

KORG
それは、
人を魅了するロマン

株式会社コルグ
〒103-8402 東京都中央区新富1-1-1
TEL 03-5561-0111
FAX 03-5561-0112
E-MAIL korg@korg.jp



DS-8 専用/ハードケース HC-8	¥18,000	ソフトケース SC-8	¥10,000
DS-8 専用/ソフトケース SC-8	¥9,000	RAMカード	¥4,200
ROMカード	¥4,200	PS-1 ¥2,000 / PS-2 ¥4,200	
RAMカード	¥4,200	DS-1	¥3,800
DS-8 専用/ソフトケース SC-8	¥9,000	DS-8 専用/ソフトケース SC-8	¥10,000
DS-8 専用/ソフトケース SC-8	¥9,000	DS-8 専用/ソフトケース SC-8	¥9,000
DS-8 専用/ソフトケース SC-8	¥9,000	DS-8 専用/ソフトケース SC-8	¥9,000

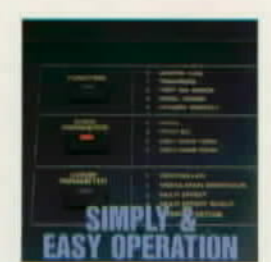
キーン

DS-8

DIGITAL SYNTHESIZER



KORG



技の8

ハイパフォーマンス・マルチモードシンセ



DS-8仕様

● 出力端子：PHONO (L/MIX, R), LINE (L/MIX, R), AMP (L/MIX, R), PHONO (L/MIX, R), LINE (L/MIX, R), AMP (L/MIX, R)
● インターフェイス：USB (L/MIX, R), LINE (L/MIX, R), AMP (L/MIX, R), PHONO (L/MIX, R), LINE (L/MIX, R), AMP (L/MIX, R)
● 拡張機能：拡張機能



DS-8の5つのポイント

8 TRACK MULTI SEQUENCER ¥29,800

各部説明

- 1 OUTPUT: ステレオ出力端子 (L/MIX, R) を使用し、ステレオ出力端子 (L/MIX, R) を接続。
- 2 PHONES: ヘッドホン (40mA/1000Ω) を使用し、ヘッドホン出力端子 (L/MIX, R) を接続。
- 3 PROGRAM UP: 上向きプログラムボタン (L/MIX, R) を押し、プログラム番号を選択し、プログラムの再生を開始。
- 4 ASS. SW: ソフトウェア (PS-1) を接続し、ソフトウェア (PS-1) を接続。
- 5 DAMPER: ソフトウェア (DS-1) を使用し、ソフトウェア (DS-1) を接続。
- 6 ASS. PEDAL: ソフトウェア (EXP-2) を接続し、ソフトウェア (EXP-2) を接続。
- 7 MIDI: MIDI 用端子 (MIDI IN/THRU) を接続し、ソフトウェア (MIDI IN/THRU) を接続。
- 8 ACV: 電源コードを接続し、ソフトウェア (電源コード) を接続。
- 9 POWER: 電源スイッチ。

8つの技[アビリティ]をフィーチャした、今一番コンテンポラリーな8ボイスマルチモードシンセサイザーDS-8。デジタルならではのクリアで幅広いハイクオリティサウンドが、あらゆるプレイでハイパフォーマンスを実現します。シンセのポテンシャルをプレイヤーサイドのクリエイティビティから徹底追求。プレイヤーの感性と音づくりのプロセスをダイレクトに結合しました。ステージの真ん中に、1台目シンセとしてオールマイティなプレイアビリティを発揮します。

