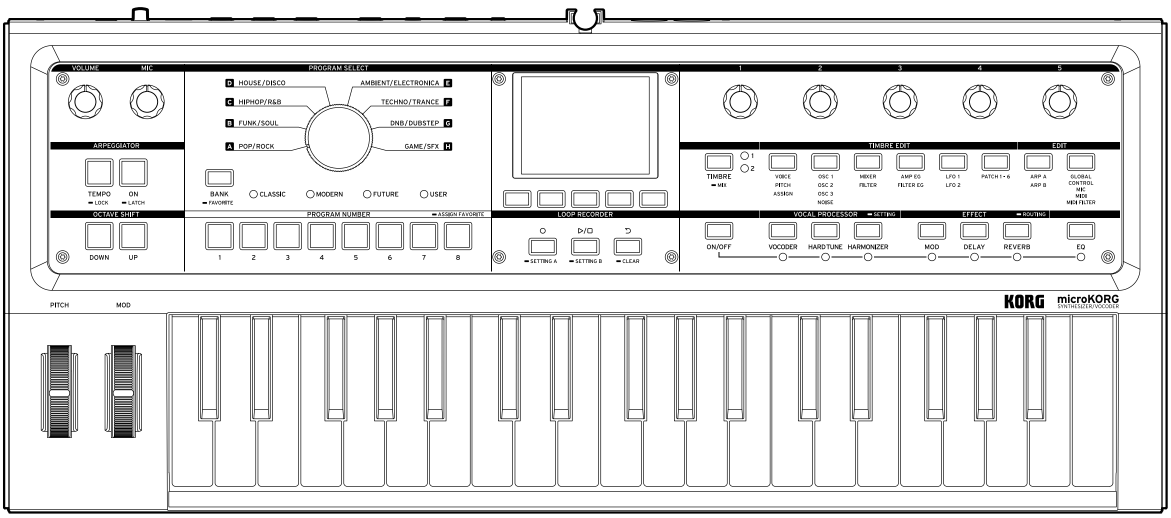
microKORG2
SYNTHESIZER/VOCODER

取扱説明書



*microKORG2をご使用の前に、安全上のご注意（PDF）をよくお読みのうえ正しい方法でご使用ください。

関連コンテンツ

PDF 安全上のご注意/クイック・スタート・ガイド、取扱説明書、Voice Name List

MOVIE How to use microKORG2

HELP よくあるご質問

Prod. 製品ページ

Published 10/2025

目次

はじめに

このたびはコルグ シンセサイザー／ボコーダー microKORG2 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。

→本書の表記について

→注記

→おもな特長

本書の表記について

- TIMBRE EDITのボタンなど複数の機能があるボタンは、代表して一番上の表記をボタン名として使用します。（例：VOICE/PITCH/ASSIGNボタン→VOICEボタン）
- 本書で使用しているイラストの形状や表示が、実際の製品と一部異なる場合があります。
- 本書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。
- 本書で使用されている記号:

⚠	性能や機能を正しく活用できなくなる可能性のある事項について、注意すべき内容の説明が記載されています。
Note	注意すべき内容の説明が記載されています。
Tip	知っておくと役に立つ補足情報が記載されています。
“ ”	ディスプレイに表示されるパラメーターは“ ”で括って表しています。

注記

ディスプレイについて

本製品のディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、ディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- ディスプレイの一部に黒点（点灯しない点）や輝点（常に点灯する点）がある。
- 表示内容によっては、ディスプレイの明るさにムラが生じる。
- 表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- 表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。
- 表示内容によっては、残像が生じる。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、USBマス・ストレージ・モードを使用してパソコンへデータをバックアップしてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

また、本製品の使用に伴い、パソコンに保存したデータの消失、破損などの、お客様に対してなされた損害賠償請求に基づく損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

著作権について

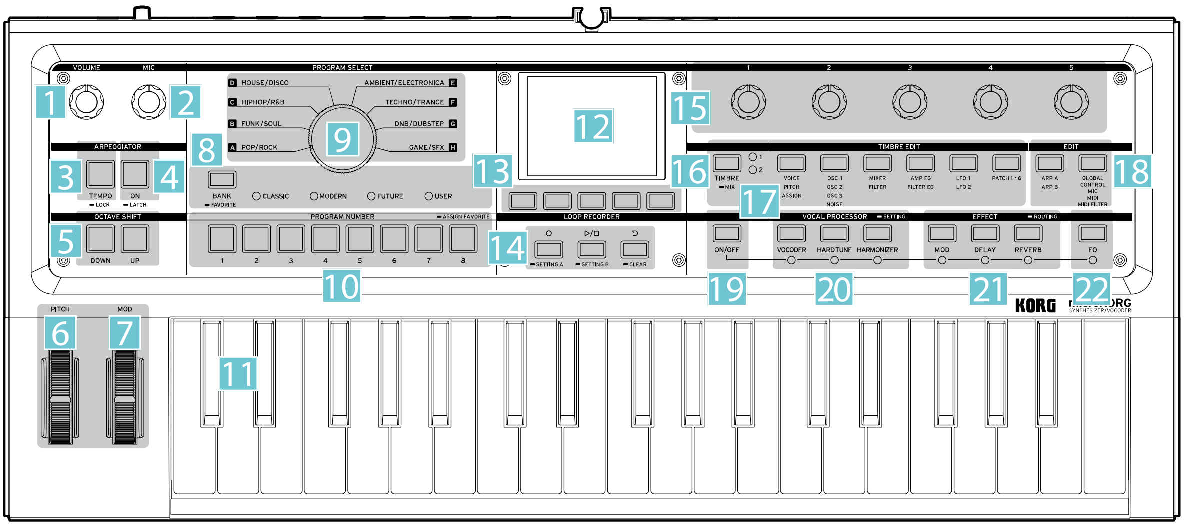
- 著作権者から許諾を得ていない著作物を、個人、家庭内、またはその他のこれに準ずる限られた範囲以外で使用した場合、著作権侵害となり、損害賠償を含む補償を負う場合があります。そのような著作物を録音したものはもちろん、著作物に手を加えて作られたものにも、著作権者の権利が含まれています。これら成果物の転載、配布などは、著作権侵害となります。著作権侵害によって発生した損害賠償などは、当社は一切の責任を負いかねます。
- 本製品に内蔵もしくは同梱されたコンテンツそのものを取り出し、または酷似した形態で記録もしくは録音して、配布やインターネット上で公開することは許されていません。本製品のコンテンツ（音色プログラム、スタイル・データ、伴奏パターン、MIDIデータ、PCMサンプル・データ、オーディオ・データ、オペレーティング・システムなど）の著作権は株式会社コルグに有するか、または株式会社コルグが第三者から使用許諾を受けている著作物です。上記コンテンツを使用して、作品を制作または演奏し、それらを録音、配布することについては、当社の許諾を必要としません。

おもな特長

- microKORG2 はアナログ・モデリング・システムを採用し、アナログ・シンセサイザーを DSP によってシミュレートしています。アナログ・シンセサイザーに代表されるノコギリ波, 矩形波などの4タイプと、96種類のサンプルやノイズ・オシレーターを元に、フロント・パネル上の各セクションでサウンドを作ります。オシレーター、フィルター、アンプやモジュレーターなどのセクションがあり、セクションを切り替え、該当するノブを使って直感的にサウンドをエディットできます。また、演奏中にリアルタイムでサウンドを変化させることもできます。
- microKORG2は、ボコーダー、ハード・チューン、ハーモナイザーの3つのボーカル・プロセッサーを搭載しています。
- ボコーダーは、マイクで入力する声などで、オシレーターの音を特徴づけ、喋っているような効果を生みます。16チャンネルで構成し、往年のボコーダー・サウンドをシミュレートするだけでなく、フィルターの周波数をシフトさせたり、帯域ごとにレベルやパンポットを調節したりすることによってオリジナリティのあるボコーダー・サウンドが得られます。
- ハード・チューンは、ボイスのピッチを補正してロボットのような声にしたり、ボイスのフォルマントを調節して太く低い声や逆に細く高い声にしたりする効果が得られます。
- ハーモナイザーは、ボイスのピッチをシフトさせます。元の声とシフトさせた声でハーモニーが得られます。
- Virtual Patch（バーチャル・パッチ）機能により、フィルターEG、アンプEG、LFO 1/2や、キーボード・トラック、ホイールなどのモジュレーターやコントローラーと、ピッチ、カットオフやアンプなどの各パラメーターを、仮想的(パッチ・コードを使わない)に接続でき、より自由度の高いサウンド作りが可能になります。
- サウンドの完成度を高めるエフェクトを搭載しています。音作りの幅を広げるモジュレーション・エフェクト（9タイプ）、ディレイ（6タイプ）、リバーブ（6タイプ）、イコライザーを搭載しています。ディレイ・エフェクトは、アルペジエーターや外部MIDIクロックに同期がとれ、ライブ・パフォーマンスなどのさまざまな場面で活用できます。
- 和音を押さえて自動的にアルペジオ演奏させるアルペジエーターを搭載しています。10 タイプのアルペジオ・タイプから選択でき、アルペジオの発音の長さや間隔などが設定できます。また、最大8ステップについて、発音のオン/オフが設定でき、リズムを変化させるなどの、より幅の広い効果が得られます。
- ループ・レコーダーを搭載し、シンセ・プログラムやボーカル・プロセッサーでの演奏を録音 / 再生できます。
- microKORG2は、256プログラムを内蔵しています。

各部の名称

フロント・パネル



1 VOLUMEノブ

OUTPUT端子（L/MONO, R）とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。

2 MICノブ

MIC IN CONDENSER端子、MIC IN DYNAMIC端子に接続したマイク音量を調節します。

ディスプレイ左上のMICアイコンは、音声入力があると緑色に点灯します。クリップ時、赤色になります。

Note: MIC アイコンが赤色に点灯しないように声量を調整してください。このノブは A/D 変換された後の音量を調整するものです。

Note: 音量や使用環境によっては、マイクからの入力がなくても緑色に点灯する場合がありますが故障ではありません。

Note: マイクを使用しないときはノブを左に回しきり、ボリュームを下げてください。

3 ARPEGGIATOR TEMPOボタン

変更したいテンポでボタンを数回押すことによってテンポを設定します。アルペジエーター、ループ・レコーダーの再生スピード、LFO、エフェクトの各種パラメーターをコントロールできます。

ボタンを長押しすると、テンポが固定され、プログラムを切り替えても現在のテンポが保持されます（TEMPO LOCK）。

Note: ループ・レコーダーはテンポを変えると録音した音のピッチが変化しますので、プログラムを切り替えるときはテンポを固定しておくとよいでしょう。

Note: グローバル MIDI の “Clock Source” が External USB/MIDI のとき、または Auto で外部入力があったときは、ここでのテンポ設定は無効になり、外部からの MIDI クロックに同期します。

4 ARPEGGIATOR ONボタン

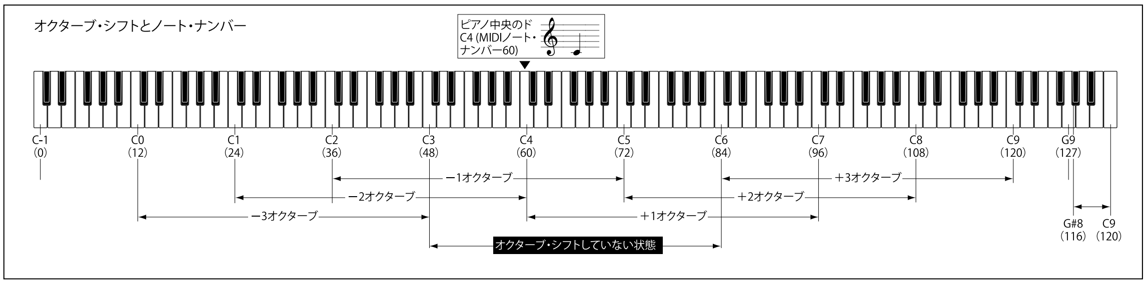
アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。

ボタンを長押しすると、ラッチのオン/オフが切り替わります。ラッチ・オンでは鍵盤から手を離してもアルペジオが展開し続けます。

5 OCTAVE SHIFT UP, DOWNスイッチ

鍵盤に割り当てられている音域を、オクターブ単位に±3オクターブの範囲で変更します。

オクターブ	ボタンの LED	ボタン操作
+3	赤点灯	OCTAVE UP
+2	ピンク点灯	OCTAVE UP
+1	白点灯	OCTAVE UP
標準	消灯	
-1	白点灯	OCTAVE DOWN
-2	ピンク点灯	OCTAVE DOWN
-3	赤点灯	OCTAVE DOWN



6 PITCHホイール

ホイールを奥または手前方向へ回すと効果がかかり、中央では効果がかかりません。

通常、ピッチベンダーとして使用し、奥方向へ回すとピッチが高くなり、手前方向へ回すとが低くなります。

ホイールはバーチャル・パッチのソースとして使用することで、上記の効果のほかにも、さまざまな効果が得られます。→PATCH 1–6

7 MODホイール

ホイールを奥方向へ回すと効果がかかり、手前に回し切ると効果がかかりません(+設定の場合)。

ビブラートの深さを変化させたり、カットオフ周波数を変えて音色を変化させたりする使い方があります。

ホイールはバーチャル・パッチのソースとして使用することで、上記の効果のほかにも、さまざまな効果が得られます。→PATCH 1–6

8 BANKボタン

プログラム・バンクを選びます(BANK LED点灯)。

Note: PROGRAM SELECT ダイヤルの位置が現在のプログラムと異なる場合(たとえばフェイバリット機能でプログラムを選んだ場合など)、現在選択されている BANK の LED が点滅します。

ボタンを長押しすると、フェイバリット機能がオンになり、PROGRAM NUMBER 1~8ボタンでフェイバリット・プログラムが選べます。

9 PROGRAM SELECTダイヤル

プログラムのジャンルを選びます。

10 PROGRAM NUMBER 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8ボタン

プログラムを選びます(ボタンのLED点灯)。

ボタンを長押しすると、現在選択されているプログラムがフェイバリットに登録されます。→フェイバリットを登録する

また、アルペジオの8つのステップについて発音のオン/オフが設定でき、演奏に変化を与えます。→ステップのオン・オフを設定する

11 鍵盤

37鍵(ミニ鍵盤、ベロシティ付き、アフタータッチなし)です。

ベロシティ:鍵盤を打鍵する強さによって効果が変化します。通常、打鍵する強さで音色や音量を変化させます。

キーボード・トラック:鍵盤を弾く位置(高域低域)での効果のかかり方を変化させます。通常、高域でも音色が明るくなるような設定や、高域低域での音量の違いなどが設定されています。

ベロシティ、キーボード・トラックは、バーチャル・パッチのソースとして使用することで、上記の効果のほかにも、さまざまな効果が得られます。

12 ディスプレイ

2.8インチTFT IPS液晶ディスプレイです。現在のプログラム・ナンバーやパラメーターの値等を表示します。

13 FUNCTION 1, 2, 3, 4, 5ボタン

パラメーター値の増減、オシロスコープ表示、プログラムの保存やイニシャライズなどの機能を呼び出します。

14 LOOP RECORDER ○, ▷/□, ↺ボタン

microKORG2の音声、マイクやAUX INからの音声を録音や再生します。

停止時、○ ボタンで録音待機、▷/□ ボタンで録音が開始/停止します。停止時、▷/□ ボタンで再生開始、○ ボタンで録音が開始します。↺ ボタンでアンドゥ/リドゥします。

○ 、▷/□ ボタンをそれぞれ長押しすると、ループ録音/再生の設定ページが表示されます。↺ ボタンを長押しすると、音声データが消去されます。

15 EDIT CONTROLS 1, 2, 3, 4, 5ノブ

プログラムを切り替えるか、FUNCTION 5ボタンを押してホーム・ページにアクセスすると、これらのノブはパフォーマンス・エディットのコントローラーとして機能します。

TIMBRE MIX、TIMBRE EDIT〜EQセクションの各ページやLOOP RECORDERのSETTING 1、2ページを表示時は、該当するパラメーターの値を増減させます。

Tip: FUNCTION 5 ボタンを押しながら EDIT CONTROL 1 〜 5 ノブを回すと、値を変えることなくパラメーターが選べます。選択後、FUNCTION 1 (DEC)、2(INC) ボタンで値を 1 ステップ単位で変化させることができます。

Tip: パネル上の EDIT CONTROLS 1 〜 5 ノブとパラメーター値の連動の仕方を変更できます。→こちら

16 TIMBREボタン

エディットするティンバーを選びます。

Note: Dual プログラムのとき、エディットするティンバー(1、2)が選べます(LED 1 または 2 点灯)。Single プログラムでは切り替えられません(LED 1、 2 消灯)。

ボタンを長押しすると、ティンバー1と2の音量レベル、パンポット(TIMBRE MIX)が表示されます。

17 TIMBRE EDIT VOICE〜PATCH 1-6ボタン

プログラムのティンバーごとにエディットするセクションを選びます。ボタンを押すたびにページが切り替わります。

18 EDIT ARP A〜GLOBALボタン

アルペジエーターや全体の設定などエディットするセクションを選びます。ボタンを押すたびにページが切り替わります。

19 ON/OFFボタン

このボタンを押しながらVOCAL PROCESSOR、EFFECT、EQの各ボタンを押すと、各機能がオン/オフ(ボタン下のLEDが点灯/消灯)になります。

20 VOCAL PROCESSOR VOCODER~HARMONIZERボタン

エディットするボーカル・プロセッサーを選びます（ボタン点滅）。ボタンを押すたびにページが切り替わります。

ボタンを長押しすると、VOCAL SETTINGページが表示されます。

ON/OFFボタンを押しながら、各ボタンを押して機能をオン/オフします。

21 EFFECT: MOD, DELAY, REVERBボタン

エディットするエフェクトを選びます（ボタン点滅）。ボタンを押すたびにページが切り替わります。

ボタンを長押しすると、EFFECT ROUTINGページが表示されます。

ON/OFFボタンを押しながら、各ボタンを押して機能をオン/オフします。

22 EQボタン

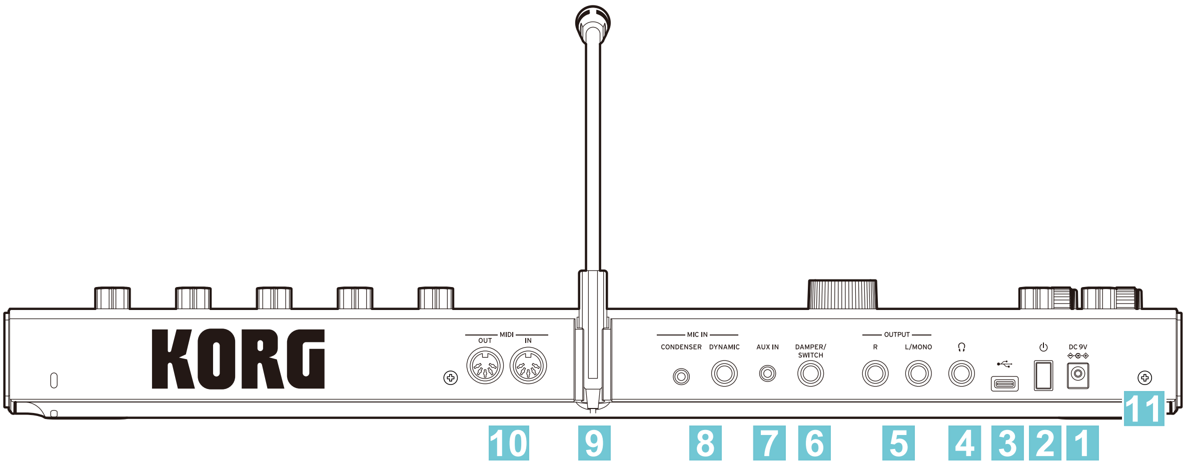
EQをエディットします（ボタン点滅）。

ON/OFFボタンを押しながら、このボタンを押して機能をオン/オフします。

Tip: TIMBRE EDIT などの複数のページがある場合は、FUNCTION 5 ボタンを押しながら各ボタンを押すと逆順でページが切り替わります。

Tip: ボタン下などのアイコン ▬ は、ボタンを長押しすると設定できる機能です。

リア・パネル



1 DC 9V端子 →電源をオン、オフする

付属のACアダプターを接続します。

⚠ 必ず付属のACアダプターをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障などの原因となることがあります。

2 電源ボタン →電源をオン、オフする

ボタンを長押しして、電源をオンまたはオフにします。

⚠ 保存などの処理の最中には、電源をオフにしないでください。本体の記憶データが壊れることがあります。

3 USB端子（USB Type C） →コンピューターとの接続

コンピューターとmicroKORG2を接続して、MIDIデータの送受信、プログラムとグローバル・データの管理、システム・アップデートを行います。

4 ヘッドホン端子(6.3mmステレオ・フォーン・ジャック、不平衡) →機器を接続する

ヘッドホンを接続します。

5 OUTPUT L/MONO, R端子（6.3mm TSフォーン・ジャック、不平衡） →機器を接続する

パワード・モニター・スピーカー、ステレオ・アンプ、ミキサーなどを接続します。モノラルで使用するときは、L/MONOに接続します。

6 DAMPER/SWITCH端子（6.3mm TSフォーン・ジャック） →機器を接続する

ダンパー効果やループ・レコーダーの録音をコントロールします。

7 AUX IN端子（3.5mmミニ・ステレオ・フォーン・ジャック、不平衡）

オーディオ・プレイヤーなど外部からの音声を入力します。音量は外部機器側で調節してください。AUX INからの入力の音声をmicroKORG2のループ・レコーダーやエフェクトに送ることもできます。

8 MIC IN CONDENSER端子（+5V 3.5mm TRSミニ・フォーン・ジャック、不平衡）

コンデンサー・マイクを接続します。

MIC IN DYNAMIC端子（6.3mm TSフォーン・ジャック、不平衡）

ダイナミック・マイクを接続します。

Note: DYNAMIC 端子と CONDENSER 端子に接続した場合は、CONDENSER 端子に接続した入力が優先されます。

9 マイク・ホルダー

付属マイクを取り付けます。

10 MIDI IN, OUT端子 →MIDI機器との接続

外部MIDI機器とmicroKORG2を接続し、MIDIデータをやり取りします。

11 機能接地端子

本機をアースに接続する端子（ネジ）です。アースに接続するときは端子をゆるめて、アース線を使用し接地してください。端子（ネジ）をゆるめた後、必ず締め直してください。

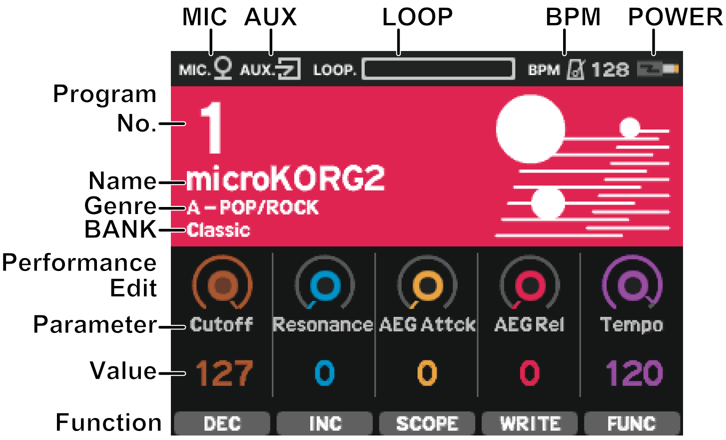
⚠ 下記の端子については、誤動作等を防ぐため、3m以下のケーブルをご使用ください。

AUX IN端子、CONDENSER端子、DYNAMIC端子、ヘッドホン端子、DAMPER/SWITCH端子、USB端子

ディスプレイ

ホーム・ページ

- ホーム・ページを表示するには、FUNCTION 5ボタンを押します。



ステイタス

MIC　MIC CONDENSER端子、DYNAMIC端子からの入力を示します。
黒：無音、緑：入力あり、赤：過入力

AUX　AUX IN端子からの入力を示します。
黒：無音、緑：入力あり、赤：過入力

LOOP　ループ・レコーダーの録音する長さを表示します。

BPM　テンポ

電源　Hi,　Low,　Alert,　Empty,　計測中
電池残量を段階的に表します。

: ACアダプター使用時

プログラム

選択中のプログラム・ナンバー、名前、ジャンル、バンクを表示します。

PROGRAM NUMBER
Program Name
Genre
BANK

→プログラムを選ぶ

パフォーマンス・エディット

EDIT CONTROLSの5つのノブに割り当てたパラメーターを、ノブを回して演奏時に音色を変化させます。→パフォーマンス・エディットでサウンドを変化させる

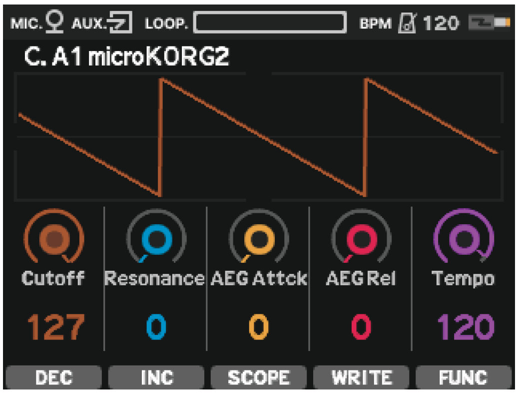
ファンクション

FUNCTION 1~5ボタンで実行できる各機能です。

INC, DEC　エディット対象のパラメーターの値を1ステップずつ増減します。EDIT CONTROLS 1~5ノブで値を変更したいパラメーターを選びます。

Tip: FUNCTION 5 ボタンを押しながら EDIT CONTROL 1 ～ 5 ノブを回すと、値を変えることなくパラメーターが選べます。

SCOPE: オシロスコープを表示します。

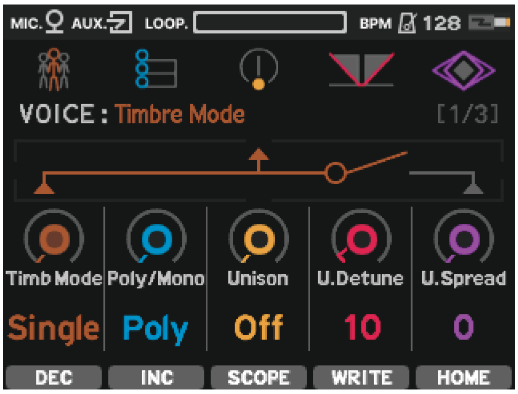


WRITE: プログラムを保存します。ボタンを押すとリネーム、保存の実行、キャンセルのメニューを表示します。→プログラムのライト

FUNC/HOME: FUNC (FUNCTION 5)ボタンを押しながら、他の1~4ボタンを押して、機能を表示します。→ファンクション

TIMBRE EDITボタン等を押したあとは 、FUNCTION 5ボタンはHOMEボタンになります。**HOME**(FUNCTION 5)ボタンを押すとホーム・ページを表示します。

エディット・ページ



OSC、EG、LFOやエフェクトなど、詳細なエディットをするには各ページで調節します。

1 各エディット・ページを表示するには、以下のセクションの各ボタンを押します。
TIMBRE EDIT、EDIT、VOCAL PROCESSOR、EFFECT、EQ
長押し:TIMBRE [TIMBRE MIX]、VOCAL PROCESSOR [VOCAL SETTING]、EFFECT [EFFECT ROUTING]、○ 、▷/□ [LOOP SETTING A、B]

