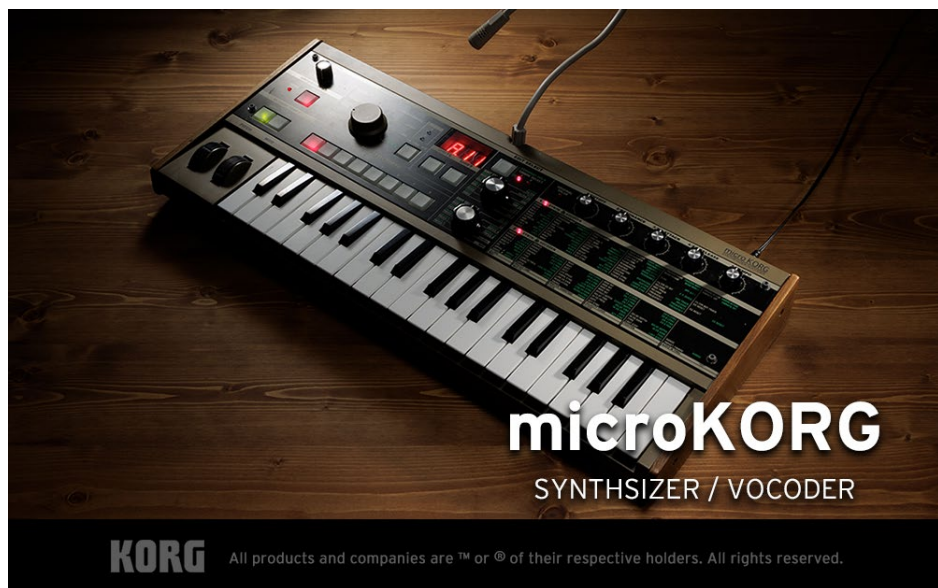


KORG Collection

取扱説明書



目次

はじめに	6
主な特長	6
各部の名称と機能	7
ブラウザ機能	10
MENU	12
Sound	12
Original Hardware Program	13
MIDI CC	13
User Interface	13
基本操作	15
キーボード	15
PITCH、MOD ホイール	15
ノブ	15
バリュー・スライダー	15
トグル・ボタン	16
コンボ・ボックス	16
メニュー・ボタン	16
グラフィカル・エンベロープ	17
クイック・スタート	18
シンセを鳴らす	18
ボコーダーを使う	18
アルペジエーターを使う	18
音色をエディットする	19
音色を保存する	20

エディット・ガイド	21
シンセ・プログラムのエディット	21
Overview	21
音の 3 要素「音の高さ」「音色」「音量」.....	21
microKORG の「オシレーター」「フィルター」「アンプ」.....	21
EG、LFO、キーボード・トラックス、バーチャル・パッチ、コントローラー	21
シンセ・プログラムの構成	22
ティンバー 1/2 (TIMBRE 1/2)	22
エフェクト (EFFECTS)	22
アルペジエーター (ARPEGGIATOR)	22
ボコーダー・プログラムのエディット	23
Overview	23
キャリア (Carrier)	23
モジュレーター (Modulator)	24
ボコーダー・セクション (Vocoder sec.)	24
ボコーダー・プログラムの構成	24
エフェクト (EFFECTS)	24
アルペジエーター (ARPEGGIATOR)	24
エフェクトと EQ のエディット	25
Overview	25
モジュレーション・エフェクト (MOD FX)	25
ディレイ・エフェクト (DELAY FX)	25
イコライザー (EQ)	25
アルペジエーターのエディット	26
Overview	26
アルペジオ演奏させるティンバーを選択する	26
アルペジオのテンポに LFO 1/2 の周期や、ディレイ・エフェクトのディレイ・タイムを同期させる	26

パラメーター・ガイド	29
シンセ・プログラム	29
VOICE.....	29
PITCH.....	31
OSC1	32
OSC2	38
MIXER	41
FILTER.....	42
FILTER EG.....	46
AMP	48
AMP EG	49
ARPEGGIATOR	51
LFO 1、LFO 2.....	55
VIRTUAL PATCH	58
Virtual Patch (バーチャル・パッチ)	58
ボコーダー・プログラム	61
VOICE.....	61
PITCH.....	61
OSC1	61
ボコーダー・プログラムのエディット例	61
AUDIO IN	62
MIXER	64
VOCODER (FILTER).....	65
FC MOD	68
CH LEVEL A、CH LEVEL B	68
CH PAN A、CH PAN B	69
AMP	70
AMP EG	71
LFO 1、LFO 2	71

エフェクト・パラメーター	72
MOD FX.....	72
DELAY.....	73
EQ.....	75
付録	76
故障とお思いのまえに	76
音が出ない.....	76
音がとぎれる / ノイズが出る.....	76
音が遅れる	76
コンピューターに接続している MIDI デバイスでコントロールで きない	77
仕様.....	78
動作環境.....	78
サポート・サービスのご案内.....	79
ご連絡の際に必要な情報.....	79
ご連絡の前に	79
お客様相談窓口	80

- 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、コルグ・ソフトウェア・シンセサイザー microKORGを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。

主な特長

2002年の発売から20周年。レトロなデザイン、コンパクトなボディ。手に入れたその日から誰もが音を奏でることができる本格的なアナログ・モデリング・シンセサイザーとボコーダーを搭載して、世界中で愛されたmicroKORG をソフトウェア・シンセサイザーとして再現しました。

microKORGに搭載されているアナログ・モデリング音源とボコーダーなどすべての機能を再現するのはもちろん、レトロで親しみやすいデザインはそのままに、現代の音楽制作で使いやすいように、すべてのパラメーターが見渡せるユーザー・インターフェースへと改良しました。即戦力となるプリセットを楽しむ、自分だけの音を作って楽しむ、様々なカラー・バリエーションに切り替えて楽しむ、音の楽しさにこだわったmicroKORGの世界をソフトウェアでもお楽しみください。

各部の名称と機能



1. VOLUME

全体の音量を調節します。

2. SYNTH/VOCODER

現在選ばれているプログラムを、シンセ・プログラムまたはボコーダー・プログラムに切り替えます。

Synthesizer: シンセ・プログラムになります。

2つのオシレーターを使用した音作りが可能です。

Vocoder: ボコーダー・プログラムになります。

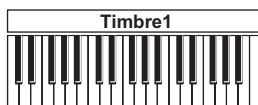
接続したマイクからの入力音を使って、楽器が「喋る」ような効果が得られます。

TIP このSynthesizer/Vocoderの選択によって、エディット対象となるパラメーターが異なります。

3. LAYER

プログラムのティンバーの扱いを設定します。ボコーダー・プログラムでは選択できません。

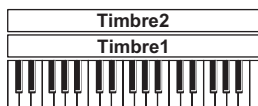
Single: 1つのティンバーだけを使用します。



Layer: 2つのティンバーを使用します。

鍵盤を弾くと、2つのティンバーが同時に発音します。

2つのティンバーをそれぞれエディットできます。



4. PROGRAM SELECT

a. ディスプレイ

現在読み込まれているプログラムの名前などの情報を表示します。

b. Selectボタン

ボタンをクリックするとリストの前後のプログラムに変更できます。

c. Sound Name

読み込まれているプログラムの名前を表示します。名前をクリックするとブラウザ画面が表示されます。(→10ページ「ブラウザ機能」)

d. Save As

現在演奏中の音色を新しいプログラムとして保存します。

e. Save

現在演奏中の音色を保存します。

f. MENU

コントローラー設定の呼び出し、保存、画面サイズの変更やバージョン情報、また取扱説明書の表示などが可能です。(→12 ページの「MENU」)

g. Octave Shift

鍵盤に割り当てられている音域を、オクターブ単位で変更します。

5. エディット・エリア

各エディット・ページで表示されるパラメーターをエディットします。

各コントローラーをドラッグあるいはタップして、パラメーターを変更することができます。

また、右クリックでMIDI CC# Learnを行うことが可能です。

6. PITCHホイール

ピッチ(音の高さ)をコントロールします。

7. MODホイール

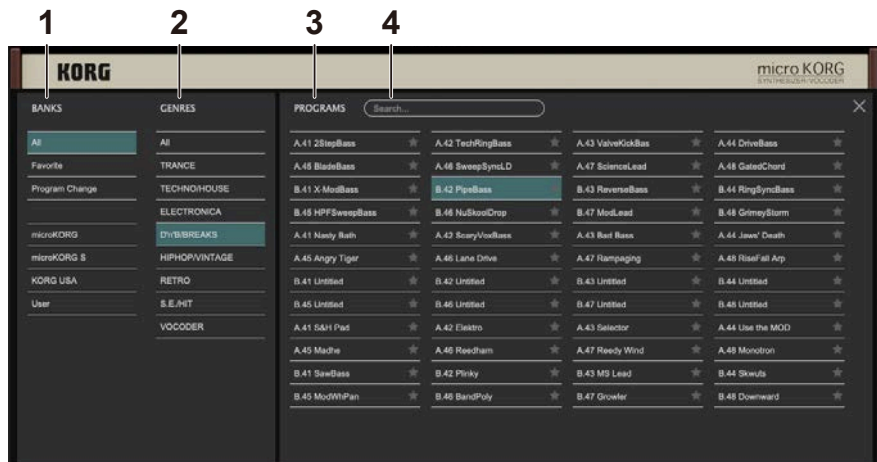
モジュレーション(音の抑揚)の深さをコントロールします。

8. キーボード

画面上の演奏で使用するコントローラー（キーボード）です。外部MIDI機器から、これらコントローラーを操作する場合には、GLOBALでMIDIコントロール・ナンバーを設定すると便利です。

ブラウザ機能

microKORGでは、膨大な量の音色から必要なサウンドを素早く探し出せるように、ジャンルでフィルタリングできるブラウザ検索機能を内蔵しています。



1. BANKS

a. All

すべてのプログラムを表示します。

b. Favorite

ブラウザでFavoriteに追加したプログラムのみ表示します。

Favoriteにプログラムを追加または削除するにはプログラム・ネーム右の“☆”をクリックします。

c. Program Change

Program Change メッセージにて切り替えを行いたいプログラムを表示します。プログラムを追加するにはProgramsタブの右クリックメニューから行なってください。

d. Factory

ファクトリー・プログラムを表示します。ファクトリー・プログラムは上書きできません。

e. Template

プログラム作成時に役立つテンプレートを表示します。テンプレート・プログラムは上書きできません。

f. User

保存したプログラムを表示します。ユーザー・プログラムは以下のフォルダに保存されます。

[macOS]

~/Documents/KORG/microKORG/Presets/User

[Windows]

~/Documents/KORG/microKORG/Presets/User

2. Genres

選択したBankからプログラムを絞り込みたいときに使用します。ジャンルに登録されているプログラムのみをPRESETSに表示します。

3. PROGRAMS

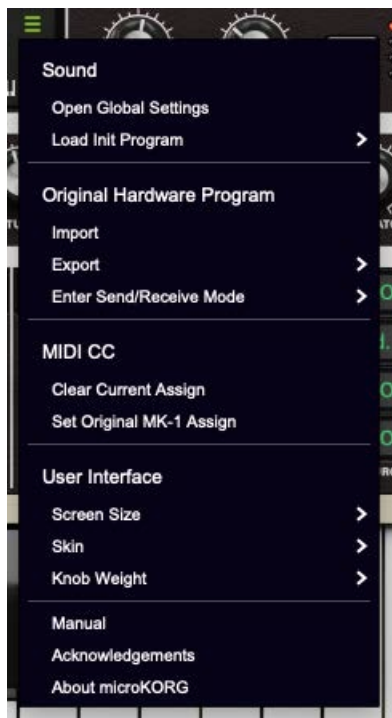
演奏したいプログラムを選択します。また、FavoriteやProgram Changeの登録やプログラムの情報を編集することが可能です。

右クリックをすることで、プリセット・プログラムをFavoriteやProgram Changeに追加できます。また、ユーザー・プログラムの場合は情報の編集も行えます。

4. Search

コンピューターのキーボードで音色名を入力し、音色を検索します。

MENU



Sound

Open Global Setteings

ボイス数の設定やMIDIメッセージ関する設定を行うページを表示します。

Load Init Program

Synth

現在選ばれているSYNTHのプログラムを初期化します。

Vocoder

現在選ばれているVOCODERのプログラムを初期化します。

Original Hardware Program

Import (Import a program/bank)

microKORG/ハードウェアで作成した「.syxファイル」を使用して音色をロードします。

Export (Export a program/bank)

