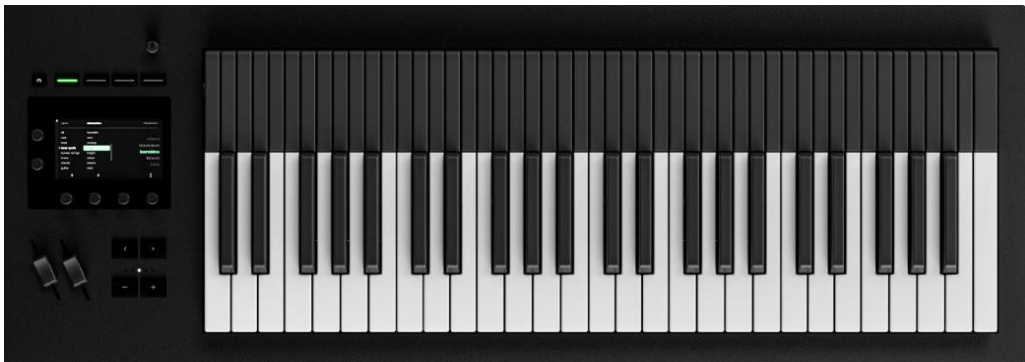


# Expressive E Osmose



オペレーションマニュアル

## Contents

1.オーバービュー .....	5
はじめに .....	5
ボックスの内容 .....	5
ロック可能な電源コネクターについて .....	5
キーボードキャリブレーション .....	5
デバイスの登録 .....	5
ファームウェアのアップデート .....	6
クイックスタートビデオ .....	6
ハードウェアの概要 .....	7
メインコントロールインターフェース .....	8
モードセレクションスクリーン .....	9
グローバル設定 .....	10
ナビゲーションの原則 .....	10
タブナビゲーション .....	10
パラメーターナビゲーション .....	10
2.サウンドエンジンモード .....	12
Playing メニュー .....	12
Freeze Playing 機能 .....	12
プレッシャーグライド .....	12
アルペジエーター .....	14
Choose タブ .....	15
adjust タブ .....	16
assign タブ .....	18
preset メニュー .....	19
factory タブ .....	19
user タブ .....	21
save タブ .....	21
location(保存場所) .....	22
name(名前) .....	22
save sensibility(センシティビティの保存) .....	22
save playing(playing メニューの保存) .....	22
sensitivity メニュー .....	23
bending タブ .....	24
pressure タブ .....	25
aftertouch タブ .....	26

default sensitivity タブ .....	27
freeze sensitivity 機能.....	28
synth メニュー .....	29
macros タブ.....	29
アナログと FM サウンド.....	30
物理モデリングの「アコースティック」サウンド.....	31
global fx タブ.....	31
reverb .....	32
mod delay.....	32
swept echo .....	33
analog echo.....	33
LPF echo と HPF echo.....	33
eq タブ .....	34
comp & gain タブ .....	35
voice タブ.....	36
assign タブ.....	36
3.External MIDI モード.....	38
adjust メニュー .....	38
gestures タブ.....	39
controllers タブ.....	40
mode タブ .....	39
mpe .....	41
mono ch.....	41
multi ch.....	41
config メニュー .....	42
mpe .....	42
classic keyboard.....	42
poly aftertouch.....	43
multi-channel .....	43
osmose をコンピューターに接続する.....	44
external midi port.....	44
haken audio port .....	44
イントロダクション: レガシーMIDI と MPE.....	44
MPE について.....	44
下位互換性 .....	45
playing メニュー .....	46

sensitivity メニュー .....	47
bending タブ.....	47
velocity/press タブ.....	48
4.グローバル設定 .....	49
calibration タブ.....	49
ペダルのキャリブレーション .....	49
ペダルの互換性と推奨事項 .....	50
hardware タブ .....	52
midi i/o タブ .....	53
workflow タブ .....	55
5.アドバンスユーザー .....	56
Osrose を Haken エディターに接続する .....	56
1. グローバル設定を変更する.....	56
2. osrose を接続します.....	57
3. max/msp とエディターをダウンロードしてインストールします.....	57
4. Haken エディターを起動する .....	57
トラブルシューティング: MIDI 接続.....	59
トラブルシューティング: 音が出ない、または「you require firmware update file 2」が表示される.....	61
MIDI CC インプリメンテーションチャート.....	63
外部デバイスからの EaganMatrix のトリガー .....	64
モノチャンネルのレガシー MIDI メッセージを EaganMatrix に送信する .....	64

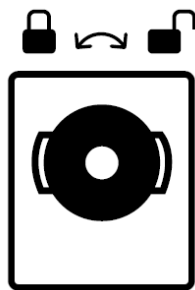
# 1. オーバービュー

## はじめに

### ボックスの内容

- ・Osmose シンセサイザー
- ・クイック スタート ガイド 1 枚
- ・製品安全マニュアル 1 冊 : Osmose を使用する前に必ずお読みください。
- ・USB ケーブル 1 本
- ・電源 (ユニバーサルアダプター付き)

### ロック可能な電源コネクタについて



△Osmose の電源には、偶発的な切断を防ぐためのロックコネクタが付いています。挿入するときは、まず電源コネクタのウイングを電源入力の水平ノッチと一致するように位置を合わせます。しっかりと押し込み、時計回りに回転させてケースに固定します。

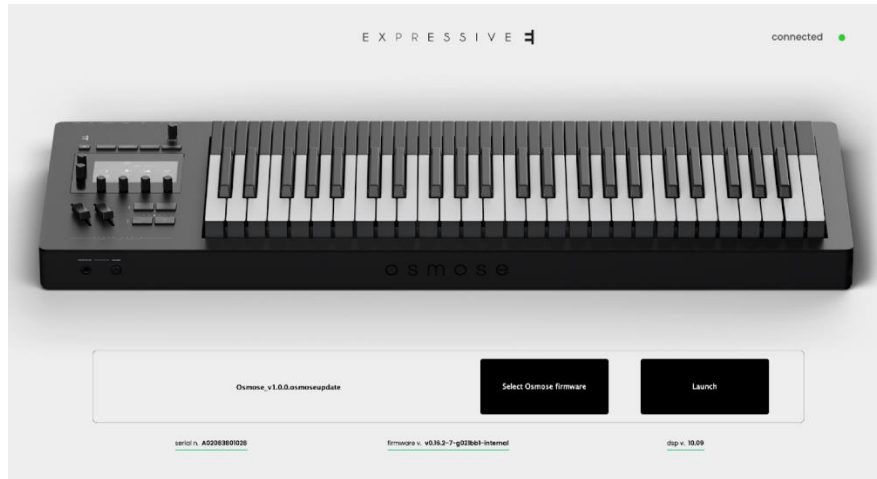
### キーボードキャリブレーション

Osmose のキーの位置は、ユニットの起動中に調整されます。この工程中にキーに触れるものがないことを確認してください。

### デバイスの登録

ユニットに同梱されている印刷リーフレットに記載されているアクティベーションコードを、ユーザーアカウントの製品登録ページに入力して登録を行ってください。

## ファームウェアのアップデート



本機に利用可能な最新のファームウェアを常にインストールすることをお勧めします。Osmose のオペレーティングシステムと EaganMatrix DSP の両方を更新するために必要な OsmoseUpdater は、当社の Web サイトで製品を登録した後、ユーザーアカウントからダウンロードできます。

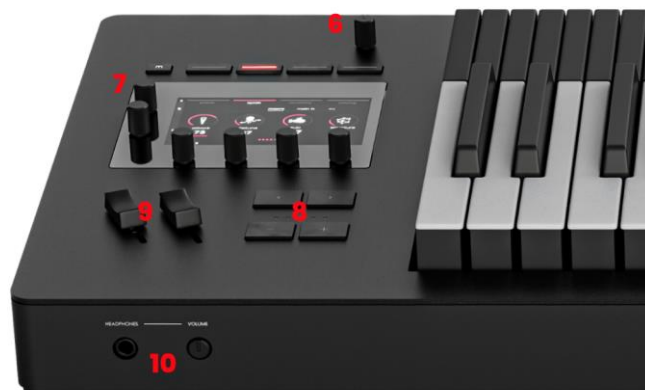
## クイックスタートビデオ

内部サウンドエンジンモードの概要については、Osmose の [クイックスタートビデオ](#) をご覧ください。

## ハードウェアの概要



1. **電源入力** : 12 V、1.5 A 電源アダプター、センタープラス、ロック可能なコネクタ付きです。
2. **オーディオ出力** : 疑似バランス、1/4 インチ TRS のオーディオ出力でフロントパネルの Master Volume ノブでコントロールします。
3. **ペダル入力** : パラメーターを連続的にコントロールする 1/4 インチ TRS ジャック入力が2つ用意されています。デフォルトでは、ペダル 1 はサステインに、ペダル 2 はマクロパラメーターに割り当てられています。
4. **USB** : コンピューターとの双方向 MIDI 伝送用のクラスコンプライアント USB コネクタです。
5. **MIDI DIN IN/OUT** : MIDI デバイスとの伝送用の標準 5 ピンコネクタです。

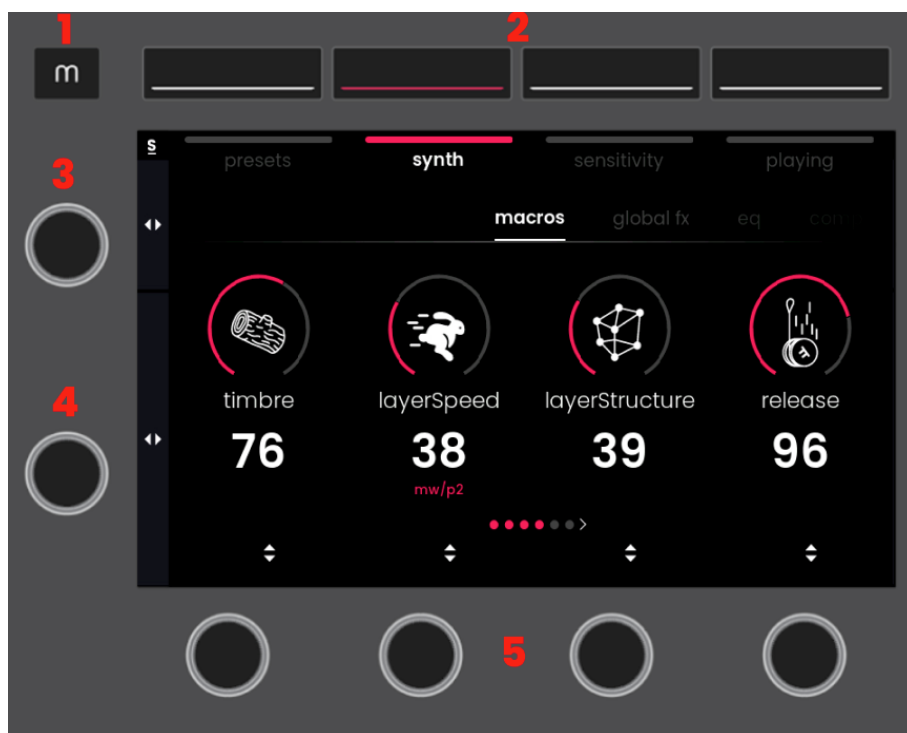


6. **マスターボリュームノブ**
7. **メインコントロールインターフェース** : Osmose のすべてのパラメーターへアクセスできます。

8. **プリセットボタンとオクターブボタン** : 「<」ボタンと「>」ボタンを押して、プリセットを移動して選択します。「-」と「+」ボタンは、キーボードをオクターブ単位で上下にトランスポートします。LED は現在のキーボードの移調状態を示します。
9. **スライダー** : グローバルピッチベンドとシンセのパラメーターのコントロール用のスライダーです。
10. **ヘッドフォン出力** : 1/4 インチ TRS ステレオ出力です。右側のヘッドフォンボリューム ノブで調整します。

## メインコントロールインターフェース

Osmose の左パネルは、すべてのオンボード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なグラフィックインターフェースを中心に構成されています。5 つのボタンと 6 つのクリック可能なエンコーダーによって機能し、現在の画面に応じて機能が変化します。



1. **MODE ボタン** : コントロールサウンドエンジンモードと外部 MIDI モードを切り替えることができます。
2. **MENU ボタン** : 4 つのメニューの 1 つにアクセスします。
3. **TAB セレクター** : メニューのタブをスクロールします。Sensitivity または Playing メニューでタブセレクターを押すと、メニューの設定がフリーズし、プリセットを切り替えてもその設定が保持されます。



4. PARAMETER セレクター：タブ内のパラメーターをスクロールします。Playing メニューでパラメーターセレクターを押すと、アルペジエーターと、プレッシャーグライドのオンとオフを切り替えることができます。
5. VALUE エンコーダー1~4：上に表示されているパラメーターの値を変更するか、オプションのリストをスクロールします。VALUE エンコーダーを押すと、コンテキストに応じて別の特別な操作が実行される場合があります。

## モードセレクションスクリーン

Mode ボタンを押すか Value エンコーダー1 を回して押しこむことで、内部の Haken Audio EaganMatrix サウンドエンジンのコントロールと外部 MIDI モードの動作の設定を切り替えます。2つのモードは並行して相互に独立して動作します。



左上の記号は、現在選択されているモードを常に示します。



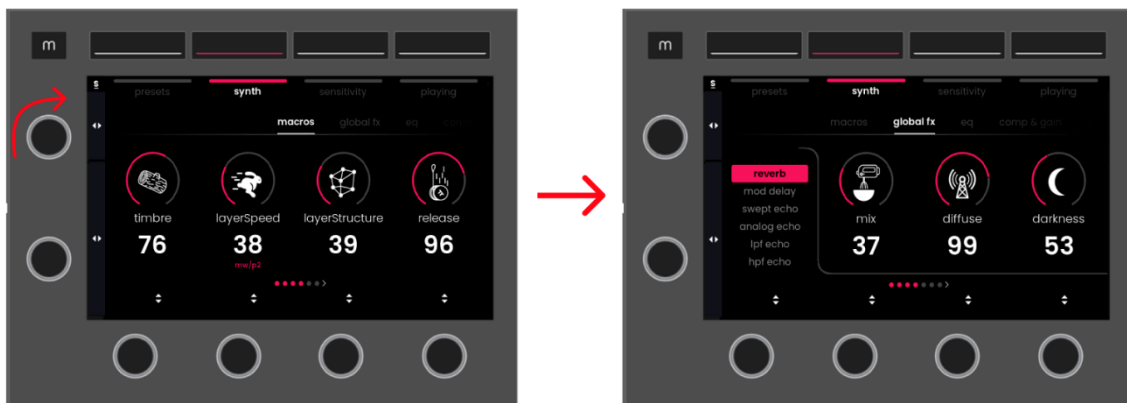
## グローバル設定

モード選択画面で Value エンコーダー4を押すと、Osrose のグローバル設定が開きます。グローバルチューニングの変更、ペダルの調整、ファームウェアバージョンの表示、画面の明るさの変更などが可能です。

## ナビゲーションの原則

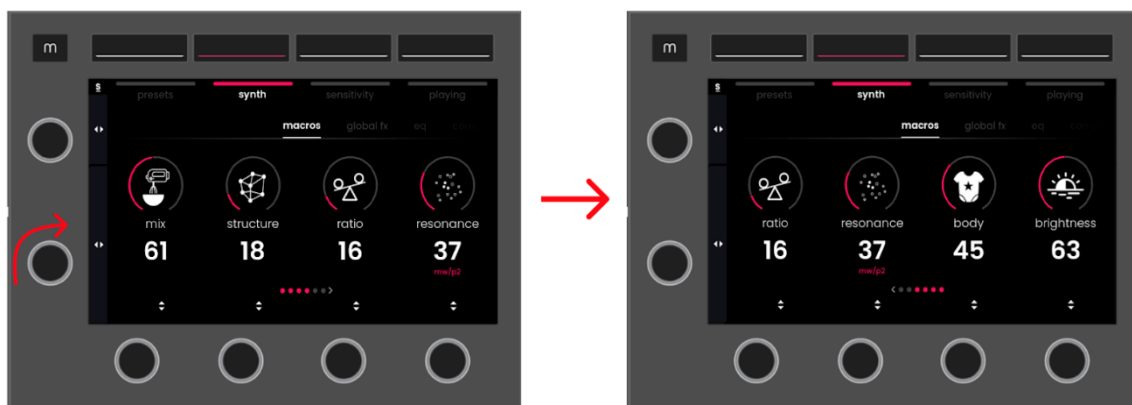
### タブナビゲーション

メニュー内のタブを選択するには、TAB セレクターを回します。



### パラメーターナビゲーション

1 つのタブで 4 つ以上のパラメーターを使用できる場合は、PARAMETER セレクターを回すと他のパラメーターを表示できます。

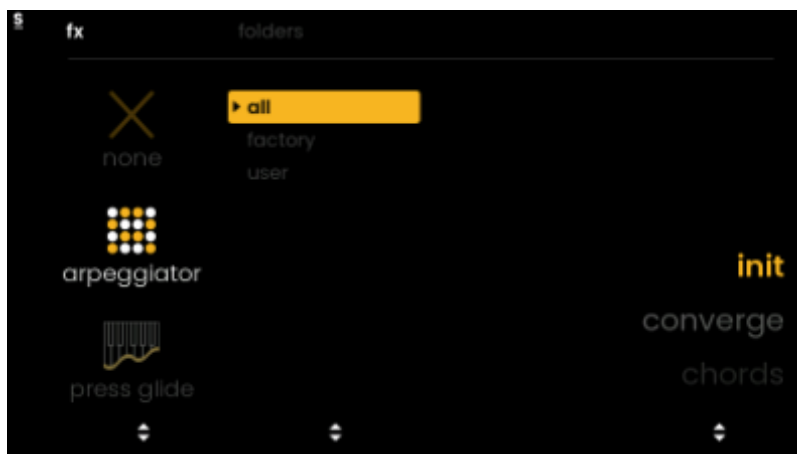




画面の下部にある上図のアイコンは、タブ内のパラメーターの合計数を示します。

## 2. サウンドエンジンモード

### Playing メニュー



Playing メニューでは、生の演奏ジェスチャーをインテリジェントな方法で解釈する高度な機能にアクセスできます。左から 4 番目のメニューボタンで Playing メニューにアクセスした後、Value エンコーダー1を回して、プレッシャーグライド、アルペジエーター、または Playing 機能をまったく使用しない、から選択します。