2 複数のページがある場合は、ボタンを押すたびにページが切り替わります(上側にタブが表示される)。

Tip: HOME (FUNCTION 5) ボタンを押しながらボタン押すと、逆順でページが切り替わります。

3 EDIT CONTROLS 1~5ノブでパラメーターの値を増減します。INC、DECボタンで値を1単位で増減します。

ディスプレイ上のノブとEDIT CONTROLS 1～5ノブ

ディスプレイ上のノブ中央の色は次のように変化します。

灰：最後に回したノブ以外

ノブ自身の色で塗りつぶし ：最後に回したノブ

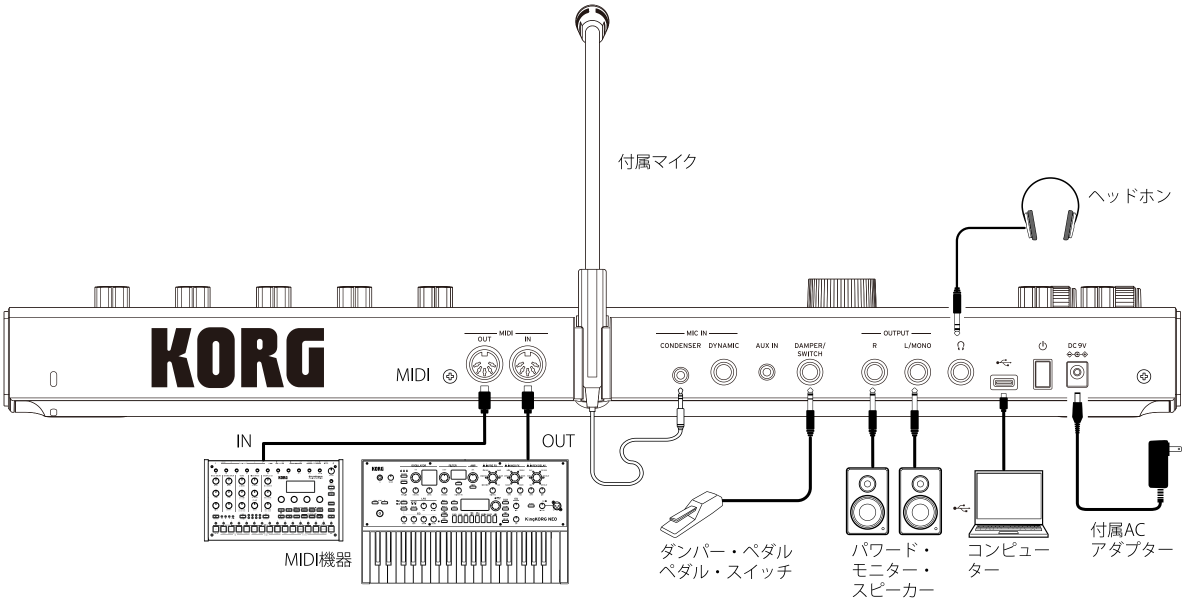
ノブ自身の色で薄塗り：最後に回したノブおよび保存された値に一致

Tip: ノブの動作は EDIT CONTROL “Knob Mode” で変更できます。→こちら

接続と準備

機器を接続する

⚠ すべての機器の電源がオフになっていることを確認してから接続してください。不注意な操作を行うと感電やスピーカー・システムの破損、誤動作の原因になります。



電源を接続する

ACアダプターを接続する

1 付属のACアダプターをDC 9V端子に接続します。
2 接続後、ACアダプターをコンセントに差し込みます。

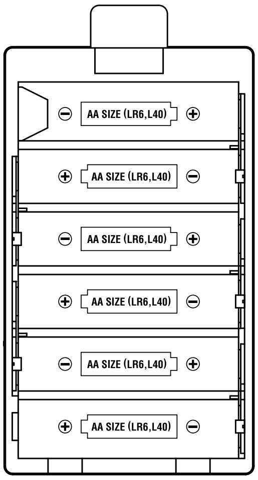
⚠ 必ず付属のACアダプターをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障などの原因となることがあります。
⚠ 電源は必ずAC100Vを使用してください。

電池を入れる/交換

microKORG2は電池でも動作します。

Note: 電池は付属されていません。別途お買い求めください。

1 本体の電源が切れていることを確認した後、ケース裏側の電池カバーを開けます。
2 単3形乾電池(別売)6本を入れます。



⚠ 電池の向きを間違えないように注意してください。

3 電池カバーを閉めます。

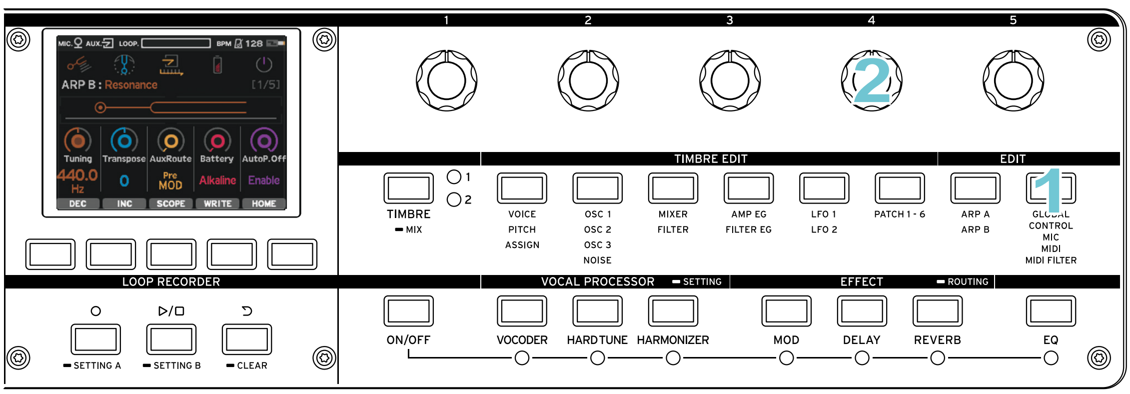
電池の種類を設定する

電池の残量を正しく表示するために、使用する電池の種類（アルカリ乾電池、ニッケル水素電池）を設定します。

電源をオン後に設定してください。

1 EDIT GLOBALボタンを押して、GLOBAL [1/5]ページを表示します。

2 EDIT CONTROLS 4ノブを回して、電池の種類を設定します。
Alkaline：アルカリ乾電池
Ni-MH：ニッケル水素電池



電池残量について

ディスプレイの右上に電池残量等を表示します。→[ステイタス]

電源 Hi, Low, Alert, Empty, 計測中
電池残量を段階的に表します。

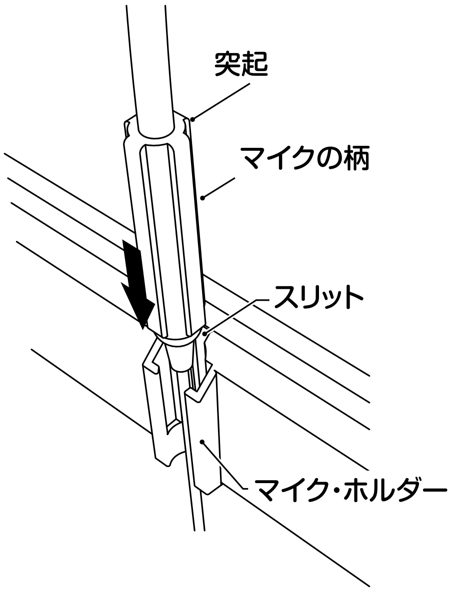
: ACアダプター使用時

Note: 電池容量が少なくなると、ディスプレイに Alert が表示されます。そのまま使い続けると、自動的にプロテクトがかかり、プログラムやグローバルの設定が保存できなくなります。なるべく早く新しい電池と交換するか、AC アダプターをご使用になることをおすすめします。なお、このような状態のときにエディット途中の設定を保存したい場合は、AC アダプターを接続してライトを実行してください。

付属マイクを接続する

付属マイクをマイク・ホルダーに接続します。付属マイクの柄を持ち、マイク・ホルダーのスリットに付属マイクの突起部分を合わせて差し込みます。このとき無理に押し込まないでください。

付属マイクをMIC IN CONDENSER端子に接続します。



⚠ 付属以外のマイクを使用する場合は、そのマイクに合った端子に接続してください。

オーディオ出力と接続する

microKORG2のOUTPUT L/MONO、R端子と、ミキサーやパワード・モニター等のINPUT端子を接続します。microKORG2のサウンドを活かすためにもステレオで出力することをおすすめします。モノラルで接続する場合は、L/MONO端子に接続してください。

ヘッドホン使用するときは 🎧（ヘッドホン）端子に接続します。

オーディオ入力と接続する

ボコーダーやハード・チューン、ハーモナイザーを付属マイク以外で使用するときは、MIC IN CONDENSER端子またはMIC IN DYNAMIC端子に接続します。→入出力端子

オーディオ・プレイヤーなどの外部からの音声を入力するときは、AUX IN端子に接続します。音量は外部機器側で調節してください。

ペダル・スイッチを接続する

DAMPER/SWITCH端子にアクセサリー（別売）のダンパー・ペダル、ペダル・スイッチなどを接続します。ダンパー効果やループ・レコーダーの録音をコントロールします。

ペダルの機能を設定する

1 EDIT GLOBALボタンを押して、CONTROL [2/5]ページを表示します。
2 EDIT CONTROLS 2ノブを回して、ペダルの機能を設定します。→CONTROL

⚠ 電源オン時は、各端子へのプラグの抜き差しをお避けください。

コンピューターとの接続

microKORG2の鍵盤やコントローラーでコンピューターのDAWやソフトウェア音源をコントロールしたり、DAWなどからmicroKORG2の音源を鳴らすなどのコントロールをしたりするときに接続します。

- (USB-C)端子とコンピューターをUSBケーブルで接続します。

Note: MIDI チャンネルの設定など、MIDI に関する設定をしてください。
→ MIDI 機器、コンピューターと接続時の MIDI 設定

動作環境

最新のOS 、ドライバーの対応状況は、コルグ・ウェブサイトをご覧ください。

https://www.korg.com/support/os/

アプリケーションの設定

本機をコンピューターで使用するには、ご使用になるアプリケーションでMIDI入出力などを設定する必要があります。→MIDI

アプリケーションの使用方法はアプリケーションの取扱説明書を参照してください。

MIDI機器との接続

microKORG2の鍵盤やコントローラーで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードなどでmicroKORG2の音源を鳴らすなどのコントロールをしたりするときに接続します。→MIDI

- 本機から外部MIDI機器をコントロールするときは、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を、MIDIケーブルで接続します。
- 外部MIDI機器から本機をコントロールするときは、外部MIDI機器のMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子を、MIDIケーブルで接続します。
- 本機での鍵盤演奏を外部 MIDI シーケンサー/ コンピューター(MIDI インターフェイスで接続)にレコーディングしてから、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機を発音させる場合や、本機を入力用キーボード兼MIDI音源として使用するとき、本機と外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。

Note: MIDI チャンネルの設定など、MIDI に関する設定をしてください。
→ MIDI 機器、コンピューターと接続時の MIDI 設定

Note: MIDI インターフェイス機器によっては、本機の MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

Tip: コンピューターとの接続には USB 端子を使用するのが便利です。

電源のオン、オフ

電源をオン、オフする

Note: 電源をオンにする前に、各機器の音量が最小になっていることを確認します。
モニター・スピーカーに接続しているときは、次の順番で電源をオン/オフしてください。

電源をオンにする

1. 接続する各機器の音量を最小にします。
2. microKORG2の電源ボタンを長押しして、電源をオンにします。
3. モニター・スピーカーなどの外部出力機器の電源をオンにします。

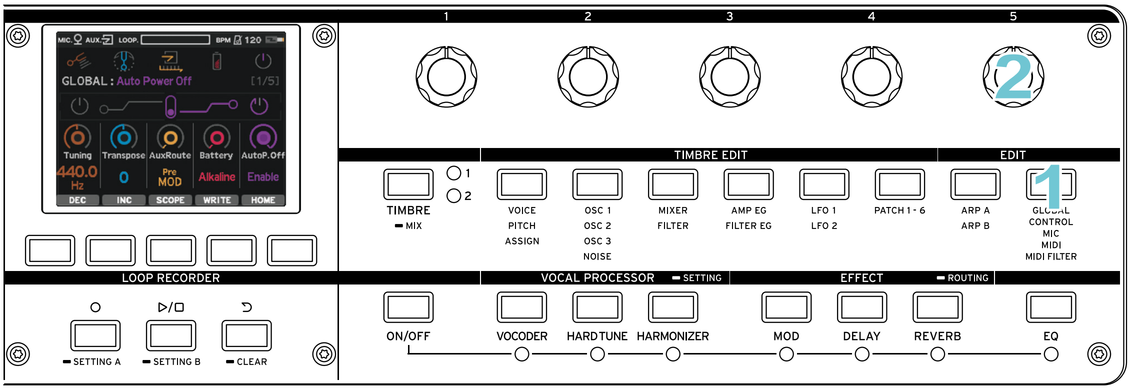
電源をオフにする

1. 各機器の音量を最小にします。
2. モニター・スピーカーなどの外部出力機器の電源をオフにします。
3. microKORG2の電源ボタンを長押しして、電源をオフにします。

⚠ 保存などの処理の最中には、電源をオフにしないでください。本体の記憶データが壊れることがあります。

オート・パワー・オフ機能

本機を操作しない状態が20分間続くと、自動的に電源がオフになります（オート・パワー・オフ）。この設定は変更できます。



1. EDIT GLOBALボタンを押して、[1/5 GLOBAL]ページを表示します。
2. EDIT CONTROLS 5ノブを回して設定します。
   Disable: 無効
   Enable: 有効（操作のない状態が20分間続くと自動的に電源がオフになる）

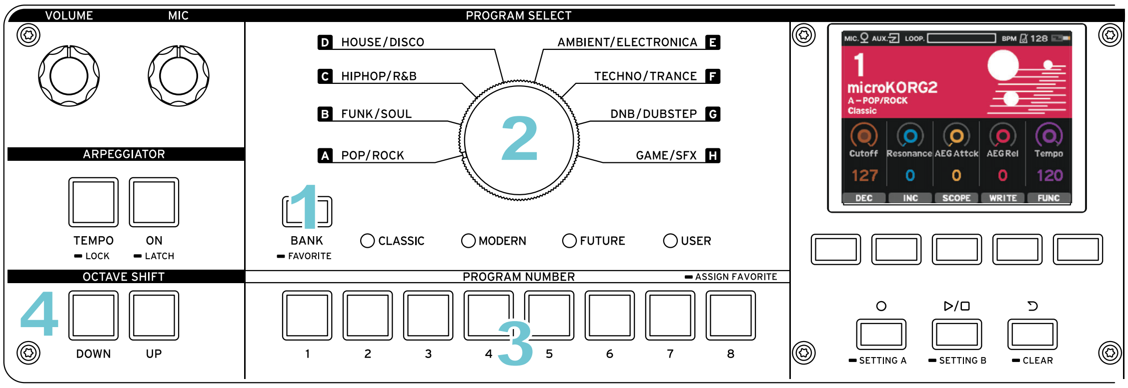
以下の状態では、オート・パワー・オフになりません。

- フロント・パネルのボタンやノブ、鍵盤などを操作中
- アルペジエーターでラッチ演奏中
- ループ・レコーダーの再生/録音中
- MIC INやAUX INより入力中
- MIDI受信中（MIDIクロック以外）

演奏する

プログラムを演奏する

プログラムを選ぶ



1 BANKボタンを押して、プログラム・バンク(CLASSIC~USER)を選びます。

2 PROGRAM SELECTダイヤルを回して、プログラムのジャンル(POP/ROCK~GAME/SFX)を選びます。

3 PROGRAM NUMBER 1〜8ボタンを押して、プログラム・ナンバーを選びます。
プログラムは、バンク、ジャンル、ナンバーのいずれかが変更した時点で切り替わります。

4 鍵盤を弾いて、演奏します。
PITCHホイール、MODホイール、OCTAVE SHIFT UP、DOWNボタン、パフォーマンス・エディットなどによるコントロールも可能です。

パフォーマンス・エディットでサウンドを変化させる

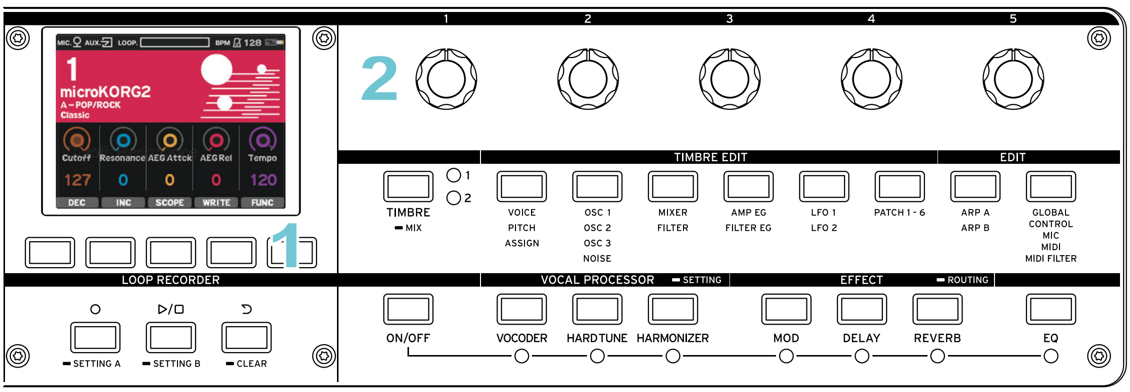
演奏中にEDIT CONTROLSノブ1〜5で簡単にサウンドを微調整できるように、パフォーマンス・エディット・コントロールがホーム・ページに表示されています。カットオフやレゾナンスなど、よく使うパラメーターがあらかじめ割り当てられていますが、これらはすべてTIMBRE EDIT ASSIGNページで自由に変更できます。

→パフォーマンス・エディットにパラメーターを割り当てる

パフォーマンス・エディットを使用する

1 プログラムを選ぶ、またはFUNCTION 5ボタンを押して、ホーム・ページを表示します。

2 演奏しながら、EDIT CONTROLS 1〜5ノブでサウンドを変化させます。



割り当てられるパラメーターは「Performance Edit List」をご覧ください。

パラメーターによる効果は、各パラメーターの説明をご覧ください。

以下は一例です。

Cutoff: →こちら

Resonance: →こちら

AMP EG Attack (AEG Attck): →こちら

AMP EG Release (AEG Rel): →こちら

Tempo: →こちら

Tip: TIMBRE EDIT セクションと EDIT セクションのほとんどのパラメーターは、パフォーマンス・エディット・コントロールにアサインできます。

Note: パフォーマンス・エディットで変化させたサウンドは保存できます。→プログラムのライト

Note: パフォーマンス・エディットに割り当てるパラメーターはそれぞれ変更できます。→パフォーマンス・エディットにパラメーターを割り当てる

ボーカル・プロセッサーを使う

マイク音量を調節する

1 microKORG2の電源をオフにした状態で付属マイクを接続します。→付属マイクを接続する

2 microKORG2の電源をオンにします。

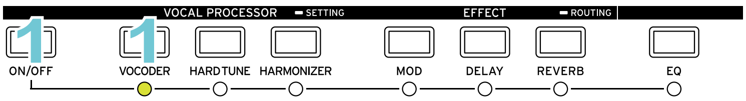
3 マイクに向かって声を出して、MICノブでマイクの音量を調節します。

Note: ディスプレイ左上の“MIC ”が赤く表示されないように声量を調節してください。このノブはA/D 変換された後の音量を調節します。

ボーカル・プロセッサー（ボコーダー、ハード・チューン、ハーモナイザー）をオン/オフする

1 VOCAL PROCESSOR ON/OFFボタンを押しながら、VOCAL PROCESSOR VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZERの各ボタンを押して、オン/オフを切り替えます。
オン時、各ボタンの下のLEDが点灯します。

Note: VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZER の各ボタン自体の点滅はエディット対象であることを示します。



ピッチをスケールまたは鍵盤でコントロールする

Note: ボーカル・プロセッサーの挙動が異なると思ったときは、この設定を確認してください。

ボーカル・プロセッサーのピッチは、マイクの音声から検出、または鍵盤のキーでコントロールします。

1 VOCAL PROCESSORのボタン（VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZER）を長押しして、VOCAL SETTINGページを表示します（3つのボタンが点滅します）。

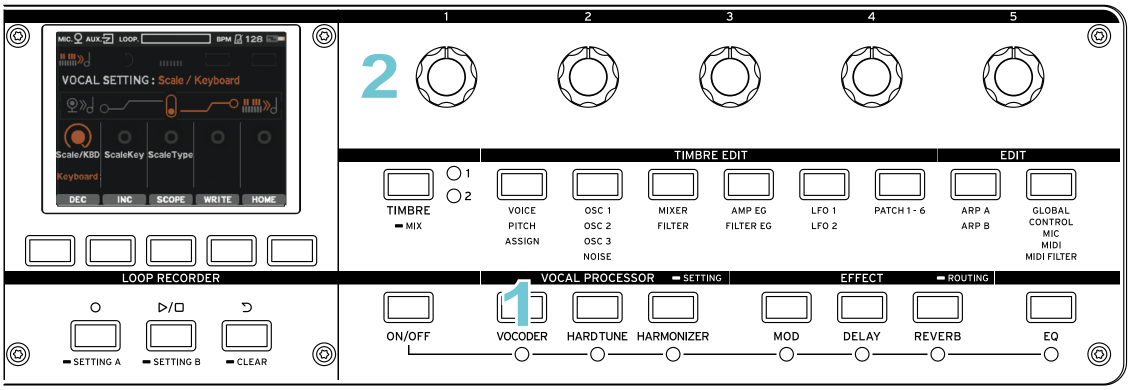
2 EDIT CONTROLS 1～3ノブで調節します。

Scale/KBD: Scale

- **Scale/KBD:** Scaleに設定すると、“Scale Key”と“Scale Type”で設定したスケールにボーカルのピッチが補正される
- **Scale Key**: 主音を設定する
- **Scale Type:** スケールを設定する

Scale/KBD: Keyboard

- **Scale/KBD:** Keyboardに設定すると、押さえた鍵盤のキーにボーカルのピッチが補正される



VOCAL SETTING : Scale / Keyboard
Scale/KBD
ScaleKey
ScaleType
Keyboard
DEC
INC
SCOPE
WRITE
HOME
LOOP RECORDER
SETTING A
SETTING B
CLEAR
2
1
TIMBRE
MIX
TIMBRE EDIT
VOICE
PITCH
ASSIGN
OSC 1
OSC 2
OSC 3
NOISE
MIXER
FILTER
AMP EG
FILTER EG
LFO 1
LFO 2
PATCH 1 - 6
EDIT
ARP A
ARP B
GLOBAL
CONTROL
MIC
MIDI
MIDI FILTER
VOCAL PROCESSOR
SETTING
EFFECT
ROUTING
ON/OFF
VOCODER
HARDTUNE
HARMONIZER
MOD
DELAY
REVERB
EQ

ボコーダーを使う

ボコーダーは、オシレーターなどの音(キャリア)に、外部から入力した人の声など(モジュレーター)の特徴を付加して出力します。マイクで声を入力し、鍵盤で和音などを弾くことによって、楽器が喋っているような効果を得るのがもっとも一般的な使い方です。“Scale/KBD” Scaleでは、声でピッチをコントロールできます。

1 ON/OFFボタンを押しながら、VOCODERボタンを押して、ボコーダーのオン/オフを切り替えます。
ボコーダーがオンになると、VOCODER ON/OFF LEDが点灯します。

2 マイクに声を出しながら鍵盤を弾きます(VOCAL SETTINGページ“Scale/KBD” Keyboard時)。
発音する言葉を換えたり、押さえる和音を変えたりして、ボコーダー効果がかかった音を確認してください。
または単にマイクに声を出します(VOCAL SETTINGページ“Scale/KBD” Scale時)。

ボコーダーを調節する

1 VOCODERボタンを押して、VOCODERページまたはFILTER BANDページを表示します(VOCODERボタン点滅)。
VOCODERページでは、ボコーダーのミックス、キャリア側のバンドパス・フィルターとモジュレーター側のエンベロープ・フォロワーを設定します。→VOCODER
FILTER BANDページでは、キャリア側の 16個のフィルターに対して、出力レベルとパンポット(定位)を設定します。→FILTER BAND

2 EDIT CONTROLS 1〜5ノブで調節します。

3 TIMBRE EDITの各ボタンとEDIT CONTROLS 1〜5ノブでオシレーターの各セクションのパラメーターを設定します。

Tip: ボコーダー効果がかかった音を出力しているときに、“Env Follower Sens” を Hold にすると、ボコーダーによる音が保持されます。鍵盤を弾くと、音声を入力しなくてもホールドしたときのボコーダー音が出ます。この音はプログラムに保存できます。

ハード・チューンを使う

ボーカルのピッチを補正します。ピッチを補正してロボットのような声にしたり、フォルマントを調節して太く低い声や逆に細く高い声にしたりする効果を得ます。

1 ON/OFFボタンを押しながら、HARD TUNEボタンを押して、ハード・チューンのオン/オフを切り替えます。
ハード・チューンがオンになると、HARD TUNE ON/OFF LEDが点灯します。

2 マイクに向かって歌います(VOCAL SETTINGページ“Scale/KBD” Scale時)。
または鍵盤を押さえながら歌います(VOCAL SETTINGページ“Scale/KBD” Keyboard時)。

ハード・チューンを調節する

1 HARD TUNEボタンを押してHARDTUNEページを表示します(HARD TUNEボタン点滅)。

2 EDIT CONTROLS 1〜3ノブでパラメーターを設定します。→HARD TUNE

ハーモナイザーを使う

ボーカルのピッチをシフトさせて、元の声とシフトさせた声でハーモニーを出力します。

1 ON/OFFボタンを押しながら、HARMONIZERボタンを押して、ハーモナイザーのオン/オフを切り替えます。
ハーモナイザーがオンになると、HARMONIZER ON/OFF LEDが点灯します。

2 マイクに向かって歌います（VOCAL SETTINGページ“Scale/KBD” Scale時）。
または鍵盤を押さえながら歌います（VOCAL SETTINGページ“Scale/KBD” Keyboard時）。

ハーモナイザーを調節する

1 HARMONIZERボタンを押して、HARMO AページまたはHARMO Bページを表示します（HARMONIZERボタン点滅）。

2 EDIT CONTROLS 1〜5ノブでパラメーターを設定します。→HARMONIZER

MIC入出力を調節する

EDIT GLOBAL MICページで、マイクの無入力時のノイズをカットする量や、入出力の反応速度を調節します。→MIC

エフェクト、EQ を使う

エフェクト、EQをかける

シンセ・プログラムまたはボーカル・プロセッサーからの出力は、モジュレーション・エフェクト(MOD)→ディレイ・エフェクト(DELAY)→リバーブ・エフェクト(REVERB)→イコライザー (EQ)の順で送られて、各効果が加えられます。

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、リバーブで音作りをします。

1 各エフェクトのオン/オフは、ON/OFFボタンを押しながらEFFECTの各MOD、DELAY、REVERBボタン、EQボタンを押します。
オン時、各ボタンの下のLEDが点灯します。

2 設定を調節するEFFECT MOD、DELAY、REVERBボタン、EQボタンを押して各ページを表示します。

3 EDIT CONTROLS 1〜5ノブで調節します。
エフェクトによってサウンドをさまざまに変化させられます。各エフェクトのパラメーターについてはこちらをご覧ください。
モジュレーション・エフェクト(MOD FX): 9種類のエフェクトから選択します。→Modulation (MOD)
ディレイ・エフェクト(DELAY FX): 6種類のエフェクトから選択します。→DELAY
リバーブ・エフェクト(REVERB FX): 6種類のエフェクトから選択します。→REVERB
イコライザー(EQ): 2バンドのEQです。→EQ

