

KORG M3R

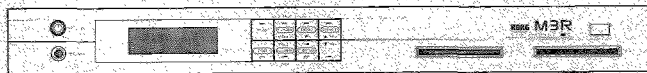
AI SYNTHESIS MODULE 

Quick Guide

M3Rの特徴

- コンパクトな1Uラックサイズ
- シーケンサーの外部音源として、また、ライブパフォーマンスの音源ユニットとして、シチュエーションを選ばないポータビリティ
- ミキサーと同等の機能を備え、音量はもちろん、パンの設定など音作りをトータルにサポート
- 33種類の効果から選べるデジタルマルチエフェクターを2基装備しており、エフェクトまで含めたトータルな音作りが可能
- 複数のプログラムを様々に組合せてのプレイを可能にするコンビネーション
- 充実したドラム音源も内蔵し、M3R 1台でデモ・テープ作成からプロフェッショナルの現場まで最高のレスポンスを発揮

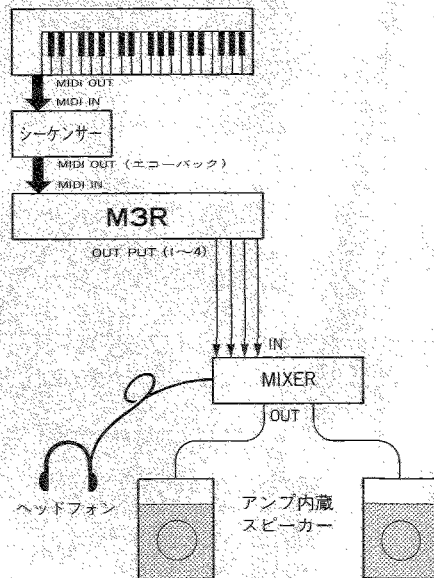
②



まずつないでみましょう

M3Rの音を出すには、まず、本体ACコードを正しく接続します。そして、シーケンサーあるいはMIDI仕様のキーボードのMIDI OUTとM3RのMIDI INを接続します。ミキサー等を使ってアンプに接続したり、本体ヘッドフォンジャックにヘッドフォンを接続して音をモニターします。

①M3Rのみを音源とするとき



注) 電源投入の際には、楽器やアンプのボリュームを絞っておください。突然大きな音を出しますと、スピーカーなどを破損する場合があります。

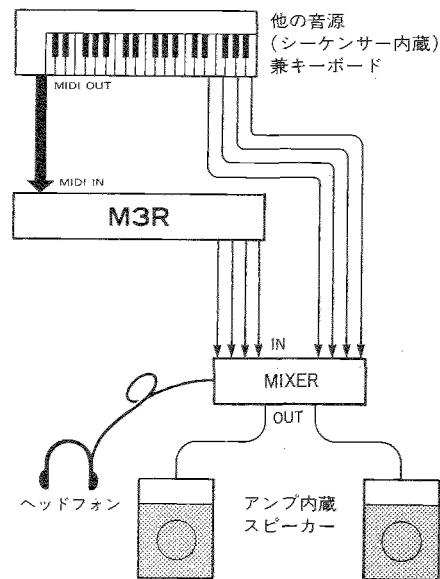
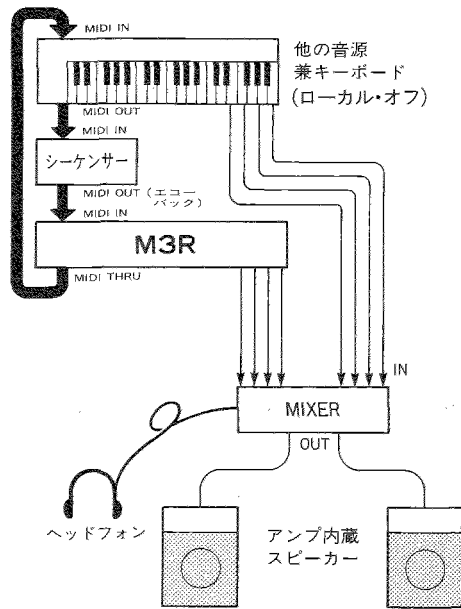
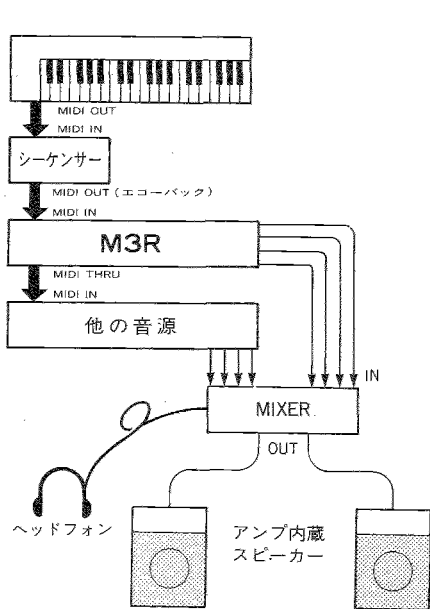
工場出荷時には、M3RのMIDI受信チャンネル（グローバル・チャンネル）

は1chに設定されていますので接続するキーボード、シーケンサーのMIDI送信チャンネルは1chに設定します。（対応各機種種の取扱説明書をご覧ください）M3RのMIDIチャンネルの設定は、取扱説明書p.6「M3RでMIDIチャンネルを合わせるには」を参照してください。

②他の音源(ラックマウント・タイプ)も使用するとき

③他の音源(キーボード)も使用するときI

④他の音源(キーボード)も使用するときII

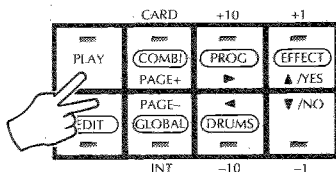


では音を聞いてみましょう

デモ演奏を聞いてみましょう

M3Rには、5曲のデモ演奏が入っています。どの曲も、M3Rの音色の魅力を中心に引き出すものばかりです。コルグが自信をもって用意したデモ演奏を存分にお楽しみください。

1. デモ演奏を聞くには、まずPLAYキーとEDITキーを同時に押します。



④

2. PLAYキーとEDITキー、NO/▽キー以外の5つのキーそれぞれに5曲が割り当てられています。それぞれのキーを押す事によってその曲をスタートさせます。

	DEMO 0	DEMO 1	DEMO 2
	DEMO 3	DEMO 4	ENDLSS

3. NO/▽キーを押すと、5曲を順番にエンドレスで演奏します。途中で終わらせたい時はキーのどれかを押します。
4. PLAYキーまたは、EDITキーを押すと元の状態に戻ります。

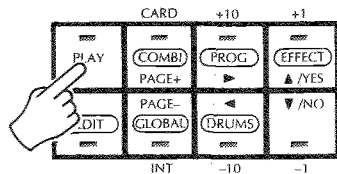
注) これらの曲は、ROM (リードオンリーメモリー) に焼き付けられていますので、シーケンサーのように後から別の曲のデータをいれることはできません。

音色データを変えると曲想も変わりますのでご了承下さい。

コンビネーションを聞いてみましょう

M3Rの音色は、コンビネーションという名前で呼ばれています。本体内メモリーには100、カードにも100のコンビネーションが入っています。これを一ずつ呼び出してその音色を聞いてみましょう。

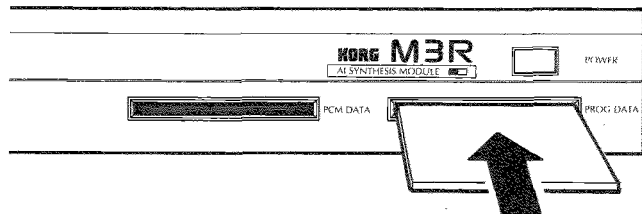
1. PLAYキーを押して、M3Rをコンビネーション・プレイ・モードにします。



2. +10/+1/-10/-1の4つのキーで演奏したいコンビネーションを選びます。+10のキーは、現在表示されているコンビネーション・ナンバーを10ずつ増やし、-10は10ずつ減らします。+1と-1はそれぞれ1ずつの増減です。コンビネーション・ナンバーはI00からI99までです。

PLAY	CARD	+10	+ 1
EDIT	INT	-10	- 1

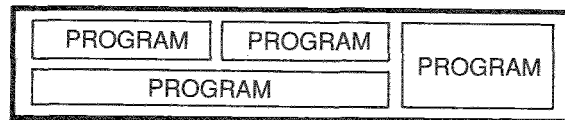
3. PROG/DEMO CARDをM3Rに差し込み、CARDキーを押すことによって、カードに入っている音色も、内蔵の音色と同じように選ぶことができます。コンビネーション・ナンバーはC00からC99までになります。



M3Rの音の組み立て

M3Rの音作りは2段階に分かれています。まず、「プログラム」と呼ばれる一つの音色を作ります。ここで作った音色「プログラム」を、複数（または、単一）組み合わせて演奏します。この音色「プログラム」の組み合わせを、コンビネーションといい、M3Rの音の単位になります。