プリセットで Playing 機能が有効になっている場合、プレス、グライドまたは ARP アイコンが画面の左側に表示され、プリセットメニューのファクトリーおよびユーザータブにも表示されたままになります。



### Freeze Playing 機能

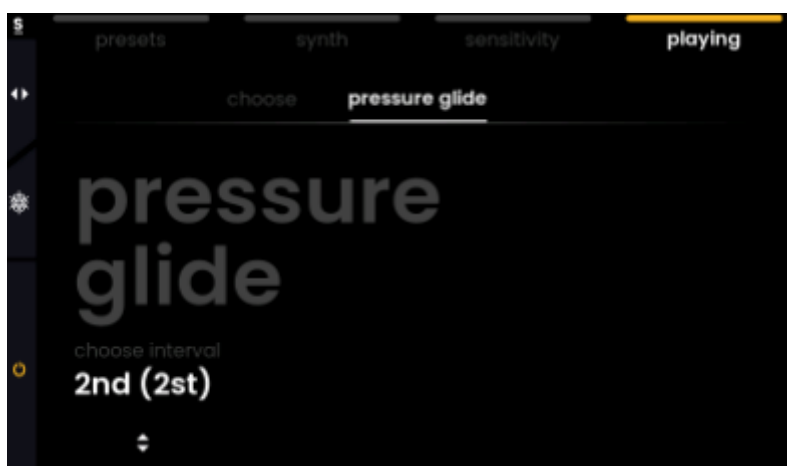
Playing メニューでタブセレクターを押すと、プレイングフリーズのオンとオフが切り替わります。フリーズを有効にすると、ダイヤルアップしたプリセットに何が保存されているかに関係なく、現在の Playing 設定がプリセットを変更しても維持されます。

### プレッシャーグライド

プレッシャーグライド機能を使用すると、2つのキーを押した際にレガートラインとして解釈されるピ

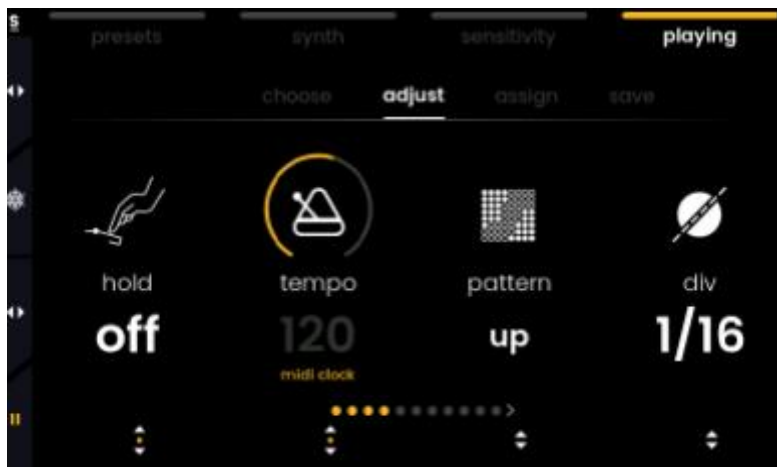
タッチ間隔を定義できます。定義したピッチ間隔内ではポリフォニックでの演奏ができなくなります。

一定のポルタメントタイム内でピッチを新しい音にスライドさせる通常のポルタメントとは異なり、Haken Audio のプレッシャーウェイトドポルタメントは 2 つの音の間の圧力比に反応します。ピッチはノート間をリアルタイムに移動し、ノート間のプレッシャーの配分に反応します。



①Playing メニューで、Parameter セレクターをクリックして Pressure Glide を有効または無効にします。

## アルペジエーター



MPE アルペジエーターには、クラシックなパラメーターが備わっていますが、それに加えて、指先ですべての音を個別に変調することで、ジェスチャーによってパターンにバリエーションを加えることができます。

**choose タブ** : アルペジエーターのプリセットをロードします

**adjust タブ** : アルペジエーターのパラメーターを設定します。

**assign タブ** : ジェスチャーとコントローラーでアルペジエーターのパラメーターを変調させます

**save タブ** : 現在の ARP 設定を ARP プリセットとして保存します

※パラメーターセレクターをクリックするとアルペジエーターを開始または一時停止できます。

Value エンコーダー1 でアルペジエーターを選択すると、いくつかのタブでアルペジエーターの動作を設定できます。

## Choose タブ



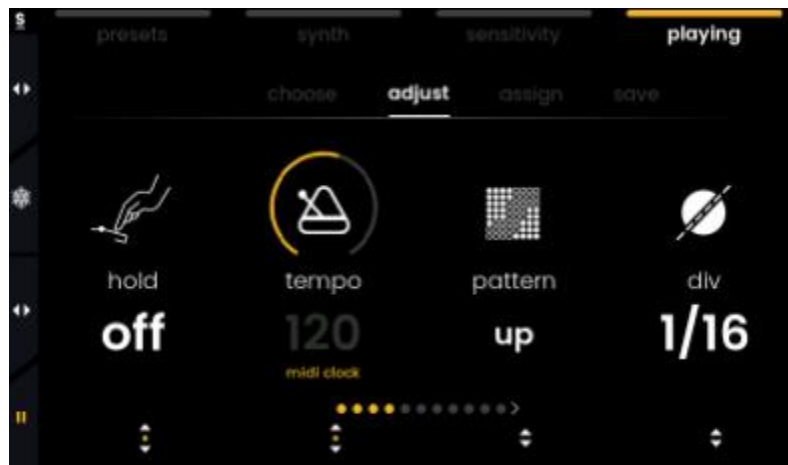
最初のタブは「Choose」タブで、いくつかのアルペジエーター(ARP)プリセットにアクセスできます。現在ロードされているプリセットは黄色で強調表示されます。Value エンコーダー4 を回して別のプリセットを選択します。Value エンコーダー2 を使用すると、ファクトリー ARP プリセットとユーザー ARP プリセットの間でフィルターをかけることができます。

通常、一般的なアルペジエーターは、すべてのノートと同じ強さで機械的に再生するだけです。Osмосе のアルペジエーターは、常に各キーの正確な位置情報を認識しているという事実を利用します。アルペジエーターパターンを再生するとき、Osмосе は拡張キーボードアクションキーの3つの軸の動き(プレッシャー、アフタータッチ、ベンディング)をすべて考慮します。つまり、他のノートと異なる方法で押すだけで、アルペジエーターシーケンス内の単一ノートをハイライトできます。

※ ARP プリセットとその相互作用を理解するには、ポリフォニックなフルートやブラウサウンド、など他のプリセットをロードしてみてください。ジェスチャーがアルペジエーターをどのように調整するかを理解する良いスタートになります。

※ 同じ ARP 設定を維持しながらサウンドプリセット間をスクロールしたい場合は、Freeze Playing 機能を使用してください(上記を参照)。

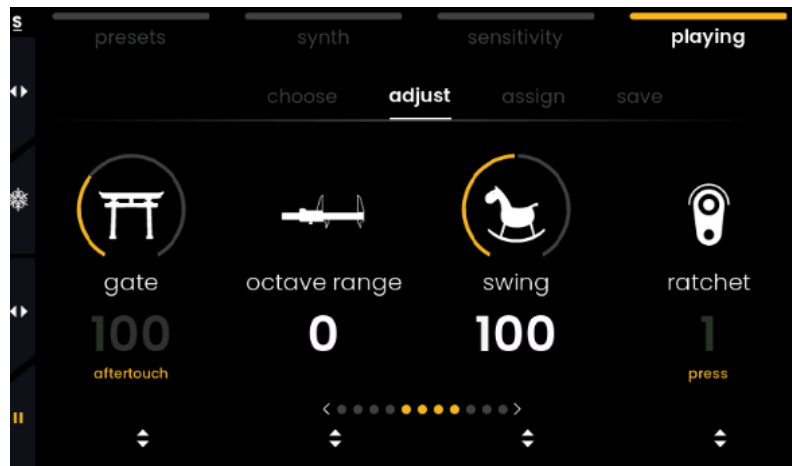
## adjust タブ



このタブには、すべてのアルペジエーターパラメーターが含まれています。

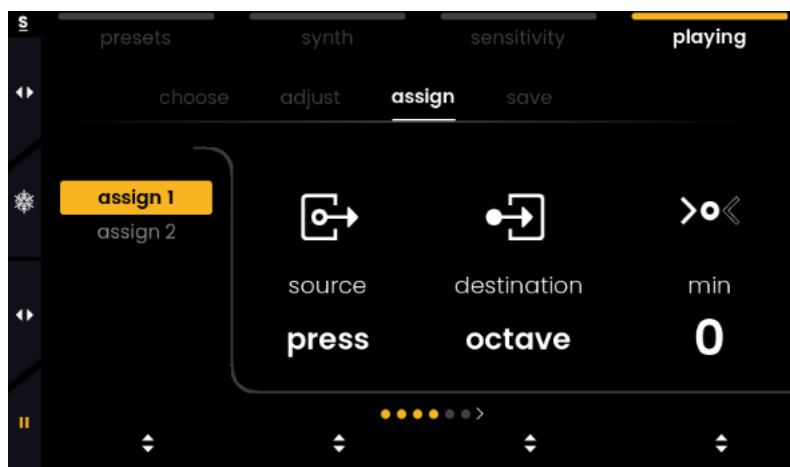
- ・ **hold** : キーを放した場合でも、押したノートが確実にトリガーされ続けます。各キーに加えられる最大プレッシャーを記憶します。ノートレパートリーは、すべてのキーを放してから新しいキーを押した場合にのみリセットされます。
- ・ **tempo** : 1 分あたりの拍数を定義します。下のエンコーダーを押すと、外部 MIDI クロックへの同期と内部クロックの使用が切り替わります。
- ・ **pattern** : ノートを再生する順序を選択できます。
- ・ **division** : 1 アルペジエーターステップあたりのステップの音価を定義します。ノートが演奏される速度を決定するテンポのディビジョンを選択します。
- ・ **gate** : アルペジオの速度に応じて、1 つのノートの長さのパーセンテージとしてノートの長さを決定します。
- ・ **octave range** : 演奏されるノートの上に複数のオクターブを追加します。
- ・ **swing** : アルペジエーターの 2 ステップ毎に、第 2 ステップ目を時間的にシフトさせることができます。100 では、すべてのステップを均等に再生します。100 を超える値では、スイングがますます大きくなり、最終的には 2 ステップごとに次のステップが結合されます。
- ・ **ratchet** : 1 つのアルペジエーターステップ中に複数のトリガーを導入します。
- ・ **rise & fall** : パラメーターの変化にゆらぎを追加し、値の急速な増加または減少を滑らかにします。





i コントローラーのジェスチャーによってパラメーターがコントロールされている場合、その値はグレー表示され、パラメーターの下にモジュレーションソースが黄色で表示されます。

## assign タブ



プレッシャー、アフタータッチ、ベンディングに関しては、サウンドプリセットにプログラムされた動作に従うだけでなく、キーボード上の個々のノートを押す方法も、その特定のノートのアルペジエーターパラメーターに影響を与える可能性があります。assign タブでは、このパラメーターのマッピングを設定できます。モジュレーションソースとしてモジュレーションスライダーやエクスプレッションペダルを使用することもできますが、この場合、変更は全体的になります(ノートごとではありません)。

2つの assign スロットは、次のパラメーターセットを使用できます。

- ・ **source** : ディスティネーションパラメータに影響を与えるキーまたはコントローラーのモーションを選択します。ここでは、左にベンドする場合と右にベンドする場合を別のソースとして利用できます。
- ・ **destination** : モジュレートされるアルペジエーターパラメーターを選択します。
- ・ **min** : 送信される最小値を設定します
- ・ **max** : 送信される最大値を設定します
- ・ **curve** : ソース値が最小値から最大値に変化するときに結果の値がどのように分布するかを変更します。リニアレスポンスとは、曲線に沿って値の範囲が等しいことを意味します。min が 1 に設定され、max が 2 に設定されている場合、ソースコントロールが 51%(MIDI 値 64)のときに、すでに 2 が選択されています。

## preset メニュー

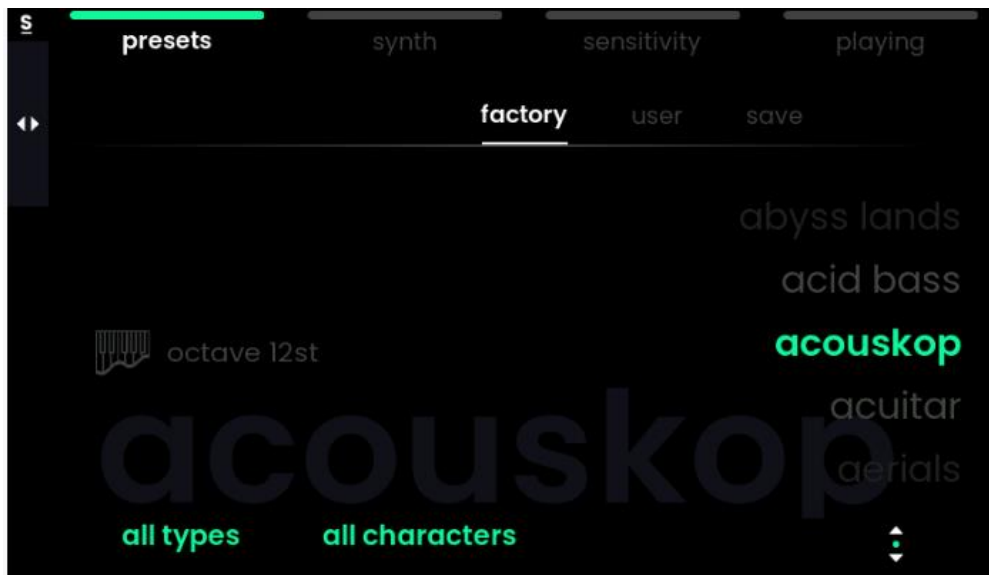
preset メニューでは、内部 EaganMatrix サウンドエンジンのサウンドを参照し、ユーザープリセットを保存できます。次のタブが含まれています。

**factory タブ** : プリセットのファクトリーライブラリーにアクセスします。

**user タブ** : ユーザープリセットにアクセスします。

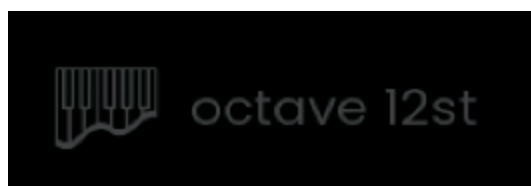
**save タブ** : 現在のプリセットをユーザープリセットメモリーに保存します。

## factory タブ

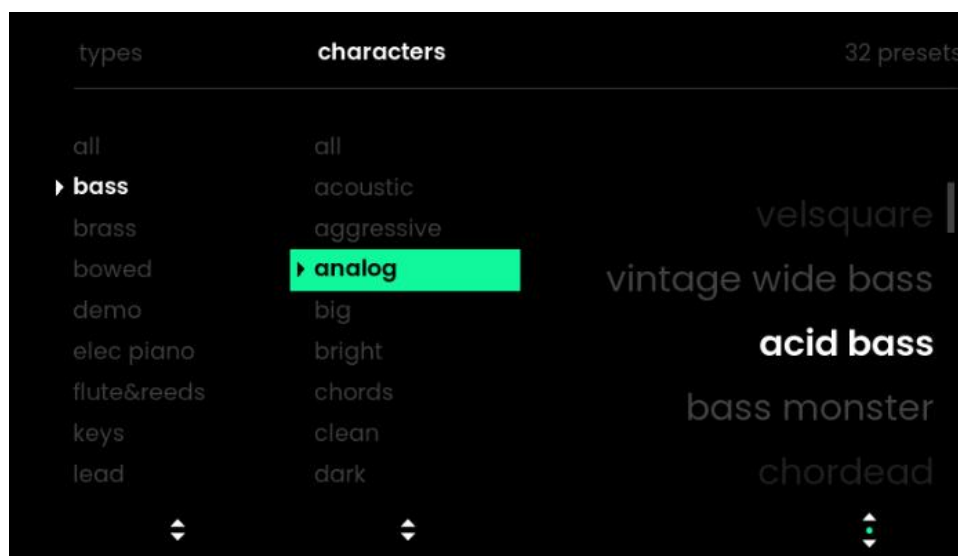


このタブには、利用可能なすべての工場出荷時のプリセットがアルファベット順に表示されます。現在ロードされているプリセットは緑色で強調表示され、背景にも灰色で表示されます。

