

R3 SYNTHESIZER/ VOCODER



MMT

KORG

取扱説明書

① ②

安全上のご注意




ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- ACアダプターのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。

- ACアダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。

- 本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。



- 次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。

○ ACアダプターが破損したとき

○ 異物が内部に入ったとき

○ 製品に異常や故障が生じたとき

修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。



- 本製品を分解したり改造したりしない。



- 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしない。

- ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものをのせない。

コードが破損し、感電や火災の原因になります。

- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

- 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。

- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。

- 振動の多い場所で使用や保管はしない。

- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



- 雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。

- 本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。

- 本製品に液体をこぼさない。



- 濡れた手で本製品を使用しない。

注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物理的損害が発生する可能性があります



- 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。

- ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。

ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。

- 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。

- ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。



- 長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。

- 付属のACアダプターは、他の電気機器で使用しない。
付属のACアダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- 指定のACアダプター以外は使用しない。
- 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。
- 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- 不安定な場所に置かない。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が転倒または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- 本製品の隙間に指などを入れない。
お客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- 地震時は本製品に近づかない。
- 本製品に前後方向から無理な力を加えない。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

本製品のお取り扱いについて

本製品には、精密機器が搭載されているため、以下の事柄を十分に注意してお取り扱いいただかないと、故障の原因となります。

- 本製品に振動、衝撃を与えないください。
製品内部を損傷するなどの、故障の原因になります。
- 冬季の屋外や夏季の直射日光に当たる場所のように、極端に温度の低いまたは高い場所で、使用や保管をしないでください。また、温度差が激しい場所へ、本製品を移動することは避けてください。
温度差が生じた場合、製品内部に、水滴がつくことがあります。そのまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用を開始してください。
- 極端に湿度の高い場所では使用、保管しないでください。
- ほこりや煙が多い場所では使用、保管しないでください。

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ので、大切なデータはMIDIデータ・ファイラーやコンピューターにセーブしておいてください。また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。

取扱説明書の表記

ノブやキーの表記 []

R3のパネル上のノブやキーは、[]で括弧で表していません。

パラメーターの表記 “ ”

パラメーターは、“ ”で括弧で表してあります。

マーク  ,  , 

これらのマークは順番に、使用上の注意、アドバイス、MIDIに関する説明を表しています。

MIDIに関する表記

CC#は、Control Change Number (コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。
MIDIメッセージに関する[]内の数字は、16進数で表しています。

ディスプレイ表示

取扱説明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。

ノブの位置とパラメーター

取扱説明書に記載されているノブ位置と各種パラメーターの値は、おおよその目安として表記しています。実際には若干のズレがある場合があります。

* MIDIは社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このたびはコルグ シンセサイザー／ボコーダーR3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。

はじめに	1
おもな特長.....	1
プログラムの構成.....	2
シンセサイザー.....	2
ボコーダー.....	4
各部の名称と機能.....	5
フロント・パネル.....	5
リア・パネル.....	7
準備	8
接続.....	8
オーディオ出力との接続.....	8
オーディオ入力との接続.....	8
MIDI機器/コンピューターとの接続.....	8
付属マイクの接続.....	8
ペダル、スイッチとの接続.....	9
電源を入れる.....	10
1. 電源準備.....	10
2. 電源を入れる.....	10
3. 電源を切る.....	10

目次

クイック・スタート	11
デモ演奏.....	11
デモ演奏を聞く.....	11
プログラム(シンセサイザー).....	12
1. プログラムを選び、演奏する.....	12
2. サウンドを変化させる.....	12
プログラム(ボコーダー).....	15
1. プログラムを選び、演奏する.....	15
2. サウンドを変化させる.....	15
アルペジオ演奏.....	16
アルペジオ演奏をする.....	16
モジュレーション・シーケンス.....	17
1. モジュレーション・シーケンスを再生する.....	17
2. モジュレーション・シーケンスを記録する.....	17
フォルマント・モーション機能.....	19
1. フォルマント・モーションとは.....	19
2. フォルマント・モーション・データの録音.....	19
エディットについて	20
エディットをはじめの前に.....	20
基本的なエディット方法.....	20
複数ティンバーのエディット.....	21
ボコーダーのエディット.....	22
アルペジエーターのエディット.....	23
各セクションのページの見方.....	23

ティンバー・パラメーター	24	26. MOD SEQ-A (Modulation Sequence)	47
1. VOICE	24	27. MOD SEQ-B (Modulation Sequence)	48
2. UNISON	25	28. EQ	49
3. PITCH-A	26	29. INSERT FX1, 30. INSERT FX2	50
4. PITCH-B	27	31. MASTER FX	51
5. OSC1 (Oscillator 1)	28	アルペジオ・パラメーター	52
6. OSC2 (Oscillator 2)	31	フロント・パネルのアルペジオ・パラメーター	52
7. MIXER	32	32. ARPEGGIATOR-A	53
8. FILTER1-A	33	33. ARPEGGIATOR-B	54
9. FILTER1-B	35	ボコーダー・パラメーター	55
10. FILTER2-A	36	フロント・パネルのボコーダー・パラメーター	55
11. FILTER2-B	37	34. CARRIER	56
12. AMP (Amplifier)	38	35. MODULATOR-A	57
13. DRIVE/WS (Drive/Wave Shape)	39	36. MODULATOR-B	58
14. EG1	41	37. FILTER	59
15. EG2	42	38. FILTER/AMP	60
16. EG3	43	39. CH LEVEL/PAN (Channel Level/Channel Panpot)	61
17. EG VELO INT (EG Level Velocity Intensity)	44		
18. LFO1, 19. LFO2	45		
20. PATCH1, 21. PATCH2, 22. PATCH3, 23. PATCH4, 24. PATCH5, 25. PATCH6	46		

目次

GLOBALパラメーター	62	SHIFTファンクション	76
GLOBALの構成	62	プログラムの名前を変える/初期化/ ティンバーのコピー/入れ換え	76
40. GLOBAL-A	63	ボコーダー・パラメーターの初期化	77
41. GLOBAL-B	64	エフェクトのコピー	77
MIDIパラメーター	65	データ・ダンプ	78
他のMIDI機器と一緒に使う (MIDI, MIDI FILTER, MIDI #CC MAP)	65	工場出荷時の設定に戻す	79
MIDI機器/コンピューターとの接続	65	ライト・プロテクト設定	79
接続後のMIDIに関する諸設定	66	その他の[SHIFT]キーの機能	80
42. MIDI	69	索引	82
43. MIDI FILTER	71	Voice Name List	84
44. MIDI CC# MAP (MIDI Control Change No. Map)	72	故障とお思いになる前に	87
45. PATCH SOURCE	73	仕様とオプション	88
その他のパラメーター	74		
46. PEDAL/SW	74		
保存(ライトの実行)	75		
エディットした設定を保存する	75		
プログラムの保存	75		
GLOBAL, MIDIの保存	75		
フォルマント・モーション・データの保存	75		

はじめに

1. アナログ・モデリングMMTによるシンセサイザー機能

R3には、アナログ・シンセサイザーに代表されるノコギリ波、矩形波やフォルマント波形、ノイズ、DWGSなど、多彩なオシレーター・アルゴリズムを内蔵しています。このオシレーター・アルゴリズムを元に、シンプルな操作性で幅広い音色のバリエーションを生み出すことが可能です。各セクションはオシレーターをはじめ、フィルター、アンプ、モジュレーターなどで構成され、ページを選んで該当する4つのノブを回すことで感覚的にエディットすることができます。また、これらのノブで演奏中にサウンドを変化させることもできます。

2. フォルマント・モーション付ボコーダー機能

R3には、マイクで入力した音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が得られるボコーダー機能を搭載しています。ボコーダーは16バンドのフィルターで構成され、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することによってオリジナルのあるボコーダー・サウンドを作ることができます。また、あらかじめ録音したフォルマント・モーション・データを再生することによって、鍵盤を弾くだけでボコーダー演奏をすることができるフォルマント・モーション機能を内蔵しています。

3. 128個のプログラムを内蔵

R3は128プログラムを内蔵しています。工場出荷時には、A~Nバンクに112個のシンセ・プログラム、OとPバンクに16個のボコーダー・プログラムがプリロードされています。

4. 外部入力波形の加工が可能

AUDIO INPUT 1、2端子から入力した楽器などの信号を、内蔵の波形と同じように加工することができます。

5. バーチャル・パッチ (Virtual Patch)機能

EG、LFO、キーボード・トラック、モジュレーター、ホイールなどのコントローラーとピッチ、カットオフなどの音色を構成するパラメーターを仮想的 (パッチ・コードを使わない) に接続し、パラメーターにモジュレーションをかけることによって、より自由度の高いサウンド作りが可能になるバーチャル・パッチを搭載しています。

おもな特長

6. モジュレーション・シーケンサー

アナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えるモジュレーション・シーケンサーを搭載しています。モジュレーション・データは、ステップ (最大16ステップ) ごとに設定したり、モーション・レック機能でリアルタイムに記録することができます。

7. サウンドの完成度を高めるエフェクトを搭載

音作りの幅を広げる2バンド・イコライザーとインサート・エフェクト2系統を各ティンバーに搭載しています。また、最終的に音色をまとめて仕上げるマスター・エフェクトをプログラムごとに搭載しています。

各エフェクトは、30種類のエフェクト・アルゴリズムから選ぶことができます。

8. ステップ・アルペジエーター搭載

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。6種類のアルペジオ・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。

9. エディター・ライブラリアン・ソフトウェア

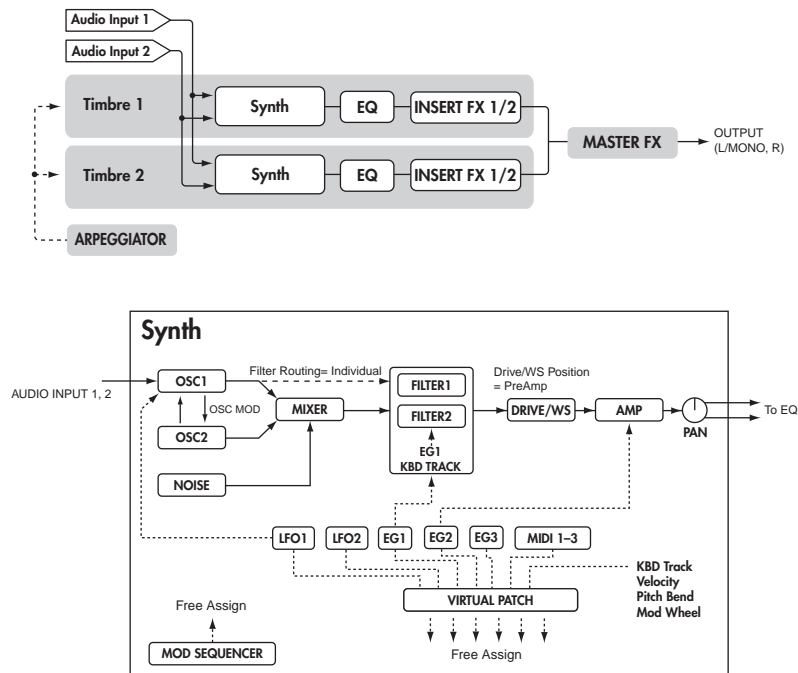
R3とコンピューターをMIDIケーブルやUSBケーブルで接続し、付属のエディター・ライブラリアン・ソフトウェアを使用することによって、コンピューター上ですべてのパラメーターをエディットすることができます。

プログラムの構成

シンセサイザー

シンセ・プログラムは、図0-1に示すように、ティンバー1/2、マスター・エフェクト、アルペジエーターで構成されています。

図0-1



ティンバー1/2 (TIMBRE 1/2)

1つのティンバーは、オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO、バーチャル・パッチ、イコライザー、インサート・エフェクトなどで構成されています。**R3**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、より厚みのあるプログラムを作ることができます。

オシレーター (OSC1、OSC2、NOISE)

オシレーター1 (OSC1) では、アナログ・シンセサイザーに代表されるノコギリ波、矩形波やフォルマント波形、ノイズ、DWGSなど、7タイプのオシレーター・アルゴリズムと、AUDIO INPUT 1、2端子から入力された波形を選択することができます。また、ノコギリ波や三角波などの基本的なアナログ・シンセサイザーの波形に対して、クロス・モジュレーション、ユニゾン、VPM (バリエブル・フェイズ・モジュレーション) をかけることができます。オシレーター2 (OSC2) では、ノコギリ波やサイン波などの4タイプのオシレーター・アルゴリズムの中から波形を選択ことができ、アナログ・シンセサイザー特有のシンク・モジュレーションやリング・モジュレーションなどのモジュレーション・タイプのオシレーターとしても使用することができます。ノイズ・ジェネレーター (NOISE) では、ホワイト・ノイズを発生します。管楽器等の音色でのプレス・ノイズやSEなどの効果音として使用できます。

ミキサー (MIXER)

オシレーター1 (OSC1)、オシレーター2 (OSC2)、ノイズ・ジェネレーター (NOISE) の各音量レベルを調節し、フィルター (FILTER) へ出力します。

フィルター (FILTER 1、FILTER 2)

フィルターでは、オシレーターの周波数成分を削ったり強調したりすることで音色 (音の明暗など) を調節します。このフィルターの設定によって音色は大きく変化します。ティンバーごとに2つのフィルターを持ち、4種類のルーティング (組み合わせ) によって多くの音色バリエーションを作り出すことができます。さらにエンベロープ・ジェネレーター1 (EG1) によって各フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させることができます。

アンプ (AMP)

アンプ (AMP)、パンポット (PAN) で構成されています。アンプでは音量を、パンポットでは音の定位をそれぞれ設定します。エンベロープ・ジェネレーター2 (EG2) によって音量を時間的に変化させることができます。

ドライブ/ウェーブ・シェーブ (DRIVE/WS)

ドライブ/ウェーブ・シェーブでは、共にハードな音色が得られます。フィルターのカットオフやレゾナンスを調節すると、大きな効果が得られます。

エンベロープ・ジェネレーター (EG1、EG2、EG3)

エンベロープ・ジェネレーターは、音色を構成するパラメーターに時間的な変化を与えます。アタック・タイム、ディケイ・タイム、サスティン・レベル、リリース・タイムの4つのパラメーターでエンベロープを設定します。EG1はフィルターのカットオフ周波数、EG2はアンプの音量に対するエンベロープ・ソースとしてアサインされています。さらに、バーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH) によって、他のパラメーターのエンベロープ・ソースとしてもアサインすることができます。

LFO (LFO1、LFO2)

LFO (Low Frequency Oscillator) は、音色を構成するパラメーターに周期的な変化を与えます。5種類の波形をもつLFOを、ティンバーごとに2基ずつ内蔵しています。LFO1はOSC1で選択している波形によってはオシレーター1、LFO2はモジュレーション・ホイールによるピッチのモジュレーション・ソースとしてアサインされています。さらに、バーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH) によって、他のパラメーターのモジュレーション・ソースとしてもアサインすることができます。

バーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH)

バーチャル・パッチは、EGやLFOだけでなくペロシティ (鍵盤を弾く強さ)、キーボード・トラック (鍵盤を弾く範囲) などを、モジュレーション・ソースとして音色を構成する様々なパラメーターにアサインし、より自由度の高い音色を作ることができます。ティンバーごとに6つのパラメーターをアサインすることができます。

モジュレーション・シーケンサー (MOD SEQUENCER)

モジュレーション・シーケンサーは、アナログ・シーケンサーのように、音色を構成する様々なパラメーターに時間的な変化を与えるシーケンサーです。各ステップの値を設定し、再生することで音色を変化させます。また、モーション・レック機能によって、リアルタイムに操作したノブの動き (パラメーター値の変化) を記録することもできます。

イコライザー (EQ)、インサート・エフェクト (INSERT FX1、INSERT FX2)

ティンバーごとに2バンドEQと2つのインサート・エフェクトを内蔵しています。30種類のエフェクトの中から2つのエフェクトを使用することができ、音色に様々な表情をつけることができます。

マスター・エフェクト (MASTER FX)

各プログラムごとに1つのマスター・エフェクトを内蔵しています。インサート・エフェクトをかけて音色をまとめたティンバーに対して、さらにリバーブおよびディレイなどを加えて、プログラム全体の音色を整えます。30種類のエフェクトの中から選ぶことができます。

アルペジエーター (ARPEGIATOR)

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。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エーターをかけることができます。6種類のアルペジオ・タイプをもつステップ・アルペジエーターです。

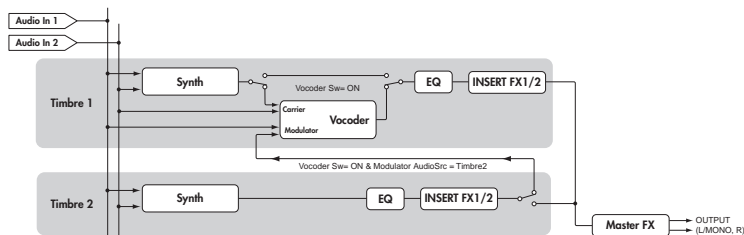
ボコーダー

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

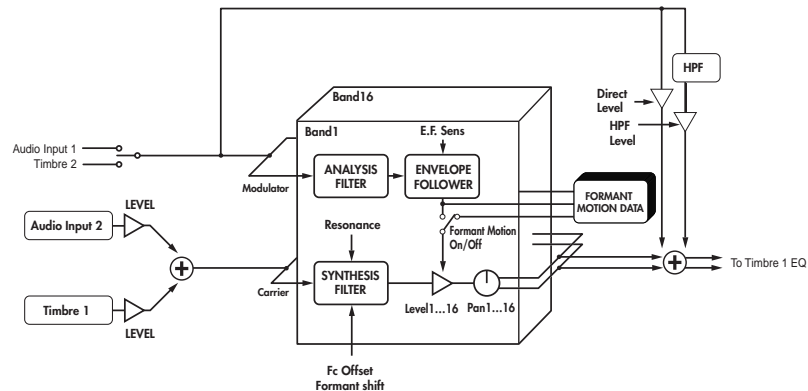
R3には16チャンネル・ボコーダーが搭載されています。往年のボコーダー・サウンドのシミュレーションだけでなく、音色のキャラクターや帯域ごとのレベルを変化させることによってオリジナリティのあるボコーダー・サウンドを作ることができます。

ボコーダーは、図0-2に示すように、キャリア（変化させられる側の信号）、モジュレーター（変調器）、ボコーダー・セクションで構成されています。

図0-2



Vocoder



キャリア (Carrier)

倍音を多く含んだノコギリ波やパルス幅が一定のパルス波形などがキャリア波形として適しています。キャリアにはティンバー 1 の出力と外部入力 (Audio Input 2) の2つのソースをミックスして使用します。

モジュレーター (Modulator)

一般的にモジュレーター側には声を入力しますが、リズム音などの波形を入力しても独特の効果を得られます。**R3**では、モジュレーターとしてマイクやリズムなどの外部入力 (Audio Input 1)、ティンバー2またはフォルマント・モーション・データ (ESP19) を選択できます。

ボコーダー・セクション (Vocoder)

16個のバンドパス・フィルターが2組 (アナリシス・フィルターとシンセシス・フィルター) とエンベロープ・フォロワーで構成されています。

モジュレーター側に入力された音声信号を16個のフィルター (アナリシス・フィルター) へ入力し、エンベロープ・フォロワー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。

キャリア側の信号をもう一方の16個のフィルター (シンセシス・フィルター) へ入力した後、モジュレーター側で検出したエンベロープで各バンドの音量をコントロールすることによって、キャリア側の信号がモジュレーター側の音声の特徴で変調され、喋っているような効果 (ボコーダー効果) などを得ることができます。また、キャリア側バンドパス・フィルターの各周波数をシフトすることが可能です。これは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ることになり、音色の大きな変化が得られます。

各部の名称と機能

フロント・パネル

[AUDIO INPUT 1] [MIC] 端子

マイクを接続します。ポコーダー系のプログラムではモジュレーター側の音声として使用します。

リア・パネルの[AUDIO INPUT 1]端子とは、[MIC]スイッチの設定により切り替わります。

[MIC] スイッチ

AUDIO INPUT 1へのオーディオ入力ソースを選択します。フロントパネルの[MIC]端子を使用するときはXLRにします。

リア・パネルの[AUDIO INPUT 1]端子を使用するときはREARにします。

[AUDIO INPUT 1] ノブ

フロント・パネルの[MIC]端子とリア・パネルの[AUDIO INPUT 1]端子からの入力レベルを調節します。LEDは入力があると点灯し、過入力時は赤く点灯します。

[MASTER 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。

OCTAVE [UP] [DOWN] キー

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。

[PITCH] ホイール

ピッチ(音の高さ)をコントロールします。

[MOD] ホイール

モジュレーション(音の抑揚)の深さをコントロールします。

[AUDIO INPUT 2] ノブ

リア・パネルの[AUDIO INPUT 2]端子からの入力レベルを調節します。LEDは入力があると点灯し、過入力時は赤く点灯します。

[TEMPO] ノブ

アルペジオ演奏や、LFO、エフェクトのディレイのテンポ(速度)を調節します。右側のLEDはテンポに合わせて点滅します。

TIMBRE SELECT [TIMBRE1] [TIMBRE1 SOLO] [TIMBRE2] [TIMBRE2 SOLO]キー演奏、およびエディット対象として各ティンバーを選択します。[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すと各ティンバーのソロになります。

[VOCODER] (AUDIO IN THRU)キー

ポコーダー機能のオン/オフを切り替えます(※p.55)。

OFF(消灯): ポコーダー・オフ

ON(点灯): ポコーダー・オン

EDIT(点滅): ポコーダー・パラメーターがエディット対象になります。

Audio In Thru 機能

[SHIFT]キーを押しながら、[VOCODER]キーを押すと、[AUDIO INPUT 1] (またはMIC) 端子、[AUDIO INPUT 2]端子からの信号がスルーされてOUTPUT [L/MONO]、[R]端子、[PHONES]端子に出力されます(※p.80)。

PROGRAM SELECT [1] [2] [3]

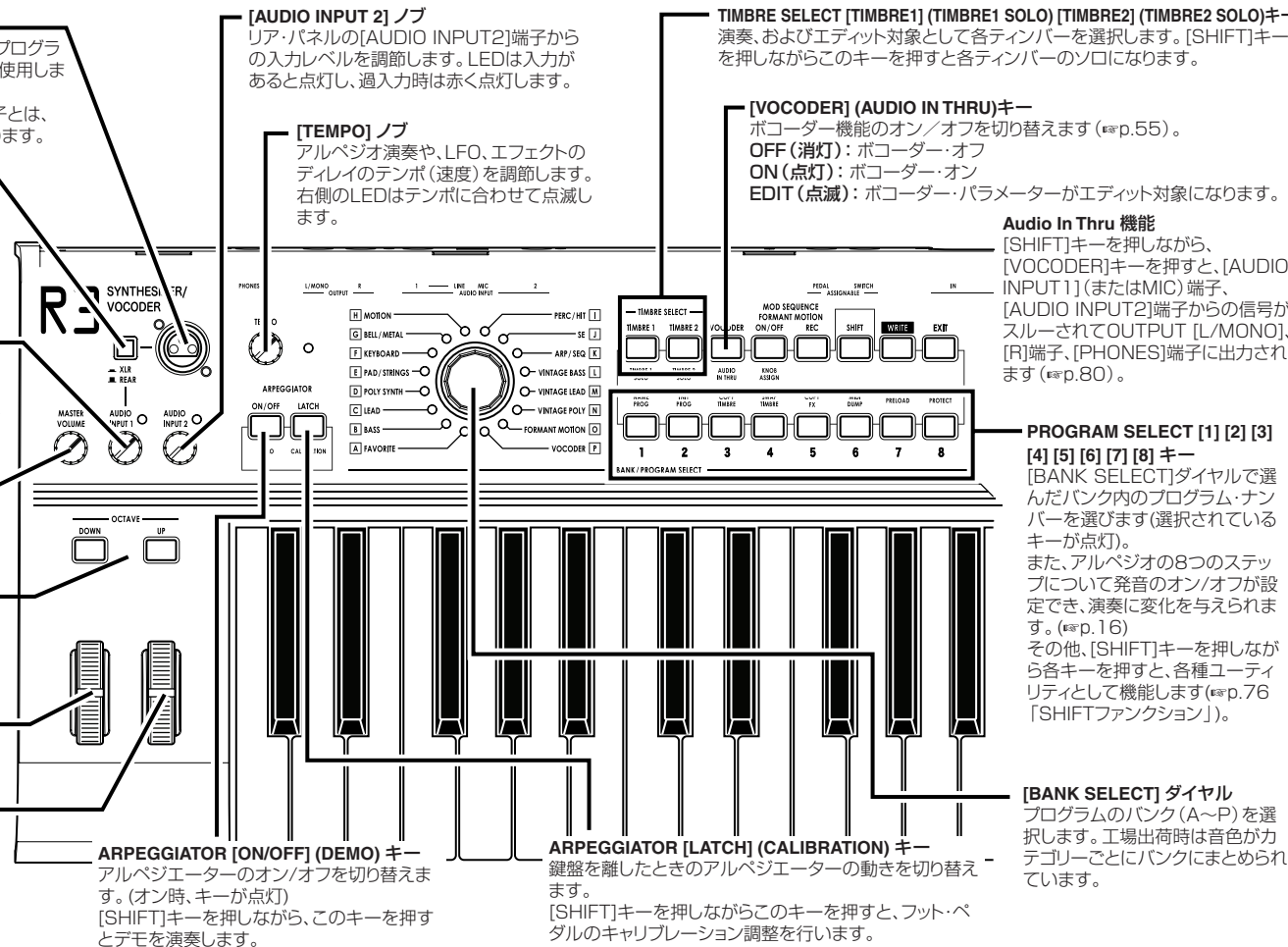
[4] [5] [6] [7] [8] キー

[BANK SELECT]ダイヤルで選んだバンク内のプログラム・ナンバーを選びます(選択されているキーが点灯)。
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、演奏に変化を与えられます。(※p.16)

その他、[SHIFT]キーを押しながら各キーを押すと、各種ユーティリティとして機能します(※p.76「SHIFTファンクション」)。

[BANK SELECT] ダイヤル

プログラムのバンク(A~P)を選択します。工場出荷時は音色がカテゴリごとにバンクにまとめられています。



ARPEGGIATOR [ON/OFF] (DEMO) キー

アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。(オン時、キーが点灯)
[SHIFT]キーを押しながら、このキーを押すとデモを演奏します。

ARPEGGIATOR [LATCH] (CALIBRATION) キー

鍵盤を離れたときのアルペジエーターの動きを切り替えます。
[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すと、フットペダルのキャリブレーション調整を行います。