COMBINATION



プログラムは、OSC、VDF、VDAなどのブロックで構成されており、それぞれのパラメータや、ピッチEG、VDF・EG、VDA・EG、モジュレーション・ジェネレーターなどのパラメータをエディットして音作りします。⑤
こうして作ったプログラムを、シングル、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ、マルチの5種類の方法で組合せ、コンビネーションを作ります。

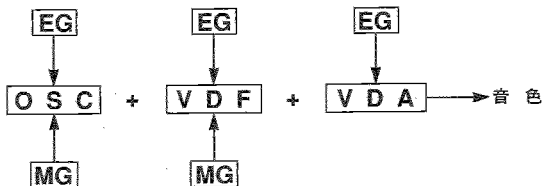
例えば、ピアノとストリングスの混ざった音色を作りたい場合には、ピアノの音色のプログラムと、ストリングスの音色のプログラムをレイヤー（2つのプログラムを一緒に鳴らすコンビネーション・タイプ）で組み合わせればいいわけです。

また、シーケンサーの音源として使って、M3R 1台でアンサンブルをする場合には、コンビネーション・タイプにマルチを使います。ドラムやベース、ピアノなど楽器（プログラム）ごとにMIDIチャンネルを設定して組み合わせます。

M3Rの音色の基礎

パラメータを変更する事を「エディット」といいます。「プログラム」には様々なパラメータがあり、このパラメータをエディットする事により音色を作るわけです。

はじめに、M3Rの内部構造を少しだけ紹介します。M3Rがどのようにして音を出すのかを、大まかにつかんでください。



上の図のように、大きく、3つのブロックに分かれています。それぞれのブロックの動作をパラメーターによって設定することにより、様々な音色を作るのです。

それぞれ、OSC (オシレーター)、VDF (バリアブル・デジタル・フィルター)、VDA (バリアブル・デジタル・アンプリファイア)、EG (エンベロープ・ジェネレーター)、MG (モジュレーション・ジェネレーター)と呼ばれます。

最初のブロックのOSCで、音が本来もつキャラクターを決めます。特にこのEGはピッチEGと呼ばれ、MGと共にキーボードで弾いた音程をダイナミックに変化させる働きがあります。

次のブロック、VDFは、OSCによって設定された音色のキャラクターを変化させます。

VDFのフィルターは、OSCで決めた音色を変化させるものです。例えば口を大きくあけて声を出せば、「アー」という音になりますね。同じ喉から出る音でも、口をすぼませて声を出せば、今度は「オー」という音になります。人間ならば、口の形を変えて作るこのような音色の変化をM3Rは、デジタル処理で変化させています。ここのEGやMGは、設定した音色に鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤から指が離れ音が消えるまでの間の音色に関する細かいニュアンスを演出する機能を持っているのです。

最後のVDAは、音量を決めます。その音色がどんなキャラクターを持っていたとしても、ボリュームが下がっているとは聞こえません。鍵盤を弾いた瞬間からボリュームが変化することによって音が誕生し、鍵盤から指が離れたあと、ボリュームがさがり、音は消えて行きます。ここのEGは、どのように音が出たり、消えたりするかを決定します。

以上の機能を持つ、3つのブロックによってM3Rの音色は作られるのです。

M3Rのモードと、パラメータの呼び出し方

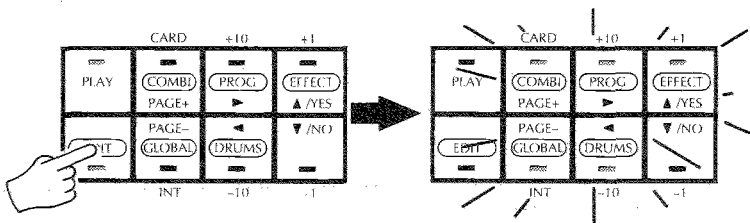
M3Rには、6つの「モード」というものがあります。「モード」とは、M3Rの機能をその働きによって分類した物です。M3Rは、音色作りのためのパラメータの他にも多くのパラメータを持っていますが、モードによって分類されているので、沢山のパラメータも見つけやすくなっています。

M3Rは電源投入時にはコンビネーション・プレイ・モードになっているのですが、この他に、プログラム・エディット・モード、コンビネーション・エディット・モード、エフェクト・モード、ドラムス・モード、グローバル・モードがあります。

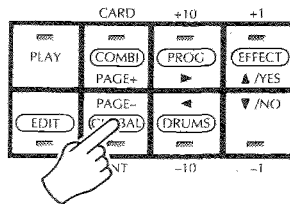
実際に、一つの音色を完成させるには、様々なページにまたがってパラメータを変更しなければなりません。この時、モードが変わっても、そのモードのページをメモリーしておく機能があります。これをページメモリー機能といいます。M3Rの操作に慣れてくると、たいへん貴重な機能です。ここでは、これからの操作の説明を分かりやすくするためにこの機能はOFFにしておきます。

ページメモリー機能をOFFにするには…

1. EDITキーを押します。PLAYキー、EDITキー、NOキー以外の5つのキーが点滅します。



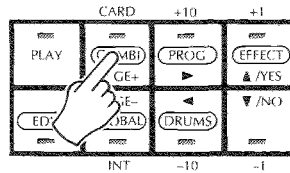
2. GLOBAL (PAGE-/INT) キーを押します。



0A TUNE/TRANS
Tune+00 Trans+00

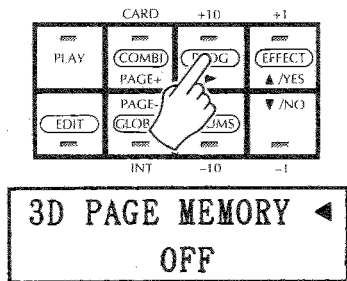
これで、グローバルモードのページ0が表示されます。それぞれのモードのパラメータはページでまとめられています。ページは、PAGE+キー、PAGE-キーで選択します。このページナンバーは、上の図の1行目のいちばん左側に表示されます。

PAGE+キーを3回押してページ3を表示させてください。



3A PROTECT
PROGRAM: OFF

3. ▷キーを3回押して3Dを表示させます。



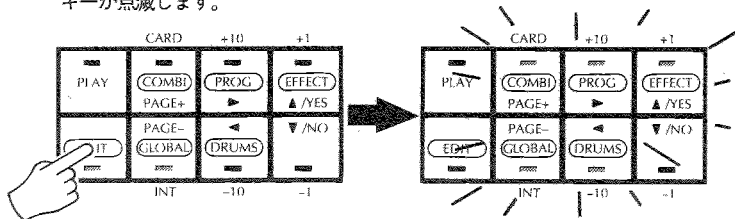
OFFの表示が点滅しています。点滅している表示のデータは変更することができます。△/YESキー、▽/NOキーを押してください。ON、OFFが交互に表示されるはずですが、ここでは、OFFにセットしておきます。

⑧

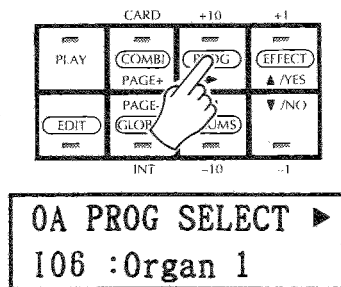
M3Rの音色をエディットして自分の思った通りの音色を作るためには、それぞれのパラメーターがどんな意味を持っているのかわかりません。ここでは、実際にM3Rを触りながら、それぞれのパラメーターの意味を確かめてみます。

「プログラム」のパラメータを呼び出すために、M3Rをプログラム・エディット・モードにします。

1. EDITキーを押します。PLAYキー、EDITキー、NOキー以外の5つのキーが点滅します。



2. PROG (▷/+10) キーを押します。



これが、プログラム・エディット・モードの入口です。I06の部分の数字をプログラム・ナンバーといい、Organ1という表示をプログラム・ネームといいます。これは、自分の好きな名前に変更することができます。図のように、▶マークとプログラム・ナンバーが交互に点滅しているのは、0Bのページが右側に控えていることを示しています。このページでは、△/YESキー、▽/NOキーでプログラムナンバーを増減させて、上の図のようにI06のOrgan1の音色を選んでみます。

画面はページによって更に、2つから、5つに画面が分かれており、A～Eで区別されています。これは、◀キーと、▷キーによって選びます。現在、0ページのAが選ばれているわけです。試しに、▷キーを押して見て下さい。次のパラメータに移ります。ずっと▷キーを押し続けるとそのページの最後まで行き、◀を押すとともに戻って行きます。

◀キーと、▷キーによってパラメータを見たり、△/YESキー、▽/NOキーで変更しても内部データは変更されません。気に入ったプログラムを残しておくには、ページ0のAで▷キーを押して、「B」の画面でプログラム・ライトの操作をしなければなりません。

OB PROG WRITE ▶
Write→I06 OK?

