



SYSTEM-1 Software Synthesizer

取扱説明書

はじめに

初めてご使用になるときは、セッティング(P.10)の MIDI Input/Output を設定してください。

お使いの DAW の設定については、DAW のヘルプや取扱説明書をお読みください。

本書では、SYSTEM-1 / SYSTEM-1m のことを「SYSTEM-1」と記載します。

この製品について

- ・製品の仕様や内容は、改良のため予告なく変更することがあります。
- ・本書では、画面を使用して機能説明をしていますが、工場出荷時の設定(音色名など)と本文中の画面 上の設定は一致していないことがあります。あらかじめご了承ください。

商標について

- ・VST は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標およびソフトウェアです。
- Roland、PLUG-OUT、AIRA、SCATTER は、日本国およびその他の国におけるローランド株式会社の 登録商標または商標です。
- ・文中記載の会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。





メイン・ウィンドウ-1

OSC 1 \angle OSC 2

音のキャラクターを決める波形を選び、音の高さを決めます。SYSTEM-1 Software Synthesizer には、2 つのオシレーター (OSC 1 と OSC 2) があります。

	音の基本となる波形を選びます。 [A] / [B] ボタンで、波形のパリエーションを選択します。 (A) / (D) ボタンで、波形のパリエーションを選択します。		オクターブ (フィート) つまみ	オシレーターのオクターブを設定します。
波形つまみ	A	//// (のこぎり波 2)、 心(矩形波 2)、 ~ (三角波 2)		OSC 2の波形で OSC 1の周波数を変化させます。つまみを右に回すほど
	в	N (Noise Saw), N (Logic Operation), ♥ (FM), (EM + Sync) €: (Vowel) 6 (CB)	つまみ	OSC 1 の音は複雑な音になり、金属的な音や効果音を作ることができます
[COLOR] つまみ	効果は波形によって変わります。		TUNE つ まみ よりレーターのピッチ(音の高さ)を設定します。 左側の小さなつまみはコース・チューン(半音単位)、右側のつまみは	
	[COLOR] つまみを変化させる元を選びます。			
	MAN	[COLOR] つまみ位置の音色になります。時間変化しません。	[RING]	リング・モジュレーターです。OSC1と OSC1 + MAMAMAMAMAMA
	LFO	LFO セクションで設定した周期で時間変化します。	ボタン	しいていていていていていていていていていていていていていていていていていていて
[MOD] つまみ	P.ENV	PITCH セクションのエンベロープで時間変化します。		
	F.ENV	FILTER セクションのエンベロープで時間変化します。	[SYNC]	オシレーダー・シングです。OSC の周期 に合わせて、OSC 2 を強制的に周期の始 OSC 1
	A.ENV	AMP セクションのエンベロープで時間変化します。	ボタン	めに戻すことにより、複雑な波形を作り出し OSC 2
	S.OSC	サブ・オシレーターの周波数に合わせて時間変化します。		ます。

TUNE • S OPTION SETTING ABOUT PA EFFECTS PITCH FILTER E TIM DELAN Roland SCATTER VOLUME SCATTLE HOLD OCTAVE PLUG-OUT KEYBOARD V

FILTER

音の明るさや太さを決めます。また、フィルターの時間的な変化(エンベロープ)を作ります。

[LPF CUTOFF] つまみ	ロー・パス・フィルターのカットオフ周波数を決めます。 カットオフ周 波数より高い周波数成分をカットして音を丸くします。		弾く鍵盤 つまみな
[LPF TYPE] ボタン	ロー・パス・フィルターの傾き 音量 (スロープ)のタイプを選び ます。 -24 dB	[KEY] つまみ	ます。 つまみな ます。
	点灯:-12dB、消灯:-24dB ▲ ● 周波数	[A] スライダー	
[HPF CUTOFF]	ハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数を決めます。カットオフ周	[D] スライダー	
つまみ	波数より低い周波数成分をカットします。	[S] 75/8-	します
	レゾナンスは、フィルターのカットオフ周波数付近を強調します。		
[RESO] つまみ	値を大きくするほど、強調の度合いが大きくなり、シンヤサイザー特		
	有のクセのある音になります。		
	カットオフ周波数の[A]、[D]、[S]、[R]の変化する方向と量を決めます。		
[ENV] つまみ	つまみを右に回すと、カットオフ周波数は高くなる方向に動きます。		
	つまみを左に回すと、カットオフ周波数は低くなる方向に動きます。		
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		