各部の名称と機能

[WRITE]キー

エディットしたプログラムやグローバル設定等を保存します (※p.75)。

[SHIFT]キー

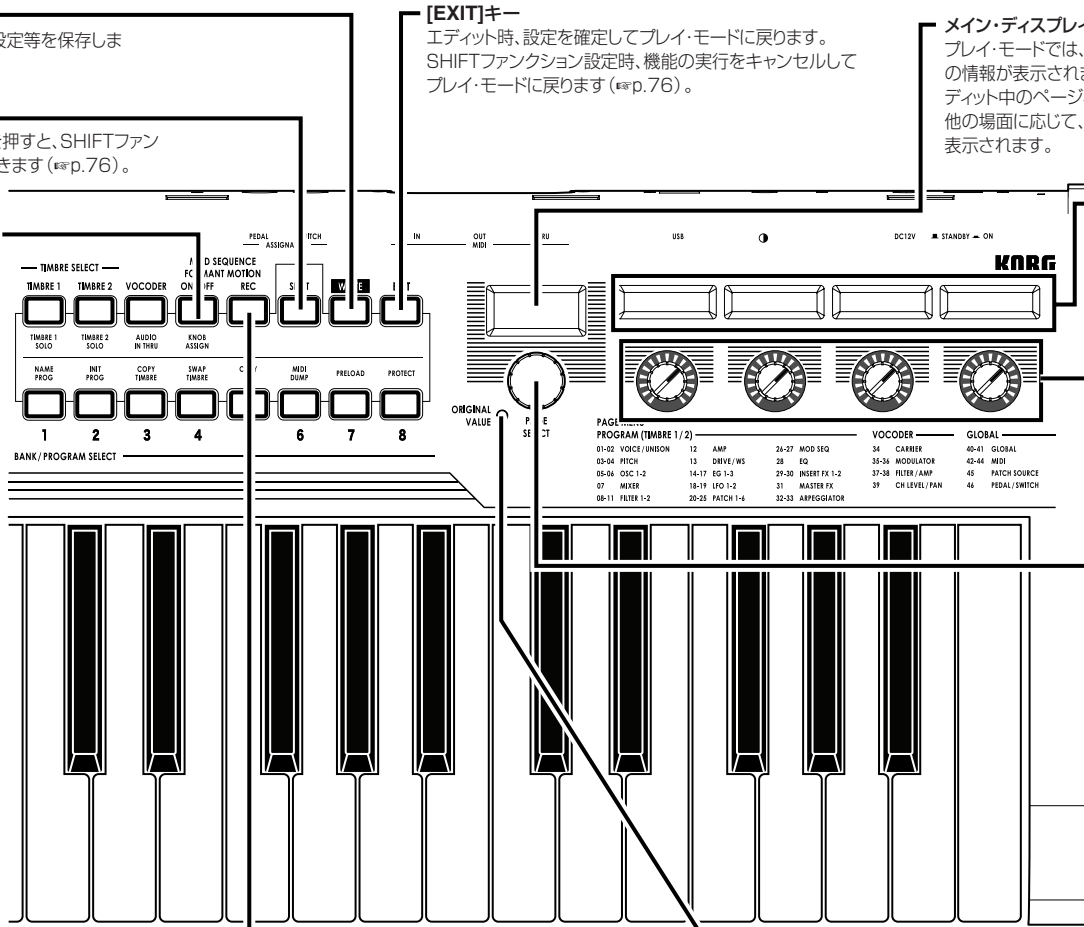
このキーを押しながら、その他のキーを押すと、SHIFTファンクション(各種ユーティリティ)を実行できます (※p.76)。

MOD SEQ/FORMANT MOTION

[ON/OFF]キー

TMIBRE SELECTでティンバー1または2が選ばれているとき、キーを点灯(オン)させると、記録されているモジュレーション・シーケンス・データを再生します。(※p.17)。

ボコーダー・エディットのとき、キーを点灯(オン)させると、フォルマント・モーション・データを再生します。外部から信号を入力せずにボコーダー効果が得られます (※p.55)。キーの消灯時(オフ)は外部からの信号を使用してボコーダー効果が得られます。[SHIFT]キーを押しながら、このキーを押すと、プレイ・モードでの[1]~[4]ノブの機能を設定できます (※p.76「SHIFTファンクション」)。



[EXIT]キー

エディット時、設定を確定してプレイ・モードに戻ります。SHIFTファンクション設定時、機能の実行をキャンセルしてプレイ・モードに戻ります (※p.76)。

メイン・ディスプレイ

プレイ・モードでは、現在選ばれているプログラムの情報が表示されます。エディット・モードでは、エディット中のページ名が表示されます。また、その他の場面に応じて、現在の設定やメッセージ等が表示されます。

サブ・ディスプレイ

プログラム(プレイ・モード)やエディット・ページ(エディット・モード)に応じて、パラメーター名や値が表示されます。

[1] [2] [3] [4]ノブ

プレイ・モードでのパフォーマンス・エディットやエディット・モードでのページのパラメーターをエディットします (※p.20)。

[PAGE]ダイヤル

プレイ・モードでダイヤルを回すと、エディット・モードに入り、エディットするページを選択します (※p.20)。

SHIFTファンクションでは、パラメーターや値を設定します (※p.76)。

MOD SEQ/FORMANT MOTION [REC]キー

ティンバー・エディット時、モジュレーション・シーケンスの記録モードに入ります (※p.17)。

ボコーダー・エディット時、フォルマント・モーション・データの録音モードに入ります (※p.19)。

ORIGINAL VALUE LED

エディット・モードで、現在エディットしているパラメーターの値が、プログラムに記憶されている値と一致したときに点灯します (※p.21)。

リア・パネル

コントラスト・ノブ

メイン・ディスプレイとサブ・ディスプレイのコントラストを調整します。ディスプレイの表示は、演奏者の目線の高さや角度によって見え方が異なりますので、必要に応じて調整してください。

ASSIGNABLE

フット・スイッチ、フット・ペダルを接続します。

[SWITCH] 端子

フット・スイッチ、ダンパー・ペダルを接続します。

[PEDAL] 端子

フット・ペダルを接続します。

[AUDIO INPUT2] 端子

シンセサイザーのプログラムでは、シンセサイザーやオーディオ機器を接続することによって、入力した音をオシレーター1の波形として使用します。
ポコーダーのプログラムでは、ポコーダーの外部キャリアとして使用します。入力レベルはフロント・パネルの[AUDIO INPUT2]ノブで調節します。

OUTPUT

[L/MONO], [R] 端子
パワード・モニター、ステレオ・アンプ、ミキサー、マルチトラック・レコーダ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。

[PHONES] 端子

ヘッドホン接続(ステレオ標準プラグ)します。

[POWER/STANDBY] スイッチ
電源を入れたり、切ったりします。
(※p.8)

DC12V IN 端子

付属のACアダプターを接続します。ACアダプターを本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。

MIDI

外部MIDI機器とR3を接続し、MIDIデータをやり取りします。

[MIDI THRU] 端子
受信したMIDIデータをそのまま送信します。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

[MIDI OUT] 端子
MIDIデータを送信する端子です。

[MIDI IN] 端子
MIDIデータを受信する端子です。

[USB] 端子

主にパソコンと接続し、MIDIデータをやり取りします。また付属のライブラリアン・エディター・ソフトを使ってR3のパラメーターをエディットすることができます。

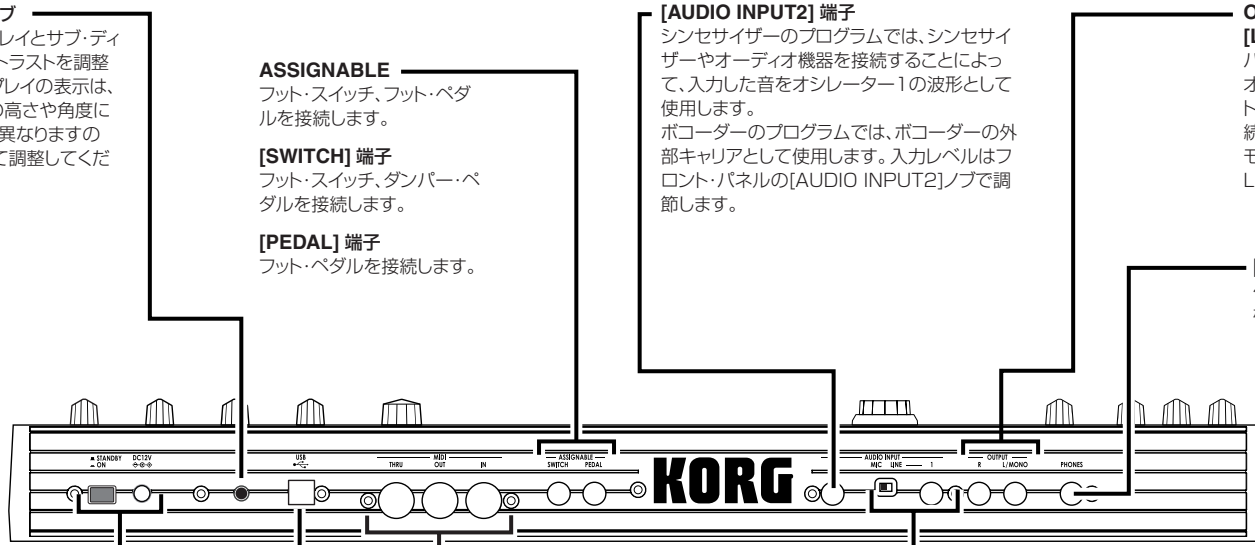
[AUDIO INPUT1] 端子

シンセサイザーのプログラムでは、他のシンセサイザーやオーディオ機器、または標準ジャックのマイクを接続することによって、入力した音をオシレーター1の波形として使用します。ポコーダー・プログラムでは、モジュレーター側の音声として使用します。入力レベルはフロント・パネルの[AUDIO INPUT1]ノブ、および[MIC]スイッチで調節します。
この端子を使うときは、必ずフロント・パネルの[MIC]スイッチはREARにしてください。[MIC]スイッチがXLRのとき、この端子の代わりにフロント・パネルの[MIC]端子が有効になります。

[MIC/LINE] スイッチ

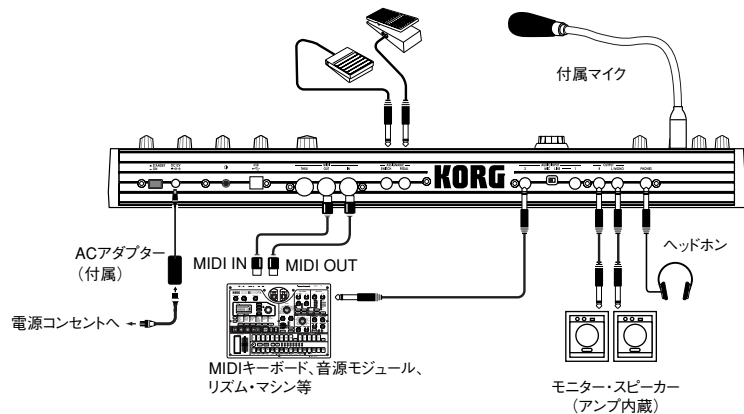
AUDIO INPUT1端子に、マイクを接続するときはMIC側に、外部のシンセサイザーやオーディオ機器などを接続するときはLINE側に設定します。

⚠ スイッチの切り替え時にノイズがでる場合があります。
[MASTER VOLUME] ノブを左に回しきってからスイッチを切り替えてください。



準備

下図は、R3の基本的な接続例です。あなたが必要とするシステムに置き換えて、機器を接続してください。



⚠ 各接続は、必ず電源が切れている状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システムなどを破損したり、誤動作を起こす原因となりますので、十分に注意してください。

オーディオ出力との接続

R3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。

R3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。

オーディオ入力との接続

ボコーダーとして使用する場合は、AUDIO INPUT 1にマイクなどを接続して、それらの音声をモジュレーターに使用します(※p.15)。外部のシンセサイザーやリズム・マシンなどをボコーダーのキャリアとして使用するときは、AUDIO INPUT 2にそれらの機器を接続します。

接続

シンセサイザーやサンプラーなどの音を加工する場合は、AUDIO INPUT 1、2にマイクや外部機器のOUTPUT 端子を接続します(※p.26)。

MIDI機器/コンピューターとの接続

R3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キーボードやシーケンサーでR3の音源を発音させるなどのコントロールをするときに接続します(※p.64)。

付属マイクの接続

R3には、ボコーダー用マイクが付属されています。下記の手順でR3に付属マイクを取り付けてください。

⚠ マイクのネック部分に無理な力を加えたり、必要以上に繰り返し折り曲げないでください。断線などの故障の原因になります。

1 マイクの柄を持ち、フロント・パネルの[MIC] 端子に接続します。

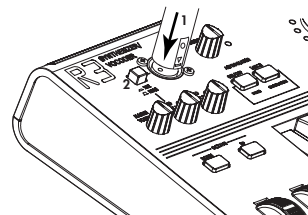
このとき無理に押し込まないでください。

⚠ 付属マイクを取り外す場合は、付属マイクの柄の部分を持って、抜いてください。

2 [MIC]スイッチをXLRにします。

3 [SHIFT]キーを押しながら[VOCODER]キーを押すと、マイクからの入力がOUTPUT [L/MONO] [R]端子や[PHONES]端子から出力されます(AUDIO IN THRU機能)。
[SHIFT]キーを押しながらもう一度[VOCODER]キーを押すと通常の状態に戻ります。

⚠ 入出力のレベルに注意してください。



ペダル、スイッチとの接続

フット・ペダルとフット・スイッチは、必要に応じて接続してください。

ASSIGNABLE PEDAL端子

オプションEXP-2フット・コントローラー、EXP/VOLペダル、XVP-10などを接続します。プレス・コントロール、ボリューム、パン、エクスプレッション等がコントロールできます。コントロールする機能は、46. PEDAL/SWページの“A.Pedal”で設定します。工場出荷時は、エクスプレッション (Exp Pedal) に設定されています (※p.75 「A.Pedal (Assignable Pedal)」)。

ASSIGNABLE SWITCH端子

オプションPS-1ペダル・スイッチなどを接続します。プログラムの変更、オクターブの変更、ポルタメント、アルペジエーターのオン／オフなどがコントロールできます。コントロールする機能のアサイン等は、46. PEDAL/SWページの“A.SwFunc”で設定します。工場出荷時は、ダンパー (Damper) に設定されています (※p.75 「A.SwFunc (Assignable Switch Function)」)。

電源を入れる

1. 電源準備

電源の準備を行うときは、[POWER/STANDBY]スイッチが切れている(押し込まれていない状態)ことを確認してください。

ACアダプターの接続

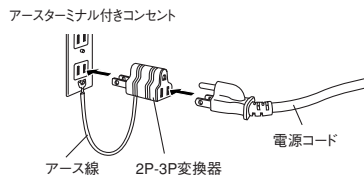
- 1 本機の電源がオフになっていることを確認します。
- 2 付属のACアダプターを本機リア・パネルにあるDC12V IN端子に接続します。
 - ▲ ACアダプターは必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障の原因となります。
- 3 ACアダプターのプラグには、アース端子が付いています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行って、コンセントに接続してください。
 - ▲ 電源は必ずAC100Vを使用してください。

設置コンセントに接続する場合

ACアダプターのプラグを、コンセントに直接差し込んでください。

アースターミナル付きコンセントに接続する場合

- a. ACアダプターのプラグに2P-3P変換器(市販)を取り付けます。
- b. 2P-3P変換器のアース線を、アースターミナル付きコンセントに接続します。
- c. 2P-3P変換器をコンセントに差し込んでください。

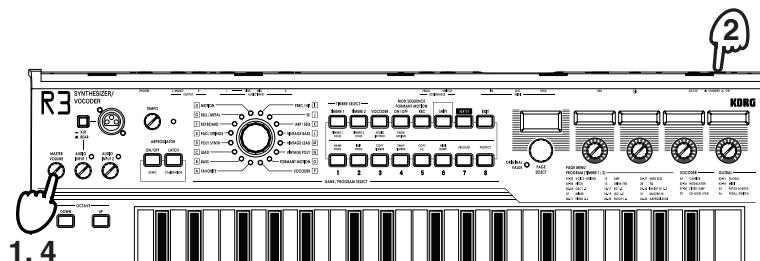


- ▲ アースターミナル付きコンセントでは、必ずアース線を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。コンセントから外す場合は、必ず先にプラグを抜いてからアース線を外してください。接続方法がわからないときは、コルグお客様相談窓口へご相談ください。

2. 電源を入れる

- ▲ R3の電源を入れるときは、パワード・モニターなどの外部出力機器の電源をオフにしておいてください。

- 1 R3の[MASTER VOLUME]ノブを左に回し切ります。
- 2 [POWER/STANDBY]スイッチを押して電源を入れます。
ディスプレイにプログラム・ナンバーとプログラム名が表示されます。
- 3 パワード・モニターなどの外部出力機器のボリュームを下げ、電源を入れます。
- 4 R3の[MASTER VOLUME]ノブを適当な位置まで右に回します。
- 5 外部出力機器のボリュームを調節します。



3. 電源を切る

プログラムの保存などの必要な作業が終了したら、電源を入れるときと逆の手順で、電源を切ってください。

- ▲ 保存(ライトの実行)中は、絶対に電源を切らないでください。内部のデータが破壊される場合があります。

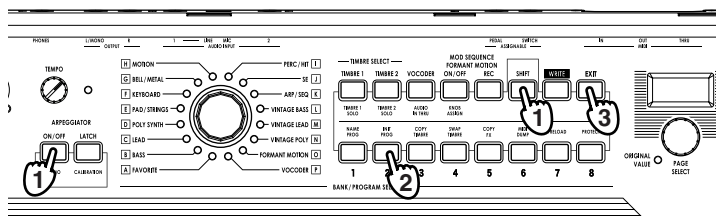
クイック・スタート

デモ演奏

デモ演奏を聞く

R3には、デモ曲が内蔵されています。R3のサウンドを確認してください。

- 1 [SHIFT]キーを押しながら、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します。
デモ演奏が始まります。PROGRAM SELECTキーが点灯し、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーが点滅します。
- 2 演奏の途中でデモ曲を切り替えるときは、PROGRAM SELECT [1] ~[8] キーを押します。
- 3 [EXIT]キーを押すと、デモ演奏が終了します。



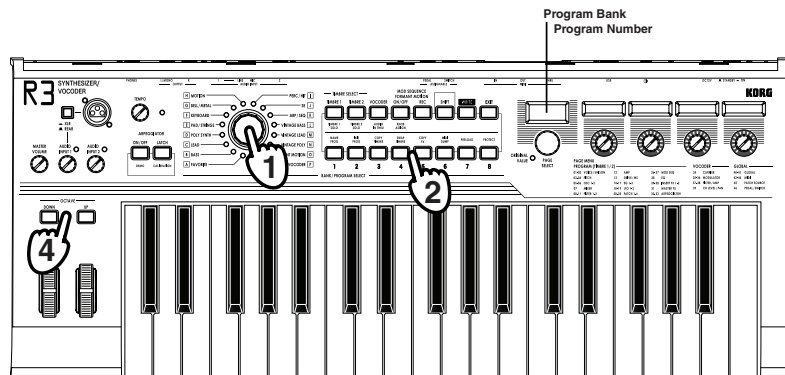
プログラム (シンセサイザー)

1. プログラムを選び、演奏する

R3には演奏用としてすぐに使用できる128種類のプログラムが内蔵されています。プログラムを切り替えて、さまざまなサウンドを確認してください。

パネル上のBANK SELECTとPROGRAM SELECTでプログラムを選びます。ここでは例として、プログラム「D-4 Trancer」を選んでみましょう。

- 1 [BANK SELECT]ダイヤルを回して、D POLY SYNTH に合わせます。
 - 2 PROGRAM SELECT [4]キーを押して、プログラム・ナンバーを選びます。メイン・ディスプレイに選択したプログラム名が表示されます。
- note** プログラムは、バンク、ナンバーのいずれかが変更された時点で切り替わります。
- 3 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
 - 4 OCTAVE [UP] [DOWN] キーを押すと、鍵盤に割り当てられている音域が変化します。(※p.13)



2. サウンドを変化させる

R3は、[1]～[4]ノブの操作や[PITCH]ホイール、[MOD]ホイール、鍵盤の弾き方でサウンドを変化させ、演奏に表情をつけることができます。選択したプログラムに対して、さまざまな効果を確認してください。

パフォーマンス・エディットによるコントロール

通常の状態(メイン・ディスプレイにプログラム名を表示しているとき)では、選択しているプログラムのパラメーターを[1]～[4]ノブでコントロールできるパフォーマンス・エディット機能が有効になります。各ノブを回してリアルタイムにサウンドを変化させてみてください。

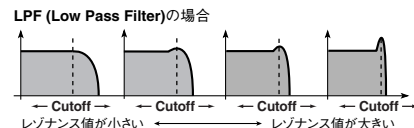
以下、パフォーマンス・エディットで代表的なエディットを記します。

カットオフ (Cutoff1、Cutoff2)

フィルターのカットオフ周波数を調整します。音色の明るさが変化します。通常、ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。

レゾナンス (Reso1、Reso2)

フィルターのレゾナンス値を調整します。音色に独特のクセがつかます。

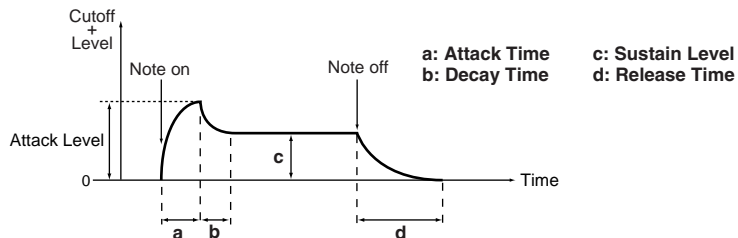


アタック (Attack1、Attack2)

EG1 (フィルターEG)とEG2 (アンプEG)のアタック・タイムを調整します。ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベルに到達するまでの時間を設定します。EG1とEG2の音の立ち上がりが変化します。通常ノブを左に回すとアタック・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。

リリース (Release1、Release2)

EG1 (フィルターEG)とEG2 (アンプEG)のリリース・タイムを調整します。ノート・オフ(鍵盤を離す)から音が消えるまでの時間を設定します。EG1とEG2のリリース・タイムが変化します。通常ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。



note [1]～[4]ノブには、プログラムごとに自由にパラメーターをアサインすることができます。(※p.81)

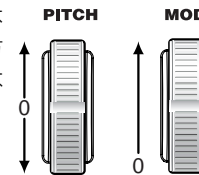
note [1]～[4]ノブへのパラメーターのアサインは、ティンバー1、ティンバー2、ボコーダーの各セクションでそれぞれ1つつ設定でき、TIMBRE SELECT [TIMBRE1]、[TIMBRE2]または[VOCODER]キーで選んだセクションをノブでコントロールすることができます。

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。(※p.75)

[PITCH] ホイール、[MOD]ホイールによるコントロール

[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、手前方向へ回すとピッチが低くなります。



[MOD] ホイール

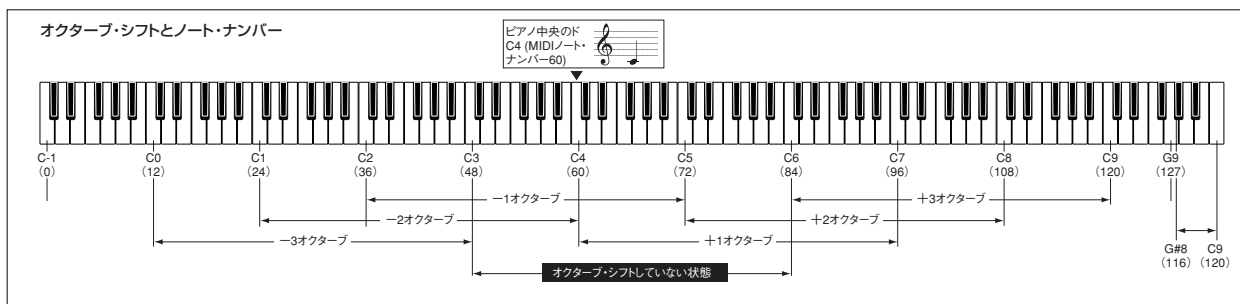
ホイールを奥方向へ回すと効果がかかり、手前に回し切ると効果がかりません。ビブラートの深さを変化させたり(※p.27)、カットオフ周波数を変えて音色を変化させるなどの使い方があります。

note [PITCH]ホイールと[MOD]ホイールは、バーチャル・パッチのソースとして使用できます。上記の効果以外にも、さまざまな効果を得ることができます。(※p.46)

OCTAVE [UP] [DOWN]キーによるオクターブの切り替え

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できます。

キー操作	鍵盤の音域	キーのLED	キー操作	
[DOWN]キーを押す DOWN	C6～C9	[UP]が赤色に点灯	[UP]キーを押す UP	
	C5～C8	[UP]が橙色に点灯		
	C4～C7	[UP]が緑色に点灯		
[UP]キーを押す UP	C3～C6	消灯		[DOWN]キーを押す DOWN
	C2～C5	[DOWN]が緑色に点灯		
	C1～C4	[DOWN]が橙色に点灯		
	C0～C3	[DOWN]が赤色に点灯		



シンセサイザー

SYNTH

プログラム (シンセサイザー)

キーボードによるコントロール


キーボード・トラック (Keyboard Track):


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 (Velocity):

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・トラックとベロシティは、バーチャル・パッチのソースとして使用できません。上記の効果以外にも、さまざまな効果を得ることができます。(※p.46)

 **R3**の鍵盤はアフタータッチには対応していません。

プログラム (ボコーダー)

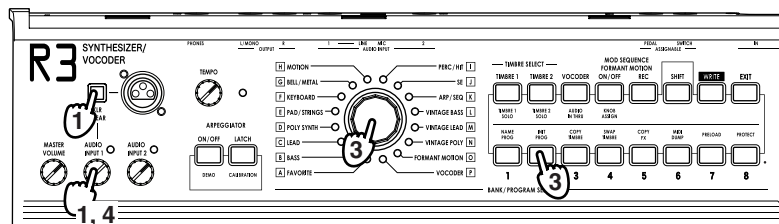
1. プログラムを選び、演奏する

付属のマイクを接続して、ボコーダーを演奏してみましょう。

ボコーダーは、オシレーターなどの信号 (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。また、人の声以外にもリズム音やいろいろな波形を入力してもおもしろい効果が得られます。