ソフトウェアで作成した音色をハードウェアで読み込める「.syxファイル」としてエクスポートします。

Enter Send/Recieve Mode

microKORG/ハードウェアをMIDI接続することで、音色の転送やエディットが可能になります。スタンダアローンで起動時のみのメニューに表示されます。

MIDI CC

Clear Current Assign (All Clear MIDI CC Assign)

すべてのパラメーターのMIDI CCアサインをクリアします。

Set Original MK-1 Assign

microKORG/ハードウェアと同じMIDI CCを各パラメータにアサインします。SynthのTimbre1のみ適用されます。

User Interface

Screen Size

スクリーンのサイズを変更します。変更した設定は次回起動時も保持されます。

Skin

microKORGのカラーバリエーションを再現したスキンに変更することができます。

Knob Weight

マウス操作時のノブ、スライダーの感度を調整します。

Manual

ソフトウェアまたはオリジナル・ハードウェアの説明書を表示します。

Acknowledgements

本ソフトウェアを作成する上で使用したソフトウェアや、関わった方々への謝辞を表示します。

About microKORG

ソフトウェアのバージョン情報を表示します。

基本操作

各コントローラーやパラメーターはマウスを使って値を変えることができます。

キーボード

鍵盤をクリックしてノートを発音します。

PITCH、MODホイール

上下にドラッグしてコントロールします。



ノブ

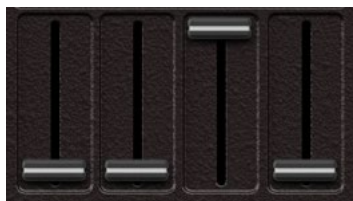
ドラッグして値を調節します。

ダブルクリックすると値を初期化することができます。



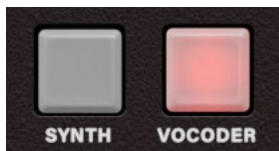
バリュー・スライダー

バリュー部分を上下にドラッグして値を調節します。



トグル・ボタン

クリックするたびに設定が切り替わります。



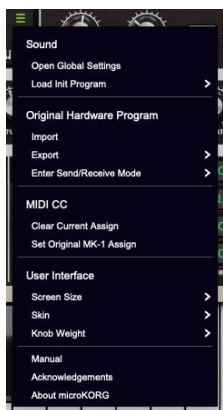
コンボ・ボックス

クリックするとポップアップ・メニューが表示され、値を選びます。



メニュー・ボタン

クリックすると、ポップアップ・メニューが表示され、コマンドを選びます。



グラフィカル・エンベロープ

各ポイントをドラッグして値(レベルやタイム)を調節します。



クイック・スタート

シンセを鳴らす

画面上のキーボードや外部MIDIキーボードなどを使って、microKORGの音を鳴らしてみよう。

1. SYNTH/VOCODERボタンのSYNTHを選択します。
2. ジャンルセレクト・ノブを回す、またはディスプレイの音色名を押してブラウザ画面を開きます。
3. 各ジャンルの音色、またはブラウザのリストから目的の音色を選択します。

ボコーダーを使う

1. SYNTH/VOCODERボタンでVOCODERを選択します。
2. AUDIO INIにあるAudio In Levelを調整します。
3. Audio In設定で選択した入力から音声を入力します。
4. 音声を入力しながらキーボード、または外部MIDIキーボードで音色を弾いてみましょう。

アルペジエーターを使う

アルペジエーターは、鍵盤を和音で押さえたときに、その構成音を自動的に分散して発音する機能です。microKORGのアルペジエーターは、6種類のアールペジオ・タイプをもち、発音する音の長さ(ゲート・タイム)などを変えることができます。また、最大8ステップで発音のオン/オフを瞬時に設定できる“ステップ・アルペジエーター”を搭載し、より幅の広い演奏効果が得られます。



鍵盤を和音で押さえると、右のように発音します。(TYPE: UP)

1. プログラムを選びます。

シンセ・プログラムまたはボコーダー・プログラムでもアルペジエーターは使用できますが、ここでは、機能を確認するためにシンセ・プログラムを選んでください。

2. ARPEGGIATOR ON/OFFボタンを押してオンにします。
3. 鍵盤を和音で押さえると、アルペジオ演奏が始まります。

音色をエディットする

microKORGでの音作りの方法として、次の2つが挙げられます。

- ・ 作りたいサウンドに近いプログラムを選び、そのプログラムをもとにして、必要な部分を変更していき、目的のサウンドを作り上げていく方法
- ・ プログラムを白紙の状態から1から作り上げていく方法

おおまかには、次のような手順になります。

1. 音作りするための元となるプログラムを選びます。

初期状態からプログラムを作る場合は、イニシャライズを実行します。((→12ページ「Load Init Program」))

2. 音作りをしたいパラメーターのノブやボタンで設定します。

元になるプログラムと自分のイメージしている音のどこが異なるかを考えて、エディットするパラメーターを選びます。

例えば、シンセ・プログラムをエディットする場合、FILTERをCUTOFFノブを回すとカットオフ周波数の値が変わり音色が変化します。



RESONANCEノブを回すとレゾナンスの値が変化し音色に独特なクセが付きます。



その他にも、AMP EGの“ATTACK”や“DECAY”などを変化させたり、PITCHの“PORTAMENTO”を変更したり、また、MOD FXやDELAYのパラメーター値を変更して、その効果を確認してもよいでしょう。（→各パラメーターの詳細はパラメーターガイドを参照してください。）

初期状態から作成する場合、VOICE→PITCH→OSC1/2→MIXER→FILTER→FILTER EG→AMP→AMP EG、順番に作業をしていきます。

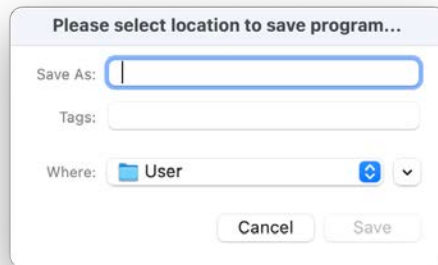
音色を保存する

作成した音色を保存して、いつでも呼び出せるようにしましょう。

1. ディスプレイにあるSave Asボタンを押します。



2. 表示されるダイアログで、音色名を編集します。



3. 最後にダイアログ内のSaveボタンを押します。

エディット・ガイド

シンセ・プログラムのエディット

Overview

音の3要素「音の高さ」「音色」「音量」

音は、「音の高さ」「音色」「音量」という3つの基本的な要素をもちます。アナログ・モデリング・シンセサイザー microKORGは、これらの要素をコントロールするために、従来のアナログ・シンセサイザーと同じように、「オシレーター」「フィルター」「アンプ (アンプリファイア)」という各セクションを持ちます。音の高さを変えるには「オシレーター」を、音色を変えるには「フィルター」を、音量を変えるには「アンプ」をそれぞれ設定していきます。

microKORGの「オシレーター」「フィルター」「アンプ」

microKORGでは、「オシレーター」にあたるのがOSC 1、OSC 2セクションとPITCHセクションになります。PITCHセクションで基本となる波形の音の高さを設定し、OSC1、OSC2セクションで波形を選びます。この「オシレーター」によって発生した波形は、MIXERセクションでミックスされます。「フィルター」にあたるのがFILTERセクションで、音色を調節します。そして、「アンプ」にあたるのがAMPセクションで、音量を調節し、そして出力します。これらのセクションを設定していくことによって、基本的なプログラムができ上がります。

EG、LFO、キーボード・トラック、バーチャル・パッチ、コントローラー

その他にも、音は、時間の経過、音域、演奏表現などによって、さまざまに変化します。

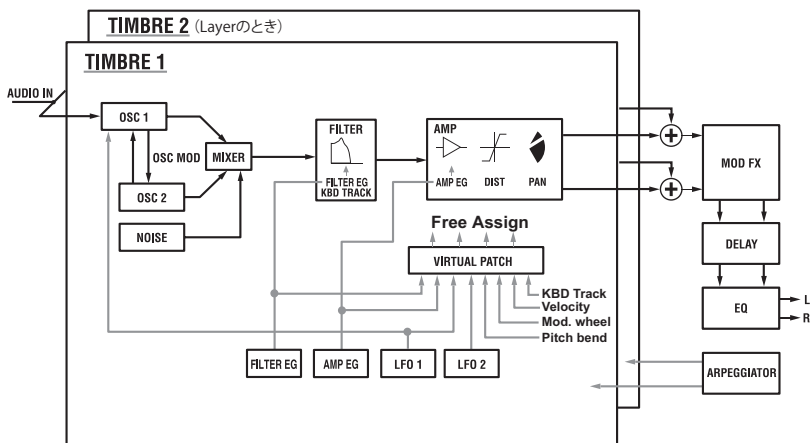
それらをコントロールするのが、EG (エンベロープ・ジェネレーター: 46 ページ、49 ページ)、LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター: 55 ページ) や、キーボード・トラック (49 ページ)、Virtual Patch (バーチャル・パッチ: 58 ページ)、[PITCH]、[MOD]ホイール (9 ページ) などのモジュレーターやコントローラーです。これらのモジュレーターやコントローラーで基本的なプログラムに変化を与えることができます。

microKORGの構成図のTIMBRE 1を見てください。OSC→FILTER→AMPという信号の流れが確認できます。それにEGやLFOなどの関わり方が確認できます。

シンセ・プログラムの構成

シンセ・プログラムは、下図に示すように、ティンバー 1/2、エフェクト、アルペジエーターで構成されています。

SYNTHESIZER BLOCK DIAGRAM



ティンバー 1/2 (TIMBRE 1/2)

1つのティンバーは、OSC、FILTER、AMP、EG、LFO、バーチャル・パッチなどで構成されています。microKORGには2つのティンバーがあり、2つのティンバーを組み合わせることによって、より複雑なプログラムを作ることができます。

エフェクト (EFFECTS)

ティンバー 1/2の出力は、モジュレーション・エフェクト (MOD FX) →ディレイ・エフェクト (DELAY) →イコライザー (EQ) へ送られます。

モジュレーション系のエフェクトは、コーラスなど3種類のエフェクトから選択できます。

ディレイは、ステレオ・ディレイなど3種類のディレイから選択できます。イコライザーは2バンドです。

アルペジエーター (ARPEGGIATOR)

ティンバーにアルペジオ演奏をかけることができます。2つのティンバーを使用するプログラムでは、片方または両方のティンバーに対してアルペジオ演奏が行えます。

6種類のアルペジオ・タイプをもつステップ・アルペジエーターです。

ボコーダー・プログラムのエディット

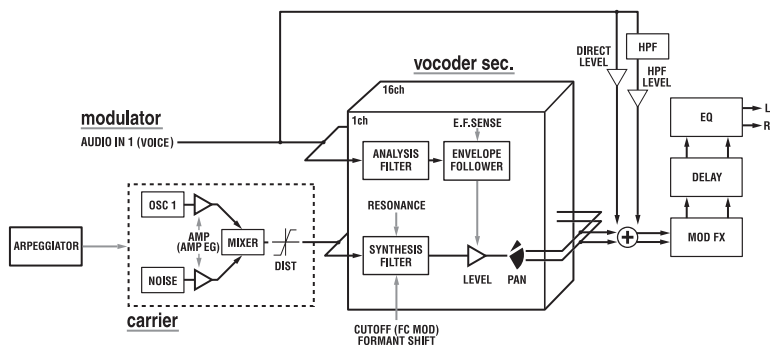
Overview

ボコーダーは、「モジュレーター」となるマイクから入力した人の声などの特徴（帯域ごとの周波数特性）を分析し、その分析した特性のフィルターを「キャリア」（オシレーターなどの波形）にかけることで、声の特徴がかかった波形（人が喋るような効果など）を生み出します。

microKORGは、8チャンネル・ボコーダー（16基のフィルターを2基で1組ずつ構成）を搭載しており、往年のボコーダー・サウンドのシミュレーションだけではなく、音のキャラクターを変えたり、各帯域ごとのレベルをエディットしたりすることで、オリジナリティーのあるボコーダー・サウンドを作ることができます。

ボコーダー・プログラムは、下図に示すようにキャリア（変化させられる側の信号）部、モジュレーター（変調器）部、ボコーダー・セクション、エフェクト、アルペジエーターで構成されています。

VOCODER BLOCK DIAGRAM



キャリア (Carrier)

microKORG内蔵のOSC 1、NOISEで選ばれる波形が、ボコーダー効果がかかるキャリアとなります。倍音を多く含んだノコギリ波や人間の声帯に似た波形をシミュレートしたVOX WAVEなどがキャリア波形として適しています。

OSC 1、NOISEの各音量は、MIXERで調節し、ボコーダー・セクションへ出力されます。

モジュレーター (Modulator)

AUDIO INに入力した信号がモジュレーターとなります。通常、マイクを通じて声を入力することが多いのですが、リズム音やいろいろな波形を入力しても独特の効果が得られます。

ボコーダー・セクション (Vocoder sec.)