これは、作成した音色をM3R本体またはカードのメモリーに書き込み、後でもう一度同じ物と呼び出せるようにするための機能です。

注) ここで書き込みの操作をすると、このプログラム・ナンバーを使っているコンビネーションの音色は変わってしまいます。工場出荷時の音色を残しておきたい場合には、RAMカードに「全てのプログラム/コンビネーション/ドラム・データ/グローバル・データのセーブ」の機能を使ってデータを保存するか、プリセットデータロードしてください。ただし、このプリセットデータロードの機能では1音色ずつのロードはできません。詳しくは取扱説明書p. 78 「カードからのロード/カードへのセーブ/カードのフォーマット」「プリセット・データ・ロード」を参照してください。

これからの操作、音の変化を分かりやすくするために、エフェクトをカットしてください。これはGLOBALモードの3Cエフェクト・インターロックで行います。

1. EDITキーを押します。PLAYキー、EDITキー、NOキー以外の5つのキーが点滅します。
2. GLOBAL (PAGE-/INT) キーを押します

0A TUNE/TRANS ▶
Tune+00 Trans+00

3. PAGE+キーを3回押します。

3A PROTECT ▶
PROGRAM:OFF

4. ▷キーを2回押します

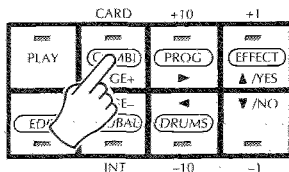
3C EFFECT ▶
Interlock:OFF

5. ここでもしONになっていた場合は▽キーを押してOFFにします。
※エフェクト・インターロックがOFFのときは、エフェクトやドラム・キックでOUT 3, 4に出力が設定されている分の音をヘッドフォンで聞くことができなくなります。(通常は3, 4は1, 2に自動的に割り振られています。)

音をエディットしてみましょう

・OSC

OSCIに関連するページは、1と2です。まず、PAGE+キーを押して、1ページを選んでください。



1A OSC M. SOUND ▶
06:Perc. Organ

と表示されるはずですが。(されないときは「ページ・メモリー」をOFFにしてください)ここでは、音の元々のキャラクターを設定します。△/YESキー、▽/NOキーを押してみてください。2行目の表示が様々に変わります。鍵盤を弾いてそれぞれの音を確認してみてください。これは、M3Rが内蔵しているPCMデータの音色をそのプログラムの設定にあてはめたものです。

次に、△/YESキー、▽/NOキーを押してPerc. Organに戻してから▷キーを押して次の画面を出してください。

1B OSC ▶
Level 60 OCT16'

LEVELの次の60という数字と、右上の三角マークが右に左にと点滅しているはずですが。もう一度▷キーを押してOCTの次の16'が点滅するようにしてください。▷キーを押し過ぎると次の「C」に行ってしまいます。この場合は◀キーで「B」に戻してください。

OCTの後の数字を▽/YES、△/NOキーで変えて、音色のオクターブを変えてみてください。3段階に変化します。ここでは、16'にしておいてください。

次に、PAGE+キーを押して、次のページに行ってみましょう。ページ2は、ピッチEGのパラメータのページです。

ピッチEGでは、鍵盤を弾いた瞬間から、指が鍵盤から離れて音が消えるまでのピッチの時間的な変化を設定します。

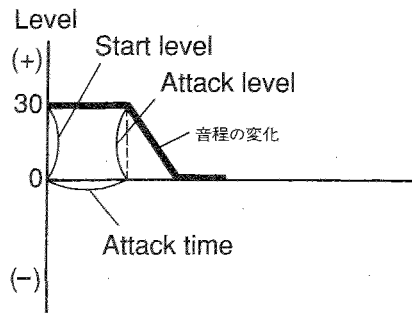
2A PITCH EG ▶
SL+00 AT00 AL+00

この表示がはじめに出たときには、SLの隣の数字が点滅しているはずですが。

◀キーと▷キーによって点滅する数字を変え、▽キー、△キーで数字の値を変えます。AT (アタックタイム)、AL (アタックレベル) を両方30にセットして鍵盤を弾いてみてください。

鍵盤を弾くと、いったん音程が上がり、ストンと落ち安定するはずですが。どれくらいの時間で音程が上がって行くかをアタックタイムで、どれ位まで音程が上がるのかをアタックレベルで設定します。

SL (スタートレベル) は、どの音程から変化を始めるかを設定します。まずSLを30に設定してください。鍵盤を弾いた瞬間は、さきほどより高い音程で鳴りはじめますが、アタックタイムで設定したタイミングでガクンと音程が下がるはずですが。



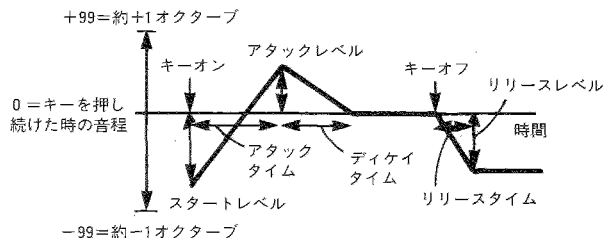
ブラス系（管楽器系）のサウンドの出始めの音程にしゃくりあがる感じを表現する場合には、スタートレベルをマイナスの値にし、アタックタイムを少しつけます。下の図のようにセットしてください。

2A PITCH EG ▶
SL-07 AT16 AL+00

ではページを1に戻して、マルチサウンドを変更してみてください。同じ音でもアタックの音程に変化をつけるだけで先程とはずいぶん違った音に聞こえるはずです。

マルチサウンドを06:Perc Organにして、PitchEGはとりあえず全部00にしておきましょう。

下の図にピッチEGのパラメータのまとめを図にしておきます。



・VDF

VDFに関連するページは、3と4です。PAGE+キーを押して、3ページを選んでください。

3A VDF ▶
Fc61 EGint00

Fcはカット・オフ・フリクエシーの事で、この数字を大きくすると明るい音に、小さくすれば暗い音になります。小さくし過ぎると音は出なくなってしまうことがあります。EGintでは、Fcで設定した数値をこの後で説明するEGを使ってどれだけ変化させるかを設定します。この値を大きくすればするほど、鍵盤を押してから消えるまでの変化が激しい音色になります。ここでは、◀キー、▷キー、▽キー、△キーを使ってFcを30、EGintを50に設定してください。

3A VDF ▶
Fc30 EGint50

上の図のようになりましたか。鍵盤を弾いてみてください。先ほどより若干暗めの音になったはずですが、EGintの値は変化させても音色はあまり変化しないはずですが。これは、EGのパラメータが変化がわかる程極端には設定されていないからです。とりあえず、この値は50に設定してください。

次にEGのパラメータを変更してみましょう。▷キーを押して次の表示を出します。

3B VDF EG ▶
AT00 AL+00 DT00

ATを30に、ALを+80にセットして鍵盤を弾いてみてください。音色がワットと明るくなり、すっと暗くなる2段階の変化を見せるはずですが。わかりにくい場合は、◀キーで元に戻り、EGintの値を大きくしてください。(ディスプレイは下の設定のようになってはるはずですが)

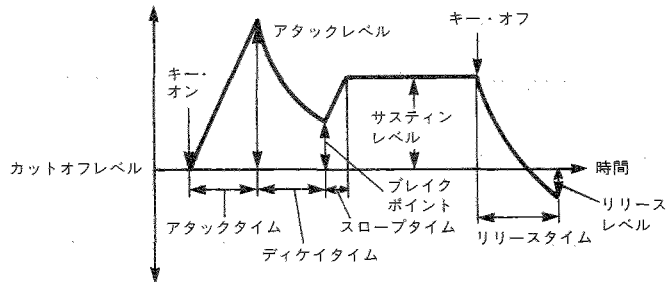
3B VDF EG ▶
AT30 AL+80 DT00

いかがですか？

2段階に変化するのにはアタックの後のディケイのタイミングが早すぎるからです。DTの値を30ぐらいにセットしてみてください。なめらかな変化になります。

ここで、VDFのEGの持つパラメータの意味をまとめておきます。

EGインテンシティで設定した値



ブレーク・ポイントとスローブ・タイムはピッチEGにはなかったパラメータですが、これはディケイタイムで変化する途中、ブレーク・ポイントで設定したレベルに達したときにディケイの作るスローブをブレーク(中断)し、スローブタイムで設定したタイミングでサスティン・レベルまで変化させるものです。

全ての時間的変化（タイミング）は0がいちばん早く、99がいちばん遅く
なります。レベルはプラスとマイナスの設定ができますが、プラスに設定す
ると音色が明るい方へマイナスに設定すると、暗い方に変化します。

ページ4には、ベロシティー・センスと、キーボード・トラックというパ
ラメータがあります。

ベロシティー・センスは、いま設定したVDFのEGのタイミングを、鍵盤を
弾いた強さによって変化させ、楽器として、より豊かな表現力をもたせるた
めのパラメータです。

