

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

**Editor / Plug-In Editor**

**取扱説明書**



**KORG**

---

# 目次

<b>はじめに</b> .....	1
おもな特長 .....	1
使用前のご注意 .....	1
M3 Editor、M3 Plug-In Editor 動作環境 .....	1
<b>インストール</b> .....	3
Windows XP へのインストール .....	3
KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver のインストール .....	4
M3 Editor/Plug-In Editor のインストール .....	7
Mac OS X へのインストール .....	9
<b>セットアップ</b> .....	11
FireWire ケーブルを使った接続 .....	11
コンピューターの MIDI と Audio の設定 .....	11
M3 のセットアップ .....	12
M3 Editor (スタンドアローン版) のセットアップ .....	13
オーディオの設定 .....	13
MIDI の設定 .....	15
その他の設定 .....	15
M3 Editor の設定 .....	16
M3 Plug-In Editor のセットアップ .....	16
ホスト・アプリケーションの設定 .....	19
FireWire ケーブルを使わない接続 (USB ケーブルによる接続) .....	31
M3 のセットアップ .....	31
M3 Editor (スタンドアローン版) のセットアップ .....	31
M3 Plug-In Editor のセットアップ .....	32
ホスト・アプリケーションの設定 .....	34
MIDI タイミングについて .....	40
<b>基本機能と操作手順</b> .....	41
起動 .....	41
M3 Editor .....	41
M3 Plug-In Editor .....	41
プリロード・データについて .....	41
各部の名称と機能 .....	42
操作手順 .....	44
モードの選択 .....	44
プログラム、コンビネーション、ソングの選択 .....	44
ページ、タブの選択 .....	46
パラメーターの選択と値の変更 .....	46
ユーティリティの選択と実行 .....	46
ライト (保存) .....	47

<b>M3 に搭載されている機能</b> .....	50
Tone Adjust .....	50
KARMA .....	50
Drum Track .....	51
RADIUS (オプション EXB-RADIUS 装着時) .....	51
EX-USB (PCM 拡張オプション使用時) .....	53
User GE .....	54
<b>エディターの独自機能</b> .....	55
ユーティリティ・コマンド .....	55
Software Setup (M3 Editor の初期設定) .....	57
<b>注意事項</b> .....	60
USB 接続 .....	60
FW-MIDI (FireWire MIDI) .....	60
Audio .....	61
プラグインの多重起動 .....	62
<b>故障かなと思う前に</b> .....	63
スタンドアローン版 .....	63
PC から音 (オーディオ出力) が出ない .....	63
M3 にオーディオを入力できない .....	63
プラグイン版 .....	63
PC から音が出ない .....	63
M3 Plug-In Editor がメニューに現れない .....	63
共通 .....	64
ブチブチとした変なノイズが混じる .....	64

- Apple、Mac、FireWire、Logic Pro および Audio Units は、Apple Inc. の商標および登録商標です。
- Windows XP、Windows Vista、Windows は、Microsoft Corporation の登録商標です。
- Cubase および VST は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。
- Digital Performer は Mark of the Unicorn, Inc の商標です。
- Live は Ableton AG の商標です。
- Pro Tools LE および RTAS は、Avid Technology, Inc. およびその関連会社、ディビジョンの商標または登録商標です。
- 記載されているすべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

---

# はじめに

このたびはお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

## おもな特長

M3 Editor および M3 Plug-In Editor は、Macintosh または Windows で、M3 の EDS プログラム、RADIUS プログラム (EXB-RADIUS 装着時)、コンビネーション、ソング、KARMA、エフェクトやグローバル・セッティングのエディット等を行うアプリケーションです。

M3 Editor は、スタンドアローン・タイプのエディターです。

M3 Plug-In Editor は、VST、Audio Units、RTAS フォーマットに対応したエディターです。DAW (デジタル・オーディオ・ワークステーション) ソフトウェアなどのホスト・アプリケーション上で M3 をプラグイン・インストールのように扱うことができます。

別売の EXB-FW を M3 に装着することにより、M3 のオーディオ・データをコンピューター上で扱うことができるようになります。

## 使用前のご注意

- 本製品のソフトウェアの著作権は、すべて (株) コルグが所有しています。
- 本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたこととなります。

## M3 Editor、M3 Plug-In Editor 動作環境

M3 Editor/Plug-In Editor V2.x を M3 と接続してご使用になるには、システム・バージョン 2.0 以上の M3 が必要です。M3 のシステム・バージョンが 2.0 未満の場合、M3 のシステムを最新版に更新してからお使いください。

*Note:* M3 Editor および M3 Plug-In Editor は、OS 上に複数起動することができません。そのため、同時に 2 台以上の M3 を、これらのエディターでエディットすることはできません。

## オーディオ機能あり (EXB-FW を搭載して、FireWire ケーブルで接続した場合)

### Windows

- 対応コンピューター
  - CPU: Intel Pentium 4 / 2.4GHz 以上 (Pentium D または Core Duo 以上を推奨)
  - メモリ: 1GB 以上 (2GB 以上を推奨)
  - モニター: 1,024 x 768、16bit カラー以上
  - Windows XP の動作環境を満たす IEEE1394 (FireWire) ポート搭載のコンピューター
- 対応 OS
  - Microsoft Windows XP Home Edition/Professional Service Pack3 以降

---

## Macintosh

- 対応コンピューター

CPU: PowerPC G4 1.4GHz 以上 (Intel Mac 対応)、G5 または Core Duo 以上を推奨

メモリ: 1GB 以上 (2GB 以上を推奨)

モニター: 1,024 x 768、32000 色カラー以上

Mac OS X の動作環境を満たす FireWire ポート搭載の Apple Macintosh

- 対応 OS

Mac OS X v.10.4.9 以降

## オーディオ機能無し (EXB-FW 未搭載または EXB-FW の機能を使用しない場合)

### Windows

- 対応コンピューター

CPU: Intel Pentium III / 1GHz 以上 (Pentium D または Core Duo 以上を推奨)

メモリ: 512MB 以上 (1GB 以上を推奨)

モニター: 1,024 x 768、16bit カラー以上

Windows XP、Windows Vista の動作環境を満たす USB ポート搭載のコンピューター

- 対応 OS

Microsoft Windows XP Home Edition/Professional Service Pack3 以降

Microsoft Windows Vista Service Pack 1 以降すべてのエディション (64 ビット版を除く)

### Macintosh

- 対応コンピューター

CPU: PowerPC G4 800MHz 以上 (Intel Mac 対応)、G5 または Core Duo 以上を推奨

メモリ: 512MB 以上 (1GB 以上を推奨)

モニター: 1,024 x 768、32000 色カラー以上

Mac OS X の動作環境を満たす USB ポート搭載の Apple Macintosh

- 対応 OS

Mac OS X v.10.4.9 以降

# インストール

## Windows XP へのインストール

Windows XP への M3 Editor、M3 Plug-In Editor のインストールは以下の手順で行います。

- ▲ M3 とコンピューターを USB で接続して、M3 Editor、M3 Plug-In Editor を使用する場合は、必ず KORG USB-MIDI Driver をインストールする必要があります。
- ▲ EXB-FW を搭載した M3 とコンピューターを FireWire で接続して、M3 Editor、M3 Plug-In Editor を使用する場合は、KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver をインストールする必要があります。

1 付属 CD-ROM をコンピューターの CD-ROM ドライブに挿入します。  
通常、「M3 Application Installer」が自動的に起動します。  
コンピューターの設定などで自動的に起動しない場合は、CD-ROM 中の「KorgSetup.exe」をダブルクリックします。

2 インストールしたいアプリケーションをリストから選び、「インストール」をクリックします。



順次、選んだアプリケーションのインストールが始まります。

3 画面の指示に従って、M3 Editor などのアプリケーションをインストールします。

- ▲ EXB-FW を搭載した M3 を使用する場合には、KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver をインストールすることにより、FireWire が使用できるようになります。KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver はコルグ・ホームページにて最新版をダウンロードしてから、インストールしてください。

4 選択したすべてのソフトウェアのインストールが終了したら、インストーラを終了します。

**Note:** KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver のインストールの方法は、次の「KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver のインストール」を参照してください。

**Note:** M3 Editor/Plug-In Editor のインストールの方法は、次の「M3 Editor/Plug-In Editor のインストール」を参照してください。

## KORG USB-MIDI Driver のインストール

KORG USB-MIDI Driver のインストール方法はオペレーション・ガイドをご覧ください。

# KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver のインストール

1 インストーラの画面の指示に従って KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver をインストールします。  
インストールの途中で、「...Windows ログテストに合格していません。」という内容の、デジタル署名認証に関するダイアログが表示される場合がありますが、[ 続行 ] をクリックして先に進みます。

▲ EXB-FW を搭載した M3 を使用する場合には、KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver をインストールすることにより、FireWire が使用できるようになります。KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver はコルグ・ホームページにて最新版をダウンロードしてから、インストールしてください。

▲ インストールできないときは、コンピューターがデジタル署名の無いドライバをインストールできないように設定されている可能性があります。「デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには」に従って、コンピューターの設定を確認してください。

2 KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver のインストール途中で、下記の画面が表示されたら、FireWire ケーブルを接続して、本機の電源を入れてください。  
M3 が起動すると、デジタル署名認証に関するダイアログが表示される場合がありますが、[ 続行 ] をクリックして先に進みます。



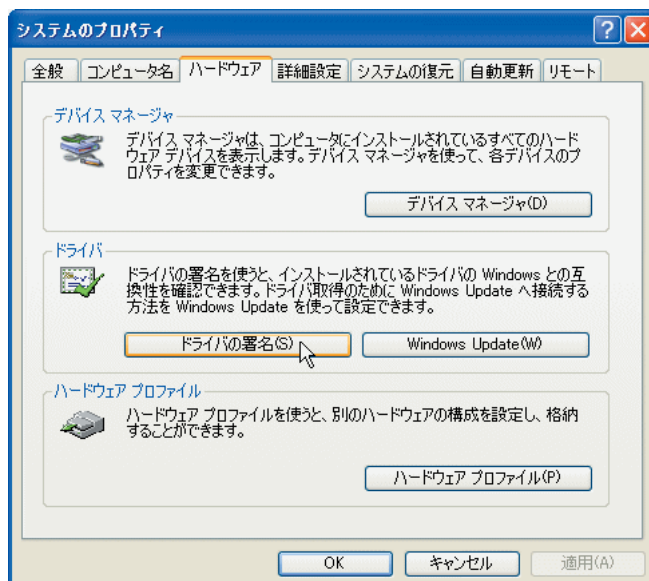
3 KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver をインストールしたら、インストーラを終了します。

**デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには**  
使用しているコンピューターが、デジタル署名の無いドライバをインストールできないように設定されている場合は KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver をインストールすることができません。次の方法でドライバをインストールできるように設定を変更してください。

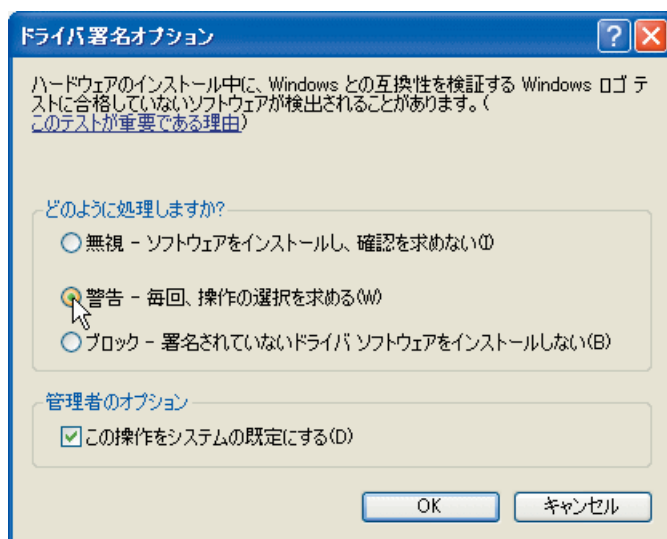
1 タスクバーの [ スタート ] → [ コントロールパネル ] の順にクリックして、コントロールパネルを表示します。

2 コントロールパネル内の [ システム ] をダブルクリックし、[ ハードウェア ] タブをクリックします。

### 3 “ドライバ”で、[ドライバの署名]をクリックします。



### 4 “どのように処理しますか？”で、[無視]または[警告]を選び、[OK]をクリックします。



Note: 必要なときは KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver をインストール後に、この設定を元に戻してください。

## KORG FireWire AUDIO Interface コントロールパネル

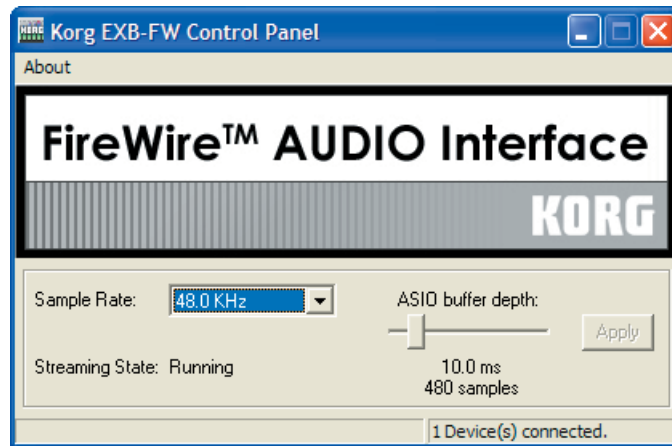
FireWire 接続されたデバイスの、ASIO/WDM ドライバに関する設定を行います。

この設定画面は、Windows のコントロールパネルから “KORG EXB-FW 1394 Audio” をダブルクリックするか、スタートメニューから KORG EXB-FW FireWire Audio > KORG EXB-FW Control Panel を選択しても ASIO ドライバ設定コントロールパネルを開くことで表示されます。

▲ Mac OS X には、このコントロールパネルはありません。

▲ 同時に 2 台以上の M3 を 1 台のコンピューターに接続して使用することはできません。





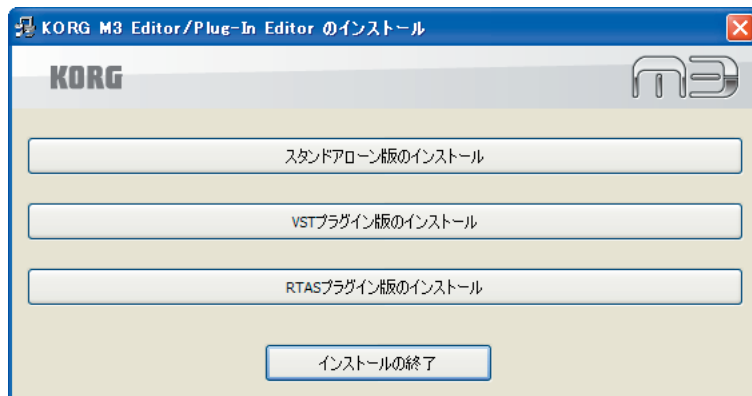
- 1 サンプリングレートを選択します。
- 2 接続ステータスを表示します。
- 3 ASIO buffer depth で ASIO ドライバのバッファサイズを設定します。

### バッファサイズについて

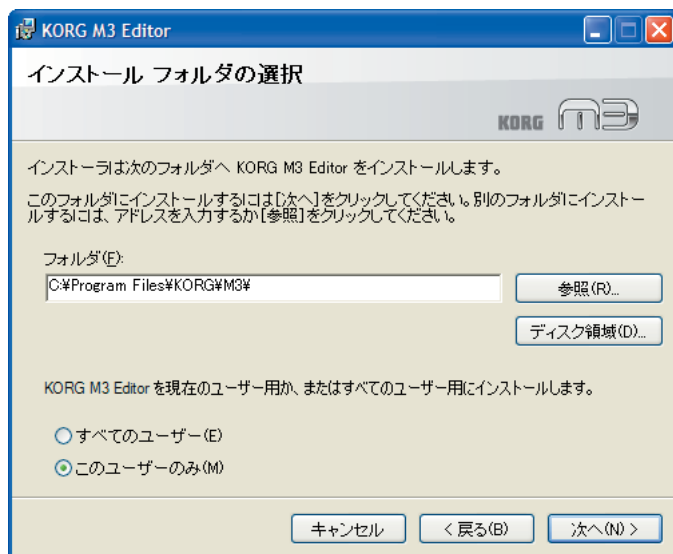
ASIO buffer depth で設定するバッファサイズにより、M3 と M3 Editor/Plug-In Editor 間のオーディオのレイテンシーが変わります。バッファサイズを大きく設定した方が動作は安定しますが、レイテンシーは増加します。バッファサイズを小さく設定することによりレイテンシーを減少させることができますが、お使いの環境により実用可能な値は異なります。

# M3 Editor/Plug-In Editor のインストール

- 1 「M3 Editor/Plug-In Editor のインストール」が表示されます。
- Editor (Standalone)、Plug-In Editor (VST)、Plug-In Editor (RTAS) から必要なアプリケーションを順番に選び、インストールします。
- 例えば、スタンドアロン版をインストールするときは、[スタンドアロン版のインストール] をクリックします。



- 2 M3 Editor の画面が表示されますので [次へ >] をクリックします。
- 3 「M3 Editorセットアップウィザードへようこそ」の画面が表示されますので、[次へ >] をクリックします。
- 4 「M3 Editor 情報」が表示されますので、内容を確認してから [次へ >] をクリックします。
- 5 「使用許諾契約書」が表示されますので、内容をよく確認の上、同意される場合は [同意する] をクリックしてから [次へ >] をクリックします。
- 6 「インストールフォルダの選択」の画面が表示されますので、インストール先とインストールするユーザーを選択し、[次へ >] をクリックします。



- 7 「インストールの確認」が表示されます。インストールする場合は [次へ >] をクリックします。インストールを開始します。

---

8 正常にインストールされた場合は、[閉じる]をクリックします。  
「M3 Editor/Plug-In Editor のインストール」が表示されます。

9 続いて、ご使用になるプラグイン版をインストールします。手順 1 からの操作を参照して、インストールしてください。

VST プラグイン版、RTAS 版をインストールしない場合は、[インストールの終了] をクリックして、インストールを終了します。同様に、必要なアプリケーションをすべてインストールし終えたら、[インストールの終了] をクリックして、インストールを終了します。