ь	弾く鍵盤によってフィルターのカットオフ周波数を変化させます。 つまみを右に回すと、高音になるのにしたがってカットオフが上がり ます。 つまみを左に回すと、高音になるのにしたがってカットオフが下がり
r	ます。
ř—	AMP セクションの [A] [D] [S] [R] スライダーと同様のはたらきを
-	します(首重ではなくカットオノ周波数が変化します)。

LFO

	ピッチを揺らしてビ 的な変化(うねり)	プラートをかけたり、音量を揺らしてトレモロをかけたりなど、音に周期 をつけます。
	波形つまみ	LFO の波形を選びます。 ~ (正弦波)、~ (三角波)、 ~ (のこぎり波)、口 (矩形波)、 �� (サンプル&ホールド)、 RND (ランダム波)
	[FADE TIME] つまみ	音を鳴らしてから LFO の振幅が最大になるまでの時間を設定します。
	[RATE] つまみ	LFO のうねりの速さを決めます。
	[PITCH] つまみ	音のピッチを変化させます(ビブラート)。
	[FILTER] つまみ	FILTER のカットオフ周波数を変化させます。
	[AMP] つまみ	AMP の音量を変化させます (トレモロ)。

MIXER

OSC 1、OSC 2、サブ・オシレーター (1 または 2 オクターブ下の音を鳴らすオシレーター)、 ノイズの音量を調節します。

[OSC 1] つまみ	OSC 1 の音量を調節します。
[OSC 2] つまみ	OSC 2 の音量を調節します。
[SUB OSC] つまみ	サブ・オシレーターの音量を調節します。
[OSC TYPE]	サブ・オシレーターのタイプを選びます。
ボタン	点灯:1オクターブ下の音、消灯:2オクターブ下の音
[NOISE] つまみ	ノイズの音量を調節します。
[NOISE TYPE]	ノイズのタイプを選びます。
ボタン	点灯:ホワイト・ノイズ、消灯:ピンク・ノイズ

PITCH

ピッチの時間的な変化(エンベロープ)を作ります。

[ENV] つまみ	つまみを右に回すと、ピッチはいったん高くなってから、押さえた 鍵盤のピッチに戻るようになります。 つまみを左に回すと、ピッチはいったん低くなってから、押さえた 鍵盤のピッチに戻るようになります。
[A] スライダー	AMP セクションの[A] [D] スライダーと同様のはたらきをします(音
[D] スライダー	量ではなくピッチが変化します)。

AMP

音量の時間的な変化(エンベロープ)を作ります。

[TONE] つまみ	音の明るさを設定します。		
[CRUSHER] つまみ	波形を歪ませて音色を変化させ	ます。	
[A] スライダー (アタック・タイム)	鍵盤を押さえてから、音量が 最大になるまでの時間を決め ます。		
[D] スライダー (ディケイ・タイム)	音量が最大になってから、サス テイン・レベルに下がるまでの 時間を決めます。		s
[S] スライダー (サステイン・レベル)	アタック・タイムとディケイ・タ イムが過ぎてから鍵盤を離すま での間の音量を決めます。		NOTE OFF
[R] スライダー (リリース・タイム)	鍵盤を離してから、音量が最小 になるまでの時間を決めます。		

メイン・ウィンドウ -2



メモリーとバンク

1. [PATCH] ボタンをクリックします。

Patch Select 画面が表示されます。



バンク

64 個のメモリーをまとめたものを「バンク」と呼び、バンクを 切り替えることで、数多くのメモリーを呼び出すことができます。 バンクはファイルとして保存することができます。



