

# KORG M1

## ●こちらで琴の音

こちらはM1で作った琴の音色です。  
波形は、DOUBLEモードで90番のDigital 1と、89番のSquareWaveを使用しています。OSC 1のDigital 1が音色の基となる波形ですが、これだけではいまイチ感じが出ないので、OSC 2のSquare Waveで波形のサポートしています。リリース部分を軽く揺らすことによって雰囲気を作ります。アフタータッチの設定もしてあるので、鍵盤を押し込むとピッチが変わります。

VOICE NAME : 琴
OSC BASIC ( F0-1 )
(DOUBLE) POLY HOLD:OFF
OSC ( F0-2 & F0-3 )
90:Digital 1 L30 8'
89:SquareWave L19 8' I+00 D+00 DL00
OSC PITCH EG ( F1-1 & F1-2 )
S-03 AT03 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
S-04 AT04 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
VDF ( F2-1 & F3-1 )
CUTOFF= 39 EG INTENSITY= 50
CUTOFF= 43 EG INTENSITY= 99
VDF EG ( F2-2 & F3-2 )
AT00 A+59 DT12 B+15 ST13 S+07 RT00 R+08
AT00 A+28 DT31 B+12 ST00 S+00 RT00 R+18
VDF VEL SENS ( F2-3 & F3-3 )
EGInt+00 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
EGInt+00 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
VDF KBD TRK ( F2-4 & F3-4 )
D#1 F-16 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
C-1 F-18 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0

VDA EG ( F4-1 & F5-1 )
AT01 A+99 DT35 B+00 ST00 S+00 RT49
AT00 A+99 DT42 B+00 ST00 S+00 RT63
VDA VEL SENS ( F4-2 & F4-3 )
A+25 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
A+25 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
VDA KBD TRK ( F4-3 & F5-3 )
B 3 A+10 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
G 3 A-16 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
PITCH & VDF MG ( F6-1 & F6-2 )
TRIANGLE F58 D04 107 OSC1 Sync:ON
TRIANGLE F64 D00 100 OFF Sync:OFF
AFTER TOUCH & JOY STICK ( F7-1 & F7-2 )
P+02 PM00 F+00 +00 A+00
P+02 F+00 PM00 MFO FM00 MFO
EFFECT 1 & 2 ( F8-1 ~ F8-5 )
(12:Chorus 1 ) :0N
M60 S0.30 D010 TR1 L+00 H+00 60:40
(04:Room ) :0N
0.5 D022 B76 HD10 L+01 H+00 80:20
SERIAL P3 - OFF P4 - OFF

# KORG M1

## ●小さなたて笛の音色

これは獅子舞などのとき「ピーヒャラピーヒャラ」(ちびまる子ちゃんではない)と言っているたて笛の音色です。獅子舞も最近はデパートとか限られた場所で見られませんが、あの軽やかなお喋りになんとなく心がウキウキしてきますね。  
波形はSINGLEモードで、99番のDWGS Sineを使用しています。ピッチは4' といちばん高い設定です。琴の音色のように、アフタータッチの設定をしてあるので、鍵盤を押し込むとピッチが変化します。したがって、たまぁに押し込むことによって、より雰囲気が出せます。

VOICE NAME : たて笛
OSC BASIC ( F0-1 )
(SINGLE) POLY HOLD:OFF
OSC ( F0-2 & F0-3 )
99:DWGS Sine L30 4'
L00 8' I+00 D+00 DL00
OSC PITCH EG ( F1-1 & F1-2 )
S-04 AT06 A+03 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
VDF ( F2-1 & F3-1 )
CUTOFF= 50 EG INTENSITY= 99
CUTOFF= 00 EG INTENSITY= 00
VDF EG ( F2-2 & F3-2 )
AT01 A+15 DT26 B+05 ST00 S+19 RT09 R+04
AT00 A+00 DT00 B+00 ST00 S+00 RT00 R+00
VDF VEL SENS ( F2-3 & F3-3 )
EGInt+98 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
EGInt+00 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
VDF KBD TRK ( F2-4 & F3-4 )
G 9 F-99 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
C-1 F-00 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0

