



SYSTEM-8 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。

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 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。



画面の構成

メイン・ウインドウ

音作りに使う、さまざまなつまみやスライダーが表示されます。

P.4

パッチ・メモリー名

選択しているパッチ・メモリーの名前が表示されます。

レベル・メーター

アウトプット・レベルを表示します。

[CONDITION] つまみ

モデリングしているアナログ音源回路の状態（コンディション）を設定します。

[TUNE] つまみ

SYSTEM-8 Software Synthesizer 全体のピッチを調節します。

[PATCH] ボタン

パッチ・メモリーを選択します。
Patch Select 画面が開きます。

[SEND] ボタン

メモリーをSYSTEM-8に転送します。

[GET] ボタン

SYSTEM-8でエディット中のメモリー（デンプラロー）を、SYSTEM-8 Software Synthesizerに取り込みます。

P.7

P.9

P.9

※ SYSTEM-8 の MODEL が SYSTEM-8 のときの機能します。

[OPTION] ボタン

MIDI コントロール・マッピング等を設定します。
複数のSYSTEM-8 Software Synthesizerでそれぞれ設定できます。

P.10

[HELP] ボタン

ヘルプを表示します。

[ABOUT] ボタン

SYSTEM-8 Software Synthesizer についての情報を表示します。

[SETTING] ボタン

MIDI の設定と、マウスのスクロール方向を変更（Macのみ）します。
複数起動したSYSTEM-8 Software Synthesizerで共通の設定です。

P.10

キーボード・エリア

クリックすると発音します。MIDI メッセージを受信すると、該当するキーが反応します。

[KEYBOARD] ボタン

キーボード・エリアの表示／非表示を切り替えます。

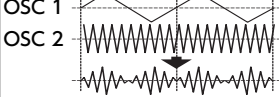
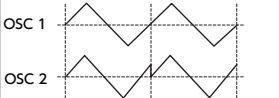
LFO

音に周期的な変化（うねり）をつけます。

VARIATION	Variation 1	Variation 2	Variation 3
	~	正弦波	正弦波 × 2
~	三角波	三角波 × 2	TYPE 2
WAVE	のこぎり波	のこぎり × 2	TYPE 3
	矩形波	矩形波 × 2	TYPE 4
WAVE	サンプル & ホールド	サンプル & ホールド × 2	TYPE 5
	RND	ランダム波	ランダム波 × 2
PITCH	音のピッチを変化させます（ビブラート）。		
FADE TIME	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。		
FILTER	FILTER のカットオフ周波数を変化させます。		
KEY TRIG	キーを押したタイミングと LFO の周期が始まるタイミングを合わせるか（ON）、合わせないか（OFF）設定します。		
TRIG ENV	LFO の周期でエンベロープが繰り返し立ち上がります（ON）。		
RATE	LFO のうねりの速さを決めます。		
AMP	AMP の音量を変化させます（トレモロ）。		

OSC 1 / 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。

VARIATION	→ [OSC 1 / OSC 2 のバリエーション (VARIATION) と波形 (WAVE)] (P.5)
WAVE	
OCTAVE (64 ~ 2FEET)	オシレーターのオクターブを設定します。
COLOR	音色を調節します。
MOD	[COLOR] つまみの効果を変化させる元を選びます。
COARSE TUNE	半音単位でピッチ（音の高さ）を決めます。
FINE TUNE	ピッチを微調整します。
CROSS MOD (OSC 1 のみ)	OSC 2 の波形で OSC 1 の周波数を変化させます。
RING (OSC 2 のみ)	リング・モジュレーターです。OSC 1 と OSC 2 を掛け合わせることで、複雑な波形を作ります。 
SYNC (OSC 2 のみ)	オシレーター・シンクです。OSC 1 の周期に合わせて、OSC 2 を強制的に周期の始めに戻すことにより、複雑な波形を作り出します。 

OSC 3 / SUB OSC

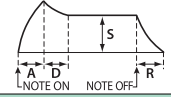
音の基本となる波形を選びます。

TYPE	~-2Oct	2 オクターブ下の正弦波
	~-1Oct	1 オクターブ下の正弦波
	~	正弦波
	~	三角波
	~-1Oct	1 オクターブ下の三角波
COLOR	~	三角波
	~-2Oct	2 オクターブ下の三角波
TUNE	オシレーターのピッチ（音の高さ）を設定します。	

