

OB-Xd Virtual Synthesizer

商品説明

こちらの OB-Xd は Oberheim OB-X に基づいたものです。もとは音や動作を



再現しようとしたましたが、いくつかの重要な点において非常に制限があったため、多くの機能をオリジナルデザインへ追加または変更を試みました。

OB-X に不慣れの場合でも、そのユーザーマニュアルは簡単にネット上の様々な情報源から見つけることができます。こちらのマニュアルでは、基本的なシンセプログラミングや OB-X の操作については説明されていませんが、オリジナルデザインからのそれぞれの修正箇所について説明します。

OB-Xd は、オリジナル同様に澄んだ音が再現できるよう造られました。それは音の大部分に微少のデチューニングがランダムに実装されていたからです。しかし、それは自己完結型の独自のソフトシンセとしては設計されていませんでした。VST 構成の中にトランスポジション（転調）、オートメーション（自動操作）、レイヤリング（重ね）、アルペジオ（分散和音）などの使用が必要でした。また OB-X 世代の多くのシンセも、コーラス・リバーブ・ディレイなどのような追加処理が使用できる、優れた音と質感をより高める機能が内部に組み込まれていませんでした。

2DaT が生み出されたのは素晴らしいことですが、私たちはこの OB-Xd のフォーラム構成に関わった KVR 全ての人々にとっても感謝しています。2DaT 開発のため心と魂を捧げるうちに、多くの議論や話し合いの末、グラフィックレイアウトやいくつかのインプリメンテーション機能を実施することができました。

この OB-Xd のために、優れたパッチを創り出し、向上し続けた様々な関係者様に心より感謝いたします。



注：最新の OB-Xd の操作説明については、上記の日付けにおいて準じています。

Oscillators/オシレーター

ミキサーはオリジナルデザインの固定レベルよりも、より柔軟性のある二つのオシレーターとノイズ源をブレンドするために導入されました。OB-X クロスモデュレーション(周波数変調)の中では、OSC2 から OSC1 に変調しました。OB-Xd では、これとは逆に OSC1 から OSC2 に変調します。シンセと x-mod によって作り出されたサウンドは、基の変調経路の不協和音効果よりも有効的と判断されました。

“STEP/ステップ”のスイッチは、半音階による正確なチューニングを可能にします。こちらのボタンをオフにした場合、正確なピッチを半音階に取り入れることはできませんが、コントロールで徐々にピッチを取り戻すことができます。

“BRIGHT/ブライト”のコントロールは、鮮明な倍音を調整します。

“OSC2 DETUNE/ OSC2 デチューン”のコントロールは、基本的なピッチから最大までを調整します。(オリジナル版は両側にありました。)

オシレーターは、グローバルセクションに関連付いています。

TRANSPOSE/トランスポーズ: マスターセクションにおけるのトランスポーズ(移調)は、オクターブによる二つのみのオシレーターピッチを移調できます。

このフィルターは、オシレーターの基本振動数に対する相対的な高調波中心を変更することができ、カットフィルタの周波数は変更されません。これは、オリジナルの OB-X 設計と一貫しています。手順による OB-Xd に転移する組み込みがないことを注意してください。サウンドが作られてもコンサートピッチから外れている場合、別の MIDI で楽曲の変更を調整をする際、マスターセクションのチューンコントロールにおいて、コンサートノートに同調で助けることができます。

SPREAD/スプレッド：このコントロールは、ランダムな量により一つ一つの振動をデチューンし、DCOsの精度とは違い、VCOsのわずかな音をデチューンするシミュレートを行います。

Filter/フィルター

オリジナルのOB-Xでは、12dB/octave (12 デシベル/オクターブ) のローパスフィルターを使用していました。OB-Xdが大きくこのデザインに向上します。



これには、Oberheim SEM module (オーバーハイム SEM モジュール) のような Multimode 12dB/octave filter (マルチモード 12 デシベル/オクターブフィルター) が実施されています。

MULTI のロータリーコントロールを使用するには、完全にローパスを左にクロスフェードし、ディフォルトによるノッチ又は BP スイッチを使用したバンドパスを 1

2 時の方向に、そしてハイパス (高域) を一番左にします。

“24dB”のスイッチを作動すると、24dB モードになります。このモードはローパスのみですが、**MULTI** コントロールは、24dB/octave を完全に左にし、6 dB/octave まで下げて完全に右にすることで、フィルタースロープの深さを使用者がスムーズに変更をすることができます。

BP スイッチは、24dB モードでは効果がありません。それは、サウンドに影響を及ぼさない GUI で何かを再生するときに、使用者がオンかオフにします。フィルター上での“**HQ**”スイッチは、CPU 消費を犠牲にして、よりよい修正や高度な周波数成分をスムーズに処理し、“ハイクオリティ/高質”モードをオンにします。