キーボード・トラックは、音程の高低で、音色を変化させたりEGのタイ
ミングを変化させ、アコースティック楽器のシミュレーションを、よりリア
ルにするためのパラメータです。

・ VDA

VDAに関連するページは、5と6です。PAGE+キーを押して、5ペー
ジを選んでください。

```
5A VDA EG ▶  
AT00 AL99 DT00
```

VDAのEGでは、鍵盤を弾いてから指が鍵盤を離れて、余韻が消えるまで
のボリュームの変化を設定します。

VDFのEGとの違いはリリース・レベルがないのとレベルにマイナスの値
がないだけで、パラメータの持つ意味はまったく同じです。

さっそく、パラメータを変えて音色を変えてみましょう。ATの値を30に、
▷キーでパラメータを送り、RTを30に変更してください。

```
5C VDA EG ◀  
RT30
```

VDAは音量の変化を作るだけなのですが、ずいぶん印象の違う音になる
はずです。

・ MG

EGによって鍵盤から、ダイナミックな音色の変化を与えるだけでなく、
周期的な変化を与えるためのブロックがモジュレーションジェネレーター
(MG)です。このパラメータは、ページ7にまとめられています。
OSCをMGで変化させると、ビブラートをかけることができます。
PAGE+キーを押してページ7のBを呼び出してください。

```
7B PITCH MG ▶  
Int00 K.Sync:OFF
```

Intはインテンシティーのことで、効果の深さを指定します。試しにこの
数字を30にしてみましょう。へろへろになってしまい、音程感が失われてし
まったはずです。

きれいなビブラートの感じを出すには、控えめにインテンシティーは10ぐら
いがちょうどいいかもしれません。

ピッチMGではもう一つ重要なパラメータがあります。◀キーでページ7
のAに戻ってください。

⑬

```
7A PITCH MG ▶  
TRI Frq68 Dly00
```

注目していただきたいのは、Dlyというパラメータです。鍵盤が押されて
からビブラトがかかり始めるまでのタイミングを決めるパラメータです。

今は00になっていますから、鍵盤が押されるとすぐにビブラトがかかり
ますが、この値を20程にすると、鍵盤が押されてから若干遅れてからビブラ
トがかかり始めます。

一番左のTRIというのはトライアングル＝三角波のことです。△キー、▽
キーでいろいろな波形に変わりますので実際にその効果の違いを耳で確かめ
て下さい。

ビブラートのスピードは、Frqというパラメータで指定します。

ページ8は、鍵盤を弾いた後鍵盤をさらに押し込むことによってピッチを変化させたり、VDF、VDAのパラメータを変化させ音色を変化させるパラメータ（アフター・タッチ）です。

ページ9は、ピッチベンドや、モジュレーションホイールの機能を設定するパラメータ（ベンド／スウィープ）です。

音色作りは、それぞれのブロックの効果の相乗効果をうまく引き出していくことがコツです。「それぞれのパラメータをエディットすると音色がどの様に変化するか」を、確実につかむことがポイントです。

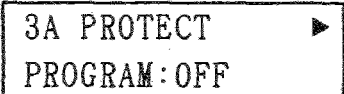
特にEGは、全てのブロックが持っていますが、これらの生む効果は、微妙なタイミングでダイナミックに変化していきますので、なかなか変化をつかむのは大変です。このEGの動きを把握するのが音作りの大きなポイントになります。実際にパラメータをいろいろと変えてみながらその動きを確認してください。

音色のライト

こうしてエディットして自分の好きな音色ができたなら、M3R本体のメモリーまたは、メモリーカードに書き込み、残しておくことができます。

書き込みをする場合には、プログラム・メモリー・プロテクトを解除しなければなりません。

1. EDITキーを押し、PLAYキーとEDITキー、NOキー以外の5つのキーのLEDが点滅する状態にします。
2. GLOBALキーを押し、グローバルモードに入ります。
3. PAGE+キーを3回押して、3のAの画面を呼び出します。



3A PROTECT
PROGRAM: OFF

4. ここでOFFと表示されている所がALLになっていると、どこにも書き込むことができません。大切なデータを誤って消してしまわないように用意された機能ですから、うまく使ってデータのセルフディフェンスをしましょう。

OFFになっていれば、本体内メモリー、カードの両方に書き込むことができます。

ここでは、▽キーを使ってOFFに設定します。

これで、プログラム・メモリー・プロテクトを解除しました。次に、再度プログラムエディットモードに戻り、ページ0のBの画面でプログラム・ライトの操作をします。ただし、この作業を行うことで前にあった音色は消えてしまいます。ライトをする前にあらかじめ本体内データをカードにセーブしたり、外部データファイラーにセーブするなどして、十分ご注意ください。（これらの作業は、グローバルモードの5B、4Aのページで行います。

詳しくはM3R取扱説明書本文をご覧ください)

ここでは、リネームもしてみましょう。

1. EDITキーを押し、PLAYキーとEDITキー、NOキー以外の5つのキーのLEDが点滅する状態にします。
2. PROGキーを押し、プログラム・エディット・モードに入ります。
3. ▷キーを押して、0のCの画面を呼び出します。

OC RENAME ◀
I06: Organ 1

0とカーソルが交互に点滅しています。ここで、◀キー、▷キーを押してみてください。点滅するカーソルが移動します。点滅する文字は、△/YESキー、▽/NOキーで変えられることを示しています。ためしてみてください。自分の好きな名前に変更することができたら、◀キーを押して、Bの画面を呼び出します。

OB PROG WRITE ▶
Write→I06 OK?

4. OK?が点滅しています。ここで◀キーを押すとWriteの隣の値、I06が点滅しているはずですが、これは本体内メモリーの06に書き込むことを意味します。変更したい場合は△キー、▽キーで変更します。
5. ▷キーでOK?を点滅させます。△/YESキーを押すと

OB PROG WRITE ▶
Are You Sure OK?

という表示が出ますので△/YESキーを押します。

6. 無事書き込むことができると、

OB PROG WRITE ▶
Completed

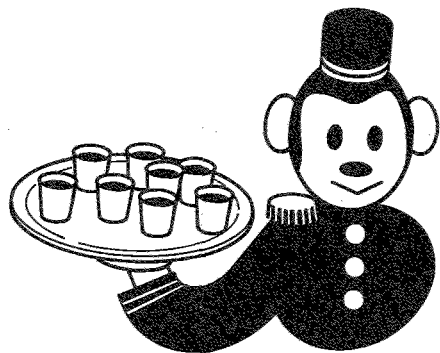
と表示されます。どれかのキーを押すことによって次の作業に移ることができます。

コンビネーションとは…

先ほども述べたように、M3Rの音作りは2段階に分かれています。まず、「プログラム」と呼ばれる一つの音色を作ります。

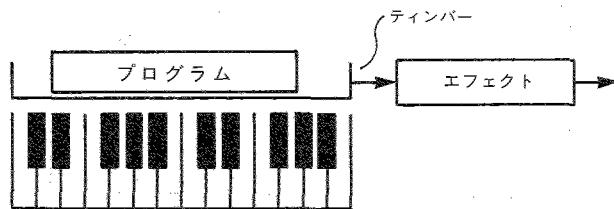
そして、ここで作った音色をコンビネーションによって組み合わせます。組み合わせ方には、シングル、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ、マルチの5種類があり、これをコンビネーション・タイプといいます。

この組み立てを理解するために、例えば、お盆をイメージしてください。このお盆の上にはいくつかのジュースの入ったコップが並べてあります。コップは「ティンバー」といい、最大で8つ並べることができます。ジュースは、「プログラム」であり、一つの音色を指します。コップの並べ方がコンビネーション・タイプになり、そのお盆全体がM3Rの音色になるのです。



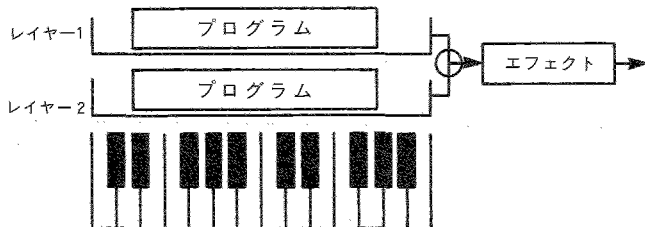
シングル：

5つあるコンビネーション・タイプのうち、いちばん基本的なタイプで、一つの「プログラム」だけで構成されるコンビネーションです。このコンビネーションタイプは同時発音数を最大限に使えます。