FILTER

音の明るさや太さを決めます。

VARIATION	→ [FILTER のバリエーション (VARIATION) とタイプ (TYPE)] (P.5)
CUTOFF	
RESO	値を大きくするほど、強調の度合いが大きくなり、シンセサイザー特有のクセのある音になります。Variation 2 のときは Band Width を調整します。Variation 8 のときはディレイのフィードバック量を調整します。
ENV	カットオフ周波数の [A]、[D]、[S]、[R] スライダーの変化する方向と量を決めます。
KEY	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。
VELOCITY SENS	キーを押す強さでフィルター・エンベロープの効き具合を変化させるときの感度を調節します。
HPF	ハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数を決めます。カットオフ周波数より低い周波数成分をカットします。Variation 8 のときは LPF/HPF つまみ（左側で LPF、右側で HPF）として機能します。
A	アタック・タイム
D	ディケイ・タイム
S	サステイン・レベル
R	リリース・タイム




MIXER

OSC 1、OSC 2、OSC 3 / サブ・オシレーター、ノイズの音量を調節します。

OSC 1	OSC 1 の音量を調節します。
OSC 2	OSC 2 の音量を調節します。
OSC 3/SUB OSC	OSC 3 / サブ・オシレーターの音量を調節します。
NOISE	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。

PITCH

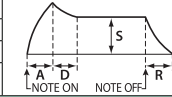
ピッチの時間的な変化（エンベロープ）を作ります。

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、押さえたキー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、押さえたキーのピッチに戻るようになります。
A	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（音量ではなくピッチが変化します）。
D	

AMP

音量の時間的な変化（エンベロープ）を作ります。

VELOCITY SENS	キーを押す強さで音量を変化させるときの感度を調節します。
TONE	音の明るさを設定します。
LEVEL	音量を設定します。
A	アタック・タイム
D	ディケイ・タイム
S	サステイン・レベル
R	リリース・タイム



EFFECTS、DELAY/CHORUS、REVERB

エフェクト、ディレイ/コーラス、リバーブのかり具合を調節します。

EFFECT TYPE	エフェクト・タイプを選びます。
TONE	エフェクト音色を調節します。
DEPTH	エフェクトのかり具合を調節します。
DELAY/CHO TYPE	ディレイ/コーラス・タイプを切り替えます。
TIME	音を遅らせる時間を調節します。
LEVEL	ディレイ/コーラスの音量を調節します。
REVERB TYPE	リバーブ・タイプを切り替えます。
TIME	リバーブ・タイムを調節します。
LEVEL	リバーブの音量を調節します。

OSC 1 / OSC 2 のバリエーション (VARIATION) と波形 (WAVE)

Variation 1	Variation 2	Variation 3 (*1)	Variation 4 (*2)
のこぎり波 (SAW)	Noise Saw (NOISE SAW)	FM 2 operator (FM 1:1)	FM 5 operator (FM Type A)
矩形波 (SQR)	Logic (LOGIC OPERATION)	FM 2 operator (FM 1:1.5)	FM 5 operator (FM Type B)
三角波 (TRI)	FM (FM)	FM 2 operator (FM 1:2)	FM 5 operator (FM Type C)
のこぎり波 2 (SAW2)	FM+SYNC (FM SYNC)	FM 2 operator (FM 1:3.5)	FM 5 operator (FM Type D)
矩形波 2 (SQR2)	Vowel (VOWEL)	FM 2 operator (FM 1:15)	FM 5 operator (FM Type E)
三角波 2 (TRI2)	CB (COWBELL)	FM 2 operator (FM 6:1)	FM 5 operator (FM Type F)

* Variation 2 の FM 波形は対数スケールによる周波数変調です。
COLOR つまみを操作することで、ピッチが変わります。

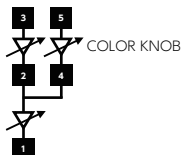
* Variation 3、4 の FM 波形はリニアスケールによる周波数変調となります。
COLOR つまみを操作しても、ピッチは変わりません。