# Mac OS X へのインストール

Mac OS X では、M3 Editor、M3 Plug-In Editor のインストールだけでご使用いただけます。FireWire Audio/MIDI を使用するためのドライバのインストールは不要です。

Mac OS X への M3 Editor、M3 Plug-In Editor のインストールは以下の手順で行います。

▲ M3 とコンピューターを USB で接続して、M3 Editor、M3 Plug-In Editor を使用する場合は、必ず KORG USB-MIDI Driver をインストールしてください。(KORG USB-MIDI Driver のインストール方法はオペレーション・ガイドをご覧ください。)

- 1 付属 CD-ROM をコンピューターの CD-ROM ドライブに挿入します。
- 2 CD-ROM 中のエディター用のフォルダの「M3 Editor」内にある「M3 Editor Installer.pkg」をダブルクリックして、インストーラを起動します。
- 3 OS のバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し [OK] をクリックします。  
インストーラが起動すると、以下の画面が表示されますので [続ける] をクリックします。



- 4 「大切な情報」が表示されますので、内容を確認してから [続ける] をクリックします。
- 5 「使用許諾契約」が表示されますので、内容をよく確認の上 [続ける] をクリックします。  
ソフトウェア使用許諾契約同意のダイアログが表示されますので、同意される場合は [同意します] をクリックします。

- 6 「インストール先を選択」の画面が表示されますので、インストール先を選択し[続ける]をクリックします。



- 7 「簡易インストール」のダイアログが表示されます。[インストール]をクリックします。
- 8 「インストール後にコンピューターの再起動が必要になります」のダイアログが表示されます。[インストールを続ける]をクリックすると、インストールを開始します。
- 9 正常にインストールが終了したら、[再起動]をクリックします。

⚠ 同時に 2 台以上の M3 を 1 台のコンピューターに接続して使用することはできません。

Note: Mac OS X の場合、プラグイン版も所定のフォルダにインストールされます。

# セットアップ

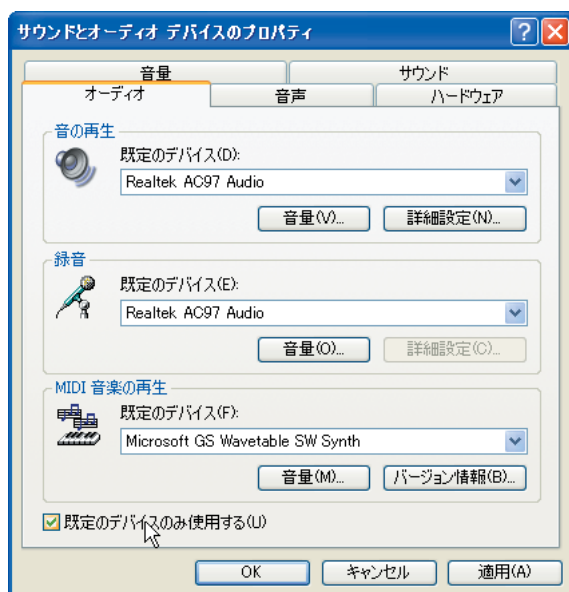
## FireWire ケーブルを使った接続

### コンピューターの MIDI と Audio の設定

別売の EXB-FW を搭載した M3 とコンピューターを FireWire ケーブルで接続し、MIDI と Audio のデータを M3 Editor / Plug-In Editor で扱う場合、コンピューターのシステムがそれらのポートを占有しないようにあらかじめコンピューターのシステム設定を行なっておく必要があります。同様に、コンピューターに接続しているスピーカー等の破損を防ぐため、ホスト・アプリケーションのオーディオ入出力デバイスの設定も行なっておく必要があります (p.19)。

### Windows

- 1 M3 とコンピューターを FireWire ケーブルで接続しない状態にしておきます。
- 2 コントロールパネルから「サウンドとオーディオデバイス」を起動します。サウンドとオーディオデバイスのプロパティダイアログが表示されます。
- 3 オーディオ・タブをクリックして表示させます。
- 4 サウンドの再生の「既定のデバイス」には、現在のサウンド再生用デバイスが選択されています。またサウンドの録音の「既定のデバイス」には、現在のサウンド録音用デバイスが選択されています。  
そして MIDI ミュージック再生の「既定のデバイス」には、現在の MIDI 再生用デバイスが選択されています。  
この状態で、一番下にある「既定のデバイスのみ使用する」のチェックボックスに、チェックマークを付け、[適用] ボタンをクリックして、この設定を保存します。「既定のデバイスのみ使用する」を有効にして、M3 のポートが「既定のデバイス」として選ばれないようにしておきます。



## Mac

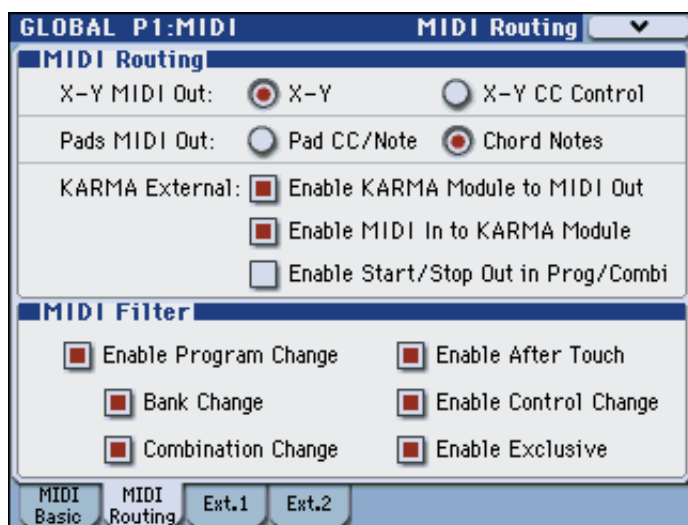
M3 を FireWire ケーブルで Mac と接続して Audio MIDI 設定 (Audio MIDI Setup) を起動します。

システム設定の「デフォルトの入力」(通常は内蔵マイク)、「デフォルトの出力」(通常は内蔵出力)、「システム出力」(通常は内蔵出力)に M3 が選択されていないことを確認します。M3 が選択されていると、M3 Editor が正常に動作しません。

## M3 のセットアップ

KORG EXB-FW Audio/MIDI Driver のインストールが終了していることを確認してください。

- M3 の Global モード MIDI Filter “Enable Exclusive” がオン (チェック・ボックスにチェックがついている) になっていることを確認してください。(工場出荷時の設定は、オンに設定されています。)



---

## M3 Editor (スタンドアローン版) のセットアップ

1 M3のFireWire端子とコンピューターのFireWire(IEEE1394)ポートをFireWireケーブルで接続します。

2 M3 Editor を起動して、動作を確認してください。

### Windows XP

#### M3 Editor の起動方法

「KORG」フォルダ - 「M3」フォルダの中の「M3 Editor.exe」アイコンをダブルクリックして起動します。

「KORG」フォルダはインストール時に選択した場所にあります。デフォルトでは「Program Files」フォルダの中にあります。

また、タスクバーの [スタート] ボタン、[すべてのプログラム] を順番にクリックし、メニューの中から「KORG」- 「M3」- 「M3 Editor」を選択しても起動できます。

### Mac OS X

#### M3 Editor の起動方法

「アプリケーション」フォルダ - 「KORG」フォルダ - 「M3」フォルダの中の「M3 Editor」アイコンをダブルクリックして起動します。

3 システム・メニューから “ 環境設定 ” を選択します。

環境設定ダイアログの “ オーディオの設定 ” が表示されます。

*Note:* 初回起動時、何らかの原因で環境設定がクリアされた場合やコンピューターのシステム構成が変更された場合は、起動時に環境設定ダイアログが自動的に表示される場合があります。

## オーディオの設定

1 “ デバイスの種類 ” または “ デバイス ” で、オーディオ・ドライバを選択します。

### Windows

ASIO: ASIO ドライバを使用します。ASIO ドライバでは、レイテンシーを小さく抑えることが可能なので、一番良いパフォーマンスで動作します。ASIO ドライバがインストールされている場合は、この設定をおすすめします。

DirectSound: DirectSoundを使用します。ASIO ドライバがコンピューターにインストールされていない場合は、この設定を使用してください。

MME: MME (Multi Media Extension) を使用します。

▲ MME は、他の設定に比べてレイテンシーが大きいので、MME 以外の設定にすることをおすすめします。

### Mac

お使いのコンピューターにオーディオ・インターフェイスがインストールされている場合は、そのオーディオ・インターフェイスのドライバが選択できます。オーディオ・インターフェイスがインストールされていない場合、選択できる設定は “ 内蔵オーディオ ” のみです。




## 2 オーディオ出力を設定します。

### Windows

#### “デバイスの種類”で ASIO を選んだ場合

- “ドライバ名”: ドライバ (デバイス) を選択します。
- “サンプリングレート”: サンプリング・レートを設定します。“ドライバ名”で選択したデバイスによって設定範囲が異なります。
- “出力チャンネル”: 出力チャンネルを設定します。かならず 1-2、3-4 といったペアでの設定になります。“ドライバ名”で選択したデバイスによって設定が異なります。
- “入力チャンネル”: 入力チャンネルを設定します。かならず 1-2、3-4 といったペアでの設定になります。“ドライバ名”で選択したデバイスによって設定が異なります。
- “クロックソース”: オーディオのクロック・ソースを選択します。“ドライバ名”で選択したデバイスによって設定が異なります。
- “ASIO 設定パネル”: クリックすると、ASIO ドライバの設定パネルが開きます。仕様や動作は、使用しているドライバにより異なります。詳しくは、使用しているオーディオ・インターフェイスの取扱説明書を参照してください。

 ご使用のコンピューターに ASIO ドライバがインストールされていない場合は選択できません。無効となります。

#### “デバイスの種類”で DirectSound または MME を選んだ場合

- “出力ドライバ名”: 出力に使用するドライバ (デバイス) を選択します。同じドライバが複数表示される場合があります。どれか一つを選択してください。
- “入力ドライバ名”: 入力に使用するドライバ (デバイス) を選択します。同じドライバが複数表示される場合があります。どれか一つを選択してください。
- “ビット/レート/チャンネル”: オーディオ・フォーマットを選択します。“入力ドライバ名”で選択したデバイスによって設定範囲が異なります。
- “バッファ数”: オーディオ処理のバッファ数を設定します。大きい値を設定した方が動作は安定しますが、レイテンシーが大きくなります。
- “サンプル数”: 1つのバッファのサンプル数を設定します。大きい値を設定した方が動作は安定しますが、レイテンシーが大きくなります。

**Note:** レイテンシーとは、コンピューターがノート・オン・メッセージを受信して、発音するまでの時間をいいます。レイテンシーは、サンプル数×バッファ数で決まります。この数値ができるだけ小さく、かつ安定して動作するように“バッファ数”と“サンプル数”を設定してください

**Note:** オーディオ・インターフェイスの設定等については、オーディオ・インターフェイスの取扱説明書を参照してください。

### Mac

- “ビット数/レート/チャンネル”: オーディオ・フォーマットを選択します。“デバイス”の選択によって設定範囲が異なります。
- “入力チャンネル” 入力があるデバイスの場合、ここが選択できるようになります。かならず 1-2、3-4 といったペアでの設定になります。“ドライバ名”で選択したデバイスによって設定が異なります。
- “出力チャンネル”: “内蔵オーディオ”にした場合、選択できる設定は Output1/Output2 のみです。お使いのコンピューターにオーディオ・インターフェイスがインストールされている場合は、他の設定が選択できます。
- “クロック・ソース” クロックソースを選択します。ドライバ名で設定したデバイスによって表示が異なります。また、クロックソースを持たない内蔵オーディオなどは選択できなくなります。
- “バッファサイズ”: オーディオ処理のバッファ・サイズを設定します。大きい値を設定した方が動作は安定しますが、レイテンシーが大きくなります。

- “レイテンシー”: レイテンシーが表示されます。“バッファサイズ” の設定によりレイテンシーが変わります。

**Note:** レイテンシーとは、コンピューターがノート・オン・メッセージを受信して、発音するまでの時間をいいます。“レイテンシー” の値は、バッファ・サイズで決まります。この値をできるだけ小さく、かつ動作が安定するように “バッファサイズ” を設定してください。

**Note:** オーディオ・インターフェイスの設定等については、オーディオ・インターフェイスの取扱説明書を参照してください。


## オーディオのレイテンシーについて

ここで選択したオーディオデバイスによって発生するレイテンシーは、そのオーディオデバイスと M3 Editor/Plug-In Editor 間のレイテンシーとなります。バッファサイズを大きく設定した方が動作は安定しますが、レイテンシーは増加します。バッファサイズを小さく設定することによりレイテンシーを減少させることができますが、お使いの環境によって実用可能な値は異なります。

## MIDI の設定

- 1 “MIDI の設定 (MIDI Settings)” タブをクリックします。  
各 MIDI ポートの設定が表示されます。
  - 2 MIDI IN デバイス 1、2、3 の各ポートで使用するデバイスを選択します。  
MIDI IN デバイスは 3 つまで同時に扱うことが可能です。通常、これらのデバイスからの入力 は、すべてマージされて扱われます。また、複数のポートを持ったデバイスが接続されている場合、同じデバイスのポートが複数表示されることがあります。
  - 3 “クロックマスター (Clock Master)” で MIDI クロックのマスターに使用するデバイスを選択 します。ここで選択したデバイスの MIDI クロックに同期します。デバイスを選択しない場合 は、常にインターナル・クロックの動作となります。
-  各ポート設定に選択したいデバイスが表示されない場合は、以下のことを確認してください。
- Win: 接続している MIDI デバイスのドライバがインストールされていますか？
  - Win: コンピューターのコントロールパネルの「サウンドとオーディオデバイス」に、接続した MIDI デバイスが認識されていますか？
  - Mac: アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ→“Audio MIDI 設定” の “MIDI 装置” タブ・ ページに、接続した MIDI デバイスが認識されていますか？

## その他の設定

- 1 “その他” タブをクリックします。  
自動停止の設定が表示されます。
  - 2 “自動停止の設定” で、自動停止機能を設定します。  
自動停止機能は、コンピューターの CPU の負荷によって自動的にオーディオを停止する機能で す (「システム」メニューの中にある “オーディオ停止” を実行したときと同じ動作です)。自動 停止機能を使用する場合は、“自動停止を有効にする” をチェックして、“負荷の割合の設定” で 負荷のスレッシュホールドを設定します。動作中に CPU の負荷がスレッシュホールドを超えた場合に オーディオが停止します。自動停止機能によってオーディオが停止した場合は、「システム」メ ニューの「オーディオ再生」を選びます。再びオーディオが再生されます。
-  頻繁にオーディオが停止するような場合は、サンプリング・レートを低くするなどして CPU の負

荷を軽くしてください。

- ▲ 自動停止機能を使用しない場合、可能な限りオーディオを再生し続けようとはしますが、使用しているハードウェアによっては、オーディオの負荷が高くなったときにマウスの操作ができなくなるなどの不具合が発生します。

3 “OK” をクリックして環境設定を終了します。

## M3 Editor の設定

M3 とコンピューターが FireWire ケーブルで接続されていることを確認します。

初めて M3 Editor を起動すると、「M3 Hardware not found. Rescan all the MIDI devices? (M3 が見つかりません。スキャンしますか?)」と表示されます。ここで [OK] をクリックすると検索が始まり、M3 とデータを送受信するための MIDI とオーディオの設定を自動的に行ない、その設定を保存します。GLOBAL モードの Software Setup ページにある MIDI Settings と Audio Settings で MIDI とオーディオの設定を確認してください (☞p.58)。これらの設定を変更した場合は設定を保存して、次回起動時に有効になります。

Note: M3 Editor (スタンドアローン版) は、エフェクター (Plug-In Fx と同等機能) として使用することも可能です。詳しくはプラグイン・エフェクトの項 (☞p.18) を参照してください。

## M3 Plug-In Editor のセットアップ

EXB-FW を搭載した M3 とコンピューターを FireWire ケーブルで接続することにより、M3 Plug-In Editor が M3 のオーディオ・データを直接取り扱うことが可能となるので、ホスト・アプリケーションが M3 のオーディオ・データを扱うことが可能となります。これにより M3 をホスト・アプリケーション上で Plug-In Synthesizer のように使用することが可能となります。

## Plug-In Instrument と Plug-In Effect について

M3 Plug-In Editor には、ホスト・アプリケーション上で Plug-In Instrument として動作する M3 Plug-In Editor に加えて、Plug-In Effect として動作する M3 Plug-In Fx もあります。M3 をエフェクターとして扱い、ホスト・アプリケーション上でインサート・エフェクトやマスターエフェクトとして動作させることが可能です。

Note: M3 Plug-In Editor と M3 Plug-In Fx を同時に動作させることはできません。

M3 Plug-In Editor では M3 と同様に L/R のオーディオ出力に加えて、Individual 1/2/3/4 のオーディオ出力を取り出すことが可能です (対応ホスト・アプリケーションを使用した場合のみ)。

M3 Plug-In Fx はオーディオ入力 2 チャンネル、オーディオ出力 2 チャンネルです。オーディオ出力は、L/R、Individual 1/2、3/4 の 3 つの組み合わせから選択することが可能です (☞p.59)。

M3 Plug-In Editor がサポートするプラグインのフォーマットは次の 6 種類です。

VST および VSTi

AudioUnit Effect および AudioUnit Instrument (共に Mac のみ)

