.コントロールノブ1を左右に回して隣のパッチを選択します。Editフィールド2、3のパッチ名とカテゴリーが適切に変化していることに注意してください。

6.コントロールノブ1を元の位置に戻します。元のアップパーパッチに到達するとEdit field 1に再び"Current"と表示されます。

7.次に、他のパッチ選択テクニックを試してください。Patch ノブを使用して**[SHIFT]** を押したまま、または押したままにせずに、左/右矢印。シングルまたはマルチバンクをブラウズするのと同じように機能します。 **[BROWSE]** を押す前にロウアー/アップパー パートを選択するように注意してください。

必要なパッチができれば目的のオクターブ トランスポーズ値を設定できます。原本ページ 29をご参照ください。

### アップパー/ロウアーパッチをシングルモードへコピー

アップパー/ロウアーパッチのうち16ボイスのフルポリフォニーで演奏したいパッチが見つかることがあります。例えば マルチM3-021のロウアーパッチが欲しいとします。その方法は次のとおりです。

1. シングルモードに切り替えて利用可能な場所を選択します。



2. **[SHIFT]** を押しながらパッチノブを回してシングルモードのパッチバンクを飛び越えパッチ M3-001L に到達します。

3. **[SHIFT]** を押しながら右矢印を2回押してM3-021Lに到達します。

4. **[SAVE]** を押してください。左のディスプレイに "Banks M1-M5 are read-only" と表示される。

5. **[SHIFT]** を押しながらコントロールノブ 1 を回して手順 1 で選択した場所を探します。

6. お好みでパッチに新しい名前とカテゴリーを与え、**[SAVE]** を押し操作を完了します。これでパッチは Single モードに配置されました。

### お気に入りマルチモードから

Favoritesバンクにはシングルモードとマルチモードのパッチを並べて保存することができます。各モードで同じ方法が使用されます。

**[BROWSE]** を押すコントロールボタン8を押してFavorite Assign...に入ります。 ページアップ・ダウンボタンを使ってお気に入りのページを選択します。

利用可能なお気に入りの場所を選択します。

その場所の隣にあるコントロールボタンを長押しします。選択したパッチの名前がそのEditフィールドに表示されます。**[SHIFT]** を押しながら**[BROWSE]** を押して好きなFavoritesのグループへ移動するだけでいつでも好きなパッチにアクセスできます。

**注:**マルチパッチとシングルパッチの間で MIDIチャンネルが変わることがあります。 MIDIスレーブでノートが動かなくなった場合、**[SHIFT]** を押しながら **[HOME]** を押して All Notes Off メッセージを送信してください。

### セーブ・ザ・マルチ

**[BROWSE]** を押す、コントロールボタン8を押してFavorite Assign...に入ります。 ページアップ・ダウンボタンを使ってお気に入りのページを選択します。

利用可能なお気に入りの場所を選択します。

その場所の隣にあるコントロールボタンを長押しします。選択したパッチの名前がそのEditフィールドに表示されます。**[SHIFT]** を押しながら**[BROWSE]** を押して好きなFavoritesのグループへ移動するだけでいつでも好きなパッチにアクセスできます。

**注:**マルチパッチとシングルパッチの間で MIDIチャンネルが変わることがあります。 MIDIスレーブでノートが動かなくなった場合、**[SHIFT]** を押しながら **[HOME]** を押して All Notes Off メッセージを送信してください。

Save ページはマルチモードでは2ページにあります。2ページ目の機能をよく知らない方はパッチマネジメントの章の原本ページ94で各パラメータの完全な説明をご覧ください。ここでは基本的な部分のみを取り上げます。

## マルチセーブ ページ 1

プロテクトがオフの場合は、**[SAVE]**ボタンを押すと最初のページにアクセスできます。

操作ノブ	パラメーター	範囲	内容
1	ターゲットロケーションの選択	5バンク×128パッチ	スクロールで選択、 <b>[SHIFT]</b> を押しながらスクロールで+/- 10パッチジャンプ
2	マルチパッチ名	数字、文字、記号	最大16文字まで選択可能
3	カテゴリー	さまざまな	マルチカテゴリーを選択
4	マクロオプション	リターン、セーブ、コンバート	現在のマクロの値を処理する（原本ページ95）を参照
5	現在のターゲット名	インメモリー	このマルチは、 <b>[SAVE]</b> を行うと入れ替わります。
8	色	32色	ホイール用LEDカラーを選択、Patchノブ