Note: イコライザーのゲインを上げすぎると、出力音がひずむことがあります。

エフェクトへの接続先を変える

ティンバー 1、2、マイク端子から入力した音声、またはボーカル・プロセッサーの信号を、どのエフェクトに接続するかを設定します。

エフェクトは、モジュレーション・エフェクト(MOD)→ディレイ・エフェクト(DELAY)→リバーブ・エフェクト(REVERB)→イコライザー (EQ)の順番で接続されています。

1 MOD、DELAY、REVERBのいずれかのボタンを長押ししてEFFECT ROUTINGページを表示します。

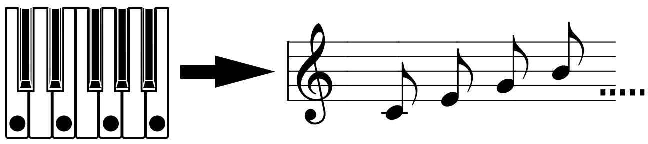
2 EDIT CONTROLS 1〜3ノブで、ティンバー1、2、マイク端子から入力した音声、またはVocal Processorの信号をどのエフェクトに接続するかを設定します。

Tip: AUX IN 端子からの入力は、EDIT GLOBAL ページの “Aux Routing (AuxRoute)” で、どこに接続するかを設定できます。

アルペジエーターを使う

アルペジオを演奏する

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。microKORG2のアルペジエーターは、10種類のアルペジオ・タイプをもち、発音する音の長さ（ゲート・タイム）などを変えられます。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”機能を搭載していますので、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)

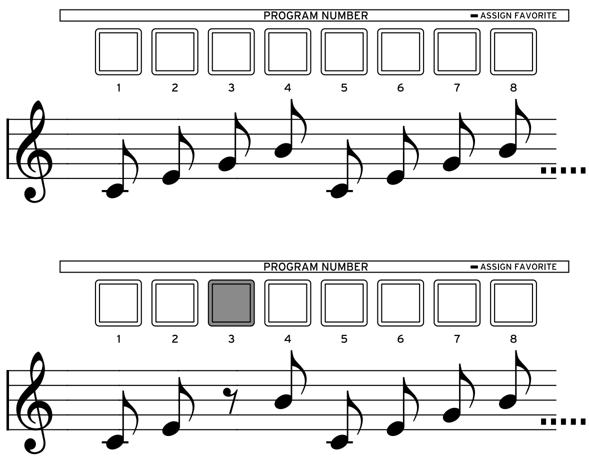
1　アルペジエーターのオン/オフは、ARPEGGIATOR ONボタンを押します。
2　鍵盤を和音で押さえるとアルペジオ演奏が始まります。
3　TEMPOボタンを数回タップしてテンポを設定します。
4　ARPEGGIATOR ONボタンを長押しすると、ラッチがオンになり、鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏が続きます。

アルペジオを変化させる

1　EDIT ARP Aボタンを押してARP A、Bページを選びます。
2　EDIT CONTROLS 1～5ノブで、アルペジオの変化の仕方を設定します。
リズムをスウィングさせたり、アルペジオのタイプを変えたり、ステップ数を変えたりします。
詳しくはこちらを参照してください。→ARP A, B

ステップのオン・オフを設定する

- PROGRAM NUMBER 1～8ボタンで、最大8ステップの発音のオン/オフを設定します。
ボタンを押してLEDを消灯（オフの状態）させると、ステップに対応する音符が休符に変わり、違う演奏になります。



Type: Up　Last Step: 8

フェイバリットを選ぶ

お気に入りのプログラムを8つまで登録し、すぐに呼び出せます。ライブ・パフォーマンス等で便利な機能です。

フェイバリットを選択する

1 BANKボタンを長押しします。
PROGRAM NUMBER 1〜8ボタンが点滅します。
ホーム・ページで選んだ場合はディスプレイにフェバリットが表示されます。FUNCTION 5ボタンを長押しするとリストが表示されます。
エディット・ページで選んだ場合は、PROGRAM NUMBER 1〜8ボタンを押してフェバリットを選ぶとホーム・ページに戻ります。

2 PROGRAM NUMBER 1〜8ボタンを押して、割り当てられているフェイバリットを選びます。

3 フェイバリットを終了するときは、BANKボタンを押す、またはPROGRAM SELECTダイヤルを回します。

フェイバリットを登録する

⚠ エディットしたプログラムは、本機に保存してください。保存する前に本機の電源をオフにしたり、他のプログラムを選んだりすると、エディットした内容が消えてしまいます。

1 登録するプログラムを選びます。

2 登録したいPROGRAM NUMBER 1〜8ボタンを長押しします。
プログラムが登録されます。

ループ･レコーダーを使う

シンセ・プログラムやボーカル・プロセッサーでの演奏を録音して再生します。

⚠ 電源をオフにすると録音した音声データは削除されます。

ループ･レコーダーに録音する

1 LOOP RECORDER ○ ボタンを押します（赤点滅）。
2 ▷/□ ボタンを押すとプリカウント後に録音が開始します。
3 鍵盤演奏や、ボーカル･プロセッサーを使用して演奏を録音してください。
ループ範囲で重ね録りされます。
4 ○ ボタンを押すと録音が終了し、再生に切り替わります。
5 ▷/□ ボタンを押して停止します。

Tip: AUX IN からの入力も録音が可能です。→こちら

Note: ループ・レコーダーはテンポを変えると録音した音のピッチが変化します。そのためテンポ設定の異なるプログラムを選ぶとテンポとピッチが変化します。変化させたくないときはテンポを固定（TEMPO LOCK）しておいてください。

Note: 録音または録音待機中にプログラムを切り替えると、録音および録音待機が解除されます。

アンドゥ /リドゥ

- ボタンを押すと録音前の状態に戻ります（アンドゥ）。もう一度ボタンを押すと元の状態に戻ります（リドゥ）。

ループ･レコーダーを再生する

- ▷/□ ボタンを押すと再生が開始し、もう一度押すと停止します。

録音したデータを消去する

(CLEAR)ボタンを長押しすると録音したデータがすべて削除されます。

Note: 削除後はアンドゥできません。

Note: ループ録音中はデータを消去できません。

設定を変更する

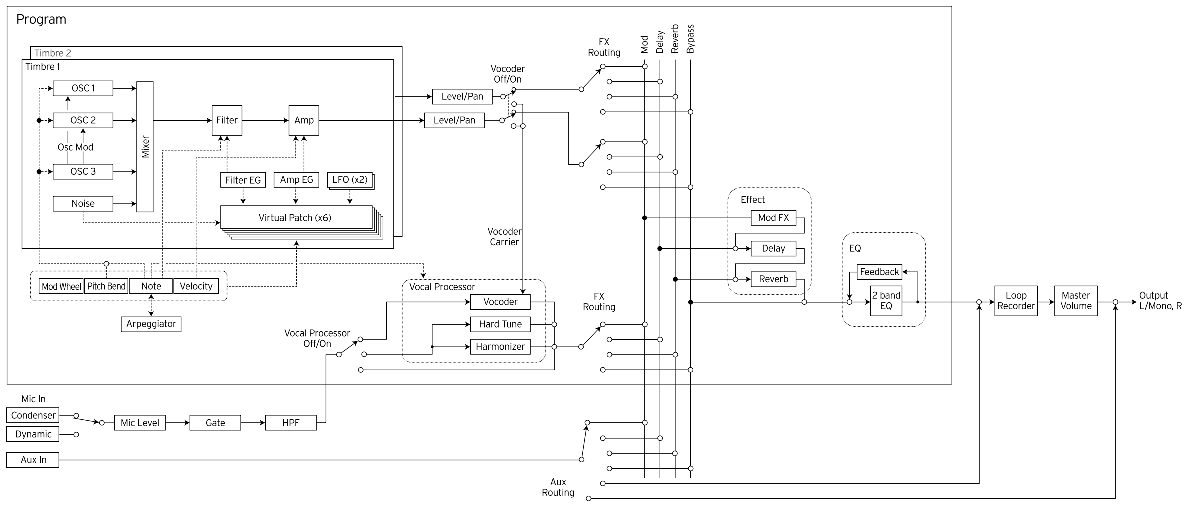
1 LOOP RECORDER ○ ボタンを長押しして、録音に関する設定をするLOOP SETTING Aページを表示します。
または▷/□ ボタンを長押しして、再生に関する設定をするLOOP SETTING Bページを表示します。
2 EDIT CONTROLS 1～5ノブでパラメーターを設定します。→LOOP SETTING A、→LOOP SETTING B
3 HOME (FUNCTION 5)ボタンを押して設定を終了します。

Note: 設定は自動的に保存されます。

エディットする

microKORG2の構成

microKORG2 構成図



オシレーター、フィルター、アンプ

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 microKORG2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。

microKORG2では、「オシレーター」にあたるのがOSC 1、OSC 2、OSC 3ページとPITCHページになります。PITCHページで基本となる波形の音の高さを設定し、OSC 1、OSC 2、OSC 3ページで波形を選びます。この「オシレーター」によって発生した波形は、MIXERページでミックスされます。

「フィルター」にあたるのがFILTERページで、音色を調節します。

そして、「アンプ」にあたるのがTIMBRE MIX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）、LFO（ロー・フリケンシー・オシレーター）や、キーボード・トラック、PATCH(バーチャル・パッチ)、PITCHホイール、MODホイール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ます。

microKORG2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。

また、ティンバー 1/2、VOCAL PROCESSOR、エフェクト（MOD、DELAY、REVERB)、EQ、アルペジエーター、ループ・レコーダーで構成されています。

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。microKORG2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が作れます。

エフェクト(EFFECT)とイコライザー(EQ)

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)→ディレイ・エフェクト(DELAY)→リバーブ・エフェクト(REVERB)→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9種類から、ディレイは6種類から、リバーブは6種類から選べます。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られます。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。

10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。

ボーカル・プロセッサー (VOCAL PROCESSOR)

ボーカル・プロセッサーは、ボコーダー、ハード・チューン、ハーモナイザーが使用できます。

ボコーダー

ボコーダーは、「モジュレーター (Modulator)」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(Carrier)」（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。

microKORG2は、16チャンネル・ボコーダーを搭載しており、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、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・サウンドが作れます。

キャリア：microKORG2内蔵のティンバー 1、2から入力される音が、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などがキャリア波形として適しています。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：MIC IN CONDENSERまたはDYNAMIC端子に入力した信号がモジュレーターとなります。

ボコーダー・セクション：キャリア側の16基のバンドパス・フィルターとモジュレーター側のエンベロープ・フォロワーに関するパラメーターです。ボコーダーのキャラクターを作るうえで使用頻度の高いパラメーターです。

MIC 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・フィルターへ入力し、“Env Follower”によって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。

そして内部音源の信号(キャリア)をもう一方の16基のバンドパス・フィルターに入力した後、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・フィルターは、“Formant”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。

ハード・チューン

ボーカルのピッチを補正してロボットのような声にしたり、フォルマントを調節して太く低い声や逆に細く高い声にしたりする効果を得ます。

ハーモナイザー

ボーカルの原音からピッチをシフトさせて出力することにより、ボーカルにハーモニー (和声) を加えます。

シンセ・プログラムのエディット

基本的なエディット

microKORG2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
- プログラムを初期状態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。→こちら
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。→こちら

2 音作りをしたいパラメーターがあるセクションを、TIMBRE、TIMBRE EDIT、EDIT、VOCAL PROCESSOR、EFFECT、EQの各ボタンを押して選びます（ボタン点滅）。複数のページがある場合はボタンを押して切り替えます。

Tip: 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。

Tip: 初期状態から作成する場合、各ボタンは、音作りの順序に沿ってセクションが構成されていますので、順番にボタンを押して作業をしていきます。

3 エディットするパラメーターが割り当てられているEDIT CONTROLS 1～5ノブを回して、値を変更します。
例えば、操作2でFILTERを選ぶと、各ノブのパラメーターがディスプレイに表示されます。

2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。3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。→FILTER

その他にも、AMP EGの“Atack”や“Decay”などを変化させたり→AMP EG、PITCHの“Portamento Time (PortaTime)”を変更したり→PITCH、また、MODやDELAY、REVERBのパラメーター値を変更したりして→EFFECT, EQセクション、その効果を確認してもよいでしょう。

4 値を細かくエディットしたいときは、該当するノブを回して（または値を変えたくないときはFUNCTION 5ボタンを押しながら該当するノブを回して）から、INC（FUNCTION 2）ボタン、DEC（FUNCTION 1）ボタンを押します。値が1つずつ変化します。

5 必要に応じて操作2～4を繰り返し、音作りを完成します。

6 プログラムをライト（保存）します→プログラムのライト。

⚠ ライトしないで他のプログラムを選択したり、電源を切ったりするとエディットした内容が消えてしまいます。

Tip: 他のティンバーや任意のセクションの設定をコピーできます。→プログラムやティンバーなどのコピー (COPY)

パラメーターの値を元に戻すには

プリセット・プログラムや保存したプログラムが保持している値は、ディスプレイのノブ中央の色で確認できます。

ノブ自身の色で塗りつぶされた状態は、値が変更された状態です。ノブ自身の色で薄塗りになると保存された値です。

Tip: ノブの動作は EDIT CONTROL “Knob Mode” で変更できます。→こちら

ティンバーの選択

プログラムは、2つのティンバーが使用できます。

ティンバーは、TIMBRE EDITのVOICE～PATCH 1-6セクションにより構成されています。

2つのティンバーを使用する(デュアル)

1. VOICEページの“Timbre Mode (Timb Mode)”をDualにします。
2. TIMBREボタンを押してエディットするティンバーを選びます（LED点灯）。
3. TIMBREボタンを長押しして、各ティンバーのレベルとパンポットを調節します。

パフォーマンス・エディットにパラメーターを割り当てる

パフォーマンス・エディットにパラメーターを割り当てます。

1 プログラムを選びます。

2 TIMBRE EDIT VOICEボタンを押して、ASSIGNページを選びます。

3 EDIT CONTROLS 1 ～ 5ノブでパラメーターを割り当てます。
割り当てられるパラメーターのリストは「Performance Edit List」を、各パラメーターの説明は「ASSIGN」を参照してください。

4 設定はプログラムごとに保存できます。
保存方法は「プログラムのライト」を参照してください。

ライト（保存）

⚠ エディットしたプログラムは、本機に保存してください。保存する前に本機の電源をオフにしたり、他のプログラムを選んだりすると、エディットした内容が消えてしまいます。

microKORG2は電池容量が少なくなると保存を実行できなくなります。このようなときはAC アダプターを接続するか、新しい電池に交換してから、再度設定し、保存してください。

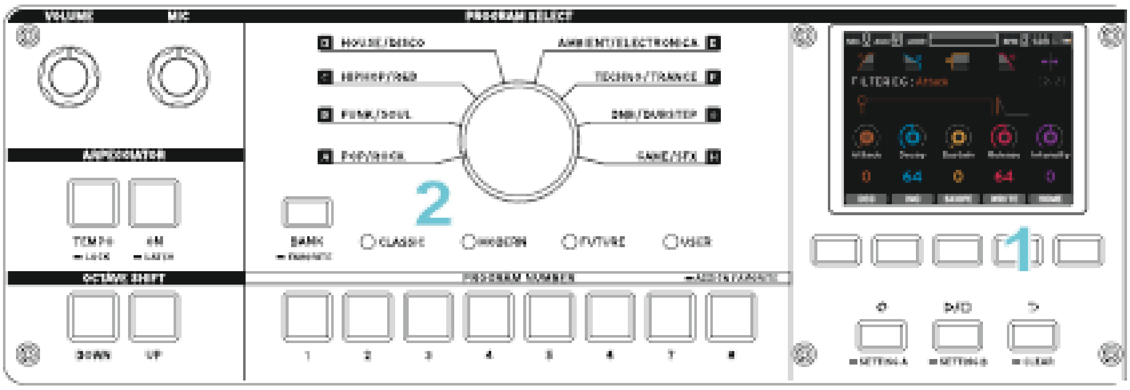
ライト実行中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊される場合があります。

プログラムのライト

保存される設定について

- TIMBRE MIX、TIMBRE EDIT、EDIT ARP A、Bの全パラメーター
- VOCAL PROCESSOR、EFFECT、EQの全パラメーター
- ARPEGGIATOR ON/OFF、TEMPO
- VOCAL PROCESSOR (SETTING)、EFFECT (ROUTING)、EQのON/OFF
- OCTAVE SHIFT UP、DOWN

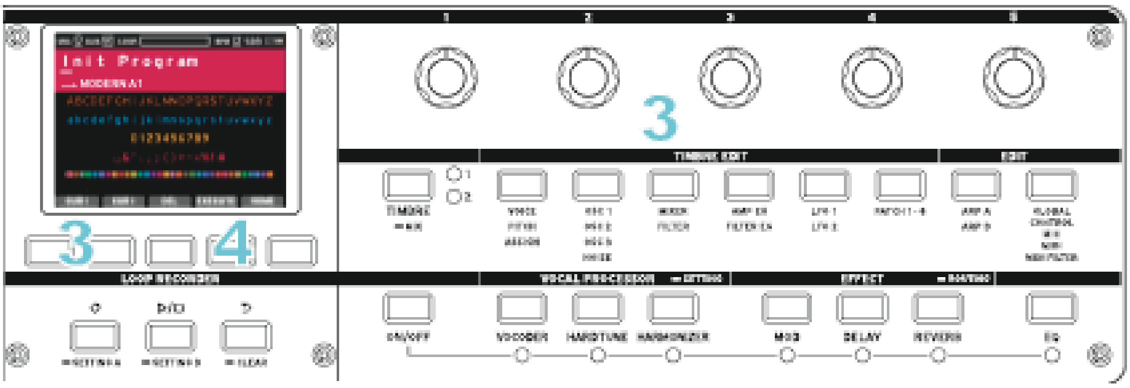
1 WRITE (FUNCTION 4)ボタンを押します。
FUNCTION 4ボタンのLEDが点滅し、BANKとPROGRAM NUMBERのLEDが点滅します。



2 PROGRAM SELECTダイヤル、BANKボタン、PROGRAM NUMBER 1~8ボタンで、保存先のプログラム・ナンバーを選びます。
キャンセルするときはCANCEL (FUNCTION 5)ボタンを押します。

Tip: USER バンクは初期化されたプログラムが入っています。既存のプログラムを上書きしたくないときに保存先に選んでください。

3 プログラムに名前を付けます。CUR < (FUNCTION 1)、CUR > (FUNCTION 2)ボタンでカーソルを移動して、EDIT CONTROLS 1～4ノブで文字を、ノブ5で背景色を選びます。



4 保存を実行するときは、EXECUTE (FUNCTION 4)ボタンを押します。
キャンセルするときは、CANCEL (FUNCTION 5)ボタンを押します。
終了後、通常の状態に戻ります。

その他の保存

GLOBAL~MIDI FILTER、LOOP SETTINGの保存

GLOBAL、CONTROL、MIC、MIDI、MIDI FILTER、LOOP SETTING A、Bの設定は各ページを抜けたときに保存されます。

その他

TROPHY（実績）は電源オフ時に保存されます。

ループ・レコーダーの音声データは保存されません。電源をオフにすると削除されます。

TIMBREセクション

→TIMBRE

TIMBRE

TIMBRE

エディットするティンバー 1または2を選びます。

- TIMBREボタンを押して、ティンバーを切り替えます（LED 1または2点灯）。

Note: VOICE “Timbre Mode” が Dual 時に切り替えできます。Single 時は切り替えできません。

TIMBRE MIX

2つのティンバーの音量、パンポットを設定します。

- TIMBREボタンを長押しして、表示します（ボタン点滅）。

Timbre1 Level (Timb1 Lvl)　　[0...127]

ティンバー 1の音量を調節します。

Timbre1 Pan (Timb1 Pan)　　[L63...L1, Center, R1...R63]

ティンバー 1のパンポットを調節します。

Timbre2 Level (Timb2 Lvl)　　[0...127]

ティンバー 2の音量を調節します。

Note: Timbre Mode が Dual 時に有効です。

Timbre2 Pan (Timb2 Pan)　　[L63...L1, Center, R1...R63]

ティンバー 2のパンポットを調節します。

Note: Timbre Mode が Dual 時に有効です。

TIMBRE EDITセクション

→VOICE, PITCH, ASSIGN

→OSC 1, OSC 2, OSC 3, NOISE

→MIXER, FILTER

→AMP EG, FILTER EG

→LFO 1, 2

→PATCH 1–6

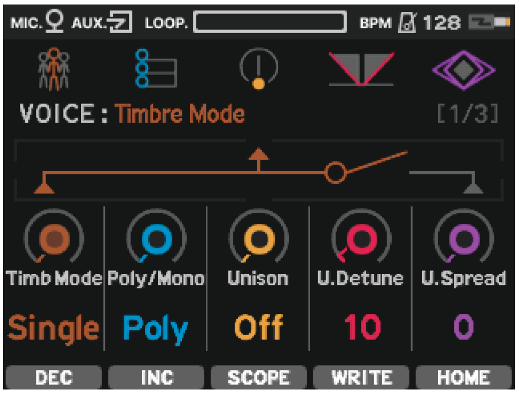
VOICE, PITCH, ASSIGN

VOICE

プログラム全体に関する設定と、ティンバーの発音に関する設定を行います。

1つ（Single）または2つ（Dual）のティンバーを使うかを決定します。

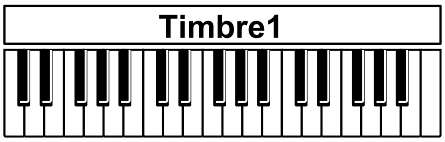
その他、単音/和音、ユニゾンなど、発音に関する設定を行います。



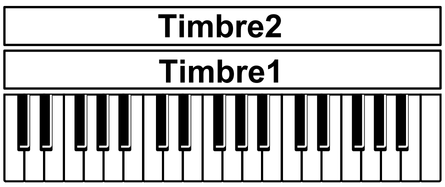
1. Timbre Mode (Timb Mode) **[Single, Dual]**

プログラムのティンバーの扱いを設定します。

Single: 1つのティンバーだけを使用します。



Dual: 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。



最大同時発音数は8ボイス(8音)です。デュアル時はティンバー 1と2で4 ボイスずつになります。

2. Poly / Mono **[Poly, Mono Legato, Mono Retrigger]**

ティンバーの発音のしかたを設定します。

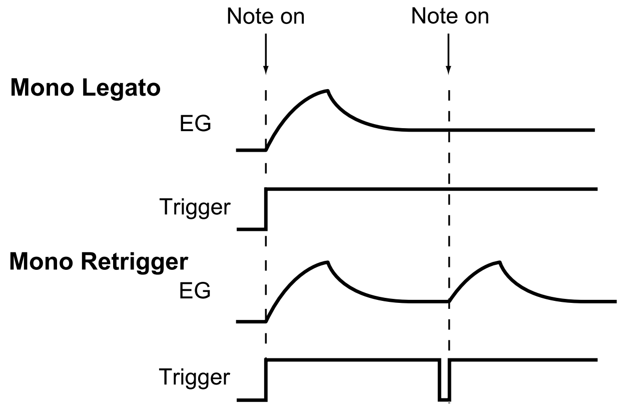
モノフォニックに設定した場合、1回目に発音させた鍵盤を押したまま、次の鍵盤を押して発音させるとき、EGやLFOをリトリガーするかどうかも設定します。

Poly: ポリフォニックで発音し、和音の演奏が可能です。最大発音数は8ボイスです。

Note: 設定条件によって異なります。

Mono Legato: モノフォニックで発音します。ティンバーは同時に1音しか発音しません。EGとLFOは最初に弾いた音に対してのみリセットされます。レガート演奏するときに使用します。

Mono Retrigger: モノフォニックで発音します。ティンバーは同時に1音しか発音しません。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。



3. Unison Number (Unison) [Off, 2 Voice...8 Voice]

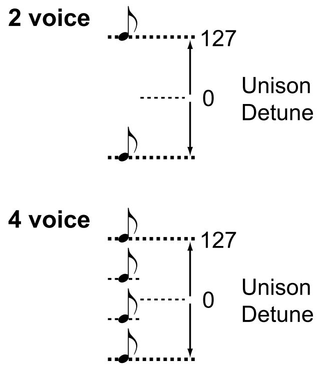
1ノートにつき発音するボイス数を設定します。Offの場合はユニゾン発音せず、"Unison Detune"と"Unison Spread"は適用されません。最大で8音までユニゾンさせることができます。

Note: "Timbre Mode" が Single の場合には最大値が 8、Dual の場合には 4 となります。

4. Unison Detune (U.Detune) [0...127] (CC#33)

ユニゾンで発音させたときに、同時に発音する音をデチューン(ピッチをずらす)させます。

"Unison Number"で設定したボイス数と、ここで設定したデチューン量に応じて同時に発音する音が均等に割り振られ発音します。



5. Unison Spread (U.Spread) [0...127] (CC#34)

ユニゾンで発音させたときに、同時に発音する音のパンポット（定位）を広げます。

PITCH

オシレーターのピッチ(音の高さ)を設定します。目的の音の高さになるように"Transpose"や"Fine Tune"を設定します。ここでの設定は各オシレーターで共用です。その他、ポルタメント・タイムや、PITCHホイールによるピッチの変化量を設定します。

1. Portamento Time (PortaTime) [0...127] (CC#5)

ポルタメント効果の速さを設定します。ポルタメントとは、ある音程から次の音程の異なる音になめらかに移行する効果のことです。

0にすると、ポルタメント効果はかかりません。値を大きくすると、音程の移行時間が長くなります。

2. Portamento Mode (PortaMode) [Fingered, Always] (CC#65)

鍵盤を押したときのポルタメント効果のかかり方を設定します。

Fingered: 鍵盤を離す前に次の音程の鍵盤を押したときのみ、ポルタメント効果がかかります。

Always: 鍵盤の状態に関わらず、常に前の音程からポルタメント効果がかかります。

3. Transpose [-24...0...24] (CC#35)

オシレーターが発音する音のピッチを半音（100cent）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。

4. Fine Tune [-50...0...+50 Cent] (CC#36)

オシレーターが発音する音のピッチをセント単位で設定します。設定できる範囲はー 50～+ 50cent です。

5. Pitch Bend Range (PB Range) [-24...0...24]

ピッチ・ベンド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。

ASSIGN

パフォーマンス・エディットでコントロールするEDIT CONTROLSの5つのノブにパラメーターを割り当てます。

Tip: パフォーマンス・エディットは、FUNCTION 5 ボタンを押したホーム・ページを選んでいるときに、EDIT CONTROLS の 5 つのノブを操作して音色等を変化させるものです。

1. Knob 1 **[NoAssign, TIMBRE1 Unison Detune, ..., Loop Rec Stutter Offset]**

2. Knob 2 **[NoAssign, TIMBRE1 Unison Detune, ..., Loop Rec Stutter Offset]**

3. Knob 3 **[NoAssign, TIMBRE1 Unison Detune, ..., Loop Rec Stutter Offset]**

4. Knob 4 **[NoAssign, TIMBRE1 Unison Detune, ..., Loop Rec Stutter Offset]**

5. Knob 5 **[NoAssign, TIMBRE1 Unison Detune, ..., Loop Rec Stutter Offset]**

EDIT CONTROLSの各ノブでコントロールするパラメーターを割り当てます。

設定できるパラメーターの一覧は「Performance Edit List」をご覧ください。

OSC 1, OSC 2, OSC 3, NOISE

オシレーター (発振器)は、基本となる音声信号波形を生成します。

ティンバーには3つのオシレーターとノイズ・ジェネレーターがあります。

複数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”、“ Fine 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たりすることもできます。