16基のバンドパス・フィルターが2組 (ANALYSIS FILTERとSYNTHESIS FILTER) と、 ENVELOPE FOLLOWER (エンベロープ・ジェネレーターによる音色の時間的変化の度合いを決める) により構成されています。

ボコーダー・プログラムの構成

AUDIO INから入力された音声信号 (モジュレーター) を16基のバンドパス・フィルター (ANALYSIS FILTER) へ入力し、 ENVELOPE FOLLOWERによって各周波数ごとに音量のエンベロープ (時間的変化) を検出します。

そして内部音源をもう一方の16基のバンドパス・フィルター (SYNTHESIS FILTER) に入力した後、 ENVELOPE FOLLOWERで検出したエンベロープを付加することによって、入力された音声の特徴で変調し、喋っているような効果を得ます。

キャリア側の各バンドパス・フィルター (SYNTHESIS FILTER) は、“FORMANT SHIFT”や“CUTOFF”のパラメーターによって各周波数をずらすことができ、モジュレーター側の特徴を保ったまま周波数特性を上下させ、音色を大きく変化させることができます。

エフェクト (EFFECTS)

ボコーダー・セクションからの出力は、モジュレーション・エフェクト (MOD FX) →ディレイ・エフェクト (DELAY) →イコライザー (EQ) へ送られます。

モジュレーション系のエフェクトは、コーラスなど3種類のエフェクトから選択できます。ディレイは、ステレオ・ディレイなど3種類のディレイから選択できます。また、イコライザーは2バンドです。

アルペジエーター (ARPEGGIATOR)

アルペジオによる演奏を行うことが可能です。

6種類のアルペジオ・タイプをもつステップ・アルペジエーターです。

エフェクトとEQのエディット

Overview

シンセ・プログラムまたはボコーダー・プログラムのアンプ・セクションからの出力は、モジュレーション・エフェクト (MOD FX) →ディレイ・エフェクト (DELAY FX) →イコライザー (EQ) へ送られます。(→ 22ページ「SYNTHESIZER BLOCK DIAGRAM」、→ 23ページ「VOCODER BLOCK DIAGRAM」)

フィルターやアンプで音作りをするのと同様に、モジュレーション系エフェクトやディレイで音作りをします。エフェクトによってサウンドをさまざまに変化させることができます。

そして、R出力の直前にある2バンドEQで最終的な音質を調節します。

モジュレーション・エフェクト (MOD FX)

Chorus/Flanger、Ensemble、Phaserの3種類のエフェクトから選択します。

ディレイ・エフェクト (DELAY FX)

Stereo Delay、Cross Delay、L/R Delayの3種類のエフェクトから選択します。

イコライザー (EQ)

2バンドのEQです。

アルペジエーターのエディット

Overview

microKORGのアルペジエーターは、6種類のアルペジオ・タイプをもちます。このアルペジエーターは発音する音の長さ(ゲート・タイム)や間隔などを変えることができます。これらはARPEG.AとARPEG.Bの各セクションで設定します。また、ARPEG.AとARPEG.Bの各セクションで設定した動作に対し、最大8ステップについて発音のオン/オフが設定できる「ステップ・アルペジエーター」を使って、より幅の広い演奏効果が得られます。(→ 18ページ「アルペジエーターを使う」)

アルペジオ演奏させるティンバーを選択する

2つのティンバーを使用した(レイヤー設定)のシンセ・プログラムでは、アルペジエーターで発音するティンバーを選ぶことができます。ARPEG.B “TARGET TIMBRE”で設定します。両方のティンバーでアルペジオ演奏させたり、ティンバー1または2だけでアルペジオ演奏させることができます。

アルペジオのテンポにLFO 1/2の周期や、ディレイ・エフェクトのディレイ・タイムを同期させる

LFO 1/2の周期をアルペジオのテンポに同期させることによって、テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・エフェクトのタイムをテンポに対する倍率で設定しておくことによって、アルペジオのテンポを変えてもディレイ・タイムが追従するようにすることができます。ライブ・パフォーマンスなどに便利です。

また、microKORGのアルペジエーターは外部MIDI信号と同期させることができますので、LFO 1/2の周期やディレイ・タイムを外部MIDI信号でコントロールすることができます。

アルペジオのテンポに、LFO 1/2の周期やディレイ・エフェクトのディレイ・タイムを同期させる

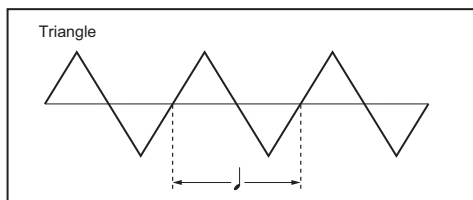
LFO1/2の周期とディレイ・エフェクトのディレイ・タイムを、アルペジエーターのテンポに同期させることができます。 (“TEMPO SYNC”=ON時)

例1. LFO 1

LFO1 “TEMPO SYNC”: ON

LFO1 “SYNC NOTE”: 1/4 (1.4)

この場合、LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。



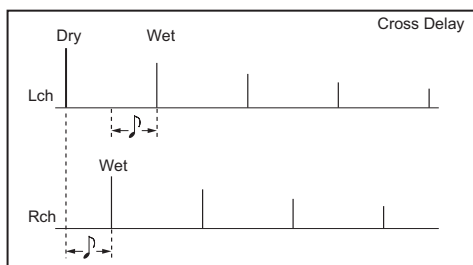
例2. ディレイ・タイム

DELAY “TYPE”: Cross Delay

DELAY “TEMPO SYNC”: ON

DELAY “SYNC NOTE”: 1/8 (1.8)
















この場合、ディレイ・タイムは左右チャンネルへ交互に8分音符1個分の時間に設定されます。



“SYNC NOTE”、“RESOLUTION”の値と音符の対応

LFO, DELAYの“SYNC NOTE”の値と、ARPEG.Aの“RESOLUTION”は、以下のよう
な音符に対応します。

それぞれのパラメーターがARPEG.A“TEMPO”で設定したテンポと、値に対応
した音符に従って動作します。

音符	LFO, Delay "Sync Note"	Arpeggio "Resolution"
	1/32	_____
	1/24	1/24
	1/16	1/16
	1/12	1/12
	3/32	_____
	1/8	1/8
	1/6	1/6
	3/16	_____
	1/4	1/4
	1/3	_____
	3/8	_____
	1/2	_____
	2/3	_____
	3/4	_____
	1/1	_____

パラメーター・ガイド

シンセ・プログラム

VOICE



VOICE ASSIGN

ティンバーの発音のしかたを設定します。

MONO: モノフォニックで発音します。プログラムは同時に1音しか発音しません。

POLY: ポリフォニックで発音し、和音演奏が可能です。最大発音数はGlobal Settingsにより変動します。

UNISON: 複数の音が同じ音の高さで鳴るユニゾンで発音します。“UNISON DETUNE”でセント単位でピッチをずらすことができます。

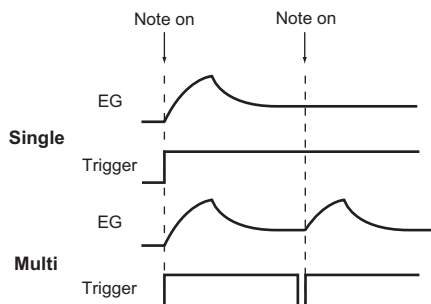
TRIGGER MODE

1回目に発音させた鍵盤を押したまま、次の音を鍵盤を押して発音させるとき、EGやLFOをリトリガーするかどうかを設定します。

“VOICE ASSIGN”がMonoまたはUnisonのときにエディットが可能です。

MULTI: 鍵盤を押して発音させるごとに、EGやLFOをリトリガーします。

SINGLE: 2回目の発音以降は、EGやLFOをリトリガーしません。レガート演奏するときに使用します。

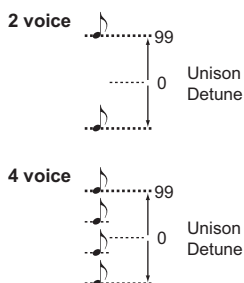


UNISON DETUNE.....[0...99]

ユニゾンで発音させたときに、同時に発生する音のデチューン(音程のずれ)をセント単位で設定します。

“VOICE ASSIGN”がUNISONのときにエディットが可能です。

ユニゾンの音数でデチューンの仕方が異なります。



PITCH



TRANSPOSE.....[-24...24]

オシレーターのピッチ (音の高さ) を半音 (100 cent) 単位で設定します。
設定できる範囲は上下2オクターブです。

TUNE[-50...50]

オシレーターのピッチをセント単位で設定します。

PORTAMENTO[0...127]

ポルタメント (異なる音になめらかに移行する) 効果のかかり方を設定します。
0ではポルタメント効果はかかりません。値を大きくするにしたがって、音程の移行時間が長くなります。

Note: “VOICE ASSIGN”がMonoまたはUnisonで、“TRIGGER MODE”がSingleになっているときには、1回目の発音にはポルタメント効果はかかりません。

BEND RANGE.....[-12...12]

ピッチ・ベンド・ホイールを操作したときのピッチの変化量を半音単位で設定します。この値は、ホイールを奥方向に回しきったときの変化量を設定します。

VIBRATO[-63...63]

モジュレーション・ホイールを奥方向に回しきったときのビブラート効果の深さを設定します。

Note: LFO2でオシレーターのピッチにモジュレーションをかけ、ピッチを上下させます。ビブラート効果が作り出されます。

OSC1



オシレーター（発振器）は、基本となる波形を発生します。
ティンバーには2つのオシレーターがあり、ここではオシレーター 1について設定します。“WAVE”でオシレーター 1の基本波形を選び、“CONTROL 1”、“CONTROL 2”で波形を変化させます。
例えば、“WAVE”にSaw Waveを選んだ場合は、“CONTROL 1”の値を変えると、音が変わっていくのが確認できます。このとき下図のような変化が起こっています。



次に“CONTROL 2”の値を変えると、“CONTROL 1”で設定した波形に対してLFO1でモジュレーションがかかりさらに波形が変化します。

WAVE.....

.....[Saw, Square, Triangle, Sine, Vox, DWGS, Noise, Audio In]

オシレーター 1の波形を選択します。

CONTROL 1 [0...127/- - -]

選択した波形に対応したパラメーターを設定します。
“WAVE”でDWGSを選択した場合には無効となります。

CONTROL 2 [0...127/1...64]

選択した波形に対応したパラメーターを設定します。

Saw Wave:

ノコギリ波です。ノコギリの歯のような形をした波形で、倍音を多く含んだ波形です。

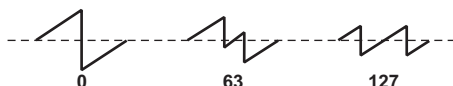
弦楽器や金管楽器などをはじめとしたさまざまな楽器音や、シンセ・ベース、

シンセ・ブラスなどのアナログ・シンセサイザー特有の音色を作るのに用いられます。

CONTROL 1[0...127]

値を調節すると、波形が変化します。

0で基本のノコギリ波になり、127で1オクターブ高いノコギリ波になります。



CONTROL 2[0...127]

“CONTROL 1”で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。例えば、LFO1の“WAVE”をTriangle (三角波) にして周期の速さを調整すると、デチューンがかかったような効果が得られます。

Square Wave:

矩形波です。四角形の波形で、四角形の上と下の部分の幅 (パルス・ウィズ) の比率が50%のものを矩形波と呼びます。パルス・ウィズの比率が50%以外のものはパルス波 (非対称矩形波) といいます。

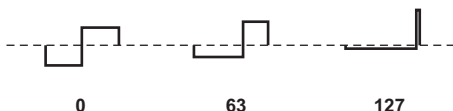
矩形波はクラリネットなどの木管楽器や木質系打楽器などに用いられ、パルス波は撥弦楽器やリード系の音などに用いられます。

CONTROL 1[0...127]