右端の Value エンコーダーを回すと別のプリセットを選択できます。実際にロードするにはエンコーダーをプッシュします。下部にあるプリセットボタンを使用して、現在のプリセットリストを順に移動することもできます。



プリセットで Playing 機能が有効になっている場合、画面の左側にプレスグライドアイコンか ARP アイコンが表示されます。



Osmose には 500 を超えるファクトリーサウンドが付属しており、特定のサウンドをすぐに見つけたい場合は、タイプとキャラクターを選択してプリセットリストを絞り込むことができます。

これには、左から 2 つの Value エンコーダーを使用します。

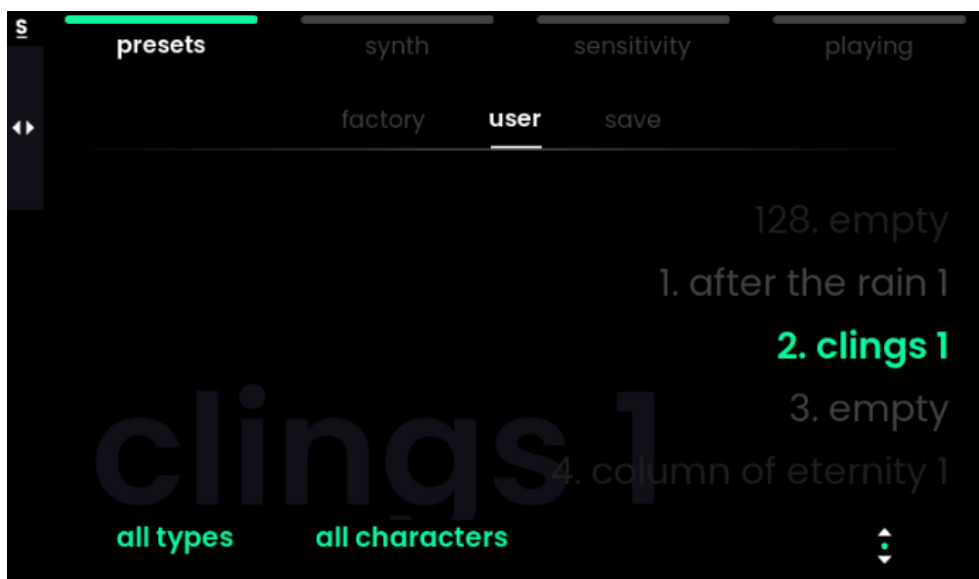
最初のボタンを回して、ベース、パッド、リード、マレットなどの特定のタイプのサウンドを選択します。選択を行うには、押すか、しばらく放してください。

2 番目のエンコーダーを使用して、アコースティック、FM、ダーク、エレクトリックなどのサウンドのキャラクターに基づいてリストをフィルタリングします。

※ Strum や Shake など、Osmose によって許可される特定のインタラクションを探索したい場合は、どちらもキャラクタータグとして利用できます。

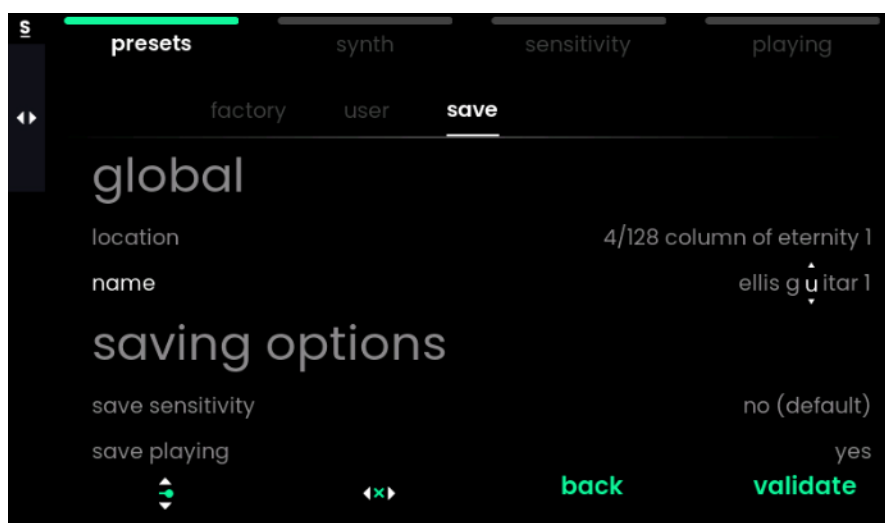
※工場出荷時のプリセットは上書きしたり消去したりすることはできませんが、次の 2 つのタブを使用して変更し、ユーザープリセットとして保存することができます。

## user タブ



このタブでは、変更したお気に入りのプリセットを見つけたり、ライブの準備をしたりできます。メモリーロケーションの順に、保存したすべてのユーザープリセットが表示されます。128 個のユーザーズロットが使用可能で、プリセット名の前にスロット番号が表示されます。factory タブと同じロジックに従って、タイプと文字を選択することでプリセットリストを絞り込むことができます。

## save タブ



このタブでは、サウンドに加えた変更を保存し、後からユーザータブで検索して呼び出すことができます。

このタブに到達したら、右端の Value エンコーダーをクリックしてプリセットを直接保存できます。これにより、何も編集せずにプリセットをすばやく保存できます。ただし、左端の Value エンコーダーを使用して編集するオプションを選択することで、プリセットを保存する前にいくつかのオプションを変更できます。

### **location (保存場所)**

Osmose は、工場出荷時のライブラリからのプリセットを保存するために最初の空のスロットを自動的に選択し、ユーザープリセットを再度保存する場合は同じスロットを選択します。

使用可能な 128 スロットから別のスロットにロケーションを変更したい場合は、最初のエンコーダーを回して「location」を選択し、クリックしてそのエディションを入力します。左端の Value エンコーダーを回して保存先のスロットを選択し、右端のエンコーダーを押して有効にします。

### **name (名前)**

プリセット名の重複を避けるために、Osmose は名前の末尾に自動的に番号を追加します。同じプリセットを異なるスロットに複数回保存すると、この数値が増加します。

ユーザープリセットに任意の特定の名前を付けるには、最初のエンコーダーを回して「name」を選択し、押して名前変更プロセスに入ります。最初のエンコーダーを回すと、文字をスクロールできます。2 番目のエンコーダーを回してカーソルを移動します。完了したら、4 番目のエンコーダーを押して確認します。

### **save sensibility (センシビリティの保存)**

この保存オプションを使用すると、現在の感度メニュー設定をそのプリセットとともに保存するかどうかを決定できます。

最初のエンコーダーを回して「save sensibility」を選択し、クリックしてこのオプションを変更します。

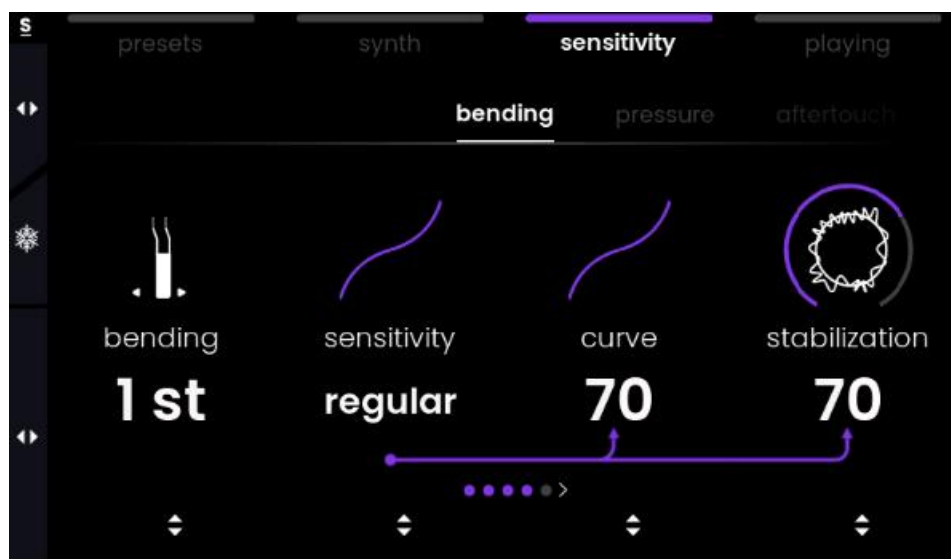
このオプションはデフォルトでは無効になっていますが、たとえばライブギグの状況では役立つ可能性があります。ビブラートやベンディングを多用してリードを演奏した後、デフォルトではベンディングを行わずにキーサウンドを直接開くことができます。

### **save playing (playing メニューの保存)**

この保存オプションを使用すると、playing メニュー設定をそのプリセットとともに保存するかどうかを決定できます。

このオプションはデフォルトで有効になっており、同じグライド設定を維持したり、プリセットでアルペジエーターを開いたりすることができます。

## sensitivity メニュー



sensitivity メニューでは、キーボード操作に対するレスポンスを調整できます。これには次のタブが含まれています。

**bending タブ**：各キーの横方向の動きのレスポンスを変更します。ピッチベンドレンジとスタビライズ量を含みます。

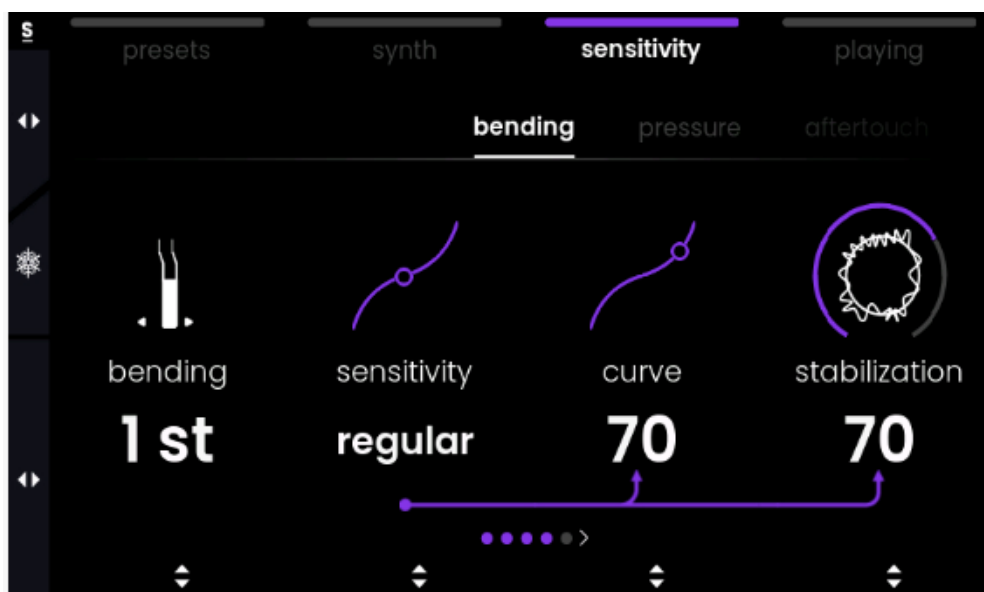
**pressure タブ**：キーストロークの最初の部分のレスポンスを調整します。「note on」は、キーが実際にノートをトリガーする位置を決定します。

**aftertouch タブ**：キーストロークの後半部分のレスポンスを調整します。

**default sensitivity タブ**：現在の設定をデフォルトの感度として保存し、工場出荷時のすべてのサウンドで使用されます。

※ Osmose の 3 軸モーションを扱うタブにはすべてカーブが含まれています。カーブ上の点は、最後に演奏されたノートでそのパラメーターに対して検出された値を示します。これは、カーブへの変更がサウンドエンジンに送信されるジェスチャーデータにどのような影響を与えるかを理解するのに役立ちます。

## bending タブ



bending タブでは、キーの横方向のベンドがピッチにどのように影響するかを調整できます。これには次のパラメーターが含まれます。

- ・ **bending** : 最大変化時にピッチがどの程度変調されるかを定義します。横方向のキーの移動が限られているため、ほとんどの場合は 1~2 半音を使用することをお勧めしますが、広い範囲でも興味深い結果が得られる場合があります。
- ・ **sensitivity** : 文字通りキーの感度で、これにより Osmose が自然な方法でビブラートまたはベンドジェスチャーにどのように反応するかを設定します。レスポンスをすばやく選択できると同時に、ベンディングを意図していない場合でもチューニングを維持するのに役立ちます。カーブと安定化の両方の設定を一度に調整できます。low、medium、regular、high のの中から選択できます。

※ ベンディングレンジとセンシティビティは、セットで扱うのが最適です。コードを演奏しながらベンドするためにレンジを 2 度の範囲で設定する場合、ビブラートのような、微妙なピッチの変化のみ必要な場合は、medium 程度のセンシティビティが適切な設定になる可能性があります。また High に設定してレンジを 1/4~1/2st を選択すると、最良の結果が得られます。

- ・ **curve** : 不要なベンドを避けるために、キーの中央付近にデッドゾーンを確保します。ただし、デッドゾーンが大きくなるほど、微妙なジェスチャーだけでビブラートを演奏するのは難しくなります。

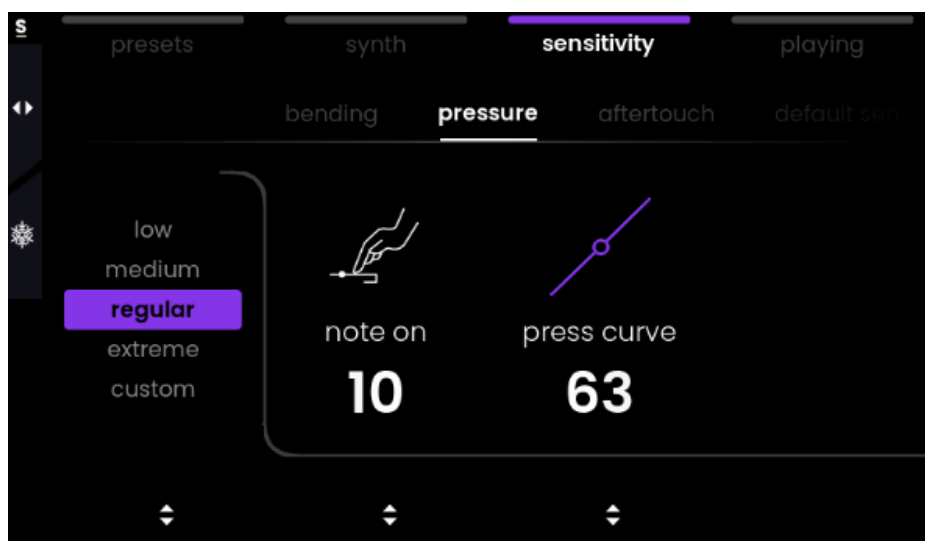


- ・ **stabilization** : 特にキーストロークの最初の瞬間に起こりがちな不均一な動きをインテリジェントに滑らかにするアルゴリズムです。

※ curve と stabilization の違いを視覚化するには、ノートを演奏しながら両方のカーブを確認します。感度上のポイントは curve と stabilization の両方の結果を示しますが、カーブ上のポイントはこのパラメーターの生のセンサーデータのみを示します。

- ・ **activation** : では特定の音符に対してのみベンドを有効にすることができます。たとえば、左手でコードを演奏し、右手でソロを演奏する場合、最高音のベンディングのみを有効にすると便利な場合があります。

## pressure タブ



pressure タブはキーの垂直方向の 1 段目の範囲に対して調整を行います。

pressure タブの最初のパラメーターには、次の 2 つのパラメーターを一度に変更するサブプリセットが用意されています。

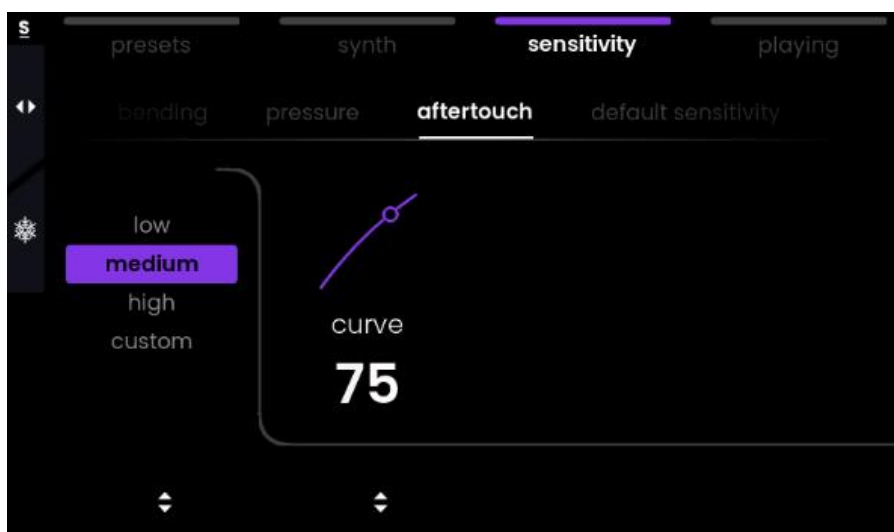
- ・ **note on** : 下方向のキー移動のどの時点から実際のノートがトリガーされるかを定義できます。これを「ノートオン」のスレッシュホルド値と呼びます。
- ・ **press curve** : カーブによる pressure 範囲のレスポンスを調整します。