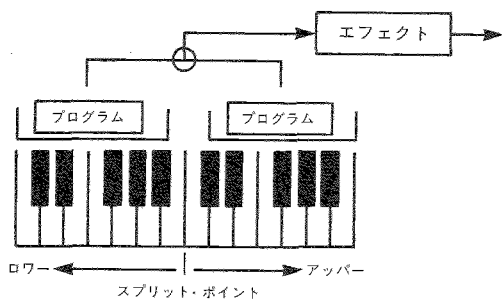
レイヤー：

2つの「プログラム」を同時に鳴らすコンビネーション・タイプです。



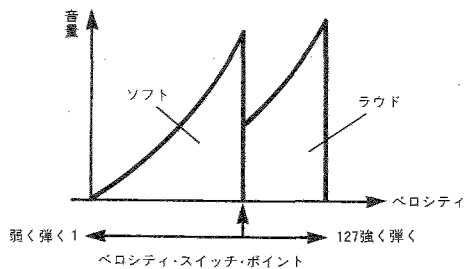
スプリット：

2つの「プログラム」を音域で切り換えるコンビネーション・タイプです



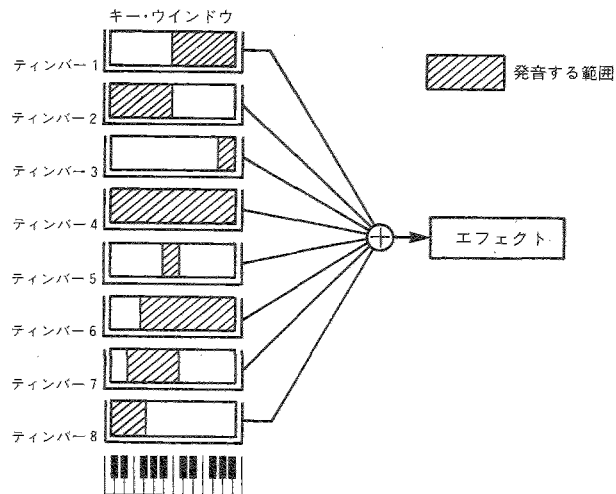
ベロシティ・スイッチ：

2つの「プログラム」を、鍵盤を弾いた強さ（ベロシティ）で切り替えるコンビネーション・タイプです。



マルチ：

最大8つの「ティンバー」を使い、それぞれの「ティンバー」のMIDIチャンネルや、発音音域や、ベロシティによる発音範囲を設定することのできるコンビネーション・タイプです。外部シーケンサーなどでドライブすることにより、M3R 1台でアンサンブルすることができます。



コンビネーションをつくりましょう

それぞれのコンビネーションを実際に組んでみましょう。

1. EDITキーを押します。PLAYキー、EDITキー、NOキー以外の5つのキーが点滅します。
2. COMBI (PAGE+ /CARD) キーを押します。

0A COMB SELECT ▶
I00 :Krypton

これで、コンビネーション・エディット・モードに入ります。I00の数字をコンビネーション・ナンバーといい、Kryptonをコンビネーション・ネームといいます。これは、自分の好きな名前に変更することができます。上の段の▶マークが0Bのページがあることを示しています。

△ / YESキー、▽ / NOキーで、これから作るコンビネーション・ナンバーを設定します。ここでは上の図のようにI00のKryptonというコンビネーションを選んでおきます。

変更したコンビネーションを残しておくには、プログラムと同じように0のAで▷キーを押して、ページ0のBの画面でコンビネーション・ライトの操作をしなければなりません。

0B COMB WRITE ▶
Write→I00 OK?

この機能については後ほど詳しく説明します。

(注) パラメーターを変更し、ここで書き込みの操作をすると、コンビネーションの音色は変わってしまいます。工場出荷時の音色を残しておきたい場合には、RAMカードに「全てのプログラム / コンビネーション / ドラ

ム・データ / グローバル・データのセーブ」の機能を使ってデータを保存するか、プリセットデータ・ロードしてください。ただし、プリセットデータ・ロードの機能では1音色ずつのロードはできません。詳しくは取扱説明書p.78「カードからのロード / カードへのセーブ / カードのフォーマット」「プリセット・データ・ロード」を参照してください。

コンビネーション・タイプ設定

これから作るコンビネーションに合わせてコンビネーション・タイプを選びます。PAGE+キーを押して、ページ1のAの画面に移ってください。

1A TYPE SELECT
MULTI OK?

MULTIという表示が点滅しているはずですが、他のパラメーターと同じように△ / YESキー、▽ / NOキーで、タイプをエディットします。

タイプを決定した後、▷キーを押してOK?の表示が点滅するようにします。

ここで△ / YESキーを押します。この操作をしておかないと、他のページに移動したときに、変更したコンビネーション・タイプが元に戻ってしまいます。

・シングル

ページ1のAの画面でコンビネーションタイプをシングルに設定します。

1A TYPE SELECT
SINGLE OK?

シングルは一番基本的なタイプのコンビネーションです。パラメーターの数も少なく、プログラム・ナンバーと、レベル、パンポットの3つだけです。

プログラムの音色をそのまま使って同時発音数を最大限に使えるメリットを生かした演奏や、エフェクターを使い分けるなどして音のバリエーションを作ることができます。

PAGE+キーでページ2を表示させてください。左はじで点滅している数字がプログラムナンバーです。I29のClickerになっています。鍵盤を弾くとクリクリした音程の無い音がです。ここでは、△/YESキー、▽/NOキーでプログラムナンバーを変更してI06のOrgan 1にセットしてください。

2A SINGLE
I06:Organ 1

PAGE+キーで次のページを表示させます。ページ3では、レベルとパンポットを設定します。レベルは、他のコンビネーションと切り換えた時の音量の差が出ないように設定するのが普通です。ここでは99に設定しておきます。パンポットで、音の出力先を指定します。M3Rはプログラムで音色をつくり、コンビネーションで音色を組み合わせ、最終的にエフェクターを通して4つのアウトプット端子から音を出します。A、B、C、Dの4つのアウトプットは、最終的な音の出口ではなく、エフェクターへの入力を意味しています。A、B、C、Dそれぞれを単独で使って入力する設定、AとBをステレオにしてA：Bでバランスを調整できる設定、CとDをステレオに見立てたC+Dという設定があります。

特に、AとBをステレオに見立てた設定の場合は、右と左のレベル比として表示されます。5：5に設定すると、A、Bチャンネルは、同じ音量ですので、音像は、センターに定位します。9：1にすれば、Aチャンネル寄りに、1：9では、Bチャンネル寄りに音像が移動します。ここでは、5：5に設定します。

3A SINGLE
Level=99 Pan=5:5

・レイヤー

レイヤーは、1つの鍵盤を弾くだけで2つの「プログラム」を同時に鳴らすコンビネーション・タイプです。単純にシングルが2つあるだけでなく、ダンパーペダルの設定や、2つのプログラムのチューニングの設定なども変更することができます。

ここでは、発音タイミングがずれただけの同じ音色のプログラムをレイヤーで鳴らし、音に厚みをつけてみます。

まず、発音タイミングのずれたプログラムを用意します。プログラム・エディット・モードに行き、プログラムナンバーI08のGuitar 1の音色をよびだします。

次にページ0のBでプログラムをライトするのですが、このとき、ライトするプログラム・ナンバーを、I09に変更して▷キーを押しOK?を点滅させ、△/YESキーを押し、ライトします。

この作業で、I08とまったく同じプログラムをI09にコピーすることができます。ここでは、紛らわしくないよう、p.14の「音色のライト」を参考にしてあなたに作るI09は、「Guitar D」にリネームしておきましょう。

次に、いまコピーして作った音色の発音タイミングをずらしてみましよう。ページ1のE、OSCのディレイ・スタートの値を△/YESキー、▽/NOキーで、エディットします。ここでは30にしてみましよう。

1E OSC
Delay=30

次にページ0のBでプログラムをライトします。プログラム・ナンバーは変更しません。現在エディット中のI09にライトします。

これで準備完了です。さあ、レイヤーのコンビネーションを作ってみましょう。

コンビネーション・エディット・モードに移り、ページ1のAの画面でコンビネーションタイプをレイヤーに設定します。

1A TYPE SELECT
LAYER OK?