これらの項目が設定できたら下矢印を押して2ページ目にアクセスします。

## マルチセーブ ページ 2

ページ2ではアッパー/ロウワーパッチの名称を変更しカテゴリーを割り当てることができます。これらは1ページ目で設定したマルチ本体のカテゴリーとは異なるものにすることができます。

操作ノブ	パラメーター	範囲	内容
1	(アッパー)	(閲覧のみ)	ページ1を参考

操作ノブ	パラメーター	範囲	内容
2	アッパーパッチ名	数字、文字、記号	最大16字まで選択可
3	アッパーパッチカテゴリ	さまざまな	アッパーパッチカテゴリを選択
5	(ロウアー)	(閲覧のみ)	下段を参考
6	ロウアーパッチネーム	数字、文字、記号	最大16字まで選択可
7	ロウアーパッチカテゴリ	さまざまな	ロウアーパッチカテゴリを選択

注:ここでは、上段/下段アクセスボタンの色は選択できません。原本ページ97 ページをご参照ください。

## マルチパーツの編集

マルチモードではHydrasynth Deluxeのトップパネルでアッパーパッチ、ロウワーパッチ、または両方のパッチを同時に編集することができます。

### アッパーまたはロウアーを編集する

マルチの一方のパートは編集したいがもう一方のパートは編集したくないということがあるかもしれません。例えば KeySplitのマルチでアルペジオが鳴っていてアッパーパッチのフィルターは開きたいがロウアーパッチのフィルターは開きたくない場合簡単に行うことができます。[UPPER]を押すだけでトップパネルのすべてのシンセサイザー・コントロールがロウワーパッチを編集することなくアッパーパッチを編集できるようになります。トップパネルでロウワーパッチを編集したい場合は [LOWER] を押します。

このようにしてアッパーパッチとロウワーパッチを思い通りになるまで編集し続けることができます。しかし、念のためこれまでの作業を失いたくないと思う段階になったらすぐにマルチを保存してください。アッパーパッチとロウワーパッチに対するすべての編集はマルチそのものに対する変更も含めてマルチの一部として保存されます。

## ページメモリ

パラメータを編集集中に上下のパートを切り替えると選択されたパートは変わりますが、Hydrasynth Deluxeは編集していたページにとどまります。ただし、いくつかの例外があります。

- ・ボイススケールエディット
- ・マクロ編集
- ・モッドマトリックス編集
- ・OSCウェーブリストエディット
- ・ミュートPW-ASMカスタムエディット

・LFOステップ編集

・リボンスケールエディット

この場合アッパーとロウアーの切り替えは編集集中のページを上位のメニューに移動します。Mod Matrix Editページの場合次の上位メニューは選択したパーツの Homeページとなります。

## マルチを編集する

マルチ全体のパラメータを同時に編集したい場合があります。例えばマルチがデュアルモードで、曲の終わりに両方のパッチのフィルタを閉じたい場合それは簡単です。[UPPER] と [LOWER] を押して Both parts を選択します。これでトップパネルにあるすべてのシンセサイザーコントロールがアッパーパッチとロウワーパッチを同時にエディットできるようになりました。また、片方のパートだけを編集したい場合は、[LOWER]または[UPPER]を押してください。

両方のパートを選択した状態でシンセパラメーターを編集するとそれぞれのパッチが強制的にそのパラメータに同じ値を設定します。比例して調整されるわけではありません。

それはそれで、有利に使えるのですが。別の例を挙げましょう。マルチを作成する際アッパーパッチとロウワーパッチに同じリバーブをかけたい場合を考えてみましょう。

[UPPER] と [LOWER] を押して Both を選択し、[REVERB] を押すだけでその設定にアクセスすることができます。

モジュールを作成します。そして必要な変更を行うとアッパーパッチとロウアーパッチの両方がその変更を引き継ぎます。このテクニックはすべてのモジュールで有効です。[osc 1-3], [lfo 1-5], [prefix]の各モジュールに適用できます。