パルス幅を設定します。

0で50% (矩形波) になり、127でパルス幅が0%になり、音が消えます。

0%に近づくほど音が固くなります。



CONTROL 2[0...127]

“CONTROL 1”で設定したパルス幅に対して、LFO1でPWM (パルス・ウィズ・モジュレーション) *3-1をかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。例えば、LFO1の“WAVE”をTriangle (三角波) にして周期の速さを調整すると、音に厚みが出ます。

*3-1: PWM (パルス・ウィズ・モジュレーション)

パルス幅変調のことをいい、パルス幅を別の信号によって時間と共に変化させるものです。microKORGは、LFO1によるモジュレーションの他に、バーチャル・パッチでLFO2やフィルター EG、アンプEGなどによるモジュレーションが行え、音色を変化させることができます。

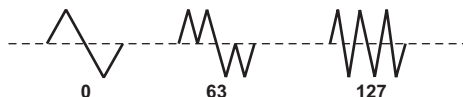
Triangle Wave:

三角波です。ノコギリ波や矩形波に比べて、倍音が比較的少ない波形です。丸い音色のベース音を作る場合などに用いられます。

CONTROL 1[0...127]

値を調節すると、波形が変化します。

0で三角波になり、127で1オクターブと5度高い音程の波形になります。



CONTROL 2[0...127]

“CONTROL 1”で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。

Sine Wave:

正弦波（サイン波）です。倍音がまったくない、基本波だけしか含まない波形です。クラベスやバス・ドラムを作る場合などに用いられます。また、シンセ・プログラムでは、オシレーター 2によって、クロス・モジュレーション*3-2を行うことができます、複雑な倍音構成のサウンドが得られます。

ボコーダー・プログラムでは、正弦波でクロス・モジュレーションはかかりません。正弦波は、倍音を含まないためフィルターによる音色変化は得られません。

CONTROL 1[0...127]

シンセ・プログラムでは、クロス・モジュレーションの深さを設定します。

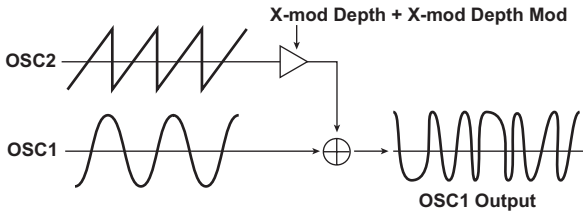
ボコーダー・プログラムでは、波形が変化します。

CONTROL 2[0...127]

シンセ・プログラムでは、“CONTROL 1”で設定したクロス・モジュレーションに対して、LFO1でさらにモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。

ボコーダー・プログラムでは“CONTROL1”で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションの深さを設定します。

***3-2: クロス・モジュレーション**



従来のアナログ・シンセサイザーのオシレーターのモジュレーションの一種です。通常、オシレーターのモジュレーション・ソースとしてLFOなどのごく低周波の信号が使われますが、クロス・モジュレーションはモジュレーションのソースにオシレーターからの信号を使うことによって普通では得られない複雑な倍音構成のサウンドが得られます。microKORGはオシレーター 1にサイン波を選んでいるとき、オシレーター 2でモジュレーションをかけることができます。“CONTROL 1”のレベルを徐々に上げ、サウンドが変化するのを確認してください。ひずんだ感じや金属的なサウンドなどが得られます。また、OSC 2 の“SEMITONE”や“TUNE”を調節することによって、さまざまなサウンドが得られます。その他にも、Syncのモジュレーションとクロス・モジュレーションを同時にかけて使用してもよいでしょう。

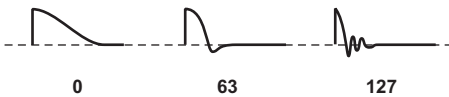
Vox Wave:

人間の声帯に似た波形をシミュレートした波形です。オシレーターのピッチを変化させても、周波数成分が一定に保たれるためボイス系の音色やボコーダーのオシレーターとして使うと効果的です。

ボイス系の音を作るときはフィルターでHPFやBPFを選び、カットオフ周波数を調節すると作りやすくなります。

CONTROL 1[0...127]

値を調節すると、波形が変化します。



CONTROL 2[0...127]

“CONTROL 1”で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。
そのモジュレーションのかかる深さを設定します。

DWGS (Digital Waveform Generator System):

倍音加算方式で作られた波形データです。シンセ・ベースやE.ピアノ、ベルや
ボイスなどデジタル・シンセ特有の音などを得たいときに選択します。64種類の
波形が内蔵されています。

CONTROL 1[---]

CONTROL 2[1...64]

DWGSの波形を選択します。
DWGSの波形データは、コルグDW-6000（1984年発売）ではじめて搭載され、
以降発展させたものです。

DWGS List

No.	Name	No.	Name	No.	Name
01	SynSine1	24	5thWave1	47	Clav1
02	SynSine2	25	5thWave2	48	Clav2
03	SynSine3	26	5thWave3	49	Guitar1
04	SynSine4	27	Digi1	50	Guitar2
05	SynSine5	28	Digi2	51	Guitar3
06	SynSine6	29	Digi3	52	Bass1
07	SynSine7	30	Digi4	53	Bass2
08	SynBass1	31	Digi5	54	Bass3
09	SynBass2	32	Digi6	55	Bass4
10	SynBass3	33	Digi7	56	Bass5
11	SynBass4	34	Digi8	57	Bell1
12	SynBass5	35	Endless*	58	Bell2
13	SynBass6	36	E.Piano1	59	Bell3
14	SynBass7	37	E.Piano2	60	Bell4
15	SynWave1	38	E.Piano3	61	Voice1
16	SynWave2	39	E.Piano4	62	Voice2
17	SynWave3	40	Organ1	63	Voice3
18	SynWave4	41	Organ2	64	Voice4
19	SynWave5	42	Organ3		
20	SynWave6	43	Organ4		
21	SynWave7	44	Organ5		
22	SynWave8	45	Organ6		
23	SynWave9	46	Organ7		

* 35 Endlessの波形は、「無限音階」と呼ばれている音をシミュレーションした

波形で、各オクターブ間は同じ音程になります。「無限音階」とは、ドレミファソラシドレミ……と何回繰り返して上がっていても、同じ音程の音階が無限に続いていく音のことをいいます。

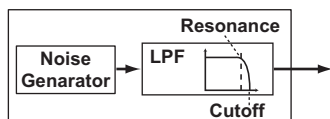
Noise:

ホワイト・ノイズを発生します。

オシレーター内部にLPF (LowPass Filter) を内蔵し、ノイズを加工することができます。打楽器系のサウンドや波の音などの効果音を作るときなどに用います。また、もう一つのティンバーと組み合わせて、管楽器の息の音のような効果を出すことにも利用できます。

CONTROL 1[0...127]

LPFのカットオフ周波数を設定します。ノイズ波形が変化します。



CONTROL 2[0...127]

LPFのレゾナンスを設定します。

ピッチがわかる程度にレゾナンスの値を上げると、鍵盤を弾く位置でカットオフが変化し、その変化は音程で確認することができます。

Note: レゾナンスによる発振音を基準ピッチに合わせるときは、“Control1”を24に設定します。

Audio In:

AUDIO INから入力した音をオシレーターの代わりとして使用します。

ドラム・フレーズにフィルターをかけたり、声やギターなどの音をオシレーター2とシンセサイズすることができます。

Note: AUDIO INから入力した波形には、PITCHセクションのパラメーターは無効です。

CONTROL 1[0...127]

CONTROL 2[0...127]

“CONTROL 1”で設定した音量バランスに対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。

外部入力音の加工

シンセサイザーやリズム・マシンまたはオーディオ機器などの音を、オシレーターの波形と同じようにフィルター、アンプ、EG、LFOなどで加工することができます。

音を入力しながら鍵盤を押します。

「エディット・ガイド」(→21 ページ)を参照して、FILTER、AMP、EG、LFOやエフェクトなどを設定してサウンドを変化させてください。

Note: AUDIO IN端子からの音に対しては、PITCHに関するパラメーターは無効となります。

OSC2



オシレーター 2を設定します。

2つのオシレーターを組み合わせることによって、さまざまなサウンドが得られます。例えば“SEMITONE”、“TUNE”を調節して、1つのオシレーターにもう1つのオシレーターの倍音成分的な役割を担わせたり、2つのオシレーターの音程を設定しハーモニーをあらかじめ持ったサウンドにしたり、同じ音程から微妙にピッチをずらすことによってデチューン効果を得ることもできます。

また、リング・モジュレーターとオシレーター・シンクが行え、より複雑な倍音を得ることができます(“OSC MOD”で設定)。

WAVE.....[Saw, Square, Triangle]

オシレーター 2 の波形を選択します。

Saw Wave:

ノコギリ波です。(→32 ページ)

Square Wave:

矩形波です。(→33 ページ)

Triangle Wave:

三角波です。(→34 ページ)

オシレーター 2の音が確認できないときは、“MIXER”の“OSC 2LEVEL”で音量を上げてください。オシレーター 2の音だけを聞く場合は、“MIXER”の“OSC 1LEVEL”で音量を下げてください。

OSC MOD[OFF, Ring, Sync, RingSync]

オシレーター 1と組み合わせて効果を得るオシレーター・モジュレーションのタイプを選択します。

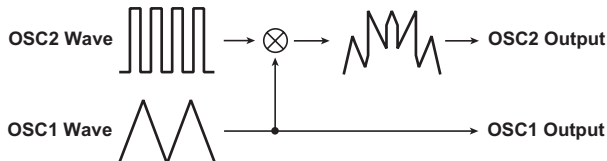
OFF:

オシレーター・モジュレーションをかけずに出力します。

“SEMITONE”と“TUNE”を調節し、倍音成分的な役割や、ハーモニー、デチューン効果が得られます。

Ring:

リング・モジュレーター (*4-1) による効果が得られます。

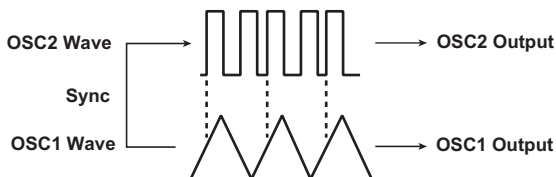


“SEMITONE”や“TUNE”を調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。効果音などに用いられます。

Sync:

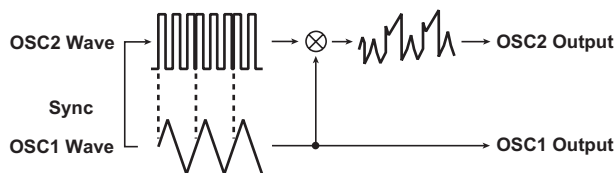
オシレーター・シンク (*4-2) による効果が得られます。

シンセ・リード系のサウンドを作るときなどに便利です。



RingSync:

RingとSyncの両方のモジュレーションが同時にかかります。



SEMITONE.....[-24...24]

オシレーター 1に対するデチューン (ピッチをずらす) 量を半音単位で、上下2オクターブの範囲で設定します。

Note: オシレーター 2の音をオシレーター 1の倍音成分的に使用するとき、オクターブ上や5度上に設定したり、ハーモニーとして使用する場合は、3、4、5度などにしてもよいでしょう。

TUNE[-63...63]

オシレーター 1に対するデチューン量を調整します。±63で上下2オクターブ、±48で上下1オクターブ音程がずれます。0付近では、ピッチの微調整が可能です。

Note: “OSC MOD”をSyncにしたときは、“SEMITONE”や“TUNE”の調整で倍音のピッチが変化します。基音のピッチは変わりません。

*4-1: リング・モジュレーター :

オシレーター 1と2の波形の和と差を生み出すモジュレーションです。

例えば、オシレーターに矩形波を選び、“TRANSPPOSE”を0、“SEMITONE”を24に設定し、“TUNE”を設定すると、クリアなベルの音色が得られます。“OSC 1 LEVEL”を下げ、“OSC 2 LEVEL”を上げると効果が分かりやすくなります。また、バーチャル・パッチで、OSC2 TuneにLFOやEGでモジュレーションをかけると特殊な効果が得られます。

*4-2: オシレーター・シンク:

オシレーター 1の位相にオシレーター 2の位相を強制的に同期させるモジュレーションです。

例えば、オシレーターにノコギリ波を選び、“OSC 2 LEVEL”を上げます。そして、“SEMITONE”や“TUNE”でピッチを変えると効果が確認できます。このときオシレーター 1より高い方に持っていくとより効果が分かりやすくなります。また、バーチャル・パッチで、OSC2 TuneにLFOやEGでモジュレーションをかけると特殊な効果が得られます。