バンクを切り替える

1. バンク欄をクリックします。

バンク・リストが表示されます。

2. 呼び出したいバンクをクリックします。

バンク欄右側にある [▲] [▼] ボタンを押すと、1 つ前、1 つ後ろのバンクに切り替えるこ とができます。

バンクを書き出す

バンクをファイルに書き出します。

- **1. [SAVE] ボタンをクリックします**。 ファイル名入力画面が表示されます。
- **2. ファイル名を入力し、保存します**。 ファイルが書き出されます。

バンクを読み込む

- **1. [LOAD] ボタンをクリックします**。 ファイル選択画面が表示されます。
- **2. ファイルを選択し、読み込みます**。 バンクが読み込まれます。

バンクを作成/削除する

バンクの作成

[NEW] ボタンをクリックすると、空の状態の新規バンクが作成されます。

バンクの削除

選択したバンクを削除します。

- 1.「バンクを切り替える」(P.6)の手順で、バンクを選択します。
- 2. [DELETE] ボタンをクリックします。 確認画面が表示されます。
- 3. [OK] をクリックして、削除します。

バンク名を変更する

- 1.「バンクを切り替える」(P.6)の手順で、バンクを選択します。
- 2. バンク欄左側にある ▶ をクリックします。
- 3. 名前を変更し、 [Return (Enter)] キーを押します。

メモリー

SYSTEM-1 Software Synthesizer では、64 個のメモリーを1 バンクとして管理します。

メモリーを読み込む

バンクに登録してあるメモリーを読み込みます。メモリーを読み込むと、エディット・エリア に設定が表示され、エディットできるようになります。

- 1. 読み込むメモリーの番号をクリックします。
- **2.** [READ] ボタンをクリックします。または [Return (Enter)] キーを押します。 メモリーが読み込まれます。 ※メモリー番号をダブルクリックして、メモリーを読み込むこともできます。

メモリーを保存する

エディットした音色を、メモリーとしてバンクに保存します。

- 1.保存するメモリーの番号をクリックします。
- **2. [WRITE] ボタンをクリックします**。 メモリーがバンクに保存されます。

メモリー名を変更する

- 1. 名前を変更するメモリーの番号をクリックします。
- **2.** [RENAME] ボタンをクリックします。
- 3. 名前を変更します。(最大 16 文字)

メモリーの順番を変更する

メモリー番号をドラッグして、メモリーの順番を変更します。

キーボード・ショートカット

+-	機能
Command (Ctrl) + B	バンクの切り替え
Command (Ctrl) + I	バンクの読み込み
Command (Ctrl) + E	バンクの書き出し
Command (Ctrl) + N	新規メモリー作成
Command (Ctrl) + O	メモリーの読み込み
Command (Ctrl) + S	メモリーの保存
Up/Down/Left/Right	メモリーの選択
Space	メモリー名変更
Command (Ctrl) + C	メモリーのコピー
Command (Ctrl) + V	メモリーの貼り付け
Delete *1	
delete ⊠ *2	メモリーの削除
fn + delete *2	
Return (Enter)	メモリーの読み込み
Command (Ctrl) + Z	Undo (取り消し)
Command (Ctrl) + Shift + Z	Redo(やり直し)
Command (Ctrl) + U	すべてのメモリーを SYSTEM-1 に転送
Esc	ウィンドウを閉じる

*1 Windows / *2 Mac

SYSTEM-1 で演奏する

SYSTEM-1 Software Synthesizer で編集したメモリーは、SYSTEM-1 に 送信 (SEND) して、演奏することができます。また、本体上のメモリーを SYSTEM-1 Software Synthesizer に取り込み(GET)編集することも可能です。



メモリー・センド

SYSTEM-1 Software Synthesizer で編集したメモリーを SYSTEM-1 に送信します。

メモリーを1つ送信する

SYSTEM-1 Software Synthesizer で編集したメモリーを SYSTEM-1 に送信します。

1. SYSTEM-1 の MODEL [SYSTEM-1] ボタンをオンにします。

※SYSTEM-1m をご使用の場合は、[PLUG-OUT] ボタンをオフにします。 SYSTEM-1 が、SYSTEM-1 モードになります。

2. [SEND] ボタンをクリックします。

メモリーが送信されます。

メモリーをすべて送信する

バンクに登録されているメモリーをすべて(64個) SYSTEM-1 に送信します。

ご注意

64 個のメモリーを、一度に送信します。SYSTEM-1 上に必要なメモリーがある場合は、 あらかじめ「メモリー・ゲット」(P.9)の手順でメモリーを取り込み、保存してください。