- 1 フロント・パネルの [AUDIO INPUT 1] ノブを左に回しきり、[MIC] スイッチを XLR に設定します。
- 2 [MIC] 端子に付属マイクを接続します (p.8)。
- 3 ボコーダーのプログラム ([VOCODER] キーが点灯) を選びます。
工場出荷時は、P (VOCODER) バンクにボコーダー・プログラムが保存されています。
- 4 マイクに向かって声を出して音声を入力し、AUDIO INPUT 1 の LED が赤く点灯しないようにして、[AUDIO INPUT 1] ノブを右側に回します。

note [VOCODER] キーを押してキーを点滅させ、エディット・モード38. FILTER/AMP ページの "DirectLv" の値を上げると、入力した音声は直接出力されます。入力音声を確認しながら調節したいときは、この値を上げてください。(p.60)



- 5 音声を入力しながら、鍵盤を弾きます。

発音する言葉を変えたり、押さえる和音を変えて、ボコーダー効果がかかった音を確認してください。

note 効果が確認できないときは、[VOCODER] キーを押してキーを点滅させ、エディット・モード34. CARRIER ページの "Tmbr1 Lvl" (p.56)、または38. FILTER/AMP ページの "Vcd Lvl" (p.60) を調節してみてください。

note いくつかのボコーダー・プログラムでは鍵盤を押しただけで発音します。これはフォルマント・モーション機能がオンになっているプログラムです。

2. サウンドを変化させる

シンセ・プログラムと同じようにボコーダー・プログラムでも [1] ~ [4] ノブの操作や、[PITCH] ホイール、[MOD] ホイール、鍵盤の弾き方でサウンドを変化させ、演奏に表情をつけることができます。前ページを参照して、選択したプログラムに対して、さまざまな効果を確認してください。

以下、代表的なエディットを記します。

周波数オフセット (FcOffset)、レゾナンス (Vcd Reso)

キャリア側のバンドパス・フィルターのカットオフ周波数を調整し、キャラクターを変化させます。p.35を参照してください。

note [1] ~ [4] ノブには、プログラムごとに自由にパラメーターをアサインすることができます。

note [1] ~ [4] ノブへのパラメーターのアサインは、ティンバー1、ティンバー2、ボコーダーの各セクションでそれぞれ1つずつ設定でき、TIMBRE SELECT [TIMBRE1]、[TIMBRE2] または [VOCODER] キーで選んだセクションをノブでコントロールすることができます。

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。

アルペジオ演奏

アルペジオ演奏をする

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。R3のアルペジエーターは、6種類のアルペジオ・タイプをもち、発音する音の長さ（ゲート・タイム）などを変えることができます。また、最大8ステップで発音のオン/オフを瞬時に設定できる“ステップ・アルペジエーター”を搭載し、より幅広い演奏効果が得られます。



鍵盤を和音で押さえると、右のように発音します。(TYPE: UP)

1 プログラムを選びます。(※p.12)

シンセ・プログラムまたはボコーダー・プログラムでもアルペジエーターは使用できますが、ここでは、機能を確認するために「K-2 ArpPulse」などのシンセ・プログラムを選んでください。

2 ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーを点灯させ、アルペジエーターをオンにします。

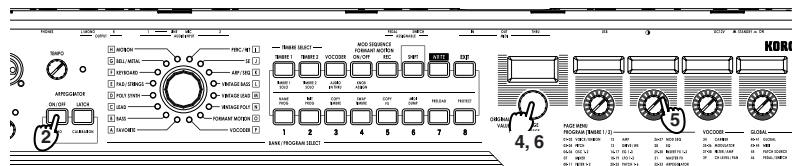
3 鍵盤を和音で押さえると、アルペジオ演奏が始まります。

アルペジオを変化させる

4 [PAGE]ダイヤルを回して、32. ARPEGGIATOR-A ページまたは33. ARPEGGIATOR-B ページを選びます。

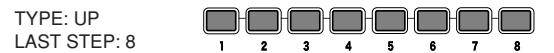
5 [1]～[4]ノブを回して、パラメーターの値を変え、アルペジオの変化の仕方を設定します。

テンポは[TEMPO]ノブで調節します。



ステップ・アルペジエーターによるアルペジオの変化

6 [PAGE]ダイヤルで32. ARPEGGIATOR-Aページまたは33. ARPEGGIATOR-Bページを選択時、PROGRAM SELECT [1]～[8]キーが、アルペジエーターのステップ・キーとなり、有効ステップ分だけ点灯(オンの状態)します。ステップ・キーを押してキーを消灯(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、先ほどとは違う演奏になります(※下図参照)。このようにアルペジオの各ステップをオン/オフすることによってアルペジオ演奏を変化させることをステップ・アルペジエーター機能といいます。



note 有効ステップ数は、32. ARPEGGIATOR-Aページの“LastStep”で設定します(※p.53)。

7 ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーを押すと(キー消灯)、アルペジオ演奏は停止します。

モジュレーション・シーケンス

1. モジュレーション・シーケンスを再生する

ティンバー1とティンバー2には、パラメーターの時間的な変化を記録することができるモジュレーション・シーケンスを搭載しています。プリセット・プログラムでモジュレーション・シーケンスの効果を確認してみましょう。

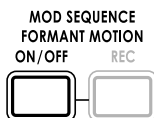
1 シンセのプログラムを選びます。

ここでは、「K-5 RezoBeat」を選びます。

2 鍵盤を押さえるとモジュレーション・シーケンスの再生が始まるので、効果を確認します。

3 MOD SEQ [ON/OFF] キーを押して消灯させます (OFF 状態)。

4 鍵盤を押さえて音を確認します。このときモジュレーション・シーケンスは停止しています。



2. モジュレーション・シーケンスを記録する

音色変化の効果を記録してみましょう。

プレイ・モードでの記録

プレイ・モードでは、ノブ・アサイン (SHIFTファンクション) であらかじめ4つのノブにアサインされているパラメーターのうち1つのノブの動きを記録することができます。

1 シンセのプログラムを選びます。

2 音色変化を記録したいティンバー ([TIMBRE1], [TIMBRE2])のキーを押して点滅させます。

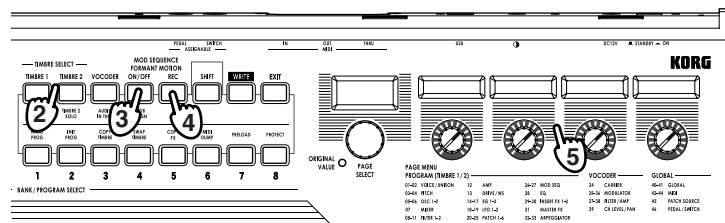
3 MOD SEQ [ON/OFF] キーを押して点灯させます (ON状態)。

4 MOD SEQ [REC] キーを押すと、記録待機状態になります。

5 鍵盤を押さながら、記録したいパラメーターのノブ ([1], [2], [3], [4]のうち1つ)を回します。ノブを回した時点から記録を開始します。26. MOD SEQ-Aページの“LastStep”で設定したステップまで記録すると、[REC]キーが消灯し記録が終了します。

6 鍵盤を押さえるとモジュレーション・シーケンスの再生が始まるので、効果を確認します。

7 記録を開始したノブの動作のみを記録します。記録を開始してから、別のノブを動かしても、その動きは記録されません。

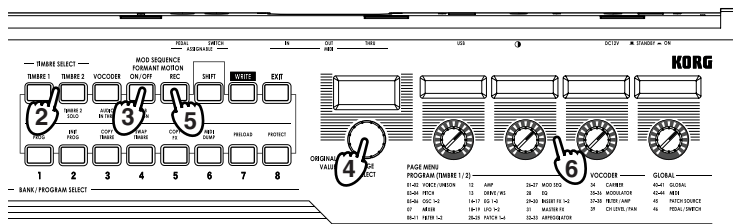


モジュレーション・シーケンス

エディット・モードでの記録

エディット・モードでは、ノブ・アサイン (SHIFT ファンクション) でアサイン可能なパラメーターのうち1つを選び、その動きを記録することができます。

- 1 MOD SEQ [ON/OFF]キーが点灯していないプログラムを選びます。
 - 2 音色変化を記録したいティンバー ([TIMBRE1], [TIMBRE2])のキーを押して点滅させます。
 - 3 MOD SEQ [ON/OFF]キーを押して点灯させます (ON状態)。
 - 4 [PAGE]ダイヤルでエディット・モードに入り、記録するパラメーターのページを選びます。
 - 5 MOD SEQ [REC]キーを押すと記録待機状態になります。
 - 6 鍵盤を押さえながら、[1]～[4]のうち1つを回します。ノブを回した時点から記録を開始します。26. MOD SEQ-A ページの“LastStep ”で設定したステップまで記録すると、[REC]キーが消灯し記録が終了します。
- ⚠ 記録できないパラメーターのノブを回しても記録を開始しません。
- 7 鍵盤を押さえるとモジュレーション・シーケンスの再生が始まるので、効果を確認します。



フォルマント・モーション機能

1. フォルマント・モーションとは

フォルマント・モーション機能とは、モジュレーターに入力した信号をフィルター・バンクで解析し、そのデータ(フォルマント・モーション・データ)を使用してボコーダーを発音させる機能です。声などを入力しなくてもボコーダー・サウンドが得られます。R3には、最大7.5秒のフォルマント・モーション・データを本体に16個保存することができます。それらのデータをボコーダー・プログラム([VOCODER]キーが点灯するプログラム)で使用することができます。工場出荷時には、0バンク(FORMANT MOTION)にフォルマント・モーションデータを使用したプログラムがプリロードされています。

2. フォルマント・モーション・データの録音

録音準備

- 1 フロント・パネルの[AUDIO INPUT1]ノブを左に回しきり、[MIC]スイッチをXLRに設定します。
- 2 [MIC]端子に付属マイクを接続します(※p.8)。
- 3 ボコーダー・プログラム([VOCODER]キーが点灯したプログラム)を選びます。
- 4 マイクに向かって声を出して音声を入力し、AUDIO INPUT1のLEDが赤く点灯しないように[AUDIO INPUT1]ノブを調節します。

録音

- 5 [VOCODER]キーを押します。
キーが点滅しボコーダーがエディット対象になります。
- 6 FORMANT MOTION [REC]キーを押します。
キーが点滅し録音待機状態になります。
- 7 もう一度FORMANT MOTION [REC]キーを押します。
[REC]キーを押した時点で録音を開始します。このときはキーが点灯します。
- 8 マイクに向かって喋ります。

- 9 FORMANT MOTION [REC]キーを押して録音を終了します。

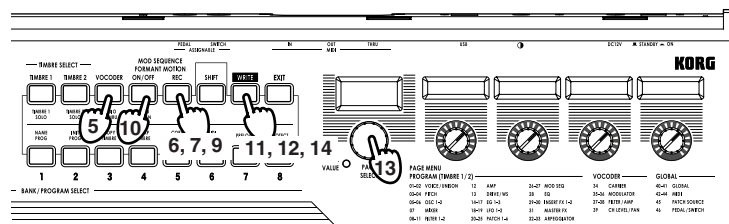
note 記録メモリーが一杯になると、自動的に録音を終了します。

- 10 FORMANT MOTION [ON/OFF]キーを押して点灯させます。そして、鍵盤を弾いて、録音したフォルマント・モーション・データを確認します。

保存

録音したフォルマント・モーション・データを保存します。

- 11 [WRITE]キーを押します。
メイン・ディスプレイに“Formant”と表示されていること(保存対象がフォルマント・モーション・データ)を確認します。
“Program”や“Global”が表示されている場合は、[PAGE]ダイヤルでFormantを選びます。
- 12 もう一度[WRITE]キーを押します。
メイン・ディスプレイに保存先のデータ番号が表示されます。
- 13 [PAGE]ダイヤルで保存先のフォルマント・モーション・データ番号を指定します。
- 14 [WRITE]キーを押します。
フォルマント・モーション・データが、指定したデータ番号に上書き保存されます。



クワイエット

FORMANT

エディットについて

基本的なエディット方法

R3での音作りの方法として、次の2つが挙げられます。

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

おおまかには、次のような手順になります。

1 音作りするための元となるプログラムを選びます。(※p.12)

初期状態からプログラムを作る場合は、プログラムの初期化を実行します。(※p.76)

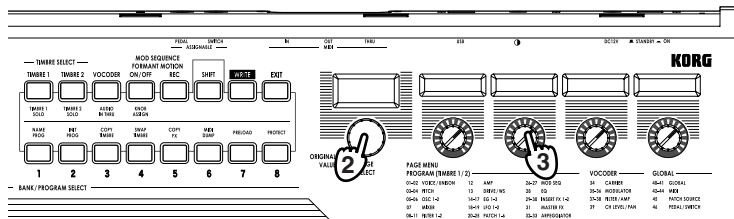
2 音作りをしたいパラメーターがあるページを[PAGE]ダイヤルで選びます。

元になるプログラムと自分のイメージしている音のどこが異なるかを考えて、エディットするパラメーターを選びます。初期状態から作成する場合、エディットページは、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、順番にダイヤルを回して作業をしていきます。

note エディット対象のパートはTIMBRE SELECT [TIMBRE1]、[TIMBRE2]または[VOCODER]キーで選びます。

3 エディットするパラメーターが割り当てられている[1]、[2]、[3]、[4]ノブで値を変更します。

例えば、シンセ・プログラムをエディットする場合、操作2で8. FILTER1-Aページを選ぶと、各ノブの機能はノブ上部のサブ・ディスプレイに表示されます。[1]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。[2]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。(※p.33)



エディットをはじめる前に

その他にも、15. EG2ページの“Attack2”や“Decay2”などを変化させたり(※p.42)、3. PITCH-Aページの“Portamnt”を変更したり(※p.26)、また、29. INSERT FX1ページの“Type”を変更して、その効果を確認してもよいでしょう。

4 必要に応じて操作2～3を繰り返し、音作りを完成します。

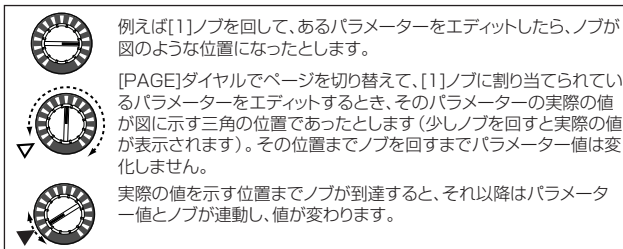
5 プログラムをライトします。(※p.75)

▲ ライトを実行しないで他のプログラムを選択したり、電源を切るとエディットした内容が消えてしまいます。

note [1]～[4]ノブを回しても、パラメーターの値が変わらない場合は

[PAGE]ダイヤルでページを選び、[1]～[4]ノブを回してエディットするときに、パラメーターの値が変わらないことがあります。

これは41. GLOBAL-Bページの“KnobMode”がCatchに設定されているためで、エディットするパラメーターの実際の値(ノブの周りのLEDでおおよその位置を表示)と、ノブの位置による値が合っていないために起こります。“KnobMode”がCatchに設定しているときは、ノブを動かしたときに急激な値の変化によって不自然にサウンドが変化することがないように、ノブの位置が実際の位置と同じになったときから、ノブと値が連動して変化します。



なお41. GLOBAL-Bページの“KnobMode”がJumpに設定されているときは、ノブを回すと実際の値がノブの位置に連動し、すぐに値が変わります。

note プログラムを元の設定に戻すには

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、ORIGINAL VALUE LEDの点灯で確認することができます。

設定を戻したい場合は、[1]～[4]ノブを回してORIGINAL VALUE LEDが点灯する値に設定を戻してください。

なお、エディット中に(ライトを行わず)他のプログラムを選び、再度エディットしていたプログラムを選び直すと、プリセット・プログラムや保存したプログラムが記憶している値に戻ります。

note プログラムをエディットするのと同じように、R3全体に関する設定やMIDIに関する設定(GLOBAL)を行うときも、エディットするセクションを選び、ノブで値を変更します(※p.63, 69)。これらの設定も電源を切るとエディットした内容が消えますのでライトを実行してください。

複数ティンバーのエディット

プログラムでは、2つのティンバーが使用できます。ティンバーは、1. VOICE～30. INSERT FX2ページのパラメーターで構成されています。パラメーターをエディットするには、あらかじめエディット対象としてティンバーを選択([TIMBRE1]、または[TIMBRE2]キーが点滅)する必要があります。

note 1. VOICEページの“Mode”はプログラム全体に関するパラメーターです。

2つのティンバーを使用する(レイヤー)

2つのティンバーを使用するとき、役割に応じて3つのモードが選べますが、ここでは“Mode”をLayerにします。

- [PAGE]ダイヤルで1. VOICEページを選び、[1]ノブでLayerを選びます。

エディットするティンバーを選ぶ

2つのティンバーを使用しているプログラムをエディットするときは、エディットする側のティンバーを選びます。

- TIMBRE SELECT [TIMBRE1]キーを押して、エディット対象にティンバー1を選びます。
[TIMBRE1]キーが点滅します。選択したティンバーに対してエディットが有効となります。

1つのティンバーの音だけを聞く(ソロ機能)

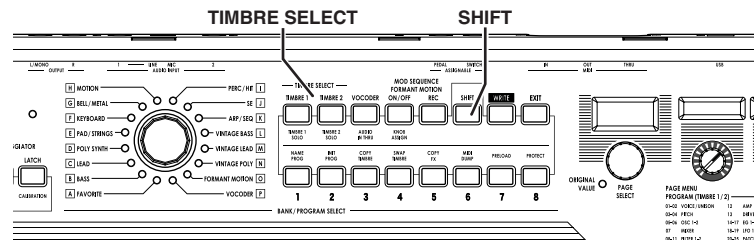
2つのティンバーを使用しているプログラムでは、ソロ機能で1つのティンバーだけの音を聞くことができます。片方のティンバーの音だけを聞きながらエディットするときなどに便利です。

- 1 [SHIFT]キーを押しながら、TIMBRE SELECT [TIMBRE1]キーを押します。
ティンバー1がエディット対象になり、ティンバー1だけが発音します。
- 2 ティンバー2だけを発音させるときは、もう一度[SHIFT]キーを押しながらTIMBRE SELECT [TIMBRE2]キーを押します。
ティンバー2がエディット対象になり、ティンバー2だけが発音します。
- 3 ソロ機能をキャンセルするときには、[SHIFT]キーを押しながら点滅している[TIMBRE1]または[TIMBRE2]キーを押します。

⚡ ソロの状態は保存できません。

2つのティンバーの設定の入れ替えとコピー(SHIFTファンクション)

2つのティンバーの設定を入れ替えたり、他のプログラムのティンバー設定をコピーすることができます。(※p.76)



エディットをはじめる前に

ボコーダーのエディット

キャリア (Carrier)

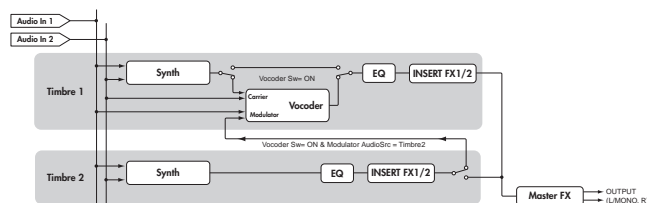
倍音を多く含んだノコギリ波やパルス幅が一定のパルス波形などがキャリア波形として適しています。これらのパラメーターは34. CARRIERページでエディットします。

note キャリア側にノコギリ波を入力するには、あらかじめティンバー1のエディット (※p.21) で5. OSC1ページの“Wave”でSawを選択し、ボコーダー・エディットの34. CARRIERページ“Tmbr1 Lvl”でティンバー1の出力レベルを設定します。

モジュレーター (Modulator)

一般的にモジュレーター側には声を入力しますが、リズム音などの波形を入力しても独特の効果が得られます。**R3**では、モジュレーターとしてマイクやリズムなどの外部入力 (AUDIO INPUT1)、ティンバー2またはフォルマント・モーション・データを選択できます。ティンバー2を選んだときは、ティンバー2のインサート・エフェクト出力がボコーダーのモジュレーターに入力されます (※図 v-1)。これらのパラメーターは35. MODULATOR-A ~ 36. MODULATOR-Bページで設定します。

図 v-1



note モジュレーター側に声を入力するには、フロント・パネルのFORMANT MOTION [ON/OFF] キーをオフにして、35. MODULATOR-Aページの“AudioSrc”をInput1に設定します。

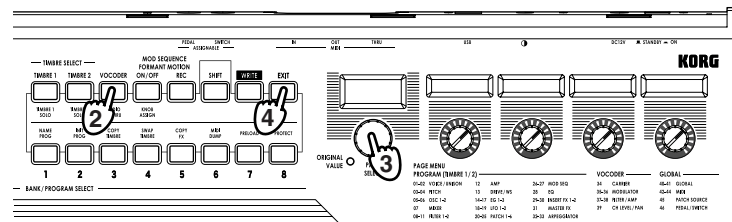
ボコーダー・セクション (Vocoder)

16個のバンドパス・フィルター (アナリシス・フィルターとシンセシス・フィルター) とエンベロープ・フォロワーのパラメーターは37. FILTER ~ 39. CH LEVEL/PANページでエディットします。

エディット対象としてボコーダーを選ぶ

ボコーダーのエディット方法は、基本的にティンバーのエディットと同じですが、あらかじめボコーダー機能をオンにして、エディット対象としてボコーダーを選択する必要があります。

- 1 シンセのプログラムを選びます。
- 2 [VOCODER] キーを押します。
[VOCODER] キーが点滅し、ボコーダー機能がオンになります。また、ボコーダーがエディット対象になります。
- 3 [PAGE] ダイアルで34. CARRIER ~ 39. CH LEVEL/PANページを選び、[1] ~ [4] ノブでボコーダーのパラメーターをエディットします。
ボコーダーをエディット対象にすると、[PAGE] ダイアルでボコーダーのパラメーターのページを選択できます。
- 4 [EXIT] キーを押してエディットを終了します。



アルペジエーターのエディット

R3のアルペジエーターは、6種類のアルペジオ・タイプをもちます。このアルペジエーターは発音する音の長さ(ゲート・タイム)や間隔などを変えることができます。これらは32. ARPEGGIATOR-Aページと33. ARPEGGIATOR-Bページで設定します。また、32. ARPEGGIATOR-Aと33. ARPEGGIATOR-Bの各ページ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・アルペジエーター機能」によって、より幅の広い演奏効果が得られます。ステップ・アルペジエーターの使用方法はp.16を参照してください。

アルペジオ演奏させるティンバーを選ぶ

2つのティンバーを使用したプログラムでは、アルペジエーターで発音するティンバーを選ぶことができます。これは32. ARPEGGIATOR-Aページの“Assign”([1]ノブ)で設定します。両方のティンバーをアルペジオ演奏させたり、片方のティンバーだけを演奏させることができます。

アルペジオのテンポにLFO1/2の周期や、エフェクトのディレイ・タイムを同期させる

LFO1または2の周期をアルペジオのテンポに同期させることができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、エフェクトのディレイ・タイムをテンポに対する倍率で設定することによって、アルペジオのテンポを変えてもディレイ・タイムが追従することができます。

また、R3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、LFO1/2の周期やディレイ・タイムを外部シーケンサーなどからコントロールすることもできます(esp.68)。

各セクションのページの見方

ページ・ネームです。
[PAGE]ダイヤルで8. Filter1-Aページを選択し、このセクションのパラメーターの説明を知りたいときに、このページを参照します。

このセクションの概要を説明しています。

[1]~[4]ノブです。
ノブの周りの数値は、ノブを回したときに選ばれる値です。これらの位置はおおよその目安です。

上記セクション選択時に[1]~[4]ノブでエディットできるパラメーターとその値([]内)です。以降は各パラメーターと値についての説明です。

8. FILTER 1-A

フィルターは、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を取り除き、そして必要な成分のみを残すことによって音色を伸ばします。R3はフィルター1とフィルター2の2つのフィルターを持ち、それぞれがロー・パス・フィルタとハイ・パス・フィルタとを兼ねることで、より複雑なフィルター・サウンドを得ることが出来ます。フィルター1は100%ロー・パス・フィルタ、フィルター2は100%ハイ・パス・フィルタで設定します。

Knob [1] Knob [2] Knob [3] Knob [4]

CutOff1 [000...127] Reso1/Resonance1 [000...127] Filter1 (Filter Balance) [000...127] Routing [Single, Serial, Parallel, Inhibi]

このページは、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を取り除き、そして必要な成分のみを残すことによって音色を伸ばします。R3はフィルター1とフィルター2の2つのフィルターを持ち、それぞれがロー・パス・フィルタとハイ・パス・フィルタとを兼ねることで、より複雑なフィルター・サウンドを得ることが出来ます。フィルター1は100%ロー・パス・フィルタ、フィルター2は100%ハイ・パス・フィルタで設定します。

Knob [1]の値は、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を取り除き、そして必要な成分のみを残すことによって音色を伸ばします。R3はフィルター1とフィルター2の2つのフィルターを持ち、それぞれがロー・パス・フィルタとハイ・パス・フィルタとを兼ねることで、より複雑なフィルター・サウンドを得ることが出来ます。フィルター1は100%ロー・パス・フィルタ、フィルター2は100%ハイ・パス・フィルタで設定します。

Knob [2]の値は、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を取り除き、そして必要な成分のみを残すことによって音色を伸ばします。R3はフィルター1とフィルター2の2つのフィルターを持ち、それぞれがロー・パス・フィルタとハイ・パス・フィルタとを兼ねることで、より複雑なフィルター・サウンドを得ることが出来ます。フィルター1は100%ロー・パス・フィルタ、フィルター2は100%ハイ・パス・フィルタで設定します。

Knob [3]の値は、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を取り除き、そして必要な成分のみを残すことによって音色を伸ばします。R3はフィルター1とフィルター2の2つのフィルターを持ち、それぞれがロー・パス・フィルタとハイ・パス・フィルタとを兼ねることで、より複雑なフィルター・サウンドを得ることが出来ます。フィルター1は100%ロー・パス・フィルタ、フィルター2は100%ハイ・パス・フィルタで設定します。

Knob [4]の値は、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を取り除き、そして必要な成分のみを残すことによって音色を伸ばします。R3はフィルター1とフィルター2の2つのフィルターを持ち、それぞれがロー・パス・フィルタとハイ・パス・フィルタとを兼ねることで、より複雑なフィルター・サウンドを得ることが出来ます。フィルター1は100%ロー・パス・フィルタ、フィルター2は100%ハイ・パス・フィルタで設定します。

EDIT

ティンバー・パラメーター

1. 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]ノブでは、1つのティンバーのみを使用する (Single) か、または2つのティンバーをどのように使用する (Layer, Split, Multi) かを決定します。その他、TIMBRE SELECTキーで選択しているティンバーを単音/和音で発音させるかや、リトリガー方法などの発音に関する設定を行います。

note 設定したボイス以上の鍵盤を同時に押さえたときは、最後に押された鍵盤を優先して発音します。



Knob [1]

