

# 1-10 モノシンセとポリシンセ

# シンセサイザーのボイス数

ボイス数とは最大同時発音数のこと。同時にいくつまで音を鳴らすことができるかを決定する重要な要素で、何和音まで同時にらせるか？と考えてもよい。例えば、ボイス数が1のシンセは単音しか鳴らせないが、ボイス数5のシンセならば、最大5和音まで同時に発音することができるということ。



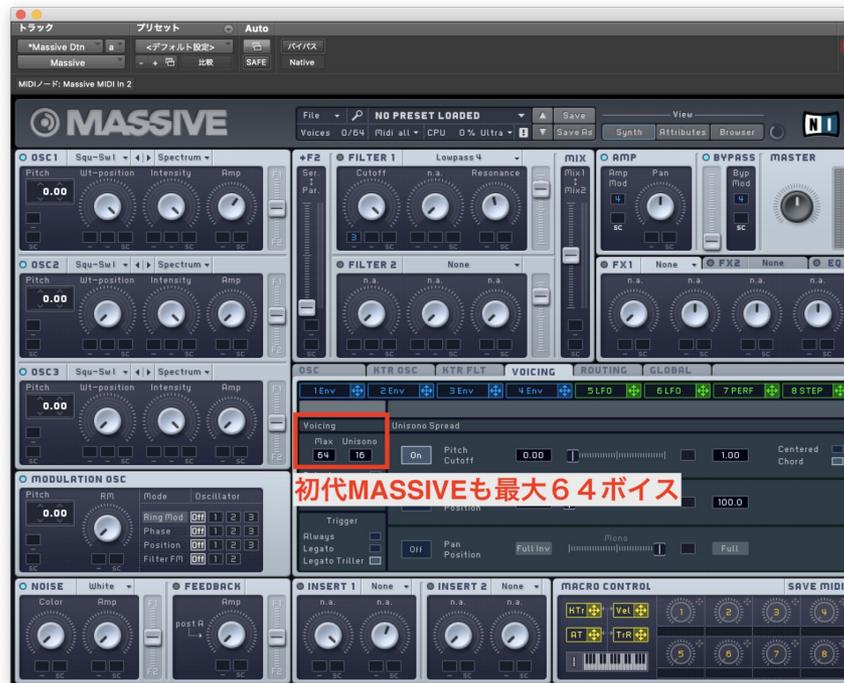
# ハードウェアシンセのボイス数

元来ハードウェアのシンセサイザーには、ボイス数に大きな制約があった。シンセサイザーはオシレータをもとに発音するため、搭載されているオシレータ数の分しか音が出せないからである。例えば、アナログシンセサイザーの名機「Prophet-5」は、その名の示す通り、最大5音まで発音できることが特徴だが、当時としてはこれでも十分画期的なことだった。



# ソフトシンセの登場によるボイス数の撤廃

コンピュータの処理能力向上によりソフトウェアシンセサイザーが台頭してくるようになると、これまで物理的な制約を受けていたシンセのボイス数が徐々に拡張されて行くことになる。例えば、Native Instruments社のソフトシンセ「Massive」ならば最大同時発音数は64音、後継の「Massive X」も同じく最大同時発音数が64音となっている。



# モノシンセとポリシンセ

シンセは大きくわけて「モノフォニックシンセ」と「ポリフォニックシンセ」に分類できる。前者は単音しか発音できないシンセ、後者は和音を鳴らせるシンセだが、それぞれ固有の機能があり、作りたい音色に応じて使い分けるのが良い。なお、昨今のソフトシンセは両者を簡単に切り替えられるようになっている。



# モノシンセの特徴

単音しか鳴らせないが、「レガート」や「グライド」といった固有の機能を使うことができる。また、ユニゾン機能もモノフォニック状態でなければ使用できないシンセもあるので注意。いずれも、ベースやリードの音作りの際に役立つ機能であるため、これらの音色を作りたい場合はモノシンセを使おう。



# ポリシンセの特徴

和音を発音することができることがポリフォニックシンセ最大の特徴。プラックやパッドなど、コードを演奏したいパートの音作りには欠かせない。逆に、レガートやグライドといった機能は使えないため、これらの機能を使いたい場合はモノシンセを使おう。(ユニゾン機能については、昨今のシンセならばおおよそ使用可能。)