**注意:**あるパラメータに独立した値を設定したい場合はアッパーパッチとロウワーパッチを別々に編集してください。

## マルチモードとアルペジエーター

原本ページ29のArpパラメーターはArpの設定をアッパーとロウアーで共有するか完全に独立させるかを決定するものです。2種類の設定があり選択内容は各マルチに保存されます。

## Arp モードシングル

アッパーパートとロウワーパートは1つのアルペジエーターパターンおよびそのすべての設定を共有します。デフォルトではアッパーのパッチ設定が使用されますが自由に変更することができます。アルペジオはKeySplit / VelSplitの境界を越えることができクロスフェードの設定も適用されます。アルペジエーターセクションのコントロールはアッパー、ロウワー、または両方が選択されているかどうかに関わらずパターンに影響を及ぼします。例えば、Arp = Onのときは両方のパートで有効になり、Arp = Offのときは両方のパートで無効になります。

## デュアルモード

VelSplitがOnで、どちらかのパートがノートベロシティでトリガーされるとアルペジエーターが各オクターブでその音を演奏するときにそのパートが聞こえます。VelSplitがOffのときは両方のパートがすべてのノートを演奏します。

### キースプリットモード

アルペジオはKeySplitのポイントを越えModeやOctaveなど様々な設定に従いながら両方のパートを使用します。例えば最初のオクターブではロウワーパートからいくつかの音が聞こえ2番目のオクターブでは両方のパートの音が混ざり合い、3オクターブではアッパーパートの音だけが聞こえる場合があります。

### Arp モード:セパレート

アッパーとロウアーはそれぞれ独立したアルペジエーター設定を同期させることができます。原本ページ34をご参照ください。アルペジオはクロスフェード範囲内でKeySplit /VelSplitの境界を越えますがクロスフェードゲインの効果は適用されません。アルペジエーターを無効にするとクロスフェードゲインの効果は復活します。

アルペジエーターセクションのコントロールはアッパーとロウアーの両方のパターンに影響します。しかし、1つのパートを選択して他のパートに影響を与えずにアルペジエーター設定を調整することもできます。つまり、パートごとに独立してアルペジエーターの開始、変更、停止を行うことができます。

### デュアルモード (VelSplit = Off)

各パートはMIDI ベロシティの全範囲でそれぞれ独立した Arp パターンを演奏することができます。Arp のトリガーに使用される音だけが共通で設定は互いに影響しません。

### デュアルモード (VelSplit = On)

両方のパートでアルペジエーターが有効な場合、低いベロシティレンジで弾いた音は低いアルペジエーターをトリガーするかそれに追加され高いベロシティレンジで弾いた音は高いアルペジエーターをトリガーするかそれに追加されることとなります。

例えば、VelSplit = 80の場合ベロシティレンジ1~80で演奏されたノートは下のアルペジオの一部となります。ベロシティ値81~127で演奏された音はアッパーのアルペジオの一部となります。

### キースプリットモード/セパレート

アッパー/ロウアー・アルペジエーターは定義されたスプリット・ゾーン内の鍵盤でのみトリガーすることができると思われるかもしれませんが、パターンがオクターブ設定によってパターンの技術的なKeySplitポイントの上または下にあるピッチに到達する場合など、"クロスオーバー"が発生します。しかし、Arp = Single のときのようにパターンがスプリットポイントの反対側にある音をトリガーすることはありません。

### シェアードテンポ

Hydrasynth Deluxeの最もクールな機能の1つは、デュアル・アルペジエーターです。しかし、マルチパッチは1つのテンポ設定しか持つことができずテンポは常にアッパーパートによって決定さ

れます。新しいロウアーパッチをブラウズしているとき選択されたパッチに保存されているテンポは無視されます。逆に言えば新しいアッパーパッチを探すときは選択中のパッチのテンポがそのマルチパッチの新しいテンポになります。

復習になりますがアルペジエーターの動作に大きな影響を与えるパラメーターは2つあります。

1. **Tempo Lock** (原本ページ97) :これはパッチごとのテンポ設定を上書きするためすべてのパッチはアルペジエーターとその他の同期要素 (LFO、エンベロープ、ディレイなど) に対して同じテンポを想定します。