これら 2 つのパラメーターを個別に変更すると、サブプリセットは「custom」に切り替わります。

※ 意図せずにノートをトリガーしていることに気付いた場合は、「note on」のスレッシュホルドの値を大きくして、キーのトリガー位置をさらに下方に修正するとよいでしょう。これにより、キーを一番下まで押し込んだときにのみノートがトリガーされる、というクラシックなキーベッドの感触にますます近づきます。

一方、キーの表面を軽くタップするだけでノートをトリガーして実験したい場合は、pressure のディメンションを「extreme」に設定します。

## aftertouch タブ



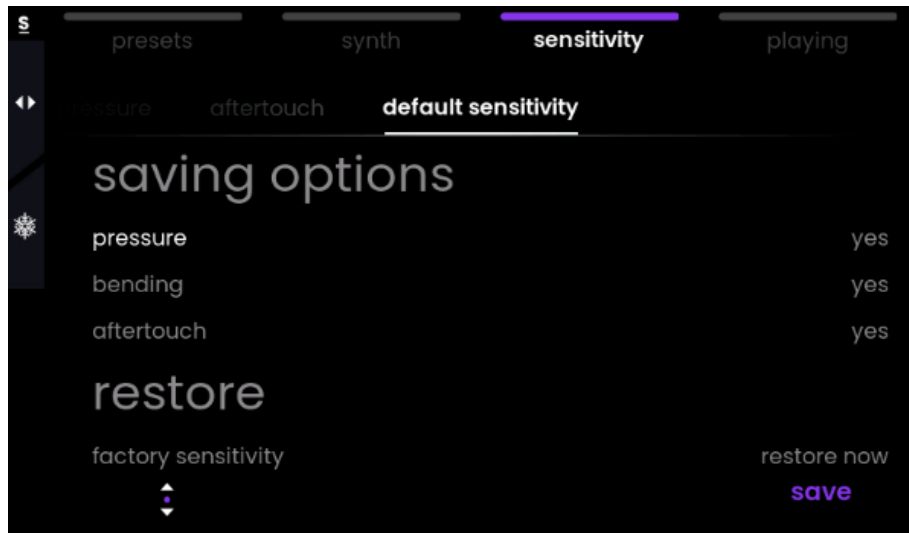
アフタータッチはプレッシャーディメンションの値が最大になったところから始まります。アフタータッチは、検出可能なプレッシャーポイントに続く、垂直方向の 2 段目の部分です。

このタブの最初のパラメーターは、アフタータッチディメンションの応答を調整するアフタータッチカーブのクイック設定を提案します。

※一度に弾く音の数が増えるほど、意図せずに音をベンドせずにキーのアフタータッチを完全に押し込むことが難しくなります。これは、アクティブにするために大きな力を必要としない、繊細なアフタータッチが必要な状況の例です。

一方、アフタータッチが特別なサウンド機能をトリガーするプリセットの場合、たとえば、弾いたサウンドを自動的にラチェットする場合、より明確な分離が必要になるため、アフタータッチカーブを控えめにするのが得策でしょう。

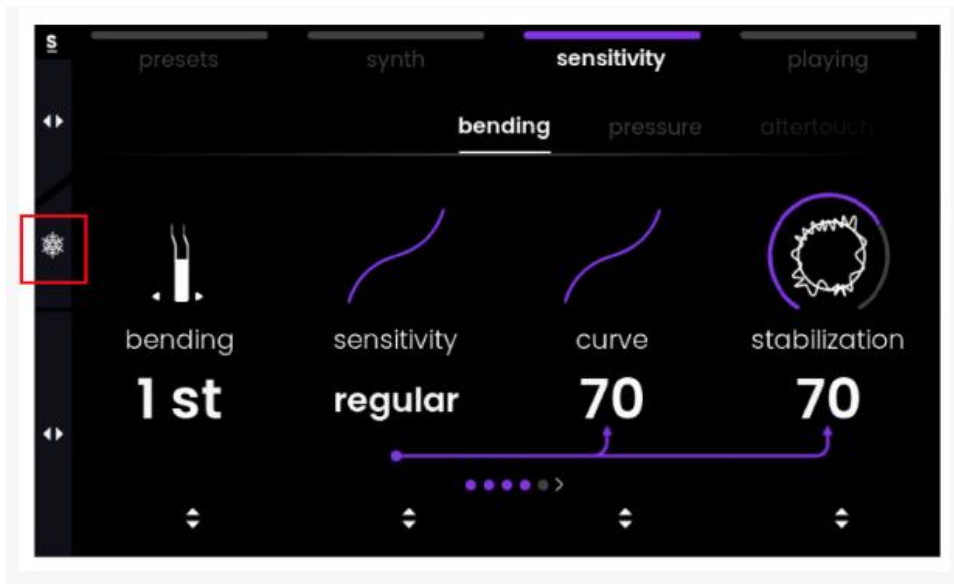
## default sensitivity タブ



sensitivity メニューの最後のタブは、現在の設定をデフォルトのセンシティビティとして保存でき、工場出荷時のすべてのサウンドに適用されます。工場出荷時のサウンドには特定のセンシティビティが保存されていないため、プリセットを変更すると、常にその時点で保存されているデフォルト設定に戻ります。

デフォルトのセンシティビティを定義すると、楽器を快適に使用できるようになります。Osrose の快適さのレベルを高めるために、その設定を時々更新することをお勧めします。

## freeze sensitivity 機能



sensitivity メニューでタブセクターを押すと、freeze sensitivity のオンとオフが切り替わります。フリーズが有効になっている場合、default sensitivity やユーザープリセットにカスタムセンシティビティが保存されているかどうかに関係なく、プリセットを変更しても現在のセンシティビティ設定が維持されます。

freeze sensitivity を使用すると、「default sensitivity」を上書きすることなく、特定のセンシティビティ設定をテストできます。また、カスタムセンシティビティ設定が保存されているユーザープリセットをスクロールしながら、センシティビティ設定をテストすることもできます(プリセットメニューの save タブの「save sensitivity」オプションと比較してください)。

Osrose をオフにすると、フリーズされたセンシティビティ値は失われます。センシティビティ設定を維持したい場合は、default sensitivity タブを使用してください(上記を参照)。

## synth メニュー

Synth メニューでは、選択した各プリセットのサウンドを個別に調整できます。また、そのサウンドのスライダーやペダルの動作を変更することもできます。次のタブが含まれています。

**macro** タブ：事前に定義されたパラメーターを調整して、プリセットのサウンドの変更を行います。

**global fx** タブ：プリセットのグローバルリバーブまたはディレイエフェクトを選択し、そのパラメーターを調整します

**eq** タブ：シェルビングイコライザーにアクセスして、低域と高域の周波数バランスを変更します。

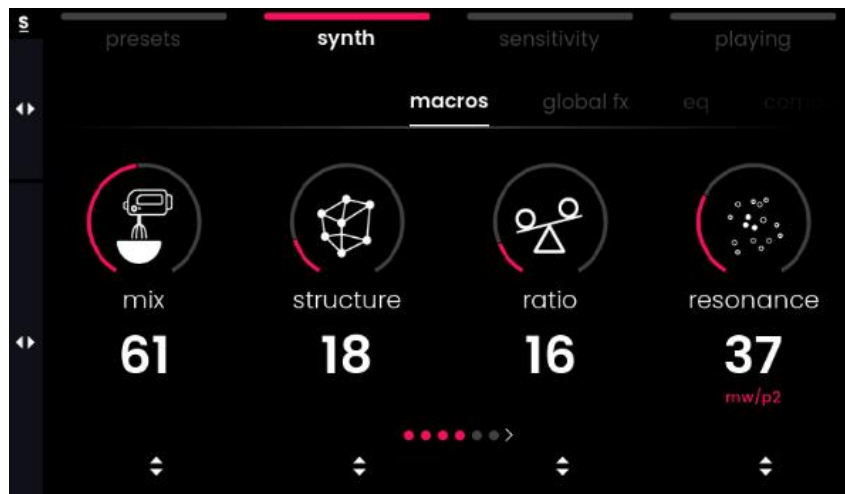
**comp & gain** タブ：プリゲイン、コンプレッサー設定、ポストゲインを設定します。

**voice** タブ：ピッチスライダーの範囲を設定します。

**assign** タブ：モジュレーションスライダーとペダルによってコントロールされるパラメーターを定義します。

**i** 行った変更を保存したい場合は、プリセットメニュー内の **save** タブを使用してください。

## macros タブ



synth メニューの最初のタブでは、サウンドマクロにアクセスして、現在のプリセットのグローバルサウンドを変更できます。サウンドに劇的な変化を加えることができ、プリセットごとにまったく異なるものにすることができます。

プリセットごとに最大 6 つのマクロを使用できます。これらのマクロはプリセットの作成時に定義さ

れ、複数のパラメーターを同時にコントロールできます。パラメーターは envelope times、cutoffs、FM ratios などがあります。これはプリセットのタイプによって異なります。いくつかのマクロの値を調整すると、プリセットのサウンドが大幅に変更され、プリセットの新しいバリエーションが作成されます。

調整したいパラメーターをすばやく見つけるために、タイプと特性を共有するプリセット用の同じ種類のマクロがあります。どのようなものがあるか知りたい、あるいはシンセにあまり詳しくない場合は、基本的なマクロの例をご参照ください。

## アナログと FM サウンド



**timbre** : 倍音をいろいろと追加して、音源のトーンを変更します。



**fmAmt** : サウンドに適用される FM 合成の量で、ある音源の周波数を別の音源で変調することで複雑な音色を生成します。



**fmRatio** : サウンドの音色に影響を与える倍音と倍音の関係である FM 比を変更します。



**cutoff** : サウンドの高周波または低周波を減衰させるフィルターコントロールです。



**envAmt** : キーを押したときにサウンドに適用されるエンベロープの量です。これは、ジェスチャーのエンベロープによってトリガーされるオートメーションの一種です。



**envTime** : サウンドに適用されるエンベロープの長さです。たとえば、リリース量が多い非常に長いパッドから、短いブラッシーなサウンドにモーフィングすることができます。



**modulation** : サウンドの音色全体に適用される周期的で自動的な変化です。

## 物理モデリングの「アコースティック」サウンド



**structure** : パーシャル間の比率をコントロールすることによって音の倍音を変化させます。それは、弦を弾いたものから、マリンバやビブラフォンを思わせるものまで、楽器の構造を変化させるものとして認識される可能性があります。

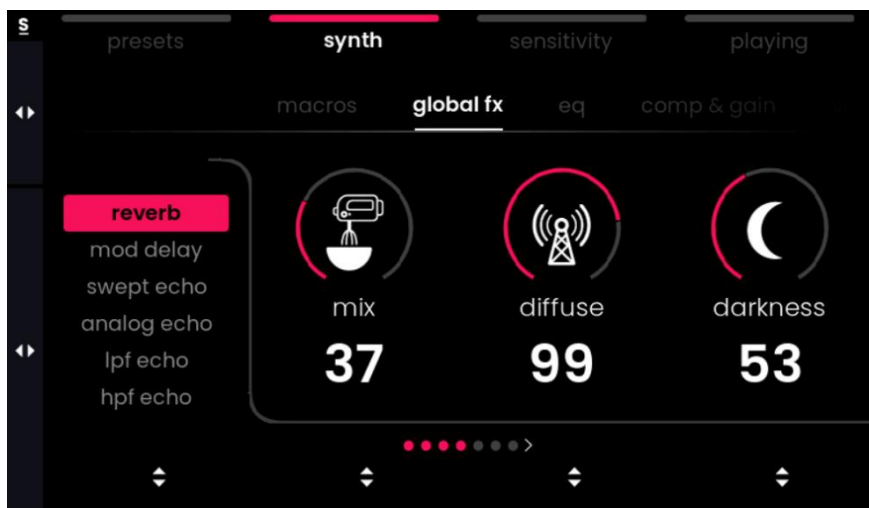


**body** : 楽器と素材の異なる eq (コンボリキュション) の間でクロスフェードすることによってトーンを変更します。たとえば、木質の竹笛をかなり金属的な音に変えることができます。



**resonance** : サウンドのディケイ/リリースを変化させます。低い値で長くすると、弦やビームを手のひらでミュートするような効果が得られることがあります。

## global fx タブ



global fx タブでは、プリセットに全体的なタイムベースのエフェクトを追加することで、サウンドに空間的な質感を加えることができます。一番左側のパラメーターは、以下に説明する6つのリバーブ/ディレイタイプのエフェクトの内1つを選択します。

選択したエフェクトに応じて、4つのパラメーターで FX を調整できます。次の2つのパラメーターはどのエフェクトでも常に表示されます。

- ・ **mix** : FX のドライ/ウェット、FX を通過するサウンドの量をコントロールします。
- ・ **extend** : より低いサンプルレートでエフェクトを実行することにより、実効最大ディレイタイムを 2 倍にすることができます。これは、信号の「Wet」部分には低い周波数(サンプルレートの半分以下)のみが含まれており、より多くの高域を得るには「Dry」をミックスする必要があります。多くの場合、これは非常に自然に聞こえますが、高音にはあまり効果がなく、「extend」でうまく機能するリバーブエフェクトがたくさんあります。

利用可能なエフェクトとその専用の 4 つのパラメーターは次のとおりです。

### reverb

小さな部屋から巨大なアンビエント空間まで再現できる、多用途のデジタルリバーブです。

※リバーブのタイムだけでなく音色も変更したい場合には、extend パラメーターを変更してみてください。

- ・ **diffuse** : 非常に繊細なパラメーターで、ディケイタイムと相互作用します。ディケイタイムに応じて、異なるディフューズタイムでディケイサウンドをよりスムーズにしたり、必要に応じてより金属的なサウンド(リングング)にしたりすることができます。リバーブサウンドを微調整して、最高の品質を引き出すのに役立ちます。
- ・ **damping** : リバーブ内の各フィードバックループで高周成分を低減します。時間が経つと音が鈍くなります。
- ・ **darkness** : リバーブへの入力に高周波ロールオフを適用します。すぐに音が鈍くなります。
- ・ **decay** : ディケイ/リバーブタイムの長さです。

### mod delay

コーラスとビブラートのようなエフェクトをモジュレートしたディレイです。非常に雰囲気のあるサウンドを実現し、非常に滑らかに変調されたリバーブのようなサウンドを作成できます(あきらかな初期反射とスイープするエコーのピッチテールが発生します)。

- ・ **modDepth** : ディレイのモジュレーション量です。
- ・ **modRate** : ディレイの変調レートです。
- ・ **feedback** : ディレイフィードバックの量です
- ・ **time** : ディレイタイムです。



## swept echo

モジュレーションを使用したディレイとは別のフレーバーのエコーです。ステレオの大きな動きにより、よりフランジャーのようなエフェクトを実現できます。

- ・ **modDepth** : ディレイのモジュレーション量です。
- ・ **modRate** : ディレイのモジュレーションレートです。
- ・ **feedback** : ディレイフィードバックの量です。
- ・ **time** : ディレイタイムです。

## analog echo

よりアナログなレスポンスを持つディレイです。古いエコーのように、フィードバックにより大音量の発振を起こしたり、ディレイタイムを多くすることで驚くべき SFX を作ったりできます。

- ・ **noise** : ディレイにノイズを加えます。
- ・ **offset** : 左チャンネルと右チャンネルの間のリバーブタイミングをオフセットします(オフセットが 0 の場合、左チャンネル時間は右チャンネル時間と同じですが、オフセットが増加すると小さくなります。この効果はライナーのタイムスケールではありませんが、いくつかのシチュエーションではとても便利で効果的です)。
- ・ **feedback** : ディレイのフィードバックの量です。
- ・ 注意 : このパラメーターの値を 70 より大きくすると、非常に大きなフィードバックが生成される可能性があります。この効果を試すときは、音量をあらかじめ下げてください。
- ・ **time** : ディレイタイムです。

## LPF echo と HPF echo

サウンドにかけたディレイをより集中的に分離するためのローパスまたはハイパスフィルターを備えたクリーンなデジタルエコーです。

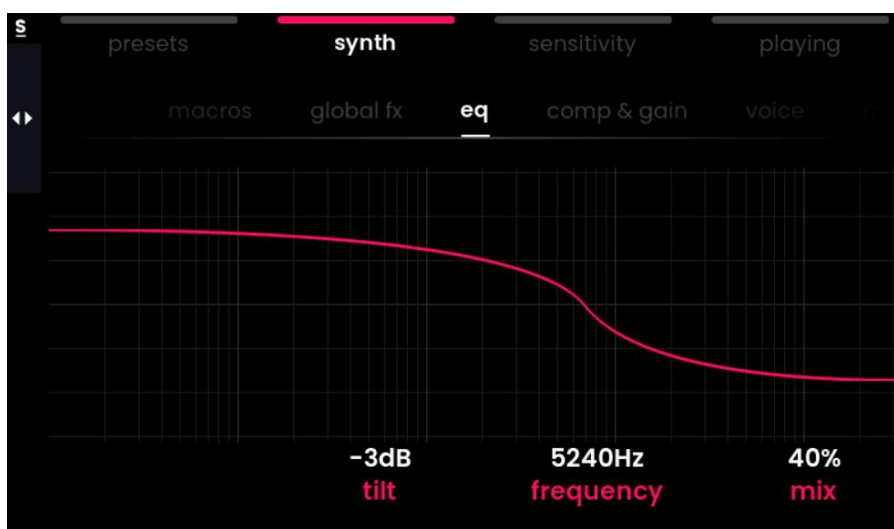
- ・ **LPF/HPF** : LPF がゼロに設定されている場合はフルダンピングの状態に似ており、HPF が最大に設定されている場合はフルダンピングの状態に似ています。LPF と HPF はディレイ構造の内部ではなく、最後に適用されます。したがって、エコーは内部でフィルターされていない信号をエコー加えるため、エコーの出力のみをフィルタリングします。
- ・ **offset** : 左チャンネルと右チャンネルの間のリバーブタイミングをオフセットします(オフセットが 0 の場合、左チャンネル時間は右チャンネル時間と同じですが、オフセットが増加すると小さくなります。この効果はライナーのタイムスケールではありませんが、いくつかのシチュエーションではとても便利で効果的です)。
- ・ **feedback** : ディレイのフィードバックの量です