RTAS および RTAS Instrument

プラグインのフォーマットまたはホストアプリケーションの制限によって M3 Plug-In Editor の動作が若干変わります。

## プラグイン・インストゥルメント (Plug-In Instrument)

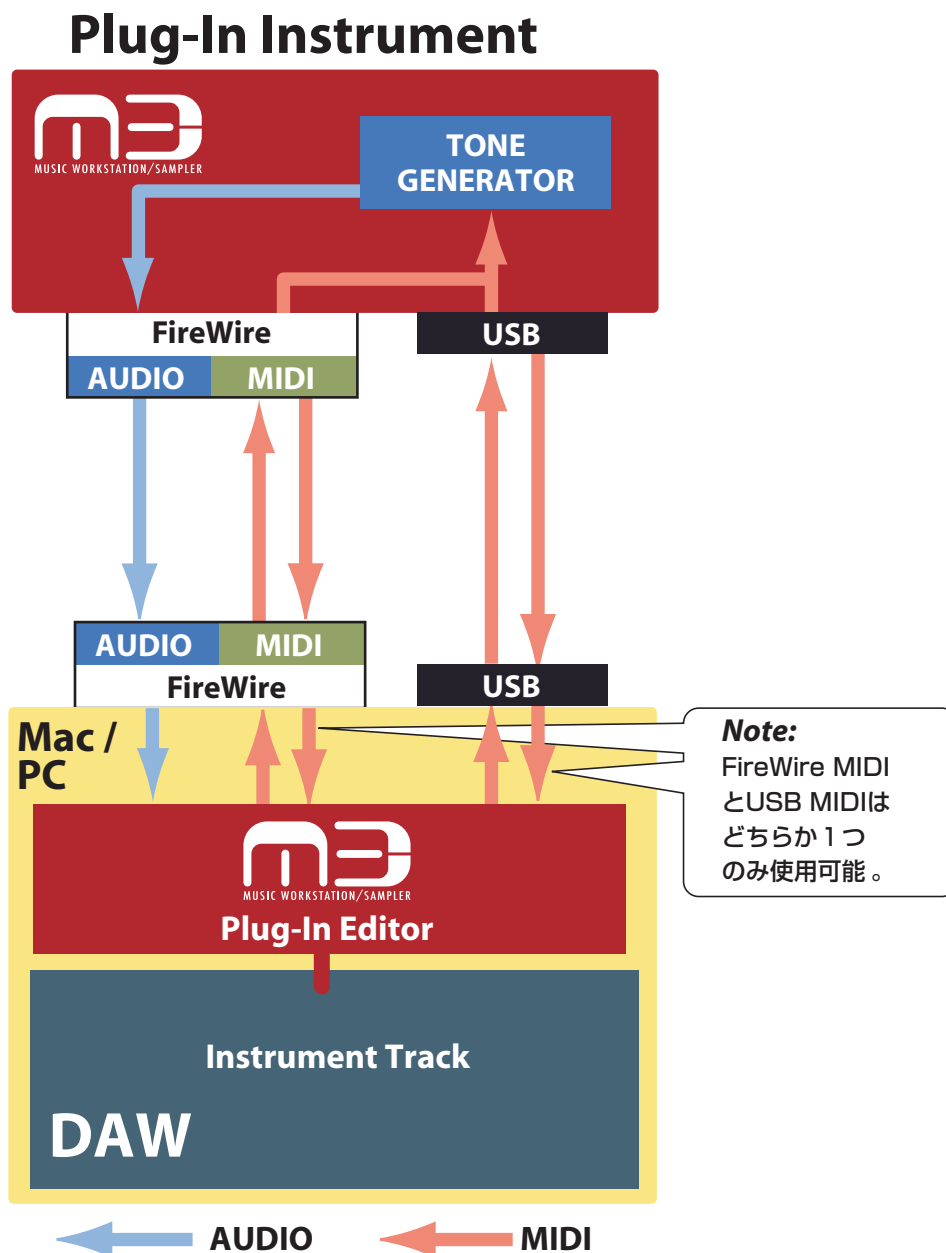
すべて“M3 Plug-In Editor”という名称になります。マルチチャンネル・オーディオ出力対応のプラグインになります。

VSTi. . . . .オーディオ IN 0ch / OUT 6ch, MIDI IN & MIDI OUT

AudioUnit Instrument (Macのみ) . . .オーディオ IN 0ch / OUT 6ch, MIDI IN

RTAS Instrument . . . . .オーディオ IN 0ch / OUT 6ch, MIDI IN

Note: マルチチャンネル・オーディオ出力の設定は、各 DAW の取扱説明書を参照してください。



## プラグイン・エフェクト (Plug-In Effect)

すべて “M3 Plug-In Fx” という名称になります。DAWのトラック・インサートエフェクトの仕様により、ステレオ・イン/ステレオ・アウトのエフェクトとして動作します。

VST . . . . .オーディオ IN 2ch / OUT 2ch, MIDI IN & MIDI OUT  
AudioUnit (Mac のみ) . . . . .オーディオ IN 2ch / OUT 2ch, MIDI IN  
RTAS . . . . .オーディオ IN 2ch / OUT 2ch, MIDI IN

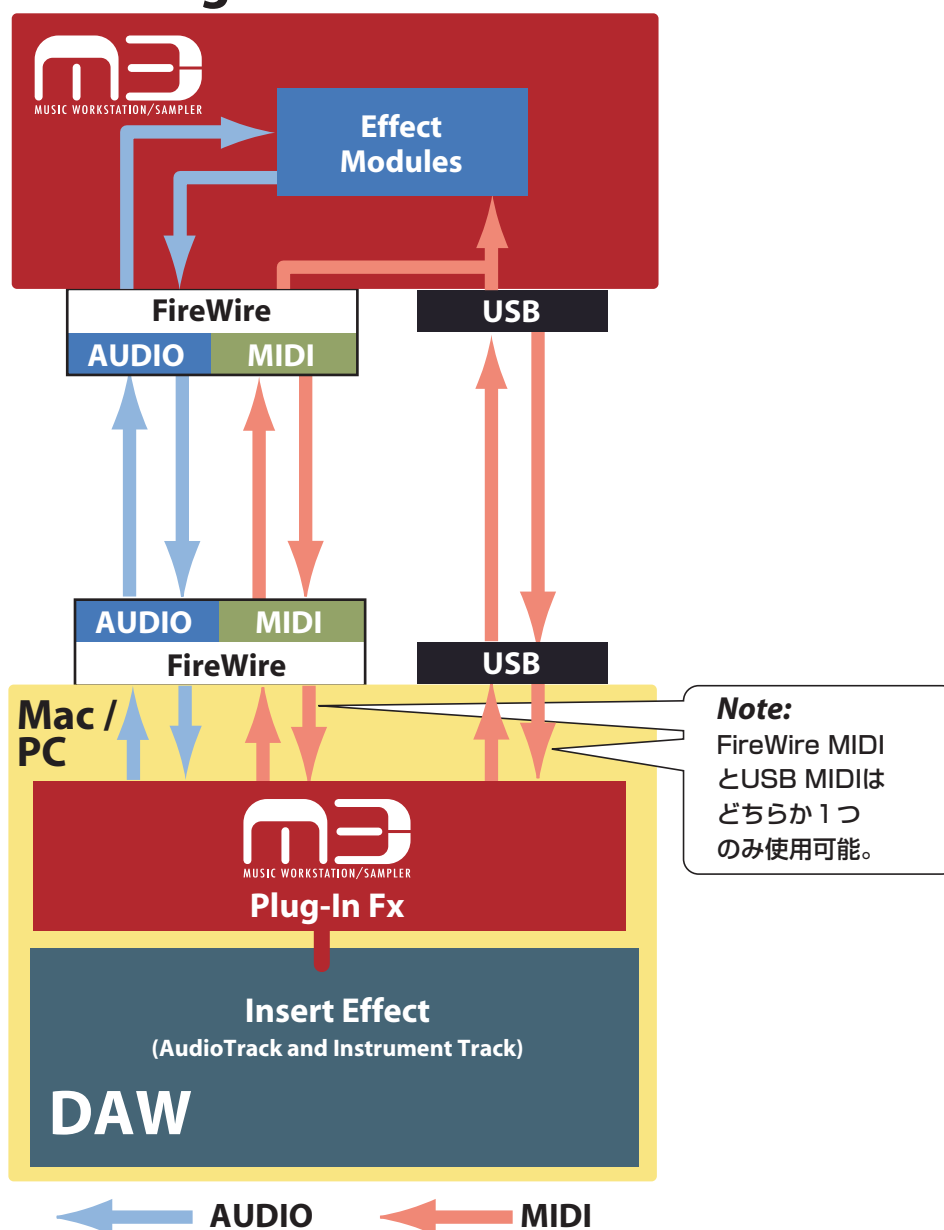
**Note:** プラグイン・エフェクトの 2ch オーディオ出力に M3 のどの出力を割り当てるかは、GLOBAL モードの Software Setup にある “Audio Output” で設定します (p.59)。

**Note:** VSTおよび VSTiの MIDI OUT は GLOBAL モードの Software Setup にある “Send M3’s MIDI Out data to the host application” で制御します (p.58)。

**Note:** ホストアプリケーション上のオーディオ信号を、FireWire を介して M3 に送り、M3 のサンプリング機能でデジタル領域でのサンプリングを行う場合も、Plug-In Fx の設定を使用します。

▲ M3 Plug-In Editor と M3 Plug-In Fx を同時に動作させることはできません。

### Plug-In Effect



M3 Plug-In Fx または M3 Editor (スタンドアローン版) をエフェクタとして使用する場合、ホストアプリケーション(DAW またはスタンドアローン版の Audio Device 設定)でオーディオデータを M3 Plug-In Fx にアサインするだけではなく、M3 のオーディオ入力の FireWire を有効にする必要があります。

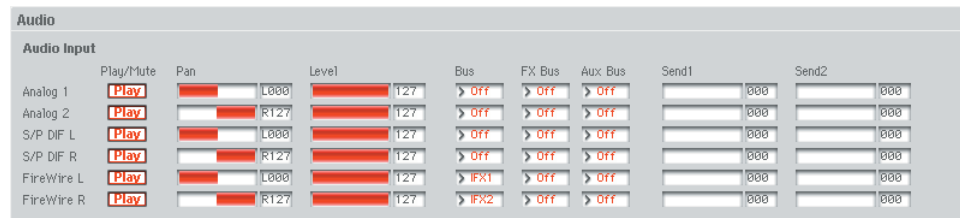
## M3 のエフェクトの入力に FireWire をつなぐ

### • Input Mixer の設定

プログラム、コンビネーション、SEQ の各モードで独立した設定となります。

各モードの Play/Audio Input タブ の “Use Global Setting” が Off の場合、その Audio Input タブ で設定します。

Use Global Setting が On の場合、Global モードの Basic/System タブにある Audio Input で設定します。



この FireWire L/FireWire R を設定して、M3 本体の内部バスにアサインします。

Bus Select: FireWire 入力を直接内部バスにミックスします。

FX Bus: エフェクトの FX Bus1/2 に入力します。エフェクトプログラム 156:Vocoder のモジュレータ入力などに使用します。

Send1/Send2: MFX1/MFX2 の Send バスに入力します。

## M3 の EXB-RADIUS オプションに FireWire をつなぐ

Audio In オシレータやボコーダの入力として使いたいときは以下のように設定します。

Input Mixer の FireWire 入力をオフにします。

Audio In Source パラメータの Audio Inputs を FireWire L/R に設定します。



FireWire によるオーディオ入力を有効にする方法について、詳しくは M3 の取扱説明書を参照してください。

## ホスト・アプリケーションの設定

▲ **ホスト・アプリケーションの設定の中に、ホストアプリケーションが使用するオーディオ入出力デバイスの設定がありますが、そこに M3 のオーディオを割り当てないようにしてください。** M3 のオーディオは M3 Plug-In Editor が使用するので、ホストアプリケーションが同時に M3 のオーディオを使うように設定してしまうとオーディオ信号のループが起きてしまい、その結果コンピュータに接続しているスピーカー等を破損させてしまう可能性があります。そのため、ホストアプリケーションのオーディオ設定に M3 のオーディオは絶対に設定しないでください。また M3 Plug-In Editor を起動する前に、ホストアプリケーションのオーディオ設定を行なっておくとういでしょう (専用のオーディオデバイスを使用する Pro Tools LE を除く)。

M3 Plug-In Editor をホスト・アプリケーション上で起動し、動作させるための設定について説明します。それぞれご使用の環境や使用目的に合わせて設定してください。

## Apple - Logic Pro 7

プラグイン・インストゥルメントとして使用する場合

- 1 Logic Pro を起動します。
- 2 ミキサーウィンドウを開き、インストゥルメント・トラックの I/O 設定の Input をクリックして、リストからステレオ > AU Instruments > KORG > M3 Plug-In Editor を選択します。このトラックには L/R が出力されます。



Audio Instrument Track

- 3 マルチチャンネル出力を利用する場合は、インストゥルメント・トラックの I/O 設定の Input をクリックして、リストからマルチ・チャンネル > AU Instruments > KORG > M3 Plug-In Editor を選択します。このトラックには L/R が出力されます。

次にエンバイロメント・ウィンドウを開きます。Individual 出力を使用するには、エンバイロメント・ウィンドウに AUX トラックを作成し、I/O 設定の Input をクリックして Instrument > M3 Plug-In の Individual チャンネルを選択します。

AUX トラックをモノに設定した場合、M3 Plug-In 3/4/5/6 から選択できます。

AUX トラックをステレオに設定した場合、M3 Plug-In 3-4 または M3 Plug-In 5-6 が選択できます。



---

## プラグイン・エフェクトとして使用する場合

- 1 Logic Pro を起動します。
- 2 該当のトラックが表示されているウィンドウを開き、そのトラックの Inserts のボックスをクリックして、リストからステレオ（またはモノラル -> ステレオ）>Audio Units>KORG>M3 Plug-In Fx を選択します。



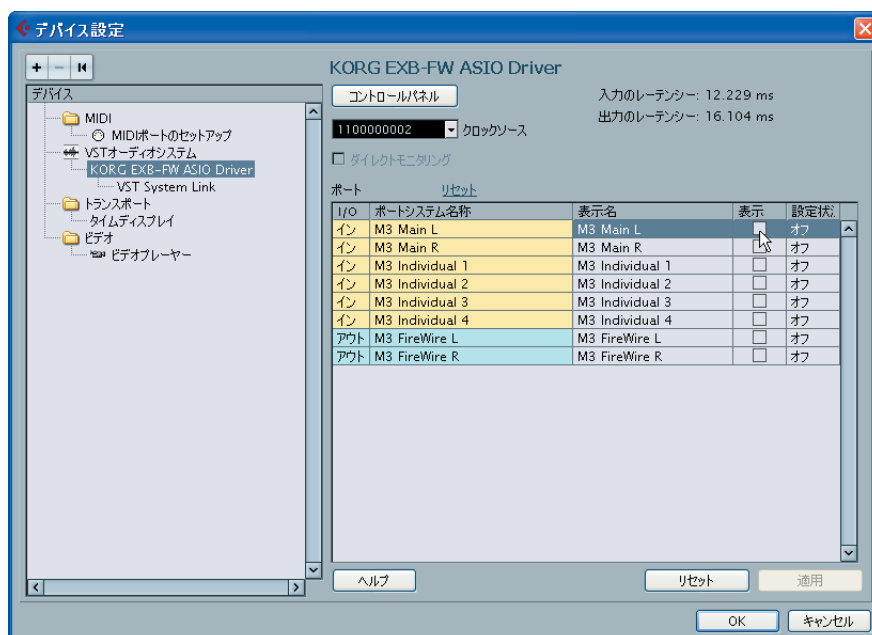


## Steinberg - Cubase 4

▲ Cubase 4 を起動し、メニューから「Devices」→「Device Setup」を選択し、VST Audio System でドライバタイプに関わらず、オーディオデバイスに M3（KORG EXB-FW ASIO Driver）が選択されていないことを確認してください。

または ASIO ドライバしか使用しない場合、以下のように設定することにより誤って M3 を設定してしまう事故を防ぐことができます。

- 1 Cubase 4 を起動します。
- 2 Devices メニューから Device Setup を選択します。VST Audio System の ASIO Driver に KORG EXB-FW ASIO Driver を選択します。そして KORG EXB-FW ASIO Driver の設定で表示されるすべての M3 の I/O ポートの表示のチェックマークをはずします。

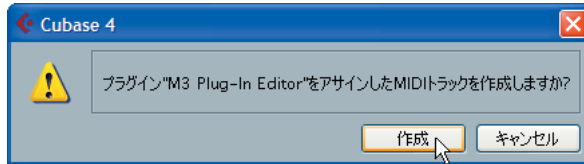


プラグイン・インストールメントとして使用する場合

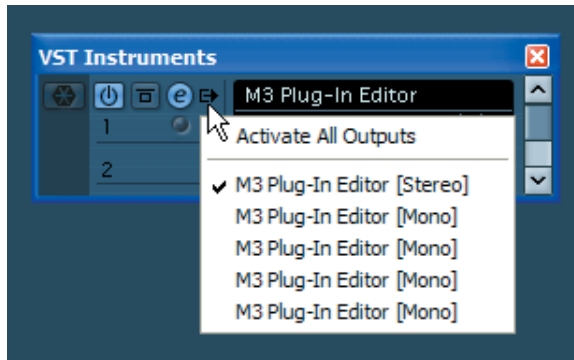
- 1 Cubase 4 を起動して、セッションを開きます。
- 2 VST インストールメント・ウィンドウに、“M3 Plug-In Editor” を起動します。



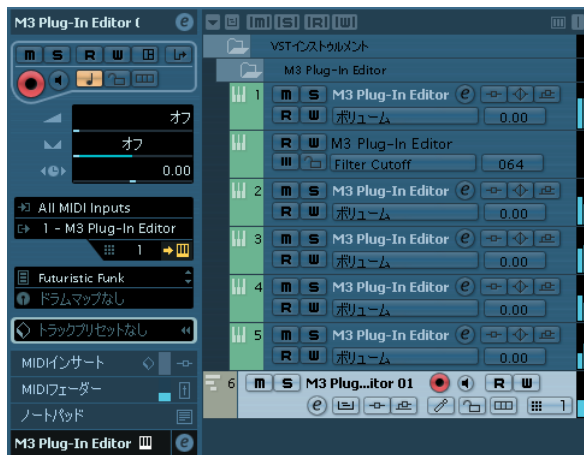
- 3 このとき一緒に MIDIトラックも作成します。[作成] ボタンを押すと、MIDIトラックを作成し、自動的に M3 Plug-In Editor をその MIDIトラックに割り当ててくれます。