DS-8 DIGITAL SYNTHESIZER

¥142,000



ハイパフォーマンスを創造するコンテンポラリー・シンセDS-8。

技1 2 DIGITAL OSCILLATORS

音づくりの可能性を無限に拡大した2系統デジタルオシレータ搭載。

新開発デジタルオシレータを2系統搭載。各オシレータで別々の音色をつくり、両方のオシレータで同じ音色をつくりなど、2つのオシレータを組み合わせて多彩な音づくりが可能です。さらにオシレータ1をオシレータ2に掛け合わせるクロスモジュレーション機能を装備。金属的なサウンドや、効果音、動物の鳴声といったリアルな音づくりも思いのまま。パンチの効いたサウンドから、アナログ系の暖かいサウンドまで、デジタルならではのハイクオリティで幅広い音づくりを実現します。

技2 SIMPLY & EASY OPERATION

初心者でもイメージどおりの音づくりが楽しめるシンプル&イージーオペレーション。

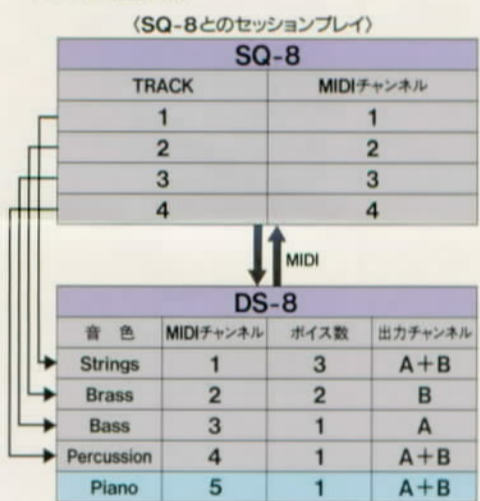
従来のデジタルシンセサイザーは音づくりのオペレーションが複雑で、慣れるまでかなり手間がかかりました。DS-8は音程、音色、音量、そしてそれらの時間的な変化を各オシレータで設定。さらに音づくりのプロセスの複雑さを解消するために、アナログ感覚の音色作成システムを採用しています。デジタルでありながら、オペレーションはアナログ感覚でしかも論理的。イメージどおりの音づくりが初心者でも手軽に楽しめます。(図1、2)

技3 MULTI MODE

本格的なセッションプレイやMTR感覚の多重録音が一台でできるマルチモード装備。

SQ-8のようにMIDIチャンネルを別々に設定できるシーケンサーを使えば、最大8種類の音色を同時に演奏させることができます。例えば、ストリングス(3音)+ベース(2音)+パーカッション(1音)といった組み合わせで、音色ごとの細かいデータ(パンニング、マルチエフェクト、MIDIレシーブチャンネルなど)をDS-8にセッティング。次に、SQ-8の各トラックに各音色ごとの演奏データを入力します。SQ-8をプレイさせ、各音色のバックグ

合わせてピアノ(1音)でメロディー演奏をすれば、シンセサイザー数台分のマルチプレイが1台でオーケー。本格的なライブやセッションプレイ、またMTRにと幅広いパフォーマンスが可能です。



技4 PERFORMANCE EDITOR

プレイヤーの感性をダイレクトに表現するパフォーマンスエディター機能。

音色のエディット、オシレータの切り換え、ポルタメント、ベロシティ、アフタータッチのON/OFF、マルチエフェクトのセレクトといったオペレーションが、パラメータで呼び出さなくてもパネル上でスピーディに行なえます。とくに音色のニュアンス(SOFT~BRIGHT)や、各オシレータのTIMBRE EG、AMPL EGのスピードを変えることで、音そのものの表情をも手軽にコントロール。例えば、ライブプレイで一時的に音色全体に丸みをつけたり、アタック感をつけることが、あるいはエンディングにはロングディレイが欲しいといった場合にも、パネル上で瞬時にできるわけです。ライブやMTRなどあらゆる状況下でも、プレイヤーの感性をダイレクトに表現します。(図3、4)