- ・ **time** : デレイタイムです

※ミックスを 0 にしてもサウンドにデレイのような効果がまだある場合は、マクロタブを確認してください。一部のプリセットでは、デレイのようなエフェクトがマトリックスに直接プログラムされており、さらに雰囲気を加えています。マクロ(多くの場合 6 番目)は、時間を変更したりサウンドから削除したりするためにここにあります。

●EganMatrix Editor では、グローバル fx は「Recirculator」とも呼ばれます。fx パラメーターは、LFO などですらにモジュレーションを追加する宛先としてアクセスできます。

## eq タブ



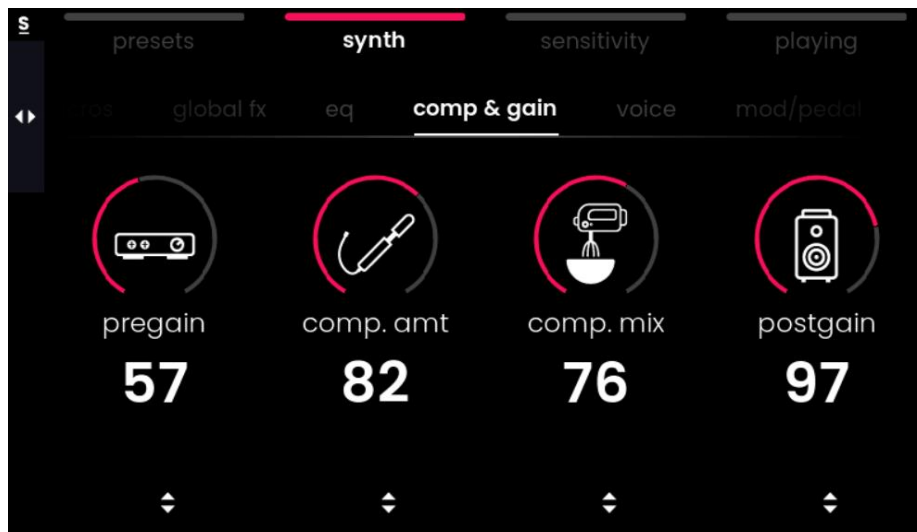
EQ タブを使用すると、プリセットの周波数成分間のバランスを調整し、サウンドを微妙にまたは大幅に「明るく」または「暗く」できます。

これは、120Hz～15KHz の範囲で個別にコントロール可能な低周波成分と高周波成分を備えたシェルビングフィルターの一般的なチルトタイプのステレオ eq です。

選択した周波数に応じて、これらのパラメーターの動きによって、高音のブーストが増加しますが、それに比例して低音がカットされ、その逆も同様です。

- ・ **tilt** : 値が63を超えると、高音が多くなり、低音が少なくなります。値が63を下回ると、低音が強調され、高音が減衰します。
- ・ **frequency** : 高音と低音をブースト/減衰する中心周波数の選択
- ・ **mix** : Tilt EQ のドライ/ウェット

## comp & gain タブ

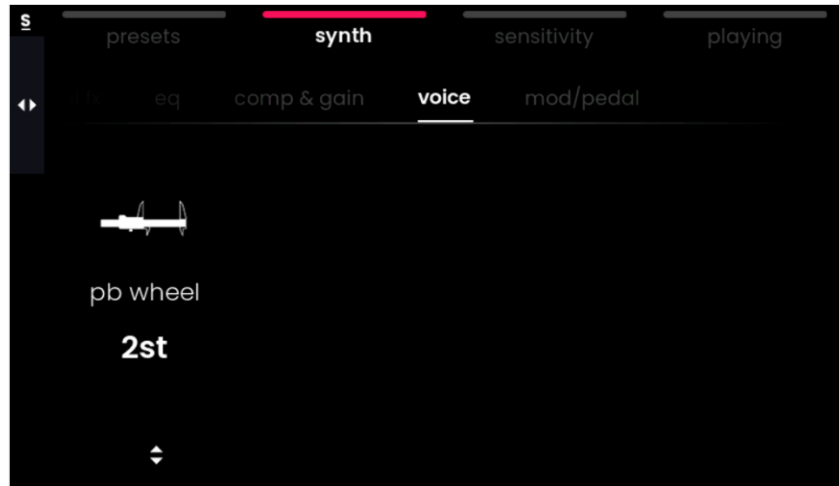


Osmose は非常にダイナミックなキーボードであり、プリセットを作成または変更する際に、サウンドエンジンで音量を調整する方法がたくさんあります。このタブでは、次のパラメーターを使用してプリセットのレベルとダイナミクスをコントロールできます。

- ・ **pregain** : コンプレッサーに入るレベルを事前に設定し、高い値でグローバルなサチュレーションを追加できます。
- ・ **comp. amt** : レベルをより安定させるためのワンノブのライトコンプレッサーです。
- ・ **comp. mix** : コンプレッサーのウェット信号とドライ信号をミックスします。
- ・ **postgain** : 信号チェーンの最後、コンプレッサーの直後のサウンド全体の音量を変更します。たとえば、プリゲインで作成されたサチュレーション効果は好きだが、ボリュームを調整して静かにしたい場合などに便利です。

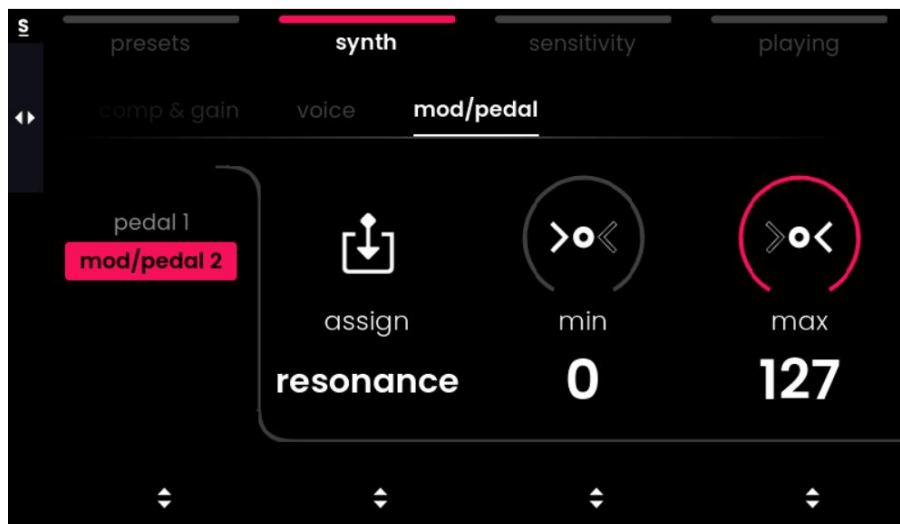
●コンプレッション量(= comp.amt)は、HakenEditor で調整できるスレッショルド、アタック、レシオという3つのパラメーターをコントロールするマクロパラメーターです。

## voice タブ



Voice タブには、ピッチスライダーのピッチベンドレンジというパラメーターが 1 つだけあります。キーのノートベンドとは対照的に、スライダーは、通常のピッチホイールやタッチストリップと同様に、演奏されたすべてのノートに全体として影響を与えます。

## mod/pedal タブ



mod/pedal タブでは、モジュレーションスライダーと 2 つのペダル入力からコントロールするパラメーターを選択できます。これらのパラメーターはノートごとのモジュレーションではなく、グローバルにコントロールされます。

注意：ペダルを使用する前に、必ずグローバル設定でペダルを調整してください。

ここでは、2つのモジュレーションソースのいずれかを選択できます。

**Pedal1**：デフォルトでサステインに割り当てられています

**Pedal2**：と Mod スライダーは常に同じパラメーターをコントロールし、デフォルトでマクロに割り当てられます。

これら2つのそれぞれについて、以下を変更できます。

- ・ **assign**：さまざまなタイプのサステイン、シンセマクロ、エフェクトパラメーター、ポストゲインなどのモジュレーションターゲットを選択するための割り当て。(たとえば、ペダルをポストゲインにマップすると、クラシックなボリュームペダルのように動作します。)
- ・ **min**：コントロールされる最小値を設定します
- ・ **max**：コントロールされる最大値を設定します

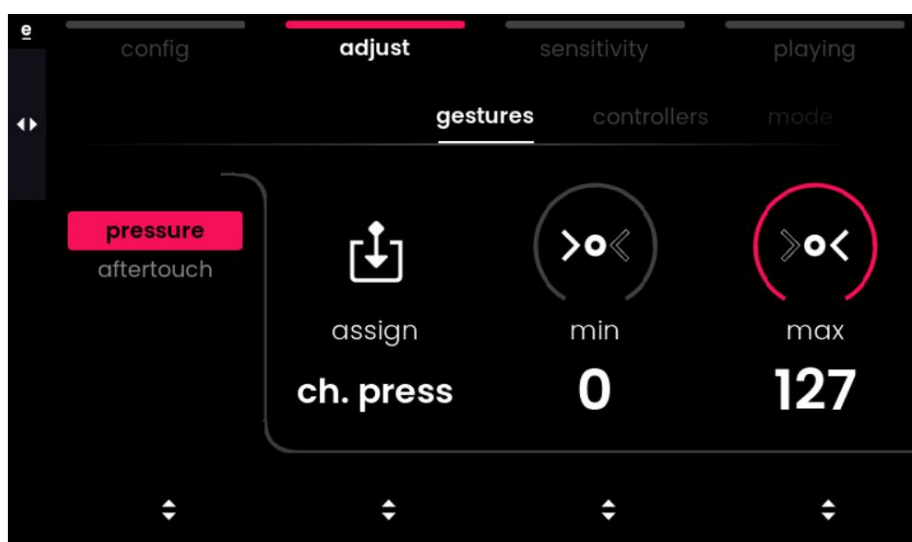
**i** Osmose のサステインとソステヌートの動作は、通常の鍵盤楽器と少し異なります。サステインは、演奏されたノートの現在のプレッシャー/ポジションを取得し、その状態を維持します。ただし、Osmose では、サステインとソステヌートはコンティニューアス(連続)コントロールであり、エクスプレッションペダルを使用すれば持続音のフェードやうねりを可能にします。

**i** ソステヌートは、ソステヌートペダルを踏んだ瞬間に保持されていた音のみを持続させます。ペダルで1つまたは複数の「ドローン(持続音)」ノートを押したままにし、両手で別のパートをサステインなしで演奏することができます。2つのペダルをそれぞれソステヌート1とソステヌート2に割り当てると、2セットのソステヌートノートを同時にホールドおよびフェードできます。

## 3.External MIDI モード

### adjust メニュー

adjust メニューでは、使用する MIDI チャンネルと、どのキー軸のモーションまたはコントローラーによってどの MIDI メッセージが送信されるかを決定できます。

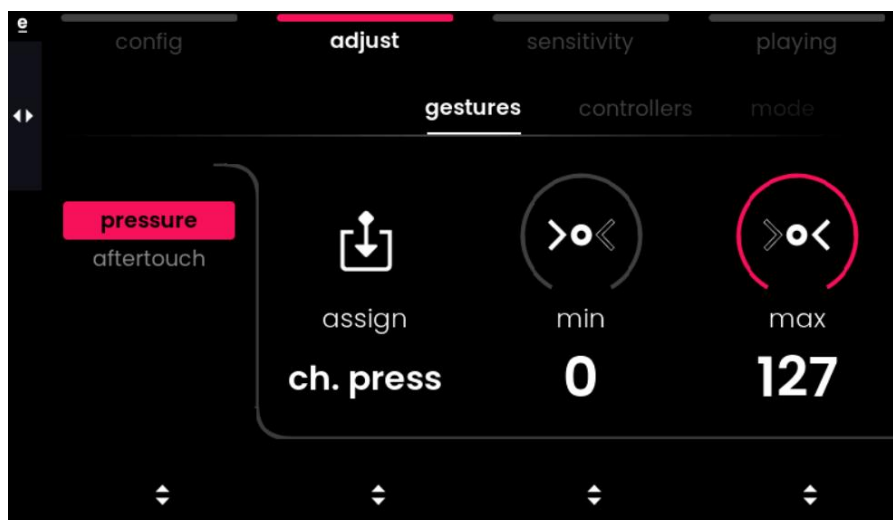


**gestures** タブ : プレッシャーとアフタータッチによって送信される内容を設定します

**controllers** タブ : MOD スライダーと2つのペダルによって送信される内容を設定します

**mode** タブ : 使用する MIDI 設定と MIDI チャンネルを選択します。

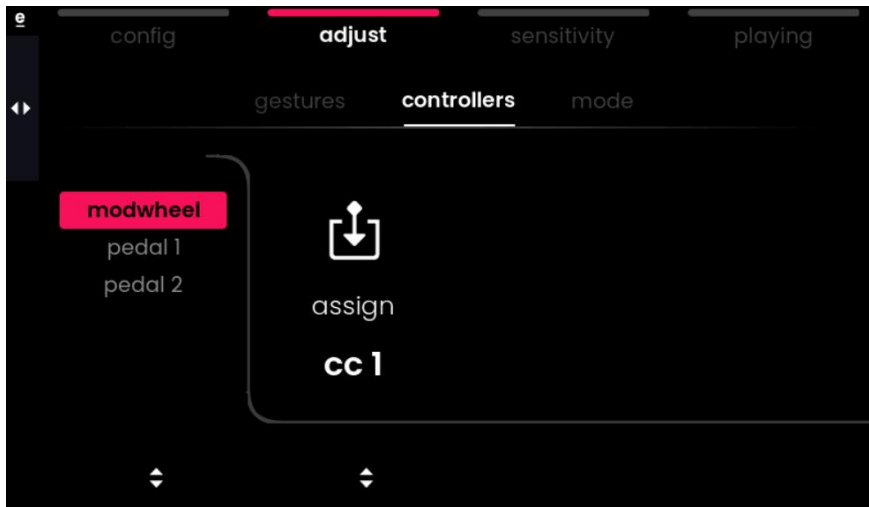
## gestures タブ



このタブでは、プレッシャーとアフタータッチによって送信される内容を設定します。Value エンコーダー1 でプレッシャーまたはアフタータッチを選択し、そのパラメーターを変更します。

- ・ **assign** : 左側で選択したモーションに対して送信される MIDI メッセージを選択します。
- ・ **min** : 最小値を設定します。
- ・ **max** : は最大値を設定します。
- ・ **activation** : ノートごとではなくキーボード全体に対して 1 つの値のみが送信される仕組みで、モーションの値がどのように計算されるかを定義します。このパラメーターは、config メニューで「classic keyboard」や「poly aftertouch」などのモノチャンネル設定が選択されている場合にのみ表示されます。オプションは次のとおりです。
- ・ **maximum** : 最も押されたキーが値を定義します。
- ・ **minimum** : 最も押されていないキーが値を定義します。
- ・ **last note** : 最後に押したキーが値を定義します。
- ・ **first note** : 保持されている「最も古い」キーが値を定義します。
- ・ **average** : 送信される値は、押されたすべてのキーの平均として計算されます。

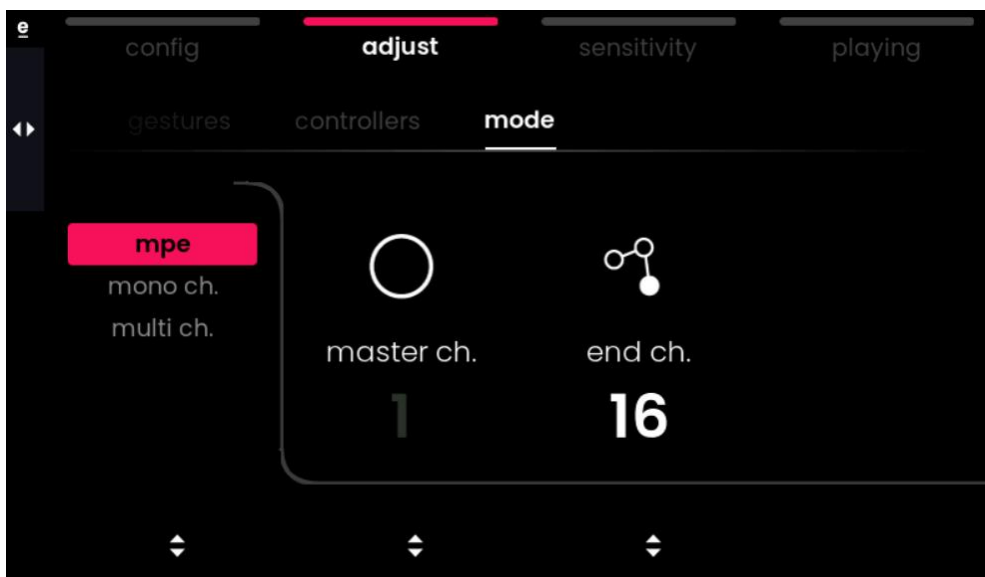
## controllers タブ



このタブでは、モジュレーションスライダーと2つのペダルによって送信される内容を定義します。Value エンコーダー1 でコントローラーを選択し、そのパラメーターを変更します。