また、リング・モジュレーターとオシレーター・シンクなどのオシレーター・モジュレーションによってより複雑な倍音を得られます。オシレーター 3の“OSC Mod Type”でタイプを選び、オシレーター 1、2の “OSC Mod Amount”でかかり方を設定します。

OSC 1

オシレーター 1（OSC 1）を設定します。

1. Wave [Saw, Square, Triangle, Sine, DWGS, OneShot] (CC#8)

オシレーター 1の波形を選びます。

ここで選んだ波形によって調節できるパラメーターが変わります。

Saw: ノコギリ波（鋸歯状波）は、ベースやパッドなど、幅広いアナログ・シンセサイザー独特の音色を作るのに適した波形です。

Square: 電子音や管楽器の音色に適したパルス波（矩形波）です。パルス幅を調節すると、クラビネットやサックスのような音色になります。

Triangle: 三角波は、ノコギリ波や矩形波に比べると、倍音が少なくベースやパッドのような丸い音色に適しています。

Sine: サイン波（正弦波）は、倍音を含んでいない基音のみの丸い音色です。

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。

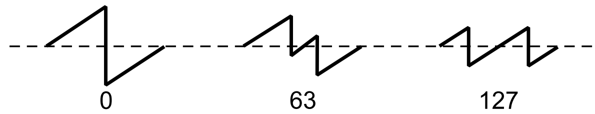
OneShot: 打楽器音や金属音、クリック・ノイズなど、音量の持続しないPCM波形です。効果音や、他のオシレーターの音の鳴り始めに特徴を加えたいときに選択します。32種類の PCM波形から選択できます。

2. Shape/Sample
[“Mode” Saw-Sine: 0...127/“Mode” DWGS: 1...64, “Mode” OneShot: 1...32]　(CC#9)

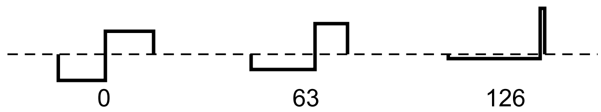
Saw~Sineの“Wave”では、Shapeを設定します。

DWGSまたはOneShotでは、Sampleを設定します。

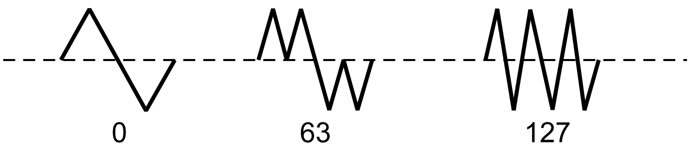
“Wave” Saw設定時: 値を調節すると、波形が変化します。0で基本のノコギリ波になり、127で1オクターブ高いノコギリ波になります。



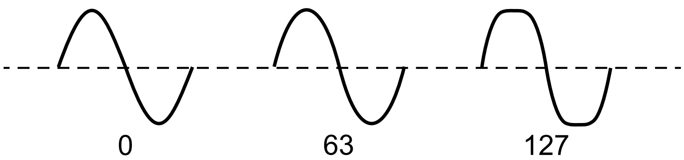
“Wave” Square設定時: パルス幅を設定します。0で50%(矩形波)になり、127でパルス幅が0%になり、音が消えます。0%に近づくほど音が固くなります。



“Wave” Triangle設定時: 値を調節すると、波形が変化します。0で基本の三角波になり、127で1オクターブと5度高い音程の波形になります。



“Wave” Sine設定時: 0で純粋なサイン波になり、値を大きくするとわずかに歪んだ 太い正弦波になります。



“Wave” DWGS設定時: サンプル波形を選びます。

→DWGS

“Wave” OneShot設定時: サンプル波形を選びます。

→Oneshot

3. OSC Mod Amount (OSC Mod)　[Off, 1...127]　(CC#15)

オシレーター 3によってオシレーター 1の音色を変化させるオシレーター・モジュレーションのかかり方を設定します。

4. Semitones　[-24...0...24]　(CC#16)

オシレーター 1が発音するピッチを半音（100cent）単位で設定します。値が±12で1オクターブ、±24 で 2オクターブ音程がずれます。

5. Fine Tune　[-50...0...+50 Cent]　(CC#17)

オシレーターが発音するピッチをセント単位で設定します。設定できる範囲は-50〜+ 50centです。

OSC 2

オシレーター 2（OSC 2）を設定します。オシレーター 1（OSC 1）と同様です。→OSC 1

1. Wave [Saw, Square, Triangle, Sine, DWGS, OneShot] (CC#18)

2. Shape/Sample [SAW-Sine: 0...127/DWGS: 1...64, OneShot: 1...32] (CC#19)

3. OSC Mod Amount (OSC Mod) [Off, 1...127] (CC#20)

4. Semitones [-24...0...24] (CC#21)

5. Fine Tune [-50...0...+50 Cent] (CC#22)

OSC 3

オシレーター 3（OSC 3）を設定します。

オシレーター・モジュレーションを行う場合、オシレーター 3がオシレーター 1、2にモジュレーションをかける側、オシレーター 1、2はその音を出力する側となります。

1. Wave [Saw, Square, Triangle, Sine, DWGS, OneShot] (CC#48)

2. Shape/Sample [SAW-Sine: 0...127/DWGS: 1...64, OneShot: 1...32] (CC#49)

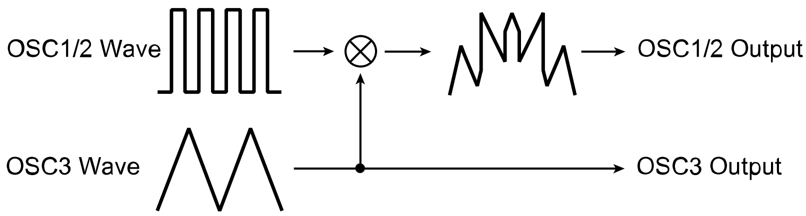
オシレーター 1（OSC 1）と同様です。→OSC 1

3. OSC Mod Type (ModType) [Disable, Ring, Sync, Ring&Sync, VPM]

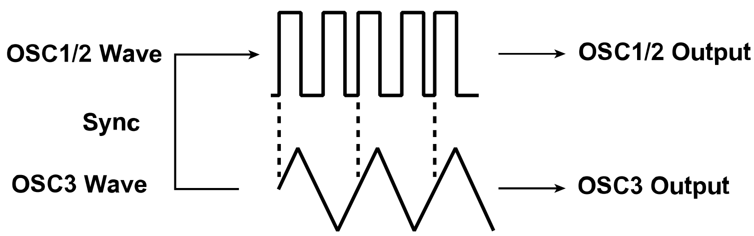
オシレーター 1、2 と組み合わせて効果を得るオシレーター・モジュレーションのタイプを選びます。

Disable: モジュレーションをかけずに出力します。

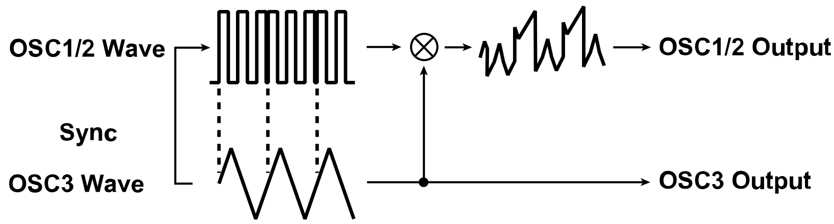
Ring: 2つのオシレーターの波形の和と差の周波数を生み出すモジュレーションです。“Semitones”と“Fine Tune”を調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。効果音などに有効です。



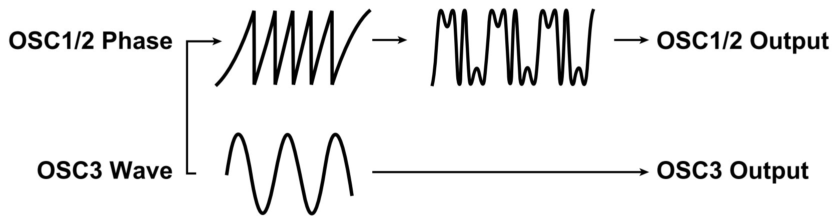
Sync: オシレーター 3の位相に同期して、オシレーター 1、2の位相を強制的にリセットするモジュレーションです。シンセ・リードの音色に効果的です。“Semitones”と“Fine Tune” で倍音を調節します。基音のピッチは変わりません。



Ring&Sync: Ringと Syncのモジュレーションが同時にかかります。



VPM: VPM（バリアブル・フェイズ・モジュレーション）は、オシレーター 3を使い、オシレーター 1、2発振時の位相を変調することで金属的な倍音を発生します。



4. Semitones [-24...0...24] (CC#51)

オシレーター 3が発音する音のピッチを半音（100cent）単位で設定します。値が± 12 で 1 オクターブ、± 24 で 2 オクターブ音程がずれます。

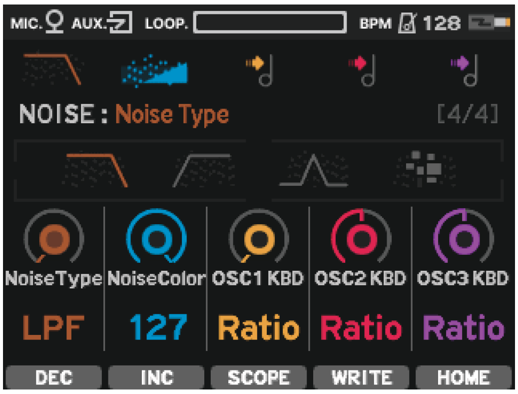
5. Fine Tune (FineTune) [-50...0...+50 Cent] (CC#52)

オシレーター 3が発音する音のピッチをセント単位で設定します。設定できる範囲はー 50〜＋ 50centです。

NOISE

ノイズの設定と、オシレーター 1、2、3のピッチのキーボード・トラック（鍵盤を弾く位置への追従）を設定します。

ノイズは打楽器系のサウンドや波などの効果音を作るときなどに用います。ノイズ・ジェネレーター専用のフィルター、デシメーターを選択、設定することで、ノイズ・サウンドを加工できます。



1. Noise Type [LPF, HPF, BPF, Deci] (CC#29)

ノイズ・ジェネレーター専用のフィルター、デシメーターを選択します。

LPF: ロー・パス・フィルターです。

HPF: ハイ・パス・フィルターです。

BPF: バンド・パス・フィルターです。

Deci: デシメーターです。

2. Noise Color [0...127] (CC#30)

ノイズ・ジェネレーターの音色を変化させます。

"Noise Type" **LPF設定時:** ロー・パス・フィルターのカットオフを調節します。

"Noise Type" **HPF設定時:** ハイ・パス・フィルターのカットオフを調節します。

"Noise Type" **BPF設定時:** ピーク特性の帯域を調節します。

"Noise Type" **Deci設定時:** サンプル・レートを調節します。

Tip: オシレーターと異なり、ノイズ・ジェネレーターの音色はどの鍵盤を弾いても一定ですが、バーチャル・パッチの "Destination (Dest)" に Noise Color を設定し、"Source 1" または "Source 2" に KbdTrk を設定することで、鍵盤によって音色を変化させられます。

3. OSC 1 Keytrack (OSC1 KBD) [Ratio, Fixed]

それぞれのオシレーターのピッチのキーボード・トラック（鍵盤を弾く位置への追従）について設定します。

Ratio: 一般的な鍵盤楽器のように、弾く鍵盤によってオシレーターのピッチが変化します。

Fixed: どの鍵盤を弾いても同じピッチで発音します。

4. OSC 2 Keytrack (OSC2 KBD) [Ratio, Fixed]

5. OSC 3 Keytrack (OSC3 KBD) [Ratio, Fixed]

OSC 2 Keytrack、OSC 3 Keytrackは、OSC 1 Keytrackと同様です。

MIXER, FILTER

MIXER

オシレーター 1、2、3、ノイズ・ジェネレーターの音量バランスをそれぞれ調節します。
ここの設定がフィルターへの入力レベルとなります。

1. OSC 1 Level (OSC1 Lvl)　　　[0...127]　(CC#23)

オシレーター 1の出力レベルを設定します。

2. OSC 2 Level (OSC2 Lvl)　　　[0...127]　(CC#24)

オシレーター 2の出力レベルを設定します。

3. OSC 3 Level (OSC3 Lvl)　　　[0...127]　(CC#25)

オシレーター 3の出力レベルを設定します。

4. Noise Level (Noise Lvl)　　　[0...127]　(CC#26)

ノイズ・ジェネレーターの出力レベルを設定します。

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。

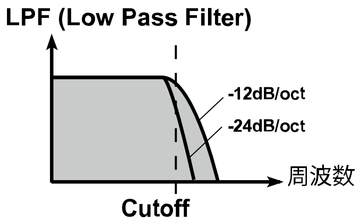
“Type”は異なるフィルター・タイプ（フィルターが周波数をカットする方法）の間で滑らかに切り替わります。“Cutoff”はカットされる周波数を設定します。“Resonance”は周波数付近の倍音成分を強調し、音にくせを付けられます。

1. Type **[LP4 (0), ..., LP2 (32), ..., BP2 (64), ..., HP2 (96), ..., HP4 (127)]** **(CC#27)**

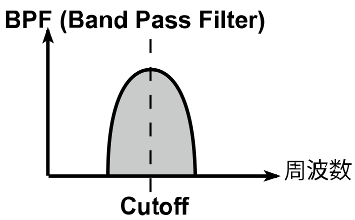
フィルター・タイプを選びます。異なるフィルター・タイプの間で滑らかに変化します。値の中間値は、挟まれる 2つのフィルターの中間の特性になります。

LP4 (0): -24dB LPF (-24dB/oct Low PassFilter)です。-24dB LPF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。

LP2 (32): -12dB LPF (-12dB/oct Low PassFilter)です。-12dB LPF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。

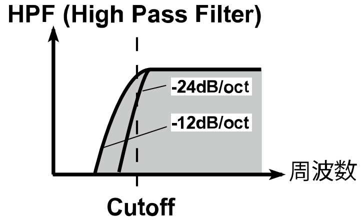


BP2 (64): -12dB/oct BPF (Band Pass Filter)です。-12dB BPFは、カットオフ周波数付近の帯域を通過させ、それより上下の周波数の音をカットするフィルターです(→図6-2)。一部の音だけを強調するときなどに使用します。例えば、ラジオから聞こえる声や電話の声のような帯域が限定された音を作るときなどに用いられます。



HP2 (96): -12dB/oct HPF (High Pass Filter)です。-12dB/oct HPF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用します。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。

HP4 (127): -24dB/oct HPF (High Pass Filter)です。-24dB/oct HPFは、-12dB/oct HPFよりも急峻な効き方のフィルターです。



2. Cutoff [0...127] (CC#74)

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。

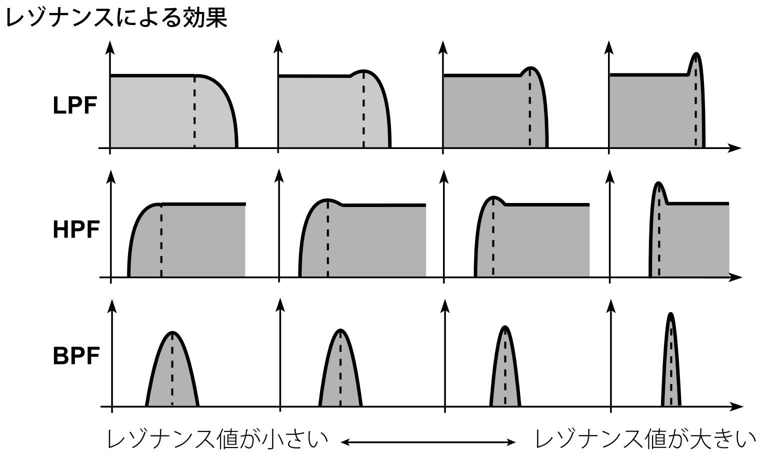
Tip: "Cutoff" は、フィルター EG による時間的な変化や、鍵盤を弾く強さ (ベロシティ)、位置 (キーボード・トラック) による変化を与えられます。

Note: "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。

3. Resonance [0...127] (CC#71)

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。

Tip: 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" の両方を調節していくとよいでしょう。



4. Drive [0...127] (CC#83)

ディストーション回路のドライブ量を設定します。

5. Keytrack [-200.0...0.0...200.0%] (CC#28)

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たりする場合などに、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。

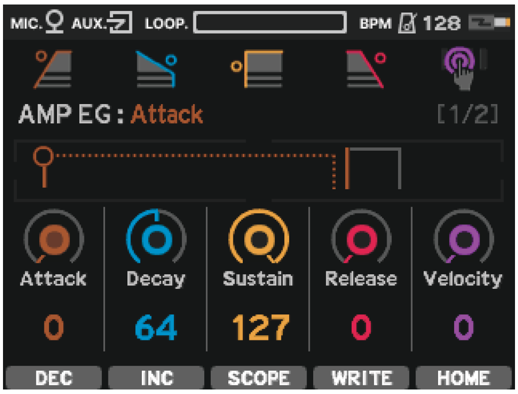
+の値のとき、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が高くなり、低域の鍵盤を弾くと低くなります。-の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が低くなり、低域の鍵盤を弾くと高くなります。値が+100.0 %のとき、カットオフ周波数の変化がピッチに比例します。値が0 のときは、キーボード・トラックによる変化はありません。

AMP EG, FILTER EG

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。

目的の音量カーブをADSR (Attack [1]、Decay [2]、Sustain [3]、Release [4])で調節します。



1. Attack [0...127] (CC#73)

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。

2. Decay [0...127] (CC#75)

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。

3. Sustain [0...127] (CC#70)

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。

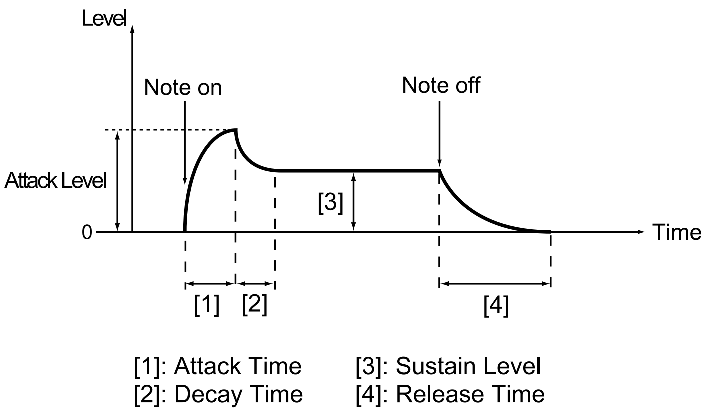
4. Release [0...127] (CC#72)

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。

5. Velocity Sens (Velocity) [0...127] (CC#79)

鍵盤を弾いたときのベロシティによって、EGの振幅をコントロールします。

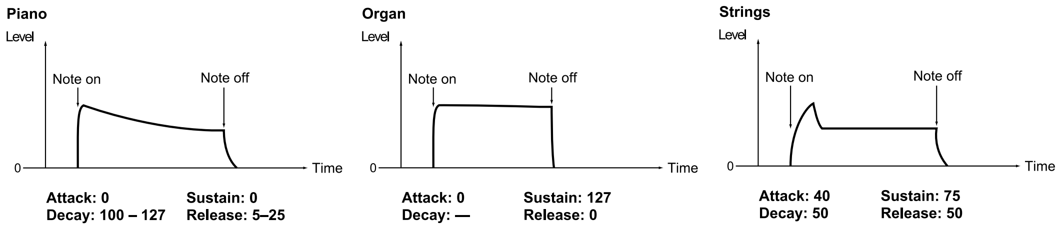
値が大きいほど、ベロシティの強弱による振幅の差が大きくなります。値が0 のときは、ベロシティによる変化はありません。



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。microKORG2はフィルター用とアンプ用の専用のEGを持ちます。さらに、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。



FILTER EG

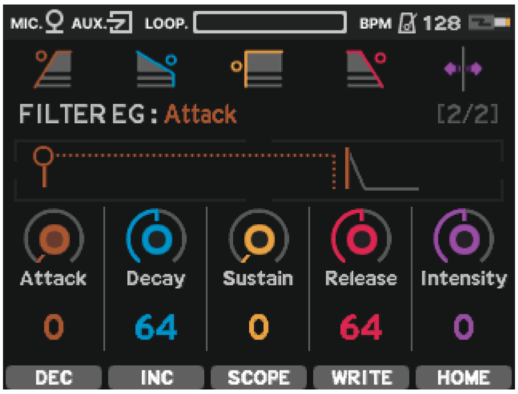
音色を時間の経過で変化させるフィルター EGを設定します。

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られます。

そのかかり具合を"EG Intensity"で設定します。

目的の音色カーブをADSR (Attack [1]、Decay [2]、Sustain [3]、Release [4])で調節します。

EG(エンベロープ・ジェネレーター)の機能については上記を参照してください。



1. Attack [0...127] (CC#85)

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。

2. Decay [0...127] (CC#86)

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。

3. Sustain [0...127] (CC#87)

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。

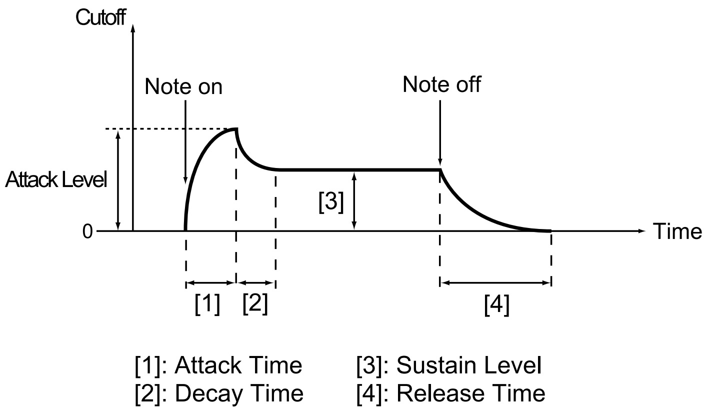
4. Release [0...127] (CC#88)

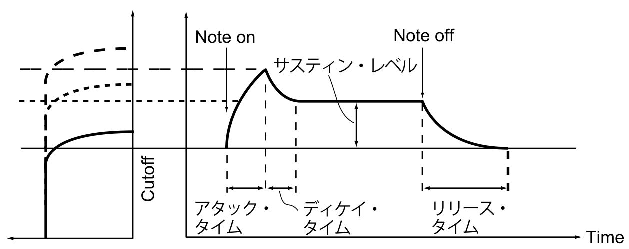
ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが0になるまでの時間を設定します。

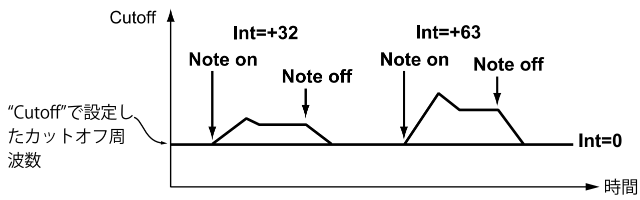
5. Intensity [-63…0…63] (CC#84)

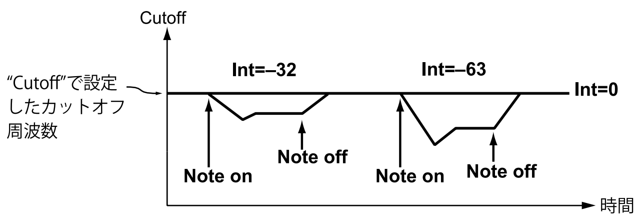
カットオフ周波数へのモジュレーションの深さを設定します。

カットオフ周波数が時間的に変化します。+の値のとき、変化が大きくなります。-の値では、逆方向に変化が大きくなります。









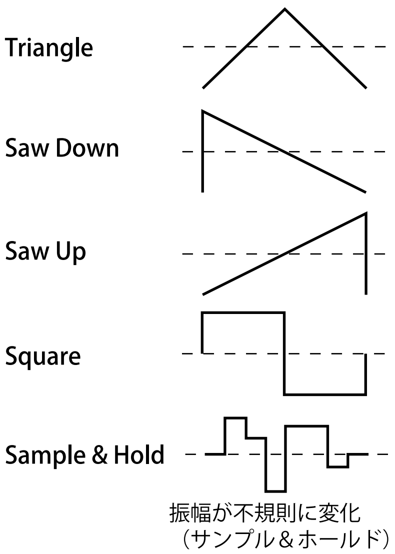
LFO 1, 2

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 1

1. Wave **[Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sample & Hold]** **(CC#89)**

LFOの波形を選択します。



2. Mode **[Tempo, Free, One Shot]**

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。

Tempo: LFOの周期がテンポまたは MIDIクロックに同期します。グローバルMIDI ページの "Clock Source"（ MIDI クロック設定）が Internal のときは、"Tempo"で設定したテンポに同期します。External MIDI/USBのときは、外部MIDI機器から受信した MIDIクロックに同期します。Autoのときは外部MIDI機器からのMIDIクロックの有無により、上記のどちらかで動作します。

Free: LFOの周期はテンポに同期せず、"Frequency"で設定した周期で繰り返します。

One Shot: LFOの周期はテンポに同期せず、"Frequency"で設定した周期で1サイクルだけ出力します。

3. Frequency (Freq)
[“Mode” Tempo: 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32 / “Mode” Free, OneShot: 0...127] (CC#90)

LFOの周期を設定します。

“Mode” Tempo設定時: LFOの周期をテンポに対する倍率で設定します。テンポに対して、設定した値（音符）の長さが 1周期になります。例えば、1/4にすると 1拍が 1周期になります。

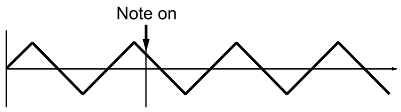
“Mode” Free, One Shot設定時: LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が短くなります。

4. Key Sync/Key Trigger
[“Mode” Tempo, Free: Off, Timbre, Voice/“Mode” OneShot: Timbre, Voice]

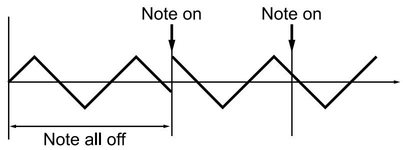
ノート・オンしたボイスに対するLFOの位相のリセットについて設定します。

“Key Sync”（“Mode” Tempo, Free設定時）

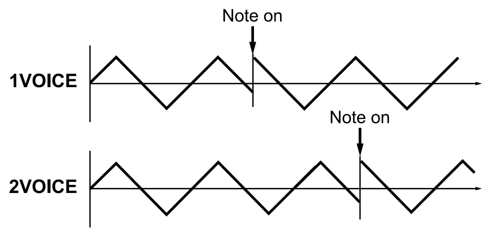
Off: ノート・オンにしてもLFOの位相はリセットされません。



Timbre: 鍵盤を押さえていない状態から、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。



“KeyTrigger” (“Mode” OneShot設定時) [Timbre, Voice]

Timbre: “Key Sync” Timbre参照。

Voice: “Key Sync” Voice参照。

5. Smooth [0...127] (CC#91)

LFOの動きを滑らかにします。

LFO 2

1. Wave **[Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sample & Hold] (CC#102)**

2. Mode **[Tempo, Free, One Shot]**

3. Frequency (Freq) **[“Mode” Tempo: 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32 / “Mode” Free, OneShot: 0...127] (CC#76)**