- 4 マルチチャンネル出力を利用する場合、VST Instruments ウィンドウの出力チャンネルアイコンをクリックして、利用する出力チャンネルにチェックを入れるか、“全出力を有効” をクリックしてすべての出力チャンネルを有効にします。一番上の [Stereo] が Main L/R を、それに続く4つの [Mono] が、それぞれ Individual 1/2/3/4 に対応しています。



- 5 この設定により、各チャンネル用のトラックが作成されます。



- 6 ミキサーウィンドウで、各トラックの出力先や、レベル、パンなどを設定します。



## プラグイン・エフェクトとして使用する場合

- 1 Cubase 4 を起動して、セッションを開きます。
- 2 オーディオトラックを作成します。  
そしてそのトラックの”チャンネル設定の編集” ボタンをクリックして、オーディオチャンネル設定ダイアログを開きます。



- 3 インサートの設定ボックスに "M3 Plug-In Fx" を選択します。



## Ableton - Live 6

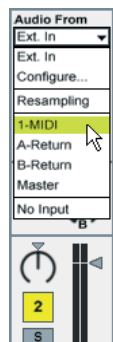
- ▲ Live を起動し、メニューから「オプション」→「環境設定」→「Audio」を選択し、ドライバタイプに関わらず、オーディオデバイスに M3 (KORG EXB-FW ASIO Driver) が選択されていないことを確認してください。

### プラグイン・インストールメントとして使用する場合

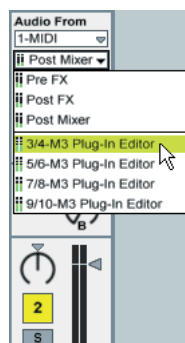
- 1 Live6 を起動して、Live セットを開きます。「表示」→「セッションビュー」を選択します。
- 2 プラグイン デバイスブラウザを開き、KORG フォルダ内にある "M3 Plug-In Editor" を、使用する MIDI Track にドロップして起動します。オーディオ出力 L/R が Master に入力されます。MIDIトラックビューに "M3 Plug-In Editor" が起動されていることを確認します。



- 3 マルチチャンネル出力を利用する場合、オーディオトラックを作成します。オーディオトラックの Audio From に "M3 Plug-In Editor" を起動した MIDI Track を選択します。



- 4 オーディオトラックのルーティングポイントとして、Individual 出力が選択可能になるので、オーディオトラックに入力する "M3 Plug-In Editor" の出力を選択します。選択肢の上から順番に、Individual 1/2/3/4 (各 Mono 出力) になっています。

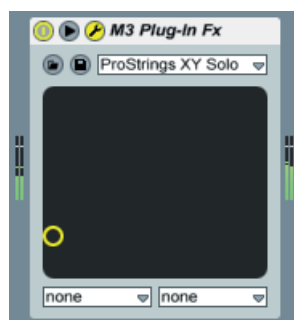


## 5 各 Monitor の "In" を ON に設定することで M3 のオーディオ信号を聞くことができます。



### プラグイン・エフェクトとして使用する場合

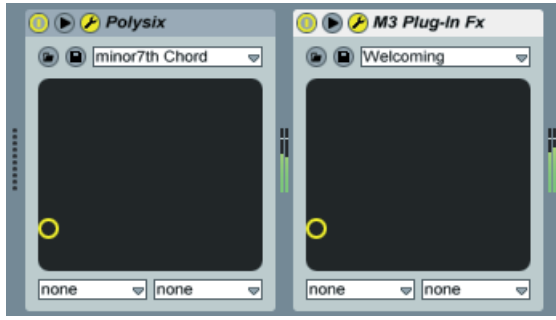
- 1 Live6 を起動して、Live セットを開きます。「表示」→「セッションビュー」を選択します。
- 2 プラグイン デバイスブラウザを開き、KORG フォルダ内にある "M3 Plug-In Fx" を、オーディオエフェクトとして使用するトラックにドロップします。
  - オーディオトラックで M3 Plug-In Fx を使用する場合  
M3 Plug-In Fx を使用するオーディオトラックに、M3 Plug-In Fx をドロップします。



Monitor の "In" を ON に設定することで M3 のエフェクト信号を聞くことができます。



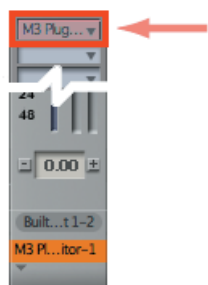
- VSTi が設定されている MIDI トラックで M3 Plug-In Fx を使用する場合  
MIDI トラックに M3 Plug-In Fx をドロップします。  
VSTi のオーディオトラックの信号に M3 Plug-In Fx のエフェクトをかけることができます。



## MOTU – Digital Performer 5

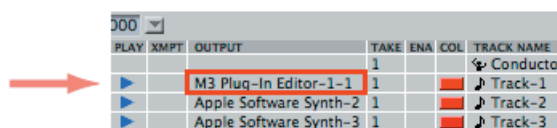
プラグイン・インストゥルメントとして使用する場合

- 1 Digital Performer 5 を起動します。
- 2 インストゥルメント・トラックを作成します。M3 Plug-In Editor (stereo) を追加します。オーディオ出力L/Rがこのトラックに入力されます。



Instrument Track

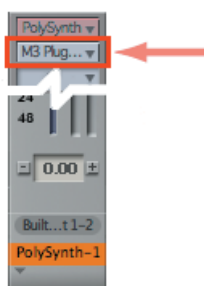
- 3 MIDI トラックを作成します。MIDI トラックの OUT に “M3 Plug-In Editor” を選択します。



Tracks Windwos - Midi Track

プラグイン・エフェクトとして使用する場合

- 1 Digital Performer 5 を起動します。
- 2 エフェクトをインサートしたいトラックのインサートエフェクトボックスをクリックして、リストから M3 Plug-In Fx (stereo または mono to stereo) を選択します。



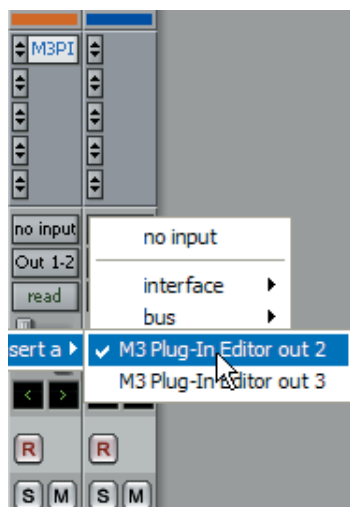
## Digidesign – Pro Tools LE 7

### プラグイン・インストゥルメントとして使用する場合

- 1 Pro Tools LE 7 を起動して、セッションを開きます。
- 2 インストゥルメント・トラックを作成して、multi-channel plug-in の Instruments リストから “M3 Plug-In Editor” を選択して起動します。  
オーディオ出力 L/R が Output 1-2 に入力されます。



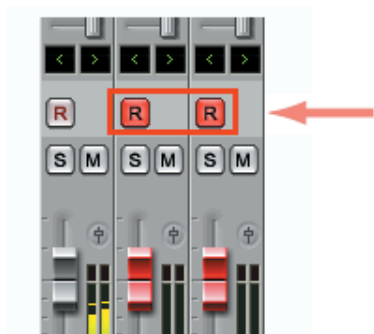
- 3 マルチチャンネル出力を利用する場合、オーディオ・トラックを作成します。オーディオ・トラックの IN に “plug-in” → “M3 Plug-In Editor Insert a” → “M3 Plug-In Editor out 2” を選択します。このトラックには、Individual 出力の 1/2 が入力されます。



- 4 同様にオーディオ・トラックをもうひとつ作成します。オーディオ・トラックの IN に “plug-in” → “M3 Plug-In Editor Insert a” → “M3 Plug-In Editor out 3” を選択します。このトラックには、Individual 出力の 3/4 が入力されます。



- 5 オーディオ・トラックにIndividual出力を入力した場合、RECボタンをONに設定することでM3のオーディオ信号を聞くことができます。



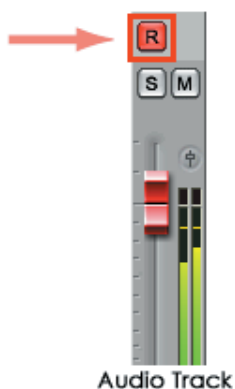
#### プラグイン・エフェクトとして使用する場合

- 1 Pro Tools LE 7 を起動して、セッションを開きます。
- 2 オーディオ・トラックを作成して、multi-channel plug-in の Others リストから “M3 Plug-In Fx” を起動します。そしてトラックの IN に入力させるソースを、トラックの OUT に出力先のバス等を選択します。FireWire オーディオの入力が M3 のエフェクトに入力されるように M3 側のルーティングの設定を行なっておきます。



Audio Track

- 3 REC ボタンを ON に設定することで M3 のエフェクト信号を聞くことができます。



Audio Track

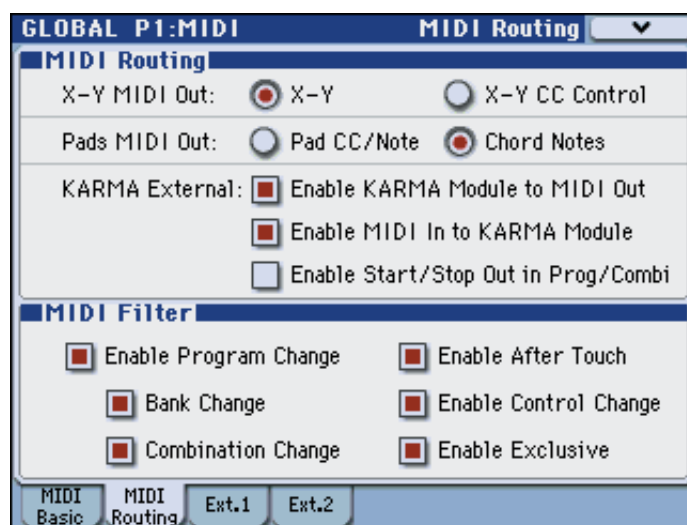
## FireWire ケーブルを使わない接続 (USB ケーブルによる接続)

### M3 のセットアップ

M3 とコンピューターを USB で接続して、M3 Editor / Plug-In Editor を使用する場合は、起動する前に、KORGUSB-MIDI Driver のインストールとセットアップが終了していることを確認してください。

▲ KORG USB-MIDI Driver のインストール方法はオペレーション・ガイドをご覧ください。

- 1 M3 の USB B 端子とコンピューターの USB ポートを USB ケーブルで接続します。
- 2 M3 の Global モード MIDI Filter “Enable Exclusive” がオン(チェック・ボックスにチェックがついている) になっていることを確認してください。(工場出荷時の設定は、オンに設定されています。)



### M3 Editor (スタンドアローン版) のセットアップ

M3 Editor を起動して、動作を確認してください。

#### Windows

##### M3 Editor の起動方法

「KORG」フォルダ - 「M3」フォルダの中の「M3 Editor.exe」アイコンをダブルクリックして起動します。

「KORG」フォルダはインストール時に選択した場所にあります。デフォルトでは「Program Files」フォルダの中にあります。

また、タスクバーの [スタート] ボタン、[すべてのプログラム] を順番にクリックし、メニューの中から「KORG」- 「M3」- 「M3 Editor」を選択しても起動できます。

#### Mac OS X

##### M3 Editor の起動方法

「アプリケーション」フォルダ - 「KORG」フォルダ - 「M3」フォルダの中の「M3 Editor」アイコンをダブルクリックして起動します。

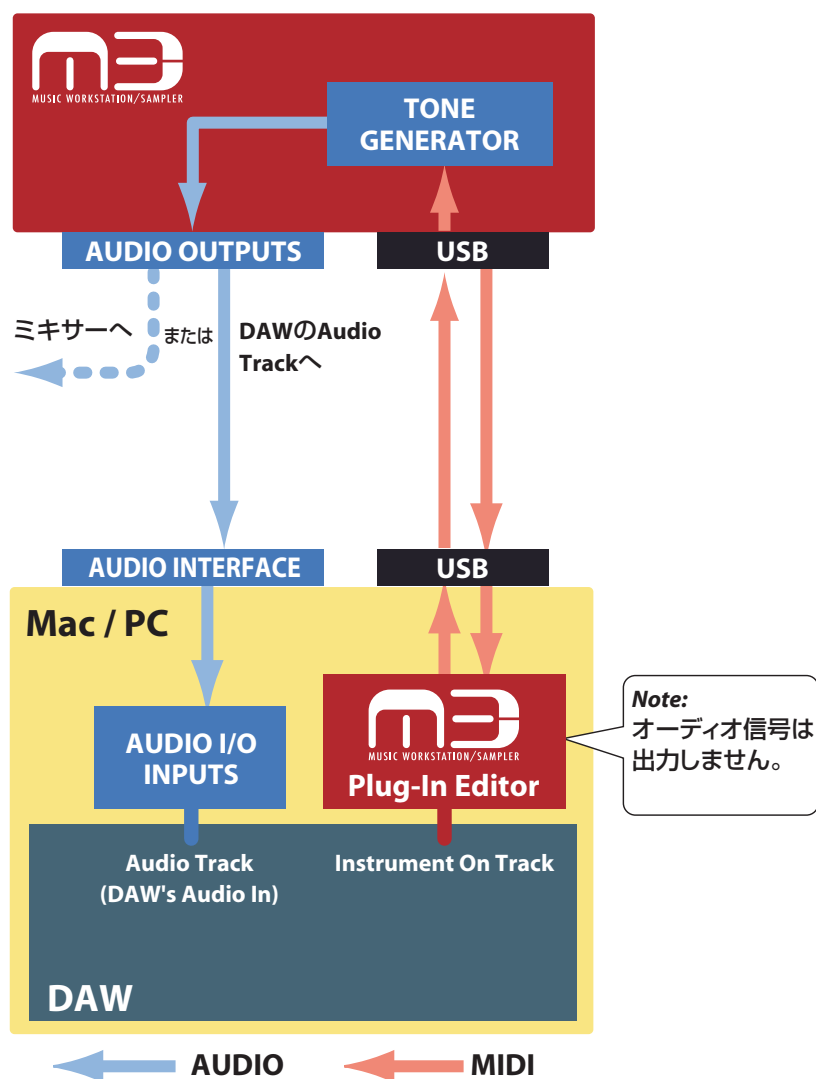
## M3 Plug-In Editor のセットアップ

ここでは、M3 Plug-In Editor をホスト・アプリケーション上で起動し、動作させるための設定について説明します。それぞれご使用の環境や使用目的に合わせて設定してください。

### M3 Plug-In Editor について

M3 Plug-In Editor は、M3 との間でパラメーターのエディット情報のみを送受信します。一般的なプラグイン・インストゥルメントとは異なり、M3 Plug-In Editor からはオーディオ信号は出力しません。オーディオ信号は、M3 Plug-In Editor が M3 に MIDI メッセージを送信することで M3 から出力します。

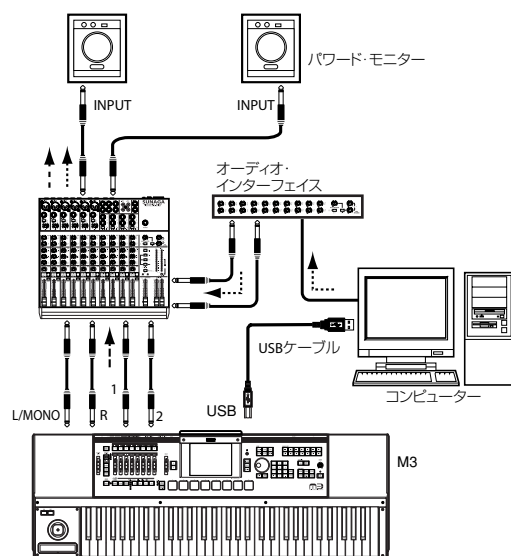
M3 のオーディオ信号を、ホスト・アプリケーションのオーディオ・トラックへ入力し、プラグイン・エフェクトなどと組み合わせて使用するとき、「M3 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上でコントロールする場合」(p.33) を参照してください。



**Note:** M3 Plug-In Editor は、オーディオ信号を扱わない性質上、ホスト・アプリケーション上で、M3 Plug-In Editor を起動しているトラックのチャンネルに、プラグイン・エフェクトをインサートしたり、 SEND やバスでオーディオ信号を送ることはできません。

## M3 のオーディオ信号を外部ミキサーでコントロールする場合

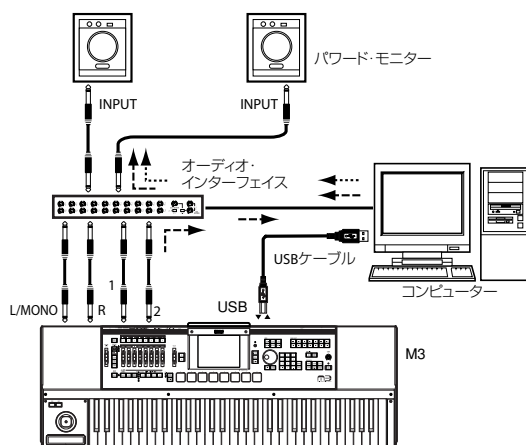
M3 のオーディオ信号と、オーディオ・インターフェイスから出力されるホスト・アプリケーション上のオーディオ信号や、その他の外部音源と一緒にミキシングするときは、以下のように設定します。



**Note:** M3 のモジュールのみを音源として使用するときは、マスター・キーボードの接続（マスター・キーボード→M3）が必要です。

## M3 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上でコントロールする場合

M3 のオーディオ信号にプラグイン・エフェクトをかけたり、M3 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上で KORG Legacy Collection やその他のオーディオ・トラックのデータと一緒にコントロールしたいときは、ご使用になるオーディオ・インターフェイスを通して、ホスト・アプリケーションに入力します。次ページ以降の各ホスト・アプリケーションでの設定例を参照してください。



**Note:** オーディオ・トラック/MIDI トラック/プラグイン・インストゥルメント・トラックの作成方法や環境設定などホスト・アプリケーション側の操作および設定については、ご使用になるホスト・アプリケーションの取扱説明書を参照してください。