- ・ **assign** : 左側で選択したコントローラーによって送信される MIDI メッセージを選択します。
- ・ **min** : 最小値を設定します。
- ・ **max** : 最大値を設定します。

## mode タブ



このタブでは、一般的な MIDI モードと、そのモード内の MIDI チャンネルで MIDI メッセージがどのように分配されるかを設定できます。これは、コントロールしたい外部ソフトウェアまたはハードウェアを必要とする場合に、config メニュー内で選択した設定を調整します。



## **mpe**

mpe 構成のエンドチャンネルを定義できます。公式 MPE 仕様に従って、グローバルメッセージのマスターチャンネルは 1 のままにする必要がありますが、たとえばターゲットデバイスの同時発音数が限られている場合、このエンドチャンネルパラメーターを使用すると、単一ノートの転送に使用されるチャンネルを減らすことができます。

例：エンドチャンネルを 13 に設定すると、ノートはラウンドロビンパターン(※)でチャンネル 2～13 に分配され、ポリフォニーは 12 となります。

※ラウンドロビンパターン：要求されたタスクを一定の時間ごとに切り替えて処理すること。ここでは、ノートが2チャンネルから順番に分配されていくということ。

## **mono ch.**

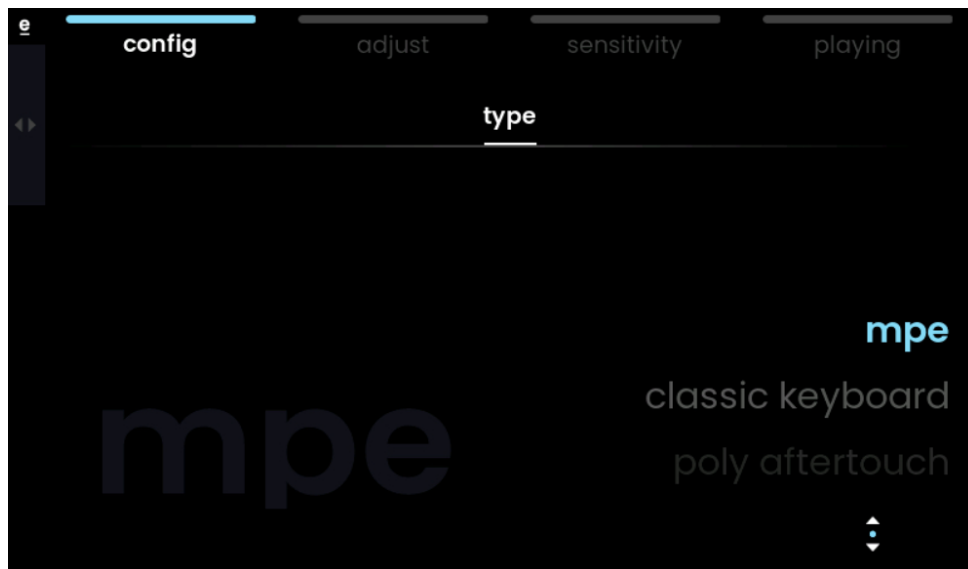
「classic keyboard」や「poly aftertouch」設定などのレガシー MIDI 設定に対してノートが送信される単一のチャンネルを定義できます。

## **multi ch.**

「multichannel」構成の開始チャンネルと終了チャンネルを定義できます。

例：開始チャンネル 4 と終了チャンネル 9 を選択すると、ノートはラウンドロビンパターンでチャンネル 4、5、6、7、8、9 に送信され、ポリフォニーは 6 音になります。

## config メニュー



Config メニューでは、Osrose から送信されるメッセージと外部シンセサイザーでサポートされるメッセージを一致させるのに役立つ 4 つの標準設定にアクセスできます。これらの構成には、専用のセンシティビティ設定も含まれています。

- i Osrose をオフにしても、最後の設定は保持されます。
  - i 外部 MIDI 設定は、Adjust メニューと Sensitivity メニューで微調整できます。
- ※独自の外部 MIDI 設定を保存することは、今後のファームウェアのアップデートで可能になります。

### mpe

MPE 互換のソフトウェアおよびハードウェアをコントロールするためのデフォルトです。

MIDI ポリフォニックエクスプレッション規格に従って MIDI メッセージを送信します。

プレッシャーはベロシティとチャンネルプレッシャーを送信し、アフタータッチは CC74 を送信します(これは、他の MPE コントローラーが演奏面上の Y 軸に沿った動きで扱うことが多いパラメーターですが、プログレッシブな物理的フィードバックがないため、Osrose ではサポートされていません)。ノートベンディングはピッチベンドメッセージを送信します。MIDI チャンネル 1 はグローバルメッセージ用に予約されており、チャンネル 2~15 はそれぞれ 1 つのボイスの送信に使用されます。

### classic keyboard

完全な下位互換性を実現するに最適な選択です。従来の MIDI キーボードと同様に MIDI メッ

セージを送信します。従来のキーボードアクションを模倣するために「ノートオン」のスレッショルドはキーの移動に沿って下に移動します。

プレッシャーではベロシティのみを送信し、アフタータッチはチャンネルプレッシャー（一般にアフタータッチと呼ばれます）を送信します。

注：ベンドは無効になります。

すべてのメッセージは MIDI チャンネル 1 で送信されます。

### **poly aftertouch**

ポリフォニックアフタータッチを提供するソフトウェアおよびハードウェアシンセのコントロールに最適です。

classic keyboard 設定と同様に動作しますが、アフタータッチのチャンネルプレッシャーの代わりにポリフォニックアフタータッチを送信します。

### **multi-channel**

互換性のないソフトウェアやハードウェアで MPE の利点を実現するのに役立ちます。このため、同じプラグインまたはサウンドの複数のインスタンスが外部デバイスに接続され、それぞれが単一の MIDI チャンネルに応答します。

これは、MPE 構成とまったく同じように動作します。MPE 構成では、1 つの MIDI チャンネルを使用してそれぞれ 1 つのボイスを送信しますが、グローバルメッセージ用のチャンネルがありません。

## osmose をコンピューターに接続する

Osmose を USB ケーブルでコンピューターに接続すると、2 つの USB MIDI ポートが認識されるはずですが。

### external midi port

「Osmose Play/Port 1」[macOS]または「Osmose」[Windows]

外部 MIDI モード(デフォルトでは MPE )で選択された設定に従ってデータを送信します。このポートを使用して外部シンセをコントロールします。

### haken audio port

「Osmose Haken/Port 2」[macOS] または「MIDIIN2/MIDIOUT2 (Osmose)」[Windows]

内蔵シンセエンジンのデータを MPE+ 形式で送信します。このポートを使用して Haken Editor と接続し、外部シーケンサーの内部エンジンを使用して演奏を録音し、再生または編集します。

注意：デフォルトでは、Osmose は Haken ポートにデータを送信しません。これにより、認識されたすべての MIDI ポートをデフォルトでアクティブにするアプリケーションですべてのメッセージを 2 回受信することがなくなります。Haken ポートは、Global Settings > midi i/o > haken usb mode でアクティブにすることができます。

## イントロダクション：レガシー MIDI と MPE

### MPE について

Osmose は、一般的な電子楽器の表現上の制限を取り払うことを目的とした MIDI ポリフォニックエクスプレッション(MPE)楽器およびコントローラーのファミリーの一部です。Osmose から外部楽器のコントロールを開始する場合、従来の MIDI 通信がどのように設定され、MPE 拡張機能がこれに基づいてどのように構築されるかを理解することが役立ちます。

これまでの MIDI 環境では、サウンドに属するすべての MIDI メッセージが 1 つの MIDI チャンネルで送信されます。あらゆるモジュレーション(ピッチベンドや音色の変化など)はチャンネルごとに送信されるため、そのサウンドのすべてのノートに同じように影響します。他の MIDI チャンネルが使用される場合、これは通常、ハードウェアワークステーションまたは DAW では、マルチティンバーサウンドエンジンでの他の楽器またはトラックにアドレス指定するために行われます。

MPE は MIDI 標準の公式拡張機能であり、複数の MIDI チャンネルを使用して同じサウンドを

コントロールします。グローバルメッセージ用に 1 つのチャンネル(マスターチャンネル)が保持されますが、再生されるすべてのノートには独自の MIDI チャンネルが付与されます。このようにして、チャンネルごとのモジュレーションを各ノートに個別に適用できるため、ポリフォニックパフォーマンスをより詳細にコントロールできるようになります。

## 下位互換性

一部のシンセサイザーや DAW は、Osrose が提供する新しい種類のインタラクションをサポートしていない、またはある程度しかサポートしていない可能性があることに注意してください。

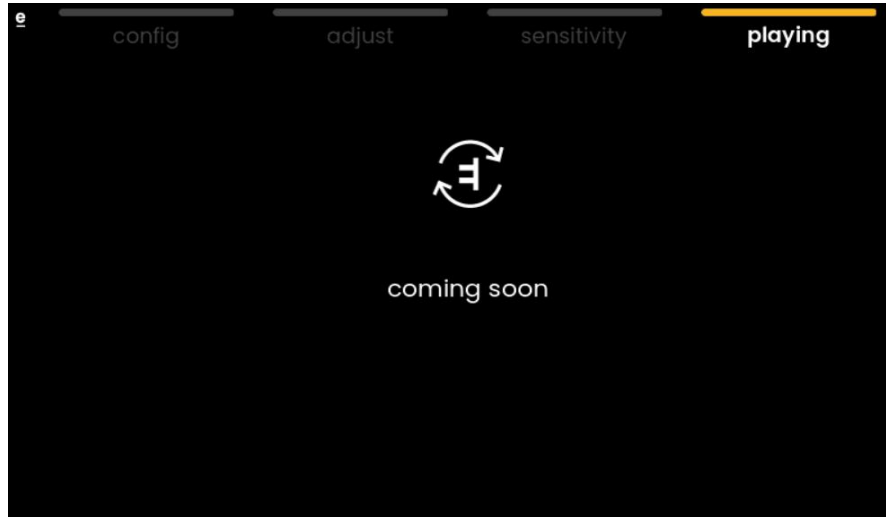
ただし、Osrose を接続する外部ソフトウェアまたはハードウェア楽器が MPE をサポートしていない場合でも、Osrose の拡張キーボードアクションのキーを介して直接直感的にサウンドを形成することができます。プレッシャーとアフタータッチのモーションは、シンセ内のパラメーターをグローバルに継続的にコントロールできます。ベンドでは、演奏するすべてのノートを全体としてピッチベンドすることができます。

非 MPE コンテキストでは、モーションのこのグローバル値は、標準 MIDI コントローラーのノブやフェーダーを動かすのと同じように、演奏するすべてのノートに同じように影響します。モーションによって送信されるグローバル値が、押されたすべてのキーの個別の値の平均として計算されるか、または特定の 1 つのキー(最高音、最も押されたキー)に加えられるプレッシャーまたはベンドから導出されるかを定義できます)。

■ 外部シンセのモノラルラインは、Osrose から常に表現力豊かに演奏できます。モノラルサウンドの場合、ボイスごとに常に 1 つの専用チャンネルがあります。

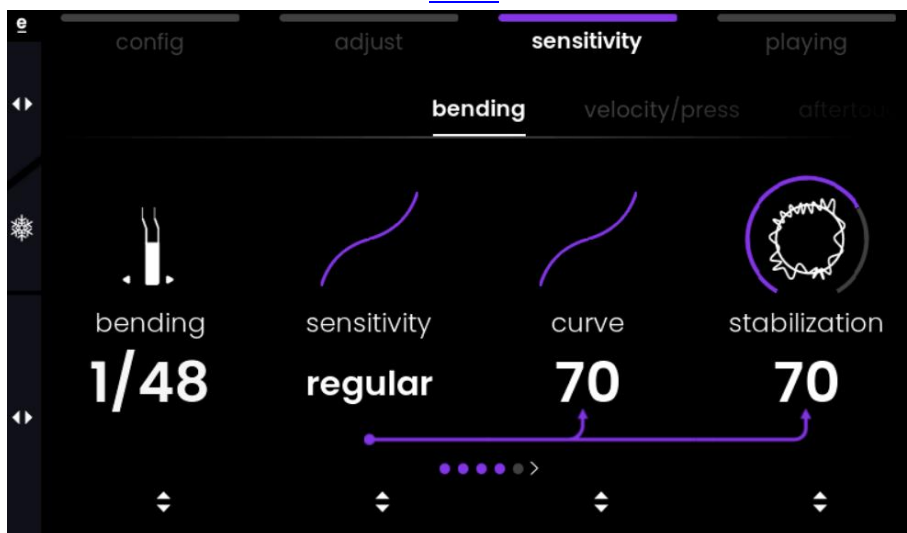
## playing メニュー

※プレッシャーウェイトッドポルタメントは Haken Audio が特許を取得した機能で、当面は内部シンセエンジン用に割り当てられていますが、Osrose の MPE アルペジエーターは将来のファームウェアアップデートで外部 MIDI モードを使用できるようになる予定です。



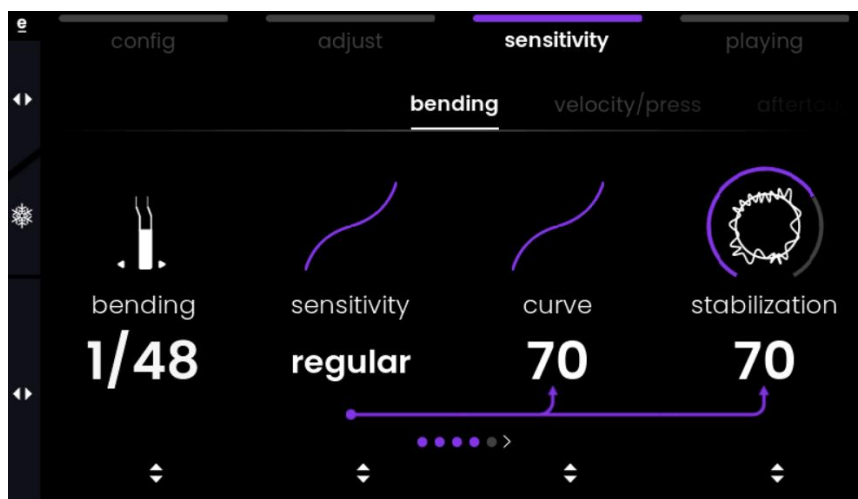
## sensitivity メニュー

外部 MIDI モードのセンシティビティメニューは、サウンドエンジンモードのセンシティビティメニューと同じ機能を提供します。詳細については、[こちら](#)をお読みください。



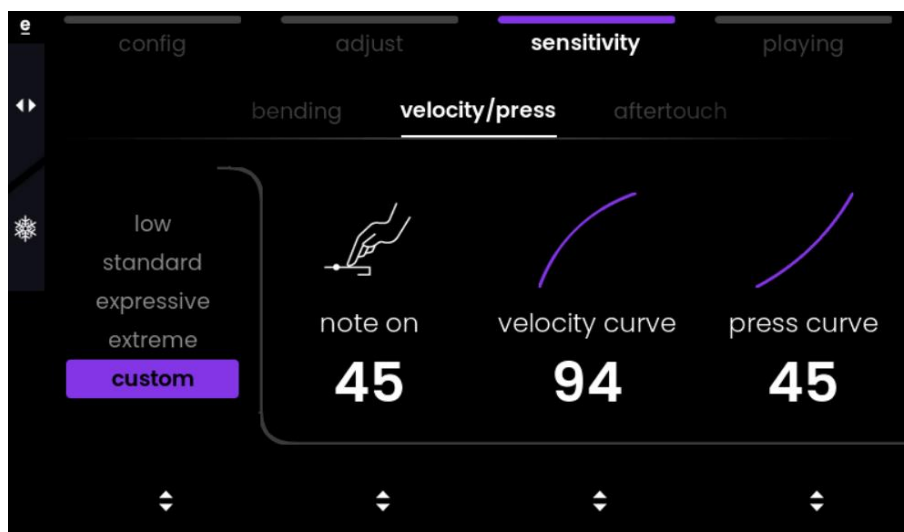
以下に外部 MIDI モード固有の情報を記載します。

## bending タブ



**i** ベンディングタブ内のベンディングレンジは半音単位ではなく分数で表示されます。これは、コントロールする外部ソフトウェアまたはハードウェア内でのみ設定できる最大バンドレンジと連携して機能します。

## velocity/press タブ



i 外部 MIDI モードでは、velocity/press タブに追加のベロシティパラメーターが表示されます。Osmose は内部的には MIDI ベロシティをまったく使用しませんが、外部デバイスをコントロールする場合、MIDI ベロシティはプレッシャーのモーションから派生します。