Mode [Single, Layer, Split, Multi]
プログラムでティンバーをどのように使用するかを選択します。

Single: 1つのティンバーだけ使用します (☞ 図 1-1)。

Layer: 2つのティンバーを使用します。鍵盤を弾くと、2つのティンバーが同時に発音します。2つのティンバーをそれぞれエディットできます (☞ 図 1-2)。

Split: 2つのティンバーを使用します。それぞれのティンバーが発音する音域を設定し、鍵盤内でティンバーを弾き分けます。2つのティンバーをそれぞれエディットできます (☞ 図 1-3)。

Multi: 2つのティンバーを使用します。主に外部MIDI機器を使用してR3を発音させるときに選択します。2つのティンバーをそれぞれエディットできます。

Knob [2]

“Mode” の設定によって表示されるパラメーターが異なります。

SplitKey [C-1...G 9]
“Mode” がSplitのときに表示されます。各ティンバーが発音する音域を設定します。設定したノート・ナンバーよりも低い音域でティンバー1、高い音域でティンバー2が発音します。

T2MIDIch (Timbre2 MIDI Channel) [Global, 01...16]
“Mode” がMultiのときに表示されます。ティンバー2のMIDIチャンネルを設定します。Globalにすると、ティンバー2のMIDIチャンネルはグローバルMIDIチャンネルと一致します。グローバルMIDIチャンネルは、42。MIDIページの“MIDI Ch”で設定します。

note ティンバー1のMIDIチャンネルは、42。MIDIページの“MIDI Ch”で設定しません。

Knob [3]

Assign [Mono1, Mono2, Poly]
ティンバーの発音のしかたを設定します。

Mono1: モノフォニックで発音します。1回目に発音させた鍵盤を押したまま、2回目の発音以降はEGをリトリガーしません。レガート演奏するときに使用します (☞ 図 1-4)。

Mono2: モノフォニックで発音します。鍵盤を押して発音させるごとに、EGをリトリガーします (☞ 図 1-4)。

Poly: ポリフォニックで発音し、和音演奏が可能です。最大ボイス数は8音です。

図 1-4: “Assign”

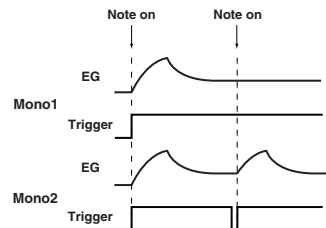


図 1-1: “Mode” =Single

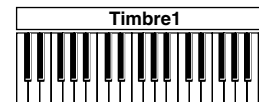


図 1-2: “Mode” =Layer

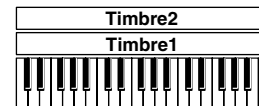
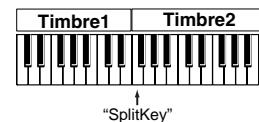
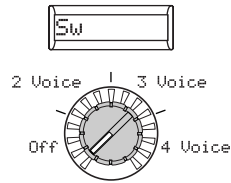


図 1-3: “Mode” =Split



2. UNISON

同じ音程のボイスを複数発音させて、音を重ねるユニゾン機能の設定を行います。



Knob [1]

Sw (Unison Switch)

[Off, 2 Voice, 3 Voice, 4 Voice]

ユニゾンをオン、オフします。オンのときは、重ねるボイス数を設定します。

Off: ユニゾン・オフ。

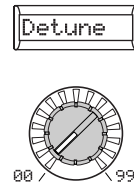
2 Voice: ユニゾン・オン。2ボイス重ねます。

3 Voice: ユニゾン・オン。3ボイス重ねます。

4 Voice: ユニゾン・オン。4ボイス重ねます。

🔊 ボイスに関する他の設定によっては、ここで設定したボイス数で発音しない場合があります。

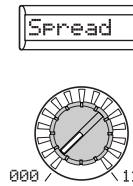
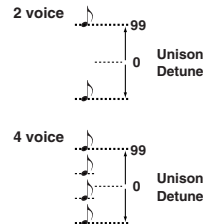
🔊 ユニゾンをオンにすると、発音時の同時発音数が制限されます。



Knob [2]

Detune (Unison Detune) [00...99]

ユニゾンがオン("Sw"が2~4 Voice)のとき表示されます。ユニゾンで発音させたときに、同時に発声する音のデチューン(ピッチをずらす)をセント単位で設定します。"Sw"で設定したボイス数でデチューンのしかたが変わります。



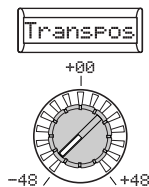
Knob [3]

Spread (Unison Spread) [000...127]

ユニゾンがオン("Sw"が2~4 Voice)のとき表示されます。ユニゾンで発音させたときに、同時に発声する音の定位を広げます。"Sw"で設定したボイス数と、ここで設定した値に応じて、均等に割り振られて発音します。

3. PITCH-A

オシレーターのパッチ（音の高さ）に関する設定を行います。ここでの設定はオシレーター1と2で共用です。目的の音の高さになるようにトランスポーズやチューンを設定します。

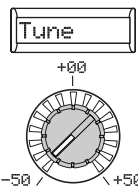


Knob [1]

Transpos (Transpose) [-48...+48]

オシレーターが発音する音のピッチを半音単位で設定します。設定できる範囲は上下4オクターブです。

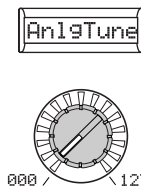
note OCTAVE [UP]と[DOWN]キーによる音域の変更は、鍵盤自体に割り当てられる音域をオクターブ単位ですらしているものです。オシレーターが発音している音程を変更しているものではありません。



Knob [2]

Tune [-50...+50]

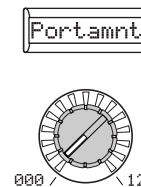
オシレーターのパッチをセント単位で設定します。



Knob [3]

AnlgTune (Analog Tune) [000...127]

発音する各ノートのピッチのズレを調節します。各ノートのピッチをランダムにズらし、アナログ・シンセサイザー風の不安定なピッチをシミュレートします。値を大きくすると、ピッチのズレが大きくなります。



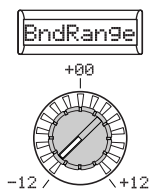
Knob [4]

Portamnt (Portamento) [000...127]

ポルタメント効果（音程の異なる音になめらかに移行する）のかかり方を設定します。000では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。

4. PITCH-B

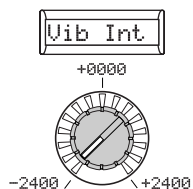
ここでは [PITCH] ホイール (ピッチ・ベンド・ホイール)、[MOD] ホイール (モジュレーション・ホイール) によるピッチの変化量を設定します。



Knob [1]

BndRange (Bend Range) [-12...+12]

[PITCH] ホイールを操作したときのピッチの変化量を半音単位で設定します。この値はホイールを奥方向に回しきったときの変化量です。



Knob [2]

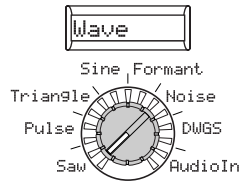
Vib Int (Vibrato Intensity) [-2400...+2400]

[MOD] ホイールを奥方向に回しきったときのビブラート効果の深さを設定します。

note オシレーターのピッチにLFO2でモジュレーションをかけてピッチを上下させ、ビブラート効果を作ります。

5. OSC1 (Oscillator 1)

オシレーターは基本となる波形を発生します。各ティンバーには2つのオシレーターがあります。このページでは、オシレーター1について設定します。[1]ノブで基本波形を選び、[2]ノブでモジュレーション・タイプを選択します。[3]と[4]ノブで波形を変化させます。



Knob [1]

Wave [Saw, Pulse, Triangle, Sine, Formant, Noise, DWGS, AudioIn]

オシレーター1の波形を選択します。

Saw: ノコギリ波。

Pulse: 矩形波。

Triangle: 三角波。

Sine: サイン(正弦)波。

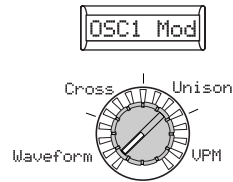
Formant: 人間の声のような音色の波形。

Noise: ノイズを生成します。

DWGS: デジタル・シンセなどのDWGS波形。

AudioIn: [AUDIO INPUT1] 端子、[AUDIO INPUT2] 端子、または[MIC] 端子からの入力音をオシレーターの代わりに使用します。

[AUDIO INPUT1] 端子、[AUDIO INPUT2] 端子、[MIC] 端子からの入力音には、ピッチのパラメーターは無効です。



Knob [2]

OSC1 Mod (Oscillator 1 Modulation Type) [Waveform, Cross, Unison, VPM]

オシレーター1のモジュレーションのタイプを選択します。

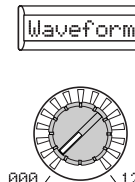
“Wave”と“OSC Mod”の組み合わせによって、最大ボイス数が変わります。

Waveform: 波形を変化させます。変化のしかたは選択した波形によって異なります。

Cross (Cross Modulation): クロス・モジュレーションは、オシレーター2(モジュレーター)の出力波形で、オシレーター1(キャリア)の周波数を高速に変調し、うねりのある音色が得られます(※図5-1)。

Unison: オシレーター1の内部で5つのオシレーターのピッチをずらして同時に出力します。厚みのある音色が得られます(※図5-2)。

VPM (Variable Phase Modulation): オシレーター1の整数倍の倍音に相当するハーモニクス(周波数)で発振するサイン波を使用し、オシレーター1の位相を変調することで、金属的な倍音を生み出します。波形にうねりのある音色が得られるクロス・モジュレーションに対し、VPMでは波形を静止したまま倍音を追加できます。(※)

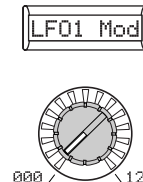


Knob [3]

OSC1Ctr1(Control1) [000...127/-63...+63/---]

“Wave”と“OSC Mod”の設定に対応したパラメーターを表示します。(※p.29)

設定によってはノイズが出る場合があります。



Knob [4]

OSC1Ctr2 (Control2) [000...127/-63...+63/001...064/001...032/---]

“Wave”と“OSC Mod”の設定に対応したパラメーターを表示します。(※p.29)

図5-1: Cross

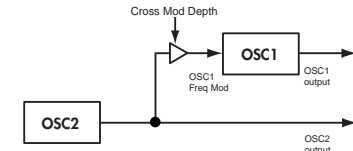
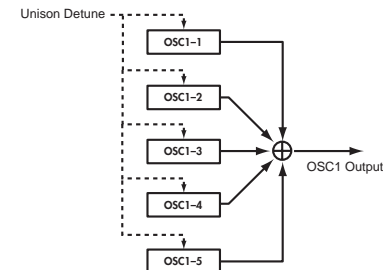


図5-2: Unison



Knob [2] (↘)

変調用のサイン波はオシレーター1に組み込まれているので、オシレーター2の波形がオシレーター1の音色に影響を与えることはありません。

“Wave”がFormant、Noise、DWGS、AudioInのとき、Cross、Unison、VPMは選択できません。

Knob [1] Wave: Saw/Pulse/Triangle/Sine

Knob [2] OSC1 Mod: Waveformのとき

Knob [3] Control1: Waveform [000...127]
波形を変化させます。

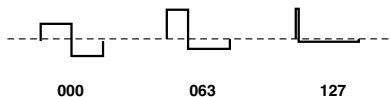
• **Knob [1] Wave: Saw**

ノコギリ波は、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。000で純粋なノコギリ波になり、127で1オクターブ高いノコギリ波になります。



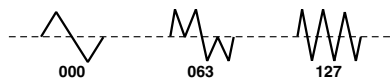
• **Knob [1] Wave: Pulse**

矩形波は、電子音や管楽器の音に適し、パルス幅を調整すると、クラビやサックスのような音色になります。000で純粋な矩形波になり、127でパルス幅がなくなり音が消えます。



• **Knob [1] Wave: Triangle**

三角波は、ノコギリ波やパルス波に比べると倍音が少なく、ベースやパッドで丸い感じの音色に適しています。000で純粋な三角波になり、127で1オクターブと5度高い音程(3倍音)の三角波になります。



• **Knob [1] Wave: Sine**

サイン波は、倍音を含んでいない基音のみの、丸い音色になります。000で純粋なサイン波になり、値を大きくすると倍音の出方がかわります。



Knob [4] Control2: LFO1Intensity [000...127]

“OSC1 Ctr1”で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。その効果の深さを調整します。

LFO1の“Wave” (※p.45 18. LFO1ページ)をTriangleにすると、ノコギリ波(“Wave”: Saw)ではデチューンがかかったような効果が得られ、矩形波(“Wave”: Pulse)ではPWM(パルス・ワイド・モジュレーション)効果が得られ、音色に厚みが加わります。

Knob [1] Wave: Formant

Knob [2] OSC1 Mod: Waveformのとき

Knob [3] Control1: Formant Width [000...127]

フォルマント特有の周波数成分を設定します。口の形(声の母音)を変化させたような音色の変化になります。

Knob [4] Control2: Formant Shift [-63...+63]

フォルマント全体の周波数成分を上下に移動します。このときの移動量を調節し、口の大きさを変化させたような効果が得られます。+00で基準の周波数成分になります。

Knob [1] Wave: Noise

Knob [2] OSC1 Mod: Waveformのとき

Knob [3] Control1: Resonance [000...127]

ノイズ・オシレーター内部にある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、ノイズ内の音程成分にあたる周波数ポイントを強調します。

Knob [4] Control2: LPF/HPF

[LPF63...CNT...HPF63]

ローパス、ハイパス・フィルターのミックス・バランスを調節し、音色の明るさが変化します。

Knob [1] Wave: DWGS

Knob [2] OSC1 Mod: Waveformのとき

Knob [3] Control1: ---

無効になります。

Knob [4] Control2: Wave Select [001...064]

DWGS波形を選択します。

No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	SynSine1	22	Digi2	43	E.Bass2
2	SynSine2	23	Digi3	44	E.Bass3
3	SynSine3	24	Digi4	45	Bell1
4	SynSine4	25	Digi5	46	Bell2
5	SynSine5	26	Digi6	47	Bell3
6	SynSine6	27	Digi7	48	Endless*
7	SynSine7	28	Digi8	49	SynVox1
8	SynWave1	29	Digi9	50	SynVox2
9	SynWave2	30	E.Piano1	51	VoxPad1
10	SynWave3	31	E.Piano2	52	VoxPad2
11	SynWave4	32	E.Piano3	53	VoxPad3
12	SynWave5	33	Organ1	54	FlutePad
13	SynWave6	34	Organ2	55	EP Pad1
14	SynWave7	35	Organ3	56	EP Pad2
15	SynWire1	36	Organ4	57	Noise1
16	SynWire2	37	Organ5	58	Noise2
17	SynWire3	38	Clav1	59	Noise3
18	SynWire4	39	Clav2	60	Noise4
19	5thSaw	40	Guitar1	61	Noise5
20	5thSqu	41	Guitar2	62	Noise6
21	Digi1	42	E.Bass1	63	Noise7
				64	Noise8

*: 48 Endlessの波形は「無限音階」と呼ばれている音をシミュレートした波形で、各オクターブ間は同じ音になります。「無限音階」とは、ドレミファソラシドレミ……と何回繰り返して上がっていても、同じ音程の音階が無限に続いていく音のことをいいます

Knob [1] Wave: AudioIn

Knob [2] OSC1 Mod: Waveformのとき

Knob [3] Control1: Gain [-63...+63]

オーディオ入力音量を調節します。

Knob [4] Control2: Balance [L63...CNT..R63]

入力する信号のLチャンネル([AUDIO INPUT1]端子)とRチャンネル([AUDIO INPUT2]端子)のバランスを調節します。

外部入力の加工方法については、「外部入力音の加工」(※p.30)を参照してください。

Knob [1] Wave: Saw/Pulse/Triangle/Sine

Knob [2] OSC1 Mod: Crossのとき

Knob [3] Control1: Modulation Depth

[000...127]

クロス・モジュレーションの深さを設定します。

Knob [4] Control2: LFO1Intensity [000...127]

“OSC1 Ctr1”で設定したクロス・モジュレーションに対して、LFO1で更にモジュレーションをかけます。その効果の深さを設定します。

Knob [1] Wave: Saw/Pulse/Triangle/Sine

Knob [2] OSC1 Mod: Unisonのとき

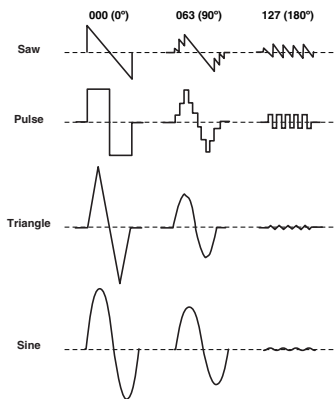
Knob [3] Control1: Detune [000...127]

複数のユニゾン・オシレーター間のピッチ差を設定します。値を大きくするほどピッチ差が広がり、厚みのある音色になります。

Knob [4] Control2: Phase [000...127]

ノート・オン(鍵盤打鍵)時の各オシレーターの位相を設定します。アタック時の音色が変化します。

5. OSC1 (Oscillator 1)



Knob [1] Wave: Saw/Pulse/Triangle/Sine
Knob [2] OSC1 Mod: VPMのとき

Knob [3] Control1: Modulation Depth
[000...127]
 VPM効果の深さを設定します。

Knob [4] Control2: Modulation Harmonics
[001...032]
 VPMのモジュレーターの周波数を、オシレーター1の倍音の倍数（ハーモニクス）として設定します。

外部入力音の加工

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

外部機器を接続する場合は、一度R3、外部機器とパワード・アンプなどの外部出力機器の電源をオフにしてから接続してください。

- 1 [AUDIO INPUT 1] ノブと [AUDIO INPUT 2] ノブを左側に回しきります。
- 2 [AUDIO INPUT 1] 端子と [AUDIO INPUT 2] 端子に外部機器の出力端子を接続し、フロント・パネルの[MIC]スイッチをREAR AUDIO INPUT 1 [MIC/LINE] スwitchをLINEにします。
- 3 接続後、外部機器、R3、パワード・モニターなどの外部出力機器の電源を順番に入れます。
- 4 初期化するプログラムを選び、初期化します。ここでは、いずれかのプログラムを選び、p.76を参照してプログラムを初期化してください。
- 5 [PAGE] ダイヤルで5. OSC1ページを選び、“Wave” ([1]ノブ)をAudioInにします。
- 6 外部機器から音を入力し、AUDIO INPUT 1とAUDIO INPUT 2のLEDが赤く点灯しないようにして、[AUDIO INPUT 1] [AUDIO INPUT 2] ノブを右側に回します。

7 音を入力しながら鍵盤を押します。

8 「基本的なエディット方法」(p.20)を参照して、フィルター、アンプ、EG、LFOやエフェクトなどを設定してサウンドを変化させてください。

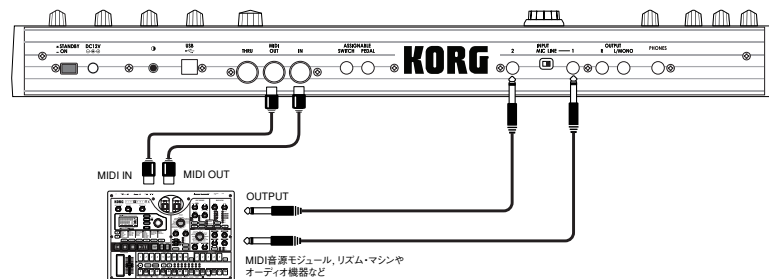
[AUDIO INPUT 1] 端子、[AUDIO INPUT 2] 端子からの音に対しては、ピッチに関するパラメーターは無効となります。

note この例で、R3のMIDI OUTと外部MIDI機器のMIDI INを接続し、MIDIチャンネルを合わせると、R3の鍵盤で外部MIDI機器の音源等を発音させることができます (p.66)。その音声をR3の鍵盤で発音させながら、[PAGE] ダイヤルと [1] ~ [4] ノブで、サウンドを加工することができます。

note ボコーダーのキャリアに外部入力を使用することができます (p.56)。

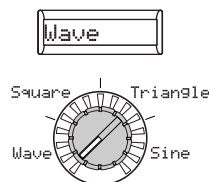
note 2. UNISONページの“Sw” ([1]ノブ)がオン(2~4 Voice)のときは、入力音声をステレオで扱えるようにするため、特定のパラメーターが自動的に設定されます。そのときは以下の点に注意してください。

- OSC1 Ctr2: Balanceの設定によらず、Lチャンネルの信号はL63、Rチャンネルの信号はR63に固定されます。
- 2. UNISONページの“Sw”の設定に関わりなく、2 Voice固定になります。
- 2. UNISONページの“Spread” ([3]ノブ)を0にすると、ティンバー出力のLチャンネルとRチャンネルは共に定位 (p.38 12.AMPページ“Panpot”)がCNTになり、127にするとそれぞれL63、R63になります。



6. OSC2 (Oscillator 2)

オシレーター2を設定します。オシレーター1と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、[3]ノブ(OSC2Semi)、[4]ノブ(OSC2Tune)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、あらかじめハーモニーを持ったサウンドにしたり、同じ音程から微妙にピッチをずらすことによってデチューン効果を得ることもできます。また、リング・モジュレーターとオシレーター・シンクをかけることによって、より複雑な倍音を得ることができます(“OSC2Mod”([2]ノブ)で設定)。



Knob [1]

Wave [Saw, Square, Triangle, Sine]

オシレーター2の波形を選択します。

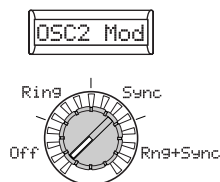
Saw: ノコギリ波です(※p.28)。

Square: 矩形波です(※p.28)。

Triangle: 三角波です(※p.28)。

Sine: サイン波です(※p.28)。

note オシレーター2の音が確認できないときは、7. MIXERページの“OSC2 Lvl”([2]ノブ)でオシレーター2の音量を上げてください。オシレーター2の音だけを確認する場合は、7. MIXERページの“OSC1 Lvl”([1]ノブ)でオシレーター1の音量を下げてください。



Knob [2]

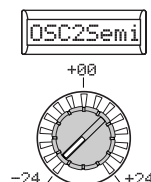
OSC2 Mod (Oscillator 2 Modulation Type) [Off, Ring, Sync, Rng+Sync]

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

Off: オシレーター・モジュレーションをかけずに出力します。“OSC2Semi”と“OSC2Tune”を調節し、倍音成分的な役割やハーモニー、デチューン効果が得られます。

Ring: リング・モジュレーターによる効果が得られます。“OSC2Semi”や“OSC2Tune”を調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。効果音などに用いられます(※図6-1)。リング・モジュレーターは、オシレーター1と2の波形の和と差を生み出すモジュレーションです。例えば、オシレーターに矩形波(オシレーター1ではPulse)を選び、“Transpose”(※p.26 3. PITCH-Aページ)を0、“OSC2Semi”を24に設定します。“OSC2Tune”を設定するとクリアなベルの音色が得られます。また、パッチで“OSC2Tune”にLFOやEGでモジュレーションをかけると特殊な効果が得られます。

Sync: オシレーター・シンクによる効果が得られます。シンセ・リード系のサウンドを作るときなどに便利です(※図6-2)。(ノ)

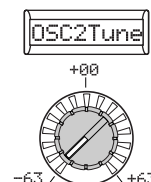


Knob [3]

OSC2Semi (OSC2 Semitone) [-24...+24]

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

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



Knob [4]

OSC2Tune [-6.3...+6.3]

オシレーター1に対するデチューン量を調節します。±6.3で上下2オクターブ、±4.8で上下1オクターブ音程がずれずれます。0付近ではピッチの微調整が可能です。

note “OSC2 Mod”をSyncにしたときは、“OSC2Semi”や“OSC2Tune”の調整で倍音のピッチが変化します。基音のピッチは変わりません。

図6-1: Ring

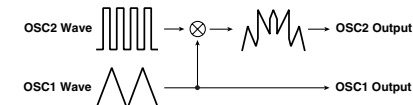


図6-2: Sync

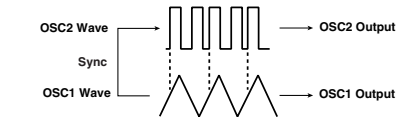
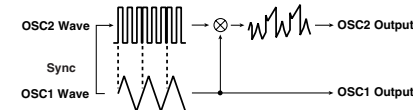


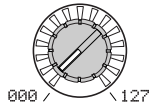
図6-3: Rng+Sync



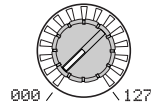
7. MIXER

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

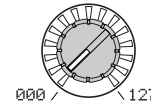
OSC1 Lvl



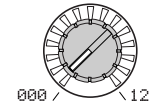
OSC2 Lvl



NoiseLvl



PunchLvl



Knob [1]

OSC1 Lvl (OSC1 Level) [000...127]

オシレーター1の出力レベルを設定します。

Knob [2]

OSC2 Lvl (OSC2 Level) [000...127]

オシレーター2の出力レベルを設定します。

Knob [3]

NoiseLvl (Noise Level) [000...127]

ノイズ・ジェネレーターの出力レベルを設定します。このノイズ・ジェネレーターはホワイト・ノイズを発生します。オシレーター1で選択できるノイズ("Wave": Noise)とは別の独立したノイズ・ジェネレーターです。オシレーター1のようにフィルターやレゾナンスは設定できませんが、フィルター・セクションでオシレーター1のノイズと同様な効果を得ることができます。ノイズは打楽器系のサウンドや波などの効果音を作るときなどに用います。

Knob [4]

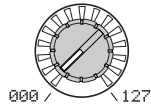
PunchLvl (Punch Level) [000...127]

オシレーター出力に対して、アタック時のみパルス波形を足しこむ量を設定します。値を大きくすると、よりアタックが強調されます。

8. FILTER1-A

フィルターは、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を削ります。そして必要な成分だけを通すことによって音色を作ります。**R3**はフィルター1とフィルター2の2つのフィルターを持ち、その並び方（ルーティング）を変えることにより、より複雑なフィルター・サウンドを得ることができます。フィルター1のパラメーターは、8. FILTER1-Aページと9. FILTER1-Bページで設定します。

Cutoff1



Knob [1]

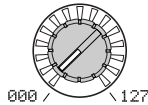
Cutoff1 (Filter1 Cutoff) [000...127]

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

note “Cutoff1”はEG1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）によって変化を与えることができます。

! 設定した値によっては、音量が極端に小さくなる場合があります。

Reso1



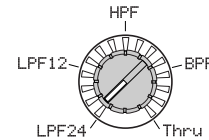
Knob [2]