VDA EG ( F4-1 & F5-1 )
AT01 A+99 DT17 B+29 ST55 S+50 RT03
AT00 A+99 DT00 B+00 ST00 S+00 RT00
VDA VEL SENS ( F4-2 & F4-3 )
A+00 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
A+00 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
VDA KBD TRK ( F4-3 & F5-3 )
A#3 A+00 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
C-1 A+00 EGTime=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
PITCH & VDF MG ( F6-1 & F6-2 )
TRIANGLE F66 D10 104 OSC1 Sync:OFF
TRIANGLE F68 D10 105 OSC1 Sync:OFF
AFTER TOUCH & JOY STICK ( F7-1 & F7-2 )
P+01 PM02 F+00 +00 A+02
P+01 F+00 PM06 MFO FM42 MFO
EFFECT 1 & 2 ( F8-1 ~ F8-5 )
(12:Chorus 1 ) :0N
M50 S1.08 D001 TR1 L+01 H+06 60:40
(06:Live Stage ) :0N
0.5 D020 E60 HD20 L+03 H+00 80:20
SERIAL P3 - OFF P4 - OFF

# YAMAHA DX7

## ●琴の音色

アルゴリズムは2番を使用しています。アルゴリズム2番は、オペレータ1をキャリアとする2段積みのタワーと、オペレータ3をキャリアとする4段積みのタワーを持っています。オペレータ3のタワーが、この音色の基となっています。キャリアとなるオペレータのリリース(R4)を長くすることによって、琴らしいリリースを得ることができます。

Voice name : KOTO
ALGORITHM 2
6
5
4
3
2
1
F L F O
B WAVE SP DL PMD AMD SYNC
7 W 30 40 17 15 0 N
PITCH ENVELOPE
RATE LEVEL
R1 R2 R3 R4 L1 L2 L3 L4
89 99 75 00 49 50 50 50
KEY
C 2
O OSCILLATOR ENVELOPE KB LEVEL SCALING K OP SENS.
P MODE SYNC FREQ. D R1 R2 R3 R4 L1 L2 L3 L4 B P LC RC DL DR S OL VS P A
1 Ratio 01.00 0 94 62 28 34 99 92 50 00 A-1 -LIN -LIN 00 00 6 99 3 0
2 Ratio 04.00 0 99 68 28 48 99 83 50 00 A-1 -LIN -LIN 00 10 6 99 0 0
3 Ratio 01.00 0 94 64 20 28 99 92 50 00 A-1 -LIN -LIN 00 00 5 99 3 0
4 Ratio 01.00 0 90 28 17 39 99 76 50 00 G 0 -LIN -EXP 00 17 6 82 1 2 0
5 Ratio 04.00 0 91 37 29 29 99 90 50 00 A-1 -LIN -LIN 00 05 6 81 1 0
6 Ratio 06.00 0 82 53 37 48 99 81 50 00 A-1 -LIN -LIN 00 05 6 89 1 0

# YAMAHA DX7

## ●鼓の音

日本を代表する打楽器、鼓の音色を作ってみました。そういえば、ちょっと前に話題になったドラマ「ダブル・キッチン」で、野際陽子さん扮するお姑さんが叩いてたのは迫力モノでしたっけ。

アルゴリズムは4番を使用しています。アルゴリズム4番は、オペレータ1をキャリアとする3段積みのタワーと、オペレータ4をキャリアとする3段積みのタワーの2つのタワーを持っています。オペレータ1のタワーでは叩いたときの音を作り、オペレータ4のタワーでは、箱の鳴りを作っています。この2つを合成して音色を作っています。

Voice name : TUZUMI
ALGORITHM 4
3
2
1
6
5
4
F L F O
B WAVE SP DL PMD AMD SYNC
7 ^ 35 00 00 00 0 N
PITCH ENVELOPE
RATE LEVEL
R1 R2 R3 R4 L1 L2 L3 L4
75 29 98 98 52 50 50 50
KEY
F 3
O OSCILLATOR ENVELOPE KB LEVEL SCALING K OP SENS.
P MODE SYNC FREQ. D R1 R2 R3 R4 L1 L2 L3 L4 B P LC RC DL DR S OL VS P A
1 Ratio 00.75 0 84 46 77 43 99 32 00 00 A-1 -LIN -LIN 00 00 2 99 0 0
2 Fixed 2.630 0 82 49 43 29 99 00 00 00 A-1 -LIN -LIN 00 00 5 89 0 0
3 Ratio 01.85 0 76 85 39 33 97 80 00 00 A-1 -LIN -LIN 00 00 1 71 0 0
4 Ratio 01.67 0 94 71 50 45 99 90 00 00 A-1 -LIN -LIN 00 00 3 99 0 0
5 Fixed 467.7 0 83 80 71 40 99 99 00 00 F#2 -LIN -LIN 00 00 0 75 0 0
6 Ratio 00.87 0 89 85 81 42 99 83 00 00 C#2 -LIN -LIN 00 00 2 98 0 0