MIXER



オシレーター 1と2、ノイズ・ジェネレーターの音量バランスをそれぞれ調整します。

“OSC 1 LEVEL”でオシレーター 1の出力レベルを、“OSC 2 LEVEL”でオシレーター 2の出力レベルを、“NOISE LEVEL”でノイズ・ジェネレーターの出力レベルを調節します。

この設定がフィルターへの入力レベルとなります。

OSC 1 LEVEL[0...127]

オシレーター 1の出力レベルを設定します。

OSC 2 LEVEL[0...127]

オシレーター 2の出力レベルを設定します。

NOISE LEVEL.....[0...127]

ノイズ・ジェネレーターの出力レベルを設定します。

このノイズ・ジェネレーターは、ホワイト・ノイズを発生します。なお、オシレーター 1で波形として選ぶものとは別の独立したものです。オシレーター 1専用のノイズ・ジェネレーターのようにフィルターやレゾナンスは

持っていませんが、FILTERセクションで、オシレーター 1のノイズと同様な効果を得ることができます。

ノイズは、打楽器系のサウンドや波の音などの効果音を作るときなどに用います。

FILTER



フィルターは、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を削ります。そして必要な成分だけを通すことによって音色を作ります。“TYPE”でフィルターの種類（どのようなカットのしかたをさせるか）を選びます。そして“CUTOFF”でカットする基準となる周波数を選び、音色を変化させます。通常、右に回すほど音色が明るくなり、左に回すほど音色が暗くなります。“RESONANCE”は周波数付近の倍音成分を強調し、音にくせを付けることができます。その他、フィルター EGによるモジュレーションがかかる深さや、キーボード・トラックによるカットオフ周波数の変化のしかたを設定します。

フィルターの発振

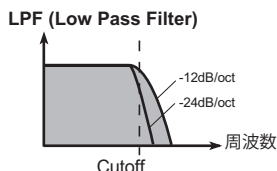
レゾナンスの値を大きくするとカットオフで設定した周波数の音が発振します。このフィルターの発振（セルフ・オシレーション）を音源に用いることができます。発振時は、音色を決定する“CUTOFF”が音の高さをコントロールするパラ

メーターになります。さまざまな効果音などを作るのに用いることができます。基本的な例としては、口笛があり、フィルター EGのADSRをそれぞれ調節して作っていきます。“FILTER EG INT”を-値にしてもよいでしょう。その他、バーチャル・パッチのソースに[MOD]ホイールやLFO1/2を選び、ディスティネーションの“CUTOFF”をコントロールしてもよいでしょう。

TYPE..... [-24dB LPF, -12dB LPF, -12dB BPF, -12dB HPF]

フィルターの種類を選択します。

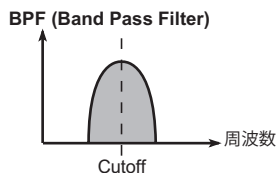
-24dB LPF: -24dB LPF (-24dB/oct Low Pass Filter) は、カットオフ周波数よりも低域を通過させ、高域をカットする一般的なフィルターです。



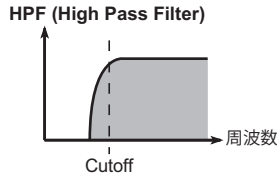
カットオフ周波数を小さくすると、暗めで太い音になります。

-12dB LPF: -12dB LPF (-12dB/oct Low Pass Filter) は、-24dB LPFよりもなだらかで、自然な効き方のフィルターです (→「-24dB LPF」)。

-12dB BPF: -12dB/oct BPF (Band Pass Filter) は、カットオフ周波数付近の帯域を通過させ、それより上下の周波数の音をカットするフィルターです (→図 6-2)。一部の音だけを強調するときなどに使用します。例えば、ラジオから聞こえる声や電話の声のような帯域が限定された音を作るときなどに用いることができます。



-12dB HPF: -12dB/oct HPF (High Pass Filter) は、カットオフ周波数よりも高域を通過させ、低域をカットするフィルターです。音色を細くするときに使います。カットオフ周波数を大きくし過ぎると音量が極端に下がります。



例えば、低域の音域を別の楽器等で一緒に鳴らす場合などに、あえて低域を削り、そのサウンドとの違いを強調するなどの使用法もあります。

CUTOFF[0...127]

カットオフ周波数を設定します。この値を大きくするほどカットオフ周波数が高くなります。

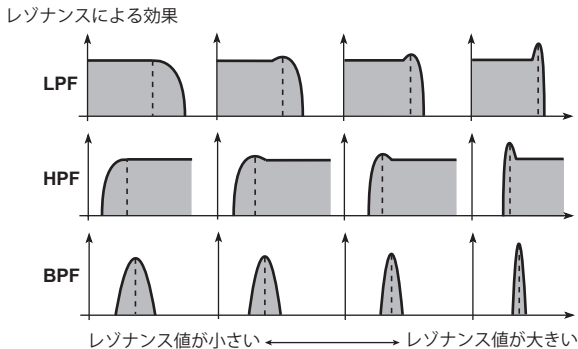
“CUTOFF”は、フィルター EGによる時間的な変化や、鍵盤を弾く強さ（ベロシティ）、位置（キーボード・トラック）による変化を与えることができます。

“CUTOFF”の値によっては、音量が極端に小さくなる場合があります。

RESONANCE[0...127]

レゾナンスを設定します。

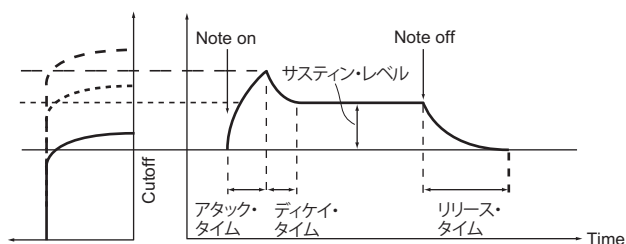
“CUTOFF”で設定した周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。値を大きくするほど効果が大きくなります。



なお、レゾナンスは“CUTOFF”のつまみを動かすことによって強調される倍音も変わってきますので、“CUTOFF”と“RESONANCE”の両方を調整していくといでしょう。

FILTER EG INT[-63...63]

フィルター EGで設定した時間変化で、カットオフ周波数にモジュレーションをかけます。

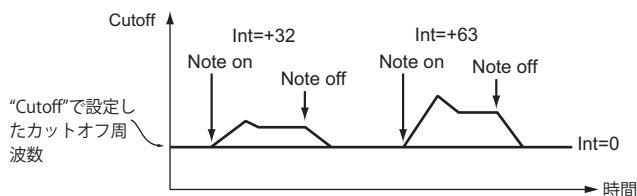


カットオフ周波数がフィルター EGによって時間の経過とともに変化し、音色が変化します。例えば、打鍵すると音色が徐々に明るくなり次第に暗くなるというような効果が得られます。

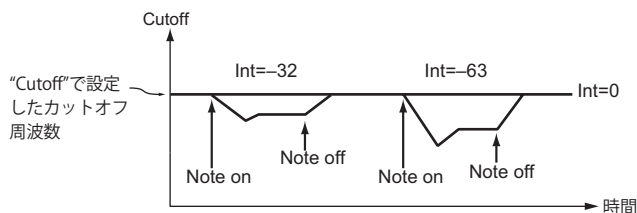
このINT (Intensity) は、フィルター EGによってカットオフ周波数が変化する深さ(感度)を設定します。

0の値のとき、フィルター EGによるカットオフ周波数の変化は起こりません。

+の値にするほど、変化が大きくなります。



-の値にするほど、逆方向に変化が大きくなります。



FILTER KEY TRACK.....[-63...63]

鍵盤を弾く位置(キーボード・トラック)によって、カットオフ周波数を変化させます。

例えば、C4の鍵盤で演奏すると目的のサウンドが得られるのに、高音域ではレゾナンスがかからなくなったり、音が柔らかくなり過ぎる場合などに、キーボード・トラックで高音域でのカットオフ周波数を高くすることで、目的のサウンドが得られるように補正します。

+の値のとき、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が高くなり、

低域の鍵盤を弾くと低くなります。

-の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が低くなり、低域の鍵盤を弾くと高くなります。

値が48のとき、カットオフ周波数の変化がピッチに比例します。

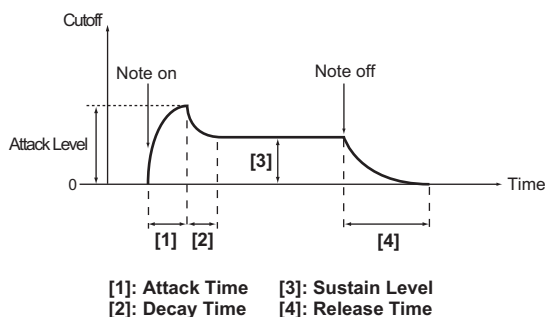
値が0のときは、キーボード・トラックによる変化はありません。

Note: キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

FILTER EG



音色を時間の経過で変化させるフィルター EGを設定します。



ここでEGを設定して、そのかかり具合をFILTERの“FILTER EG INT”で設定します（→44 ページ）。フィルター EGを設定することによって、時間の経過と共に音色を変化させることができます。目的の音色カーブをADSR（ATTACK、

DECAY、SUSTAIN、RELEASE)で調節します。

EG (エンベロープ・ジェネレーター) の機能についてはAMP EG (→49 ページ)を参照してください。

Note: フィルター EGはバーチャル・パッチのソースとして使用でき、フィルターのカットオフ周波数以外にもモジュレーションをかけることができます。(→58 ページ)

フィルター EGとアンプEG

フィルター EGでカット・オフ周波数を変化させると、音色が変化しますが、アンプEGの音量の変化によっても聞こえ方が変わってきます。例えば、音色と音量の立ち上がりスピードや、減衰のカーブを変えたりすることで、音色変化の雰囲気が大きく変わります。フィルター EGとアンプEGは、両者の変化を調整しながらエディットするとよいでしょう。

ATTACK[0...127]

ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベル(エンベロープの最大値)に到達するまでの時間を設定します。

DECAY[0...127]

アタック・レベルに到達した後、サスティン・レベル (SUSTAIN) に到達するまでの時間を設定します。

SUSTAIN.....[0...127]

ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持されるカットオフ周波数を設定します。

RELEASE.....[0...127]

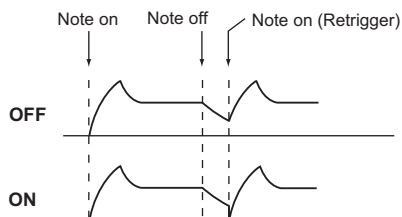
ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが0になるまでの時間を設定します。

EG RESET[OFF, ON]

2回目のノート・オン時にEGがリセットするかどうかを設定します。

OFF: そのときのEGのレベルからスタートします。

ON: 2回目のノート・オン時はレベル0からスタートします。



Note: “EG RESET”は、“VOICE ASSIGN”がMonoのとき、“TRIGGER”がSingleに設定されているときの挙動を設定します。

AMP



音量を設定します。オシレーター、フィルターを経て作られたサウンドの音量をアンプで増幅します。“LEVEL”で調節します。“KBD TRACK”ではキーボード・トラックによる音量変化を調節し、“DISTORTION”では、音をひずませるかを設定します。

その他、“PANPOT”では、パン(音の定位)を設定します。

DISTORTION[OFF, ON]

ティンバーの出力にかけるディストーションを設定します。ディストーションのひずみ具合は、MIXERでの各オシレーターの出力レベルで調節します。

OFF: ディストーション・オフ

ON: ディストーション・オン

LEVEL[0...127]

ティンバーの音量を設定します。

レイヤー設定のプログラムのときは、ティンバー 1と2の音量バランスを調整します。

KBD TRACK[-63...63]

鍵盤を弾く位置(キーボード・トラック)によって、音量を変化させます。

＋の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が大きくなり、低域の鍵盤を弾くほど小さくなります。

－の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が小さくなり、低域の鍵盤を弾くほど大きくなります。

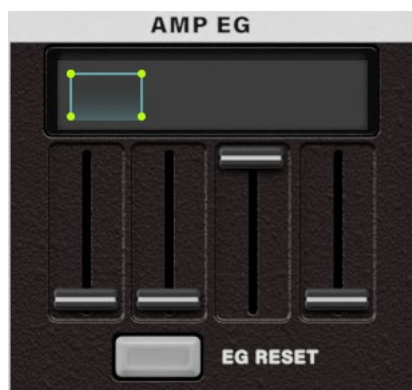
キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