Reso1 (Filter1 Resonance) [000...127]

レゾナンスを設定します。“Cutoff1”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（**☞** 図8-1）。なお、レゾナンスは“Cutoff1”の値によって、強調される倍音も変わってきますので、“Cutoff1”と“Reso1”の両方を調節していくとよいでしょう。

! 値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音が歪む場合があります。

FiltBal1



Knob [3]

FiltBal1 (Filter1 Balance) [LPF24...LPF12...HPF...BPF...Thru]

フィルター・タイプを選択します。値の中間値は、挟まれる2つのフィルターの間の特徴になります。

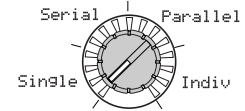
LPF24 (-24dB/oct), LPF12 (-12dB/oct): LPF (Low Pass Filter) です（**☞** p.34 LPF）。

HPF (-12dB/oct): HPF (High Pass Filter) です（**☞** p.34 HPF）。

BPF (-6dB/oct): BPF (Band Pass Filter) です（**☞** p.34 BPF）。

Thru: フィルター効果をかけずに信号をそのまま通過させます。

Routing1



Knob [4]

Routing1 [Single, Serial, Parallel, Indiv]

フィルター1と2の並び（ルーティング）を設定します。

Single: フィルター1のみ使用します。

Serial: フィルター1とフィルター2を直列に接続して使用します（**☞** 図8-2）。

Parallel: フィルター1とフィルター2を並列に接続して使用します（**☞** 図8-3）。

Indiv: フィルター1をオシレーター1に、フィルター2をオシレーター2とノイズに使用します（**☞** 図8-4）。

図8-1:

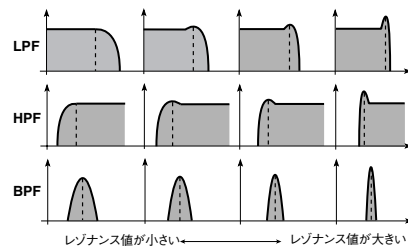


図8-2: Serial

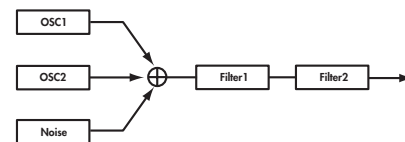


図8-3: Parallel

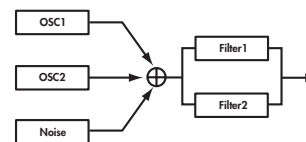
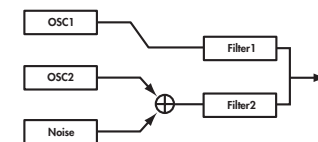


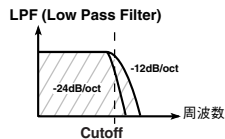
図8-4: Indiv



8. FILTER1-A

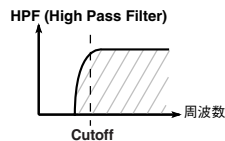
LPF:

LPFは、カットオフ周波数よりも低い帯域を通過させ、高い帯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(“Cutoff1”)を大きくすると、明るい音になります。



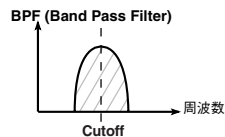
HPF:

HPFは、カットオフ周波数よりも高い帯域を通過させ、低い帯域をカットするフィルターです。音色を細くするときを使用します。ただし、カットオフ周波数を大きくしすぎると、音量が極端に下がります。



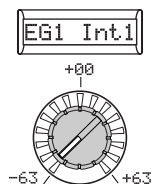
BPF:

BPFは、カットオフ周波数付近の帯域を通過させ、それ以外の帯域をカットするフィルターです。一部の音だけを強調するときなどに使用します。例えば、ラジオから聞こえる声や電話の声のような、帯域が限定された音を作るときなどに用いることができます。



9. FILTER1-B

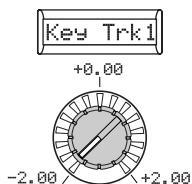
このページでは、フィルター1の残りのパラメーターについて説明します。



Knob [1]

EG1 Int1 (EG1 Intensity/Filter1) [-63...+63]

EG1で設定した時間変化で、カットオフ周波数にモジュレーションをかけます。(※図9-1)
カットオフ周波数がEG1によって時間の経過とともに変化し、音色が変化します。例えば、打鍵すると音色が徐々に明るくなり、次第に暗くなるというような効果が得られます。この“EG1 Int1”は、EG1によってカットオフ周波数が変化する深さ(感度)を設定します。
0の値のとき、EG1によるカットオフ周波数の変化は起こりません。
+の値にするほど、変化が大きくなります(※図9-2)。
-の値にするほど、逆方向に変化が大きくなります(※図9-3)。



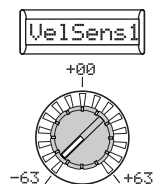
Knob [2]

Key Trk1 (Keyboard Tracking/Filter1) [-2.00...+2.00]

キーボード・トラック(鍵盤を弾く位置)によって、カットオフ周波数を変化させます。例えば、C4の鍵盤で目的のサウンドが得られるのに、高音域ではレゾナンスがかからなくなったり、音が柔らかくなり過ぎる場合などに、キーボード・トラックで高音域でのカットオフ周波数を高くすることで、目的のサウンドが得られるように補正します。
+の値のとき、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が高くなり、低域の鍵盤を弾くと低くなります。
-の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が低くなり、低域の鍵盤を弾くと高くなります。

note 値が+1.0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。

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



Knob [3]

VelSens1 (Velocity Sensitivity/Filter1) [-63...+63]

ペロシティ(鍵盤を強く強さ)によるカットオフ周波数の変化を設定します。
+の値にすると、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数が高くなります。
-の値にすると、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数が低くなります。

図9-1

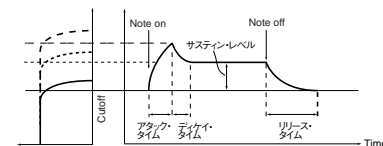


図9-2

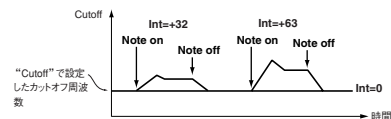
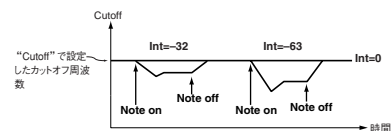



図9-3

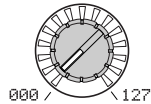


10. FILTER2-A

フィルター2のパラメーターを設定します。フィルター1との並べ方については、8. FILTER-Aページの“Routing1”（[4]ノブ）で設定してください。フィルター2のパラメーターは、10. FILTER2-Aページと11. FILTER2-Bページで設定します。。

 “Routing1”がSingleのとき、フィルター2のパラメーターは表示されません。

Cutoff2

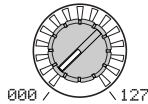


Knob [1]

Cutoff2 (Filter2 Cutoff) [000...127]

フィルター1と同様です (※p.33)。

Reso2

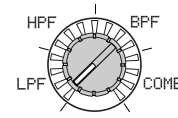


Knob [2]

Reso2 (Filter2 Resonance) [000...127]

フィルター1と同様です (※p.33)。

Type2



Knob [3]

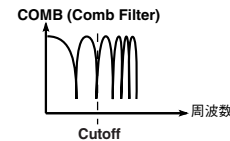
Type2 (Filter2 Type)

[LPF, HPF, BPF, COMB]

フィルターの種類を選択します。

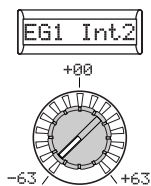
LPF, HPF, BPF: フィルター1と同様のフィルタータイプです (LPFはフィルター1のLPF12と同等 ※p.33)。

COMB: コム・フィルター（くし型フィルター）は、通過する帯域とカットする帯域が連続するフィルターで、音に独特のくせをつけます。カットオフ周波数（“Cutoff2”）を大きくすると、くしの目が粗くなり、カットする帯域が多くなります。



11. FILTER2-B

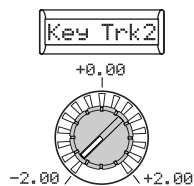
このページでは、フィルター2の残りのパラメーターについて説明します。



Knob [1]

EG1 Int2 (EG1 Intensity/Filter 2)
[-63...+63]

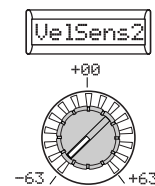
フィルター1と同様です (※p.35)。



Knob [2]

Key Trk2 (Keyboard Tracking/Filter2)
[-2.00...+2.00]

フィルター1と同様です (※p.35)。



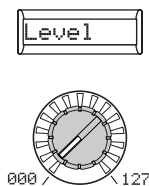
Knob [3]

VelSens2 (Velocity Sensitivity/Filter2)
[-63...+63]

フィルター1と同様です (※p.35)。

12. AMP (Amplifier)

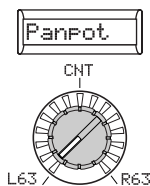
音量を設定します。オシレーター、フィルターによって作られたサウンドの音量をアンプで増幅します。



Knob [1]

Level
ティンバーの音量を設定します。

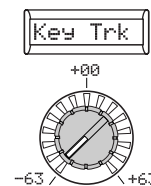
[000...127]



Knob [2]

Panpot
ティンバーのパンポット(音の定位)を設定します。L63で最も左側、CNTで中央、R63で最も右側に定位します。

[L63...CNT...R63]



Knob [3]

Key Trk (Keyboard Tracking)
キーボード・トラック(鍵盤を弾く位置)によって、音量を変化させます。
+の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量が大きくなり、低音の鍵盤を弾くほど小さくなります。
-の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量が小さくなり、低音の鍵盤を弾くほど大きくなります。

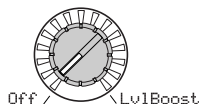
[-63...+63]

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

13. DRIVE/WS (Drive/Wave Shape)

このページでは、ドライブまたはウェーブ・シェープのパラメーターを設定します。音に歪みなどを加え、インパクトのある個性的な音作りが可能です。


WS Type



Knob [1]

WS Type (Wave Shape Type) [Off...LvlBoost]

ウェーブ・シェープのオン/オフと、タイプを選択します。ウェーブ・シェープとは、入力した波形に対し、ここで設定したタイプとの波形形成演算を行い、双方の成分を含む波形を出力するものです。効果のかかり具合は“WS Depth”で設定します。

 設定によっては、ノイズが発生する場合があります。

Off: ウェーブ・シェープ、ドライブをオフします。

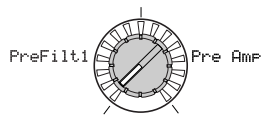
Drive: ドライブがかかります。歪み具合は7. MIXERページ (※p.32) の各オシレーターの出カレベルで設定します (※p.40 図13-1)。

note Driveのみウェーブ・シェープ効果とは異なります。

Decimatr: サンプリング周波数を低下させます (※p.40 図13-2)。

HardClip: 境界レベル以上の波形を一定にします (※p.40 図13-3)。 (→)

Position



Knob [2]

Position [PreFilt1, Pre Amp]

ドライブ、ウェーブ・シェープをかける位置を設定します。

PreFilt1: フィルター1の前でかけます (※p.40 図13-9)。

Pre Amp: アンプの前でかけます (※p.40 図13-10)。

Knob [1] (↘)

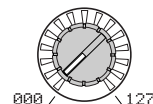
OctSaw: 境界レベルを超えた波形を切り取り、プラスマイナス反対方向の境界レベル内へ移動させます (※p.40 図13-4)。

MultiTri: ノコギリ波を入力すると、三角波が生成されます (※p.40 図13-5)。

MultiSin: ノコギリ波を入力すると、サイン波が生成されます (※p.40 図13-6)。

SbOSCSaw, SbOSCSqu, SbOSCTri, SbOSCSin: 選択した波形がオシレーター1の1オクターブ下で発音します。“WS Depth” ([3]ノブ)でオシレーター1とのミックス量を設定します (→)

WS Depth



Knob [3]

WS Depth (Wave Shape Depth) [000...127]


ドライブ、ウェーブ・シェープのかかり具合を設定します。

Knob [1] (↘)

Pickup: 電磁ピックアップのシミュレーションです。“WS Depth” ([3]ノブ)でかかり具合を設定します (※p.40 図13-7)。

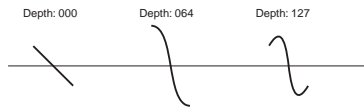
note 上のPickupの図は、C4のサイン波を入力した時の出力波形の違いです。入力するピッチ (音の高さ)によって変化が異なります。

LvlBoost: 出力レベルを増幅します。“WS Depth” ([3]ノブ)でブースト量を変化させます (※p.40 図13-8)。

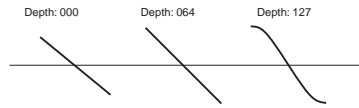
 他のウェーブ・シェープ・タイプよりも大きな音量で出力されることがあります。

13. DRIVE/WS (Drive/Wave Shape)

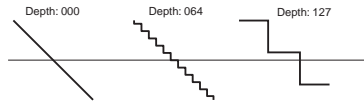
☒ 13-1: Drive



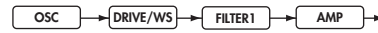
☒ 13-8: LvlBoost



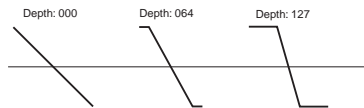
☒ 13-2: Decimatr



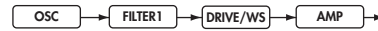
☒ 13-9: Position= PreFilter 1



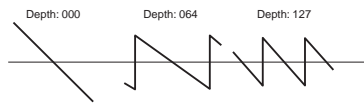
☒ 13-3: HardClip



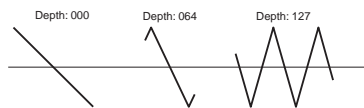
☒ 13-10: Position= Pre Amp



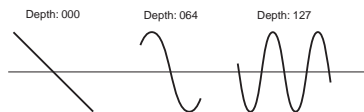
☒ 13-4: OctSaw



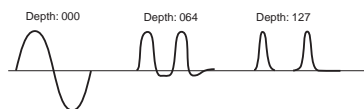
☒ 13-5: MultiTri:



☒ 13-6: MultiSin:



☒ 13-7: Pickup

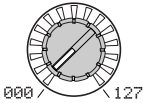


14. EG1

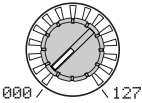
音色を時間の経過で変化させるフィルターEGを設定します(図 14-1)。このページでEGを設定し、そのかかり具合を“EG1 Int1”(p.35 9. FILTER 1-B ページ p.35)と“EG1 Int2”(11. FILTER 2-B ページ p.37)で設定します。目的の音色カーブをADSR (Attack、Decay、Sustain、Release: [1]~[4]ノブ)で調節します。EG(エンベロープ・ジェネレーター)についてはEG2(p.42)を参照してください。

note EG1はバーチャル・パッチのソース等に使用でき、フィルターのカットオフ周波数以外にもモジュレーションをかけることができます(p.46)。

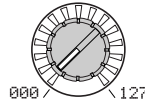
Attack 1



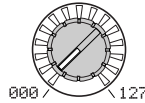
Decay 1



Sustain 1



Release 1



Knob [1]

Attack 1 (Attack Time EG1) [000...127]

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

Knob [2]

Decay 1 (Decay Time EG1) [000...127]

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

Knob [3]

Sustain 1 (Sustain Level EG1) [000...127]

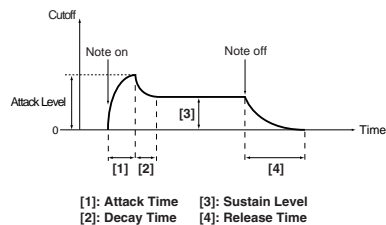
ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持されるカットオフ周波数を設定します。

Knob [4]

Release 1 (Release Time EG1) [000...127]

ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが0になるまでの時間を設定します。

図 14-1



EG1とEG2

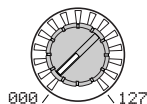
EG1(フィルターEG)でカットオフ周波数を変化させると音色が変化しますが、EG2(アンプEG)の音量の変化によっても聞こえ方が変わってきます。例えば、音色と音量の立ち上がりのスピードや、減衰のカーブを変えたりすることで、音色変化の雰囲気が大きく変わります。EG1とEG2は、両者の変化を調節しながらエディットするとよいでしょう。

15. EG2

音量を時間の経過で変化させるアンブEGを設定します(☞図 15-1)。目的の音量カーブをADSR (Attack、Decay、Sustain、Release: [1] ~ [4]ノブ)で設定します。

note EG2はバーチャル・パッチのソース等に使用でき、音量以外にもモジュレーションをかけることができます(☞p.46)。

Attack2

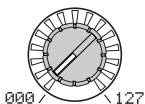


Knob [1]

Attack2 (Attack Time EG2) [000...127]

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

Decay2

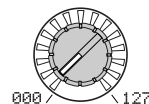


Knob [2]

Decay2 (Decay Time EG2) [000...127]

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

Sustain2

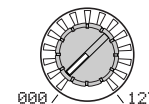


Knob [3]

Sustain2 (Sustain Level EG2) [000...127]

ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持される音量を設定します。

Release2

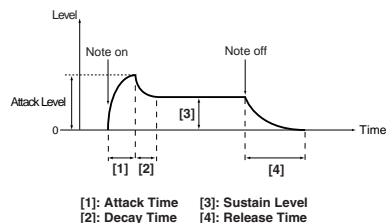


Knob [4]

Release2 (Release Time EG2) [000...127]

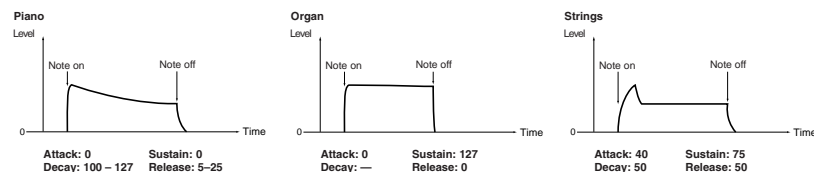
ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが0になるまでの時間を設定します。

図 15-1



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、少しの余韻を残し聞こえなくなります。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。また、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。**R3**では、フィルター用とアンブ用の専用EGを持ちます。これらのEGはバーチャル・パッチのソースとしても使用できますので、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。以下はアンブEG設定例です。

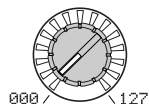


16. EG3

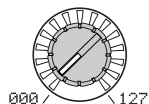
EG3を設定します。目的のパラメーター・カーブをADSR (Attack、Decay、Sustain、Release: [1]～[4]ノブ) で設定します。

note EG3はバーチャル・パッチのソース等に使用でき、主にモジュレーション効果をかけるのに使用します (p.46)。

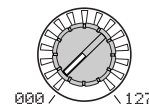
Attack3



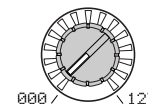
Decay3



Sustain3



Release3



Knob [1]

Attack3 (Attack Time EG3) [000...127]

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

Knob [2]

Decay3 (Decay Time EG3) [000...127]

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

Knob [3]

Sustain3 (Sustain Level EG3) [000...127]

ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持される音量を設定します。

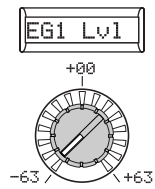
Knob [4]

Release3 (Release Time EG3) [000...127]

ノート・オフ (鍵盤を離す) からレベルが0になるまでの時間を設定します。

17. EG VELO INT (EG Level Velocity Intensity)

鍵盤を弾いたときのペロシティによって、EGの振幅をコントロールします。値が大きいほど、ペロシティの強弱による振幅が大きくなります。
+の値: 弱く弾いたときは、EG 振幅が小さくなり、強く弾いたときは、EG の振幅が大きくなります。
-の値: 強く弾いたときは、EG 振幅が小さくなり、弱く弾いたときは、EG の振幅が大きくなります。

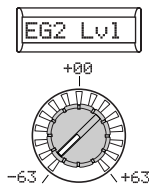


Knob [1]

EG1 Lvl (EG1 Level)

[-63...+63]

EG1 の振幅値を設定します。

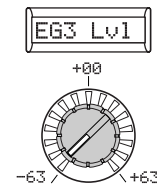


Knob [2]

EG2 Lvl (EG2 Level)

[-63...+63]

EG2 の振幅値を設定します。



Knob [3]

EG3 Lvl (EG3 Level)

[-63...+63]

EG3 の振幅値を設定します。

18. LFO1, 19. LFO2

ティンバーは、2つのLFOを内蔵しています。LFOは周期的な変化で音の高さ、音色、音量などにモジュレーションをかけます。LFOの波形を[1]ノブで選択し、キー・シンクの方法([2]ノブ)、テンポとの同期設定([3]と[4]ノブ)などを行います。

note LFO1、LFO2はバーチャル・パッチのソース等に使用でき、さまざまなパラメーターにモジュレーションをかけることができます。(p.46)



Knob [1]

Wave (LFO1)

[Saw, Square, Triangle, S&H, Random]

Wave (LFO2)

[Saw, Square+, Sine, S&H, Random]

LFOの波形を選択します。

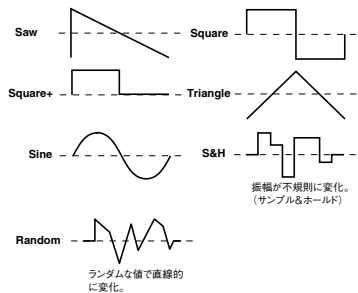
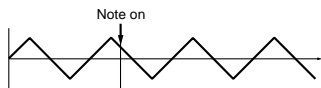


図 18-1



Knob [2]

Key Sync [Off, Timbre, Voice]

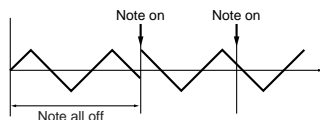
ノート・オンしたボイスに対するLFOのかかり方を設定します。

Off: ノート・オンしてもLFOの位相はリセットされません(※ 図 18-1)。

Timbre: 何も鍵盤を押していない状態から、最初のノート・オンでLFOの位相がリセットされ、以後ノート・オンしたボイスに対してはリセットがかかりません(※ 図 18-2)。

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(※ 図 18-3)。

図 18-2



Knob [3]

BPM Sync

[Off, On]

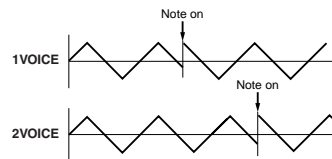
LFOの周期のテンポまたはMIDIクロックへの同期を設定します。

Off: テンポに同期しません。“Freq” ([4]ノブ)で設定した値で動作します。

On: テンポに同期します。[TEMPO]ノブ、または外部からのMIDIクロックに同期します。

note “BPM Sync”がOnのときは、PATCH1~6の“Dest”でLFO1Freq、LFO2Freqを選んでも無効になります。

図 18-3

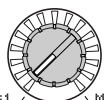
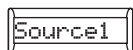


LFO (Low Frequency Oscillator: ロー・フリーケンシー・オシレーター)

LFOは低周波のオシレーターで、その周期的な変化で、さまざまなパラメーターにモジュレーションをかけることができます。LFOの代表的な使用例として、ビブラート効果(ピッチをLFOで上下させる)、ワウ効果(音色をLFOで上下させる)、トレモロ効果(音量をLFOで上下させる)があります。バーチャル・パッチのソースにLFOを選び、該当するパラメーターをデスティネーションに選んでモジュレーションをかけることによって、各効果が得られます。また、**R3**にはLFOでモジュレーションがかけられる専用のパラメーターがあります。LFO1は5. OSC1ページの“OSC Mod” ([2]ノブ)をWaveformにしたときの“LFO1Int” ([4]ノブ)、LFO2は4. PITCH-Bページの“VibrInt” ([2]ノブ)です。

20. PATCH1, 21. PATCH2, 22. PATCH3, 23. PATCH4, 24. PATCH5, 25. PATCH6

R3には、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、モジュレーションの元(“Source1”～“Source6”)、そのモジュレーションがかかる対象(“Dest1”～“Dest6”)、そのモジュレーション効果の深さ(“P.Int1”～“P.Int6”)の3つのパラメーターで構成されています。このパラメーター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、“Source1”にLFO2、“Dest1”にCutoff1を設定し、その効果の深さを“P.Int1”([3] ノブ)で設定すれば、LFO2による周期的な音色変化(ワウ効果)が得られます。



EG1 / MIDI3

Knob [1]

Source1...Source6 [EG1...MIDI3]

モジュレーションの元となるもの(ソース)を選択します。

EG1, EG2, EG3: EG1～EG3。

LFO1, LFO2: LFO1, LFO2。

Velocity: ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)。

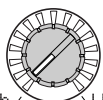
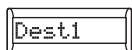
PitchBnd: ピッチ・ベンド([PITCH]ホイール)。

ModWheel: モジュレーション・ホイール([MOD]ホイール)。

KeyTrack: キーボード・トラック。

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

MIDI1, MIDI2, MIDI3: 45 .PATCH SOURCE ページのMIDI1、MIDI2、MIDI3で設定されている機能。



Pitch / LFO2Freq

Knob [2]

Dest1...Dest6 (Destination)

[Pitch...LFO2Freq]

モジュレーションがかかる対象(デスティネーション)を選択します。例えば、Pitchを選んだ場合、ティンバー全体のピッチにモジュレーションがかかります。

Pitch: ティンバー全体のピッチ。

OSC2Tune: 6. OSC2ページの“OSC2Tune”。

OSC1Ctr1: 5. OSC1ページの[3]ノブのパラメーター。

OSC1Lvl: 7. MIXERページの“OSC1Lvl”。

OSC2Lvl: 7. MIXERページの“OSC2Lvl”。

NoiseLvl: 7. MIXERページの“NoiseLvl”。

FiltBal1: 8. FILTER1-Aページの“FiltBal1”。

Cutoff1: 8. FILTER1-Aページの“Cutoff1”。

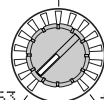
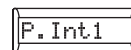
Reso1: 8. FILTER1-Aページの“Reso1”。

Cutoff2: 10. FILTER2-Aページの“Cutoff2”。

WS Depth: 13. DRIVE/WSページの“WS Depth”。

Level: 12. AMPページの“Level”。

(↗)



+00
-63 / +63

Knob [3]

P.Int1...P.Int6 (Patch Intensity)

[-63...+63]

モジュレーション効果の深さを設定します。0ではモジュレーションはかかりません。

Knob [2] (↘)

Panpot: 12. AMPページの“Panpot”。

LFO1Freq: 18. LFO1ページの“Freq”。

LFO2Freq: 19. LFO2ページの“Freq”。

Virtual Patch (バーチャル・パッチ)