技5 KEY VELOCITY & AFTER TOUCH

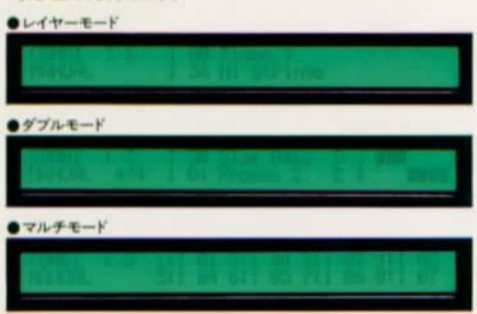
ダイナミックかつ繊細なニュアンスを表現するキーベロシティ、アフタータッチ付61鍵。

キータッチの強弱によって音色や音量をリアルタイムにコントロールできるキーベロシティ。打鍵後のキーブッシュでピッチモジュレーション、TIMBRE、AMPL EGの設定に応じた音色、音量の変化が得られるアフタータッチを装備しました。両機能のON/OFFは、パネル上のパフォーマンスエディターやアサインナブルフットスイッチでできるので、ライブでも曲想によって自在に変化をつけることが可能。オンステージでのプレイアビリティを一段と高めます。

技6 COMBINATION PROGRAM

音色プログラムや演奏データをメモリーし抜群のライブ対応性を発揮するコンビネーションプログラム機能。

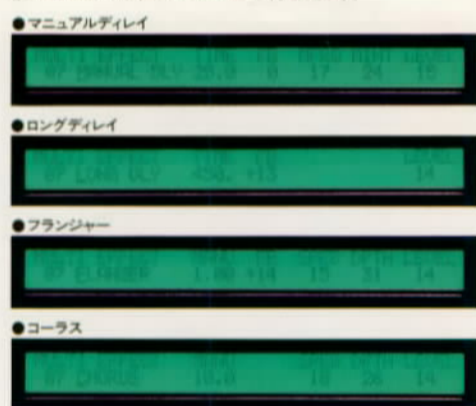
シングルモード、2音色のユニゾンプレイができるレイヤーモード、2音色によるキースプリットプレイや鍵盤の一部をレイヤー状態にしてプレイできるダブルモード、最大8音色を同時に演奏できるマルチモードと4つのキーボードモードを搭載。しかもコンビネーションプログラムによって各モードにおける音色の組み合わせ、ダブルモード時のスプリットポイント、マルチモード時のMIDIレシーブチャンネルなどの演奏状態を10パターンまでメモリーすることができま。演奏バリエーションは飛躍的に拡大し、抜群のライブ対応性を発揮します。



技7 MULTI EFFECT

表情豊かな音づくりやライブプレイの演出に欠かせないマルチエフェクト内蔵。

マニュアルディレイ、ロングディレイ、ショートディレイ、ダブリング、フランジャー、コーラスなど音づくりの最終的な味付けや、ライブプレイでの演出効果に欠かせないマルチエフェクトを内蔵しました。各モードごとに設定したディレイタイム、フィードバック、モジュレーションフリークエンスは、音色ごとに本体もしくはRAMカードにメモリーしておくことが可能。プレイ中でも、バリエーション豊かな演出や音色の使い分けが簡単にパネル上で行なえます。