- 「バンクを切り替える」(P.6)の手順で、送信したいメモリーが登録されたバンクを選択します。
- 2. [SEND ALL] ボタンをクリックします。

64 個のメモリーが送信されます。

メモリー・ゲット

SYSTEM-1 に登録されているメモリーを SYSTEM-1 Software Synthesizer に取り込みます。

メモリーを1つ受信する

SYSTEM-1 で呼び出し (エディット) 中のメモリーを、SYSTEM-1 Software Synthesizer に取り込みます。

1. SYSTEM-1 の MODEL [SYSTEM-1] ボタンをオンにします。

※SYSTEM-1m をご使用の場合は、[PLUG-OUT] ボタンをオフにします。 SYSTEM-1 が、SYSTEM-1 モードになります。

2. [GET] ボタンをクリックします。

メモリーが取り込まれます。

メモリーをすべて受信する

SYSTEM-1 に登録されているメモリーをすべて(64個)受信します。

ご注意

64 個のメモリーを選択中のバンクで受信して、上書きします。バンクの状態を保持したい場合は、新規バンクを作成し、作成したバンクで受信してください(P.7)。

1.メモリーを受信するバンクを指定します。

※新規バンクを作成し受信する場合は、[NEW] ボタンを押し、特定のバンクで受信したい場合は、「バンクを切り替える」(P.6)の手順でバンクを指定します。

[GET ALL] ボタンをクリックします。 64 個のメモリーを受信します。



オプション

1. [OPTION] ボタンをクリックします。

\checkmark	Zoom 100%
	Zoom 125%
	Zoom 150%
	Zoom 175%
	Zoom 200%
✓	Set MIDI Control Mapping for SYSTEM-1
	Roland Cloud
	Authentication

セッティング

1. [SETTING] ボタンをクリックします。 Setting 画面が開きます。

※Flip Scroll Direction は Mac のみ。



2.項目を選択します。

選択されている項目には、✓ が表示されます。

項目	説明
Zoom	メイン・ウィンドウのサイズを変更します。
Set MIDI Control Map- ping for SYSTEM-1	SYSTEM-1 を、SYSTEM-1 Software Synthesizer のコントロール・ サーフェスとして使用するときに、チェックを入れます。ボタンやスラ イダーの MIDI マッピング情報をまとめて設定します。
Authentication	SYSTEM-1 Software Synthesizer のユーザ認証を行います。

2. パラメーターを変更します。

パラメーター	説明	
MIDI Input	[SYSTEM-1] (Mac OS) または [SYSTEM-1 CTRL] (Windows)	
MIDI Output	を選択します。	
Flip Scroll Direction (Mac のみ)	マウスのスクロール・ホイールで値を変更するときの、回転方向を反 転します。	

3. [OK] ボタンをクリックします。

※変更は記憶されます。

SYSTEM-1 の設定

MIDI コントローラー・モードにすると、SYSTEM-1 内蔵の音源は鳴らなくなり、 SYSTEM-1 Software Synthesizer だけが鳴らせるようになります。 ※この設定は SYSTEM-1m にはありません。

1 SYSTEM-1 の電源を入れます。

2. MODEL [SYSTEM-1] ボタンと [PLUG-OUT] ボタンを押しながら、 SCATTER [TYPE] ダイヤルで、MIDI コントローラー・モードに設定します。



設定	説明
	SYSTEM-1 を、MIDI コントローラーとして使用するときに選択します。
	※鍵盤を押しても、SYSTEM-1 内蔵の音源は鳴りません。
	※MIDI を受信しても、SYSTEM-1 内蔵の音源は鳴りません。
ローカル・コントロール ON	SYSTEM-1 を単体で使用するときに選択します。(初期値)
	SYSTEM-1 を、DAW などと組み合わせて使用するときに選択し
ローカル・コントロール OFF	ます。
	※SYSTEM-1 単体では、鍵盤を押しても音は鳴りません。