**Note:** M3 のモジュールのみを音源として使用するときは、マスター・キーボードの接続（マスター・キーボード→M3）が必要です。

---

## ホスト・アプリケーションの設定

M3 Plug-In Editor をホスト・アプリケーション上で起動し、動作させるための設定について説明します。それぞれご使用の環境や使用目的に合わせて設定してください。

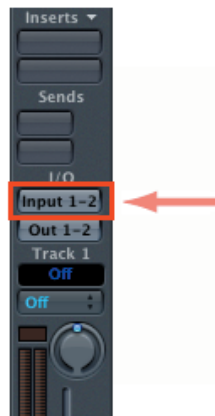
### Apple - Logic Pro 7

- 1 Logic Pro 7 を起動します。
- 2 オーディオ・インストゥルメント・トラックを作成し、“M3 Plug-In Editor” を起動します。



Audio Instrument Track

- 3 M3 のオーディオ信号を Logic Pro 7 に入力するときは、オーディオ・トラック、またはオーディオ AUX トラックを作成します。そして I/O 入力に、M3 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。



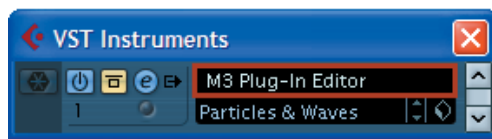
Audio Track

- 4 オーディオ・トラックに入力した場合は、REC ボタンを ON に設定することで、M3 のオーディオ信号を聞くことができます。オーディオ AUX トラックに入力した場合は、この設定は必要ありません。



## Steinberg - Cubase 4

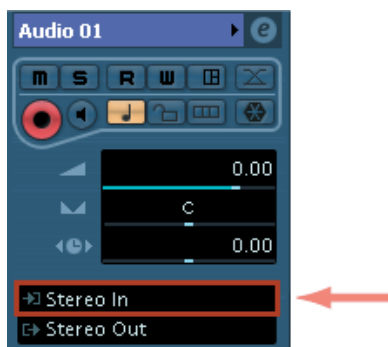
- 1 Cubase 4 を起動して、プロジェクトを作成します。
- 2 VST インストゥルメント・ウィンドウに、“M3 Plug-In Editor” を起動します。



- 3 MIDIトラックを作成します。MIDIトラックのOUT先に VST インストゥルメント・ウィンドウに起動した “M3 Plug-In Editor” を選択します。



- 4 M3 のオーディオ信号を Cubase 4 に入力するときは、オーディオ・トラックを作成します。そして、入力インプットとして、M3 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。



- 5 Monitor を ON に設定することで、M3 のオーディオ信号を聞くことができます。

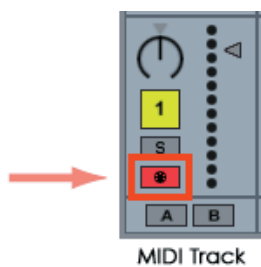


## Ableton - Live 6

- 1 Live 6 を起動して、「表示」->「セッションビュー」を選択します。
- 2 プラグインデバイスブラウザから“M3 Plug-In Editor”をセッションビュー上に、ドラッグ&ドロップすることで、“M3 Plug-In Editor” が起動された状態の MIDI トラックが作成されます。MIDI トラックビューに “M3 Plug-In Editor” が起動されていることを確認します。



- 3 外部からの MIDI 入力を “M3 Plug-In Editor” に送るために、アームボタンを押します。



- 4 M3 のオーディオ信号を Live 6 に入力するときは、オーディオ・トラックを作成します。そして、オーディオ入出力セクションの入カインプットとして、M3 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。



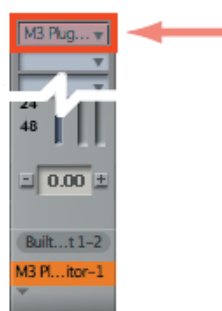
- 
- 5 Monitor を「In」に設定することで、M3 のオーディオ信号を聞くことができます。





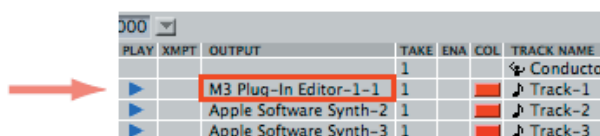
## MOTU – Digital Performer 5

- 1 Digital Performer 5 を起動します。
- 2 インストゥルメント・トラックを作成します。“M3 Plug-In Editor” を起動します。



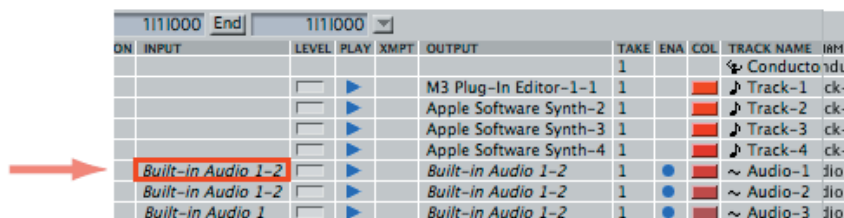
Instrument Track

- 3 MIDI トラックを作成します。MIDI トラックの OUT に “M3 Plug-In Editor” を選択します。



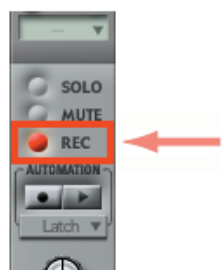
Tracks Window - Midi Track

- 4 M3 のオーディオ信号を Digital Performer 5 に入力するときは、オーディオ・トラックまたは、AUX トラックを作成します。そしてインプットとして、M3 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。



Tracks Window - Audio Track

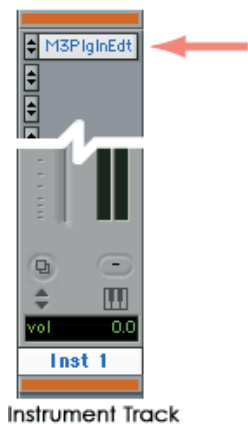
- 5 オーディオ・トラックに入力した場合、REC ボタンを ON に設定することで M3 のオーディオ信号を聞くことができます。  
AUX トラックに入力した場合は、この設定は必要ありません。



Audio Track

## Digidesign – Pro Tools LE 7

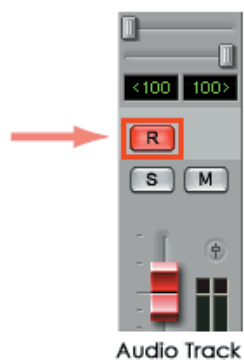
- 1 Pro Tools LE 7 を起動して、セッションを開きます。
- 2 インストゥルメント・トラックを作成して、multi-channel plug-in の Instruments リストから “M3 Plug-In Editor” を選択して起動します。



- 3 M3 のオーディオ信号を Pro Tools LE 7 に入力するときは、オーディオ・トラック、または AUX インput・トラックを作成します。そして、インプットとして、M3 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。



- 4 オーディオ・トラックに入力した場合、REC ボタンを ON に設定することで M3 のオーディオ信号を聞くことができます。AUX インput・トラックに入力した場合は、この設定は必要ありません。



---

## その他のホスト・アプリケーション

ご使用のホスト・アプリケーションと似た構成を持つホスト・アプリケーションの設定方法と、ご使用のホスト・アプリケーションの取扱説明書を参考に設定してください。

## MIDI タイミングについて

MIDI タイミングに揺れが生じる場合は、M3 Plug-In Editor を介せずに、M3 へ直接 MIDI 情報を送るように設定してください。この場合、ホスト・アプリケーションの MIDIトラックの MIDI OUT 先として、M3 の SOUND ポートを選択することによって、M3 へ直接 MIDI 情報を送ることができます。

**Note:** MIDIトラックの作成、MIDIトラックの MIDI OUT 先の設定については、ご使用のホスト・アプリケーションの取扱説明書をご参照ください。

---

# 基本機能と操作手順

## 起動

### M3 Editor

- 「KORG」 - 「M3」フォルダの中の「M3 Editor」を起動します。

**Note:** エディターは、起動時に M3 のプログラム等の設定データを自動的に読み込ませることができません (p.57 「Software Setup (M3 Editor の初期設定)」を参照)。

▲ データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。

#### Windows XP

「KORG」フォルダは、タスクバーの [スタート] - [すべてのプログラム] の中にあります。

#### Mac OS X

「KORG」フォルダは、「アプリケーション」フォルダの中にあります。

### M3 Plug-In Editor

M3 Plug-In Editor の起動方法については、「M3 Plug-In Editor のセットアップ」(p.32) の各ホスト・アプリケーションの項目を参照してください。

**Note:** エディターは、起動時に M3 のプログラム等の設定データを自動的に読み込ませることができません (p.57 「Software Setup (M3 Editor の初期設定)」を参照)。

▲ データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。

### プリロード・データについて

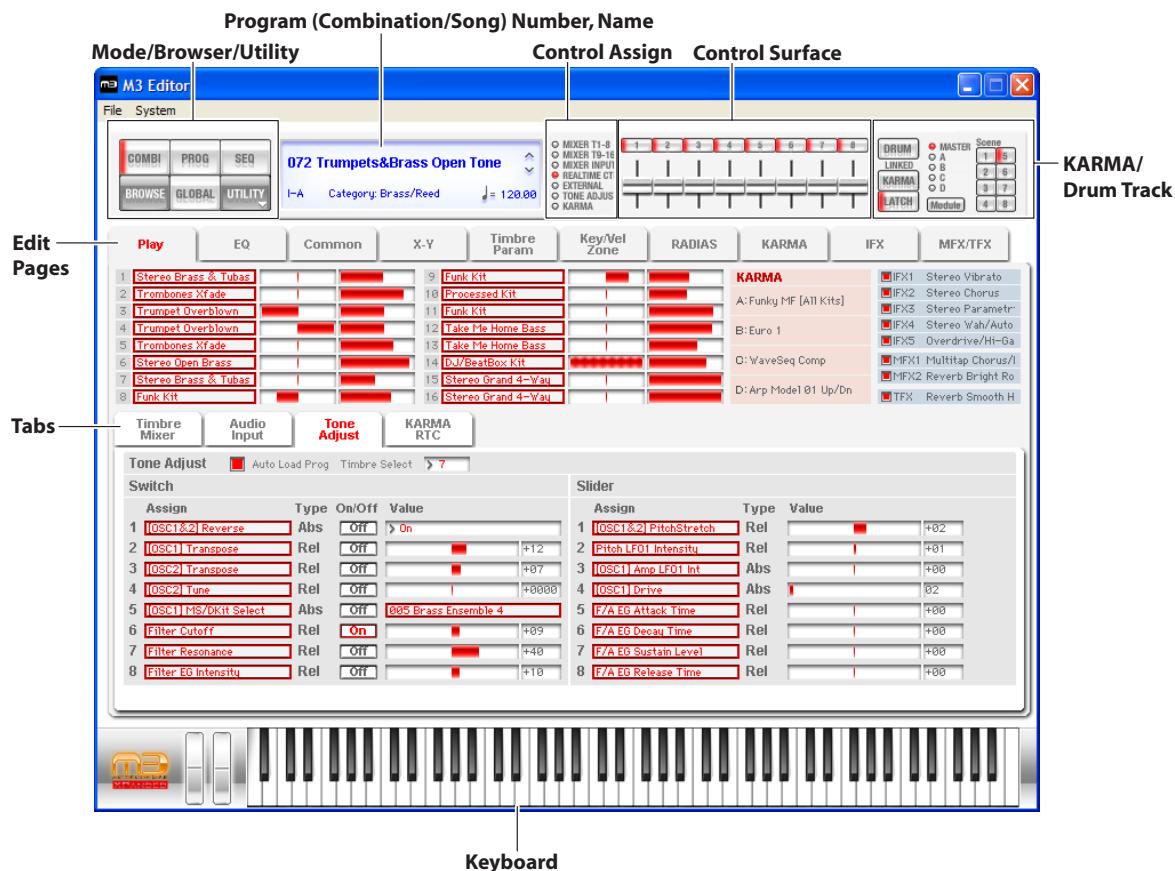
M3 Editor をインストールすると、「マイドキュメント」フォルダ (Windows 版) または「アプリケーション」 - 「KORG」 - 「M3」フォルダ (Mac 版) にプリロード・データ "PRELOAD.M3all" がコピーされます。このデータは工場出荷時の M3 に保存されている音色データです。

M3-M/61/73 をお持ちの方はプリロード・データ PRELOAD.M3all を、M3-88 をお持ちの方はプリロード・データ PRELOAD88.M3all をご使用ください。

M3 Editor 起動時にこのデータ・ファイルを自動的に読み込ませるように設定すると、M3 からデータを読み出す必要がなくなるため起動時間を短縮できます (p.57 「Software Setup (M3 Editor の初期設定)」を参照)。

# 各部の名称と機能

起動すると次のような画面が表示されます。(図は Combination モードの画面です。)



## 接続確認インジケータ (M3 ロゴ):

M3 Editor/M3 Plug-In Editor と M3 の接続状態を表示します。

- 赤



M3 Editor/M3 Plug-In Editor と M3 が MIDI で接続されています。EXB-FW を搭載していない M3 または EXB-FW を搭載した M3 を FireWire ケーブルでは接続せずに、USB ケーブルだけで接続している状態です。

- 黄



M3 Editor/M3 Plug-In Editor と EXB-FW と搭載した M3 が FireWire による Audio/MIDI で接続されています。FireWire によるオーディオ入出力が利用できる状態です。FireWire ケーブルのみ、または FireWire ケーブルと USB ケーブルの両方で接続されている状態です。

- 無色



M3 Editor/M3 Plug-In Editor と M3 は接続されていません。

---

**Mode (COMBI, PROG, SEQ, GLOBAL) /Browser (BROWSE) /Utility (UTILITY) :**

プログラム、コンビネーション、シーケンサー、グローバル・モードを選択します。ブラウザは、M3上の各プログラム、コンビネーション、ソング・ネームを表示します。UTILITYは選択しているページで使用できるユーティリティ・コマンドを表示および実行します。ライト（保存）はここで行います。

**Program (Combination/Song) Number, Name:**

プログラム、コンビネーション、ソングナンバー、ネームを表示します。右横の上下矢印でプログラム、コンビネーション、ソングの変更が行えます。

**Edit Pages, Tabs:**

エディットするページを選択します。

**Control Assign:**

コントロール・サーフェスの8個のスライダー、スイッチの機能を切り替えます。

**Control Surface:**

コントロール・アサインの状態により、それぞれに割り当てられた機能で音色や音量、KARMAなどをコントロールします。

**KARMA/Drum Track:**

KARMA、ドラム・トラックの状態の設定や、コントロール・アサインが KARMA の時にコントロール・サーフェスでコントロールする KARMA モジュールとシーンを選択します。

**Keyboard:**

88 鍵のキーボード、ピッチ・ベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールで構成されています。鍵盤をクリックすると演奏することができます。鍵盤を左右にドラッグすることでグリッサンド奏法も可能です。ピッチ・ベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールは、上下にドラッグして操作します。

---

## 操作手順

### モードの選択

- エディットしたいモード (Mode) のボタンをクリックして、モードを選択します。  
COMBI： コンビネーションを選択して、演奏およびエディットします。  
PROG： プログラムを選択して、演奏およびエディットをします。  
SEQ： シーケンサーのソングを選択して、演奏およびエディットします。  
GLOBAL： ソフトウェア・セットアップ、グローバル・セッティング、MIDI セッティング、コントローラー CC アサイン、スケール、カテゴリー・ネーム、ドラムキット、RADIAS のフォルマント・モーションをエディットします。

### プログラム、コンビネーション、ソングの選択

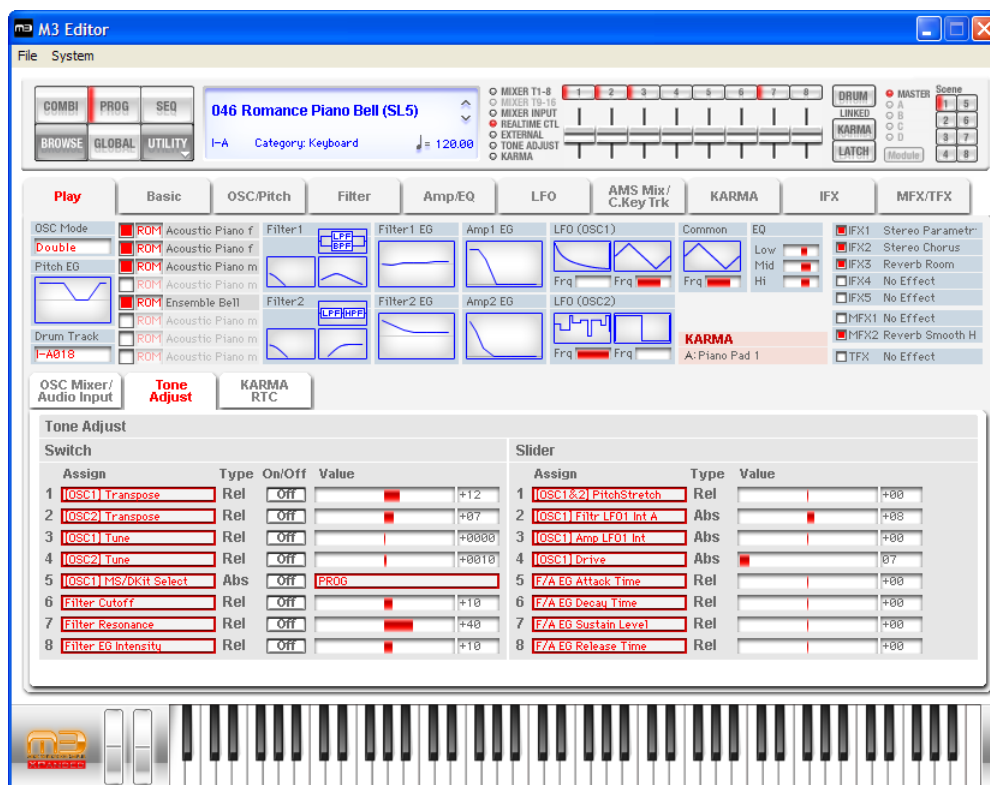
- [BROWSE] ボタンをクリックし、サウンド・リストを表示し、プログラム (またはコンビネーション、ソング) を選択します。選択できる対象はモードごとに異なります。
- Category Select、Bank Select を選択することによって、サウンド・リストに表示するプログラム (またはコンビネーション) をカテゴリーごと、またはバンクごとに絞り込むことができます。