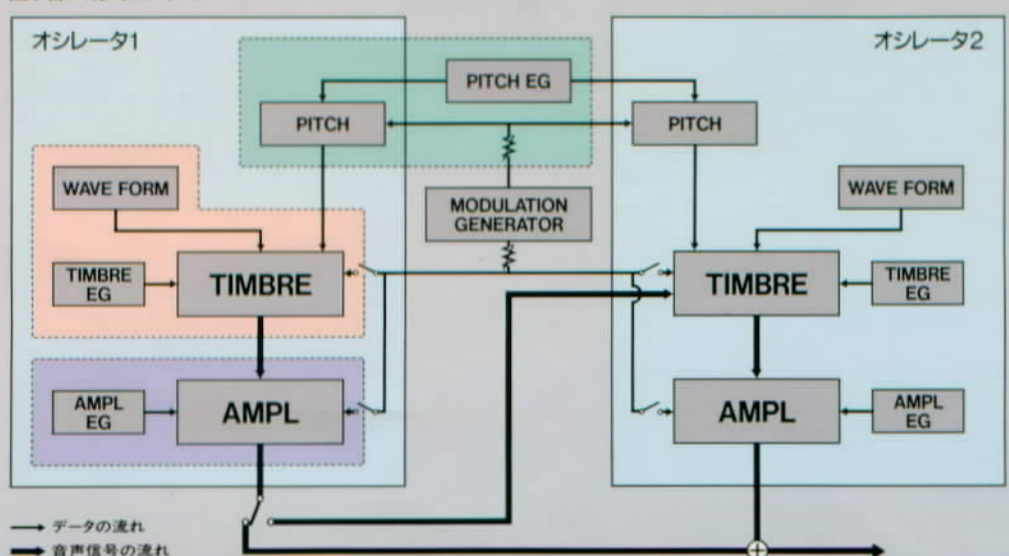


技8 ROM & RAM CARD

ROMカードとRAMカードで500種類の音色と50パターンのコンビネーションプログラムをサポート可能。

プリロード音色100種類に加え、オプションのROMカードでさらに100音色を追加できます。また、オプションのRAMカードにはオリジナル音色データを最大400音色、コンビネーションプログラムを最大40パターンまでストック。本体のメモリーと合わせると音色データは最大500音色、コンビネーションプログラムは最大50パターンをサポート可能。サウンドライブラリーのキャパシティを無限に拡大します。

図1 音づくりのシステム



→ データの流れ
→ 音声信号の流れ

基本となる音程を設定し、さらにEGによって、音程に時間的な変化を与えるセクション。
WAVE FORMとTIMBRE EGとの組合せによって、音色を設定し、音色に時間的な変化を与えるセクション。
音量を設定し、さらに時間的な変化を与えるセクション。

図2 WAVE FORMとTIMBRE EGによる音色設定

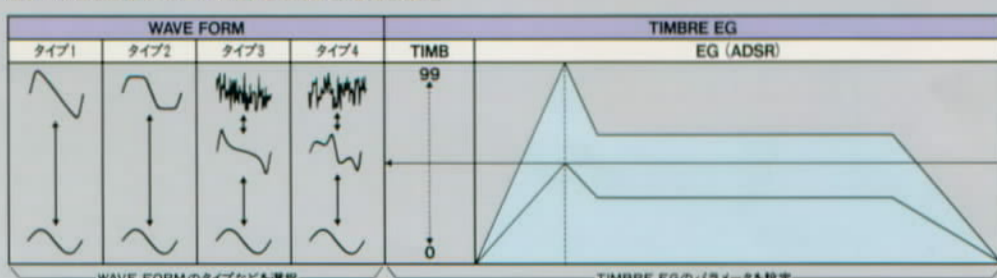
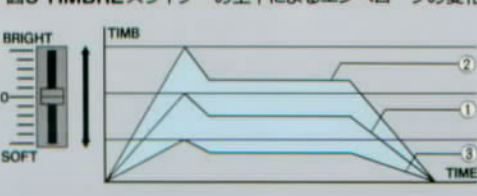
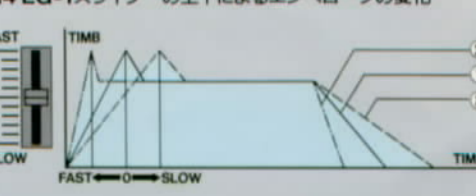


図3 TIMBREスライダーの上下によるエンベロープの変化



スライダーが0の位置のとき、①のエンベロープカーブになります。スライダーを上にあげると②のようになり、音色を明るい感じにすることができ、スライダーを下に下げると③のようになり、音色をやわらかい感じにすることができます。

図4 EG-1スライダーの上下によるエンベロープの変化



スライダーが0の位置のとき、①のエンベロープカーブになります。スライダーを上にあげると、②のようになり、アタックが速く、リリースが短い音色が得られ、スライダーを下に下げると、③のようになり、アタックが遅く、リリースの長い音色が得られます。