2. **クロック・ロック** (原本ページ79) :このパラメータを有効にすると両方のパートのアルペジエーターパターンは完全に同期したままになります。無効にすると、Arpsをいつでもトリガーできます。パターンはマスターテンポで進行しますがそのノートはおそらく「フラム」になり全体的な効果は「タイト」ではなくカオスになります。

マルチにどの設定を使用する場合でも、[Both] を選択して編集を行い ([UPPER] と [LOWER] を同時に押します)、Arp Edit ページ 2 に移動します。これにより、Upper/Lower パッチが継承されず。ボタンを押す回数を減らしてこのパラメータを同じ設定にします。

### マルチ、MIDI、アルペジエーター

この表はアルペジエーターとMIDIチャンネル設定原本ページ100の関係を示しています。

		ARPセパレート		ARPシングル	
		ARP TXオン	ARP TXオフ	ARP TXオン	ARP TXオフ
MIDI IN	グローバル	ローカル対応と同じ	ローカル対応と同じ	ローカル対応と同じ	ローカル対応と同じ
	アッパー	上部に移動します。ラッチ/ARP: なし	上部に移動します。ラッチ/ARP: あり	上部に移動します。ラッチ/ARP: あり	上部に移動します。ラッチ/ARP: あり

	ロウアー	下部に移動します。ラッチ/ARP: なし	下部に移動します。ラッチ/ARP: あり	下部に移動します。ラッチ/ARP: なし	下部に移動します。ラッチ/ARP: なし
MIDI OUT	グローバル	ホイール/リボン/マルチプログラム変更	ホイール/リボン/マルチプログラム変更	ホイール/リボン/マルチプログラム変更	ローカルノート、プラスホイール/リボン/マルチプログラム変遷
	アッパー	スプリットポイント以上のノート(およびクロスフェードレンジの1/2)。ラッチ/ARP:あり	スプリットポイント以上のノート(およびクロスフェードレンジの1/2)。ラッチ/ARP:なし	スプリットポイント以上のノート(およびクロスフェードレンジの1/2)。ラッチ/ARP:あり	送信なし
	ロウアー	スプリットポイント以下のノート(プラス1/2クロスフェードレンジ)。ラッチ/ARP:あり	スプリットポイント以下のノート(プラス1/2クロスフェードレンジ)。ラッチ/ARP:なし	スプリットポイント以下のノート(プラス1/2クロスフェードレンジ)。ラッチ/ARP:あり	送信なし

### マルチモード時のリボン

このモードではリボンが上下のパートに同じように作用するように即座に設定することができます:Both parts を選択( [UPPER] と [LOWER] を同時に押す)してから [RIBBON] を押しコントロールノブ1でモードを設定するだけです。このモードではピッチベンドとテルミンはそれぞれのパートに同じレスポンスを与えます。また、アッパー/ロウワーパートの設定を個別に変更することでテルミンモードに対する反応を変えることができます。

### MIDIとマルチ

アッパーパートとロウワーパートは必要に応じて異なるMIDIチャンネルに送受信するよう設定することができます。これは 原本ページ100で行います。同じページでシングルモード用に別のMIDIチャンネルを選択することができます (TXGlobal)。

MIDI Transmitチャンネルは相互に受け入れないことに注意してください。例えば、TXGlobal = 1の場合その値はTX LoとTX Up に対して隠されます。TX LoとTX Upがそれぞれチャンネル1と2に設定されている場合その値はTXGlobalに対して隠されます。3 つともOffに設定することができ、その場合 MIDIやUSB経由でMIDIデータは送信されません。

## マルチモードの詳細

マルチモードにするとHydrasynth Deluxeの能力は2倍以上になります。これはまさに、"全体は部分の総和よりも大きい"という状況です。

## アッパー/ロウアー出力

Hydrasynth Deluxeのサウンド全体は Main/Upper出力で利用可能です。アッパーとロウアーの各パートにすべての エフェクトをかけることができます。しかし、アッパーとロウワーのパートに独立した出力を持たせたい場合はロウワーのL/R 出力にも2本のケーブルを接続するだけです。ロウワーパートは自動的に両方のケーブルが接続されている場合はそれらの出力に接続します。これにより様々なオーディオルーティングが可能になります。アッパーからフロント、ロウアーからリア、コンプリメンタリーなど様々なオーディオルーティングが可能です。