KORG MS20 (1978年発売)に代表されるモジュール・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)でパッチング(接続)することで自由な音作りを行いました。R3は、このパッチングをパッチ・コードを使わず仮想的に行うことができ、EGやLFOなどのモジュレーション・ソースを、主なパラメーターに(デスティネーション)アサインすることができま

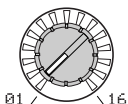
“Source#”と“Dest#”の組み合わせ例

SOURCE [1]	▶ DEST [2]	
EG1/EG2	▶ Pitch	EG1またはEG2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。
EG1/EG2	▶ Panpot	EG1またはEG2で、パンが、時間の経過とともに変化する。2つのパッチで“P.Int#”の土値を逆にすれば、より複雑なパンも可能。
LFO 1/LFO 2	▶ Pitch	LFO 1またはLFO 2の周期でピブラートがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ Cutoff	LFO 1またはLFO 2の周期でワウがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ Level	LFO 1またはLFO 2の周期でトレモロがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ Panpot	LFO 1またはLFO 2の周期でオート・パンになる。
Velocity	▶ Level	ペロシティ(打鍵の速さ)で音量が強弱する。
KeyTrack	▶ Panpot	低域は左側、高域は右側というように鍵盤の位置で徐々に定位が変化する。
MIDI1 ([P.Bend])	▶ Panpot	[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。

26. MOD SEQ-A (Modulation Sequence)

モジュレーション・シーケンサーのパラメーターを設定します。モジュレーション・シーケンサーは、従来のアナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。ティンバーごとに1つのモジュレーション・シーケンサーを搭載しています。26. MOD SEQ-Aページでは、主にシーケンサーの設定に関するパラメーターです。

LastStep



Knob [1]

LastStep [01...16]

シーケンスの長さ(最大ステップ数)を設定します。

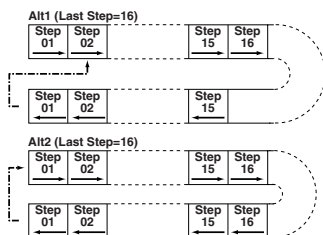
図 26-1



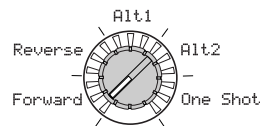
図 26-2



図 26-3



Seq Type



Knob [2]

Seq Type (Sequence Type) [Forward...One Shot]

シーケンス・タイプ(シーケンスの再生方向)を設定します。

Forward: 先頭のステップ(Step 1)から順に再生します。最後のステップまで再生したら、また先頭に戻り再生を繰り返します(☞図26-1)。

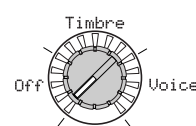
Reverse: 最後のステップ(LastStepで設定したステップ数)から逆に再生します。最初のステップまで再生したら、また最後に戻り再生を繰り返します(☞図26-2)。

Alt1: ForwardとReverseを交互に再生を繰り返します。折り返しのとき、1つ前のステップから再生を開始します(☞図26-3)。

Alt2: ForwardとReverseを交互に再生を繰り返します。折り返しのとき、同じステップから再生を開始します(☞図26-3)。

One Shot: 先頭のステップ(Step 1)から順に再生します。最後のステップまで再生したらそこで停止し、そのステップの値を保持します。

Key Sync



Knob [3]

Key Sync [Off, Timbre, Voice]

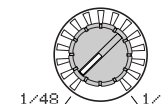
ノート・オン時(鍵盤を弾いたとき)のシーケンスのリセットについて設定します。

Off: ノート・オンしても、リセットはかかりません。

Timbre: 最初のノート・オンによって発音するティンバーに対してリセットがかかります。鍵盤を弾く位置で、各ティンバーを弾き分ける設定のプログラム(☞p.24 1. VOICE ページ "Mode": Split)では、ノート・オンした鍵盤によって発音するティンバーがリセットします。

Voice: ノート・オンしたボイスごとに、リセットがかかります。

Resolutn



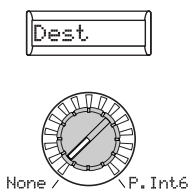
Knob [4]

Resolutn(Resolution) [1/48...1/1]

シーケンスの再生スピードを、[TEMPO]ノブで設定したテンポ(MIDIクロック)に対するレゾリューション(分解能)で設定します。例えば、1/4にすると1拍で1ステップ進みます。

27. MOD SEQ-B (Modulation Sequence)

このページでは、モジュレーション・シーケンサーの各ステップに記録したデータをエディットします。また、エディット・モードでデータを記録するときは、このページで行います。



Knob [1]

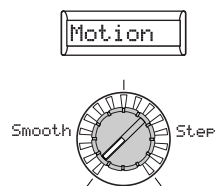
Dest (Destination) [None, Pitch...P.Int6]

モジュレーション・シーケンスによって効果を与えるパラメーターを選択します。

None: モジュレーション・シーケンスの効果は、何もかかりません。

Pitch: 発音するオシレーター全体のピッチに対して、±24半音の範囲で変化を与えます。


その他: パラメーターに対して、±63 (PitchとOSC2Semiは±24)の範囲で変化を与えます。



Knob [2]

Motion [Smooth, Step]

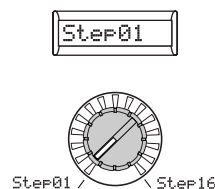
シーケンサーを再生したときの、各ステップに記録されている値の変化のしかたを設定します。

 エディット・モードでのシーケンス記録中は、選択できません。

Smooth: ステップごとに記録されている値を、直線的につないだ変化になります。

Step: ステップごとに記録されている値を、次のステップで再生するまで保持します。

note OSC1 の "Wave" が DWGS のとき、"Dest" に OSC1 Ctr2 (OSC1 Control2) を選択した場合は、Smooth に設定しても Step と同じ動作になります。

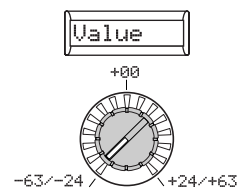


Knob [3]

Step Select [Step01...Step16]

エディットするステップを選択します。

ここで選択したステップの値が [4] ノブのサブディスプレイに表示されます。



Knob [4]

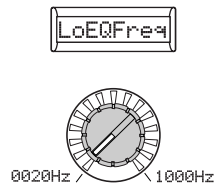
Value (Step Value) [-24...+24, -63...+63]

"Step Select" で選択したステップに記録されている値を設定します。

設定する値は、モジュレーション・シーケンスにアサインされているパラメーターの現在の値に対する可変幅 (オフセット値) となります。例えば、現在の値が +10、シーケンス・データがステップ1から順に +10、+20、+0 と設定されているとき、再生すると +20、+30、+10... という値で動作します。

28. EQ

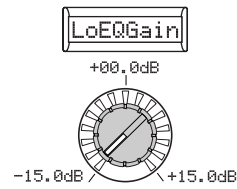
イコライザーを設定します。イコライザーはシェルビング・タイプです(図28-1)。



Knob [1]

LoEQFreq (Low EQ Frequency)
[0020Hz...1000Hz]

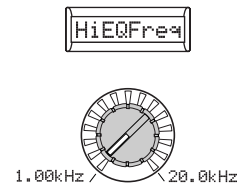
ロー・イコライザーのカットオフ周波数を設定します。



Knob [2]

LoEQGain (Low EQ Gain)
[-15.0dB...+15.0dB]

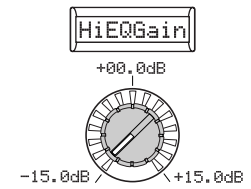
ロー・イコライザーのゲインを設定します。
+の値にするとカットオフ周波数付近から低域の音が強調されます。
-の値にするとカットオフ周波数付近から低域の音がカットされます。



Knob [3]

HiEQFreq (High EQ Frequency)
[1.00kHz...20.0kHz]

ハイ・イコライザーのカットオフ周波数を設定します。

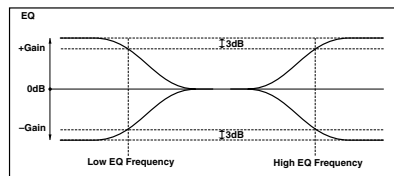


Knob [4]

HiEQGain (High EQ Gain)
[-15.0dB...+15.0dB]

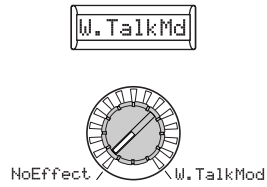
ハイ・イコライザーのゲインを設定します。
+の値にするとカットオフ周波数付近からの高域の音が強調されます。
-の値にするとカットオフ周波数付近からの高域の音がカットされます。

図28-1



29. INSERT FX1, 30. INSERT FX2

このページでは、インサート・エフェクト1と2を設定します。



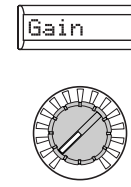
Knob [1]

Type [NoEffect, S.Comp...W.TalkMd]
インサート・エフェクトで使用するエフェクト・タイプを選択します。使用できるエフェクトについては、付属CD-ROMに収録されているエフェクト・ガイドを参照してください。



Knob [2]

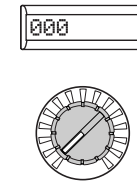
Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。



Knob [3]

Param (Parameter) [IFx1Knob...]
エディットするパラメーターを選択します。サブ・ディスプレイに選択するパラメーター名 (S e n s など) が直接表示されます。“Param” ([3]ノブ)でパラメーターを選択すると、[4]ノブ側の表示がそれに対応する値に切り替わります。選択可能なパラメーターは“Type”で選択したエフェクトによって異なります。エフェクト・タイプについては、付属CD-ROMに収録されているエフェクト・ガイドを参照してください。

IFx1Knob, IFx2Knob: プレイ・モードで [1] ~ [4] ノブを使用してコントロールするエフェクト・パラメーターを [4] ノブ (“Value”) で選択します (※p.81 SHIFT ファンクション [Knob Assign])。



Knob [4]

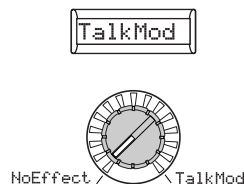
Value
“Param” ([3]ノブ)で選択したパラメーターに対応する値を設定します。サブ・ディスプレイに値 (0...127など) が直接表示されます。設定できるパラメーターは“Type”で選択したエフェクトによって異なります。詳しくは、付属CD-ROMに収録されているエフェクト・ガイドを参照してください。

また、“Param” ([3]ノブ)をIFx1 KnobまたはIFx2 Knobにしたときは、プレイ・モードで [1] ~ [4] ノブを使用してコントロールするエフェクト・パラメーターを選択します (p.81 SHIFT ファンクション [Knob Assign])。

31. MASTER FX

このページでは、マスター・エフェクトを設定します。

note マスター・エフェクトは、各プログラムに1つ内蔵されています。ティンバー1と2のエディットで表示されるものは同じものです。例えば、ティンバー1でマスター・エフェクトをエディットすると、ティンバー2で表示されるマスター・エフェクトの値も変更されます。



Knob [1]

Type [NoEffect, S.Comp...Talk Mod]

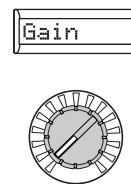
マスター・エフェクトで使用するエフェクト・タイプを選択します。使用できるエフェクトについては、付属CD-ROMに収録されているエフェクト・ガイドを参照してください。



Knob [2]

Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。

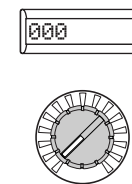


Knob [3]

Param (Parameter) [MFx Knob...]

エディットするパラメーターを選択します。サブ・ディスプレイに選択するパラメーター名 (S e n s など) が直接表示されます。“Param” ([3]ノブ) でパラメーターを選択すると、[4]ノブ側の表示がそれに対応する値に切り替わります。選択可能なパラメーターは“Type”で選択したエフェクトによって異なります。エフェクト・タイプについては、付属CD-ROMに収録されているエフェクト・ガイドを参照してください。

MFx Knob: プレイ・モードで [1] ~ [4] ノブを使用してコントロールするエフェクト・パラメーターを“Value” ([4]ノブ) で選択します (※p. 81 SHIFT ファンクション「Knob Assign」)。



Knob [4]

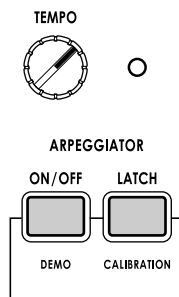
Value

“Param” ([3]ノブ) で選択したパラメーターに対応する値を設定します。サブ・ディスプレイに値 (0...127など) が直接表示されません。設定できるパラメーターは“Type”で選択したエフェクトによって異なります。詳しくは、付属CD-ROMに収録されているエフェクト・ガイドを参照してください。

また、“Param” ([3]ノブ) をMFx Knobにしたときは、プレイ・モードで [1] ~ [4] ノブを使用してコントロールするエフェクト・パラメーターを選択します (※p.81 SHIFT ファンクション「Knob Assign」)。

アルペジオ・パラメーター

フロント・パネルのアルペジオ・パラメーター



ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ

アルペジオ演奏のテンポ（速度）を調節します。

note “BPM Sync” をOnに設定しているLFOのスピードやモジュレーション・シーケンスが、ここで設定したテンポで同期します。

ARPEGGIATOR TEMPO LED

[TEMPO]ノブで設定したテンポの4分音符のタイミングで点滅します。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー

アルペジエーターのオン／オフを切り替えます。オン時、キーが点灯します。

ARPEGGIATOR [LATCH] キー

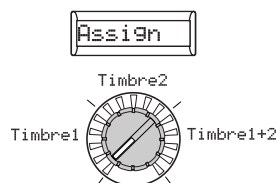
鍵盤から手を離れたときのアルペジエーターの動きを切り替えます。

Off (キー消灯): 鍵盤から手を離すとアルペジエーター演奏が止まります。

On(キー点灯): 鍵盤から手を離してもアルペジエーター演奏が続きます。

32. ARPEGGIATOR-A

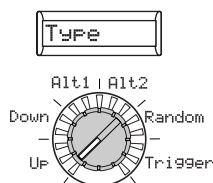
アルペジオに関する各設定を行います。



Knob [1]

Assign [Timbre1, Timbre2, Tmbr1+2]

アルペジエーターで発音するティンバーを選択します。



Knob [2]

Type

[Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger]
アルペジオ演奏のタイプを選択します (※ 図 32-1)。

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。

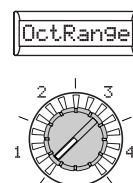
Alt1: UpとDownを繰り返して発音します (最高音と最低音で1回発音します)。

Alt2: UpとDownを繰り返して発音します (最高音と最低音で2回発音します)。

Random: ランダムに発音します。

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

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



Knob [3]

OctRange (Octave Range) [1, 2, 3, 4]

アルペジオ演奏する音域をオクターブ単位で設定します。

図 32-1

Up



Down



Alt1



Alt2



Random



Trigger



Knob [4]

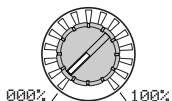
LastStep

[1...8]
ステップ・アルペジエーターの有効ステップ数 (最大ステップ数)を設定します。

33. ARPEGGIATOR-B

アルペジオに関する各設定を行います。

GateTime

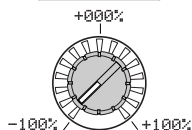


Knob [1]

GateTime [000%...100%]

ゲート・タイム(発音する音の長さ)をパーセント(%)単位で設定します。001%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(TIE)。

ArpSwing

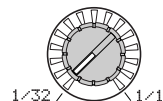


Knob [2]

ArpSwing (Arpeggiator Swing) [-100%...+100%]

最初の発音から偶数番目のアルペジオ音の発音タイミングをパーセント(%)単位ですらします(図33-1)。

Resolutn



Knob [3]

Resolutn (Resolution) [1/32...1/1]

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。

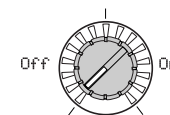
1/6: 設定したテンポに対して、4分3連音符で演奏します。

1/4: 設定したテンポに対して、4分音符で演奏します。

1/2: 設定したテンポに対して、2分音符で演奏します。

1/1: 設定したテンポに対して、全音符で演奏します。

Key Sync



Knob [4]

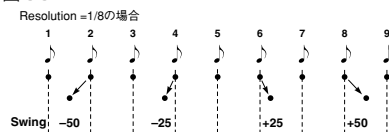
Key Sync [Off,On]

アルペジエーターと鍵盤の同期を設定します。Onにすると、鍵盤を押さえたときに常にアルペジオ・パターン先頭から演奏します。他の楽器と合わせて演奏するようなときに、この機能を使用して小節の頭を合わせることができます。

Off: シンク・オフ。鍵盤を押さえたタイミングで、発音がリセットされません。

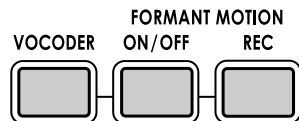
On: シンク・オン。鍵盤を押さえたタイミングで、発音がリセットされます。

図33-1



ボコーダー・ パラメーター

フロント・パネルのボコーダー・パラメーター



[VOCODER]キー

ボコーダー機能のオン、オフを切り替えます。

Off (キー消灯): ボコーダー・オフ。ボコーダーを使用しないプログラムになります。

On (キー点灯): ボコーダー・オン。ボコーダーを使用したプログラムになります。

EDIT (キー点滅): ボコーダー・パラメーターがエディット対象になります。ボコーダー・オフの状態、またはボコーダー・オンの状態から再度キーを押して点滅させると、[1]～[4]ノブにはボコーダー・パラメーターがアサインされ、演奏中にノブを操作すると、ボコーダー・パラメーターをコントロールできます。また、[PAGE]ダイヤルを回すと、ボコーダー・パラメーターをエディットすることができます。(※34. CARRIER～39. CH LEVEL/PANページ)

FORMANT MOTION [ON/OFF]キー

ボコーダーのモジュレーターにフォルマント・モーション・データを使用します。

Off (キー消灯): フォルマント・モーション・オフ。“AudioSrc”で選択したオーディオ・ソースがモジュレーターとして使用されます。

On (キー点灯): フォルマント・モーション・オン。フォルマント・モーション・データがモジュレーターとして使用されます。データの再生方法などを35. MODULATOR-Aページで設定します。

note オンのときはオーディオ・ソース(AudioSrc)の入力は自動的にオフになります。

FORMANT MOTION [REC]キー

ボコーダーのモジュレーターに使用するフォルマント・モーション・データを録音します。

フォルマント・モーション・データの録音方法については、19ページの「フォルマント・モーション・データの録音」を参照してください。

Off (キー消灯): 録音オフ。

Record Ready (キー点滅): フォルマント・モーション・データの録音待機状態。

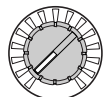
Recording (キー点灯): フォルマント・モーション・データの録音中。

⚠ 録音後にライトを行わないと、データは本体に保存されません。

34. CARRIER

このページでは、ボコーダー効果がかかる元となる音声の入力レベルを設定します。

Tmbr1Lv1



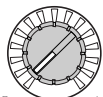
000 / \ 127

Knob [1]

Tmbr1Lv1 (Timbre1 Level) [000...127]

ティンバー 1 の音量を設定します。

Input2Lv



000 / \ 127

Knob [2]

Input2Lv (Input2 Level) [000...127]

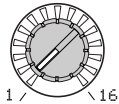
[AUDIO INPUT2] 端子の入力レベルを設定
します。

35. MODULATOR-A

このページでは、キャリア側に音声のキャラクターを与えるモジュレーターを設定します。

モジュレーターには、マイクやリズムなどの外部入力(AUDIO INPUT 1)、ティンバー2のいずれか1つ、またはフォルマント・モーション・データを入力できます。

Frmnt No



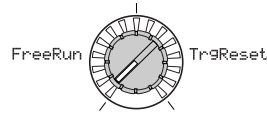
Knob [1]

Frmnt No (Formant Data set Number) [1...16]

フォルマント・モーション・オン時、モジュレーターへ入力するフォルマント・モーション・データを選択します。

▲ フォルマント・モーションがオフ (FORMANT MOTION [ON/OFF] キー消灯)のときは、無効になります。

PlayMode




Knob [2]

PlayMode [FreeRun, TrgReset]

フォルマント・モーション・オン時のフォルマント・モーション・データの再生方法を選択します。“Frmnt No”で選択しているフォルマント・モーション・データを再生します。

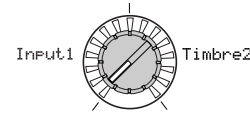
FreeRun: フォルマント・モーション・データをループ再生します。

TrgReset: 鍵盤が押されるたびに、フォルマント・モーション・データを先頭から再生します。

 フォルマント・モーション・データをトリガーするMIDIチャンネルはグローバルMIDIチャンネルとなります。

▲ フォルマント・モーションがオフ (FORMANT MOTION [ON/OFF] キー消灯)のときは、無効になります。

AudioSrc



Knob [3]

AudioSrc (Audio Source) [Input1, Timbre2]

モジュレーターに入力するオーディオ・ソースを選択します。フォルマント・モーション・データの録音時には、ここで選択したオーディオ・ソースがフォルマント・モーション・データとして録音されます。

Input1: AUDIO INPUT 1のオーディオ・ソースがモジュレーターに入力されます。

[MIC]スイッチがREARのときは、リアパネルのAUDIO INPUT 1端子のソースがモジュレーターに入力されます。

[MIC]スイッチがXLRのときは、フロント・パネルのMIC端子に接続したマイクからの音声が入力されます。一般的な「マイクを使用したボコーダー」です。

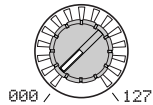
Timbre2: ティンバー2の出力がモジュレーターに入力されます。

36. MODULATOR-B

35. MODULATOR-Aページと同様にモジュレーターを設定します。

 フォルマント・モーションがオン (FORMANT MOTION [ON/OFF] キー点灯) のときは、このページのパラメーターは無効になります。

GateSens



Knob [1]

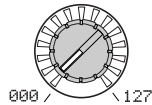
GateSens (Gate Sensitivity)

[000...127]

モジュレーターへの入力ソースに対するゲート・センス (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、ボコーダーの減衰が短くなります。値を大きくするとゲートがゆっくりと動作し、ボコーダーの減衰が長くなります。

note ゲートは "Threshold" の設定によって動作が変わります。"Threshold" の値が大きい場合には効果がわかりやすく、値が 0 の場合には効果はわかりません。

Threshold




Knob [2]

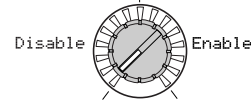
Threshold

[000...127]

モジュレーターへの入力ソースをカットするレベルを設定します。適切な値に設定すると、無入力時のノイズなどをカットすることができます。値を大きくすると、入力ソースがカットされやすくなります。

 値を大きくしすぎると、入力された音声がかットされてしまい、ボコーダー効果がかかりにくくなります。

HPF Gate



Knob [3]

HPF Gate

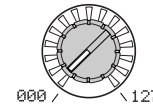
[Disable, Enable]

R3のボコーダーでは、モジュレーターへ入力するオーディオ・ソースの高域成分を出力し、ボコーダー出力にミックスします。このときにオーディオ・ソースの高域成分を内部音源が発音するときだけ出力するか、オーディオ・ソースがモジュレーターへ入力されたときは必ず出力するかを設定します。

Disable: ゲートは無効です。モジュレーターへオーディオ・ソースが入力されているときは必ず出力します。ギターを (エフェクト経由で) [AUDIO INPUT2] 端子に接続した場合など、キャリアに主に外部入力を使用する場合に向いています。

Enable: ゲートは有効です。内部音源が発音するときだけオーディオ・ソースの高域成分を出力します。キャリアに主にティンバー 1 を使用する場合や、**R3**でコントロールされたシンセサイザーなどの出力をキャリアへの外部入力として使用するときなどに適しています。

HPF Lvl



Knob [4]

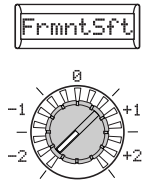
HPF Lvl (HPF Level)

[000...127]

モジュレーターへ入力するオーディオ・ソースの高域成分をボコーダー出力にミックスするとき、高域成分を取り出す HPF (ハイ・パス・フィルター) からの出力量を設定します。値を大きくすると、音声の子音に当たる部分を強調できます。

37. FILTER

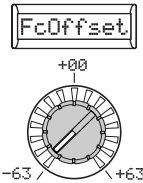
キャリア側の16個のバンドパス・フィルターとモジュレーター側のエンベロープ・フィルターを設定します。ポコーダーのキャラクターを決める使用頻度の高いパラメーターです。



Knob [1]

FrmntSft (Formant Shift) [-2...+2]

キャリア側の16個のバンドパス・フィルター(シンセシス・フィルター)の各カットオフ周波数をシフトします。ポコーダー出力のキャラクターを大幅に変更することができます。



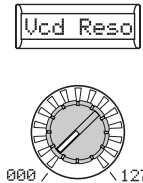
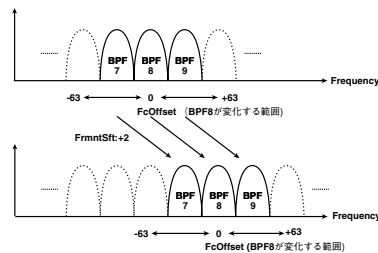
Knob [2]

FcOffset (Fc Offset) [-63...+63]

キャリア側の16個のバンドパス・フィルター(シンセシス・フィルター)の各カットオフ周波数を調節します。

Formant ShiftとFcOffsetの関係

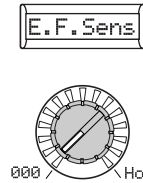
"FrmntSft" = 0, "FcOffset" = 0のとき、モジュレーター側のバンドパス・フィルター(アナリシス・フィルター)の各カットオフ周波数に一致した特性になります。"FcOffset"は、"FrmntSft"によってシフトした結果に対して、上下各2段の範囲("FrmntSft"と組み合わせると上下各4段)で連続的に特性を変化させます。



Knob [3]

Vcd Reso (Vocoder Resonance) [000...127]

キャリア側の16個のバンドパス・フィルターの各共振量を設定します。値を大きくすると、カットオフ周波数付近の音を強調します。



Knob [4]

E.F.Sens [000...126, Hold]

モジュレーター側のエンベロープ・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などを素早く検知します。値を大きくすると、ゆっくりとした変化になりアタックのないリリースの長い音になります。Holdにすると、入力された信号の特性を保持(ホールド)し続け、以後入力の有無に関係なく保持された特性で発音します。

! 無入力時に値をHoldにすると、それ以後音声を入力しても、出力しなくなります。

note 値をHoldにした状態でライトすると、プログラムに保持した信号の特性を保存します。

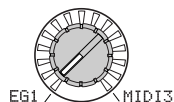
Parameter

Vocoder

38. FILTER/AMP

キャリア側のバンドパス・フィルター（シンセシス・フィルター）の各カットオフ周波数に対するモジュレーションやボコーダーの出力に関するパラメーターを設定します。

FcModSrc

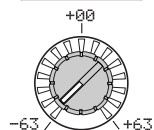


Knob [1]