Global Section/グローバルセクション

VAM /ボイス・アロケーション・モード : OB-Xd の Default (デイフォルト) によっては OB-X 同様に低いノートを優先しますが、VAM スイッチでは、これを最後のノートに優先するよう変更することができます。

VOICES /ボイス: オリジナルの OB-X とは異なり、アクティブなボイスの数を選択することができます。これは、できる限りの CPU の計測をセーブした上で、クリエイティブな選択をすることができます。ボイスの数が増加するにつれて、直線的な CPU スケールの使用について注意をしてください。

UNISON/ユニゾン: 全てのボイスを利用できるシングルノートのモードです。このモードでのスプレッドとボイス Pan は有効です。

LEGATO/レガート: レガート奏法には 4 つの種類があります。レガート・スタイルに基づいた方法で、音をまだキープした状態で、最大数に利用できるボイスの上にリリースノートを復活させることができます。

Keep all/キープオール

このモードは、エンベロープレベルを維持してまま音を演奏し続けることができます。

注 : すべての場合において、エンベロープはサステイン段階に達したころ、再トリガのみになります。これは、遅いアタックとディケイにより気づきやすいです。

上記の追加事項は、ボイスの最大#をうまく取ることはできますが、エンベロープを再トリガにすることはできません。

VOICES に設定されたボイスの最大#のポリフォニーを超え、その後、これらの追加事項を手放すことで、パッチのサステインレベル (ENVIS は再トリガされません) において、ノート履歴に基づき、保たれてきたノートと同等のの回数を再生します。



Keep Filter Envelope/キープ・ フィルター・ エンベロープ

このモードは、フィルターエンベロープのサステインレベルでの保たれたノートを維持します。

上記の追加事項は、ボイスの最大#をうまく取ることができ、Amp エンベロープのみ再トリガします。

VOICES に設定されたボイスの最大#のポリフォニーを超え、そのあと、これらの追加事項を手放すことで、保たれてきたノートと同等の回数を再生し、アンプエンベロープを再トリガのみにします。

Keep Amplifier Envelope/キープ・ アンプリファイア・ エンベロープ

これらのモードを理解する最良の方法は、2 または 3 のノートにポリフォニーを減少させ、これらを試してみることです。

LEARN と CLEAR : OB-Xd をバインド (結合) そしてアンバインド (不結合) にして、オートメーション (自動化) のため MIDI CC#に制御します。

OB-Xd 自体に内部のオートメーションマップは組み込まれていませんが、パッチンバンク(*.fxb) を保存することで、現在の割り当てを保存することができます。この方法はいかなる割り当てでも、プロジェクトとホストの間に記憶と保存をしておくことが可能です。使用者の DAW で割り当てしたどんなオートメーションでも、VST ホストの正確な記憶によって、プロジェクトのリロードに再確立されます。

LEARN/ラーン: Learn をクリックし、自動的にしたいコントロールを作動させ (タッチが十分ではありません)、その後、使用したい CC メッセージを送信します。LEARN LED が消灯し、コントローラーが割り当てられます。

CLEAR/クリア: OB-Xd コントローラーがオートメーションを忘れさせるために、CLEAR を可能にさせ、コントローラーをオンにし、割り当てられたオートメーションを送ります。LED が消灯し、割り当ても忘れ去られます。

注 : LEARN を実行し、それに新たな CC#を送信することにより、以前に割り当てられたコントローラーに新しいコントローラーを再度割り当てすることが可能です。

Voice Variation & Panning/ボイスバリエーションとパン

より多くのバリエーションがボイスバリエーションに追加され、これらのより多くのパラメーターは、繰り返し再生において予測可能な設定をランダムに外し、さらに予測不可能なアナログを取り入れます。



それぞれのボイスでパンができますが、今ではフロントパネルでも可能です。

FLT ENV VELO と **AMP ENV VELO** (フィルターとエンベロープ・ベロシティー・モデュレーション) : オリジナルの OB-X では、いかなる方法でもベロシティーセンシティブではありませんでした。OB-Xd では、エンベロープのフィルターの深さとアンプのエンベロープの変更をノートのベロシティーに導入することができます。フィルターエンベロープから OSC2 (P ENV) に変調する際、速度によってフィルターエンベロープを変更することは、ピッチのバラツキの原因となりますので注意してください。

VIBRATO RATE/ビブラート・レート: オリジナル OB-X の Vibrato Depth (ビブラート・デプス) では、デフォルトによりデュレーション・パドルに割り当てられています。同様に、OB-Xd Vibrato Depth でも モデュレーション・ホイールに硬く結合されています。(CC#1) ビブラートをオンにすることなく、他のパラメーターにモデュレーション・ホイールの割り当てを可能にするためには、ビブラートのコントロールを完全に左に回すことで、効果的にビブラートをオフにすることができます。

ビブラートのコントロールは、そのレートを制御する別のコントロールに再マッピングすることができますが、CC#1 は常にビブラートの深さに影響を与えています。