例えば、両方をテルミンモードにして異なるスケールを使用するなどです。この柔軟性によりさまざまな実験が可能になり何よりも楽しいのです。

Mod Only設定に対するパートごとの反応はリボンがアッパー/ロウアーパッチの一方または両方のModソースとして使用されているか、どこにルーティングされているか、Modの量がどうなっているか、などによってまったく異なります。これらの設定は似ていることもあれば根本的に異なることもあります。アッパー/ロウアー パッチの独立性の素晴らしさは各パートに必要なリボン・レスポンスを正確に設定できることです。

RX Lo の値を選択すると RX Up の値は隠されその逆も同様です。RXGlobalは Omniに設定できることに注意してください。つまり、SingleとMultiモードはすべての MIDIチャンネルのMIDIデータに反応します。

RX Lo、RX Up = Offの場合マルチモードは RX Globalチャンネルに対してキーボード で演奏しているかのように反応し同一の KeySplit、VelSplit、クロスフェードが行われます。

パッチやエフェクト、パッドやアルペジオ が部屋を一周する...人は音楽に没頭することができるのです。それが私たちにとってのすべてです。

## 初期化 マルチ/アッパー/ロウアー

原本ページ18の操作方法に加えて以下のレベルの初期化が可能です。マルチモードで起動する。



1. **[INIT]** を押しながら**[UPPER]**を押すとアッパーパートが初期化されます。もう一度**[INIT]**を押して確定します。すでにアッパーパートが選択されている場合は、**[INIT]**を2回押すだけでOKです。
2. **[INIT]** を押しながら**[LOWER]**を押すとロウワーパートが初期化されます。もう一度 **[INIT]** を押して確定します。すでにロウワーパートが選択されている場合は、 **[INIT]** を 2 回押すだけでOKです。
- 3.マルチモードに入ったばかりまたは現在のマルチが選択されたばかりで他のモジュールにアクセスしていない場合、両方のパートを初期化するには **[INIT]** を 2 回押してください。この場合、マルチエディットメニューは初期化されませんのでご注意ください。
- 4.マルチエディットメニューのみを初期化するには、**[INIT]**を押しながら**[MULTI]**を押してください。マルチの他の部分は変更されません。

初期化できるモジュールとパラメーターの一覧は、原本ページ105をご参照ください。

### マルチ/アッパー/ロアーのランダム化

原本ページ18で説明したランダム化の方法は、アッパーパートとロウアーパートのパッチにも同様に適用されます(パラメータやモジュールのランダム化など)。マルチモードにはさらなる楽しみがあります。

### ランダムパッチの生成

Multi内部のUpperまたはLowerのパーツをランダムに生成したり、両方を同時にランダム化することができます。

- 1.**[RANDOM]** を押しながら **[UPPER]** を押すと、アッパーパートのランダム化が行われます。押すもう一度**[RANDOM]**を押して確定します。アッパーパートがすでに選択されている場合は、**[RANDOM]** を 2 回押すだけでよいでしょう。
- 2.**[RANDOM]** を押しながら **[LOWER]** を押すとロウワーパートをランダムにすることができます。もう一度 **[RANDOM]** を押して確定します。ロウワーパートが既に選択されている場合**[RANDOM]** を 2 回押すだけでOKです。
- 3.**[UPPER]** と **[LOWER]** の両方がすでに選択されている場合(ホールドされていない場合)、**[RANDOM]** を 2 回押すと両方のパートがランダム化されます。また、マルチモードに入ったばかり、または現在のマルチが選択されたばかりで他のモジュールにアクセスしていない場合、単純に **[RANDOM]** を 2 回押すことも可能です。この場合マルチエディットメニューはランダム化されませんのでご注意ください。