FcModSrc (Fc Moduration Source)
[EG1...MIDI3]

キャリア側のバンドパス・フィルター（シンセシス・フィルター）の各カットオフ周波数（“FcOffset”）に対するモジュレーション・ソースを選択します。選択できるソースは、バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースと同じです。（※p.46）

FcModInt

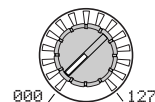


Knob [2]

FcModInt (Fc Moduration Intensity)
[-63...+63]

キャリア側のバンドパス・フィルター（シンセシス・フィルター）の各カットオフ周波数（“FcOffset”）に対するモジュレーション効果の深さを設定します。

DirectLv

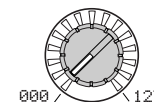


Knob [3]

DirectLv (Direct Level) [000...127]

モジュレーターへ入力するオーディオ・ソースをHPFへ通さずに直接ボコーダー出力にミックスする量を設定します。

Vcd Lvl



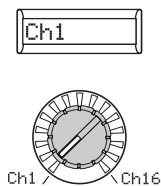
Knob [4]

Vcd Lvl (Vocoder Level) [000...127]

ボコーダーの出力レベルを設定します。

39. CH LEVEL/PAN (Channel Level/Channel Panpot)

キャリア側バンドパス・フィルター(シンセシス・フィルター)各チャンネルの出力レベルとパンポット(定位)を設定します。



Knob [1]

Channel Select [Ch1...Ch16]

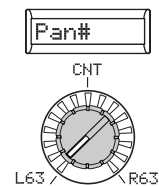
バンドパス・フィルターのチャンネルを選択します。



Knob [2]

Level1...Level16 [000...127]

"Channel Select"で選択しているチャンネルの出力レベルを設定します。



Knob [3]


Pan1...Pan16 [L63...CNT...R63]

"Channel Select"で選択しているチャンネルのパンポットを設定します。

GLOBALパラメーター

R3の全体的な設定を行うのがGLOBALパラメーターです。

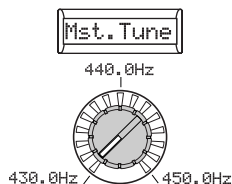
例えば、各プログラムはそれぞれピッチ（音の高さ）を設定することができますが、この40. GLOBAL-Aページで設定するピッチ（“MstTune”、“Transpos”）はすべてのプログラムに対してピッチを変化させます。他の楽器などとアンサンブルを行うときは、この“MstTune”でピッチを合わせ、演奏する曲を移調するときなどは“Transpos”で移調します。1曲の中で複数のプログラムで演奏するような場合に、プログラムごとにピッチを変更せずに、GLOBALの設定だけで変更できるので便利です。

 設定した内容を保存するにはライトしてください（※p.75）。

GLOBALの構成

40. GLOBAL-A

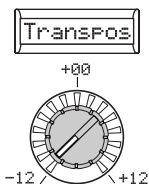
R3の全体的な設定を行います。発音のピッチやベロシティ・カーブなどを設定します。



Knob [1]

Mst. Tune (Master Tune) [430.0Hz...450.0Hz]

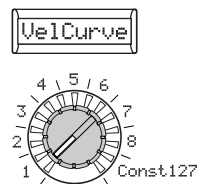
発音する全体のピッチを、A4 (ラの音) を基準ピッチとして0.1Hz単位で設定します。他の楽器とピッチを合わせるときに使用します。工場出荷時には、440.0Hzに設定されています。



Knob [2]

Transpos (Transpose) [-12...+12]

発音する全体のピッチを半音単位で、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を使用します。



Knob [3]

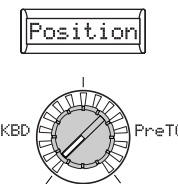
VelCurve (Velocity Curve) [1...8, Const127]

ベロシティ (打鍵の強さ) による音量や音色の変化のしかたを選択します。ここでの設定は "Position" の影響を受けます (☞ 図40-1)。

- 1: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。
- 2, 3: |
- 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、ほぼ一定の効果を得られるカーブです。
- 8: 中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果を得られるカーブです (7よりもフラットになります)。

Const127: 常に最大のベロシティで発音します。

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。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。



Knob [4]

Position [PostKBD, PreTG]

R3内部のMIDI IN/OUTの経路を設定します。この設定によってMIDIデータの送受信やアルペジエータのデータの扱い方が変わります。

PostKBD: MIDI IN端子から受信したデータは、内部設定の影響を受けないままティンバーへ送られます。鍵盤から出力されるデータは、内部の設定で変換され、アルペジエーターを經由しMIDI OUT端子へ送られます (☞ 図40-2)。

PreTG: MIDI IN端子から受信したデータは内部設定で変換され、アルペジエーターを經由してティンバーに送られます。鍵盤から出力されたデータはOCTAVE [UP] [DOWN] キー以外には影響をうけないでMIDI OUT端子へ送られます (☞ 図40-3)。

図40-1

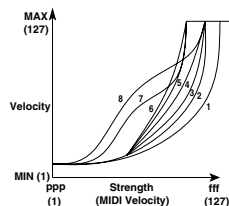


図40-2

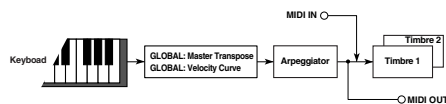
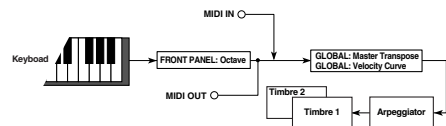
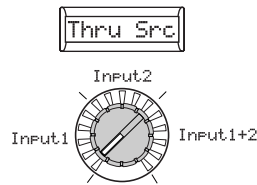


図40-3



41.GLOBAL-B

R3の全体的な設定を行います。AUDIO IN THRU機能使用時の入力選択と[1]～[4]ノブの動作等について設定します。



Knob [1]

Thru Src (Thru Source)

[Input1, Input2, Input1+2]

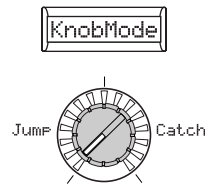
シフト・ファンクションのAUDIO IN THRU機能 (※p.80) を使って、入力からの信号をそのままOUTPUT [L/MONO]、[R] 端子に出力するときの入力信号を選択します。

Input1: [AUDIO INPUT1] 端子からの信号 (モノラル) をOUTPUT [L/MONO]、[R] 端子に出力します。

Input2: [AUDIO INPUT2] 端子からの信号 (モノラル) をOUTPUT [L/MONO]、[R] 端子に出力します。

Input1+2: [AUDIO INPUT1] 端子からの信号をOUTPUT [L/MONO] に、[AUDIO INPUT2] からの信号を [R] 端子に出力します。

note AUDIO IN THRU機能は、各端子から信号が正しく入力されているかを確認するために使用します。また、マイクを使って演奏の合間のMCなどに利用することもできます。



Knob [2]

KnobMode [Jump,Catch]

フロント・パネルのノブの位置と、実際のパラメーターの値が一致していないときの動作を設定します。

Jump: ノブを回したとき、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: ノブを回したとき、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わらないようにする場合に、この設定をおすすめします。

MIDIパラメーター

R3のMIDIに関する設定を行います。

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まで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をすることができます。

R3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でき、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ることができます。また、アサインした[1]～[4]ノブや、キーを操作することによってそれらのコントロール・チェンジを送信して外部MIDI機器をコントロールできます。

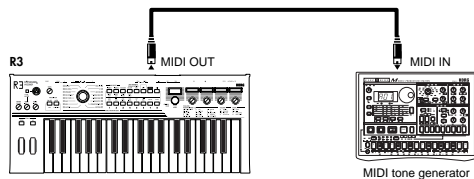
その他、外部MIDIシーケンサーなどのMIDIクロックに、R3のアルペジエーターやLFOの周期、エフェクトのディレイ・タイムを同期させることができ、演奏に追従するように変化させることができます。

▲ 設定した内容を保存するにはライトしてください(☞p.75)。

MIDI機器/コンピューターとの接続

R3から外部MIDI音源をコントロールする場合

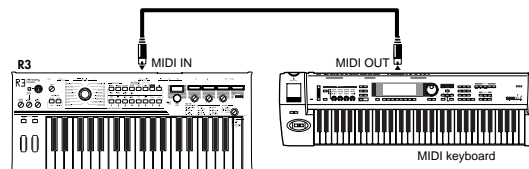
R3の鍵盤やコントローラー、アルペジエーターなどで、外部MIDI音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、R3のMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



他のMIDI機器と一緒に使う (MIDI, MIDI FILTER, MIDI #CC MAP)

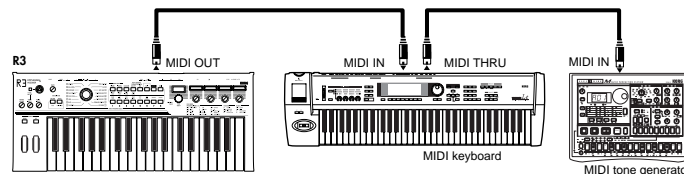
外部MIDI機器からR3をコントロールする場合

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、R3の音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、外部MIDI機器のMIDI OUT端子とR3のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

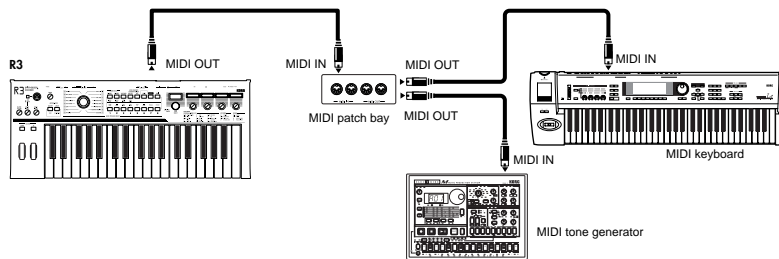


R3から複数の外部MIDI音源をコントロールする場合

MIDI THRU端子を使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。(接続する機器は3台までにしてください。それ以上の台数を接続する場合は下記のMIDIパッチベイを使用した接続をおすすめします。)



MIDIパッチベイを使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。

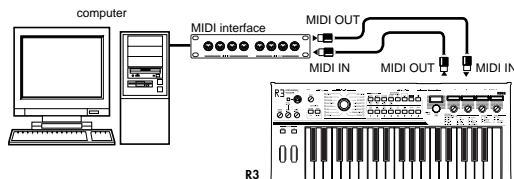


他のMIDI機器と一緒に使う

外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続する場合

R3での鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピューター (MIDIインターフェースで接続) にレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時にR3を発音させる場合、R3を入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合、R3に付属するサウンド・エディター・ソフトウェアを利用する場合には、R3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。

USB-MIDIインターフェイス機器によっては、R3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。



コンピューターとUSB接続する場合

上記コンピューターとの接続において、USB端子のあるコンピューターとは直接USBケーブルで接続することもできます。MIDIケーブルを使用した場合と比較して転送速度が速いので、サウンド・エディター・ソフトウェア等を使用する場合はUSB接続をおすすめします。

note 付属ソフトについて詳細はCD-ROMに収録されているソフトウェアの取扱説明書等を参照してください。

MIDI接続またはUSB接続で、どちらかがうまく動作しない場合は、42. MIDIページの“Routing” (※p.69) の設定も確認してください。

接続後のMIDIに関する諸設定

MIDIチャンネルの設定

外部MIDI機器を接続してデータをやり取りするときは、R3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 R3のMIDIチャンネルを設定します。
[PAGE]ダイヤルで42. MIDIページを選択します。[1]ノブ(“MIDI CH”) でMIDIチャンネルを設定します。(※p.69)
- 2 接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。
外部MIDI機器のMIDIチャンネルの設定は、接続する機器の取扱説明書を参照してください。

MIDIチャンネルの設定—R3をマルチ・ティンバー音源として使用する場合

R3は、2つのティンバーに別々のMIDIチャンネルを設定し、外部MIDIシーケンサー等と接続してマルチ・ティンバー音源として使用することもできます。

- 1 R3をマルチ・ティンバーの設定にします。
[PAGE]ダイヤルで1. VOICEページを選択し、[1]ノブ(“Mode”) でMultiを選びます。
- 2 ティンバー2のMIDIチャンネルを設定します。
[1]ノブでMultiを選ぶと、[2]ノブが“T2MIDIch” になります。[2]ノブでティンバー2のMIDIチャンネルを設定してください。
- 3 ティンバー1のMIDIチャンネルは42. MIDIページの[1]ノブ(MIDI Ch) で設定します。
- 4 接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。

GLOBAL “Position” の設定

R3は40. GLOBAL-Aページの“Position”で内部のMIDI IN/OUTの経路を設定することができます。“Transpos”、“VelCurve”、アルペジエーターの各設定の影響を受けるか、受けないかが変わります。

- **R3**から外部MIDI音源をコントロールする場合は、通常“Position”をPostKBDにします。送信するMIDIデータに各設定が反映されます。受信したデータには、“Transpos”：0、“VelCurve”：4で対応します。
- 外部MIDI機器から**R3**の音源をコントロールする場合は、通常“Position”をPreTGにします。送信するデータには“Transpos”：0、“VelCurve”：4で対応します。

MIDIフィルターの設定

プログラム・チェンジ、ピッチ・ベンド、コントロール・チェンジ、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信する/しないを設定することができます。43. MIDI FILTER ページで設定します (※p.71)。

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースの設定

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースにMIDIからのコントロールを3系統 (MIDI1、2、3) アサインすることができます。45. PATCH SOURCE ページでアサインした後 (※p.73)、バーチャル・パッチ (20. PATCH1 ~ 25. PATCH6) のソース選択 ([1] ノブ) でMIDI1、MIDI2などを選ぶことによって、MIDIからモジュレーションをコントロールすることができます。

また、ボコーダーのキャリア側バンドパス・フィルターのカットオフ周波数に対するモジュレーション・ソース (“FcModSrc”) も、バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースと同様にMIDI1、2、3を選択でき、MIDIからカットオフ周波数をコントロールすることができます。

コントロール・チェンジの設定

サウンドを変化させる主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でき、ノブやキーを動かしたのと同じ動作を外部MIDI機器からコントロールしたり、逆にノブやキーを動かすことによって外部MIDI機器をコントロールすることができます。設定は44. MIDI CC# MAP ページで行います (※p.72)。

外部MIDIシーケンサーやコンピューター接続時のMIDIのLocal設定

外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続したときに二重に発音する場合は、ローカル・コントロールをオフに設定します (42. MIDIページ “Local” ([2] ノブ) : Off)。外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続する場合、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、**R3**のローカル・コントロールがオンの状態になっていると、**R3**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**R3**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、**R3**のローカル・コントロールをオフにします。

R3のアルペジエーターのMIDI出力を外部MIDIシーケンサー/コンピューターにレコーディングする

1. 接続と設定

R3のMIDI OUT端子と外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI IN端子、**R3**のMIDI IN端子と外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI OUT端子を接続します (※p.66)

そして**R3**のローカル・コントロールをオフ (42. MIDIページ “Local” : Off) にし、外部MIDIシーケンサー/コンピューターのエコー・バックをオンにします。

2. アルペジエーターによるノート情報をレコーディングする場合

R3の40. GLOBAL-Aページの“Position”をPost KBDにします。**R3**のアルペジエーターをオン (ARPEGGIATOR [ON/OFF] キー点灯) にし、鍵盤を演奏して外部MIDIシーケンサー/コンピューターにレコーディングします。“Position”をPostKBDに設定している場合、アルペジエーターによるMIDI情報が**R3**から出力され、レコーディングされます。プレイバック時は**R3**のアルペジエーターをオフにします。

他のMIDI機器と一緒に使う

アルペジエーターの同期演奏

R3のアルペジエーターをマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、42. MIDIページの“Clock” ([4]ノブ)で設定します。

note 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。

1. R3をマスター、外部MIDI機器をスレーブとする場合

R3のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します (☞p.65)。

[PAGE]ダイヤルで42. MIDIページを選択し、“Clock” ([4]ノブ)をInternalにすると、**R3**がマスターになり、MIDIタイミング・クロックが送信されます。

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・マシーンなど)が[TEMPO]ノブで設定したテンポで動作します。

2. 外部MIDI機器をマスター、R3をスレーブとする場合

R3のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します (☞p.65)。

[PAGE]ダイヤルで42. MIDIページを選択し“Clock” ([4]ノブ)をExt MIDIにすると、スレーブになります。

外部MIDI機器がMIDIクロックを送信するように(マスター側として)設定します。外部MIDI機器(シーケンサーやリズム・マシーンなど)のテンポで**R3**のアルペジエーターが動作します。

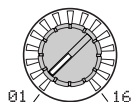
note 42. MIDIページの“Clock” ([4]ノブ)でAutoにすると、**R3**のMIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的にExt MIDIとして動作し、それ以外はInternalとして動作します。

note **R3**が外部MIDI機器のMIDIクロックに同期しているとき、MIDIスタート・メッセージ[FA]を受信すると、アルペジエーターがリセットします。また、LFOやモジュレーション・シーケンスは“Key Sync”がOffに設定されている場合に位相がリセットされます。

42. MIDI

R3のMIDIに関する設定を行います。

MIDI Ch

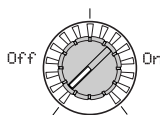


Knob [1]

MIDI Ch (MIDI Channel) [01...16]

R3のMIDIチャンネルを設定します。MIDIチャンネルはプログラム・チェンジ、システム・エクスクルーシブ・メッセージなどの送受信を行うときに、接続しているMIDI機器のMIDIチャンネルと合わせます。

Local



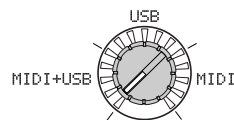
Knob [2]

Local [Off, On]

ローカル・オン/オフを設定します。
Off: R3の鍵盤やホイールなどのコントローラーが、音源部から切り離されます。シーケンサーを接続したときに、シーケンサーからのエコー・バック (R3を弾いたときに送信する演奏データがシーケンサーから再びR3に戻ってくる) によって二重に発音してしまうのを防ぎます。

On: R3を単体で使用するときを設定します。

Routing



Knob [3]

Routing [MIDI+USB, MIDI, USB]

MIDIメッセージを送受信するときの接続端子を設定します。

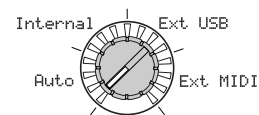
MIDI+USB: MIDIメッセージの送受信にMIDI端子とUSB端子を使用します。MIDIメッセージを受信するときは、両方の端子からのMIDIメッセージをミックスし、後から受信したMIDIメッセージを優先します。送信するときは、両方の端子から同じ内容のMIDIメッセージを送信します。(※p.70 図42-1)

USB: MIDIメッセージの送受信にUSB端子のみを使用します。(※p.70 図42-2)

MIDI: MIDIメッセージの送受信にMIDI端子のみを使用します。(※p.70 図42-3)

note MIDI INとMIDI THRU端子によるスルーはUSBに設定しているときでも有効です。

Clock



Knob [4]

Clock [Auto, Internal, Ext USB, Ext MIDI]

接続した外部MIDI機器 (シーケンサー、リズム・マシンなど) とR3のアルペジエーターを同期させるときに設定します。その他、LFO 1/2またはエフェクトのデレイの "BPM Sync" がオンのとき、LFOの周期、デレイ・タイムがアルペジエーターと同期します。

Auto: MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的にExternal (またはUSB) として動作します。入力がない場合はInternalとして動作します。

Internal: 内部クロック ([TEMPO] ノブで設定) でアルペジエーターが動作します。R3を単体で使用するときや、R3をマスター (コントロールする側) として外部MIDI機器を同期させるときに設定します。

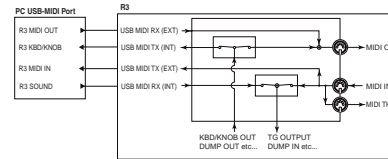
Ext USB: USB端子に接続した外部USB-MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、R3のアルペジエーターが動作します。

Ext MIDI: MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、R3のアルペジエーターが動作します。

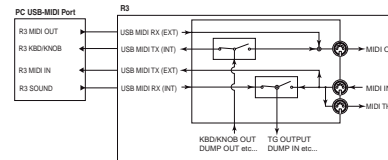
note 外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

Knob [3]

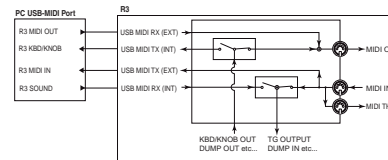
☒ 42-1



☒ 42-2

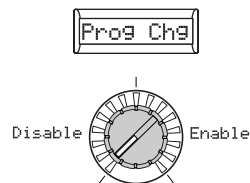


☒ 42-3



43. MIDI FILTER

このページでは、R3のMIDIフィルターを設定します。



Knob [1]

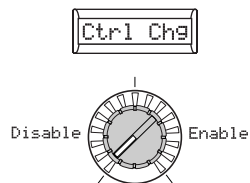
Prog Chg (Program Change)

[Disable, Enable]

プログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Disable: 送受信しません。

Enable: 送受信します。



Knob [2]

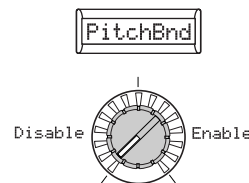
Ctrl Chg (Control Change)

[Disable, Enable]

コントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Disable: 送受信しません。

Enable: 送受信します。



Knob [3]

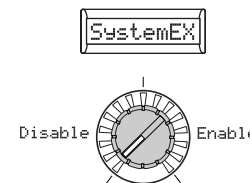
PitchBnd (Pitch Bend)

[Disable, Enable]

ピッチ・ベンド・メッセージを送受信するかを設定します。

Disable: 送受信しません。

Enable: 送受信します。



Knob [4]

SystemEx (System Exclusive)

[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。

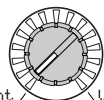
Disable: 送受信しません。

Enable: 送受信します。

44. MIDI CC# MAP (MIDI Control Change No. Map)

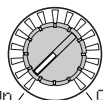
フロント・パネルのキーや [1]～[4] ノブに対応するおもなパラメーターにコントロール・チェンジ・ナンバーをアサインします。パフォーマンス・エディットやプログラムのエディットにおいて、各パラメーターに対応するノブを操作すると、ここでアサインしたコントロール・チェンジを送信します。また設定したコントロール・チェンジを受信すると、対応するパラメーターの値が変化します（※CD-ROMに収録の「R3が受信するMIDIメッセージ」参照）。

Portamnt.



Portamnt. \ VcdFmtNo

CC#005..



NoAssign / CC#119

Knob [1]

Parameter [Portamnt...VcdFmtNo]
ノブまたはキーのパラメーターを選択します。

Knob [2]

Value [NoAssign, CC#000...CC#095,
CC#102...CC#119]

“Parameter” ([1]ノブ)で選択したパラメーターに対して、MIDIコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#) を設定します。

note 設定した値が、他のパラメーターにアサインされているときは、値の右端に “*” を表示します。

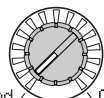
note ボコダー・パラメーターのMIDIチャンネルは、ティンバー1と同じMIDIチャンネルになります。

45. PATCH SOURCE

このページでは、バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースMIDI1、MIDI2、MIDI3にアサインする機能を設定します。

note 選択した機能が、他のパラメーターにアサインされているときは、値の右端に“*”を表示します。

MIDI1



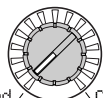
P. Bend / CC#119

Knob [1]

MIDI1 [P.Bend...CC#119]

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースMIDI1にアサインする機能を選択します。工場出荷時はCC#16に設定されています。

MIDI2



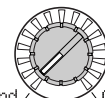
P. Bend / CC#119

Knob [2]

MIDI2 [P.Bend...CC#119]

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースMIDI2にアサインする機能を選択します。工場出荷時はCC#02に設定されています。

MIDI3



P. Bend / CC#119

Knob [3]

MIDI3 [P.Bend...CC#119]

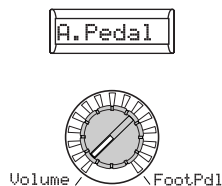
バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースMIDI3にアサインする機能を選択します。工場出荷時はA.Touch (アフタータッチ) に設定されています。

その他のパラメーター

46. PEDAL/SW

リア・パネルに接続したフット・ペダルとフット・スイッチの機能を設定します。

note フット・ペダルのキャリブレーション調整はシフト・ファンクションで行います (※p.80)。



Knob [1]

A. Pedal (Assignable Pedal) [Volume...FootPdl]

ASSIGNABLE [PEDAL] 端子に接続したフット・ペダルの機能を選択します。工場出荷時はExpPedalに設定されています。

Volume: プログラムの音量 (CC#07) をコントロールします。

ExpPedal: 音量レベル (CC#11) をコントロールし、主に演奏情報としてのレベルのモジュレーションとして使用します。

Pan: プログラムの定位 (CC#10) をコントロールします。

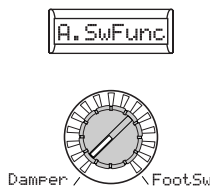
note 44. MIDI CC# MAPページでPanpotがCC#10に設定されているときに定位をコントロールできます。

AftTouch: アフター・タッチをコントロールします。

ModWheel: モジュレーション・デプス (CC#01) をコントロールします。

BrthCtrl: プレス・コントロール (CC#02) をコントロールします。

FootPdl: フット・コントロール (CC#04) をコントロールします。



Knob [2]

A. SwFunc (Assignable Switch Function) [Damper...FootSw]

ASSIGNABLE [SWITCH] 端子に接続したフット・スイッチの機能を選択します。工場出荷時はDamperに設定されています。

Damper: ダンパー・ペダル (CC#66) をコントロールします。

ProgUp, ProgDown: プログラムを1つずつ切り替えます。

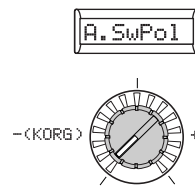
OctUp, OctDown: オクターブを1オクターブ単位で切り替えます。

PrtmntSw: ポルタメントのオン/オフ・スイッチ (CC#65) をコントロールします。

ArpSw: アルペジエーターのオン/オフ・スイッチをコントロールします。

ArpStop: アルペジエーターのストップ&リセット・スイッチをコントロールします。

FootSw: フット・スイッチ (CC#82) をコントロールします。

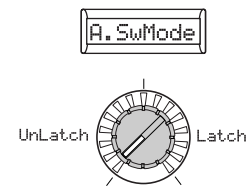


Knob [3]