PANPOT [L63...Center...R63]

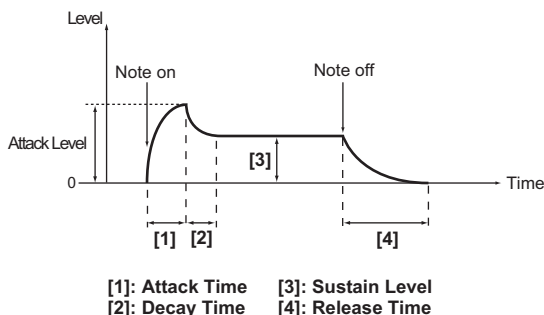
パン(音の定位)を設定します。

L63で最も左側、Centerで中央、R63で最も右側に定位します。

AMP EG



音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。



アンプEGを設定することによって、時間の経過と共に音量を変化させることができます。目的の音量カーブをADSR (ATTACK、DECAY、SUSTAIN、RELEASE) で調節します。

アンプEGはバーチャル・パッチのソースとして使用でき、音量以外にもモジュレーションをかけることができます。(→ 58ページ「VIRTUAL PATCH」)

ATTACK[0...127]

ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベル(エンベロープの最大値)に到達するまでの時間を設定します。

DECAY[0...127]

アタック・レベルに到達した後、サスティン・レベル (SUSTAIN) に到達するまでの時間を設定します。

SUSTAIN[0...127]

ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持される音量を設定します。

RELEASE[0...127]

ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが0になるまでの時間を設定します。

EG RESET[OFF, ON]

2回目のノート・オン時にEGがリセットするかどうかを設定します。

OFF: そのときのEGのレベルからスタートします。

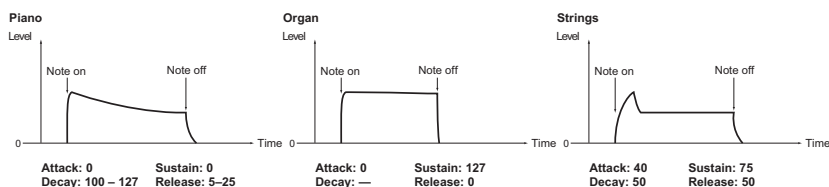
ON: 2回目のノート・オン時はレベル0からスタートします。

Note: “EG RESET”は、“VOICE ASSIGN”がMonoのとき、“TRIGGER”がSingleに設定されているときの挙動を設定します。

EG (Envelope Generator: エンベロープ・ジェネレーター)

音はある程度固有の音量などの変化カーブを持ちます。例えばピアノの音量は、鍵盤を弾くと素早く音が大きくなり、徐々に小さくなっていきます。鍵盤から指を離すと少しの余韻を残し、消えます。このようなカーブがその楽器らしさを作り出しています。このような変化は、音量の他にも音色や音の高さにも起こります。これらの変化を作り出すのがEGです。microKORGはフィルター用とアンプ用の専用のEGを持ちます。ただし、これらのEGはバーチャル・パッチのソースとして使用できますので、音の高さや、その他さまざまな要素を変化させることに使用できます。

以下は設定例です。



ARPEGGIATOR



アルペジオに関する各設定を行います。“TYPE”でアルペジオのタイプを設定します。また、“TEMPO”でアルペジオ演奏のテンポを設定し、“RESOLUTION”でテンポに対する間隔を設定します。その他、“GATE”で発音する音の長さを、“RANGE”でアルペジオ演奏が展開される音域を1～4オクターブ単位で設定します。

“LAST STEP”では、アルペジオのステップ数を設定します。“LATCH”で鍵盤を離したときのアルペジエーターの動きを、“SWING”でスウィング感を、“KEY SYNC”でアルペジエーターと鍵盤の同期のさせ方を設定します。その他、“TARGET TIMBRE”ではレイヤー設定のシンセ・プログラムのどのティンバーを発音させるかを設定します。

TEMPO[20...300 / Sync]

アルペジオ演奏のテンポを設定します。

Note: Global SettingsでSync To HostをONにしている場合は、TEMPOはSyncと表示され、DAWのテンポに従うため値の設定が無効となります。

RESOLUTION[1/24...1/4]

設定したテンポに対するレゾリューション（発音の間隔）を設定します。

1/24: 設定したテンポに対して、16分3連音符で演奏します。

1/16: 設定したテンポに対して、16分音符で演奏します。

1/12: 設定したテンポに対して、8分3連音符で演奏します。

1/8: 設定したテンポに対して、8分音符で演奏します。

1/6: 設定したテンポに対して、4分3連音符で演奏します。

1/4: 設定したテンポに対して、4分音符で演奏します。

TARGET TIMBRE[Both, Timbre 1, Timbre 2]

アルペジエーターで発音するティンバーを選択します。レイヤー設定のプログラムのときにだけ設定できます。

Both: 両方のティンバーがアルペジエーターで発音します。

Timbre 1: ティンバー 1だけがアルペジエーターで発音します。

Timbre 2: ティンバー 2だけがアルペジエーターで発音します。

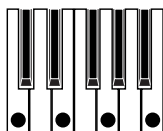
LAST STEP[1...8]

ステップ・アルペジエーターの有効ステップ数（最大ステップ数）を設定します。

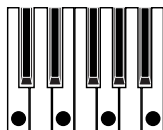
TYPE.....[Up, Down, Alternate 1, Alternate 2, Random, Trigger]

アルペジオ演奏のタイプを選択します。

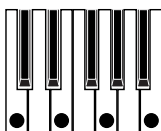
Up: 音程の低い方から高い方へ発音します。



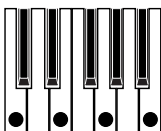
Down: 音程の高い方から低い方へ発音します。



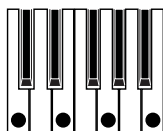
Alternate 1: UpとDownを繰り返して発音します
(最高音と最低音で1回発音します)。



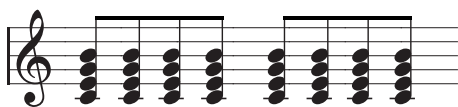
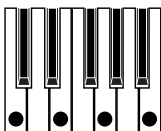
Alternate 2: UpとDownを繰り返して発音します
(最高音と最低音で2回発音します)。



Random: ランダムに発音します。



Trigger: 押さえている音が、テンポと“RESOLUTION”のタイミングで同時に発音します。“RANGE”の設定は無効となります。



Note: ティンバーの最大発音数以上の鍵盤が押されたときは、低い音程から最大発音数だけ発音します。

RANGE [1...4]

アルペジオ演奏する音域をオクターブ単位で設定します。

ARPEGGIATOR [OFF, ON]

アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。

ARPEGGIATOR TEMPO

アルペジオ演奏のテンポで点滅します。

LATCH [OFF, ON]

鍵盤を離れたときのアルペジエーターの動きを設定します。

OFF: 鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏を停止します。

ON: 鍵盤から手を離しても、アルペジオ演奏を続けます。

KEY SYNC [OFF, ON]

アルペジエーターと鍵盤を同期させるかを設定します。

ONにすると鍵盤を押さえたときに、常にアルペジオ・パターンの先頭から演奏します。他の楽器と合わせて演奏するようなときに、この機能を使って小節の頭を合わせることができます。

OFF: シンク・オフ(同期しません。)

ON: シンク・オン(同期します。)

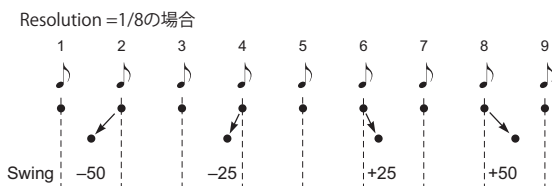
GATE [0...100]

発音する音の長さ(ゲート・タイム)をパーセント(%)単位で設定します。

0にすると発音の長さが極端に短くなり、100にすると次のステップまで発音します。

SWING [-100...100]

最初の発音から偶数番目のアルペジオ音の発音タイミングをパーセント(%)単位でずらしします。



LFO 1、LFO 2



ティンバーには、2つのLFOがあります。

LFOの周期的な変化で、音の高さ、音色、音量などにモジュレーションをかけます。

LFOの波形を“WAVE”で選択し、キー・シンクの仕方や、LFOの周期をテンポに同期させる“TEMPO SYNC”、周期の速さを調節する“FREQUENCY”/“SYNC NOTE”を設定します。

Note: LFO1、LFO2はバーチャル・パッチのソースとして使用でき、さまざまな要素にモジュレーションをかけることができます。(→ 58 ページ)

LFO (Low Frequency Oscillator: ロー・フリークエンシー・オシレーター)

LFO (Low Frequency Oscillator) は、低周波のオシレーターで、その周期的な変化で、さまざまな要素にモジュレーションをかけることができます。

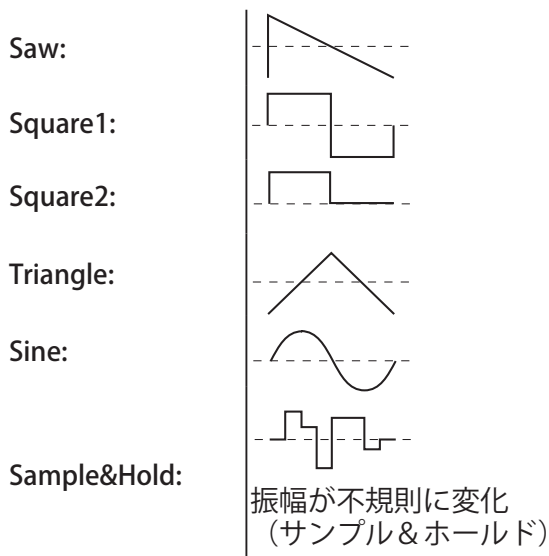
LFOの代表的な使用例として、ビブラート効果 (ピッチをLFOで上下させる)、ワウ効果 (音色をLFOで上下させる)、トレモロ効果 (音量をLFOで上下させる) があります。バーチャル・パッチのソースにLFOを選び、該当するパラメーターをディスティネーションに選び、モジュレーションをかけることによって各効果が得られます。

また、microKORGには、LFOでモジュレーションがかけられる専用のパラメーターがあります。LFO1はOSC1の“CONTROL 2”、LFO2は PITCHの“VIBRATO INT”です。

WAVE, LFO1,..... [Saw, Square1, Triangle, Sample&Hold]

WAVE, LFO2.....[Saw, Square2, Sine, Sample&Hold]

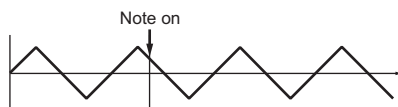
LFOの波形を選択します。



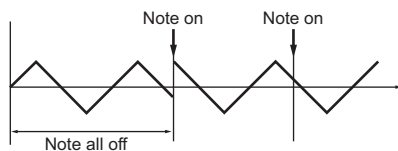
KEY SYNC..... [OFF, Timbre, Voice]

ノート・オンしたボイスに対するLFOのかかり方を設定します。

OFF: ノート・オンしてもLFOの位相はリセットされません。

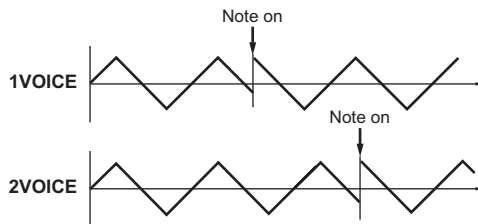


Timbre: 何も鍵盤を押していない状態から、最初のノート・オンでLFOの位相がリセットされ、以後ノート・オンしたボイスに対しても、その位相でモジュレーションがかかります。



Voice: ノート・オンごとにLFOの位相がリセットされ、個々のボイスに対して

異なる位相でモジュレーションがかかります。



TEMPO SYNC[OFF, ON]

LFOの周期を、テンポまたはMIDIクロックに同期させるかを設定します。

OFF: シンク・オフ (同期しません。)

“FREQUENCY”で設定した値で動作します。

ON: シンク・オン (同期します。)

ARPEG.Aの“TEMPO”または外部からのMIDIクロックに同期します。

Note: “TEMPO SYNC”がONのときは、PATCH 1 ～ 4の“DEST”でLFO2 Frequencyを選んでも無効になります。

FREQUENCY[0...127]

LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

“TEMPO SYNC”がOFFのときに設定できるパラメーターです。

SYNC NOTE[1.1...1.32]