4. Key Sync/Key Trigger **[“Mode” Tempo, Free: Off, Timbre, Voice / “Mode” OneShot: Timbre, Voice]**

Wave～Key Sync/Key Triggerについては「LFO 1」と同様です。

5. Delay **[0...127] (CC#92)**

LFOの位相がリセットされたとき、LFOが動き出すまでの時間を遅らせます。値が0のときは遅れはありません。

PATCH 1–6

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。

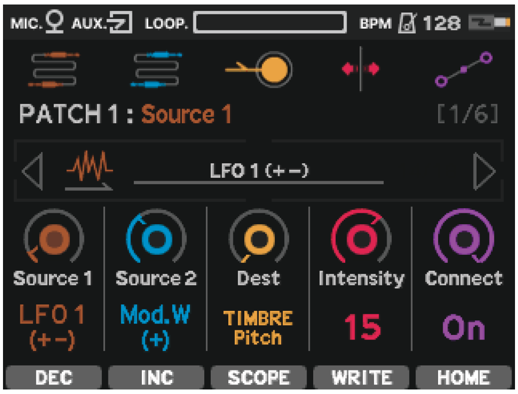
microKORG2は、このパッチングを仮想的（パッチ・コードを使わない）に行え、EGやLFOなどのソースを、主なパラメーター（ディスティネーション）にアサインできます。

より高度な音作りをするために、6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、2つのモジュレーションの元“Source 1, 2”（1、2ノブ）とモジュレーションされる側“Destination”（3ノブ）、そしてモジュレーション効果の深さを調節する“Intensity”（4ノブ）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 1”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“Intensity”で調節すると、LFO2による周期的な音色変化（ワウ効果）が得られます。

PATCH 1–6



1. Source 1 **[No Assign...Analog]** **(NRPN 4, 0...5)**

2. Source 2 **[No Assign...Analog]** **(NRPN 4, 16...21)**

モジュレーションの元となるもの（ソース）を選びます。例えば、Filter EG (Flt 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。

モジュレーション・ソースは2つまで設定できます。2つのソースを掛け合わせたカーブでコントロールします。1つのソースだけを使いたい場合は、片方をNoAssignに設定します。

Tip: Source 1 と 2 で同じモジュレーション・ソースを選択した場合、二乗カーブでコントロールします。

NoAssign: 割り当てなし

Velocity (+): 0～127のベロシティ (鍵盤を弾く強さ)値でモジュレーションをかけます。

Velocity (+-): ベロシティの値64を基準にして±方向でモジュレーションをかけます。

KbdTrk (+): ノート・ナンバー 0（C-1）～127（G8)でモジュレーションをかけます。

KbdTrk (+-): ノート・ナンバー 60（C4）を基準にして±方向でモジュレーションをかけます。

Note: キーボード・トラッキングのピッチ（鍵盤で演奏される音）は、ポルタメント・パラメーターに影響されます。PITCH ホイール、トランスポーズ・コントロール、ビブラート、バーチャル・パッチ接続は、キー・トラッキングに影響しません。

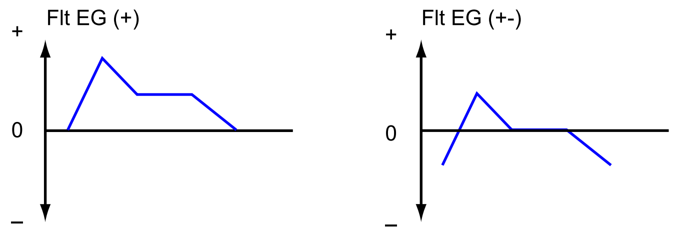
Pitch Bend: PITCHホイールの可動範囲の中心を基準にして±方向でモジュレーションをかけます。

Mod.W (+): MODホイールの0〜127の値でモジュレーションをかけます。

Mod.W (+-): MODホイールの可動範囲の中心を基準にして±方向でモジュレーションをかけます。

Flt EG (+): フィルター EGを使用して＋方向のみでモジュレーションをかけます。

Flt EG (+-): フィルター EGを使用して＋/ー方向でモジュレーションをかけます。

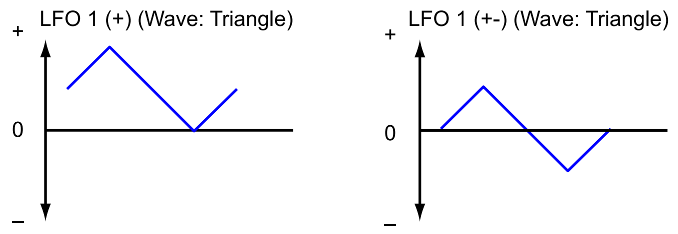


Amp EG (+): アンプEGを使用して＋方向のみでモジュレーションをかけます。

Amp EG (+-): アンプEGを使用して＋/ー方向でモジュレーションをかけます。

LFO1 (+): LFO 1を使用して＋方向のみでモジュレーションをかけます。

LFO1 (+-): LFO 1を使用して＋/ー方向でモジュレーションをかけます。



LFO2 (+), LFO2 (+-): LFO 1と同様です。

Noise: ランダムな値の連続的な変化が得られます。Noise Type / Noise Color パラメーター設定に影響されます。

Analog: 打鍵ごとにランダムな値が得られ、アナログ的な揺れが演出できます。

3. Destination (Dest)　[NoAssign, ..., EQ F.Back] (NRPN 4, 32...37)

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）を選びます。

例えば、TIMBRE 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。

設定できるパラメーターの一覧は「PATCH 1-6 List」をご覧ください。

4. Intensity　[-63...0...63]
(P1: CC#103, P2: CC#104, P3: CC#105, P4: CC#106, P5: CC#107, P6: CC#108)

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。

5. Patch Connection (Connect)　[Off/On]

バーチャル・パッチの接続をオン/オフします。

“Source 1/2” と “Destination” の組み合わせ例

Source	Destination	説明
Velocity	FILTER Cutoff	ベロシティ(打鍵の強さ)でカットオフ周波数が変化する。
KbdTrk	TIMBRE 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パンポット(定位)が変化する。
Pitch Bend	TIMBRE 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。
Mod.W	FILTER 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。
Mod.W	LFO2 Freq	MODホイールの操作またはCC#1でLFO 2の速さが変化する。
Flt EG/Amp EG	TIMBRE 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。
Flt EG/Amp EG	TIMBRE Pan	フィルターEG またはアンプ EG で、パンポットが、時間の経過とともに変化する。2 つのパッチで "Intensity" の ± 値を逆にすれば、より複雑なパンニングも可能。
LFO 1/LFO 2	OSC1 Pitch	LFO 1 または LFO 2 の周期で OSC1 にビブラートがかかる。
LFO 1/LFO 2	FILTER Cutoff	LFO 1 または LFO 2 の周期でワウがかかる。
LFO 1/LFO 2	TIMBRE Level	LFO 1 または LFO 2 の周期でトレモロがかかる。
LFO 1/LFO 2	TIMBRE Pan	LFO 1 または LFO 2 の周期でオート・パンポットになる。
Analog	TIMBRE Pitch	打鍵ごとにピッチがランダムに変化する。“Intensity" が低ければアナログ・シンセらしさのあるルーズな音程感、高ければランダムな効果音が得られる。

EDITセクション

アルペジエーター

アルペジエーターについて

microKORG2のアルペジエーターは、10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）や間隔などを変えられます。

これらはARP AとARP Bの各セクションで設定します。

また、ARP AとARP 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。

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のプログラム（“Timbre Mode”がDual）では、アルペジエーターで発音するティンバーを選べます。ARP A “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たりできます。

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いたりすることによって、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できます。ライブ・パフォーマンスなどに便利です。

また、microKORG2のアルペジエーターは外部MIDIシーケンサー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シーケンサーなどからコントロールできます。

ステップ・アルペジエーターの使用方法→こちら

ON

ARPEGGIATOR ONボタンを押して、アルペジエーターのオン/オフを切り替えます（オン時点灯）。

ボタンを長押しすると、ラッチのオン/オフが切り替わります。ラッチ・オンでは鍵盤から手を離してもアルペジオが展開し続けます。

TEMPO

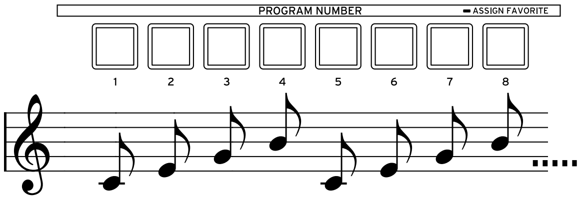
ARPEGGIATOR TEMPOボタンを変更したいテンポで数回押すことによってテンポを設定します（ボタンが指定したテンポで点滅）。アルペジエーター、ループ・レコーダーの再生スピード、LFO、エフェクトの各種パラメーターをコントロールできます。

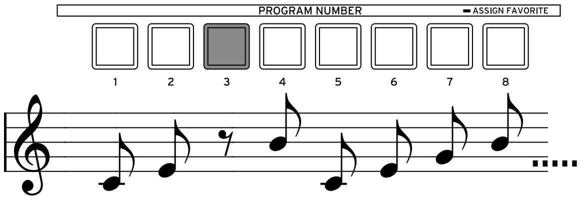
ボタンを長押しすると、プログラムを切り替えても現在のテンポが保持されます（TEMPO LOCK）。

テンポはARP A “Tempo”でも設定できます。

STEP On/Off

EDIT ARP Aボタンを押し、ARP A/Bページにいる間は (点滅中)、PROGRAM NUMBER 1~8ボタンでアルペジオのステップ・オン/オフが設定できます（オン時点灯）。



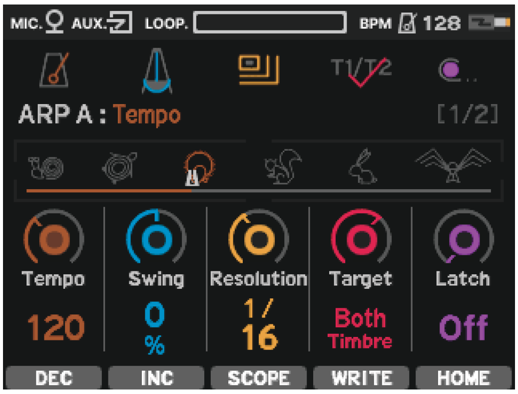


Type: Up　Last Step: 8

Note: EDIT ARP A ボタンが点滅していないときに、PROGRAM NUMBER 1~8 ボタンを押すと、プログラムが切り替わります。プログラムの保存が済んでいないときはエディットしていた内容は消えてしまいますのでご注意ください。

ARP A, B

ARP A



1. Tempo **[30...300]**

アルペジエーターの演奏テンポを設定します。

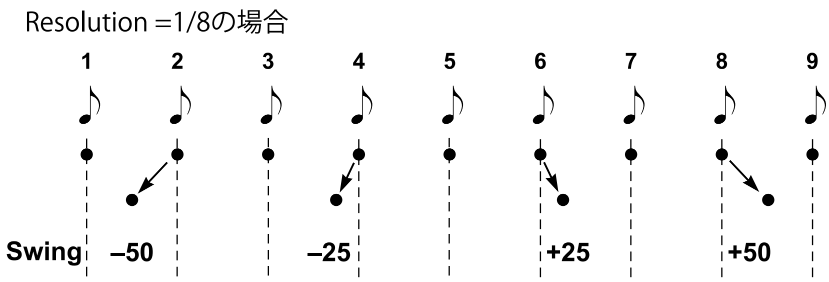
この設定は、ループ・レコーダーの再生スピード、LFO、エフェクトの各種パラメーターにも有効になります。

ノブでは270以上の値は2ずつ変化します。INC/DECボタンでは1ずつ変化します。

Note: グローバル MIDIの "Clock Source" がExternal USB/MIDIのとき、または Auto で外部入力があったときは、この設定が無効になり、外部からの MIDI クロックに同期します。

2. Swing **[-100%...0...+100%]** **NRPN 0, 5**

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(%)単位でずらします。



3. Resolution **[1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4]** **(NRPN 0, 6)**

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。

1/32: 設定したテンポに対して、32分音符で演奏します。

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。

4. Target Timbre (Target)　　[Both Timbre, Timbre 1, Timbre 2]　(NRPN 0, 11)

アルペジエーターで発音するティンバーを選びます。

Both Timbre: 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。

Note: Timbre Mode 設定が Dual のときに設定できます。

5. Latch　　[Off, On]　(NRPN 0, 4)

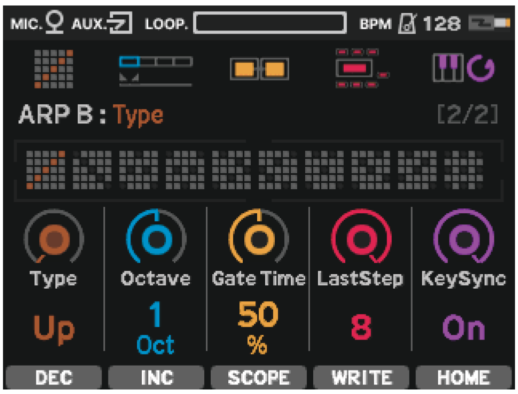
鍵盤を離したときのアルペジエーターの動きを設定します。

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。

Tip: ARPPEGIATOR ON ボタンを長押しすることでも、ラッチ・オン / オフを切り替えられます。

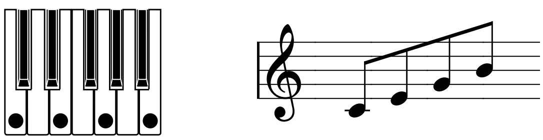
ARP B



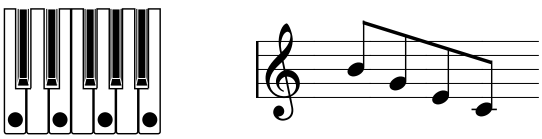
1. Type　　[Up, ..., Trigger] NRPN 0, 7

アルペジオ演奏のタイプを選択します。

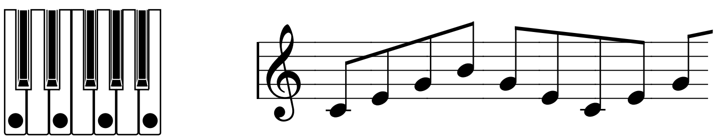
Up: 音程の低い方から高い方へ発音します。



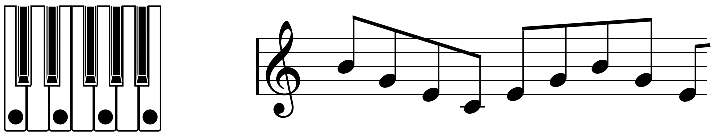
Down: 音程の高い方から低い方へ発音します。



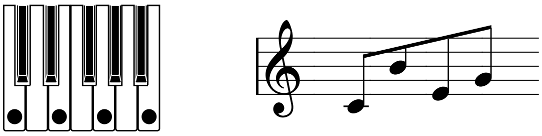
UpDown: Upと Downを繰り返して発音します（最高音と最低音で 1回発音します）。



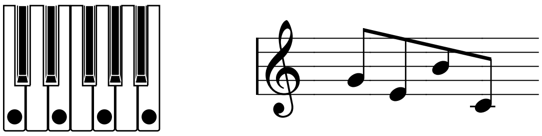
DownUp: DownとUpを繰り返して発音します（最高音と最低音で1回発音します）。



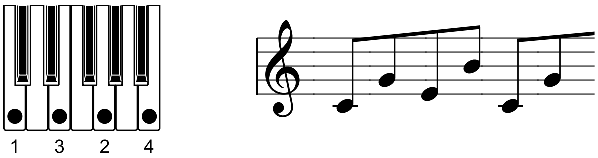
Converge: 最低音から最高音の順に、コードの「真ん中」へと向かって発音します。



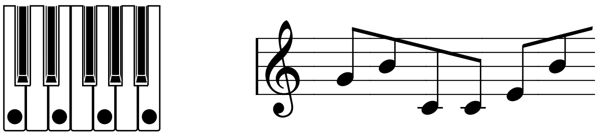
Diverge: 真ん中の音から順に、コードの外側（最高音と最低音）へ発音します。



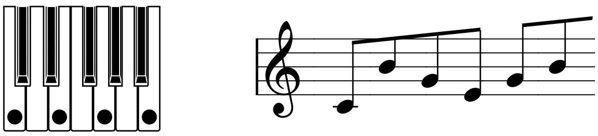
Manual: 鍵盤を弾いた順に発音します。



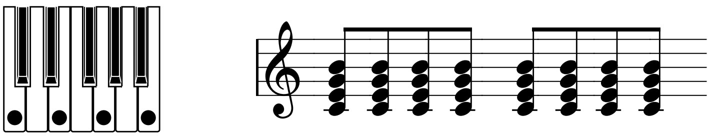
Random 1: 弾いた鍵盤をランダムに発音します。



Random 2: 弾いた鍵盤をランダムに発音します。同じ音を連続して発音させたくない場合に使用します。



Trigger: 押さえている鍵盤の音を和音で発音します。



2. Octave Range (Octave)　[1 Oct...4 Oct]　(NRPN 0, 8)

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。

3. Gate Time　[0%...100%]　(NRPN 0, 10)

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。

4. Last Step [1...8] (NRPN 0, 9)

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。

5. Key Sync [Off, On] (NRPN 0, 12)

アルペジエーターと鍵盤の同期を設定します。

On: すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

Off: クロックに常に従います。

GLOBAL, CONTROL, MIC, MIDI, MIDI FILTER

GLOBAL

microKORG2の全体的な設定を行うのがグローバル（GLOBAL）です。

例えば、シンセ・プログラムは、プログラムごとにピッチ（音の高さ）を設定できますが、このグローバルで設定するピッチ（“Tuning”、“Transpose”）はすべてのプログラムに対してピッチを変化させます。

他の楽器などとアンサンブルを行うときは“Tuning”でピッチを合わせ、また、演奏する曲を移調するときは“Transpose”で移調します。

1曲の中で複数のプログラムで演奏するような場合に、プログラムごとにピッチを変更せずに、グローバルの設定だけで変更できます。

Note: GLOBAL、CONTROL、MIC、MIDI、MIDI FILTER の設定は、GLOBAL セクションを抜けたときに保存されます。

1. Tuning **[430.0...440.0...450.0 Hz]**

発音する全体のピッチをA4(ラの音)を基準ピッチとして0.1Hz単位で、430.0Hzから450.0Hzの範囲で設定します。

他の楽器とピッチを合わせるときに使用します。

2. Transpose **[-12...0...12]**

発音する全体のピッチを半音(100cent)単位で、上下1オクターブの範囲で設定します。

演奏する曲に合わせて移調するときに使用します。

3. Aux Routing (AuxRoute) **[pre Mod, ..., post MasterVol]**

AUX IN端子から入力する音声信号をミックスする位置を設定します。

pre MOD: Mod エフェクトの前に入力します。Modエフェクト以降の効果がかかります。

pre DELAY: Delayエフェクトの前に入力します。Delayエフェクト以降の効果がかかります。

pre REVERB: Reverb エフェクトの前に入力します。Reverbエフェクト以降の効果がかかります。

pre EQ: イコライザーの前に入力します。イコライザー以降の効果がかかります。

pre LoopRec: ループ・レコーダーの前に入力します。エフェクトの効果はかからず、ループ・レコーダーに入力音を録音できます。

post MastrVol: マスター・ボリュームの後ろに入力します。マスター・ボリューム・ノブを使って音量の調節はできません。

⚠ post MastrVolでは､他の設定に比べて､入力音が非常に大きくなりますので､入力する音量に注意してください。

4. Battery Type (Battery)　　[Alkaline, Ni-MH]

電池の残量を正しく表示するため、使用する電池の種類を設定します。

Alkaline: アルカリ乾電池

Ni-MH: ニッケル水素電池

5. Auto Power Off (AutoP.Off)　　[Disable, Enable]

オート・パワー・オフ機能を有効にするかどうかを設定します。

Disable: オート・パワー・オフ機能は無効になります。

Enable: 本体を操作しない状態で20分間経過すると、自動的に電源が切れます。

→オート・パワー・オフ機能

CONTROL

1. Velocity Curve (VeloCurve)　　[Curve 1...8, Const Max]

鍵盤を実際に弾く強さと、microKORG2が認識するベロシティの対応カーブを選択します。

ベロシティは音量や音色を変化させることができるため、実際に弾く強さに対する音量や音色が反応する感度を全体的に調節できます。

1, 2, 3: 標準よりも反応感度が低く、強く弾くときの表現がしやすいカーブです。

4: 標準的なカーブです。

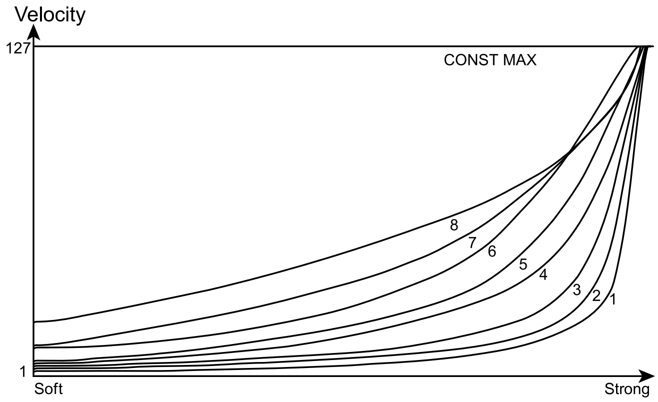
5. 6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。

7: 中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果が得られるカーブです。

8: 中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果が得られるカーブです（7 よりもフラットになります)。

Const Max: 最大のベロシティ値（127）で発音します。

Note: 7、8 のカーブは中打鍵時の変化が小さいので、ベロシティを必要としない場合や音の強さを揃えたい場合に向いていますが、弱打鍵時の変化が大きくコントロールが難しいカーブです。選択するカーブは、ベロシティの強さや得たい効果によって使い分けてください。



2. Damper **[Damper -/KORG, Damper +, LoopRec -/KORG, LoopRec +]**

DAMPER端子に接続したダンパー・ペダルの機能と極性を設定します。

Note: 極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。

Note: 本機はハーフ・ダンパー機能に対応していません。

Damper -/KORG: ダンパー・ペダルとして機能します。工場出荷時の設定です。コルグDS-1H、PS-1、PS-3を使用するときに選びます。

Damper +: ダンパー・ペダルとして機能します。ペダル操作で効果が逆になるときに選びます。

LoopRec -/KORG: 演奏しながらループ・レコーダー機能で録音を行いたい場合、ダンパー・ペダルを使って録音状態に設定できます。コルグDS-1H、PS-1、PS-3を使用するときに選びます。

LoopRec +: ループ・レコーダーの録音機能に設定します。ペダル操作で効果が逆になるときに選びます。

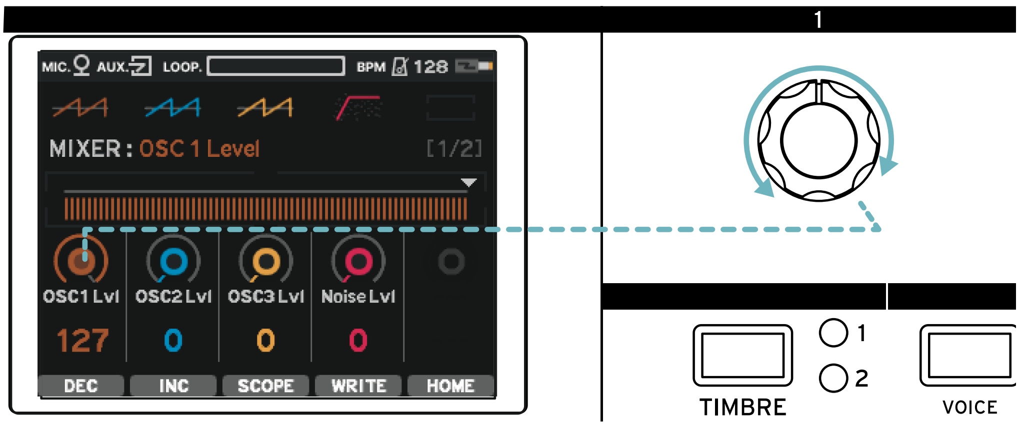
3. Knob Mode (KnobMode) **[Jump, Catch]**

パネル上のEDIT CONTROLSノブが指す位置と、パラメーターでの値の範囲が一致していないときの動作を設定します。

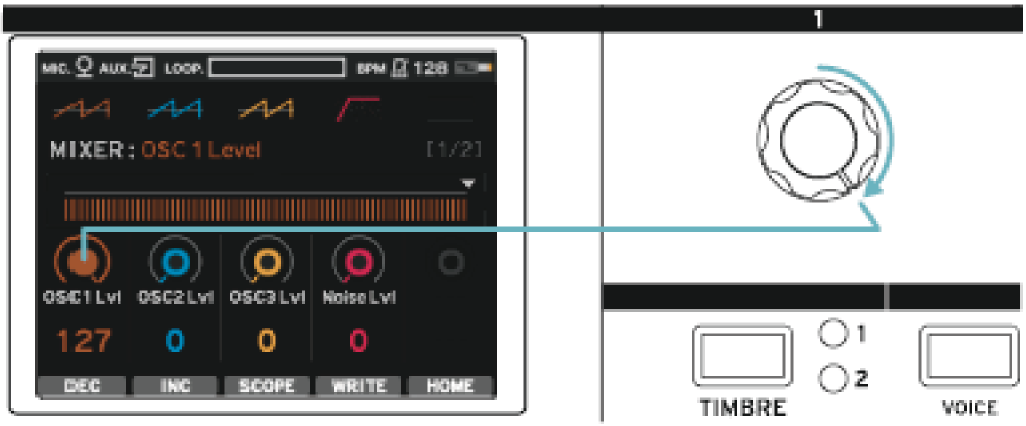
Jump: ノブを回すと、パラメーターの値はノブが示す値にジャンプします。エディット時には効果がわかりやすいので、この設定をおすすめします。

Catch: ノブを回しても、パラメーターの値はノブが示す値と一致するまで変化しません。演奏時など唐突に音が変化しないようにする場合に、この設定をおすすめします。

例えばあるパラメーターをエディットしたら、EDIT CONTROLS 1ノブが図のような位置になったとします。



他のセクションを切り替えて、1ノブのパラメーターをエディットするとき、そのパラメーターの値が、実際の位置（ディスプレイの値）と異なる場合、その位置までEDIT CONTROLS 1ノブを回して一致させるまでパラメーター値は変化しません。



4. Display Brightness (DispBright)　　[1...10]

ディスプレイの明るさを設定します。

⚠ 大きな値に設定して使用し続けると、ディスプレイの寿命に影響します。

MIC

MIC IN CONDENSER端子、DYNAMIC端子に接続したマイク入力等のノイズ・ゲートやフィルターを設定します。

マイク入力はMICノブで設定します。

1. Gate Threshold (Gate Thres)　　[0...127]

マイク入力をカットするレベルを設定します。

ノイズ・ゲートは、小さい音をカットし、大きい音を通します。

マイク音量を上げることで意図しないノイズを拾ってしまうときに、ノイズ・ゲートによって“Gate Threshold”より小さいノイズをカットし、声などの意図した入力だけの音を通せます。

値を小さくすると、小さな入力でも通します。静かな場所で演奏する場合におすすめです。値を大きくすると、大きめなノイズであってもカットしやすくなります。

Note: 値を大きくしすぎると、入力された音声がカットされてしまい、ボーカル・プロセッサーの効果がかかりにくくなります。

2. Gate Speed (GateSpeed)　　[0...127]

マイク入力に対するゲートの反応速度を設定します。

値を小さくすると、ゲートが速く動作し、音の立ち上がりや減衰がはっきりとします。値を大きくすると、ゲートがゆっくりと動作し、意図しない音切れが起きにくくなります。

ゲートは、“Gate Threshold”の設定によって動作が変わります。“Gate Threshold”の値が大きい場合に効果がかかりやすく、値が 0 の場合には効果がかかりません。