### プログラムの音色を確認して、エディットするプログラムを選択するには

- 1 Mode の [PROG] ボタンをクリックして、プログラム・モードに入ります。
- 2 [BROWSE] ボタンをクリックして、プログラム・リストを表示します。
- 3 いずれかのプログラムをクリックして選択します。M3 の鍵盤を弾くと音色が確認できます。
- 4 エディットするプログラムが決定したら、[OK] ボタンをクリックして、プログラムをロードします。

## プログラムの簡単なエディット

- 1 Edit Pages の [Play] ボタンをクリックして、Play ページを表示します。
- 2 画面上段のコントロール・サーフェス左のセレクトを [TONE ADJUST] に合わせます。
- 3 画面中段のタブ・ボタンを [Tone Adjust] に合わせます。



- 4 コントロール・サーフェスの8本のスライダーと8個のスイッチを使って音色を変化させます。このときのパラメータは画面下半分の Tone Adjust タブに表示されています。各パラメータの説明は、M3 パラメータ・ガイド (PDF) を参照してください。
- 5 コントロール・サーフェスのスライダーの右横にある KARMA ボタンと DRUM ボタンをオンにして、M3 本体の鍵盤または M3 本体の PAD を弾くと、KARMA とドラム・トラックによる演奏が始まります。演奏中のドラム・パターンを変更するには Basic/Drum Track ページで Pattern No を変更し、KARMA の GE プログラムを変更するには KARMA ページで GE を変更してください。

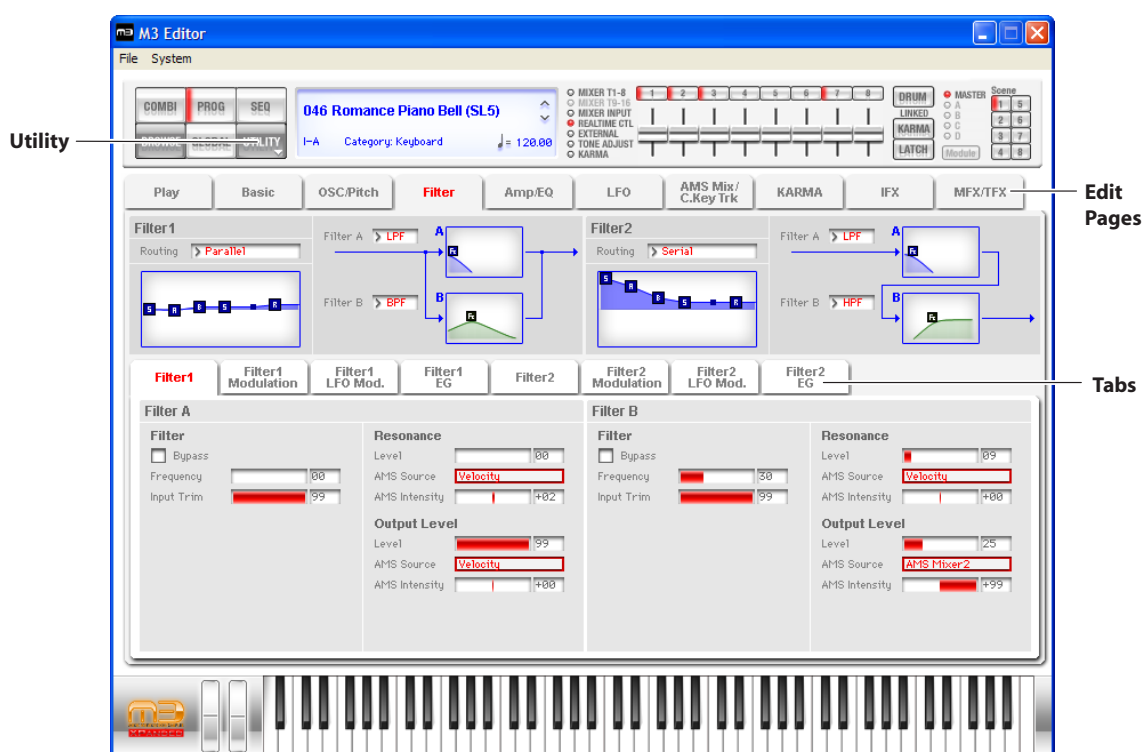


## ページ、タブの選択

詳細なエディットをするときは、各ページとタブを切り替えて、目的のパラメーターを選択します。

グローバル・モードは、ドラムキット、カテゴリー・ネーム、スケール（音律）などがページ単位で区分されています。ページ（またはタブ）を選択し、エディットします。

- エディットしたいエディット・ページ（Edit Pages）のタブをクリックして、ページを選択します。
- ページ内のタブ移動は中段のタブ（Tabs）で選択します。



## パラメーターの選択と値の変更

- ディスプレイ上でマウスを操作してエディットをします。

例えば、EG の図の四角の部分のマウスでドラックすると EG の形状を変化させることができます。

**Note:** 各パラメーターについては、付属の「パラメーター・ガイド」（PDF 版）を参照してください。

## ユーティリティの選択と実行

ユーティリティは、ページごとに有効なコマンドです。選択するページによって選択できるユーティリティが異なります。また、エディットまたは作成したデータのコンピューターへのセーブ、ロード、システム・エクスクルーシブ・データのインポートを行います。UTILITY をクリックして表示されるメニューからコマンドを選択します。

**Note:** エディター独自のユーティリティ・コマンドについては、「M3 に搭載されている機能」(p.50) を参照してください。

- 1 [UTILITY] ボタンから実行するコマンドを選択します。
- 2 必要な設定を行い、実行するときは OK をクリックします。

# ライト（保存）

エディットをした後は、必要に応じてライト（保存）してください。

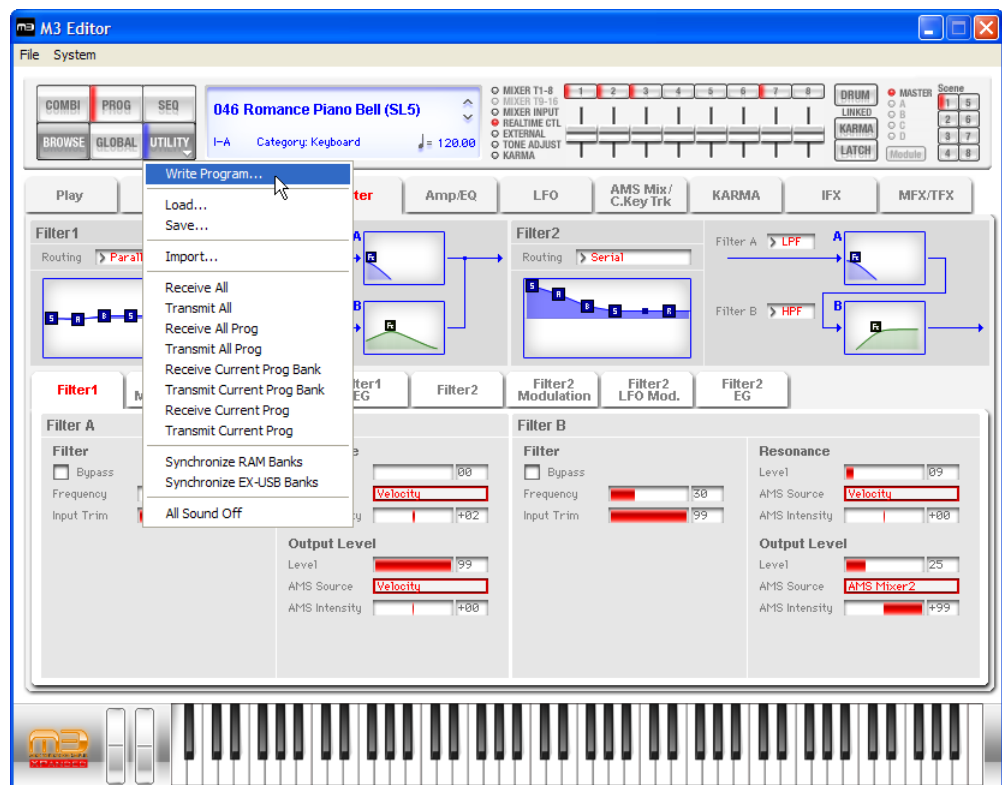
▲このライト操作によって、M3 にエディットした設定が保存されます。

なお、ライトを実行する前に、他のプログラムを選んだり、アプリケーションを終了すると、エディットしていた内容は消失します。コンビネーションやシーケンサーについても同様です。

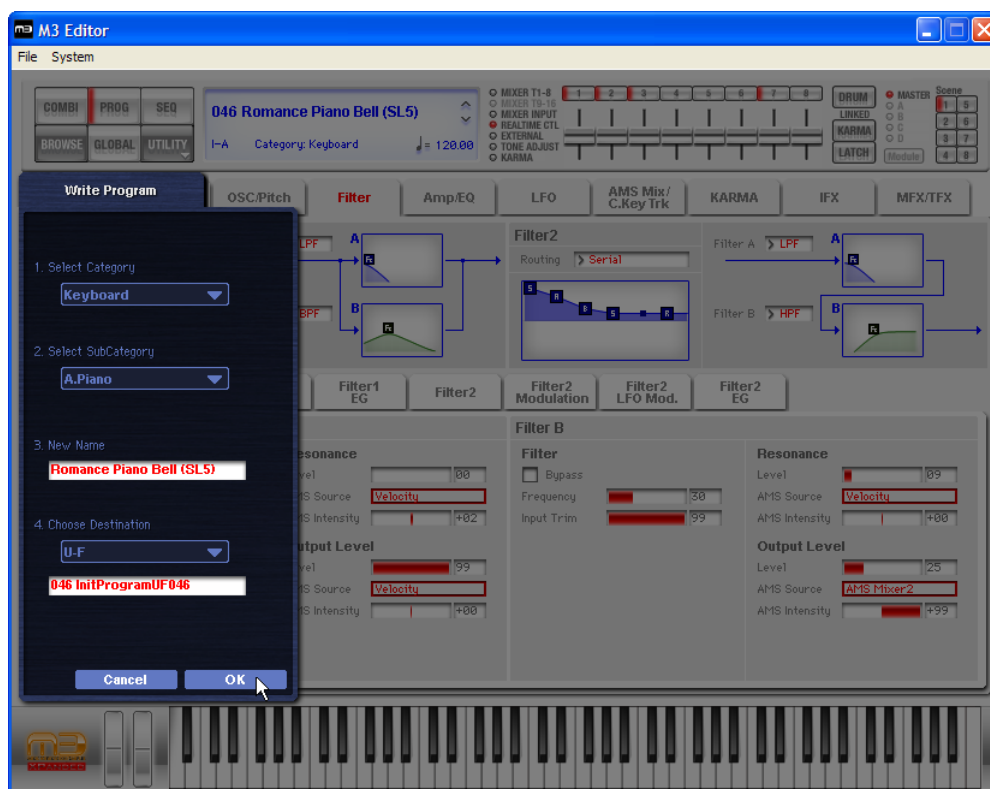
グローバル・モードの設定はアプリケーション終了時まで設定は保持されますが、アプリケーションを終了すると、エディットしていた内容は消失します。グローバル・モード各ページの右上にある [DUMP] ボタンをクリックすると、現在の設定が M3 に保存されます（一部 [DUMP] ボタンが無いページもあります）。

ここではプログラム・モードでエディットしたプログラムをライトする方法を説明します。

- 1 [UTILITY] ボタンをクリックして、ユーティリティ・メニューを表示します。
- 2 メニュー・リストの中から [Write Program] を選択します。



### 3 プログラムの名前、カテゴリー、保存先を指定して [OK] ボタンをクリックします。



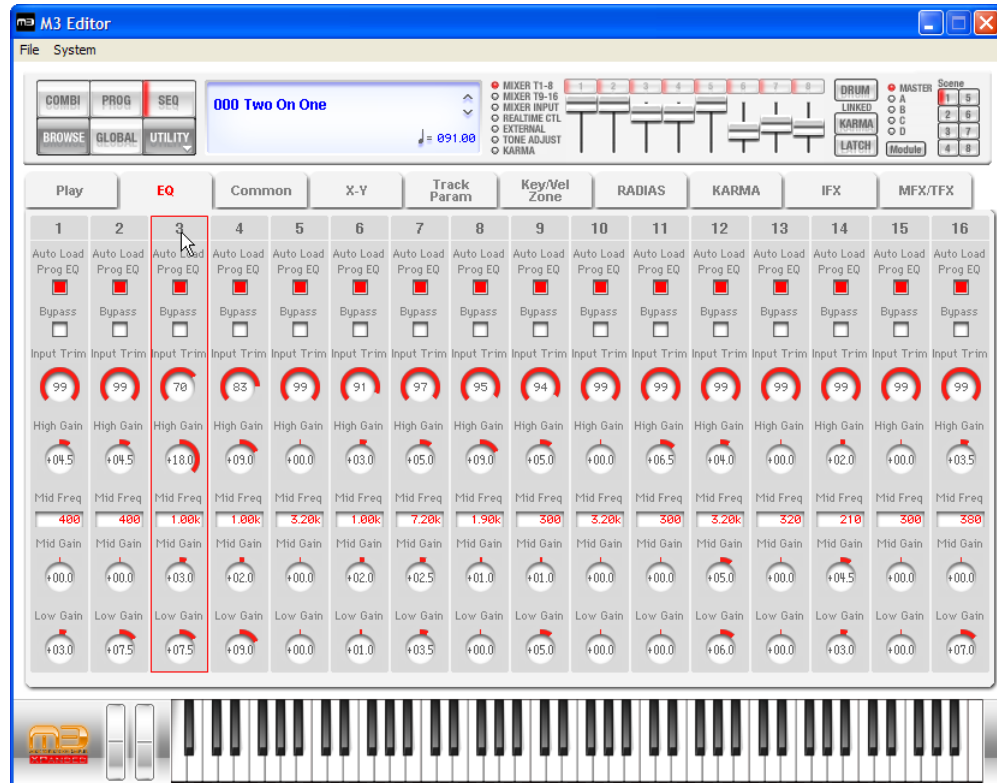
*Note:* M3 本体のメニュー・コマンドを実行すると、Editor と M3 本体のデータが一致しなくなる場合があります (Swap Oscillator など)。その場合は、Editor の UTILITY メニューから、カレント・ダンプの受信 (Receive Current Combi など) を実行してください。

## トラックの選択

SEQ モードではカレント・トラックを選択することができます。カレント・トラックは SEQ モードの各ページで共通です。

トラックを選択するには、そのトラックの番号をマウスでクリックします。そのトラックがカレント・トラックとして選択されると、トラックのまわりに赤枠が表示されます。

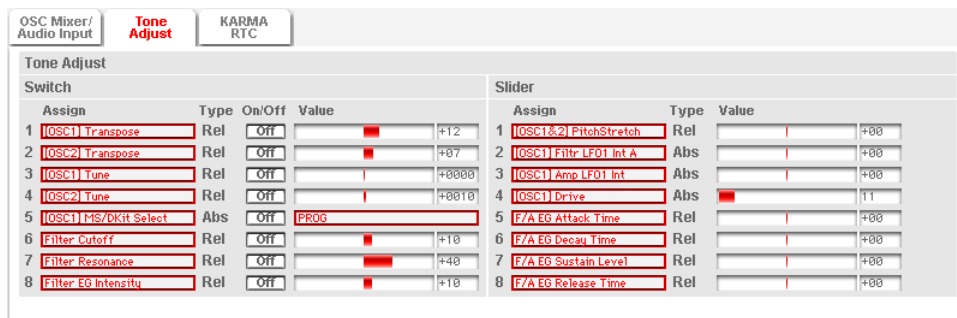
**Note:** カレント・トラックを選択できないページもあります。カレント・トラックが選択できるページでは、現在のカレント・トラックに赤枠が表示されています。



# M3 に搭載されている機能

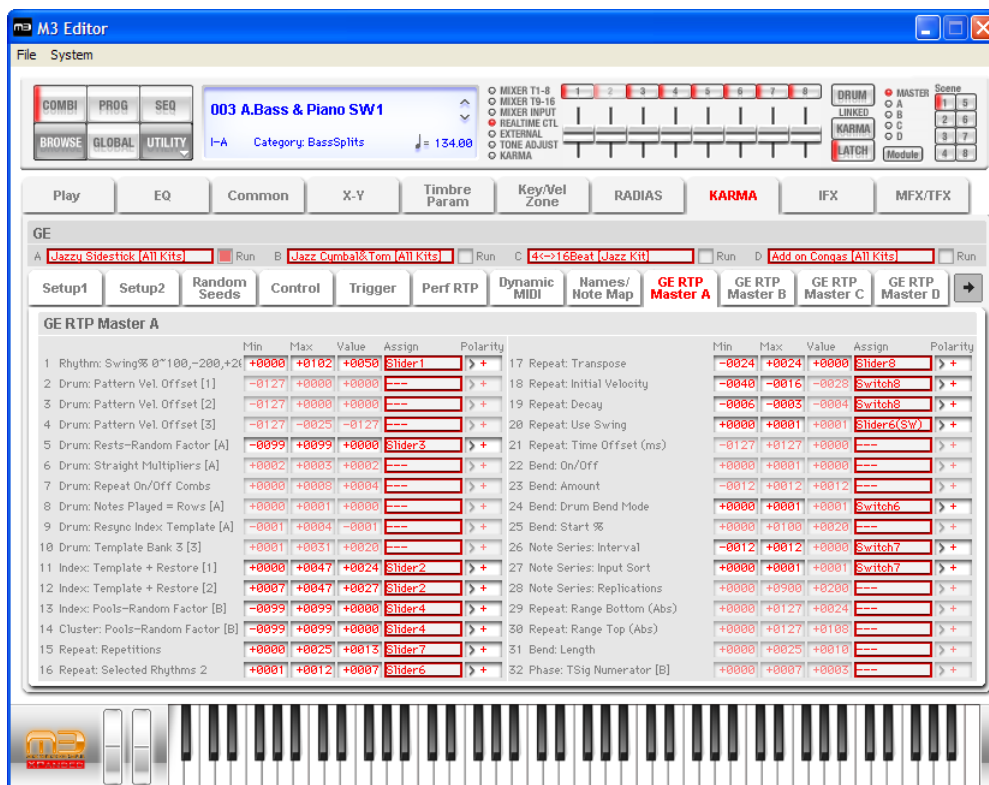
## Tone Adjust

プログラム、コンビネーション（およびソング）トラックのプログラムの音色を簡易エディットする機能です。M3 Editor では、本体機能と同じ操作が可能です。



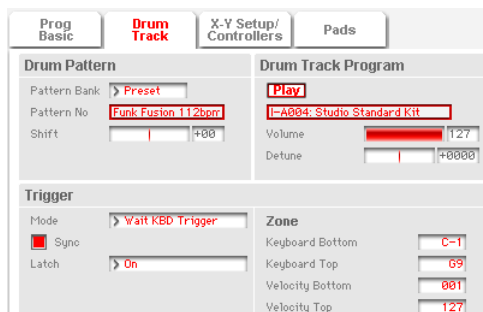
## KARMA

M3 Editor では、KARMA 機能のオン / オフ、シーンチェンジ、リアルタイム・パラメータの変更や GE パラメータの変更など、本体でエディットできるほぼすべての操作を画面で行うことができます。