LFOの周期をARPEG.A“TEMPO”で設定したテンポに対する倍率で設定します。
(52 ページ)

“TEMPO SYNC”がONのときに設定できるパラメーターです。

1/1: 4拍で1周期になります。

1/2: 4拍で2周期になります。

1/4: 1拍で1周期になります。

1/8: 1拍で2周期になります。

VIRTUAL PATCH

VIRTUAL PATCH		
Filter EG	Pitch	0
Filter EG	Pitch	0
Filter EG	Pitch	0
Filter EG	Pitch	0
SOURCE	DESTINATION	INTENSITY

より高度な音作りをするために、4つのバーチャル・パッチが用意されています。1つのパッチは、モジュレーションの元“SOURCE”とモジュレーションされる側“DESTINATION”、そしてモジュレーション効果の深さを調節する“MOD INT”で構成されています。パッチの組み合わせによってさまざまなサウンド変化が得られます。

例えば、モジュレーション・ソース“SOURCE”にLFO2を、モジュレーション先である“DESTINATION”にCutOffを設定し、そして効果のかかる深さを“MOD INT”で調節すれば、LFO2による周期的な音色変化(ワウ効果)が得られます。

Virtual Patch (バーチャル・パッチ)

モジュール・タイプのアナログ・シンセサイザーなどは、各モジュール(オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO、その他コントローラーなど)のインプットとアウトプットを目的に合わせてパッチ・コード(接続ケーブル)で接続(パッチング)することで自由な音作りを行いました。

microKORGは、このパッチングを仮想的(パッチ・コードを使わない)に行うことができ、これをEGやLFOなどのソースを、主なパラメーター(ディスティネーション)にアサインすることができます。

“SOURCE”と“DESTINATION”の組み合わせ例

SOURCE	▶ DESTINATION	
Filter EG/Amp EG	▶ Pitch	フィルターEGまたはアンプEGで、ティンバー全体の音の高さが、時間の経過とともに変化する。
Filter EG/Amp EG	▶ Pan	フィルターEGまたはアンプEGで、パンが、時間の経過とともに変化する。2つのパッチで“MOD INT”の±値を逆にすれば、より複雑なパンも可能。
LFO 1/LFO 2	▶ Pitch	LFO 1またはLFO 2の周期でビブラートがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ CutOff	LFO 1またはLFO 2の周期でワウがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ Amp	LFO 1またはLFO 2の周期でトレモロがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ Pan	LFO 1またはLFO 2の周期でオート・パンになる。
Velocity	▶ Amp	ベロシティ(打鍵の速さ)で音量が強弱する。
Keyboard Track	▶ Pan	低域は左側、高域は右側というように鍵盤の位置で徐々に定位が変化する。
Pitch Bend	▶ Pan	[PITCH]ホイールの操作またはピッチ・ベンド・チェンジで音が左右に移動する。
Modulation Wheel	▶ CutOff	[MOD]ホイールの操作またはCC#1でカットオフ周波数が変化する。
Modulation Wheel	▶ LFO2 Frequency	[MOD]ホイールの操作またはCC#1でLFO 2の速さが変化する。

SOURCE

モジュレーションの元となるもの(ソース)を選択します。

例えば、Filter EGを選んだ場合、フィルター EGがモジュレーション・ソースになります。

FILTER EG: フィルター EG

AMP EG: アンプEG

LFO 1: LFO 1

LFO 2: LFO 2

VEL: ベロシティ (鍵盤を弾く強さ)

KBD Trk: キーボード・トラック (鍵盤を弾く位置)

Note: キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

P.B.WH: PITCHホイール

Mod. WH: MODホイール

DESTINATION

モジュレーション先のパラメーター (デスティネーション)を選択します。

例えば、Pitchを選んだ場合、ティンバー全体のピッチにモジュレーションがかかります。

Pitch: ティンバー全体のピッチ

OSC2 Tune: OSC2の“TUNE”

Ctrl 1: OSC1の“CONTROL1”

Noise: MIXERの“NOISE LEVEL”

Cutoff: FILTERの“CUTOFF”

Amp: AMPの“LEVEL”

Pan: AMPの“PAN”

LFO2 Freq: LFO2の“FREQUENCY”

Note: LFOの“TEMPO SYNC”がONのときは、LFO2 Freqを選んでも無効になります。

INTENSITY[-63...63]

モジュレーション効果の深さを設定します。

0では、モジュレーションはかかりません。

ボコーダー・プログラム

VOICE

「VOICE」のパラメーターは、“SINGLE/LAYER” Single時のシンセ・プログラムと同様です(→29 ページ)。

ボコーダー・プログラムとして使用するには“SYNTH/VOCODER”でVocoderに設定します。

PITCH

「PITCH」のパラメーターはシンセ・プログラムと同様です(→31 ページ)。キャリアのピッチ(音の高さ)を設定します。

OSC1

キャリア側の波形を選択します。

「OSC1」のパラメーターはシンセ・プログラムと同様です(→32 ページ)。

“WAVE”で異なる波形を設定することによって、効果のかかり具合が変化します。通常、OSC 1の“WAVE”に倍音を多く含んだノコギリ波や人間の声帯に似た波形をシミュレートしたVOX WAVEなどを選びます。また、DWGSを選び、“CONTROL 2”で26の波形(5th Wave3: 5度の和音の波形)を選び、和音で弾くと豊かなサウンドが得られます。

ボコーダー・プログラムのエディット例

1. マイク入力側の音声を調節します。

THRESHOLDを回します。ノブを右に回すほど、音声のカットされやすくなります。喋っていないときにノイズが目立たない程度に調節します。そして、GATE SENSEを回して、出力されるボコーダー音が不自然に途切れないように調節します。

また、HPF GATEを右に回すと入力した音声の子音(さ、し、す、せ、そ等)が強調されます。

2. フィルターを設定します。

E.F.SENSEを回してモジュレーター側のENVELOPE FOLLOWERの感度を調節します。ノブを右に回すほど、ボコーダー出力の立ち上がりが滑らかになり、リリース音が長くなります。

CUTOFFやFORMANT SHIFTを回すと、キャリア側のバンドパス・フィルターのカットオフ周波数が変化し、ボコーダー出力のキャラクターが変わります。

CH LEVELのスライダーを上下することで、キャリア側の各バンドパス・フィルターの出力レベルを8チャンネルで変化させることができます。

CH PANのスライダーを上下することで、キャリア側の各バンドパス・フィルターのパン(定位)を8チャンネルで変化させることができます。

AUDIO IN



AUDIO INからの入力(モジュレーター側)に関する調節を行います。

“THRESHOLD”で喋っていないときのノイズが目立たない程度に調節したり、“GATE SENSE”で出力されるボコーダー音が不自然にとぎれないように調節します。また、“HPF LEVEL”で入力した音声の子音(さ、し、す、せ、そ等)を強調するなどの調節をします。

GATE SENSE.....[0...127]

“THRESHOLD”の設定によって動作するゲートの速度を設定します。

値を小さくするとゲートが速く動作し、ボコーダー音の減衰が速くなります。値を大きくするとゲートが滑らかに動作し、ボコーダー音の減衰が長くなります。

“THRESHOLD”の値が大きい場合に効果が大きく、0の場合、効果がかかりません。

THRESHOLD[0...127]

AUDIO INから入力した音声信号をカットするレベルを設定します。

値を大きくすると、音声信号がカットされやすくなります。無入力時のノイズなどをカットすることができます。

値を大きくしすぎると、ボコーダーの効果がかかりにくくなります。

HPF LEVEL[0...127]

AUDIO INから入力した音声信号の高域成分を、ボコーダー出力へミックスする量を設定します。

値を大きくすると、子音に当たる部分を強調できます。

HPF GATE.....[Disable, Enable]

ボコーダー出力へミックスするAUDIO INから入力した音声信号の高域成分を、キー・オン(ノート・オン)で通過させるか、常に通過させるかを設定します。

Disable: 常に通過させます。

Enable: キー・オン(ノート・オン)時に通過させます。

ボコーダー効果を内部音源だけにかける場合に使用します (MIDIノート・オンを受信することによって通過します)。

MIXER



キャリア側の出力レベルを設定します。ここで設定したレベルがキャリア側のバンドパス・フィルター (SYNTHESIS FILTER) への入力レベルとなります。

OSC 1 LEVEL[0...127]

オシレーター 1 (キャリア側) の出力レベルを設定します。

NOISE LEVEL.....[0...127]

ノイズ・ジェネレーターの出力レベルを設定します。

VOCODER (FILTER)



キャリア側の各バンドパス・フィルター（SYNTHESIS FILTER）のカットオフ周波数を“FORMANT SHIFT”と“CUTOFF”でずらすことによって、モジュレーター側の特徴を保ったまま周波数特性を上下させ、ボコーダー出力のキャラクターを変化させます。

また、“E.F.SENSE”で、モジュレーター側にあるENVELOPE FOLLOWERの感度を調節し、ボコーダー出力の立ち上がりの滑らかさや、リリース音の長さを変化させます。

CUTOFF.....[-63...63]

キャリア側のバンドパス・フィルターの各カットオフ周波数を、連続的にずらし
ます。

FORMANT SHIFT [0, 1, 2, -1, -2]

キャリア側の各バンドパス・フィルターのカットオフ周波数を、フィルター単位ですらします。

RESONANCE [0...127]

キャリア側の各バンドパス・フィルターのレゾナンス量を設定します。値を大きくすると、カットオフ周波数付近の音域が強調されます。

E.F.SENSE [0...126]

モジュレーター側にあるENVELOPE FOLLOWERの感度を設定します。値を小さくすると、入力信号の立ち上がり等を素早く検出します。

HOLD

Holdにすると、そのとき入力された信号の特性を保持し続けます。以後、入力の有無に関係なく保持された状態で発音します。

Note: Hold状態で保持された信号情報は、ライト動作でプログラムに保存することができます。

Note: 入力のない状態でHoldにすると、それ以後、音を入力しても出力しくなくなります。

表6-1

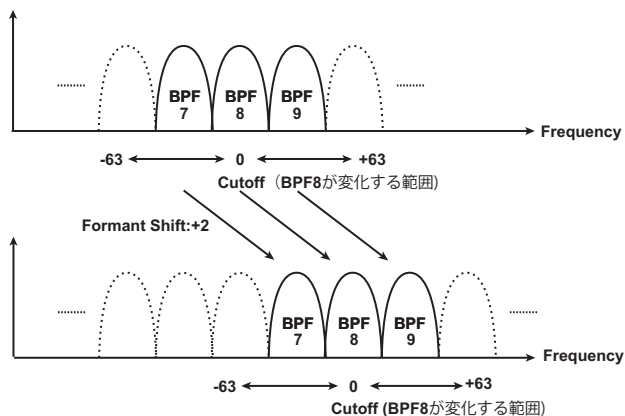
Frequency [Hz]	Band (CH)					
	Formant shift 0		Formant shift +2		Formant shift -2	
39						
50						
65					1	(CH1)
80					2	
125	1	(CH1)			3	(CH2)
185	2				4	
270	3	(CH2)	1	(CH1)	5	(CH3)
350	4		2		6	
430	5	(CH3)	3	(CH2)	7	(CH4)
530	6		4		8	
630	7	(CH4)	5	(CH3)	9	(CH5)
780	8		6		10	
950	9	(CH5)	7	(CH4)	11	(CH6)
1150	10		8		12	

1380	11	(CH6)	9	(CH5)	13	(CH7)
1680	12		10		14	
2070	13	(CH7)	11	(CH6)	15	(CH8)
2780	14		12		16	
3800	15	(CH8)	13	(CH7)		
5000	16		14			
6400			15	(CH8)		
8100			16			
10510						
12600						

microKORGのエディット可能なバンドパス・フィルターは8チャンネルですが、内部では16基のバンドパス・フィルターを持っています。この16基のフィルターは2基で1組（1チャンネル）で構成されています。“FORMANT SHIFT”と“CUTOFF”でずらした周波数は、表6-1のように16基のフィルターの周波数に対応しています。

“FORMANT SHIFT”と“CUTOFF”の関係

それぞれのシフトは、上下各2段の範囲（組み合わせると上下4段）で連続的に特性を変化させることができます。双方ともが0の場合に、モジュレーター側のバンドパス・フィルター（ANALYSIS FILTER）の各カットオフ周波数に一致した特性になります。