*1 FM 2 operator (Variation 3)



Variation 3	1	2	説明
	SIN	SIN	
FM 2 operator (FM 1:1)	1	1	整数倍音によるのこぎり波に近い波形が得られます。
FM 2 operator (FM 1:1.5)	1	1.5	-1 オクターブの倍音を得ることができます。
FM 2 operator (FM 1:2)	1	2	奇数倍音によって矩形波に近い波形が得られます。
FM 2 operator (FM 1:3.5)	1	3.5	ベルのような音を得られます。
FM 2 operator (FM 1:15)	1	15	ENV で COLOR パラメーターを制御すると、E.Piano のアタック音を得られます。
FM 2 operator (FM 6:1)	6	1	ENV で COLOR パラメーターを制御すると、E.Guitar のフィードバックのような音を得られます。

*2 FM 5 operator (Variation 4)



Variation 4	1	2	3	4	5	説明
	SIN	TRI	SIN	TRI	SIN	
FM 5 operator (FM Type A)	1	4	11	4	15	各タイプで異なる整数倍音によって生成されるトーンが得られます。
FM 5 operator (FM Type B)	1	1	9	4	9	
FM 5 operator (FM Type C)	1	2	9	4	9	
FM 5 operator (FM Type D)	1	1	11	3.5	11	各タイプで異なる非整数倍音によって生成されるトーンが得られます。
FM 5 operator (FM Type E)	1	3	11	3.5	11	
FM 5 operator (FM Type F)	1	1	1	40	1	フォルマントの特性を持つトーンが得られます。

FILTER のバリエーション (VARIATION) とタイプ (TYPE)

バリエーション	説明	[CUTOFF] つまみの動作
LPF/HPF (Variation 1)	ロー・パス・フィルター (LPF)、ハイ・パス・フィルター (HPF)	Cutoff
SBF (Variation 2)	サイド・バンド・フィルター (SBF)	Band Interval
SYSTEM-1 (Variation 3)	SYSTEM-1 タイプのロー・パス・フィルター (LPF)	Cutoff
JUPITER-8 (Variation 4)	JUPITER-8 の HPF、VCF (LPF)	Cutoff
JUNO-106 (Variation 5)	JUNO-106 の HPF、VCF (LPF)	Cutoff
FORMANT 2 (Variation 6)	フォルマント・フィルター (2つのフォルマントのモーフィング)	Formant
FORMANT 3 (Variation 7)	フォルマント・フィルター (3つのフォルマントのモーフィング)	Formant
HARMONICS (Variation 8)	フィードバック・ディレイを使って倍音を変化させるフィルター HPF CUTOFF つまみは、LPF/HPF つまみとして機能します。	Harmonics

パラメーター	設定値	説明
TYPE	(Variation 1) LPF-24dB, LPF-18dB, LPF-12dB, HPF-12dB, HPF-18dB, HPF-24dB	ロー・パス・フィルター (LPF)、ハイ・パス・フィルター (HPF) フィルターの傾き (スロープ) のタイプを選びます。 LPF: -24dB, -18dB, -12dB 音量 周波数 HPF: -12dB, -18dB, -24dB 音量 周波数
	(Variation 2) SBF1 ~ SBF6	サイド・バンド・フィルター (SBF) [CUTOFF] つまみでバンド・インターバルを調節できます。 また、フィルター・タイプつまみで、バンド・インターバルのレンジを選択できます。 SBF1 ~ 3: Low range, Mid range, High range with original sound SBF4 ~ 6: High range, Mid range, Low range without original sound レンジつまみではバンド・ウィズ (バンド幅) を調節できます。
	(Variation 3) LPF-24dB, LPF-18dB, LPF-12dB	SYSTEM-1 タイプのロー・パス・フィルター (LPF) フィルターの傾き (スロープ) のタイプを選びます。 つまみは 6 段階に動きますが、設定値は 3 つです。4 つ目以降につまみを動かしても、値は、LPF-12dB になります。
	(Variation 4) LPF-24dB, LPF-18dB, LPF-12dB	JUPITER-8 の VCF (LPF) フィルターの傾き (スロープ) のタイプを選びます。 つまみは 6 段階に動きますが、設定値は 3 つです。4 つ目以降につまみを動かしても、値は、LPF-12dB になります。
	(Variation 5) LPF-24dB, LPF-18dB, LPF-12dB	JUNO-106 の VCF (LPF) フィルターの傾き (スロープ) のタイプを選びます。 つまみは 6 段階に動きますが、設定値は 3 つです。4 つ目以降につまみを動かしても、値は、LPF-12dB になります。
	(Variation 6) (Variation 7)	フォルマント・フィルター (2つのフォルマントのモーフィング) フォルマントの組み合わせを選びます。 u-a, u-e, u-i, o-a, o-e, o-i
	(Variation 7) (Variation 8)	フォルマント・フィルター (3つのフォルマントのモーフィング) フォルマントの組み合わせを選びます。 u-i-a, u-e-a, u-i-e, o-i-a, o-e-a, o-i-e
	(Variation 8) 64FEET, 32FEET, 16FEET, 8FEET, 4FEET, 2FEET	フィードバック・ディレイを使って倍音を変化させるフィルター ディレイの長さを選びます。 基本は、OSC1 または OSC2 のオクターブ (フィート) と同じにします。 そのうえで HARM の FEET を変えて、好みの効果を選んでください。