3. High Pass Filter (HPF)　　[0...127]

MIC IN端子（CONDENSER、DYNAMIC）から入力した音声信号の低域部分をカットします。こもった低域の成分を通さないことで、音を軽く明瞭にできます。

4. NoteOn Threshold (NoteThres)　　[0...127]

“Gate Threshold”、“High Pass Filter”を経過した後の音声信号をノートとして検出するレベルを設定します。

5. Vocal MIDI Out (MIDI Out)　　[Disable, 1...16 Ch]

ボーカル・プロセッサーで検出した音のピッチをノート・メッセージとして送信するMIDIチャンネルを設定します。Disableでは送信しません。

Note: ノート・メッセージは VOCAL SETTING “Scale/Keyboard” が Scale の設定の場合に送信されます。

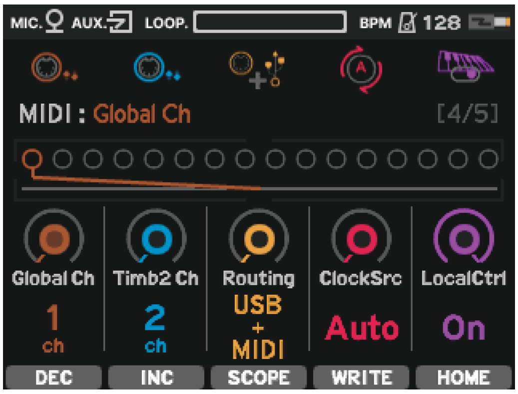
MIDI

microKORG2のMIDIに関する設定をします。

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりができます。

microKORG2は、サウンドを変化させるおもなパラメーターにコントロール・チェンジ・ナンバーがアサインされており、外部MIDIシーケンサーなどでそれらをコントロールしながら音源部を発音させます。→MIDI インプリメンテーション・チャート

その他、DAWなどのMIDIクロックに、microKORG2 のアルペジエーターやLFOの周期、エフェクトのディレイ・タイムなどを同期させることができ、演奏に追従するように変化させることができます。



1. Global Ch　　[1...16 Ch]

グローバル MIDIチャンネルを設定します。

ノート・メッセージ、ベンド・メッセージや Timbre1のコントロール・チェンジ・メッセージの送受信に、このMIDIチャンネルを使用します。

2. Timbre 2 Ch (Timb2 Ch)　　[1...16 Ch]

Timbre 2のパラメーターが送受信するMIDIチャンネルを設定します。ノート・メッセージをこのMIDIチャンネルで受信すると、Timbre 2が発音します。

3. Routing　　[USB+MIDI, USB]

MIDIメッセージのルーティングを設定します。

USB+MIDI: 入力はUSB端子とMIDI IN端子からのメッセージを両方とも受信し、出力は両方に送信されます。

USB: USB端子のみで送受信します。

4. Clock Source (ClockSrc)　[Auto, Internal, External USB, External MIDI]

アルペジエーターが、どのクロックに同期するかを設定します。

Tip: LOOP RECORDER、LFO、DELAY にも影響します。

Auto: MIDIクロック・メッセージの入力がないときは内部クロックで動作し、入力があったときはそれぞれUSB端子とMIDI IN端子からのクロックに同期します。

Internal: 内部クロックに同期します。

External USB: USB端子からのクロックに同期します。

External MIDI: MIDI IN端子からのクロックに同期します。

Note: "Clock Source" が External USB または External MIDI のとき、外部からのクロック入力がない場合は、アルペジエーター、LOOP REC、LFO が停止状態になります。DELAY は "Bpm Sync" が On の場合、BPM 30 で動作します。

5. Local Control (LocalCtrl)　[Off,On]

ローカル・コントロールのオン、オフを設定します。

Off: 鍵盤やホイールの操作が、音源部から切り離されます。

外部シーケンサーを接続したときに、外部シーケンサーからのエコーバック（本機を弾いたときに送信する演奏データが外部シーケンサーから本機に戻ってくること）によって二重に発音してしまうのを防ぎます。

On: microKORG2を単体で使用するときに設定します。

MIDI機器、コンピューターと接続時のMIDI設定

MIDIチャンネルと接続先の設定

外部MIDI機器を接続してデータをやり取りするときは、本機のMIDIチャンネルと外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせる必要があります。以下の手順に従ってMIDIチャンネルを設定してください。

1. EDIT GLOBALボタンを押して、MIDIページを表示します。
2. 1ノブ"Global Ch"で、グローバルMIDIチャンネルを設定します。
3. Timbre 1とTimbre 2を異なるMIDIチャンネルで受信して鳴らす場合は、2ノブ"Timbre 2Ch (Timb2 Ch)"で設定します。Timbre 1は"Global Ch"で受信します。
4. 3ノブ"Routing"で、外部機器とのやり取りをMIDI端子またはUSB端子のどちらを使用するかを設定します。
5. 接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。

Tip: 外部 MIDI 機器や DAW の設定については、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

外部MIDIシーケンサーやコンピューター接続時のMIDIのローカル設定

外部MIDI シーケンサーやコンピューターなどと接続する場合、外部MIDI シーケンサーやコンピューターのエコー・バックがオンで、本機のローカル・コントロールがオンの状態になっていると、本機の鍵盤を弾いたときに演奏データが外部MIDIシーケンサーに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。このように鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで二重に発音するのを防ぐために、本機のローカル・コントロールをオフにします。

1. EDIT GLOBALボタンを押して、MIDIページを表示します。
2. 5ノブ"Local Control (LocalCtrl)"でOffにします。

アルペジエーターの同期演奏

本機のテンポに外部MIDI機器を同期させる

本機のMIDI OUT端子と外部MIDI 機器のMIDI IN端子、またはUSB端子同士を接続します。

1 EDIT GLOBALボタンを押して、MIDIページを表示します。
2 4ノブ"Clock Source (ClockSrc)"でInternalに設定すると、本機はMIDIタイミング・クロックを送信します。
3 外部MIDI機器は外からMIDIクロックを受信するように設定します。
外部MIDI機器（シーケンサーやリズム・マシンなど）が、EDIT ARP Aページの"Tempo"で設定したテンポで動作します。

外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとする場合

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子、またはUSB端子同士を接続します。

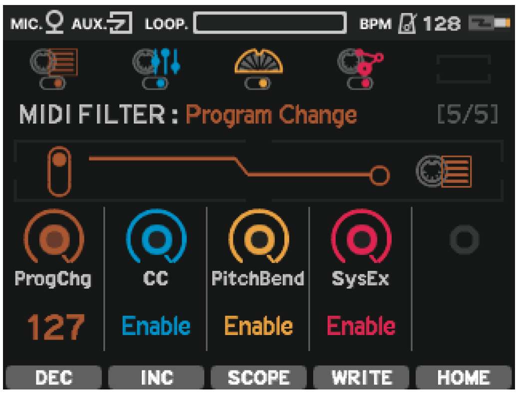
1 EDIT GLOBALボタンを押して、MIDIページを表示します。
2 4ノブ"Clock Source (ClockSrc)"でExternal MIDI、External USBに設定します。
本機は外部MIDI機器のMIDIタイミング・クロックを受信します。
3 外部MIDI機器がMIDIクロックを送信するように設定します。
外部MIDI機器（シーケンサーやリズム・マシンなど）のテンポで本機のアルペジエーターが動作します。

また、EDIT MIDIページで"Clock Source (ClockSrc)"をAutoに設定すると、本機のMIDI IN端子に接続した外部MIDI機器、または本機のUSB端子に接続したコンピューターなどからMIDIクロックが入力されると、自動的に"External MIDI"または"External USB"として動作します。それ以外のときは、"Internal"として動作します。

Tip: 外部 MIDI 機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

MIDI FILTER

MIDIデータを送受信するかを設定します。



1. Program Change (ProgChg) [Disable, Enable]

プログラム・チェンジを送受信するかを設定します。

Disable: プログラム・チェンジを送受信しません。

Enable: プログラム・チェンジを送受信します。

2. Control Change (CC) [Disable, Enable]

MIDIコントロール・チェンジを送受信するかを設定します。

Disable: MIDIコントロール・チェンジを送受信しません。

Enable: MIDIコントロール・チェンジを送受信します。

3. Pitch Bend (PitchBend) [Disable, Enable]

ピッチ・ベンド情報を送受信するかを設定します。

Disable: ピッチ・ベンド情報を送受信しません。

Enable: ピッチ・ベンド情報を送受信します。

4. System Ex (SysEx) [Disable, Enable]

MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するかを設定します。

Disable: MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信しません。

Enable: MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信します。

VOCAL PROCESSORセクション

ON/OFF

- ON/OFFボタンを押しながら、VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZER、MOD、DELAY、REVERB、EQの各ボタンを押して、各効果のオン/オフを切り替えます（オン時ボタン下のLEDが点灯）。
- VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZERのいずれかのボタンを長押ししてVOCAL SETTINGページを表示し、ピッチをスケールと鍵盤のどちらかで補正するかを設定します。→VOCAL SETTING

VOCODER

- ON/OFF ボタンを押しながら VOCODER ボタンを押して効果をオン / オフします（オン時、ボタン下のLEDが点灯）。

  Note: VOCODER は、他の 2 つと同時に使用することはできません。HARD TUNE と HARMONIZER は、同時に使用できます

- VOCODERボタンを押して関連パラメーターを表示します（ボタン点滅）。EDIT CONTROLS 1~5ノブ、FUNCTION 1、2ボタンで値を設定します。
- VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZERのいずれかのボタンを長押ししてVOCAL SETTINGページを表示し、ピッチをスケールと鍵盤のどちらかで補正するかを設定します。→VOCAL SETTING

VOCODER

ボコーダーに関するパラメーターです。

キャリア側のバンドパス・フィルターとモジュレーター側のエンベロープ・フォロワーに関するパラメーターです。ボコーダーのキャラクターを作るうえで使用頻度の高いパラメーターです。

1. Mic Direct Level (Mic Direct)　[0...127]　(NRPN 5, 1)

マイク入力を、モジュレーターを経由せずに直接出力する音量レベルを設定します。

2. Synth Dry/Wet (Synth D/W)　[0...100%]　(NRPN 5, 2)

ボコーダーを経由していないシンセ音と、ボコーダー音のバランスを設定します。

3. Formant　[-63...0...63]　(NRPN 5, 3)

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。

4. Resonance　[0...127]　(NRPN 5, 4)

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。

5. Env Follower Sens (E.F.Sens)　[0...126, Hold]　(NRPN 5, 5)

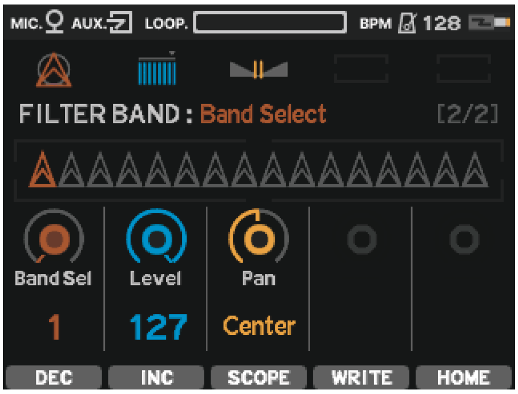
モジュレーター側にあるエンベロープ・フォロワーの感度を設定します。

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 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。

Tip: 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できます。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なくなります。

FILTER BAND

キャリア側の 16 個のフィルターに対して、出力レベルとパンポット（定位）を設定します。



1. Band Select (Band Sel)　　[1...16]

出力レベル、またはパンポットを設定するバンドパス・フィルターを選びます。

Note: この設定はプログラムに保存されず、起動時およびプログラムを選び直したときに、1 にリセットされます。

2. Band X Level (Level)　　[0...127]　(NRPN 5, 16...31)

“Band Select”で選択しているフィルターの出力レベルを設定します。

3. Band X Pan (Pan)　　[L63...L1, Center, R1...R63]　(NRPN 5, 32...47)

“Band Select”で選択しているフィルターのパンポットを設定します。

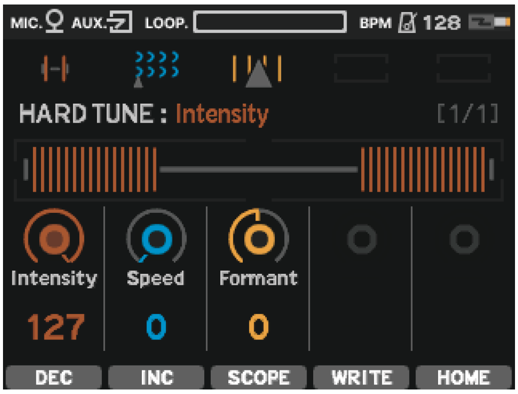
HARD TUNE

- ON/OFFボタンを押しながらHARD　TUNEボタンを押して効果をオン/オフします（オン時、ボタン下のLEDが点灯）。
- HARD TUNEボタンを押して関連パラメーターを表示します（ボタン点滅）。EDIT CONTROLS 1~5ノブ、FUNCTION 1、2ボタンで値を設定します。
- VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZERのいずれかのボタンを長押ししてVOCAL SETTINGページを表示し、ピッチをスケールと鍵盤のどちらで補正するかを設定します。→VOCAL SETTING

HARD TUNE

ボーカルのピッチを補正するためのエフェクトです。

ピッチを補正してロボットのような声にしたり、フォルマントを調節して太く低い声や逆に細く高い声にしたりする効果を得ます。



1. Intensity　　　　　**[0...127]　(NRPN 6, 1)**

ハード・チューン効果のかかり具合を調節します。

0にすると、ハード・チューンはかかりません。数値を大きくすると、ピッチ補正を強力にかけたハード・チューン・サウンドを作り出せます。

2. Speed　　　　　**[0...127]　(NRPN 6, 2)**

ピッチを補正する速さを設定します。

0にすると即座に音程の補正が行われ、数値を大きくすると、補正する速度が緩やかになります。

3. Formant　　　　　**[-63...0...63]　(NRPN 6, 3)**

フォルマントを調節して、声のキャラクターを変えます。

入力したボーカルを太く低い声に変化させたり(-側)、細く高い声に変化させたり（+側）できます。

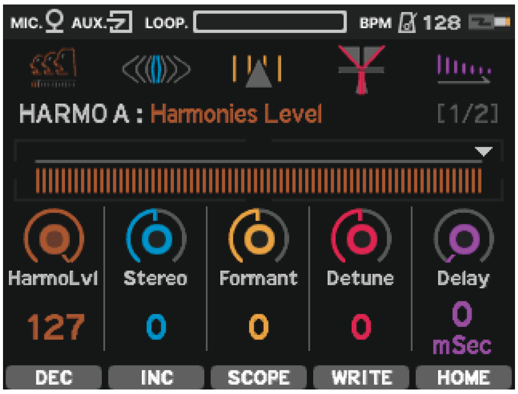
HARMONIZER

- ON/OFFボタンを押しながらHARMONIZERボタンを押して効果をオン/オフします（オン時、ボタン下のLEDが点灯）。
- HARMONIZERボタンを押して関連パラメーターを表示します（ボタン点滅）。EDIT CONTROLS 1~5ノブ、FUNCTION 1、2ボタンで値を設定します。
- VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZERのいずれかのボタンを長押ししてVOCAL SETTINGページを表示し、ピッチをスケールまたは鍵盤で補正するかを設定します。→VOCAL SETTING

HARMONIZER A (HARMO A)

ボーカルの原音からピッチをシフトさせて出力することにより、ボーカルにハーモニー (和声) を加えることができます。

元の音に加え、最大２つのハーモニーを出力できます。



1. Harmonies Level (HarmoLvl)　[0...127]　(NRPN 7, 1)

ハーモニー音の出力レベルを設定します。

2. Stereo Spread (Stereo)　[-63...0...63]　(NRPN 7, 2)

ハーモニーの相対的な音の広がりを設定します。

“Harmony Number”が 1 のとき、ハーモニー音が左から右に移動します。

“Harmony Number”が 2 のとき、ハーモニー 1 が左から右、ハーモニー 2 が右から左に移動します。

3. Formant　[-63...0...63]　(NRPN 7, 3)

ハーモニー音のフォルマントを調節して、声のキャラクターを変えます。

細く高い声を太く低い声に変化させたり（マイナス側）、太く低い声を細く高い声に変化させたり（プラス側）できます。

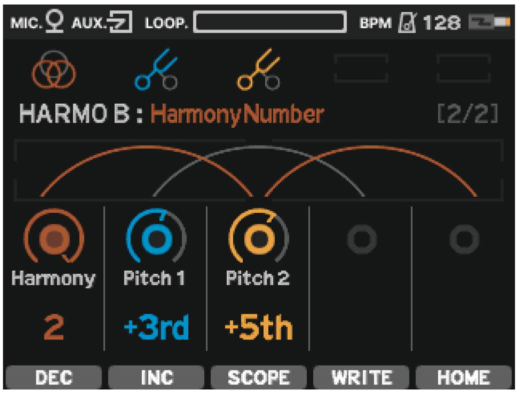
4. Pitch Detune (Detune)　[-63...0...63]　(NRPN 7, 4)

ハーモニー音をデチューン（細かくピッチをずらす）させる量を設定します。

5. Delay　[0...150 mSec]　(NRPN 7, 5)

ハーモニー音を原音からどれくらい遅らせて出力するかを設定します。

HARMONIZER B (HARMO B)



1. Harmony Number (Harmony)　[1, 2]　(NRPN 7, 16)

出力するハーモニーの数を設定します。

2. Harmony 1 Pitch (Pitch 1)　　[-2 Oct...-2nd, Unison, +2nd...+2 Oct)　(NRPN 7, 32)

ハーモニー 1のピッチをシフトする量を、度数の単位で設定します。

Note: VOCAL SETTING “Scale Type” によって、2nd などの度数表記がない場合があります。

3. Harmony 2 Pitch (Pitch 2)　　[-2 Oct...-2nd, Unison, +2nd...+2 Oct)　(NRPN 7, 48)

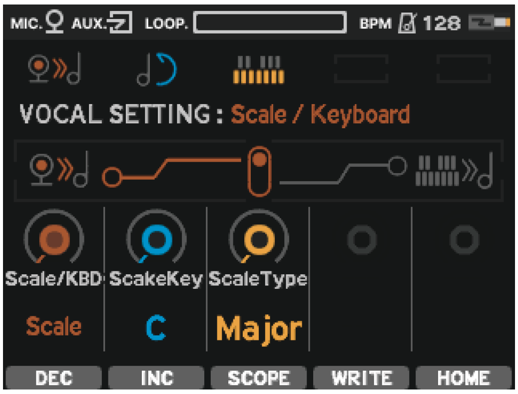
ハーモニー 2のピッチをシフトする量を、度数の単位で設定します。

“Harmony Number”が2のときに設定できます。

VOCAL SETTING

ボコーダー、ハード・チューン、ハーモナイザー使用時のボーカルのコントロール方法を設定します。

- VOCODER、HARD TUNE、HARMONIZERのいずれかのボタンを長押ししてVOCAL SETTINGページを表示します。



1. Scale/Keyboard (Scale/KBD)　　[Scale, Keyboard]

VOCODERでは、キャリアの演奏をマイク入力と鍵盤のどちらで行うかを設定します。

HARD TUNE、HARMONIZERでは、ボーカルのピッチ補正やハーモナイズをスケールと鍵盤のどちらで行うかを設定します。

Scale: “Scale Key”と“Scale Type”で設定したスケールにボーカルのピッチを補正します。

Keyboard: 押さえた鍵盤のキーにピッチを補正します。

2. Scale Key (ScaleKey)　　[C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B]

“Scale/Keyboard”がScaleのときに、ピッチを補正するスケールのキーを設定します。

3. Scale Type (ScaleType)　　[Major, minor, Major Penta, minor Penta, Major Blues, minor Blues, Raga, Japanese, BassLine, 4th, 5th, Chromatic]

“Scale/Keyboard”がScaleのときに、ピッチを補正するスケール（音階）を設定します。

ハーモナイザー使用時は、スケールに沿った音がハーモニーとして出力されます。

EFFECT, EQセクション

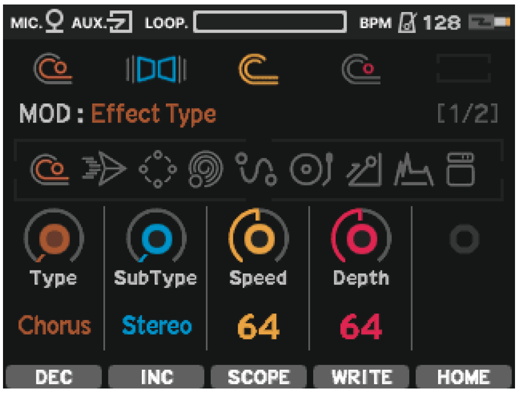
Modulation (MOD)

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を得ます。

モジュレーション・エフェクトをはじめコンプ、アンプ・シミュレーションなどが使用できます。

- エフェクトをオン/オンするには、ON/OFFボタンを押しながらMODボタンを押します（オン時、ボタン下のLEDが点灯）。
- MODボタンを押して関連パラメーターを表示します（ボタン点滅）。EDIT CONTROLS 1~5ノブ、FUNCTION 1、2ボタンで値を設定します。
- MOD、DELAY、REVERBのいずれかのボタンを長押ししてEFFECT ROUTINGページを表示し、各ティンバー、マイク音声をどのエフェクトに送るかを設定します。→EFFECT ROUTING
- “Effect Type”（1ノブ）でエフェクトの種類を選びます。以降のパラメーター（2~5ノブ）はエフェクト・タイプによって異なります。

MOD



1. Effect Type (Type)　[Chorus, Flanger, Ensemble, Phaser, Tremolo, LoFi, Comp, Distortion, Amp Simulator]

エフェクトの種類を選びます。

2...5. Effect Parameters

各エフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターについては各エフェクト・タイプの説明を参照してください。

MOD EXTRA

1...5. Effect Parameters

各エフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターについては各エフェクト・タイプの説明を参照してください。

Effect Type

Chorus

コーラスはディレイの出力スピードを揺らし、入力された音のピッチを変えるエフェクターです。ピッチをずらした音とずらしていない音を混ぜ、二人のミュージシャンが同時に演奏しているような印象をつくれます。ピッチをずらした音だけ出せばビブラートとして使えます。

MOD

1. Effect Type (Type)　Chorus

2. Chorus Sub Type (SubTy pe)　[Stereo, Light, Mono, Vibrato, Manual]

サブ・タイプを選びます。

3. Speed　[0...127]　(CC#12)

モジュレーションの速さを設定します。速さの範囲は選択したサブ・タイプの種類によって変わります。ノブを右へ回すほどモジュレーションが速くなります。

Note: “Manual” サブ・タイプが選択されているときは、内部 LFO が停止しているため、“Speed” はサウンドを変化させません。

4. Depth　[0...127]　(CC#111)

エフェクト効果の深さを設定します。ノブを右へ回すほど効果が深くなります。

MOD EXTRA

1. Low Cut (LowCut)　[0...127]

ハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ノブを右へ回すと、低域がカットされます。

2. Manual　[0...127]

ディレイ・タイムのオフセットを設定します。ノブを右に回すほどオフセットが長くなります。

3. Width　[0...127]

音場の広がりを設定します。ノブを右に回すほど左右の幅が広がります。

5. Dry/Wet　[0...100 %]

処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックス量を設定します。ノブを右に回すほどウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

Flanger

激しいうねりとピッチの移動感を与えるエフェクトです。

MOD

1. Effect Type (Type)　Flanger

2. Flanger Sub Type (Sub Type)　[Stereo +, Stereo -, Light +, Light -, Mono +, Mono -, Manual]

サブ・タイプを選びます。

3. Speed　[0...127]　(CC#12)

モジュレーションの速さを設定します。速さの範囲は選択したサブ・タイプの種類によって変わります。ノブを右へ回すほどモジュレーションが速くなります。

4. Depth　[0...127]　(CC#111)

エフェクト効果の深さを設定します。ノブを右へ回すほど効果が深くなります。

MOD EXTRA

1. Low Cut (LowCut)　[0...127]

ハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ノブを右へ回すと、低域がカットされます。

2. Manual　[0...127]

ディレイ・タイムのオフセットを設定します。ノブを右に回すほどオフセットが長くなります。

3. Width　[0...127]

音場の広がりを設定します。ノブを右に回すほど左右の幅が広がります。

4. Feedback　[-63...0...63]

入力に戻す出力した音（フィードバック）の量を設定します。ノブを右へ回すと、フィードバック量が増えていきます。ノブを左へ回すと、位相が反転し、かつフィードバック量が増えていきます。

5. Dry/Wet　[-100...0...100 %]

処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックスを設定します。ノブを真ん中より右に回すほどウェット音量が上がってドライ音量が下がります。真ん中より左に回すほど反転したウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

Ensemble

豊かなコーラス感が得られるエフェクトです。

MOD

1. Effect Type (Type)　Ensemble

2. Ensemble SubType (SubType)　[Stereo, Light, Mono]

サブ・タイプを選びます。

3. Speed　[0...127]　(CC#12)

モジュレーションの速さを設定します。速さの範囲は選択したサブ・タイプの種類によって変わります。ノブを右へ回すほどモジュレーションが速くなります。

4. Depth　[0...127]　(CC#111)

エフェクト効果の深さを設定します。ノブを右へ回すほど効果が深くなります。

MOD EXTRA

1. Low Cut (LowCut)　[0...127]

ハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ノブを右へ回すほど低域がカットされます。

3. Width [0...127]

音場の広がりを設定します。ノブを右に回すほど左右の幅が広がります。

5. Dry/Wet [0...100 %]

処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックスを設定します。ノブを右に回すほどウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

Phaser

位相を周期的に変化してうねりを付加するエフェクトです。

MOD

1. Effect Type (Type) Phaser

2. Phaser SubType (SubType) [Stereo, Orange, Black, Small]

サブ・タイプを選びます。

3. Speed [0...127] (CC#12)

モジュレーションの速さを設定します。速さの範囲は選択したサブ・タイプの種類によって変わります。ノブを右へ回すほどモジュレーションが速くなります。

4. Depth [0...127] (CC#111)

エフェクト効果の深さを設定します。ノブを右へ回すほど効果が深くなります。

MOD EXTRA

1. Low Cut (LowCut) [0...127]

ハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ノブを右へ回すほど低域がカットされます。

2. Manual [0...127]

位相のオフセットを設定します。ノブを右に回すほどオフセットが大きくなり、フェイザーの効果がかかる周波数の範囲が高域に移動します。

3. Width [0...127]

音場の広がりを設定します。ノブを右に回すほど左右の幅が広がります。

4. Feedback [-63...0...63]

入力に出力音を戻す（フィードバック）量を設定します。ノブを右へ回すほどフィードバック量が増えます。

5. Dry/Wet [-100...0...100 %]

処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックスを設定します。ノブを真ん中より右に回すほどウェット音量が上がってドライ音量が下がります。真ん中より左に回すほど反転したウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

Tremolo

入力した音の振幅をモジュレートして周期的に音量を変化させるエフェクトです。

MOD

1. Effect Type (Type)　Tremolo

2. Wave　[Triangle, Square, Saw, Sine, Sample & Hold]

入力した音の音量を変える波形を設定します。

3. Speed　[“Bpm Sync” Off: 0...127 / “Bpm Sync” On: 1/1, 3/4, 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/64] (CC#12)

モジュレーションの速さを設定します。ノブを右へ回すほどモジュレーションが速くなります。

4. Depth　[0...127]　(CC#111)

エフェクト効果の深さを設定します。ノブを右へ回すほど効果が深くなります。

MOD EXTRA

1. Mode　[Normal, Harmonic]

通常のトレモロとハーモニック・トレモロを切り替えます。ハーモニック・トレモロは音を低域と高域に分け、それぞれの信号の音量をモジュレートしミックスすることで独特のトレモロ効果を得ます。