FC MOD

キャリア側のバンドパス・フィルター（SYNTHESIS FILTER）のカットオフ周波数を変化させるモジュレーション・ソースとモジュレーション効果の深さを設定します。例えば、モジュレーション・ソース“SOURCE”にAMP EGを設定し、そして効果のかかる深さを“INTENSITY”で調節すると、アンプEGで音色変化が得られます。

SOURCE

キャリア側のバンドパス・フィルターの“CUTOFF”にかけるモジュレーション・ソースを選択します。

例えば、AMP EGを選んだ場合、アンプEGがモジュレーション・ソースになります。

A.EG: アンプEG

LFO 1: LFO 1

LFO 2: LFO 2

VEL: ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）

KBD Trk: キーボード・トラック（鍵盤を弾く位置）

P.B. WH: [PITCH]ホイール

Mod. WH: [MOD]ホイール

INTENSITY[-63...63]

キャリア側のバンドパス・フィルターの“CUTOFF”にかけるモジュレーション効果の深さを設定します。

CH LEVEL A、CH LEVEL B

キャリア側の8チャンネル・バンドパス・フィルター（SYNTHESIS FILTER）のレベルを設定します（65 ページ）。

キャリア側の内部音源（OSC1、NOISE）の音質が調節できます。

CH 4 LEVEL[0...127]

CH 5 LEVEL[0...127]

CH 6 LEVEL[0...127]

CH 7 LEVEL[0...127]

CH 8 LEVEL[0...127]

キャリア側の8チャンネル・バンドパス・フィルターの出力レベルをそれぞれ設定します。

CH 1 PAN..... [L63...Center...R63]

CH 2 PAN..... [L63...Center...R63]

CH 3 PAN..... [L63...Center...R63]

CH PAN A、CH PAN B

キャリア側の8チャンネル・バンドパス・フィルター (SYNTHESIS FILTER) のパンを設定します。(65 ページ)。

キャリア側の内部音源 (OSC1、NOISE) の定位が調節できます。

CH 4 PAN..... [L63...Center...R63]

CH 5 PAN..... [L63...Center...R63]

CH 6 PAN..... [L63...Center...R63]

CH 7 PAN..... [L63...Center...R63]

CH 8 PAN..... [L63...Center...R63]

キャリア側の8チャンネル・バンドパス・フィルターのパンをそれぞれ設定します。L63で最も左側、Centerで中央、R63で最も右側に定位します。

AMP



音量を設定します。キャリア側の内部音源 (OSC1、NOISE) の音量をアンプで増幅します。“LEVEL”で調節します。“KEY TRACK”では

キーボード・トラックによる音量変化を調節し、“DISTORTION”では、音をひずませるかを設定します。

LEVEL[0...127]

キャリア側の内部音源 (OSC 1、NOISE) の音量レベルを設定します。

DIRECT LEVEL.....[0...127]

AUDIO INに入力された音が、直接出力される音量レベルを設定します。

DISTORTION[OFF, ON]

OSC 1、NOISE、AUDIO IN 2の信号にかけるディストーションを設定します。

OFF: ディストーション・オフ

ON: ディストーション・オン

KBD TRACK[-63...63]

キーボード・トラック (鍵盤を弾く位置) による音量の変化を設定します。

+の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が大きくなり、低域の鍵盤を弾くほど小さくなります。

-の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が小さくなり、低域

の鍵盤を弾くほど大きくなります。

Note: キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

AMP EG

「AMP EG」のパラメーターはシンセ・プログラムと同様です（49 ページ）。キャリア側の内部音源（OSC1、NOISE）の音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。なお、ボコーダー・プログラムではバーチャル・パッチが使用できません。

LFO 1、LFO 2

「LFO 1、LFO 2」のパラメーターはシンセ・プログラムと同様です（55 ページ）。LFOの周期的な変化で、キャリア側の内部音源（OSC1、NOISE）にモジュレーションをかけます。なお、ボコーダー・プログラムではバーチャル・パッチが使用できません。

エフェクト・パラメーター

MOD FX



モジュレーション・エフェクトは、原音にさまざまな揺らぎを与えるエフェクトです。音の厚みや複数の音が同時に鳴っているような効果が得られます。また、管楽器での息使いや、弦楽器での弦などの、楽器を演奏する際のさまざまな揺らぎをLFOによるモジュレーションで表現することもできます。“TYPE”でモジュレーション・エフェクトを選び、“EFFECT DEPTH”でモジュレーション効果の深さと、フィードバック量を設定します。“LFO SPEED”では揺れのスピードを調節します。

TYPE..... [FLG/CHO, ENSEMBLE, PHASER]

エフェクト・タイプを選択します。

FLG/CH (Flanger/Chorus): 入力信号のディレイ・タイムを揺らすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。

“EFFECT DEPTH”の値を大きくするとフランジャー効果になります。

ENSEMBLE: 複数のコーラス・ユニットで音に立体的な深みと広がりを与えるエフェクトです。

PHASER: 音の位相を動かすことによって、うねりを作り出すエフェクトです。

LFO SPEED.....[0...127]

エフェクトのモジュレーションにかかるLFOのスピードを設定します。

EFFECT DEPTH[0...127]

モジュレーションの深さとフィードバック量を設定します。

値を大きくするほどモジュレーション効果が深くなり、フィードバック量も増えます。エフェクトをかけないときは、0にします。

値を大きくしすぎると、出力音がひずむことがあります。

DELAY



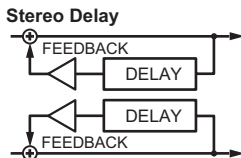
ディレイ・エフェクトは、音が空気を伝わる際に生じる遅れを、人工的に作り出すエフェクトです。

“TYPE”でエフェクトのタイプを選びます。“DELAY DEPTH”でディレイの深さと、フィードバック量を設定します。“TEMPO SYNC”ではディレイ・タイムをテンポに同期させるかを設定します。

TYPE[STEREO, CROSS, L/R]

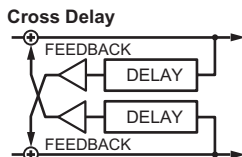
ディレイ・タイプを選択します。

STEREO (Stereo Delay): ステレオ効果のディレイです。

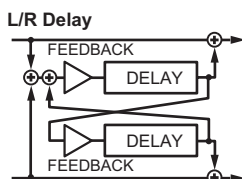


CROSS (Cross Delay): 左右のフィードバックを入れ替えたステレオ効果のディレイです。Layer設定のプログラムで、2つのティンバーのパンをそれぞれ左

右に設定すると効果的です。



L/R (L/R Delay): ディレイ音が左右交互に出力されるディレイです。



TEMPO SYNC[OFF, ON]

ディレイ・タイムをテンポに同期させるかを設定します。

OFF: シンク・オフ(同期しません。)

“DELAY TIME”で設定した値で動作します。

ON: シンク・オン(同期します。)

ARPEG. Aの“TEMPO”または外部からのMIDIクロックに同期します。

DELAY TIME[0...127]

ディレイ・タイムを設定します。

“TEMPO SYNC”がOFFのときに設定できるパラメーターです。

SYNC NOTE[1.32...1.1]

ディレイ・タイムをARPEG. Aの“TEMPO”で設定したテンポに対する倍率で設定します。(→52 ページ)

“TEMPO SYNC”がONのときに設定できるパラメーターです。

DELAY DEPTH[0...127]

ディレイの深さとフィードバック量を設定します。

値を大きくするほどディレイ音が大きくなり、フィードバック量も増えます。ディレイをかけないときは、0にします。

値を大きくしすぎると、出力音がひずむことがあります。

EQ



2バンド・イコライザー (EQ)です。EQ FREQ.で調節したい周波数を設定し、EQ GAINで各ゲインを調節します。

Note: イコライザーのゲインを大きくしすぎると、出力音がひずむことがあります。

LOW EQ FREQ.[40Hz...1.00kHz]

低域イコライザーの周波数を設定します。

LOW EQ GAIN[-12...12]

低域イコライザーのゲインを設定します。

HI EQ FREQ. [1.00kHz...18.0kHz]

高域イコライザーの周波数を設定します。

HI EQ GAIN.....[-12...12]

高域イコライザーのゲインを設定します。

付録

故障とお思いのまえに

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

音が出ない

- メニューのSystem > Preferences...を選択して表示される“Audio/MIDI Settings”が正しく設定されていますか？
- Master Level、音量に関するパラメーターが0になっていませんか？
- コンピューター側で音出力される設定になっていますか？
Windowsの場合は、コントロール パネルの[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]で確認してください。
macOSの場合は、[システム環境設定]→[サウンド]と、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→[Audio MIDI設定]→[オーディオ装置]を確認してください。
- コンピューターでサウンド・カードを使用している場合、サウンド・カードが正しく設定されていますか？
- コンピューターにオーディオ機器を接続している場合、オーディオ機器側が音の出る設定になっていますか？

音がとぎれる/ノイズが出る

- 使用されているコンピューターのCPUへの負荷が高い場合に、音切れやノイズが発生します。このような場合は、次のことを実行してみてください。
 - 他のアプリケーションを起動している場合は、それを終了してください。
 - 使用しているシンセサイザーの最大同時発音数を減らしてください。
 - メニューのSystem > Preferences...を選択して表示される“Audio/MIDI Settings”で、オーディオのバッファ・サイズを大きくしてください。ただし、大きくし過ぎると発音の反応が遅くなります(レイテンシーが大きくなります)。

音が遅れる

- レイテンシーは、サンプル数×バッファ数で決まります。メニューのSystem > Preferences...を選択して表示される“Audio/MIDI Settings”で、この数ができるだけ小さく、かつ安定して動作するように“Audio buffer size”と“Sample rate”を設定してください。

コンピューターに接続しているMIDIデバイスでコントロールできない

- コンピューターとMIDIデバイスは正しく接続されていますか？
- 接続したMIDIデバイスがコンピューターに認識されていますか？
 - Windowsの場合は、コントロール パネルの[サウンドとオーディオデバイスのプロパティ]→[ハードウェア]で確認してください。
 - macOSの場合は、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→[Audio MIDI設定]→の[MIDI装置]でMIDIデバイスが認識されているかを確認してください。
- メニューのSystem > Preferences...を選択して表示される“Audio/MIDI Settings”が正しく設定されていますか？



仕様

最大同時発音数：64音(コンピュータのCPUに依存)

プリセット：320種類

スタンドアローン動作、VST3/AU (v2)/AAXプラグイン・インストールメント対応

動作環境

for Mac

OS：macOS 10.14 Mojave 以降(最新アップデート)

CPU：Apple M1以上、Intel Core i5以上(Core i7以上を推奨)

メモリ：8GB RAM 以上(16GB RAM以上を推奨)

ストレージ：8GB 以上の空き容量(SSDを推奨)

その他：インターネット接続

プラグイン：AU (v2)、VST3、AAX (64bitプラグインのみ対応)

for Windows

OS：Windows 10 64bit* 以降(最新アップデート)

* 32bit 環境はサポートしていません。

CPU：Intel Core i5以上(Core i7以上を推奨)

メモリ：8GB RAM以上(16GB RAM以上を推奨)

ストレージ：8GB以上の空き容量(SSDを推奨)

その他：インターネット接続

プラグイン：VST3、AAX (64bitプラグインのみ対応)

※ 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

サポート・サービスのご案内

ご連絡の際に必要な情報

ご連絡の際、以下の情報が必要になります。これらの情報が確認できない場合、サポート・サービスをご提供できませんので、必ずご提示ください。

- ・ お名前
- ・ 製品名とバージョン
- ・ ご使用のデバイス名
- ・ OSのバージョン
- ・ ご質問内容(できるだけ詳細にお書きください)

ご連絡の前に

ご連絡の前に、本マニュアルまたはKORG app Help Center (<https://support.korguser.net>)にご質問内容に対する回答がないかご確認ください。

デバイスの基本的な操作方法、一般的な曲や音色の作成方法など、当社製品以外に関するご質問については、お答えできませんのであらかじめご了承ください。

お客様相談窓口

webでのお問い合わせ: <https://support.korguser.net/hc/requests/new>

電話でのお問い合わせ:



0570-666-569

一部の電話ではご利用になれません。固定電話または携帯電話からおかけください。
受付時間 月曜～金曜 10:00 ～ 17:00 (祝日、窓口休業日を除く)

電話でのお問い合わせの際には、ご質問の製品が操作できる環境をご用意ください。
ご質問の内容やお客様の使用環境によって生じる問題などについては、回答にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

© 2022 **KORG INC.** www.korg.com

Published 11/2022