PORTAMENTO / PITCH BEND / MODULATION

PORTAMENTO	ポルタメントをかけるときのピッチ変化にかかる時間を調節します。
LEGATO	レガート奏法（あるキーを押しながら他のキーを押す）のときにだけポルタメントがかかります。
BEND RANGE	ピッチ・ベンド・レンジを設定します。
BEND GAIN	BEND RANGE の倍率を設定し、変化幅を拡張します。
BEND SENS PITCH	ピッチ・ベンド操作をしたときのピッチの変化する量を設定します。
BEND SENS FILTER	ピッチ・ベンド操作をしたときのフィルターの变化する量を設定します。
MOD SENS PITCH	モジュレーション操作をしたときのピッチの変化する量を設定します。
MOD SENS FILTER	モジュレーション操作をしたときのフィルターの变化する量を設定します。

TEMPO / ASSIGN MODE

TEMPO SYNC	LFO セクションのうねりの速さ (RATE) や EFFECTS セクションのディレイ・タイム (TIME) を、テンポに同期させます。	
KEY ASSIGN	UNISON	複数音を重ねて単音として発音します (ユニゾン)。
	MONO	単音 (モノ) 演奏になります。
	POLY	複数音 (ポリ) 演奏になります。

ARPEGGIO

ARPEGGIO	アルペジオのオン/オフを切り替えます。
ARP TYPE	アルペジオのタイプを選びます。
ARP STEP	アルペジオの、1 ステップあたりの音符の長さを選びます。
KEY HOLD	キー・ホールド機能のオン/オフを切り替えます。
OCTAVE	鍵盤の首域を 1 オクターブ単位で動かします。



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。

[NEW] ボタン

空の状態の新規バンクが作成されます。

[DELETE] ボタン

選択したバンクを削除します。

[LOAD] ボタン

バンクが読み込まれます。

[SAVE] ボタン

バンクをファイルに書き出します。



[i] マーク

マウス・カーソル (マウス・ポインタ) をこの上に重ねると、ショートカット一覧が表示されます。

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.8)。

[SEND ALL] ボタン

バンクに登録されているメモリーをすべて (64 個) SYSTEM-8 に送信します。

[GET ALL] ボタン

SYSTEM-8 に登録されているメモリーをすべて (64 個) 受信します。

[WRITE] ボタン

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。

[RENAME] ボタン

選択したメモリーの名前を変更します。

[READ] ボタン

バンクに登録してあるメモリーを読み込みます。

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。

Bank

Memory 01
Memory 02
Memory 03
⋮
Memory 64

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.7) 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.7) 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-8 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