2. Shape　[0...127]

エフェクターのLFO波形に特徴を付けます。三角波、ノコギリ波、サイン波を選択したらノブを右に回すほど波形が指数関数的なカーブになります。方形波を選択したらノブを右に回すほどパルス幅が狭くなります。S&Hを選択したらノブを右に回すほど滑らかになります。

3. BPM Sync (BpmSync)　[Off / On]

テンポ・シンクのオン/オフを切り替えます。

4. Inversion (Inv)　[Positive, Negative]

エフェクター内のLFOの極性を設定します。

5. Width　[0...127]

音場の広がりを設定します。ノブを右に回すほど左右の幅が広がります。

LoFi

古いレコード、テープ・デッキのようにピッチが揺れたり歪んだりするエフェクトです。

MOD

1. Effect Type (Type)　LoFi

2. LoFi SubType (SubType)　[33.3 rpm, 45.0 rpm, 78.3 rpm]

サブ・タイプを選びます。

3 Wow Depth (Wow)　[0...127]　(CC#12)

エフェクト効果の深さを設定します。ノブを右へ回すほど効果が深くなります。

4. Isolation (Iso) [0...127] (CC#111)

アイソレーターの帯域幅を設定します。ノブを右に回すほどフィルターを絞ります。

5. Saturation (Satu) [0...127] (CC#112)

歪みの強さを設定します。ノブを右に回すほど倍音が増えます。

MOD EXTRA

2. Wow Random (WowRand) [0...127]

ランダムな変化の大きさを設定します。ノブを右に回すほどワウのランダムな変化が大きくなります。

3. Wow Rate (WowRate) [0...127]

モジュレーションの速さを設定します。ノブを右へ回すほどモジュレーションが速くなります。

4. Iso Frequency (IsoFreq) [-63...0...63]

アイソレーターの中心周波数を設定します。ノブを右に回すほど周波数が上がります。

5. Iso Slope (IsoSlope) [0...127]

アイソレーターの切れの良さを設定します。ノブを右に回すほどロールオフが急峻になります。

Compressor (Comp)

設定したボリュームの閾値を超えると音量を自動的に下げるエフェクトです。

MOD

1. Effect Type (Type) Comp

2. Ratio [Soft, Medium, Hard, Limiter]

閾値を超えた音量の減衰量を設定します。ソフト: 1:2 ミーディアム: 1:4 ハード : 1:8 リミッター : 1:100

3. Time [-63...0...63] (CC#12)

"Attack"と"Release"値を20%~500%の間でスケーリングします。中央から左に回すと20%まで縮み、中央から右に回すと500%まで伸びます。

4. Depth [0...127] (CC#111)

コンプレッサーが動作する音量（スレッショルド）を設定します。ノブを右に回すほどスレッショルドが下がり、オート・メイクアップ・ゲインが上がります。

5. Output [-24...6 dB] (CC#112)

出力ゲインを設定します。中央より左に回すと-24dBまで下げて、中央より右に回すと+6dBまで上げます。

MOD EXTRA

2. Knee [0...127]

圧縮のかかり方のカーブを設定します。値を大きくすると、閾値付近での音量変化が緩やかになります。

3. Attack [0...127]

音量が上がっているときのエンベロープ・フォロワーの追従速度を設定します。ノブを右へ回すほど追従速度が遅くなります。

4. Release [0...127]

音量が下がっているときのエンベロープ・フォロワーの追従速度を設定します。ノブを右へ回すほど追従速度が遅くなります。

5. Dry/Wet [0...100 %]

処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックスを設定します。ノブを右に回すほどウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

Distortion

さまざまな種類の歪みが得られるエフェクトです。

MOD

1. Effect Type (Type) Distortion

2. Distortion Model (Model) [Overdrive, Dist, Tube, Decimator, Wavefold, Crash]

ディストーション・モデルを選びます。

Overdrive: 優しめの歪み

Dist: 激しめの歪み

Tube: 有名なギター・ペダルのような歪み

Decimator: サンプル・レイトを減らす歪み

Wavefold: 波形の一部を反転させ倍音を得る歪み

Crash: オシレーター・シンクのような歪み

3. Tone [0...127] (CC#12)

歪ませた音の高音を調整します。ノブを左に回すほど音色は暗くなります。

4.Depth [0...127] (CC#111)

歪みの強さを設定します。右に回すほど強くなります。

5. Output [0...127] (CC#112)

出力音量を調整します。ノブを中央より左に回すと-24dBまで下がり、中央より右に回すと+6dBまで上がります。

MOD EXTRA

2. Pre EQ Freq (EqFreq) [0...127]

エフェクター入力前のピーキング・フィルターの周波数を設定します。右に回すほど周波数が高くなります。

3. Pre EQ Gain (EqGain) [-63...0...63]

エフェクター入力前のピーキング・フィルターのゲインを設定します。中央より左に回すと下がり、右に回すと上がります。

4. Post Low Cut (LowCut)　[0...127]

エフェクター出力後のハイパス・フィルターのカットオフを設定します。ノブを右に回すほどカットオフが高くなります。

5. Dry/Wet　[0...100 %]

処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックスを設定します。ノブを右に回すほどウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

Amp Simulator

ギターアンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。

MOD

1. Effect Type (Type)　Amp Simulator

2. AmpSim Model (Model)　[Clean, Vintage, Crunch, Dark, Hard, Heavy]

アンプ・モデルを選びます。

3. Tone　[0...127]　(CC#12)

歪ませた音の高音を調整します。ノブを左に回すほど音色は暗くなります。

4.Depth　[0...127]　(CC#111)

シミュレーターの効果の強さを設定します。右に回すほど強くなります。

5. Output　[-24...6]　(CC#112)

出力音量を調整します。ノブを中央より左に回すと-24dBまで下がり、中央より右に回すと+6dBまで上げます。

MOD EXTRA

2. Pre EQ Freq (EqFreq)　[0...127]

シミュレーター入力前のピーキング・フィルターの周波数を設定します。右に回すほど周波数が高くなります。

3. Pre EQ Gain (EqGain)　[-63...0...63]

シミュレーター入力前のピーキング・フィルターのゲインを設定します。中央より左に回すと下がり、右に回すと上がります。

4. Post Low Cut (LowCut)　[0...127]

シミュレーター出力後のハイパス・フィルターのカットオフを設定します。ノブを右に回すほどカットオフが高くなります。

5. Dry/Wet　[0...100 %]

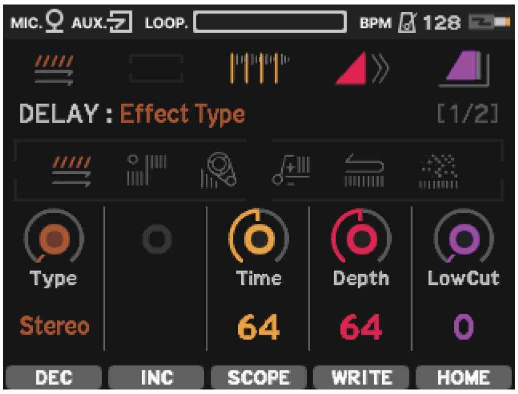
処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックスを設定します。ノブを右に回すほどウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

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作り出すエフェクトです。

- エフェクトをオン/オンするには、ON/OFF ボタンを押しながら DELAY ボタンを押します(オン時、ボタン下のLEDが点灯)。
- DELAYボタンを押して関連パラメーターを表示します(ボタン点滅)。EDIT CONTROLS 1~5ノブ、FUNCTION 1、2ボタンで値を設定します。
- MOD、DELAY、REVERBのいずれかのボタンを長押ししてEFFECT ROUTINGページを表示し、各ティンバー、マイク音声をどのエフェクトに送るかを設定します。→EFFECT ROUTING
- "Effect Type"(1ノブ)でエフェクトの種類を選びます。以降のパラメーター(2~5ノブ)はエフェクト・タイプによって異なります。

DELAY



1. Effect Type (Type) [Stereo, Ping Pong, Tape Echo, Pitch Shift, Reverse, LoRes]

エフェクトの種類を選びます。

2...5. Effect Parameters

各エフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターについては各エフェクト・タイプの説明を参照してください。

DELAY EXTRA

1...5. Effect Parameters

各エフェクトのパラメーターを設定します。

Effect Type

Stereo

左と右チャンネルが独立するディレイです。

Ping Pong

ディレイ音が左右交互に飛び交うディレイです。

Tape Echo

テープ・デッキのようにピッチを揺らしたり、歪ませたりするディレイです。

Pitch Shift

ディレイ音をオクターブ上またはオクターブ下へピッチ・シフトさせるディレイです。

Reverse

入力した音を逆再生するディレイです。

LoRes

入力した音のサンプル・レートを下げて再生するディレイです。

1. Effect Type (Type)　Stereo/Ping Pong/Tape Echo/Pitch Shift/Reverse/LoRes

2.Effect Type によって異なる

Stereo: N/A (---)

Ping Pong: Stereo Width (Width)　[0...127]　(CC#115)
左右ディレイの幅を設定します。ノブを右に回すほど広くなります。

Tape Echo: Instability (Insta)　[0...127]　(CC#115)
ピッチ、ディレイ・タイムの揺れ、歪みなどの強度を設定します。ノブを右に回すほど強くなります。

Pitch Shift: Shift Mix (Shift)　[-63...0...63]　(CC#115)
ピッチシフトされた音のフィードバック量と出力量を設定します。中央より右に回せば1オクターブ上のミックス量が上がって、中央より左に回せば1オクターブ下のミックス量が上がります。

Reverse: N/A (---)

LoRes: Reduction (Reduct)　[0...127]　(CC#115)
サンプル・レートを設定します。ノブを右に回すほど低くなります。

3. Time [“Bpm Sync” Off: 0...127 / “Bpm Sync” On: 1/64, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 3/4, 1/1] (CC#13)

ディレイ・タイムを設定します。ノブを右へ回すほどディレイ・タイムが長くなります。

4. Depth [0...127] (CC#113)

入力レベルを設定します。右に回すほど音量が上がります。

5. Low Cut [0...127] (CC#114)

ハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ノブを右へ回すと、低域がカットされます。

DELAY EXTRA

2. BPM Sync (BpmSync) [Off / On]

テンポ・シンクのオン/オフを切り替えます。

3. LR Offset (Offset) [-63...0...63]

ステレオ感を得るため左と右のディレイ・タイムを微妙にずらします。中央より右に回すと右チャンネルのディレイ・タイムが伸び、中央より左に回すと左チャンネルのディレイ・タイムが伸びます。

4. Feedback [0...127]

出力音を入力に戻す音量を設定します。ノブを右に回すほど音量が上がります。

5. Dry/Wet [0...100 %]

処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックスを設定します。ノブを右に回すほど、ウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

REVERB

リバーブ・エフェクトは、残響を作り出すエフェクトです。さまざまな遅延時間を持った多数の反射音が合成されて得られます。

- エフェクトをオン/オンするには、ON/OFFボタンを押しながらREVERBボタンを押します(オン時、ボタン下のLEDが点灯)。
- REVERBボタンを押して関連パラメーターを表示します(ボタン点滅)。EDIT CONTROLS 1~5ノブ、FUNCTION 1、2ボタンで値を設定します。
- MOD、DELAY、REVERBのいずれかのボタンを長押ししてEFFECT ROUTINGページを表示し、各ティンバー、マイク音声をどのエフェクトに送るかを設定します。→EFFECT ROUTING
- “Effect Type”(1ノブ)でエフェクトの種類を選びます。以降のパラメーター(2~5ノブ)はエフェクト・タイプによって異なります。

REVERB

1. Effect Type (Type)　[Hall, Room, Spring, Rust, Pitch Shift, LoRes]

エフェクトの種類を選びます。

2...5. Effect Parameters

各エフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターについては各エフェクト・タイプの説明を参照してください。

REVERB DETAILS

1...5. Effect Parameters

各エフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターについては各エフェクト・タイプの説明を参照してください。

Effect Type

Hall

広い空間で起きる残響をイメージしたリバーブです。

Room

小さい空間で起きる残響をイメージしたリバーブです。

Spring

スプリング・リバーブをイメージしたリバーブです。

Rust

ユニークでローファイなリバーブです。

Pitch Shift

残響音がオクターブ上またはオクターブ下にシフトするリバーブです。

LoRes

残響音のサンプル・レートが下げるリバーブです。

1. Effect Type (Type)　Hall/Room/Spring/Rust/Pitch Shift/LoRes

2.Effect Type によって異なる

Hall: N/A (---)

Room: N/A (---)

Spring: N/A (---)

Rust: Age　[0...127]　(CC#118)
ディレイの密度、ピッチの揺れなどを設定します。ノブを右に回すほど強度が上がります。

Pitch Shift: Shift mix (Shift)　[-63...63]　(CC#118)
シフトされた音をミックスします。中央より右に回すと1オクターブ上の音が増加し、中央より左に回すと1オクターブ下の音が増加します。

LoRes: Reduction (Reduct)　[0...127]　(CC#118)
サンプル・レートを調整します。ノブを右に回すほどサンプル・レートが低くなります。

3. Time　[0...127](CC#14)

リバーブ・タイムを設定します。ノブを右に回すほど伸びます。

4. Depth　[0...127](CC#116)

入力音量を設定します。ノブを右に回すほど音量が上がります。

5. Damping (Damp)　[0...127](CC#117)

ハイカット・フィルターのカットオフを設定します。右に回すほどカットオフが下がります。

REVERB EXTRA

2. PreDelay [0...127]

ダイレクト音からのディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

3. Width [0...127]

音場の広がりを設定します。ノブを右に回すほどステレオ感が広くなります。

4. Size [0...127]

空間の大きさを設定します。右に回すほど空間が大きくなります。

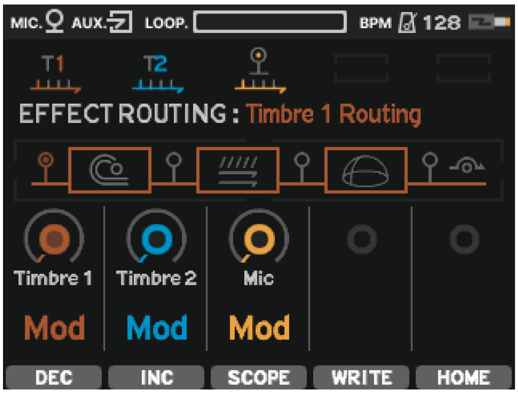
5. Dry/Wet [0...100 %]

処理した（ウェット）と処理していない（ドライ）音のミックスを設定します。ノブを右に回すほど、ウェット音量が上がってドライ音量が下がります。

EFFECT ROUTING

- MOD、DELAY、REVERBのいずれかのボタンを長押ししてEFFECT ROUTINGページを表示します。

EFFECT ROUTING



エフェクトはモジュレーション・エフェクト(MOD)→ディレイ・エフェクト(DELAY)→リバーブ・エフェクト(REVERB)の順で直列に接続されています。その後ろにEQが接続されています。

各ティンバーとマイクからの音声をどのエフェクトから接続するかを設定します。

1. Timbre 1 Routing (Timbre 1)　　[Mod, Delay, Reverb, Bypass]

ティンバー 1の出力を、どのエフェクトに接続するかを設定します。

Mod: モジュレーション・エフェクトの前に接続します。すべてのエフェクトを経由します。

Delay: ディレイ・エフェクトの前に接続します。ディレイ以降のエフェクトを経由します。

Reverb: リバーブ・エフェクトの前に接続します。リバーブ・エフェクトのみを経由します。

Bypass: エフェクトを経由しません。

2. Timbre 2 Routing (Timbre 2)　　[Mod, Delay, Reverb, Bypass]

ティンバー 2の出力を、どのエフェクトから接続するかを設定します。

“Timbre 1 Routing”を参照してください。

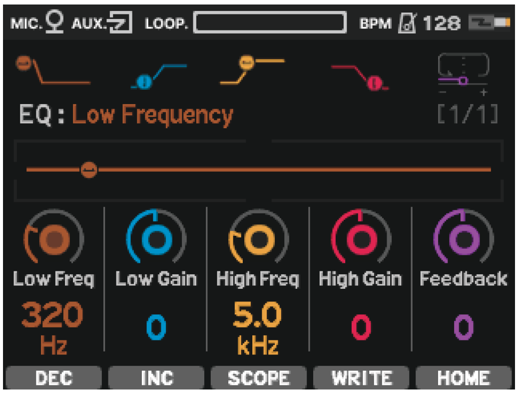
3. Mic Routing (Mic)　　[Mod, Delay, Reverb, Bypass]

マイク端子から入力した音声信号を、どのエフェクトから接続するかを設定します。

“Timbre 1 Routing”を参照してください。

EQ

EQ



エフェクトからの出力は、イコライザー (EQ)で最終的な音質を調整します。

EQは、埋もれがちな音色を浮き立たせたり、目立ちすぎる音色を抑えたりするなど、音色のバランスを整えます。

- イコライザーをオン/オンするには、ON/OFFボタンを押しながらEQボタンを押します(オン時、ボタン下のLEDが点灯)。
- Frequency (1、3ノブ)で調整したい周波数を設定し、Gain (2、4ノブ)で各ゲインを調整します。

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。

1. Low Frequency (Low Freq)　[40...1000 Hz]　(CC#95)

低域イコライザーの周波数を設定します。

2. Low Gain　[-63...0...63]　(CC#110)

低域イコライザーのゲインを設定します。

3. High Frequency (High Freq)　[1.0...18.0 kHz]　(CC#94)

高域イコライザーの周波数を設定します。

4. High Gain　[-63...0...63]　(CC#109)

高域イコライザーのゲインを設定します。

5. Output Feedback (Feedback)　[-63...0...63]　(CC#93)

EQからの出力を、EQの入力へフィードバックさせる量を設定します。マイナスの値では、逆相の信号をフィードバックさせることができます。

LOOP RECORDERセクション

→LOOP RECORDER
→LOOP SETTING A
→LOOP SETTING B

LOOP RECORDER

microKORG2の音声、マイクやAUX INからの音声を録音や再生します。

REC, PLAY/STOP

停止時、○ ボタンを押すと録音待機に、▷/□ ボタンを押すと録音が開始します。停止時、▷/□ ボタンで再生開始、○ ボタンで録音が開始します。

○ 、▷/□ ボタンをそれぞれ長押しして、LOOP SETTING A/Bページを表示させて、ループ録音と再生の設定を行います。

Undo/Redo

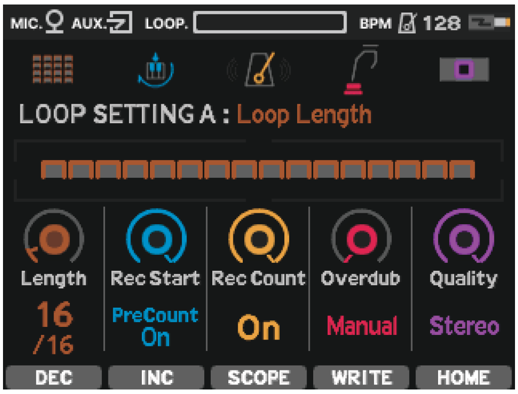
⤺ ボタンを押してアンドゥ /リドゥします。1つ前の録音をアンドゥできます。

⤺ ボタンを長押しして、音声データを消去します。

LOOP SETTING A

ループ・レコーダーの録音に関する設定をします。

- O ボタンを長押しして、LOOP SETTING Aページを表示します。



1. Loop Length (Length)　　[1/16...16/16, 24/16, 32/16, 48/16, 64/16, 96/16, 128/16]

ループ・レコーダーに録音する長さを設定します。

Note: 上記の値はノブを回したときの値です。FUNCTION 1、2（DEC、INC）ボタンではより細かな設定ができます。

Note: “Tempo” の設定により、設定できる最大値が変更されます。録音可能な長さは “Recording Quality” および “Tempo” で異なります。“Recording Quality” Stereo Lo-Q 時、“Tempo” 30 で 128/16 が録音できます。

2. Recording Start (Rec Start)　　[Keyboard Trigger, PreCount Off, PreCount On]

録音のスタンバイ状態から録音を開始する際の設定を行います。

Keyboard Trigger: 鍵盤を押すと録音が開始します。

PreCount Off: プリカウント（クリック音）がなく、すぐに録音が開始します。

PreCount On: プリカウント（クリック音）が終了すると、録音が開始します。

3. Recording Count (Rec Count)　　[Off, On]

録音中にテンポに合わせてカウント（クリック音）を鳴らすかを設定します。

4. Overdub Mode (Overdub)　　[Manual, Loop]

ループをオーバーダビング（重ね録り）する際の録音開始位置を設定します。

Manual: ループの再生中に録音を開始すると、その位置から録音が始まります。

Loop: ループの再生中に録音を開始すると、ループの先頭に戻ったときから録音が始まります。

5. Recording Quality (Quality)　　[Mono Lo-Q, Stereo Lo-Q, Mono, Stereo]

録音するデータの品質に関する設定を行います。

Mono Lo-Q: モノラル・データで録音します。

Stereo Lo-Q: ステレオ・データで録音します。

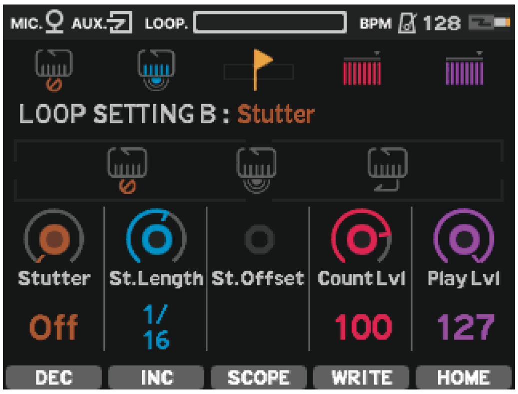
Mono: 高品質な モノラル・データで録音します。

Stereo: 高品質なステレオ・データで録音します。

LOOP SETTING B

ループ・レコーダーの再生に関する設定をします。

- ▷/□ ボタンを長押しして、LOOP SETTING Bページを表示します。



1. Stutter [Off, On Forward, On Reverse] (NRPN 8, 16)

スタッターとは部分的に短いループを繰り返し再生する機能です。

“Stutter Length”で設定した長さでスタッターを有効にするかを設定します。

Note: 再生を停止、録音を開始、ループ・データをクリアした場合、Off に設定されます。

Off: スタッターが無効になります。

On Forward: スタッターが有効になります。

On Reverse: スタッターが逆再生で有効になります。

2. Stutter Length (St.Length) [1/1, 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/64, 1/128] (NRPN 8, 17)

スタッターで再生する長さを設定します。

3: Stutter Offset (St.Offset) [-63...0...63] (NRPN 8, 18)

スタッターのループ・ポイントを最大 1 小節シフトできます。

Note: “Stutter” 設定を Off にすると 0 にリセットされ、変更できません。

4. Count Level (Count Lvl) [0...127]

プリカウントと録音中のカウントのクリック音量を設定します。

5. Loop Play Level (Play Lvl) [0...127] (NRPN 8, 19)

再生するループ・レコーダーの音量を設定します。

ファンクション

INITIALIZE〜TROPHYは、FUNC (FUNCTION 5)ボタンを押しながら、各1~4ボタンを押して、機能を表示します。

→プログラム、ティンバーの初期化(INIT)

→プログラムやティンバーなどのコピー (COPY)

→Manual / GUI Design

→TROPHY

INITIALIZE (INIT), COPY, MANUAL, TROPHY

プログラム、ティンバーの初期化(INIT)

1 初期化するプログラムを選びます。
2 FUNC (FUNCTION 5)ボタンを押しながら、INIT (FUNCTION 1)ボタンを押します。
3 EDIT CONTROLS 1ノブを回す、またはINC、DECボタン(FUNCTION 2、1)ボタンを押して、初期化するターゲットを選びます。
4 初期化するときはEXECUTE (FUNCTION 4)ボタンを押します。キャンセルするときはCANCEL (FUNCTION 5)ボタンを押します。

Initialize Target [PROGRAM, TIMBRE 1, TIMBRE 2]

現在のプログラムまたはティンバーを初期化（イニシャライズ）します。

Note: 初期化を実行しても、ただちに現在のプログラムの保存内容が書き換わるわけではありません。初期化の状態を保存するには、プログラムをライトしてください。

プログラムやティンバーなどのコピー(COPY)

1 コピー先のプログラムを選びます。
2 FUNC (FUNCTION 5)ボタンを押しながら、COPY (FUNCTION 2)ボタンを押します。
3 EDIT CONTROLS 1〜4ノブ、またはINC、DECボタン (FUNCTION 2、1)ボタンでコピー元のプログラムの項目やコピー先のティンバーを選びます。
4 コピーするときはEXECUTE (FUNCTION 4)ボタンを押します。キャンセルするときはCANCEL (FUNCTION 5)ボタンを押します。

Source Program [CLASSIC A1...USER H8]

現在のプログラムに、設定をコピーするプログラムを選びます。

Module [ALL, TIMBRE 1, TIMBRE 2, ASSIGN, ARP, PATCH, VOCAL PROCESSOR, EFFECT, EQ]

コピーするプログラムの項目を選びます。

Timbre Parts [ALL, VOICE, PITCH, ...PATCH ALL]

“Module” **TIMBRE1, 2設定時:** 指定したティンバーからコピーする項目を選びます。

Target Timbre [TIMBRE 1, 2]

“Module” **TIMBRE1, 2設定時:** コピー先のティンバーを選びます。

Patch Parts [TIMBRE 1 PATCH 1...TIMBRE 2 PATCH 6]

“Module” **PATCH設定時:** コピーするパッチを選びます。

Target Patch [TIMBRE 1 PATCH 1...TIMBRE 2 PATCH 6]

“Module” **PATCH設定時:** コピー先のパッチを選びます。

Vocal Parts [VOCAL ALL ...HARMONIZER]

“Module” **VOCAL PROCESSOR設定時:** コピーする項目を選びます。

Effect Parts [EFFECT ALL ... REVERB]

"Module" **EFFECT設定時:** コピーする項目を選びます。

Note: コピーを実行しても、ただちに現在のプログラムの保存内容が書き換わるわけではありません。コピーによる編集の状態を保存するには、プログラムをライトしてください。

Manual / GUI Design

HTML取扱説明書のリンク先の二次元コード、システム・バージョン、クレジットを表示します。

1. FUNC (FUNCTION 5)ボタンを押しながら、MANUAL (FUNCTION 3)ボタンを押します。
2. CUR <、CUR >ボタン (FUNCTION 1、2)ボタンでページを切り替えます。
3. HTML取扱説明書を閲覧するには、スマホなどで二次元コードを読み取ってください。

TROPHY

microKORG2のいくつかの操作を実行すると、TROPHY（実績）が解放され、そのアイコンに色が付きます。TROPHYをFUNCTION 1、2（DEC、INC）ボタンで選び、INFO (FUNCTION 3)ボタンを押すと、その獲得理由が確認できます。すべてのTROPHYを集めてみてください！

付録

故障かな？と思ったら

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源が入らない

- ACアダプターがコンセントに接続されていますか？
- 電池を使用している場合、電池は入っていますか？または電池が消耗していませんか？

音が出ない

- パワード・アンプやヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？
- 接続しているパワード・アンプなどの電源が入り、ボリュームは上がっていますか？
- VOLUMEノブは、音が出る位置に設定されていますか？
- MIDI"Local Control (LocalCtrl)"の設定がONになっていますか？
- 音量に関するパラメーターの値が0になっていませんか？
- FILTERの"Type"がLPのとき、"Cutoff"が0になっていませんか？
- MIC INのCONDENSER端子またはDYNAMIC端子からの入力がないときに"Env Follower Sens (E.F.Sens)"をHOLDにしていませんか?