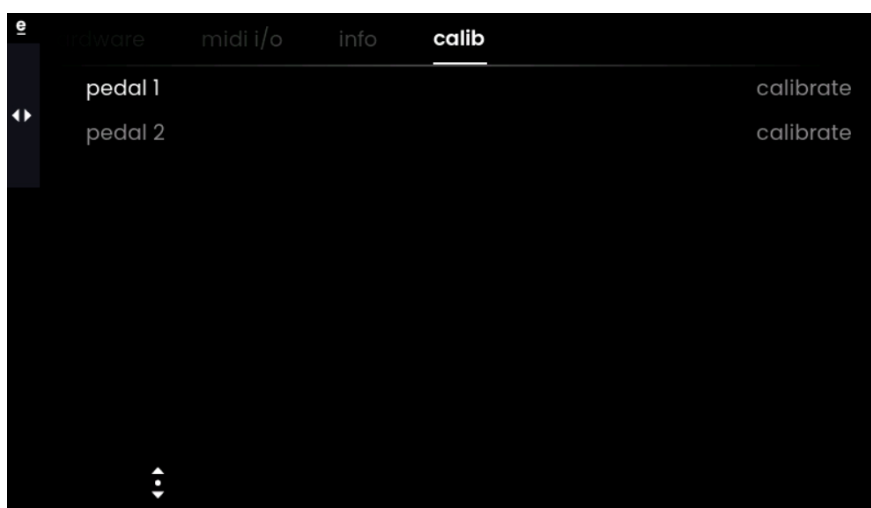


## 4.グローバル設定

### calibration タブ

グローバル設定のキャリブレーションタブでは、Osmose のペダル入力 1 および 2 に接続されているペダルをキャリブレーションできます。ファームウェアバージョン 1.0.6 以降では、通常は機器の起動中にのみ行われる手動センサーリセットにもアクセスできます。

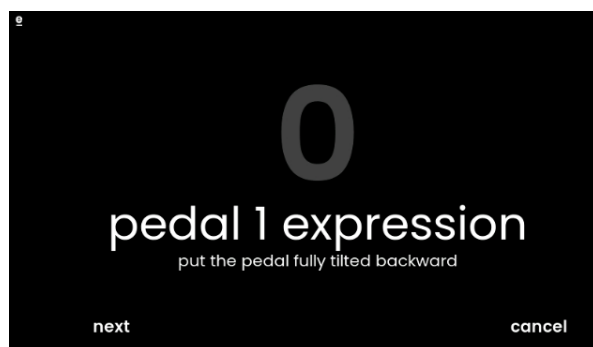
### ペダルのキャリブレーション



Value エンコーダー1 を回してペダルが接続されているペダル入力を選択し、クリックしてキャリブレーションプロセスを開始します。



まず、オン/オフスイッチ(ペダルサスティン)を接続するか、連続またはハーフダンパーペダル(ペダルエクスプレッション)を接続するかを選択します。



ペダルが最小位置にあること(またはオン/オフスイッチが踏まれていないこと)を確認してから、「next」を押します。



ペダルが最大位置(オン/オフスイッチの場合に押される)にあることを確認し、「next」を押します。



キャリブレーションプロセスの最後のページでは、0～127 の値をスムーズに上下できるかどうかを確認できます。すべて問題ない場合は、「confirm」をクリックします。問題のある動作が発生した場合は、以下をお読みください。

### ペダルの互換性と推奨事項

業界にはペダルに関する明確に確立された電氣的基準がないため、Osrose ではうまく動作しないペダルがいくつか存在します。完璧に動作することが確認されているのは次のとおりです。

- ・ Clavia Nord Single Sustain
- ・ Dunlop Volume X Mini
- ・ Korg XVP-10
- ・ Lead Foot LFD-2
- ・ Moog EP-3 [mode: other, knob at max.]
- ・ M-AUDIO SP-2
- ・ M-AUDIO EX-P [mode: other, knob set low]
- ・ Roland DP-10 [Switch]
- ・ Yamaha FC3A
- ・ Yamaha FC4A
- ・ Yamaha FC7

素晴らしい機能を備えているものの、上記リストにまだ載っていないペダルを見つけた場合は、弊社までお知らせください。

△内蔵サウンドエンジンを再生するときは、Osmoster のオン/オフスイッチではなく、エクスプレッションペダルまたはハーフダンパーペダルを使用することを常にお勧めします。これは、EaganMatrix でのサステインの仕組みによるものです。

EaganMatrix では、サステイン/ソステヌートは、指をその位置に置いたかのように、サウンドの実際のプレッシャーを保持します。プリセットが、コアサウンドの強度を変更するだけでなく、プレッシャー値が変更されたときに追加のサウンドの側面も生成するようにプログラムされている場合、たとえば、弦のスクラッチやその他の機械的なノイズにより、値が最小値と最大値の間で変化するオン/オフスイッチタイプのペダルを使用すると、サウンドのこのノイズの多い部分が不自然なサウンドでトリガーされる可能性があります。

エクスプレッションペダルまたはハーフダンパーペダルを使用すると、グリッチノイズが回避され、よりスムーズな結果が得られます。

## hardware タブ



**luminosity** : 画面の明るさを変更します

**haken tuning** : 内部サウンドエンジンのグローバルチューニングをセント単位で変更します。

**settings reset** : グローバル設定のすべてのパラメーターを工場出荷時のデフォルト値にリセットします。

**factory reset** : Osmose ファームウェアを工場出荷時の状態にリセットします。これには、グローバル設定、デフォルトのセンシティビティ、アルペジエーターのプリセットに加え、ユーザープリセットにリンクされたセンシティビティとアルペジエーターのプリセット(「save playing」オプションを使用)が含まれます。現時点では、工場出荷時設定にリセットしてもユーザープリセットは削除されません。これらは DSP に保存されますユーザープリセットを削除したい場合は、Haken Editor から行う必要があります。

## midi i/o タブ



[「Osrose をコンピューターに接続する」](#)の項目で述べたように、Osrose が接続されると、USB ホストデバイス(通常はコンピューター)に 2 つの USB MIDI ポート(Osrose Play と Osrose Haken)が表示されます。DIN MIDI 5ピンジャックを方程式に追加すると、Osrose には合計 3 つの MIDI ポートがあります。

MIDI I/O タブでは、ニーズに合わせて Osrose の MIDI ポートの入力と出力のルーティングを調整できます。

**ext Clock Source** : アルペジエーターの同期用の MIDI クロックソースとして使用される MIDI ポートを選択します。利用可能なクロックソースは次のとおりです。

- ・ 1/3 USB 再生(デフォルト)
- ・ 2/3 USB haken
- ・ 3/3 din

**usb haken mode** : USB MIDI Osrose Haken ポートに送信されたデータのみを調整します。USB MIDI Haken ポートの入力は、MIDI I/O 構成に関係なく、常に Haken サウンドエンジンに接続されます。これにより、MPE および MPE+を使用して外部 USB ホストソースから Osrose の DSP をコントロールできるようになります。

デフォルトでは、Haken ポートにはデータは出力されません。これにより、認識されたすべての USB MIDI ポートをデフォルトでアクティブにするアプリケーションですべてのメッセージを 2 回受信することがなくなります。

Haken ポートに出力されるデータ

- 1/3 note only : MPE+
- 2/3 note & matrix MPE+ & Haken Editor communication
- 3/3 disabled (デフォルト) : なし

注意 : Haken Editor との通信に使用する MIDI データは再生用に記録しないでください。そもそも録音されないように、MIDI チャンネル 15 および 16 上のすべてのメッセージをフィルターで除外しています。

※ 「haken local control」パラメーターを「off」に設定すると、USB MIDI Haken ポートに送信されるデータが DAW での録音用に最適化されます。

**haken local control** : Osmose のキーボードと Haken サウンドエンジン間の通信を遮断できます。これは、MIDI キーボードデータをサウンドエンジンに送信する前に DAW 経由でルーティングする場合に便利です。このパラメーターは、USB MIDI Haken 出力の動作も変更します(上記の「USB Haken モード」を参照)。

- on(デフォルト) : Osmose のキーボードがサウンドエンジンに接続されています。
- off : Osmose のキーボードがサウンドエンジンから切断されています。

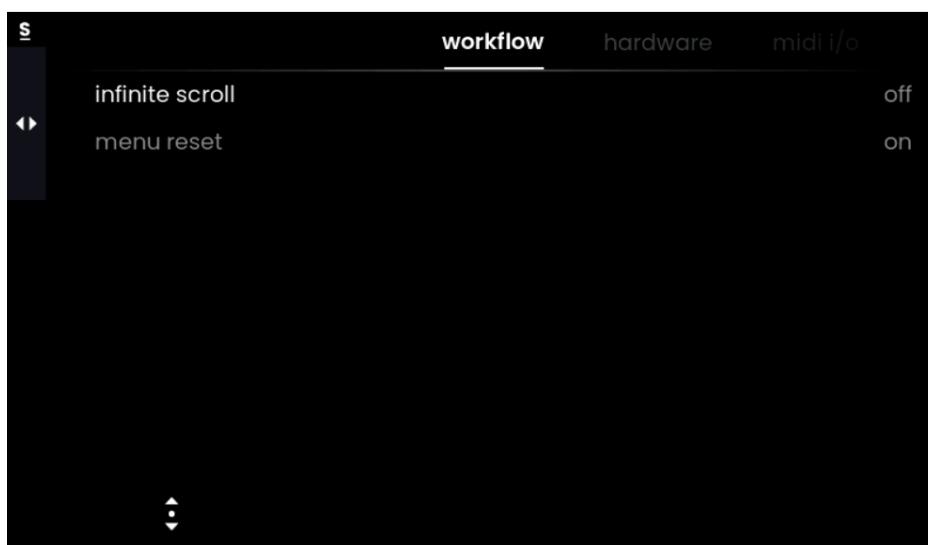
※サウンドエンジンが MIDI ループを検出すると、ローカルコントロールが自動的にオフになります。

**din mode** : 5ピン DIN スタイルのジャックの動作を調整します。特定のオプション「5/5 cvc」(以下を参照)を選択しない限り、DIN MIDI 出力は常に、外部 MIDI モードで設定されているようにキーボードで生成された MIDI データを送信します。これは、USB MIDI Play ポートで送信されるのと同じデータです。

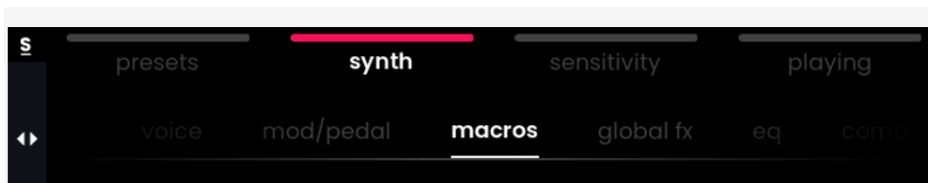
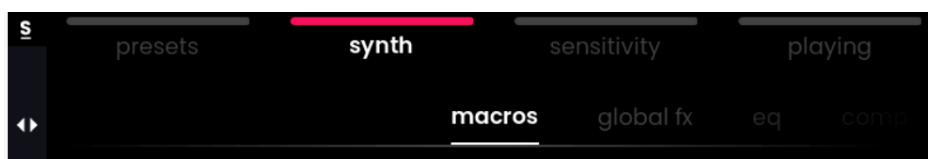
- 1/5 デフォルト(デフォルト) : DIN MIDI は、外部 MIDI モードで設定されたようにキーボードで生成された MIDI データ(つまり、Osmose Play ポートに送信されるのと同じデータ)を出力します。
- 2/5 dsp in : 「デフォルト」と同様ですが、さらに DIN MIDI 入力が Haken サウンドエンジンに接続されているため、MPE データを使用して外部 DIN MIDI デバイスから EaganMatrix を再生できます。
- 3/5 thru : 「デフォルト」と同様ですが、さらに、DIN MIDI 入力に入力される MIDI データはすべて DIN MIDI 出力にも転送されます。
- 4/5 dsp in+thru : オプション 2/5 と 3/5 を組み合わせます。

- 5/5 cvc : Haken Audio の Continuum Voltage Converter (CVC) デバイスを使用して、Osmose からアナログシンセサイザーをコントロールできます。DIN MIDI ジャックは、Haken Audio 独自の i2c プロトコルを使用して、EaganMatrix と CVC 間の直接接続を確立します。

## workflow タブ



**infinite scroll** (無限スクロール)を有効にすると、メニュー間のタブをスクロールすることなく、メニューの最初のタブから最後のタブに移動したり、その逆を行ったりできます。以下のスクリーンショットは **infinite scroll** がオフに設定されており、2番目のスクリーンショットは無限スクロールが有効になっています。



**menu reset** を有効にすると、メニュー間を切り替えると、ナビゲーションによって、そのメニュー内で最後にアクセスしたタブが表示されるのではなく、常にメニューの最初のタブに戻ります。

## 5.アドバンスユーザー

### Osmoste を Haken エディターに接続する

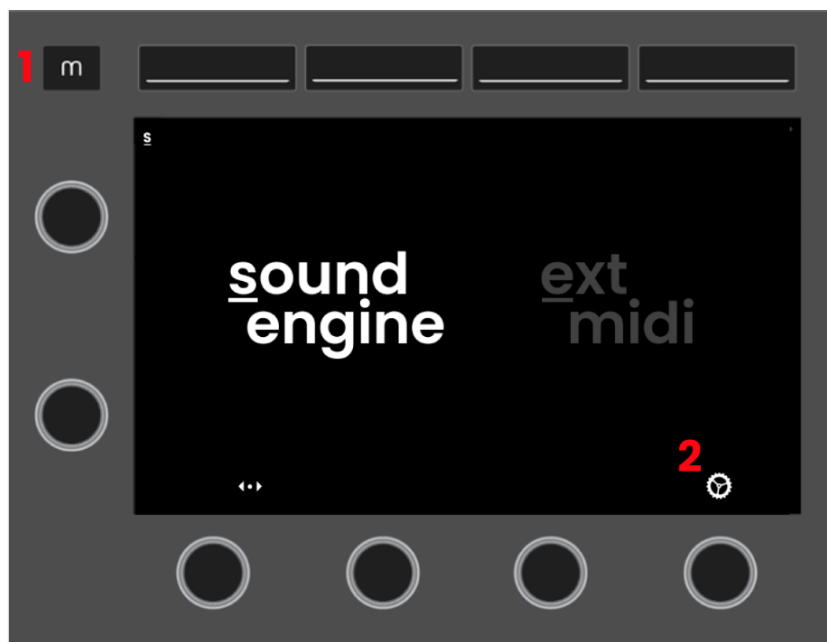
この項目では、Haken Audio の Haken Editor でサウンドを詳細に編集できるように Osmoste をセットアップする方法について説明します。

**i** : 現時点では、Osmoste と Haken Editor の間には完全な双方向同期はありません。Haken Editor 経由でプリセットを切り替えたり、マクロを変更したりするときに、Osmoste のユーザーインターフェースが更新されないのは正常です。エディターとファームウェアのアップデートを通じて同期の改善に取り組んで参ります。

**注意事項** : ファームウェアアップデートについて

Osmoste に工場出荷時のファームウェアがまだインストールされている場合は、Haken Editor を使用しないでください。Haken Editor を使用する前に、次の手順に従ってファームウェアをバージョン 1.0 以降にアップデートしてください。

#### 1.グローバル設定を変更する



Osmoste では、モードボタンを押してモード選択画面に入り、次に Value エンコーダー4を押して Osmoste のグローバル設定を開きます。





「midi i/o」タブに移動し、最初の Value エンコーダーを回して「usb haken mode」を選択し、クリックして編集します。ノブを回して設定を「2/3 note & matrix」に変更し、右端のエンコーダーを押して有効にします。

下記の「haken local control」が「オフ」になっている場合は「オン」にしてください。

## 2.osmose を接続します

Osmoste に付属の USB ケーブルを使用して Mac または PC に接続し、電源を入れます。

## 3.max/msp とエディターをダウンロードしてインストールします

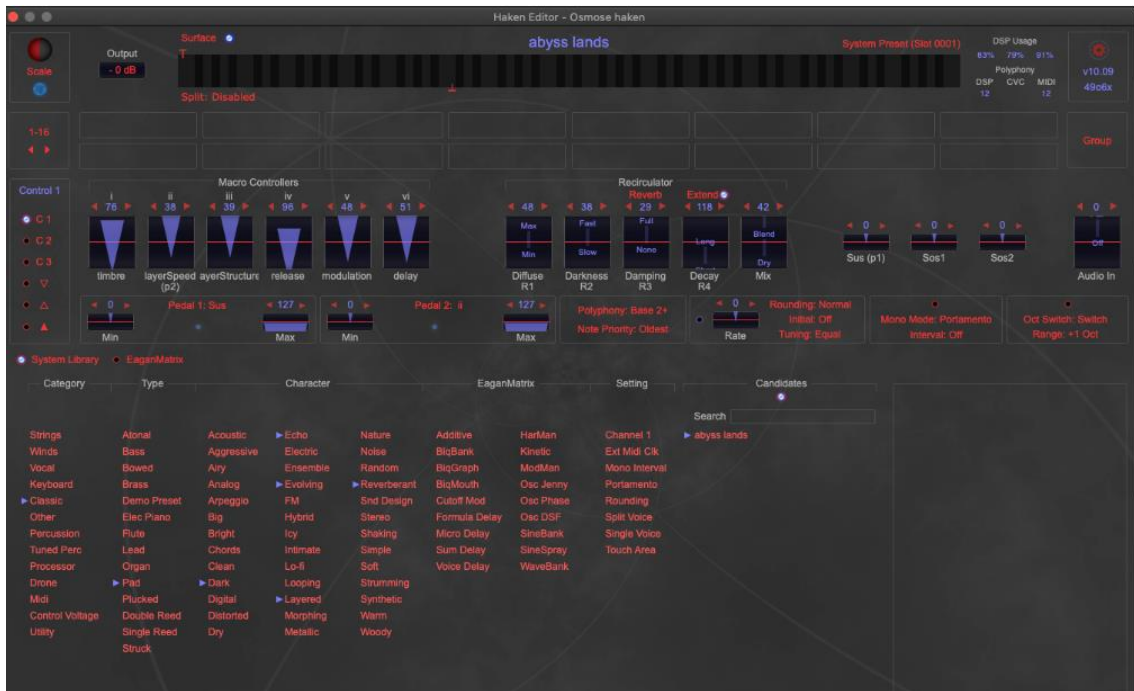
Haken Editor を開くには Max by Cycling '74 が必要です。[こちら](#)からダウンロードしてインストールします。Haken Editor を使用するために Max を購入する必要はありません。