4. マルチエディットメニューのみをランダム化する場合は、**[RANDOM]**を押しながら**[MULTI]**を押してください。

## ランダム化 : 量

パーセンテージを設定することで、ランダム化の量をコントロールできることを忘れないでください。ランダム化の割合は原本ページ19をご参照ください。

ランダム化できるモジュールの完全なリストについては原本ページ106をご参照ください。

## ランダムパッチの選択

マルチをマジックに変える意外な組み合わせを探しているときにこれらのランダムパッチ選択方法を使用してください。

1.現在のマルチの中のアッパーまたはロウワーパートのランダムパッチを選択するにはまず、**[UPPER]** または **[LOWER]** を選択し、**[BROWSE]** を押してください。次に **[RANDOM]** を押しながらコントロールボタン 1 を押してください。新しいパッチは 1 つから選択されます。

シングルモードとマルチモードを含む18個のパッチバンク。マルチの他のすべての側面は変更されません。

2.バンクM1-M5からランダムにマルチパッチを選択するには、**[RANDOM]** を押しながら左/右矢印のいずれかを押してください。もう一度 **[RANDOM]** を押して確定してください。この機能はマルチモード中にどのモジュールからでも使用することができます。

## コードモードとマルチ

マルチモードでは、アッパーパートとロウワーパートに2つの異なるコードを用意することができます。コードの作り方がよくわからない場合は、原本ページ22の情報を確認してください。

アッパーパートのコードを作成するには、**[UPPER]**を押した後、**[CHORD]**を押しながらコードに含ませたい音を弾いてください。

**[LOWER]** を押しながら **[CHORD]** を押しコードに含ませたい音を弾いてください。

両方のパートで同じコードを演奏したい場合はまず **[UPPER]** と **[LOWER]** を同時に押してください。その後、同じ手順でコードを作成します。この操作ですべてのあらかじめ作成したパートごとの和音。

## CVsとマルチ

CVの入出力は、シングルモードとマルチモードで同じように動作します。これには Pitch、Gate、Mod、Clockの各出力と、Mod 1 / Mod 2の各入力が含まれます。詳しくは、原本ページ89をご参照ください。

# ASM HYDRASYNTH Explorer 差分マニュアル

本書に記載されている情報は予告なく変更されることがありAshun Sound Machinesのコミットメントを表すものではありません。本書に記載されているソフトウェアは使用許諾契約書または秘密保持契約書に基づき提供されています。ソフトウェア使用許諾契約書では以下の条件が規定されています。本書の内容については万全を期して作成いたしましたが万一ご不審な点や誤りなどお気づきのことがありましたらご連絡ください。本書の一部または全てをAshun Sound Machinesの書面による許可なしに購入者の個人的な使用以外の目的で複製または転送することを禁じます。本書に引用されているその他の製品、ロゴ、会社名はそれぞれの所有者の商標または登録商標です。

この差分マニュアルではHYDRASYNTH Deluxe/Explorerの主な機能のみをリストアップします。それ以外の各機能とそれに関連するパラメータはHydrasyntの英文取扱説明書原本マニュアルをご参照ください。文中での[ ]は本体の各種ボタンを表します。

## HYDRASYNTH Explorer機能一覧

### ユーザーインターフェース

原本ページ14

独立した2つの有機ELディスプレイ

右側ディスプレイの周囲に4つのコントロールノブと4つのコントロールボタンを配置

### ハードウェア

MIDIイン/アウト USBタイプBポート、クラス対応

ピッチバンドストリップとモジュレーションストリップ (LEDデプスインジケーター 付き)

37鍵セミウェイテッドPolytouch®キーボード (ポリフォニック・アフタータッチ、ペロシティ感度ノートオン/オフ付き)

単三電池8本で駆動し携帯できる創造性

### 物理的仕様

寸法55.4 x 24.7 x 5.8 cm (21.81 x 9.72 x 2.28 inches) 重量 (バッテリーなし) :3.46kg (7.63ポンド)

### 電源

本機の電源を入れる前にスピーカーの音量を下げるかミキサーの入力チャンネルをミュートしてください。スピーカーや耳の損傷を防ぐことができます。

Hydrasynth Explorerの電源には付属のパワーサプライと単三電池8本（オプション）の2つのオプションがあります。いずれの場合も推奨される電源のみを使用することが不可欠です。

DC電源アダプター。Hydrasynth Explorerに同梱されている電源アダプター（DC12ボルト、 $\geq 1$ アンペア）だけを使用してください。この接続を行う前に本体の電源スイッチがオフの位置にあることを確認してください。