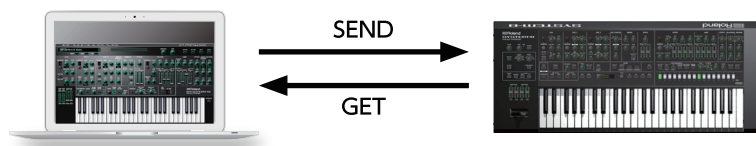
メモリー番号をドラッグして、メモリーの順番を変更します。

SYSTEM-8 で演奏する

SYSTEM-8 Software Synthesizer で編集したメモリーは、SYSTEM-8 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-8 Software Synthesizer に取り込み (GET) 編集することも可能です。

MIDI ポートとして表示される「SYSTEM-8 CTRL」は、SYSTEM-8 Software Synthesizer が使用するポートです。

DAW からは使用しないでください。



メモリー・SEND

メモリーを 1 つ送信する

SYSTEM-8 Software Synthesizer で編集したメモリーを SYSTEM-8 に送信します。

1. SYSTEM-8 の MODEL [SYSTEM-8] ボタンをオンにします。

SYSTEM-8 が、SYSTEM-8 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-8 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-8 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。

1. 「バンクを切り替える」(P.7) 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-8 に登録されているメモリーを SYSTEM-8 Software Synthesizer に取り込みます。

メモリーを 1 つ受信する

SYSTEM-8 で呼び出し (エディット) 中のメモリーを、SYSTEM-8 Software Synthesizer に取り込みます。

1. SYSTEM-8 の MODEL [SYSTEM-8] ボタンをオンにします。

SYSTEM-8 が、SYSTEM-8 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-8 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.8)。

1. メモリーを受信するバンクを指定します。

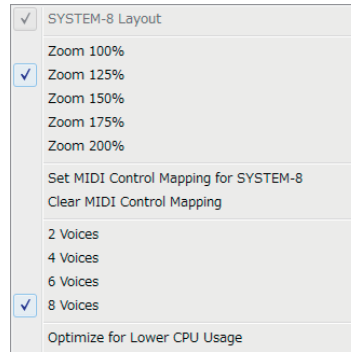
※ 新規バンクを作成し受信する場合は、[NEW] ボタンを押し、特定のバンクで受信したい場合は、「バンクを切り替える」(P.7) の手順でバンクを指定します。

2. [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。



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。

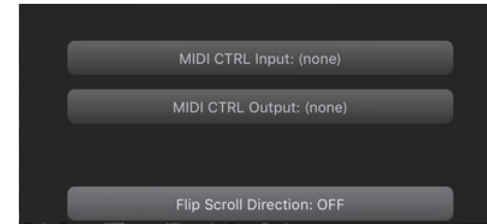
項目	説明
SYSTEM-8 Layout	メイン・ウィンドウの操作子の配置を変更します。 SYSTEM-8 Layout: SYSTEM-8 と同じ配置にします。
Zoom	メイン・ウィンドウのサイズを変更します。
Set MIDI Control Mapping for SYSTEM-8	MIDI コントロール・チェンジの対応を、SYSTEM-8 をコントロール・サーフェスとして使用する設定にします。
Clear MIDI Control Mapping	MIDI コントロール・チェンジの対応をすべてクリアします。
2 ~ 8Voices	最大同時発音数を設定します。 発音数を減らすと、CPU への負荷を下げるすることができます。
Optimize for Lower CPU Usage	CPU 使用率が高くなり音切れが発生するときは、ON にしてください。
Roland Cloud...	Roland Cloud サイトを表示します。
Authentication...	SYSTEM-8 Software Synthesizer のユーザ認証をします。

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. パラメーターを変更します。

パラメーター	説明
MIDI CTRL Input	[SYSTEM-8 CTRL] を選びます。
MIDI CTRL Output	
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。

※ 複数の SYSTEM-8 Software Synthesizer を起動したとき、すべてに適用されます。

その他

DAW 上の SYSTEM-8 Software Synthesizer (プラグイン) を SYSTEM-8 で鳴らす場合は、SYSTEM-8 のメニューから [SYSTEM] → [SOUND] → [Local Sw] の設定を [SURFACE] にしてください。

SYSTEM-8 内蔵の音源は鳴らなくなり、SYSTEM-8 Software Synthesizer だけが鳴らせるようになります。

詳しくは、SYSTEM-8 リファレンス・マニュアルをご覧ください。