Haken Editor は登録した後、Expressive E カスタマーアカウント内でダウンロードできます。

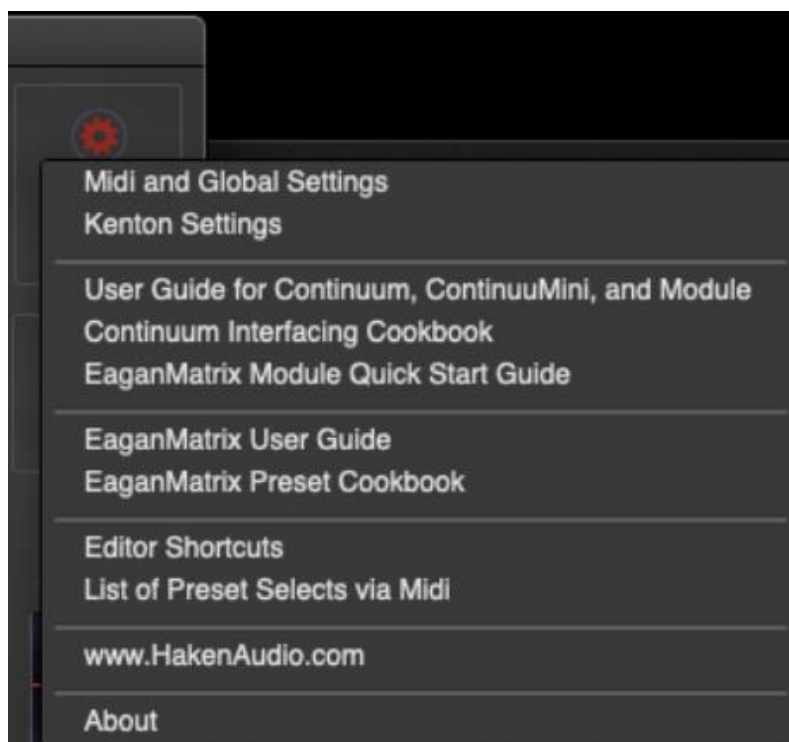
## 4.Haken エディターを起動する

コンピューター上で、ダウンロードした 10.0x Editor ディレクトリ内で、「Haken Editor.maxpat」をダブルクリックし、起動ウィンドウが表示されるまで 30 秒待ちます(それ以上マウスをクリックしないでください)。エディターが起動するまでさらに 30 秒かかり、その後 1 回限りの同期が行われるまでさらに 30 秒待ちます。

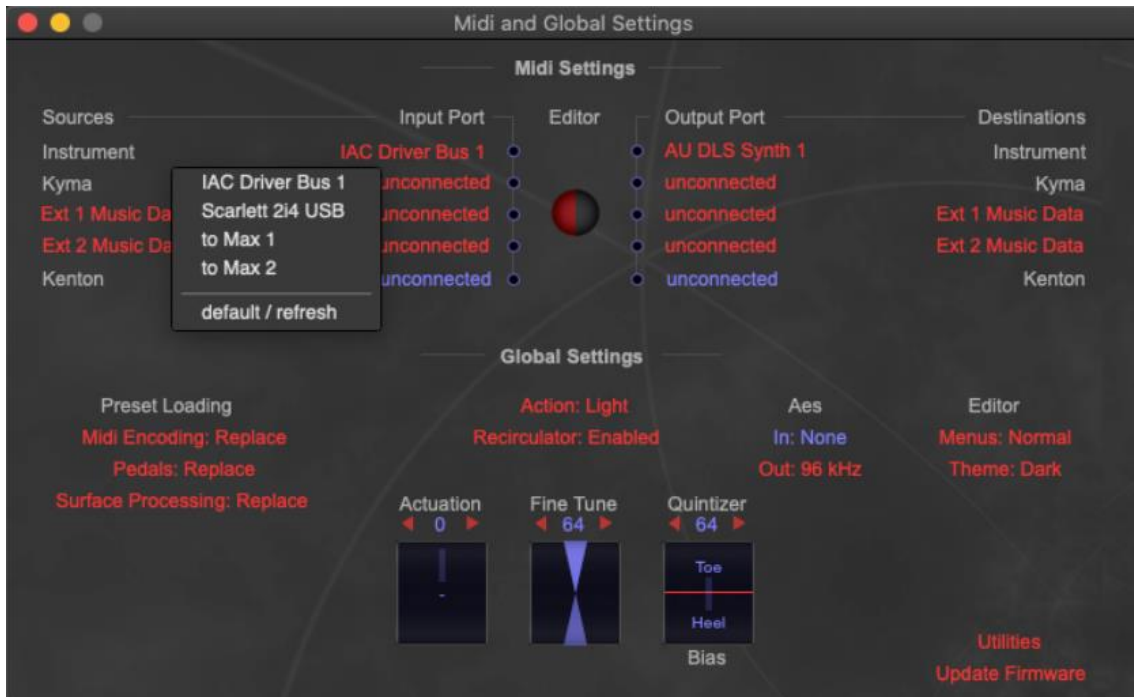
画面上の LED インジケーター(エディターのメインウィンドウの左上の「Scale」の下)が青く点灯している場合は、デバイスとエディターが通信していることを示します。



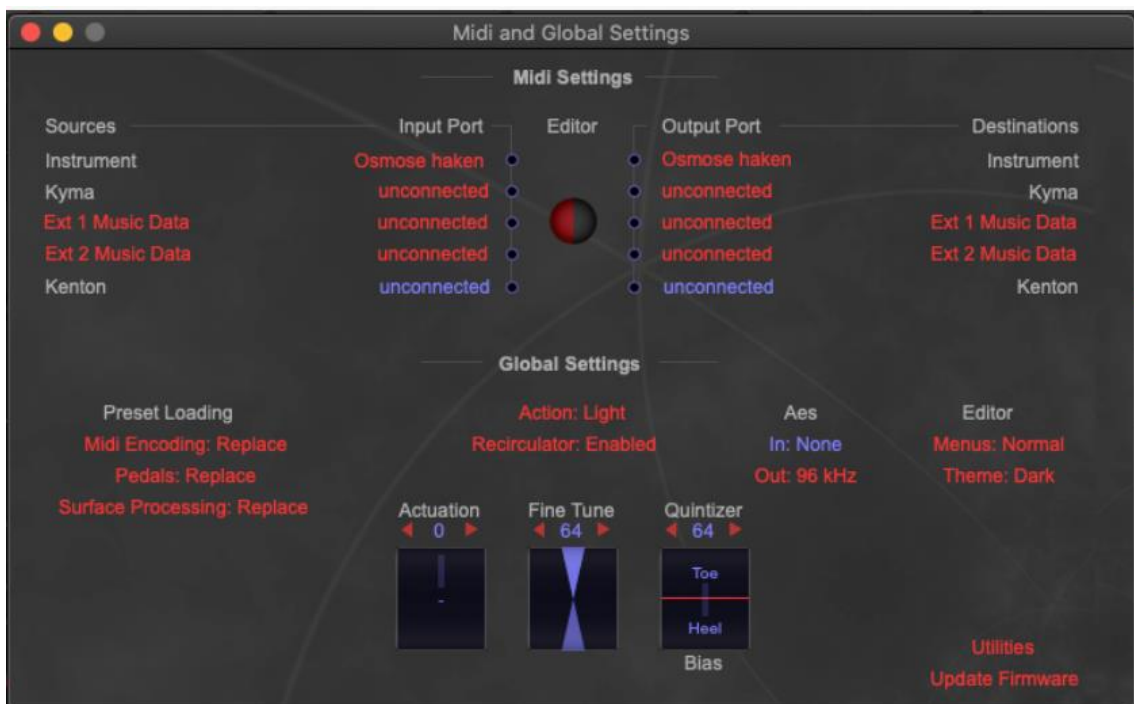
## トラブルシューティング : MIDI 接続



エディターを開いた後に Osmose を接続した場合は Haken Editor に Osmose を認識させるために MIDI 接続を手動で更新する必要があります。エディターのメインウィンドウの右上にある歯車アイコンをクリックしてアクセスできる Midi および Globals 設定に移動します。



Midi および Globals 設定ウィンドウで、楽器の入力ポートデバイスをクリックし、「default/refresh」をクリックします。



楽器ラインの入力ポートと出力ポートの両方に「Osmose Haken/Port 2」[macOS]または

「MIDIIN2/MIDIOUT2(Osmose)」[Windows]が選択されていることを確認してください。

Osmose がエディターに接続されます。

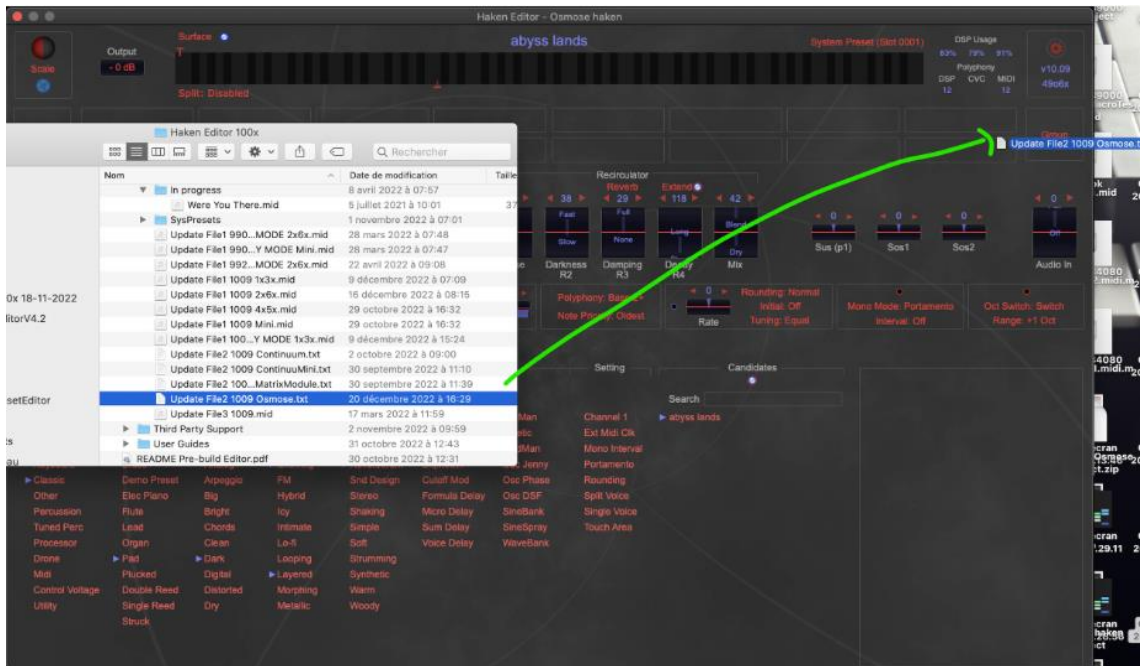
Windows システムでは、Haken Editor を使用するとき DAW（または他の MIDI アプリケーション）がバックグラウンドで実行されていないことを確認してください。特定のドライバー（Osmose など）なしで USB MIDI クラス準拠として実行されているデバイスの MIDI ポートは、一度に 1 つのアプリケーションによってのみ使用できるため、バックグラウンドで別のアプリケーションを開いていると、Haken Editor と Osmose の間の通信がブロックされる可能性があります。

### **トラブルシューティング：音が出ない、または「you require firmware update file 2」が表示される**

Haken Editor が DSP ファームウェアのアップデートが正常に完了したことを認識できない可能性があります。この場合、「you require firmware update file 2」というメッセージが表示され、機器を再起動するまで Osmose のサウンド出力はミュートされます。この問題を解決し、Osmose と Haken Editor 間の正常な接続を確立するには、以下の手順に従ってください。

注意：次の手順には、工場出荷時のプリセットデータベース全体を機器に再送信することが含まれます。これにより、既に保存したユーザープリセットが削除されます。ユーザープリセットを保持したい場合は、OsmoseUpdater の Advance モードで「backup user data」機能を使用して、ユーザープリセットをコンピューターに保存するか、Haken Editor の「Save Group」機能を使用してください。

1. Osmose に「update dsp presets」というメッセージが表示された場合は、画面の下の Value エンコーダー4 を押してポップアップを閉じてください。
2. Windows エクスプローラーまたは Finder を使用して、コンピューター上の Haken Editor フォルダーを開きます。「firmware」フォルダーに「Update File2 1009 Osmose.txt」というファイルがあります。このファイルを Haken Editor GUI の右側にある「Group」アイコンにドラッグ & ドロップします。これにより、プリセットライブラリーのアップデートが開始されます。



3. アップデートの最後に、エディターは Osmoste を再起動するように求めます。求められたとおりに実行します。
4. Osmoste が再起動したら、工場出荷時設定へのリセットをトリガーしてください。Mode メニュー > global settings > hardware tab > factory reset param に移動します。Osmoste が再起動します。
5. グローバル設定に再度アクセスします。「midi i/o」タブに移動し「usb haken mode」を「2/3 note & matrix」に設定します。

これで Osmoste と Haken Editor の間の通信が機能するようになりました。トラブルシューティング手順の前に保存したユーザープリセットを復元したい場合は、OsmosteUpdater の「restore user data」機能を使用するか、Haken Editor の「Open Group」機能を使用してください。

## MIDI CC インプリメンテーションチャート

次のメッセージは、MIDI チャンネル 1 の Haken USB ポート(ポート 2)に送信する必要があります。

Haken Sound engine parameter	MIDI CC #
macro 1	CC 12
macro 2	CC 13
macro 3	CC 14
macro 4	CC 15
macro 5	CC 16
macro 6	CC 17
postgain	CC 18
global fx parameter 1	CC 20
global fx parameter 2	CC 21
global fx parameter 3	CC 22
global fx parameter 4	CC 23
global fx mix	CC 24
pregain	CC 26
sustain	CC 64
sostenuto 1	CC 66
sostenuto 2	CC 69
eq tilt value	CC 83
eq frequency	CC 84
eq mix	CC 85
compressor mix	CC 93

## 外部デバイスからの EaganMatrix のトリガー

Osmose の拡張キーボードアクションは、MPE+ メッセージを内部 EaganMatrix サウンドエンジンに送信します。MPE+ は、Haken Audio が MPE 標準 (MIDI Polyphonic Expression) へ最適化した拡張機能の名称です。この仕様の詳細については、[こちら](#)をご覧ください:

Osmose の内部キーボード以外のソースからの MIDI メッセージで EaganMatrix をトリガーしたい場合は、USB MIDI HakenPort(Port2)を入力として使用することをお勧めします。DIN MIDI 入力を使用したい場合は、Osmose のグローバル設定の MIDI I/O タブの「din モード」で「dsp in」オプションが選択されていることを確認してください。

### MPE メッセージを EaganMatrix に送信する

MPE メッセージで EaganMatrix をトリガーしようとする場合は、注意すべき点がいくつかあります。

1. 個々のノートは MIDI チャンネル #2~#14 で送信する必要があります。MPE 規格によるマスターチャンネルは #1 です。MIDI チャンネル #15 と #16 は Haken Editor との通信専用ですので、これらのチャンネルではノートデータを送信しないように注意してください。
2. サウンドを生成するには、ノートオンメッセージと一緒にチャンネルプレッシャーメッセージ(「モノラルアフタータッチ」と呼ばれることもあります)を送信する必要があります。これは、MPE+ では、サウンドのエンベロープ、特にアタックの軌道を記述するためにチャンネルプレッシャーメッセージが使用されるためです。実際、MIDI Velocity (「MPE Strike」) は、MPE 実装に関しては EaganMatrix によって完全に無視されます。

### モノチャンネルのレガシー MIDI メッセージを EaganMatrix に送信する

通常の「レガシー」モノチャンネル MIDI をデバイスに送信することで、EaganMatrix 内のノートをトリガーすることもできます。機能させるには、次のガイドラインに従ってください。

- ・ MIDI メッセージはマスター チャンネル(#1)で送信する必要があります。
- ・ MIDI ベロシティは、それぞれのノートの最初のプレッシャー (Z) データ値として解釈され、開始されます。\*
- ・ ポリフォニックキープレッシャー(ポリフォニックアフタータッチ)メッセージを使用して、時間の経過とともにノートごとにプレッシャー (Z) を調整できます。
- ・ チャンネルプレッシャー (モノフォニックアフタータッチとも呼ばれます) は完全に無視されます。
- ・ ピッチベンドメッセージはすべてのノートに同じように影響します。



アタック軌跡のプレッシャーデータのストリームを、単一の MIDI ベロシティ値に置き換えるときに発生するデータは単純化されているため、生成されるサウンドは Osmose のキーベッドから再生したときに発生するサウンドとは著しく異なる場合があります。これは、特定のサウンドに対してジェスチャーがどのように実装されるかによって異なるため、プリセットごとに異なります。