音が入力できない

- MIC IN CONDENSER端子またはDYNAMIC端子にマイクが接続されていますか？
- AUX IN端子に入力するソースが接続されていますか？
- MIC IN CONDENSER端子またはDYNAMIC端子に入力している場合、MICノブのレベルが上がっていますか？
- ボコーダーでモジュレーターとして使用する音声を、MIC IN CONDENSER端子またはDYNAMIC端子に接続したマイクから入力していますか？
- MIC IN CONDENSER端子とDYNAMIC端子の両方にマイクを接続した場合、CONDENSER端子からの入力を優先し、DYNAMIC端子からの入力はできません。

MIC入力の音声が歪む

- MIC ノブはデジタル処理後の音量を調節します。音が歪む場合は声量やマイクの距離を調節して、音が歪まないようにしてください。

エディットできない

- プログラムのティンバー2がエディットできない場合、VOICE "Timbre Mode (Timb Mode)"はDualになっていますか？
- プログラムのティンバー1 または 2 がエディットできない場合、エディットしたいティンバーのTIMBRE 1/2 LEDが点灯していますか？
- エディットしたプログラムが残っていない場合、ライトを実行する前に一度電源をオフにしていませんか？また、他のプログラムを選んでもエディットした設定は消えてしまいます。電源を切る前、またはプログラムを切り替える前にライトを実行し、保存してください。

アルペジオ演奏がスタートしない

- アルペジエーターがオン（ONボタンのLEDが点灯）になっていますか？
- MIDI "Clock Source (ClockSrc)"の設定は正しいですか？

外部から送信されたMIDIデータに応答しない

- MIDIケーブルは正しく接続されていますか？
- 外部MIDI機器が送信するデータのMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルが合っていますか？
- MIDI Filterの各項目はEnableになっていますか？

2つのティンバーを個別のMIDIチャンネルでコントロールできない

- MIDI “Global Ch”、“Timb2 Ch”が異なるチャンネルに設定されていますか？

データのバックアップ

プログラムとグローバル・データのバックアップは、コンピューターを使用した「USBマス・ストレージ・モード」で行います。

プログラムとグローバル・データをバックアップする

1 本機のUSB端子とコンピューターをUSBケーブルで接続します。

2 FUNCTION 1ボタンを押しながら電源ボタンを押して、USBマス・ストレージ・モードで起動します。
コンピューターにUSBドライブ「microkorg2」が表示され、この中にProgramsフォルダーとGlobalフォルダーがあります。

3 各フォルダーの中のプログラム・データ（.mk2prog）とグローバル・データ（.mk2glob）を、コンピューターにコピーして、バックアップをとります。

4 USBマス・ストレージ・モードを終了するには、FUNCTION 5ボタンを押します。
本機が再起動します。

Note: 接続したコンピューターが Mac の場合は、先に Mac で USB ドライブ「microkorg2」を取り出してから本機の操作を行ってください。

プログラムとグローバル・データを読み込む

1 USBマス・ストレージ・モードで起動します。
上記手順1、2を参照してください。

2 バックアップしたプログラム・データ（.mk2prog）、グローバル・データ（.mk2glob）を「microkorg2」の各フォルダーへコピーします。

3 USBマス・ストレージ・モードを終了するには、FUNCTION 5ボタンを押します。
本機が再起動します。コピーしたデータが使用できます。

.mk2prog prefix

BANK	GENRE	NO.	Prefix
CLASSIC	A: POP/ ROCK	1 ... 8	C_A1_ ... C_A8_
	B: FUNK/SOUL	1 ... 8	C_B1_ ... C_B8_
	C: HIPHOP/R&B	1 ... 8	C_C1_ ... C_C8_
	D: HOUSE/DISCO	1 ... 8	C_D1_ ... C_D8_
	E: AMBIENT/ELECTRONICA	1 ... 8	C_E1_ ... C_E8_
	F: TECHNO/TRANCE	1 ... 8	C_F1_ ... C_F8_
	G: DNB/DUBSTEP	1 ... 8	C_G1_ ... C_G8_
	H: GAME/SFX	1 ... 8	C_H1_ ... C_H8_
MODERN	A: POP/ ROCK	1 ... 8	M_A1_ ... M_A8_
	B: FUNK/SOUL	1 ... 8	M_B1_ ... M_B8_
	C: HIPHOP/R&B	1 ... 8	M_C1_ ... M_C8_
	D: HOUSE/DISCO	1 ... 8	M_D1_ ... M_D8_
	E: AMBIENT/ELECTRONICA	1 ... 8	M_E1_ ... C_E8_
	F: TECHNO/TRANCE	1 ... 8	M_F1_ ... M_F8_
	G: DNB/DUBSTEP	1 ... 8	M_G1_ ... M_G8_
	H: GAME/SFX	1 ... 8	M_H1_ ... M_H8_
FUTURE	A: POP/ ROCK	1 ... 8	F_A1_ ... F_A8_
	B: FUNK/SOUL	1 ... 8	F_B1_ ... F_B8_
	C: HIPHOP/R&B	1 ... 8	F_C1_ ... F_C8_
	D: HOUSE/DISCO	1 ... 8	F_D1_ ... F_D8_
	E: AMBIENT/ELECTRONICA	1 ... 8	F_E1_ ... F_E8_
	F: TECHNO/TRANCE	1 ... 8	F_F1_ ... F_F8_
	G: DNB/DUBSTEP	1 ... 8	F_G1_ ... F_G8_
	H: GAME/SFX	1 ... 8	F_H1_ ... F_H8_
USER	A: POP/ROCK ⋮ H: GAME/SFX	1 ... 8 ⋮ 1 ... 8	U_A1_ ... U_A8_ ⋮ U_H8_ ... F_H8_

システム・アップデート

1 https://www.korg.com/microkorg2_driver/に公開された最新のシステム・ファイルをダウンロードします。

2 本機のUSB端子とコンピューターをUSBケーブルで接続します。

3 microKORG2のFUNCTION 3ボタンを押しながら、電源ボタンを押します。

4 コンピューターに表示されたUSBドライブ「UPDATE」にシステム・ファイルをコピーします。

Note: 接続したコンピューターが Mac の場合は、先に Mac で USB ドライブ「microkorg2」を取り出してから本機の操作を行ってください。

5 FUNCTION 4ボタンを押してシステム・アップデートを実行します。

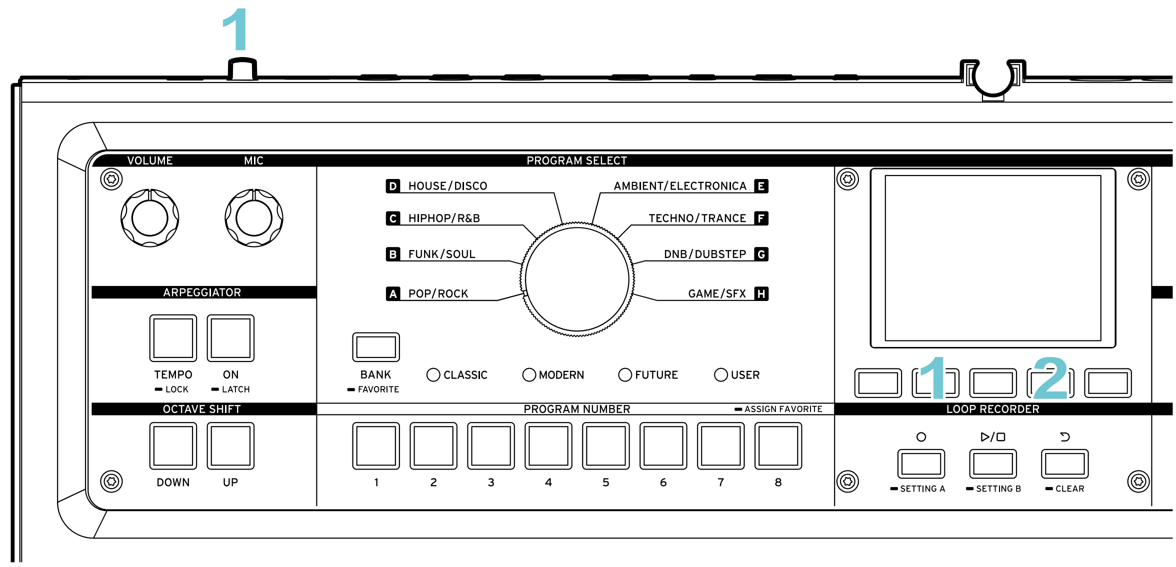
6 "COMPLETE: PLEASE REBOOT"が表示されたら、電源ボタンを長押しして電源を切り、再度電源ボタンを押して起動します。

工場出荷時の設定に戻す

microKORG2のプログラム、グローバル・データの設定を工場出荷時の設定に戻します（ファクトリー・リセット）。

⚠ ファクトリー・リセットを実行すると、microKORG2のデータは工場出荷時の設定に書き換わります。実行する前に、データを書き替えてもよいかを確認してください。

⚠ リセット中は、本体のノブや鍵盤などに触れないでください。また、絶対に電源をオフにしないでください。



1 FUNCTION 2ボタンを押しながら、電源ボタンを押します。
FACTORY RESETが表示されます。

2 初期化する項目のボタンを押して、実行します。
FUNCTION 1 (PROGs)ボタン: プログラムの設定がすべてリセットされる
FUNCTION 2 (GLOBAL)ボタン: グローバルの設定がリセットされる
FUNCTION 3ボタン (LOOP REC):ループ・レコーダーの設定がリセットされる
FUNCTION 4ボタン (ALL): すべての設定がリセットされる
FUNCTION 5ボタン (CANCEL): ファクトリー・リセットがキャンセルされる
リセットが終わると自動で通常起動します。

OSC 1-3 Wave List

DWGS

No.	Category	Name
0	SynSine	SynSine 1
1		SynSine 2
2		SynSine 3
3		SynSine 4
4		SynSine 5
5		SynSine 6
6		SynSine 7
7		SynWave 1
8		SynWave 2
9		SynWave 3
10		SynWave 4
11		SynWave 5
12		SynWave 6
13		SynWave 7
14		SynWave 8
15	Oct	Oct Saw
16		Oct Pulse
17		Oct Square
18		Oct Phat
19	5th	5th Saw
20		5th Square
21		5th Sine
22		5th Wide

No.	Category	Name
23	LoRes	LoRes Pulse 12
24		LoRes Pulse 25
25		LoRes Square
26		LoRes Triangle
27	Digi	Digi 1
28		Digi 2
29		Digi 3
30		Digi 4
31		Digi 5
32		Digi 6
33		Digi 7
34		Digi 8
35	Inst	Inst EP 1
36		Inst EP 2
37		Inst EP 3
38		Inst Organ 1
39		Inst Organ 2
40		Inst Organ 3
41		Inst Clav
42		Inst Guitar
43	Bass	Bass 1
44		Bass 2
45		Bass 3
46		Bass 4

No.	Category	Name
47	Bell	Bell 1
48		Bell 2
49		Bell 3
50		Bell 4
51		Bell 5
52	SynVox	SynVox 1
53		SynVox 2
54		SynVox 3
55		SynVox 4
56		SynVox 5
57		SynVox 6
58		SynVox 7
59		SynVox 8
60	Airy	Airy 1
61		Airy 2
62		Airy 3
63		Airy 4

Oneshot

No.	Category	Name
0	Click	Click Tight
1		Click Round
2		Click Grazing
3		Click Techy
4		Click Husky
5		Click Weak
6	Perc	Perc Kick
7		Perc Slap
8		Perc Block
9		Perc Hihat
10		Perc Claves
11		Perc Guiro
12	Foley	Foley TinCan
13		Foley Lute
14		Foley Rainstick
15		Foley IceDrop

No.	Category	Name
16	Metallic	Metallic Coin
17		Metallic Pipe
18		Metallic Stick
19		Metallic Plate
20		Metallic Mute
21		Metallic Bowl
22		Metallic Bell
23		Metallic Blade
24	Decay	Decay Shot
25		Decay Brush
26		Decay Filter
27		Decay Motion
28		Decay Zap
29		Decay Notice
30		Decay Blip
31		Decay Fall

Performance Edit List

TIMBRE EDITのASSIGNで、EDIT CONTROLSの5つのノブに割り当てるパラメーターの一覧です。

No.	Parameter
0	NoAssign
1	Timbre1 Unison Detune
2	Timbre1 Unison Spread
3	Timbre1 Porta Time
4	Timbre1 Trans
5	Timbre1 FineTune
6	Timbre1 Level
7	Timbre1 Pan
8	Timbre1 OSC1 Wave
9	Timbre1 OSC1 Shape
10	Timbre1 OSC1 OSC Mod
11	Timbre1 OSC1 Semitone
12	Timbre1 OSC1 FineTune
13	Timbre1 OSC1 Level
14	Timbre1 OSC2 Wave
15	Timbre1 OSC2 Shape
16	Timbre1 OSC2 OSC Mod
17	Timbre1 OSC2 Semitone
18	Timbre1 OSC2 FineTune
19	Timbre1 OSC2 Level
20	Timbre1 OSC3 Wave
21	Timbre1 OSC3 Shape
22	Timbre1 OSC3 Semitone
23	Timbre1 OSC3 FineTune
24	Timbre1 OSC3 Level
25	Timbre1 Noise Type
26	Timbre1 Noise Color
27	Timbre1 Noise Level
28	Timbre1 Filter Type
29	Timbre1 Filter Cutoff
30	Timbre1 Filter Reso
31	Timbre1 Filter Drive
32	Timbre1 Filter Keytrack
33	Timbre1 AmpEG Attack
34	Timbre1 AmpEG Decay
35	Timbre1 AmpEG Sustain
36	Timbre1 AmpEG Release
37	Timbre1 AmpEG VeloSens
38	Timbre1 FltEG Attack
39	Timbre1 FltEG Decay
40	Timbre1 FltEG Sustain
41	Timbre1 FltEG Release
42	Timbre1 FltEG Int
43	Timbre1 LFO1 Freq
44	Timbre1 LFO1 Smooth
45	Timbre1 LFO2 Freq
46	Timbre1 LFO2 Delay
47	Timbre1 Patch1 Int
48	Timbre1 Patch2 Int
49	Timbre1 Patch3 Int
50	Timbre1 Patch4 Int
51	Timbre1 Patch5 Int
52	Timbre1 Patch6 Int
53	Timbre2 Unison Detune
54	Timbre2 Unison Spread
55	Timbre2 Porta Time
56	Timbre2 Trans
57	Timbre2 FineTune
58	Timbre2 Level
59	Timbre2 Pan
60	Timbre2 OSC1 Wave
61	Timbre2 OSC1 Shape
62	Timbre2 OSC1 OSC Mod
63	Timbre2 OSC1 Semitone
64	Timbre2 OSC1 FineTune
65	Timbre2 OSC1 Level
66	Timbre2 OSC2 Wave
67	Timbre2 OSC2 Shape
68	Timbre2 OSC2 OSC Mod
69	Timbre2 OSC2 Semitone
70	Timbre2 OSC2 FineTune
71	Timbre2 OSC2 Level
72	Timbre2 OSC3 Wave
73	Timbre2 OSC3 Shape
74	Timbre2 OSC3 Semitone
75	Timbre2 OSC3 FineTune
76	Timbre2 OSC3 Level
77	Timbre2 Noise Type
78	Timbre2 Noise Color
79	Timbre2 Noise Level
80	Timbre2 Filter Type
81	Timbre2 Filter Cutoff
82	Timbre2 Filter Reso
83	Timbre2 Filter Drive
84	Timbre2 Filter Keytrack
85	Timbre2 AmpEG Attack
86	Timbre2 AmpEG Decay
87	Timbre2 AmpEG Sustain
88	Timbre2 AmpEG Release
89	Timbre2 AmpEG VeloSens
90	Timbre2 FltEG Attack
91	Timbre2 FltEG Decay
92	Timbre2 FltEG Sustain
93	Timbre2 FltEG Release
94	Timbre2 FltEG Int
95	Timbre2 LFO1 Freq
96	Timbre2 LFO1 Smooth
97	Timbre2 LFO2 Freq
98	Timbre2 LFO2 Delay
99	Timbre2 Patch1 Int
100	Timbre2 Patch2 Int
101	Timbre2 Patch3 Int
102	Timbre2 Patch4 Int
103	Timbre2 Patch5 Int
104	Timbre2 Patch6 Int
105	Tempo
106	Arp Swing
107	Arp Reso
108	Arp Type
109	Arp Octave
110	Arp Gate
111	Arp Step
112	Vocal Vocoder Direct
113	Vocal Vocoder Synth
114	Vocal Vocoder Formant
115	Vocal Vocoder Reso
116	Vocal Vocoder Sens
117	Vocal Hardtune Int
118	Vocal Hardtune Speed
119	Vocal Hardtune Formant
120	Vocal Harmo Level
121	Vocal Harmo Stereo
122	Vocal Harmo Formant
123	Vocal Harmo Detune
124	Vocal Harmo Delay
125	Vocal Harmo Pitch1
126	Vocal Harmo Pitch2
127	Effect Mod Param1
128	Effect Mod Param2
129	Effect Mod Param3
130	Effect Delay Param1
131	Effect Delay Param2
132	Effect Delay Param3
133	Effect Delay Param4
134	Effect Reverb Param1
135	Effect Reverb Param2
136	Effect Reverb Param3
137	Effect Reverb Param4
138	LoopRec Stutter
139	LoopRec Stutter Length
140	LoopRec Stutter Offset

PATCH 1-6 List

Source 1, 2

No.	Parameter
0	NoAssign
1	Velocity (+), Velocity (+-)
2	KbdTrk (+), KbdTrk (+-)
3	Pitch Bend
4	Mod.W (+), Mod.W (+-)
5	Flt EG (+), Flt EG (+-)
6	Amp EG (+), Amp EG (+-)
7	LFO1 (+), LFO1 (+-)
8	LFO2 (+), LFO2 (+-)
9	Noise
10	Analog

Destination

No.	Parameter
0	NoAssign
1	Unison Detune
2	Unison Spread
3	TIMBRE P.Time
4	TIMBRE Pitch
5	TIMBRE Level
6	TIMBRE Pan
7	OSC1 Shape
8	OSC1 OSC Mod
9	OSC1 Pitch
10	OSC1 Level
11	OSC2 Shape
12	OSC2 OSC Mod
13	OSC2 Pitch
14	OSC2 Level
15	OSC3 Shape
16	OSC3 Pitch
17	OSC3 Level
18	NOISE Color
19	NOISE Level
20	FILTER Type
21	FILTER Cutoff
22	FILTER Reso
23	FILTER Drive
24	AMP EG Attack
25	AMP EG Decay

No.	Parameter
26	AMP EG Sustain
27	AMP EG Release
28	AMP EG Dcy&Rls
29	FLT EG Attack
30	FLT EG Decay
31	FLT EG Sustain
32	FLT EG Release
33	FLT EG Dcy&Rls
34	FLT EG Int
35	LFO1 Freq
36	LFO1 Smooth
37	LFO2 Freq
38	LFO2 Delay
39	ARP Swing
40	ARP Reso
41	ARP Type
42	ARP Octave
43	ARP Gate
44	ARP Steps
45	VOCODER Mic
46	VOCODER Synth
47	VOCODER Formant
48	VOCODER Reso
49	VOCODER Sens
50	H.TUNE Int
51	H.TUNE Speed

No.	Parameter
52	H.TUNE Formant
53	HARMONY HarmoLvl
54	HARMONY Stereo
55	HARMONY Formant
56	HARMONY Detune
57	HARMONY Delay
58	HARMONY Pitch1
59	HARMONY Pitch2
60	MOD (Param1)
61	MOD (Param2)
62	MOD (Param3)
63	DELAY (Param1)
64	DELAY (Param2)
65	DELAY (Param3)
66	DELAY (Param4)
67	REVERB (Param1)
68	REVERB (Param2)
69	REVERB (Param3)
70	REVERB (Param4)
71	EQ LowFreq
72	EQ Low Gain
73	EQ High Freq
74	EQ High Gain
75	EQ Feedback

仕様

鍵盤

37鍵（ミニ鍵盤、ベロシティ付き、アフタータッチなし）

音源システム

アナログ・モデリング・シンセシス・システム

ティンバー数

最大2（デュアル時）

最大発音数

Synthsizer 8ボイス、Vocoder 4ボイス、Hard Tune 1パート、Harmonizer 2パート

構成

オシレーター、ノイズ・ジェネレーター

ノコギリ波、矩形波、三角波、正弦波 (PWM機能)、DWGS×64、One Shot×32、Noise

Oscillator Modulation機能 (Ring、Sync、Ring+Sync、VPM)

フィルター

-24dB/oct LPF、-12dB/oct LPF、-12dB/oct BPF、-12dB/oct HPF (モーフィング機能)

EG

フィルター EG、アンプEG

LFO

LFO1、LFO2（LFO: 5波形 アルペジエーターや外部MIDIクロックに同期可）

バーチャル・パッチ

6系統

ボーカル・プロセッサー

Vocoder：16チャンネル・ボコーダー、各チャンネル・レベル/パンポット可変、フォルマント・シフト機能

Hard Tune

Harmonizer

エフェクト、EQ

MOD (Modulation)：9種 Chorus、Flanger、Ensemble、Phaser、Tremolo、LoFi、Comp、Distortion、Amp Simulator

DELAY: 6種 Stereo、Ping Pong、Tape Echo、Pitch Shift、Reverse、LoRes

REVERB: 6種 Hall、Room、Spring、Rust、Pitch Shift、LoRes

EQ: 2バンド・イコライザー

アルペジエーター

UP、DOWN、UP-DOWN、DOWN-UP、Converge、Diverge、Manual、Random 1/2、Trigger (10種)、ステップ・アルペジエーター機能

プログラム

256プログラム (4バンクx8ジャンルx8プログラム)

ループ・レコーダー

約43秒 (32 bit ステレオ時)

入出力端子

OUTPUT - L/MONO、R端子 (6.3mm TSフォーン・ジャック、不平衡)

ヘッドホン端子 (6.3mm TRSフォーン・ジャック、不平衡)

MIC IN - CONDENSER端子 (+5V 3.5mm TRSミニ・フォーン・ジャック、不平衡)

MIC IN - DYNAMIC端子 (6.3mm TSフォーン・ジャック、不平衡)

AUX IN端子 (3.5mm TRS ミニ・フォーン・ジャック、不平衡)

DAMPER/SWITCH端子 (6.3mm TSフォーン・ジャック)

MIDI IN、OUT端子

USB Type C端子

ディスプレイ

2.8インチTFT IPS液晶ディスプレイ

電源

ACアダプター使用時: DC9V 付属ACアダプター

電池使用時: 単3形電池（単3形アルカリ乾電池またはニッケル水素電池）6本

電池寿命

約4時間以上(アルカリ乾電池使用時)

消費電力

4W（無負荷時消費電力：0.1 W、230V時）

外形寸法(W×D×H)

542 × 238 × 65 mm

質量

MK-2　2.2kg、**MK-2 MBK/MWH**　2.1kg（電池および付属マイクを除く）

付属品

コンデンサー・マイク、ACアダプター（DC 9V)、安全上のご注意/クイック・スタート・ガイド

アクセサリー（別売）

DS-1Hダンパー・ペダル、PS-1ペダル・スイッチ、PS-3ペダル・スイッチ

*製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。

*GUIデザインはBLINKSONIC°とのコラボレーションです。

*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。

動作環境（USB 接続）

最新のOS 対応状況については、コルグ・ウェブサイトをご覧ください。

https://www.korg.com/support/os/

MIDI インプリメンテーション・チャート

[SYNTHESIZER/VOCODER]
Model: microKORG 2

MIDIインプリメンテーション・チャート

Date: 2024.5.15
Ver.: 1.00

ファンクション…		送　信	受　信	備　考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1–16 1–16	1–16 1–16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	× × **************	3 ×	
ノート ナンバー	 音域	0–127 **************	0–127 0–127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1–127 × 8n, V=64	○ 9n, V=1–127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンド		○	○	*B
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンク・セレクト (MSB, LSB) *P
	1	○	○	モジュレーション・ホイール *C
	6, 38	○	○	データ・エントリー (MSB, LSB) *C
	7, 10	○	○	ティンバー・ ボリューム, パン *C
	64	○	○	ダンパー *C
	5, 65	○	○	ポルタメント Time, Mode *C
	33, 34, 35, 36	○	○	ユニゾン　Detune, Spread, トランスポーズ, ファインチューン *C
	8, 9, 15, 16, 17, 23	○	○	オシレーター1 Wave, Shape, Mod Amount, Semitone, Fine Tune, Level *C
	18, 19, 20, 21, 22, 24	○	○	オシレーター2 Wave, Shape, Mod Amount, Semitone, Fine Tune, Level *C
	48, 49, 51, 52, 25	○	○	オシレーター3 Wave, Shape, Semitone, Fine Tune, Level *C
	29, 30, 26	○	○	ノイズ　Type, Color, Level *C
	27, 28, 71, 74, 83	○	○	フィルター　Type, Keytrack, Resonance, Cutoff, Drive *C
	73, 75, 70, 72, 79	○	○	アンプ EG　Attack, Decay, Sustain, Release, Velocity Sens *C
	85. 86, 87, 88, 84	○	○	フィルター EG　Attack, Decay, Sustain, Release, Intensity *C
	89, 90, 91	○	○	LFO1　Wave, Frequency, Smooth *C
	102, 76, 92	○	○	LFO2　Wave, Frequency, Delay *C
	98, 99	○	○	NRPN (LSB, MSB) *C
	103-108	○	○	パッチ 1 - 6　Intensity *C
	12, 111, 112	○	○	Mod エフェクト・コントロール 1 - 3 *C
	115, 13, 113, 114	○	○	Delay エフェクト・コントロール 1 - 4 *C
	118, 14, 116, 117	○	○	Reverb エフェクト・コントロール 1 - 4 *C
	95, 110, 94, 109, 93	○	○	EQ Low Freq, Gain, High Freq, Gain, Output Feedback *C
プログラム チェンジ	 設定可能範囲	○ 0-63 **************	○ 0-63 0-63	バンク・セレクトCC#0, CC#32, プログラム・チェンジ CLASSIC A1-H8: 00, 00, 00-63 MODERN A1-H8: 00, 01, 00-63 FUTURE A1-H8: 00, 02, 00-63 USER A1-H8: 00, 03, 00-63 *P
エクスクルーシブ		○	○	*1, *E
コモン	ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム	クロック コマンド	○ ×	○ ×	*2
その他	ローカル ON／OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	× ○ ○ ×	× ○ (123–127) ○ ×	*3

備考
*P, *C, *B, *E: それぞれのGLOBAL MIDI FILTERの設定がEnableのときに送受信可能
*C: Timbre 2のティンバー・パラメーターが送受信するMIDIチャンネルを "Timbre 2 Channel" で設定可能
*1: KORG エクスクルーシブ以外に デバイス・インクワイアリー、マスター・ボリューム (受信のみ) に対応する
*2: GLOBAL MIDIのClock Sourceの設定がInternalのとき送信を行い受信しない、External USB/MIDIのときはその逆となる
*3: GLOBAL MIDIのGlobal Channel, Timbre2 Channel, Routing変更時に送信する

モード1: オムニ・オン、ポリ　　モード2: オムニ・オン、モノ　　○: あり
モード3: オムニ・オフ、ポリ　　モード4: オムニ・オフ、モノ　　×: なし

MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグ・ウェブサイトをご確認ください。

株式会社コルグ
本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

www.korg.com
Published 10/2025