電池（別売）を使用します。1.5Vのアルカリ乾電池または乾電池をご使用ください。1.2Vのニッケル水素充電電池です。左のディスプレイの右上にあるアイコンは、電源の種類と電池残量（使用時）を示しています。電池の残量を正確に表示するために必ず以下の項目を指定してください。原本ページ71をご参照ください。

## バッテリー使用時の注意点

8個の電池はすべて同じ種類でなければなりません。

ニッケル水素電池の充電には別の機器を使用する必要があります。アルカリ乾電池は充電しないでください。

すべての電池を同時に、同じ種類、モデル、製造元の新しい（または充電したばかりの）電池と交換を行って下さい。

すべての電池を電池ボックス内の+/-の極性マークに従って挿入します。

## MIDI

Hydrasynth Explorerには2つの5ピンMIDIコネクタがあり他のMIDIデバイスとインターフェースすることができます。MIDI OutはHydrasynth Explorerからデータを送信し、MIDI Inは他のMIDIデバイスからデータを受信します。

## CV/ゲートコネクタ

5つのコネクタはHydrasynth Explorerがモジュラーシンセサイザーのワイルドで素晴らしい正解とインターフェースすることを可能にします。5つの出力は各（ピッチ、ゲート、Mod1 Mod2、クロック）がありそれぞれが電圧と信号を送り外部デバイスを制御することができます。

各電圧の範囲と送信される信号の種類は原本ページ74及び64をご参照ください。

## 操作ボタン

各コントロールノブはコントロールボタンと対になっています。また、その機能はアクセスしたページによって異なります。

Homeページでは4つの方法(Toggle、Trigger、Switch、Reset)のうち1つでマクロに影響を与えることができます。この選択は、System Setup Masterで行います。原本ページ70をご参照ください。

Explorerパラメータのページは簡素化されており編集するパラメータの選択する値をトグルする（例:Oscillator Solo のオン/オフ）、または下位レベルの編集ページに入ります（例:WaveScanオシレータの Wavelist Edit）。

各コントロールボタンの横のドットは特定の項目のトグル状態（マクロの有効/無効、ソロのオン/オフなど）を示しています。

## コントロールノブ

Rightディスプレイの左右には2つのノブがあります。これらは『エンドレス・エンコーダ』です。パラメータはノブの位置に応じて別の値にジャンプするのではなく現在の値から編集されます。

コントロールノブはアクセスしたページによって異なる役割を果たします。

- ・ ホームページではマクロコントロールとして使用されます。
- ・ パラメータページではパラメータの値を調整するために使用されます。

各コントロールノブの横のディスプレイにございます垂直バーは値と範囲を示します。バーにはパラメータによってユニポーラまたはバイポーラがあります。バイポーラの場合バーの中心は0.0でありその上下の値は値の増減を表します。

## ノブタイプ

### 選択ノブ（これらはアルペジエーター・セクションのみの搭載となります）

『選択ノブ』はポジション間をクリックすることで値を選択します。この4つのうち中間値に設定できるのはスウィングだけです。原本ページ55をご参照ください。

## バリエブルノブ

Hydrasynthは2種類の可変ノブを使用します。

- ・ 270°エンコーダです。範囲には上限と下限があります。（例マスターボリューム、フィルターカットオフ）
- ・ エンドレス・エンコーダ。範囲に制限がないため編集は常に現在の値から開始されます。

## ディスプレイ

高解像度の2つの有機EL ディスプレイは通称『レフトディスプレイ』と『ライトディスプレイ』になりこの2つのディスプレイはそれぞれ異なる役割を担っています。

左側のディスプレイはパッチの選択に役立つグラフィックです。

右側のディスプレイはパラメータの選択と調整用です。各ディスプレイは現在のパラメータの値とステータスを表示します。

縦棒は値と範囲を示しパラメータによってユニポーラまたはバイポーラになります。バイポーラの場合、中間点= 0.0とし、その上下の数値は増減を表します。ドットは特定の項目の状態(マクロの有効/無効、ソロのオン/オフなど)を表します。

アクセスボタンを押すと右側のディスプレイとその周辺のコントロールが機能変化しよく使うパラメーターに瞬時にアクセスできるようになります。その他のパラメーターは、Page up/downボタンで簡単に操作できます。