このとき、他のページに移動したときに、変更したコンビネーション・タイプが元に戻ってしまわないように、OK?の表示が点滅していますので△/YESキーを押します。

PAGE+キーでページ2を呼び出します。△/YESキー、▽/NOキーで、レイヤー1のプログラムを選びます。ここでは、I08のGuitar 1にセットしておいてください。

2A LAYER 1
I08:Guitar 1

▷キーでページ2のBを呼び出すと、レイヤー1の音量と、パンポットの設定の画面になります。

2B LAYER 1
Level=99 Pan=5:5

ここでは、上の図のように、レベルは99、パンポットは5:5に設定します。次に▷キーでページ2のCを呼び出すと、レイヤー1のダンパーベダル効果のオン/オフの設定ができます。DISに設定するとダンパーベダルを踏んでもそのプログラムにはダンパー効果がかかりません。ここでは、ENAに設定し、効果がかかるようにしておきます。

2C LAYER 1
Damper=ENA

さて、次にレイヤー2のプログラムをセットします。ページキーで3のAを呼び出し、プログラム・ナンバー I09のGuitar Dを呼び出します。

3A LAYER 2
I09:E. Guitar D

▷キーでBを呼び出し、レイヤー1と同様にレベルは99、パンポットの設定は5:5に設定します。

3B LAYER 2
Level=99 Pan=5:5

3のCはレイヤー1にはなかったパラメーターで、ピッチ・インターバルとデチューンです。

3C LAYER 2
INT=+00 Tune=+00

ピッチ・インターバル、デチューンは、どちらも、レイヤー2の音程をレイヤー1の音程とずらすパラメーターです。ピッチ・インターバルは、半音単位、デチューンは、セント単位です。ここではデチューンを+10にセットにセットします。

3C LAYER 2
INT=+00 Tune=+10

3のDのダンパーも、レイヤー1と同様にENAにセットしておきます。

3D LAYER 2 ◀
Damper=ENA

鍵盤を弾いてみてください。いかがですか？シングルで鳴らすときより、豊かな響きになったはずです。ページ3Cのデチューンの値をかえたり、インターバルを+12にして1オクターブをつけるとさらに様々なバリエーションが得られます。

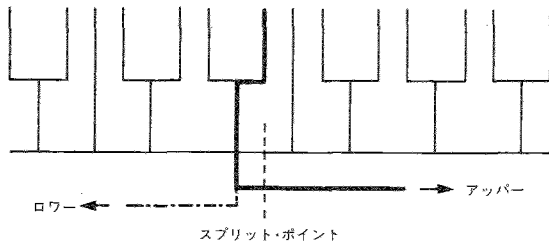
・スプリット

ページ1のAの画面でコンビネーションタイプをスプリットに設定します。

1A TYPE SELECT ▶
SPLIT OK?

次にPAGE+キーを押して2Aを呼び出します。どの音程から音色を切り替えるのかを設定するパラメータです。この音程までがアッパープログラムになり、この音程より下がロープログラムになります。

2A SPLIT
Point=C4



ページ3、4ではそれぞれ、アッパープログラム、ロープログラムのプログラム設定、レベル、パンポット、ダンパーペダル設定をします。

アッパー側のプログラムのみ、ダンパーペダルをDISにセットすることにより、ダンパーペダルを踏めば、ローにセットしたプログラムだけがなり続け（ホールド）するような、演奏のバリエーションに合わせたセッティングを作ることができます。

・ベロシティ・スイッチ

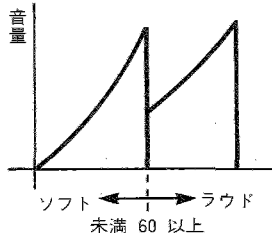
ページ1のAの画面でコンビネーションタイプをベロシティ・スイッチに設定します。

1A TYPE SELECT ▶
VEL. SW OK?

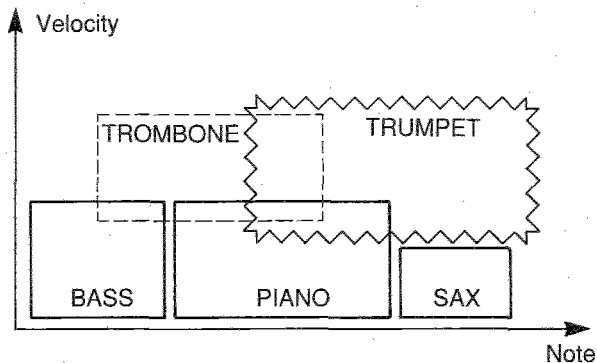
次にPAGE+キーを押して2Aを呼び出します。ここで指定したベロシティの値より強く鍵盤が弾かれるとラウドプログラムの、弱ければソフトプログラムの音がでます。

2A VEL. SW
Point=060

例) ベロシティ・スイッチ・ポイントを60に設定した時



ページ3、4ではそれぞれ、ソフトプログラム、ラウドプログラムのプログラム設定、レベル、パンポット、ダンパーペダル設定をします。



・マルチ

このコンビネーション・タイプは、シーケンサーの音源として使い、M3R 1台でアンサンブルするような場合だけでなく、他のコンビネーション・タイプでは実現できないような複雑なコンビネーションを作る場合などにも使えます。

たとえば、レイヤータイプのコンビネーションならば、それぞれ違うプログラムをセットしていてもMIDIチャンネルが共通なので、プログラムチェンジを受けると、同じプログラムになってしまいます。そこで、コンビネーションタイプをマルチにして、レイヤーと同じ設定にした後、プログラムチェンジを受けないようにセットします。これは、ページ8のA～DにあるMIDI関係のパラメータのエディットで設定します。

また、2つ以上のベロシティ・ポイントを持たせたベロシティ・スイッチのコンビネーションを実現するには、ページ6のA～Dのベロシティウィンドウを使います。

同様に、2つ以上のスプリット・ポイントをもったコンビネーションを作る場合には、キーウィンドウを使います。

詳しくは取扱説明書をごらんください。

コンビネーションのライト

こうしてエディットしたコンビネーションはプログラムと同じように、M3R本体のメモリーまたは、メモリーカードに書き込み、残しておくことができます。

書き込みをする場合には、コンビネーション・メモリー・プロテクトを解除しなければなりません。

1. プログラム・メモリープロテクトを解除する時と同様に、グローバルモードに入ります。
2. PAGE+キー、▷キーで、3のBの画面を呼び出します。

3B PROTECT ▶
COMBINATION:OFF

3. ここで、▽キーを使ってOFFに設定してください。

これで、コンビネーション・メモリー・プロテクトを解除しました。再度コンビネーション・エディットモードに戻り、ページ0のBでコンビネーション・ライトの操作をします。

ただし、この作業を行なうことで前にあったコンビネーションは消えてしまいます。ライトをする前にあらかじめ本体内データをカードにセーブしたり、外部データファイラーにセーブするなどしてください。(これらの作業は、グローバルモードの5B、4Aのページで行ないます。詳しくはM3R取扱説明書本文をご覧ください)

ここでは、ライトの前にコンビネーションネームのリネーム(名前の変更)もしてみましょう。

1. コンビネーション・エディット・モードに入ります。
2. ▷キーを押して、0のCの画面を呼び出します。

OC RENAME ◀
I00:Krypton

Kとカーソルが交互に点滅しているはずですが、ここで、◀キー、▷キーを押してみてください。点滅するカーソルが移動します。点滅する文字は、△/YESキー、▽/NOキーで変えられることを示しています。ためしてみてください。自分の好きな名前に変更することができたら、◀キーを押して、Bの画面を呼び出すとOK?が点滅します。

OB COMB WRITE ▶
Write→I00 OK?

3. ここで◀キーを押すとWriteの隣の値I06が点滅します。これは本体内メモリーのI06に書き込むことを意味しています。変更したい場合は△キー、▽キーで変更します。
4. ▷キーでOK?を点滅させます。△/YESキーを押すと

OB COMB WRITE ▶
Are You Sure OK?

という表示が出ますので△/YESキーを押します。

5. 無事書き込むことができると、

OB COMB WRITE ▶
Completed

と表示されます。どれかのキーを押すことによって次の作業に移ることができます。

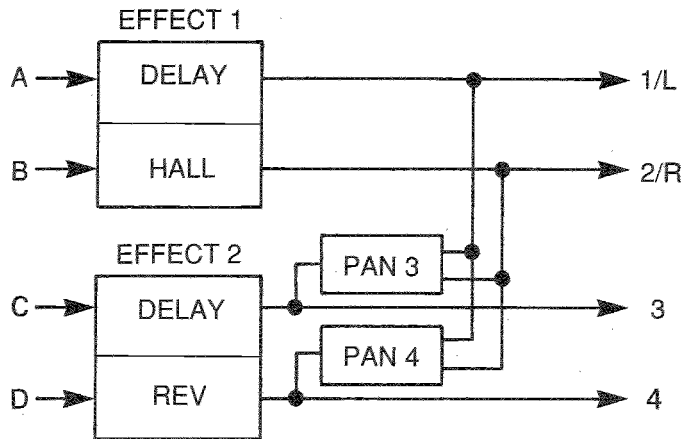
エフェクターで仕上げです

①プログラムによって音色をつくり、②コンビネーションで組合せ、③エフェクターで音の仕上げをします。エフェクト設定まで含めたトータルな音作りが可能になっているわけです。M3Rは、ステレオ・デジタル・マルチ・エフェクターを2基内蔵しています。

リバーブ、アーリー・リフレクション、ディレイ、コーラス、フランジャー、フェイズ・シフター、トレモロ、イコライザ、オーバー・ドライブ、エキサイター、アンサンブル、ロータリー・エフェクトの12の基本パターンがあり、それぞれがバリエーションを持っており、全部で33種類になります。さらにそれぞれのエフェクターで、細かいパラメータの設定ができます。

このエフェクターの設定はコンビネーションごとに記憶されますので、同じプログラムを使った複数のシングルのコンビネーションでも、違うエフェクトを記憶させておくことによって、幅広い音色のバリエーションを得ることができます。