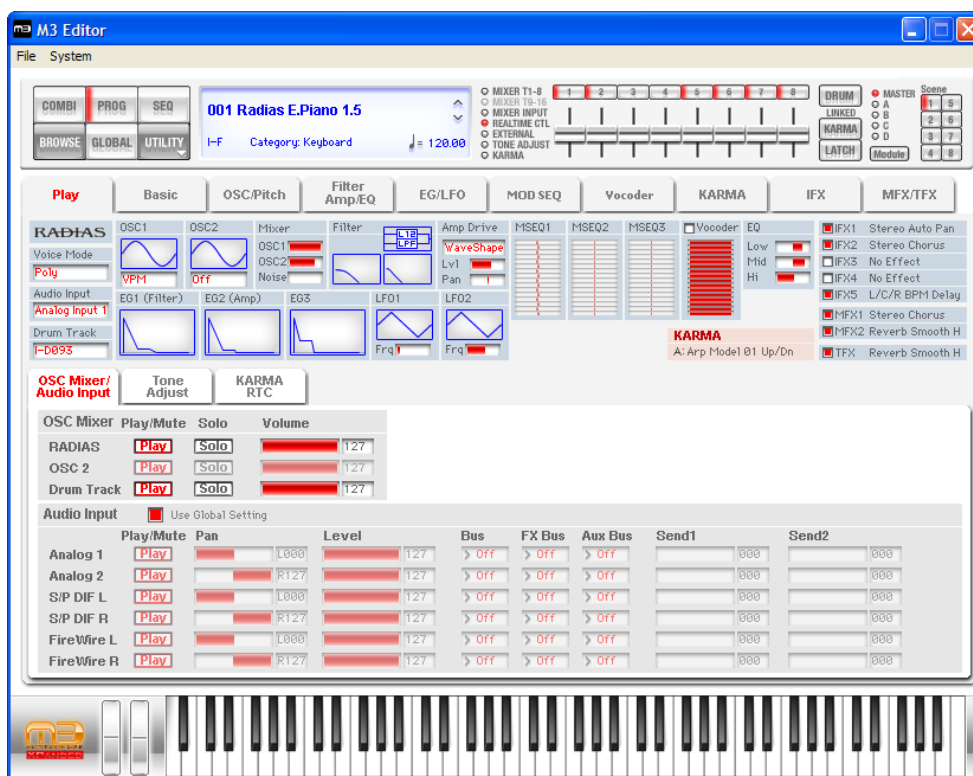
## Drum Track

ドラム・トラックとは、プログラム、コンビネーション、シーケンサーのどのモードでも使用できるドラム・パターン演奏専用のパターン・シーケンサーです。M3 Editor ではドラム演奏のオン/オフ、ドラム・パターンの選択、ドラム・プログラムの選択やアサインするティンバーの設定をリアルタイムに変更することができます。

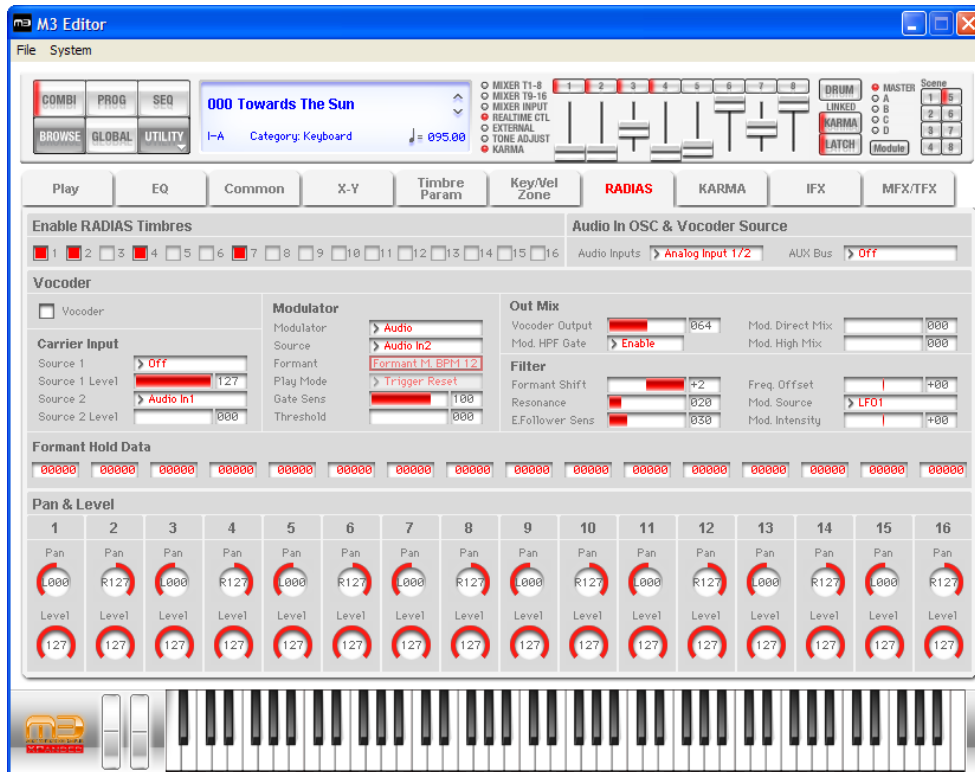


## RADIUS (オプション EXB-RADIUS 装着時)

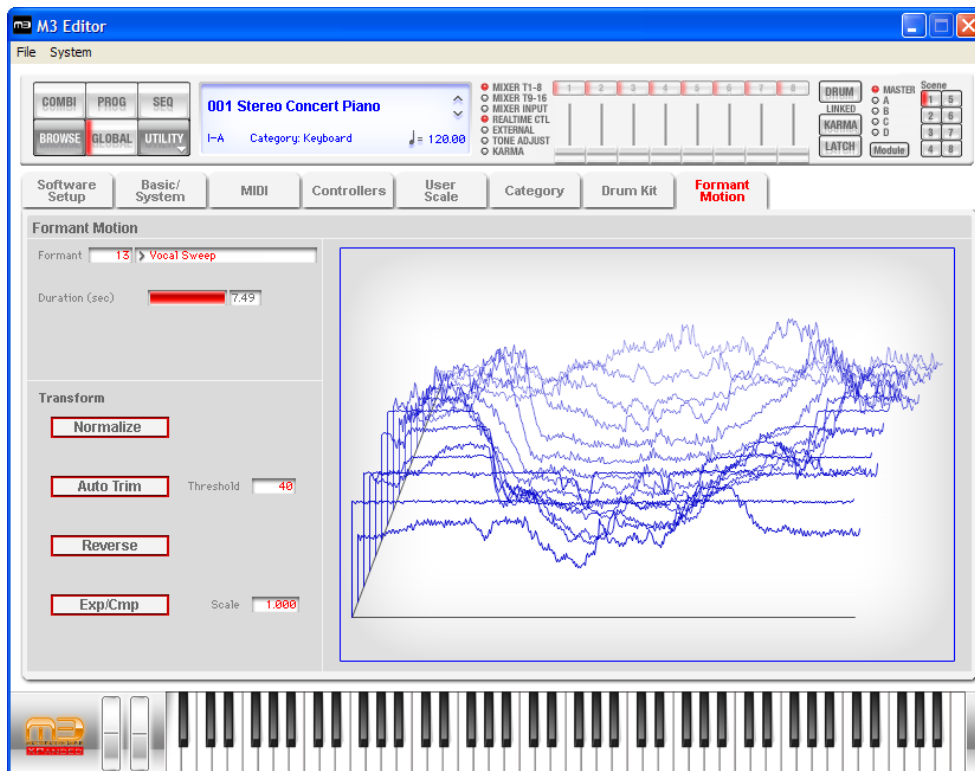
M3 本体にオプション (別売) の EXB-RADIUS を装着すると、M3 Editor で RADIUS のプログラムのエディットが行えるようになります。INT-F バンクが RADIUS プログラム専用バンクです。また、任意の USER バンクのタイプを RADIUS プログラムに指定することができます。



また、コンビネーション・モードとシーケンサー・モードでは、音源と独立したボコーダ・セクションのエディット画面が使用できるようになります。

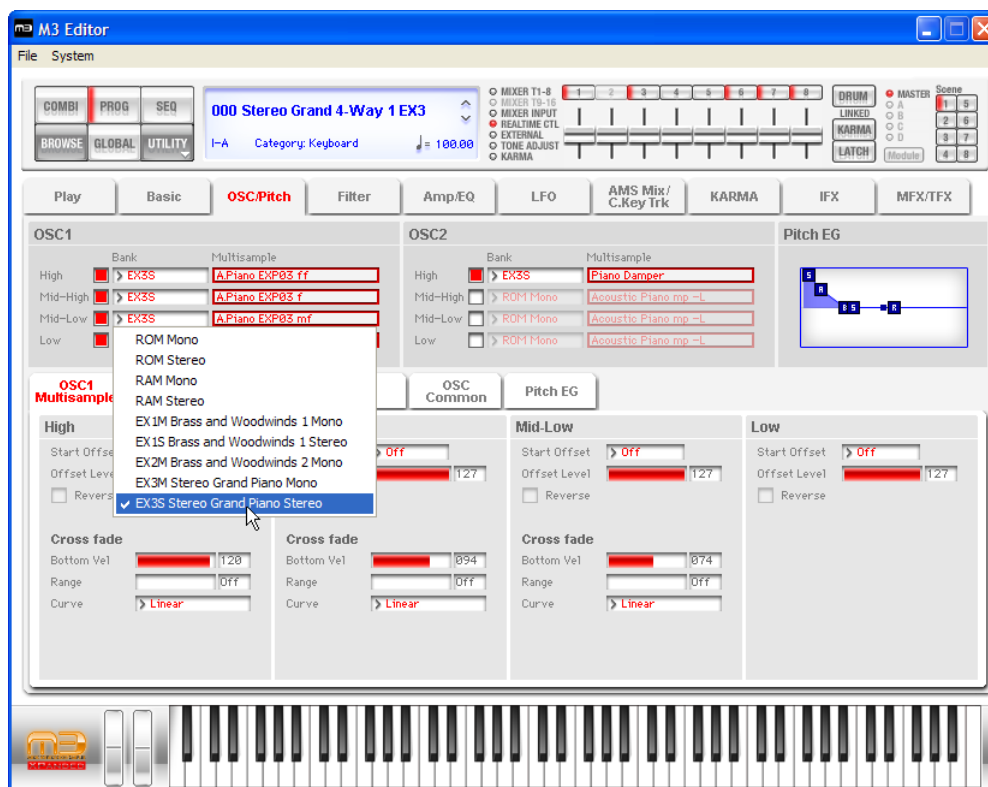


グローバル・モードでは、M3 本体では不可能な RADIAS ボコーダーのフォルマント・モーション・データのエディットおよび本体への保存が可能です。



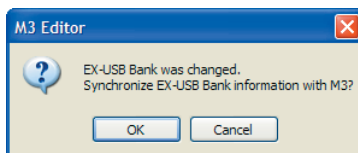
## EX-USB (PCM 拡張オプション使用時)

M3 本体に PCM 拡張オプションの EX-USB-PCM を使用して Multisample を追加すると、M3 Editor から追加した Multisample を扱えるようになります。



M3 本体で EX-USB-PCM の KEP ファイル (Multisample) のロード / アンロードの操作を行なった場合、M3 Editor 側で M3 本体との同期を取ることににより、Multisample 名を M3 本体と一致させることができます。

GLOBAL モードの Software Setup にある Sync EX-USB Banks automatically (p.57) がチェックされている場合、M3 本体で PCM 拡張オプションによる KEP ファイル (Multisample) のロード / アンロードの操作を行なうと、M3 Editor が自動的に Multisample 名の追加 / 削除を行ないます。この設定をチェックしていない場合、KEP ファイル (Multisample) のロード / アンロードの操作を行なったときに、Multisample 名の同期を取るかどうかを選ぶためのメッセージボックスが表示されます。



ここで OK を選ぶと、即座に M3 本体と同期を取ります。Cancel を選んだ場合は同期を取りませんが、UTILITY メニューの Synchronize EX-USB Banks を実行することにより、いつでも M3 本体と同期を取ることができます。

KEP ファイルのロードと同時に PCG ファイルもロードした場合、UTILITY メニューから該当するバンクの Program/Combination のダンプ受信を行なって、M3 本体と同期させてください。

**Note:** EX-USB 対応機能 (UTILITY メニューの Synchronize RAM/EX-USB Banks や GLOBAL モードの Software Setup ページにある Sync EX-USB Banks automatically) は、EX-USB に対応した M3 本体と接続したときにのみ表示されます。



---

## User GE

M3 System V2.0で KARMA に機能追加された User GE を、M3 Editor でも扱うことができます。

GLOBAL モードの Software Setup にある Sync KARMA User GE at startup (☞p.57) がチェックされている場合、M3 Editor 起動時に M3 本体と同期を取り、User GE のデータを取得します。

この設定をチェックしていない場合でも、Combination/Program の各モードで KARMA タブを選択し、UTILITY メニューから Synchronize KARMA User GE (☞p.56) を実行することにより、M3 本体から User GE のデータを取得できます。

またこの設定にかかわらず、M3 Editor 起動中に M3 本体で User GE のロードの操作を行なったとき、自動的に即座に M3 本体と同期を取り、User GE のデータを取得します。

---

# エディターの独自機能

M3 にはない、エディター（M3 Editor、M3 Plug-In Editor）でのみ設定可能な機能です。

## ユーティリティ・コマンド

### Load

コンピューターに保存されているエディターのデータを読み込みます。

- ▲ M3 XPANDED とそれ以前の M3 では搭載している PCM データ（音色データ）が異なります。以前の M3 (旧 PCM) で作成したデータファイルを読み込むと、自動的に M3 XPANDED の新 PCM 用に変換して読み込みます。

### Save

エディター上のデータをファイルとしてコンピューターへ保存します。

- ▲ 各データは、M3 XPANDED 用データとして保存されます。以前の M3 で作成したデータを読み込んだ場合も、保存時には M3 XPANDED 用データとして保存されます。以前の M3 用のデータとして保存することはできません。

*Note:* これらの機能は、エディターのアプリケーション専用ファイルとして、読み込みまたは保存します。

### Receive All

M3 のすべてのデータをエディター上に読み込みます。

*Note:* サンプル・モードのサンプル・データ、シーケンサー・モードのシーケンサー演奏データを除きます。

### Transmit All

エディター上のすべてのデータを M3 に送信し、本体メモリーに書き込みます。

### Receive All Combi/Current Combi Bank

### Receive All Prog/Current Prog Bank

### Receive SEQ

### Receive Global Data/Drum Kit/Formant Motion/Current

### Formant Motion

M3 の各データをエディター上に読み込みます。

*Note:* Receive Formant Motion/Current Formant Motion は EXB-RADIAS 装着時のみ使用できます。

### Transmit All Combi/Current Combi Bank

### Transmit All Prog/Current Prog Bank

### Transmit SEQ

### Transmit Global Data/Drum Kit/Formant Motion/Current

### Formant Motion

エディター上の各データを M3 に送信して、書き込みます。

*Note:* Transmit Formant Motion/Current Formant Motion は EXB-RADIAS 装着時のみ使用できます。

---

## Receive Current Combi/Current Prog/1 SEQ

M3 の各データをエディター上に読み込みます。

## Transmit Current Combi/Current Prog/1 SEQ

エディター上のそれぞれのデータを M3 に送信します。この操作では、本体メモリーへの書き込みは行われません。

必要に応じてライト（保存）してください。

## Synchronize KARMA User GE

M3 の KARMA User GE のデータ (User GE Bank U-A から U-H) をエディター上に読み込みます。Combination モードおよび Program モードで KARMA タブを表示しているときのみ、このメニューを選択することができます。

## Synchronize RAM Banks

M3 の RAM バンクの Multisample 名をエディター上に読み込みます。


OSC の Bank リストから RAM Mono/RAM Stereo を選択したときに、Editor 上で Multisample 名を表示させることができるようになります。

## Synchronize EX-USB Banks

M3 の EX-USB-PCM バンクの Multisample 名をエディター上に読み込みます。

OSC の Bank リストに EX-USB-PCM バンクが追加され、EX-USB-PCM バンクの Multisample を選択できるようになります。

**Note:** これらの Receive、Transmit 機能は、KORG SysEx MIDI Dump を用いて、M3 とソフトウェア上のデータの送受信や、データの同期など行います。

 データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。同様に、M3 のパネル・スイッチや鍵盤等に触らないでください。

## Import

M3 および M50 の PCG データをエディター上に読み込みます。

Import が対応しているデータは、M3 XPANDED の PCG ファイル (新 PCM)、以前の M3 の PCG ファイル (旧 PCM)、M50 の PCG ファイル、M50 Editor で作成した拡張子が [.M50all] のファイルです。