また、この2基のステレオ・デジタル・マルチ・エフェクターは、左右のチャンネルにそれぞれ違う効果を持たせることができるものもあるので、最大4系統のエフェクターとして使うことができます（モノラル）。



(2基のエフェクターの配置も2通りあり、様々な効果を作り出せる)

エフェクターのオン/オフ

それぞれのエフェクターが、どのような効果を生むのかを実際に使って見ましょう。

M3Rには2台のエフェクターが入っています。ここでは、2つのエフェクターの効果が重なってしまわないように、2台目のエフェクターの効果を掛からないようにします。

まず、エディットキーを押し、EFFECT キーを押しエフェクト・エディットモードに移ります。この時、下の図のようにエフェクトがOFFになっていた場合には▷キーでOFFの表示を点滅させ、△/YESキーを押しONにセットします。

0A EFFECT1=01 ▶
Hall ON

PAGE+キーを押しページの4Aを呼び出してください。

4A PLACEMENT ▶
Parallel

△/YESキーで、SERIALに変更します。次にページキーでページ2を呼び出します。

2A EFFECT2=01 ▶
Hall OFF

OFFになっていた場合にはそのまま結構ですが、ONだったら▷キーでONの表示を点滅させ、▽/NOキーを押しOFFにセットします。

リバーブ

音を鳴らす部屋の大きさや、壁の材質などによって、様々な響きが生じます。リバーブは、こうした音の残響を、シミュレートするエフェクターです。アコースティック楽器のシミュレートをする場合には、リバーブを使って、音の出ている場所（音場）の残響もシミュレートすることでよりリアルな表現が可能になります。

また、こうした自然な残響のシミュレートだけにとどまらず、ゲートリバーブのような、自然界には存在しない残響もつくり出すことができます。それぞれの残響のキャラクターによって、HALL、ENSEMBLE HALL、CONCERT HALL、ROOM、LARGE ROOM、LIVE STAGEの6種類があります。

基本的には空間の広さで、音の響く長さを区別してあります。

ページ0のAを呼び出してください。

0A EFFECT1=01 ▶
Hall ON

EFFECT1=の後の数字が点滅していますね。△キー、▽キーで数字を変えてみてください。01から06までがリバーブです。

リバーブの主要なパラメーターにはリバーブタイム、ハイダンプ、プリディレイ、アーリー・リフレクション・レベルの4つです。この他に、イコライザ、ドライ・エフェクト・バランスがあります。

イコライザは、高域成分、低域成分をそれぞれブーストしたり、カットしたりしてトータルな音色を整えます。

ドライ・エフェクト・バランスは、原音と、リバーブ音のバランスです。ここでは、リバーブの効果が分かりやすいように、50:50にセットしてください。

リバーブタイムはリバーブ音が減衰する時間です。大きくすればするほど長く響きます。

ハイダンプは、リバーブ成分の高域部分の減衰量です。部屋の壁がカーテンなどの軟らかい材質でできている場合、低域に比べて吸収され易い高域だけが、先に減衰してしまいます。壁がコンクリートのような硬い材質でできているガレージのような場所では高域が、減衰せずにキンキンした響きになります。

プリディレイは、直接耳に入る音（ダイレクト音）と、部屋の壁にぶつかって反射して最初に耳に入る音との時間差です。これが大きくなればなるほど、広い部屋の反響になります。感覚的には、ドーンという音とドッカーンという音の違いです。

実際に◁キー、▷キーでパラメーターを選び、△/YES、▽/NOキーで値を変えてみてください。

アーリー・リフレクション

アーリー・リフレクションは、自然界にある残響をシミュレートする上で最も重要なファクターとなる、初期反射音だけを残響音の中から取り出したものです。

このエフェクトには3つのバリエーションがあります。それぞれ、アーリー・リフレクション・タイムと、プリ・ディレイの2つが主要なパラメーターです。

アーリー・リフレクション・タイムは、初期反射音の減衰時間を設定します。実際に◁キー、▷キーでパラメーターを選び、△/YES、▽/NOキーで値を変えてみてください。

一般的に、ドラムスなど、打楽器系のゲートリバーブ的な効果が得られます。特にアーリー・リフレクションⅢは、初期反射音のエンベロープがリバーブタイプになっており、アタックの強い音に掛けるとテープの逆回転サウンドを得ることができます。

ディレイ/コーラス/フランジャー

それぞれ2つずつのバリエーションを持っているこの3つのエフェクターは、それぞれ違ったキャラクターを持っていますが、その動作原理は非常に似かよっています。

基本的には入力された原音に時間差をつけた音を作り、原音と混ぜて出力します。この時間差の掛け具合と混ぜ具合いでそれぞれのエフェクトになります。

〈ディレイ〉

いわゆる山びこの効果が得られます。ステレオ・ディレイと、クロス・ディレイの2パターンがあります。

ディレイタイム左、右、フィードバック、ハイダンプが主要なパラメーターです。

フィードバックはリピート（音の繰り返し）のかえてくる回数です。大きくすれば回数が多くなります。

ハイダンプは、リピートする音の高域成分の減衰量です。大きくすればするほど早く減衰します。

クロス・ディレイは、残響が左右に飛び交う効果です。ヘッドフォンなどで聞くとその効果が最大限に発揮されます。

〈コーラス〉

コーラスは、ディレイよりもディレイ・タイムを短くし、フィードバックを掛けないようにした物です。また、設定したディレイ・タイムをモジュレーションで揺らすことによって、音程のゆらいた効果が得られます。これを原音と混ぜることによって、音は、自然で豊かな広がりや厚みを持ちます。モジュレーション・デプス、モジュレーション・スピード、ディレイタイムが、このエフェクトのポイントとなるパラメーターです。

実際に◁キー、▷キーでパラメーターを選び、△/YES、▽/NOキーで

値を変えてみてください。

モジュレーション・デプス、スピードの値を大きくすると音程感が崩れ特殊な効果を作ることできます。

〈フランジャー〉

フランジャーは、コーラスよりもディレイタイムをさらに短くし、フィードバックをかけたものです。

短いディレイタイムのエフェクト音と原音を混ぜると、音がお互いを打ち消しあって、強烈なフィルターを掛けたのと同じような効果を生みます。ディレイタイムが十分に長い場合、フィードバックはリピートの回数になりますが、フランジャーのようにディレイタイムが短い場合には、フィルター効果のレゾナンスのように作用します。

フィードバックレベルを上げていくとこのフィルターは発振してしまい、音程感を持つようになります。

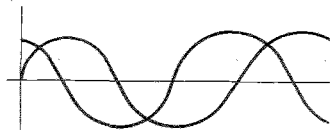
このエフェクトのポイントとなるパラメーターは、このフィードバックの他に、コーラスと同様にモジュレーション・デプス、モジュレーション・スピード、ディレイタイムになります。

非常にアクの強いエフェクトですが、うまく使うことによって個性的な音作りが可能です。それぞれのパラメーターを実際に変更してエフェクトの効果を確認してください。

フェイズ・シフター

コーラスや、フランジャー同様、モジュレーションによってうねる効果ですが、これらの効果に比べてずっとおとなしく、上品な効果を出すのが、このフェイズシフターです。原音から遅れた音を混ぜてフィルター効果を得るのではなく、原音と位相をずらした音を作り、これを原音と混ぜることによってうねる効果を出します。

位相とは、簡単には、音の波形がどこから始まるかをいいます。人の耳には、位相を聞き分ける能力はないので、音の波がどこから始まっても同じ波形で同じ周期であれば、まったく同じ音に聞こえます。



これを原音とミックスすると、フィルター効果が生まれ、うねって聞こえるのです。

このエフェクトのポイントとなるパラメーターは、マニュアル・フィードバック、モジュレーション・デプス、モジュレーション・スピードです。

トレモロ

トレモロは、ディレイ、コーラス、フランジャー、フェイズ・シフターのような直接音色を変化させるエフェクトとは違い、音量を周期的に変化させるエフェクトです。

一般的には、ステレオで左右にゆらゆらと揺れる効果を出します。ポイントとなるパラメーターは、これまで紹介してきたモジュレーション系のエフェクトと同様に、モジュレーション・デプスと、モジュレーション・スピードです。このふたつのパラメーターを大きくするとこれまでの中では、最も過激なエフェクトにもなります。試してみてください。

イコライザ

ハイ、ローの2バンドに分かれたイコライザです。

オーバードライブ

オーバードライブ、ディストーションの2つのバリエーションがあります。どちらも、音を歪ませるエフェクターです。

オーバードライブは、ギターなどのエフェクトで有名なものです。ディストーションはオーバードライブよりバリバリした音を作ります。

どちらも、単音で使うと音が太くなり、ソロなどに使うと効果的です。また、和音をいれると音が濁ります。

エキサイター

高音域の成分をブーストし、音の輪郭をはっきりさせたり、メリハリのある音にします。

いま一步はっきりしないな、という時にこのエフェクトを使うとすっきりした音になる場合があります。

アンサンブル

コーラス系のエフェクトを多重処理した物で、ストリングスなどの音で使うと、音に豊かな厚みと、自然な広がりが見られます。

ロータリー・スピーカー

このエフェクトは、オルガンの回転スピーカーからの音の出方をシミュレートしたものです。

音にはまっすぐに進もうとする性質があり、この事を音の指向性といいます。回転スピーカーとは、この指向性を打ち消すために、スピーカーを機械的に回転させるメカニズムを持ったスピーカーです。

昔、現在のようなPAシステムが発達していなかった頃、教会などの広い場所でオルガンを演奏するとき、どの場所で聞いても同じ音が聞こえるようにするために開発されたスピーカーです。

こうした経歴(?)を持っているので、オルガンとの相性が大変よく、このエフェクトを掛けることによって、どこかで聞いたことのあるオルガンのような音をシミュレートする事ができます。

ドラムキットをのぞいてみましょう

M3Rは、ドラム音源も内蔵しています。45種類の打楽器音色から30音色を選び、鍵盤上に自由にアサインし、自分だけのドラムキットを組み立てることができます。このドラムキットは4つメモリーしておくことができます。それぞれの音色は、レベル、チューン、ディケイ、パンなどのパラメーターで、様々な変化させることができます。

このドラム音源に関するパラメーターは、ドラムス・モードでエディットします。さっそく、ドラムス・モードに移ってみましょう。

EDITキーを押します。PLAYキー、EDITキー、NOキー以外の5つのキーが点滅します。ここで、DRUMS (◀/—10) キーを押します。

0A DRUM1 #00 ▶
---:No Assign

※DRUMSモードに入る時はPROGRAMモードでドラムキットのプログラムを選んでからにしてください。ドラム音が多少違って聞こえることがあります。また、その時に選ばれているコンビネーションのエフェクト・ブレースメントのOUT3、4がOFFになっている時にはドラムのパンがC、Dに設定されていると音を聞くことはできません。

ドラムス・モードでは、ページナンバーに1を加えたものが、ドラムキットナンバーになります。ここでは、いちばん最初にてくるドラムキット1をエディットしてみましょう。

最初に点滅している「#00」をインデックスといいます。このインデックスは全部で30あり(00~29)、このそれぞれに、音色を割り付けていくのです。

△/YES、▽/NOキーでインデックスを変更してください。様々な音色がアサインされているのがわかります。ここでは、#08のインデックスを指定します。

0A DRUM1 #08 ▶
08:TOM

ここには、「TOM」の音がアサインされています。▷キーでインストゥルメントが点滅するようにし、△/YES、▽/NOキーを押すことによって、このインデックスにアサインされている音色を変更することができます。ここに、---:No Assignを指定することによって、このインデックスは使わないという指定をすることもできます。

さて、△/YES、▽/NOキーを使って、ここでは先ほどの「TOM」に戻しておきます。

▷キーを押して、0Bを呼び出します。ここには、Key、Tune、Levelの3つのパラメーターがあります。

0B KEY/TUNE/L ▶
D3 T+000 L+00

Keyで、指定した鍵盤を弾くと、このインデックスにアサインされた音が出ます。(今設定しているキーより低い方のキーに、ドラムサウンドがアサインされていると、そのキーより1つ高いキーから今設定しているキーまで同じ音が出ます。また、この時ピッチは半音ずつ変わります。)

Tuneは、チューニングです。▷キーでこの値が点減するようにしてください。次に△/YES、▽/NOキーを押してこの値を変化させながらD3の鍵盤を弾いてみてください。±1オクターブの幅で10セント単位で（半音で100セント）タムのチューニングが変わります。

Levelは、音量の調整です。▷キーでこの値を点減させ、△/YES、▽/NOキーでレベルを変化させてみましょう。+00に設定するとプログラムで設定されている音量(OSCレベル)になり、音が出なくなる訳ではありません。-の値にセットすると、規定値より小さな音量になります。

OC DECAY/PAN ◀
Decay+00 Pan=5:5

OCでは、ディケイと出力のパンポットの設定です。ディケイで音の長さをコントロールします。この値を小さくすると、歯切れのよい音になります。パンポットはA、B、C、Dそれぞれを単独で指定する設定、AとBをステレオにしてA：Bでバランスを調整できる設定、CとDをステレオに見立てたC+Dという設定があります。

コンビネーション・エディット・モードのパンポットと同様に、A、B、C、Dの4つのアウトプットは、最終的な音の出口ではなく、エフェクターへの入力を意味しています。

グローバルモードについて

ここでは、M3Rの全体の動きに関するパラメーターの設定を行います。全体的なピッチの設定やキー・トランスポーズ、スケールの設定、MIDIチャンネルの設定などの他、ROMカードや、RAMカードとのデータのやり取りなどの機能もこのモードの中にあります。

M3RのEDITキーを押し、PLAYキー、EDITキー、NOキー以外の5つのキーを点滅させます。ここで、GLOBAL (PAGE-/INT) キーを押します。

OA TUNE/TRANS
Tune+00 Trans+00

Tuneは、全体的なM3Rのチューニングを微調整するパラメーターです。他の楽器とのアンサンブルなどの時に使います。1セント単位で±50変化させることができます。1セントは、半音の1/100の音程なので、半音の半分まで、変化させることができます。

キー・トランスポーズは全体の音程を半音単位で上下に1オクターブずつ変化させるものです。

PAGE+ キーを押して1Aを見てみましょう。このパラメーターはスケール (調律) 設定のパラメーターです。

生ピアノなどは、定期的に調律しないと、チューニングがずれてしまい、いい響きが出なくなってしまいます。電子楽器は、この調律をしなくても音一つ一つの間のチューニングがずれることはありません。逆にいうと、調律ができないのです。

しかし、M3Rは、「イコール・テンパラメント」、「イコール・テンパラメント・ランダム・ピッチ」、「ピュア・メジャー」、「ピュア・マイナー」

と、「ユーザーの設定した調律」の5つの調律を選ぶことができます。

この調律は、和音を弾くときに問題になるパラメーターです。広く鍵盤楽器に使われる調律は、イコール・テンパラメント (平均律) です。これは、オールマイティーの調律で、転調しても和音の響きが変わりません。

イコール・テンパラメント・ランダム・ピッチ、は基本的には平均律なのですが、鍵盤を弾くたびにランダムにピッチがずれる設定です。ギターやブラスなど、音程の不安定な楽器のシミュレートの場合に使うと効果的です。

PAGE+キーを押してください。このページは、MIDI関係の設定をします。

2A MIDI GLOBAL ▶
CH= 1 OVFL:OFF

CH= 1は、M3Rを動かすためのMIDIベーシックチャンネルの設定です。このチャンネルが送信側のチャンネルとずれている場合、マルチタイプのコンビネーションで、送信チャンネルと一致したプログラムしか発音しません。

OVFLは、オーバーフロー・スイッチです。これは、2台のM3RをMIDIを使って接続して使う場合のスイッチです。普通はOFFにセットしておきます。

2B、2Cは、MIDIメッセージ・フィルターの設定です。

2B MIDI FILTER ▶
PRG:ENA AFT:ENA

2C MIDI FILTER ◀
CTRL:ENA EX:DIS

通常M3Rは、MIDIで送られてくる様々なメッセージのうち、受信可能なメッセージはすべて受信し、そのメッセージにしたがって動作しますが、このフィルターを使うと、受信したメッセージの一部を無視させることができます。

2Bは、コンビネーション・プログラムチェンジと、アフタータッチの、2Cは、コントロールチェンジ、とエクスクルーシブメッセージのフィルターです。それぞれ、DISに設定するとメッセージを無視し、また、M3Rも、このメッセージを送信しません。

CONTENTS

M3Rの特徴	2
まずつないでみましょう	2
では音を聞いてみましょう	4
M3Rの音の組み立て	5
M3Rの音色の基礎	6
M3Rのモードとパラメータの呼び出し方	7
音をエディットしてみましょう	10
音色のライト	14
コンビネーションとは	16
エフェクターで仕上げます	25
ドラムキットをのぞいてみましょう	30
グローバルモードについて	32

MIDI, KORG製品に関するお問い合わせは
KORGインフォメーションセンター
Tel 03 (363) 5995
〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5 第一フジビルB1

KORG
株式会社コルグ

■本社:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)325-5691代 ☒インフォメーションセンター:〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一フジビルB1 ☎(03)363-5995
■東京営業所:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)323-5241 ■大阪営業所:〒530 大阪府北区茶屋町18-21豊崎ビル3F ☎(06)374-0691代 ■名古屋営業所/
ショールーム/スタジオ:〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419代 ■福岡営業所:〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166代

© KORG INC. 1989

0108 ETH Printed in Japan