## Save as Default

エディターのグローバル・モードの Software Setup での設定を、エディターを起動したときの初期値としてライト（保存）します。

**Note:** これらのユーティリティは、エディターのグローバル・モードの Software Setup ページでのみ選択できます。

## Select Auto Load File

Software Setup タブの Load data file automatically で指定されるファイルを選択します。

**Note:** Load data file automatically を参照してください。

## All Sound Off

ホスト・アプリケーション上の操作によっては、本体の発音が止まらなくなることがあります。この症状が発生した場合は、“All Sound Off” を実行してください。

# Software Setup (M3 Editor の初期設定)

M3 Editor 起動時の設定をグローバル・モードの Software Setup で設定することができます。この設定は UTILITY の Save as Default を実行すると保存され、次回起動時に有効となります。

## Total Recall & Data Sync Settings

<input checked="" type="checkbox"/> PROG	<input type="checkbox"/> I-A	<input checked="" type="checkbox"/> U-A	<input checked="" type="checkbox"/> COMBI	<input type="checkbox"/> I-A	<input checked="" type="checkbox"/> U-A
<input type="checkbox"/> I-B	<input type="checkbox"/> I-B	<input checked="" type="checkbox"/> U-B	<input type="checkbox"/> I-B	<input type="checkbox"/> U-B	
<input type="checkbox"/> I-C	<input type="checkbox"/> I-C	<input type="checkbox"/> U-C	<input type="checkbox"/> I-C	<input checked="" type="checkbox"/> U-C	
<input type="checkbox"/> I-D	<input type="checkbox"/> I-D	<input checked="" type="checkbox"/> U-D	<input type="checkbox"/> I-D	<input type="checkbox"/> U-D	
<input type="checkbox"/> I-E	<input type="checkbox"/> I-E	<input type="checkbox"/> U-E	<input type="checkbox"/> I-E	<input type="checkbox"/> U-E	
<input type="checkbox"/> I-F (RADIAS)	<input type="checkbox"/> I-F	<input type="checkbox"/> U-F	<input type="checkbox"/> I-F	<input type="checkbox"/> U-F	
	<input type="checkbox"/> I-G	<input type="checkbox"/> U-G	<input type="checkbox"/> I-G	<input type="checkbox"/> U-G	
<input checked="" type="checkbox"/> SEQ					
<input checked="" type="checkbox"/> Drum Kit	<input checked="" type="checkbox"/> Sync EX-USB Banks automatically				
<input type="checkbox"/> Formant Motion	<input checked="" type="checkbox"/> Sync KARMA User GE at startup				

DAW ソフトウェアのソング・データの一部として、保存および読み込みを行うエディターのデータを設定します。必要とするデータだけを保存したいときに使用します。また M3 Editor 起動時にコンピューターに接続してあるM3から、ここでチェックされているデータのみ自動的に読み込みます(データの同期を行いません)。データダンプは時間がかかるので、この機能を使わずに Load data file automatically 機能を使用するか、または UTILITY の Load を使ってあらかじめ保存しておいたデータ・ファイルを M3 Editor に読み込ませることにより、起動時間を短縮させることも可能です。

Sync EX-USB Banks automatically をチェックしておく、M3 にロードされている EX-USB-PCM の全バンクの Multisample 名を、M3 Editor 起動時に自動的に読み込みます。

この項目がチェックされている場合、M3 で EX-USB-PCM のロード/アンロードを実行したとき、自動的に M3 Editor も同期して更新します。チェックされていない場合、M3 Editor は自動的に更新しませんが、変更があったことをメッセージボックスでお知らせします。

Sync KARMA User GE at startup をチェックしておく、M3 の KARMA User GE の全バンクのデータを、M3 Editor 起動時に自動的に読み込みます。User GE を使用していない場合はチェックする(同期させる)必要はありません。

## Load data file automatically

<b>Auto Load File</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Load data file automatically at starting up
Data file: C:\Program Files\KORG\M3\MyData\M3a11

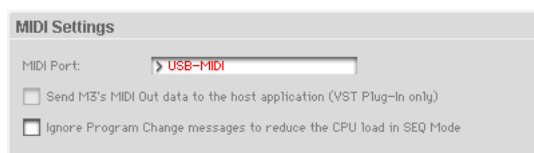
M3 Editor 起動時に、自動的にここで指定したデータ・ファイルを Editor に読み込みます。この処理を行なった後に、Total Recall & Data Sync Setting でチェックしたデータのデータダンプによる読み込み処理が行なわれます。

## Auto Local Control

<b>Local Control</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Local Control

エディター起動時、自動的に M3 のローカル・コントロール情報を適切な状態に設定します。通常は、このパラメーターをオンに設定することをおすすめします。終了時は M3 のローカル・コントロール情報を元の状態に戻します。

## MIDI Settings



M3 Editor と M3 の MIDI 接続に関する設定を行います。

### MIDI Port

M3 と M3 Editor の接続ポートを選択します。M3 とコンピューターを接続している方法により、USB-MIDI、FW-MIDI またはその両方がリストに表示されます。どちらの接続の場合においても、あらかじめドライバーがインストールされている必要があります (Mac では FireWire ドライバーを組み込む必要はありません)。

**USB-MIDI** M3 とコンピューターを USB ケーブルで接続している場合に表示されます。KORG USB-MIDI Driver による USB2.0 の高速通信が可能です。

**FW-MIDI** M3 とコンピューターを FireWire ケーブルで接続している場合に表示されます。FireWire ケーブル 1 本で、オーディオと MIDI の両方の通信を行なうことが可能です。通信速度は通常の MIDI ケーブルと同じ 31.25kbps です。

### Send M3's MIDI Out data to the host application (VST Plug-In のみ)

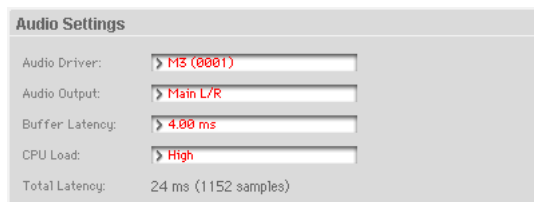
このオプションを ON にすると、M3 本体の MIDI OUT データをプラグイン・インストゥルメントの出力として、ホストアプリケーションに転送します。

出力できる MIDI メッセージはショート・メッセージのみです。プラグイン・インストゥルメントが出力する MIDI データを受信することができるホスト・アプリケーションを使用した場合、M3 の KARMA が生成する MIDI メッセージ等を、他のソフトシンセの MIDIトラックへ流すことが可能になります。

### Ignore Program Change messages to reduce the CPU load in SEQ Mode

SEQ モードにおいて M3 本体でソングを演奏させた場合、M3 から送信された MIDI データを M3 Editor は受信して、その内容によって M3 Editor のパネル表示がアップデートされます。しかしプログラム・チェンジによる M3 Editor の内部処理が複雑なため、比較的処理能力の低いコンピューターを使用している場合に、オーディオ出力にノイズが発生してしまう恐れがあります。このような場合にはこのオプションを ON にしてください。M3 本体がソングを演奏している間のみ、M3 Editor は受信したプログラムチェンジを無視することにより CPU 負荷を低減させます。

## Audio Settings



M3 Editor と M3 のオーディオ接続に関する設定を行います。

### Audio Driver

現在 M3 とコンピューターの間を結んでいるオーディオ・ドライバの名称を表示します。

EXB-FWを搭載したM3とコンピューターをFireWireケーブルで接続している場合のみ表示されます。

またオーディオ機能を使用したくないときには、“None”を選択することにより、オーディオ機能をオフにすることも可能です。

---

Windows “KORG EXB-FW ASIO Driver” が表示されます。

Mac “M3 (\*\*\*\*)” が表示されます (括弧内は EXB-FW のシリアル番号の下 4 桁)。

### Audio Output

スタンドアローン版およびプラグイン・エフェクト版 (VST) の M3 Plug-In Fx はオーディオ出力が 2ch です。M3 の 6ch の出力うち、どの 2 チャンネルを出力するかを選択します。Main L/R、Individual 1/2、Individual 3/4 の 3 つの選択肢の中から選択することが可能です。

プラグイン・インストゥルメント版 (VSTi) の M3 Plug-In Editor では設定できません (6ch マルチアウト固定)。

Main L/R . . . . . M3 の L/R を出力します。

Individual 1/2 . . . . . M3 の Individual1/2 を出力します。

Individual 3/4 . . . . . M3 の Individual 3/4 を出力します。

### Buffer Latency (Mac 版のみ)

M3 本体と M3 Editor 間 (EXB-FW) で発生するオーディオのレイテンシー (バッファサイズ) を設定します。

この値を大きく設定した方が動作は安定しますが、レイテンシー (音の遅れ) は増加します。この値を小さく設定することによりレイテンシーを減少させることができますが、お使いの環境により実用可能な値は異なります。

### CPU Load

オーディオの処理に必要な FS コンバータによる CPU の負荷を選択します。

Low に設定すると CPU の負荷は大きくありませんが、全体のレイテンシーは大きくなります。これに対して High を設定すると、CPU の負荷が大きくなりますが、全体のレイテンシーは小さくなります。ただし M3 Editor による CPU の負荷が大きくなるため、お使いの DAW によっては動作が不安定となってしまう可能性があります。お使いの環境に合わせて選択してください。

### Total Latency

M3 Editor でオーディオを使用するときの全体のレイテンシー (音の遅れ) の値を表示します。

レイテンシーを ms (ミリ秒) の単位で表示します。カッコ内の値は、このレイテンシーの時間を現在設定しているサンプリング周波数に換算したサンプル数です。

# 注意事項

## USB 接続

### エディター起動時に本体とのデータの同期が失敗する場合、以下を確認してください。

USB ハブを使用している場合は、コンピューター本体の USB ポートに直接 M3 を接続して、動作を確認してください。また、接続されている USB デバイスをすべて外して M3 のみで動作を確認してください。

なお、データの同期が失敗したときは、エディター・ソフトウェアの UTILITY のメニューから、必要に応じて Receive All または Transmit All を実行し、本体とデータの同期を行ってください。

### M3 の USB ポートは USB2.0 に対応しています。

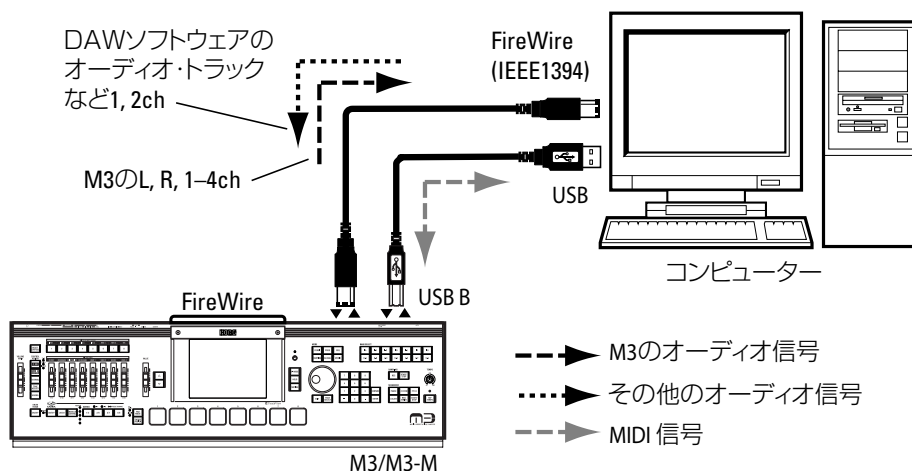
M3 は USB2.0 に対応しているので、コンピューターと M3 間のデータ転送を高速に行なうために、コンピューター側は USB2.0 に対応した USB ポートに接続して使用することをお勧めいたします。

## FW-MIDI (FireWire MIDI)

### FW-MIDI のボーレート

FW-MIDI (FireWire ケーブルを通じた MIDI 接続) のボーレートは、通常の MIDI ケーブルを使用した場合と同じ 31.25kbps です。M3 が扱うダンプデータのサイズは大きいため、FW-MIDI を利用してデータダンプを行なった場合、オールダンプを実行した場合などは長い時間を要します。

FW-MIDI 使用時には、Total Recall & Data Sync Settings の設定を最小限にすることをお奨めいたします。また、USB MIDI を併用することで、USB 2.0 の高速通信が可能です (※p.58「MIDI Settings」)。



---

# Audio

## M3 Editor/Plug-In Editor がサポートする サンプリング周波数

- M3 Editor / Plug-In Editor がサポートしているサンプリング周波数は 44.1kHz、48kHz、88.2kHz、96kHz、176.4kHz、192kHz です。
- 44.1kHz 未満のサンプリング周波数 (8k ~ 32kHz など) が外部ホストアプリケーションから設定された場合、M3 Editor の出力は無音になります。

## サンプリング周波数の設定 (サンプリングレート・コンバータ)

M3 本体は内部動作 48kHz です。48kHz 以外のサンプリング周波数が設定された場合は自動的に M3 Editor 内部のサンプリングレート・コンバータが作動し、適切な 48kHz のオーディオ・データに変換して M3 とオーディオ・データの交換を行っています。

スタンドアローン版、プラグイン版とも対応しているサンプリング周波数で動作しますが、高いサンプリング周波数では M3 Editor はレート変換に CPU のリアルタイム処理の大部分を消費してしまいます。充分高速なコンピューターをお使いではないお客様は、48kHz による録音再生が可能であれば一番処理の軽い 48kHz でのご使用をお勧めいたします。

## レイテンシーについて

M3 Editor で EXB-FW を使用してオーディオを扱う場合、オーディオデータにはレイテンシー (音の遅れ) が発生します。

レイテンシーは次の 3 か所で発生します。

1. M3 と M3 Editor 間のオーディオデータの受け渡し
2. M3 Editor と DAW 間のオーディオデータの受け渡し
3. M3 Editor に内蔵しているサンプリング・レート・コンバータ

上記 1 について、Windows では KORG EXB-FW ASIO Driver のコントロールパネルにある ASIO buffer depth (※p.6 「バッファサイズについて」) で、Mac では M3 Editor の GLOBAL モードの Software Setup タブの Audio settings にある Buffer Latency (※p.59) で設定できます。

上記 2 については、お使いの DAW で設定します。スタンドアローン版 M3 Editor では、環境設定ダイアログで設定できます (※p.13 「オーディオの設定」)。

上記 3 については、上記 1 と 2 の設定、サンプリング周波数、そして GLOBAL モードの Software Setup タブの Audio settings にある CPU Load (※p.59) の設定により変化します。

これらのすべてを合計した全体のレイテンシーが、GLOBAL モードの Software Setup タブの Audio settings にある Total Latency に表示されます。

全体のレイテンシーを小さくするためには、上記 3 つのレイテンシーを小さくする必要があります。上記 1 と 2 については、それぞれを小さな値に設定することになりますが、実際にはご使用の環境により実用となる値は異なり、値が小さすぎるとノイズが発生しやすくなります。

上記 3 については、M3 のサンプリング周波数が 48kHz 固定のため、DAW (M3 Editor) 側も 48kHz に設定することにより、レイテンシーを小さくすることができます。また Audio settings の CPU Load を High に設定することによりレイテンシーを小さくすることができますが、ご使用の環境および上記 1 と 2 の設定によっては、ノイズが発生しやすくなってしまいます。

ご使用の環境に合わせて、ノイズが出ない最適なポイントを探して設定してください。



---

## プラグインの多重起動

### 多重起動の禁止

M3 Plug-In Editor の多重起動、M3 Plug-In Fx の多重起動および、M3 Plug-In Editor と M3 Plug-In Fx の同時起動はできません。ホストアプリケーションによっては、予期せぬ動作となる可能性もありますので、このような多重起動や同時起動は行わないでください。

---

# 故障かなと思う前に

ソフトウェアのかとお思いになる前に、次の項目を確認してください。

## スタンドアローン版

### PC から音（オーディオ出力）が出ない

- M3 Editor の KORG ロゴが黄色（FireWire Audio/MIDI 接続状態）になってますか？
- お使いのコンピュータで通常のオーディオの再生は出来ますか？
- FireWire ケーブルが M3<->PC の間で接続されていますか？
- M3 が EXB-FW を認識していますか？（M3 の取扱説明書を参照）
- Windows: KORG EXB-FW Driver は正常にインストールされていますか？
- Windows: KORG EXB-FW Control Panel で M3 が認識されていますか？
- Macintosh: Mac OS のバージョンは 10.4.9 以降ですか？
- Macintosh: Audio/MIDI 設定（Audio 設定ページ）で M3 は認識できていますか？
- コンピュータ側のオーディオの設定は行ないましたか？
- オーディオの設定でバッファサイズを適切な値に設定しましたか？

### M3 にオーディオを入力できない

- M3 Editor の KORG ロゴが黄色（FireWire Audio/MIDI 接続状態）になってますか？
- お使いのコンピュータでオーディオの録音は出来ますか？
- M3 のインプットミキサーが FireWire を入力できるように設定してありますか？（M3 の取扱説明書を参照）
- EXB-RADIAS: 各 PROG/COMBI/SEQ の Audio Input が FireWire になっていますか？

## プラグイン版

### PC から音が出ない

- お使いのホスト・アプリケーションからオーディオ出力が出せるように設定してありますか？
- M3 Plug-In Editor 起動後に KORG ロゴが黄色（FireWire Audio/MIDI 接続状態）になってますか？
- お使いのホスト・アプリケーションが EXB-FW のオーディオデバイスを使用するような設定になっていませんか？

### M3 Plug-In Editor がメニューに現れない

- Windows: M3 Plug-In Editor（ご使用のホストケーションに合わせて VST 版または RTAS 版）をインストールしましたか？（Mac では、すべてのソフトウェアが同時にインストールされます）
- Windows: VST の場合、M3 Plug-In Editor VST をインストールしたディレクトリを、ホスト・アプリケーションが認識していますか？

---

## 共通

### プチプチとした変なノイズが混じる

- バッファサイズの設定は正しく行いましたか？
- Windows: ノート PC をご利用の場合、省電力機能が動いて CPU が遅くなっていませんか？

**KORG** 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

URL: <http://www.korg.co.jp/>

---

© 2007 KORG INC.