A. SwPol (Assignable Switch Polarity) [-(KORG), +]

ASSIGNABLE [SWITCH] 端子に接続したフット・スイッチの極性を設定します。工場出荷時は-(KORG)に設定されています。

note オプションPS-1ペダル・スイッチを使用する場合、またはフット・スイッチを使用しない場合は-(KORG)に設定します。



Knob [4]

A. SwMode (Assignable Switch Mode) [UnLatch, Latch]

ASSIGNABLE [SWITCH] 端子に接続したフット・スイッチのオン/オフの切り替わり方を設定します。工場出荷時はUnLatchに設定されています。

UnLatch: スイッチを押している間だけオンになります。

Latch: スイッチを押すごとにオンとオフが切り替わります。

保存(ライトの実行)

エディットした設定を保存する

- ⚡ プログラムをエディットした場合、保存(ライトを実行)しないまま電源をオフにしたり、他のプログラムに切り替えると、エディットした内容が消えてしまいます。エディットしたプログラムを再び使用したい場合は、保存(ライトを実行)してください。また、40. GLOBAL-A~46. PEDAL/SWページやSHIFTファンクションの設定を変更した場合も、保存(ライトを実行)しないまま電源をオフにするとエディットした内容が消えてしまいます。エディットした設定を再び使用したい場合は、保存(ライトを実行)してください。
- ⚡ ライト実行中は、絶対に電源をオフにしないでください。データが破壊される場合があります。

プログラムの保存

保存される設定について

現在選択しているプログラムの

- 01. VOICE~33. ARPEGGIATOR-Bページ、34. CARRIER~39. CH LEVEL/PANページの全パラメーター
- [TEMPO]ノブ
- ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー
- OCTAVE [UP] [DOWN]キー
- PROGRAM NAME
- KNOB ASSIGN

操作手順

- 1 [WRITE]キーを押します。
メイン・ディスプレイに“Program (保存対象)”と表示されているのを確認し、もう一度[WRITE]キーを押します。

note [WRITE]キーを押したときにメイン・ディスプレイに“Global”と表示された場合は、保存対象がグローバル・パラメーターになっています。[PAGE]ダイヤルで“Program”を選んで[WRITE]キーを押します。

note もう一度[WRITE]キーを押したとき、メイン・ディスプレイに“WrtPrtct”と表示された場合は、ライト・プロテクトがオン(プログラムのライト禁止)になっています。[EXIT]キーを押してライト操作を

キャンセルし、ライト・プロテクトをオフにしてください(※p.79)。

- 2 [PAGE]ダイヤルで保存先のプログラム・ナンバーを選びます。

- 3 もう一度[WRITE]キーを押して、保存(ライトを実行)します。
メイン・ディスプレイに“Complete”と表示されライトが終了し、その後通常の状態に戻ります。

GLOBAL, MIDIの保存

保存される設定について(グローバル・データ)

- 40. GLOBAL-A~46. PEDAL/SWページの全パラメーター
- PROTECT
- CALIBRATION
- FORMANT MOTION DATA

操作手順

- 1 [WRITE]キーを押します。
メイン・ディスプレイにProgram (保存対象)と表示されているので、[PAGE]ダイヤルでGlobalを選択し、もう一度[WRITE]キーを押します。
- 2 もう一度[WRITE]キーを押して、保存(ライトを実行)します。
メイン・ディスプレイに“Complete”と表示されライトが終了し、その後プレイ・モードに戻ります。

note エディット・モードの40. MIDI~46. PEDAL/SWページを選択しているときに[WRITE]キーを押すと、保存対象がグローバル・データになります。

フォルマント・モーション・データの保存

保存される設定について

- FORMANT MOTION DATA

操作手順

- 1 [WRITE]キーを押します。
メイン・ディスプレイに“Program” (保存対象)と表示されているので、[PAGE]ダイヤルでFormantを選択し、もう一度[WRITE]キーを押します。
- 2 [PAGE]ダイヤルで保存先のフォルマント・データ・ナンバーを選びます。
- 3 もう一度[WRITE]キーを押して、保存(ライトを実行)します。
メイン・ディスプレイに“Complete”と表示されライトが終了し、その後通常の状態に戻ります。

note フォルマント・モーションの録音直後に[WRITE]キーを押すと、メイン・ディスプレイにはあらかじめ保存対象がフォルマント・モーション・データになります。

SHIFT ファンクション

プログラムの名前を変える/初期化/ ティンバーのコピー/入れ換え

[SHIFT]キーを押しながら対応する各キーを押すと、各種ユーティリティとして機能します。

1-1. NAME PROGRAM

プログラムの名前を変える

R3では、プログラムに8文字まで名前をつけることができます。プレイ・モードでプログラム・ナンバーとプログラム名がメイン・ディスプレイに表示されます。

1 [SHIFT]キーを押しながら、PROGRAM SELECT [1]キーを押します。

[1]キーが点滅します。メイン・ディスプレイに現在のプログラム名が表示されます。

2 OCTAVE [UP] [DOWN] キーで文字を並び、[PAGE]ダイアルで文字を変更します。また、[1]ノブで大文字、[2]ノブで小文字、[3]ノブで数字、[4]ノブで記号を入力できます。

3 プログラム名の変更を実行する場合は[1]キーを押します。

プログラム名が変更され、プレイ・モードに戻ります。

変更をキャンセルする場合は[EXIT]キーを押します。

4 プログラム名を変更した場合、ライトしないまま電源をオフにしたり、他のプログラムに切り替えると、変更した内容が消えてしまいます。変更したプログラム名を残したい場合は、プログラムのライトを実行してください。

2-1. INIT PROGRAM

プログラムの初期化

現在選ばれているプログラムの設定を初期化します。

1 [SHIFT]キーを押しながら、PROGRAM SELECT [2]キーを押します。

[2]キーが点滅します。メイン・ディスプレイに現在選ばれているプログラム名が表示されます。

2 初期化を実行する場合は、[2]キーを押します。

プログラムの初期化が実行され、プレイ・モードに戻ります。

初期化をキャンセルする場合は[EXIT]キーを押します。

3-1. COPY TIMBRE

ティンバーのコピー

現在選ばれているプログラムのティンバーに、他のプログラムのティンバー設定をコピーします。

TIMBRE SELECT [TIMBRE1]または[TIMBRE2]が選択されているときに実行できます。

1 [SHIFT]キーを押しながらPROGRAM SELECT [3]キーを押します。

[3]キーが点滅します。メイン・ディスプレイにコピー元のプログラム・ナンバーとプログラム名が表示されます。

2 [PAGE]ダイアルでコピー元のプログラムを選択します。

3 [3]キーを押します。メイン・ディスプレイ上段にコピー元のティンバー (SrcTmb>#)、下段にTIMBRE SELECTで選ばれているコピー先のティンバーを表示します。

4 [PAGE]ダイアルでコピー元のティンバーを選択し、TIMBRE SELECT [TIMBRE1] [TIMBRE2]キーでコピー先のティンバーを選択します。

5 [3]キーを押します。メイン・ディスプレイに実行確認の画面が表示されます。上段に"Copy OK?"、下段にコピー元プログラム・ナンバーとティンバー、コピー先ティンバーが表示されます。

6 コピーを実行する場合は[3]キーを押します。コピーが実行され、プレイ・モードに戻ります。コピーをキャンセルする場合は[EXIT]キーを押します。

ボコーダー・パラ メーターの初期化

エフェクトのコピー

4-1. SWAP TIMBRE

ティンバーの入れ替え

現在選ばれているプログラムのティンバー1と2の設定を入れ替えます。TIMBRE SELECT [TIMBRE1] または [TIMBRE2] が選択されているときに実行できます。

- 1 [SHIFT] キーを押しながら PROGRAM SELECT [4] キーを押します。
[4] キーが点滅します。メイン・ディスプレイに実行確認の画面が表示されます。
- 2 ティンバーの入れ替えを実行する場合は [4] キーを押します。
ティンバー1と2の入れ替えが実行され、プレイ・モードに戻ります。
入れ替えをキャンセルする場合は [EXIT] キーを押します。

3-2. INIT VOCODER

現在選ばれているプログラムのボコーダー・パラメーターを初期化します。[VOCODER] がエディット対象に選ばれているとき ([VOCODER] キーが点滅) に実行できます。

note フォルマント・モーション・データは消去されません。

- 1 [SHIFT] キーを押しながら PROGRAM SELECT [3] キーを押します。
[3] キーが点滅します。メイン・ディスプレイに実行確認の画面が表示されます。
 - 2 初期化を実行する場合は、[3] キーを押します。
初期化が実行され、プレイ・モードに戻ります。
初期化をキャンセルする場合は [EXIT] キーを押します。
- note** プログラムの初期化を実行した場合にもボコーダー・パラメーターは初期化されます。

5-1. COPY FX

現在選ばれているプログラムのエフェクトに、他のプログラムのエフェクト設定をコピーします。


- 1 [SHIFT] キーを押しながら PROGRAM SELECT [5] キーを押します。
[5] キーが点滅します。メイン・ディスプレイにコピー元のプログラム・ナンバーとプログラム名が表示されます。
- 2 [PAGE] ダイアルでコピー元のプログラムを選択します。
- 3 [5] キーを押します。
メイン・ディスプレイにコピー元のエフェクトが表示されます。
- 4 [PAGE] ダイアルでコピー元のエフェクトを選択します。
コピー元がインサート・エフェクト (Tmb1IFx1、Tmb1IFx2、Tmb2IFx1、Tmb2IFx2) の場合は、ティンバーとインサート・エフェクトの組み合わせを選択します。
コピー元がマスター・エフェクト (MFx) の場合は、マスター・エフェクトを選択します。マスター・エフェクトを選択したときは、手順6へ進みます。
- 5 [5] キーを押します。
[PAGE] ダイアルでコピー先のインサート・エフェクトを選択し、TIMBRE SELECT [TIMBRE1] [TIMBRE2] キーでコピー先のティンバーを選択します。


- 6 [5] キーを押します。
メイン・ディスプレイに実行確認の画面が表示されます。
- 7 コピーを実行する場合は [5] キーを押します。
コピーが実行され、プレイ・モードに戻ります。
コピーをキャンセルする場合は [EXIT] キーを押します。

データ・ダンプ

6-1. MIDI DATA DUMP

プログラムやグローバル・データをMIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、接続したMIDIデータ・ファイラーやコンピューターへデータを保存します。また、もう一台のR3へデータを送信することもできます。

 データの送受信中は、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。

 USB-MIDIインターフェース機器によっては、R3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。

送信時の操作手順

1 R3のMIDI OUT端子とMIDIのダンプ・データが受信できる機器のMIDI IN端子を接続し、MIDIチャンネルを合わせます。USBで接続する場合は、双方の機器をUSBケーブルで接続します (※p.66)。

note 接続に関して、詳しくは「他のMIDI機器と一緒に使う」(※p.65)を参照してください。

2 [SHIFT]キーを押しながらPROGRAM SELECT [6]キーを押します。
[6]キーが点滅します。メイン・ディスプレイにダンプ・データの選択画面が表示されます。

3 [PAGE]ダイヤルでダンプ・データを選択します。

1 Prog: 現在選ばれているプログラム・データのみを送信します (1. VOICE~39. CH LEVEL/PANページのパラメーターとフロント・パネルのキーとノブの設定)。

AllProg: すべてのプログラム・データを送信します。

Global: グローバル・データを送信します (40. GLOBAL-A~46. PEDAL/SWページのパラメーターとフット・ペダルのキャリブレーション設定、フォルマント・モーションデータ)。

AllData: すべてのプログラム・データ、グローバル・データを送信します。

4 データ・ダンプを実行する場合は[6]キーを押します。
データ・ダンプが実行されます。ダンプ終了後、プレイ・モードに戻ります。
ダンプをキャンセルする場合は[EXIT]キーを押します。

note プログラム・データ、グローバル・データの内容については、「保存(ライトの実行)」(※p.75)の「プログラムの保存」、「GLOBAL、MIDIの保存」それぞれの保存される設定内容を参照してください。

note ダンプするデータのサイズと要する時間は、表を参照してください。

受信時の操作手順

接続したMIDIデータ・ファイラーやコンピューターから、保存したデータをR3に戻したり、もう一台のR3からデータを受信します。

1 R3のMIDI IN端子とMIDIダンプ・データを送信する機器のMIDI OUT端子を接続します。USBで接続する場合は、双方の機器をUSBケーブルで接続します (※p.66)。

2 送信側のMIDIチャンネルとR3のMIDIチャンネルを合わせます。一度外部MIDI機器へ送信したデータをR3で受信するときは、R3のMIDIチャンネルを送信時のものに合わせてください。

3 43. MIDI FILTERページの“SystemEx”をEnableにし (※p.71)、SHIFTファンクションでPROTECTをオフにします (※p.79)。


4 MIDIデータ・ファイラーなどからデータを送信します。送信方法は使用する機器の取扱説明書を参照してください。


ダンプするデータのサイズと要する時間

ダンプ・データ	データ・サイズ	所要時間
1 Prog	452Bytes	1秒以下
All Prog	57,856Bytes	約3分15秒
Global	192,144Bytes	約2分10秒
All Data	250,000Bytes	約5分30秒

7-1. PRELOAD

R3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。工場出荷時の設定をプリロード・データといいます。

 プリロードを実行すると、**R3**のデータは工場出荷時の設定に書き換わります。ロードを実行する前にデータを書き変えてもよいかをあらかじめ確認しておいてください。

 プリロード中は、本体のノブや鍵盤などに触れないでください。また絶対に電源を切らないでください。

note ライト・プロテクトがオンになっているときはプリロードできません。あらかじめSHIFTファンクションでライト・プロテクトをオフにしてください。

1 [SHIFT] キーを押しながらPROGRAM SELECT [7] キーを押します。

[7] キーが点滅します。メイン・ディスプレイにプリロード・データの選択画面が表示されます。

2 [PAGE] ダイアルでプリロード・データを選択します。

1 Prog: 現在選ばれているプログラム・データのみをロードします (1. VOICE ~ 39. CH LEVEL/PAN ページのパラメーターとフロント・パネルのキーとノブの設定)。

AllProg: すべてのプログラム・データをロードします。

Global: グローバル・データをロードします (40. GLOBAL-A ~ 46. PEDAL/SW ページのパラメーター、フット・ペダル、フット・スイッチのキャリブレーション設定)。

AllData: すべてのプログラム・データ、グローバル・データ、フォルマント・モーション・データをロードします。

3 手順2でAllProgまたはGlobalを選択した場合は手順4に進みます。1 Progを選択した場合は[7]キーを押します。メイン・ディスプレイにロードするプログラムの選択画面が表示されますので、[PAGE] ダイアルでプログラムを選択します。

note 1 Progでロードするときは、現在選択しているプログラムにロードされます。

4 ロードを実行する場合は[7]キーを押します。

プリロード・データのロードが実行され、プレイ・モードに戻ります。

ロードをキャンセルする場合は[EXIT] キーを押します。

8-1. PROTECT

不用意にデータを書き換えてしまわないように、ライト・プロテクト(メモリーへの書き込みを禁止する機能)が用意されています。エディットしたデータを保存するには、あらかじめライト・プロテクトをオフにしておく必要があります。

1 [SHIFT] キーを押しながらPROGRAM SELECT [8] キーを押します。

[8] キーが点滅します。メイン・ディスプレイにプロテクト・オン/オフの選択画面が表示されます。

2 [PAGE] ダイアルでプロテクト・オン/オフを選択します。

3 プロテクトを設定する場合は[8]キーを押します。

プロテクトが設定され、プレイ・モードに戻ります。設定をキャンセルする場合は[EXIT] キーを押します。

その他の[SHIFT]キーの機能

DEMO

デモ演奏を聞く

- [SHIFT]キーを押しながら、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します。デモ演奏を開始します。演奏中に[EXIT]キーを押すとデモ演奏が終了します。

note 選曲方法はp.11を参照してください。

CALIBRATION

キャリブレーションの調整

- 1 フット・ペダルを接続します(☞p.8)。
- 2 [SHIFT]キーを押しながらARPEGGIATOR [LATCH]キーを押します。[LATCH]キーが点滅します。メイン・ディスプレイにキャリブレーション設定画面が表示されます。
- 3 フット・ペダルを踏み込んでから元に戻します。
- 4 メイン・ディスプレイの下段に“*****”が表示されることを確認します。
- 5 キャリブレーションを実行する場合は[LATCH]キーを押します。キャリブレーション設定が読み込まれて、プレイ・モードに戻ります。設定を保存するには、グローバル・データのライトを実行してください(☞p.75「GLOBAL、MIDIの保存」)。キャリブレーションをキャンセルする場合は[EXIT]キーを押します。

TIMBRE1 SOLO, TIMBRE2 SOLO

ティンバーのソロ

2つのティンバーを使用しているプログラムで一方のティンバーだけが発音します。エディットなどで1つのティンバーの音色を確認したい場合に実行します。

- 1 [SHIFT]キーを押しながらTIMBRE SELECT [TIMBRE1]または[TIMBRE2]キーを押します。キーを押したティンバーのみが発音します。
- 2 [SHIFT]キーを押しながらソロになっている方のTIMBRE SELECT ([TIMBRE1]または[TIMBRE2])キーを押します。ソロが解除されます。

note エディットの途中で実行すると、エディット対象のティンバーが変わります。

AUDIO IN THRU

オーディオ・イン・スルー

各入力端子からのオーディオ信号が、そのままOUTPUT [L/MONO]、[R]端子から出力されます。

- [SHIFT]キーを押しながら[VOCODER]キーを押します。オンになると、[AUDIO INPUT1] (または[MIC])や[AUDIO INPUT2]端子からのオーディオ信号がスルーされてOUTPUT [L/MONO]、[R]端子から出力されます。押すたびにオン/オフが切り替わります。

note スルーが有効になる入力端子は、41. GLOBAL-Bページの“Thru Src”で選択します。

KNOB ASSIGN

ノブのアサイン

[1]～[4]ノブにパラメーターをアサインします。プレイ・モードで演奏中に音色や設定をコントロールすることができます(パフォーマンス・エディット)。

[1]～[4]ノブへのアサインは、ティンバー1、ティンバー2、ボコーダーの各セクションでそれぞれ設定でき、TIMBRE SELECT [TIMBRE1]、[TIMBRE2] キーまたは[VOCODER] キーでノブでコントロールするセクションを選ぶことができます。

note 工場出荷時にはあらかじめ効果的なパラメーターをアサインしてあります。

ここではティンバー1のアサインを設定します。

- 1 [SHIFT] キーを押しながらMOD SEQUENCE/FORMANT MOTION [ON/OFF] キーを押します。
[ON/OFF] キーが点滅します。メイン・ディスプレイにアサイン設定の画面が表示されます。
- 2 TIMBRE SELECT [TIMBRE1] キーを押します。
[1]～[4]ノブ上のサブ・ディスプレイに、それぞれのノブにアサインされているパラメーターが表示されます。
- 3 [1]～[4]ノブで、アサインするパラメーターを選択します。
.....が選択されているノブは、プレイ・モードでは無効になります。

- 4 設定を有効にする場合は[ON/OFF] キーを押します。
設定が変更されます。キャンセルする場合は[EXIT] キーを押します。

note ティンバー2、ボコーダーのアサインを設定する場合は、手順3が終わった時点でTIMBRE SELECT [TIMBRE2] または[VOCODER] キーを押してノブへのアサインを設定します。

note ノブにエフェクト・パラメーター(IFx1 Knob、IFx2 Knob、MFx Knob)をアサインすると、各エフェクトのページ(29. INSERT FX1、30. INSERT FX2、31. MASTER FX ※p.50、51)で設定されているエフェクト・パラメーターをプレイ・モードでコントロールすることができます。
例えば、インサート・エフェクト1に7. Distortionを選択し、29. INSERT FX1 ページの“Param” ([3]ノブ)をFx Knobにして、“Value” ([4]ノブ)をGainに設定します。そして、SHIFTファンクションで[1]ノブにIFx1 Knobを選択すると、プレイ・モードではインサート・エフェクト1の“Gain”を[1]ノブでコントロールできます。

索引

A

ACアダプター 10
ADSR 41

D

DWGS 28, 29

E

EG 2, 41
EG Level Velocity Intensity
44
EQ 49

L

LFO 2, 3, 27, 45

M

MIDIシステム・エクスクルーシブ・
メッセージ 71
MIDIチャンネル 66
MIDIパラメーター 65
MIDIフィルター 71
[MOD]ホイール 13, 27

O

OCTAVE [UP] [DOWN]キー
13

P

[PITCH]ホイール 13, 27

S

SHIFTファンクション 76

ア

アサイン 81
アタック・タイム 12, 41
アタック・レベル 41
アナリシス・フィルター 4
アルペジエーター
3, 16, 52, 67
アルペジオ・タイプ 53
アルペジオ・パラメーター 52
アンブEG 42
アンブ・セクション 2, 38

イ

イコライザー 3, 49
インサート・エフェクト 2, 3, 50

ウ

ウェーブ・シェーブ 39
ウェーブフォーム・モジュレーション
28

エ

エディット 20
アルペジエーター 23, 53
ティンバー 21
ボコーダー 22, 56
エンベロープ・ジェネレーター 3
エンベロープ・フィルター 59
エンベロープ・フォロワー 4, 59

オ

オーディオ・イン・スルー 80
オシレーター 2, 28, 31, 33
オシレーター・モジュレーション
28, 31
音量バランス 32

カ

外部入力音の加工 30
カットオフ 12
カットオフ周波数
EQ 49

キ

キーボード・トラック
14, 33, 35, 38
キャリア 4, 56
キャリアブレーション 80

ク

矩形波 29
グローバルMIDIチャンネル 24
グローバル・データ 75
グローバル・パラメーター 62
クロス・モジュレーション
2, 28, 29

ケ

ゲート・タイム 54
ゲイン 49

コ

コピー
エフェクト 77
ティンバー 76
コム・フィルター 36
コントロール・チェンジ・メッセージ
71
コンピューター 67

サ

サイン波 29
サステイン・レベル 41
三角波 29

シ

シーケンサー 67
シーケンス・タイプ 47
初期化
プログラム 76
ボコーダー 77
シンク・モジュレーション 2, 31
シンセシス・フィルター
4, 59, 60, 61
シンセ・プログラム 12

ス

ステップ・アルペジエーター 16
スピード
モジュレーション・シーケンサー
47

セ

接続 8, 65
MIDI機器 65
コンピューター 66
ペダル、スイッチ 9
マイク 8

ソ

ソロ 21, 80

チ

チューニング 25, 26, 31, 63

テ

データ・ダンプ 78
ディケイ・タイム 41
ティンバー 2
ティンバーの入れ替え 77
デモ 11, 80
電源 10
テンポ 52

ト

同期 45, 54, 68
ドライブ 39

ノ

ノイズ・ジェネレーター 32
ノコギリ波 29

ハ

バーチャル・パッチ
2, 3, 46, 73
ハイパス・フィルター 34
波形 28, 31, 45
パフォーマンス・エディット 12
パラメーターの値が変わらない場
合 20
バリエابل・フェイス・モジュレ
ーション (VPM) 2, 28
パルス・ワイズ・モジュレーション
(PWM) 29
バンドパス・フィルター
34, 59, 60, 61
パンポット 38, 61

ヒ

ピッチ 26, 63
ピッチベンド・ホイール 27
ピッチ・ベンド・メッセージ 71

フ

フィルター 2, 33, 36, 59
コム・フィルター 36
ハイパス・フィルター 33
バンドパス・フィルター 33
ルーティング 33
ローパス・フィルター 33
フィルターの発振 36
フォルマント・シフト 4, 59
フォルマント・モーション機能 19
フォルマント・モーション・データ
4, 55, 57
録音 19
付属マイクの接続 8

フット・スイッチ 74
フット・ペダル 74
プリロード・データ 79
プログラム
初期化 76
選択 12, 15
名前 76
プログラム・チェンジ・メッセージ
71
プログラムを元の設定に戻す 21

ヘ

ベロシティ
14, 33, 35, 44, 63

ホ

ボコーダー 4, 15, 55
ボコーダー・パラメーター 55
ボコーダー・プログラム 15
保存 75
ポリフォニック 24
ポルタメント 26
ポルタメント効果 26

マ

マスター・エフェクト 3, 51
マルチ・ティンバー 66

ミ

ミキサー・セクション 2, 32

モ

モジュレーション
ウェーブフォーム 28
オシレーター 31
ユニゾン 28, 29

モジュレーション・シーケンサー
3, 47
記録/再生 17
モジュレーション・ソース 73
モジュレーション・ホイール
13, 27
モジュレーター 4, 57
モノフォニック 24

ユ

ユニゾン機能 25

ラ

ライト 75
ライト・プロテクト 79

リ

リリース・タイム 12, 41
リング・モジュレーション 2
リング・モジュレーター 31

ル

ルーティング 33

レ

レゾナンス 12, 33, 59
レゾリューション 54

ロ

ロード 79
ローパス・フィルター 34

Voice Name List

Program

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio
A-1	Hypnotic	FAVORITE	Split	On
A-2	SweepPad	FAVORITE	Multi	Off
A-3	Talk Seq	FAVORITE	Multi	On
A-4	Komputer	FAVORITE	Layer	On
A-5	SyncCity	FAVORITE	Split	Off
A-6	VelSquBs	FAVORITE	Multi	Off
A-7	AlphaMod	FAVORITE	Single	Off
A-8	Wide Saw	FAVORITE	Single	Off
B-1	LinerzBs	BASS	Single	On
B-2	RingBass	BASS	Single	Off
B-3	Urban Bs	BASS	Single	Off
B-4	DigiBass	BASS	Single	Off
B-5	Smack Bs	BASS	Single	Off
B-6	BiteBass	BASS	Single	Off
B-7	HooverBs	BASS	Single	Off
B-8	Juicy Bs	BASS	Single	Off
C-1	HardTune	LEAD	Single	Off
C-2	DeepHsLd	LEAD	Single	Off
C-3	Wired Ld	LEAD	Multi	Off
C-4	ScreamLd	LEAD	Single	Off
C-5	PhunkyLd	LEAD	Single	Off
C-6	Speakin'	LEAD	Single	Off
C-7	FusionLd	LEAD	Single	Off
C-8	FlyingLd	LEAD	Layer	Off
D-1	SpinCode	POLY SYNTH	Single	Off
D-2	UnisonHP	POLY SYNTH	Single	Off
D-3	5thSplit	POLY SYNTH	Split	Off
D-4	Trancer	POLY SYNTH	Single	Off
D-5	AmbiDriv	POLY SYNTH	Single	Off
D-6	CmbChoir	POLY SYNTH	Single	Off
D-7	El Pizzo	POLY SYNTH	Single	Off
D-8	HPF Fall	POLY SYNTH	Single	Off

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio
E-1	Strings	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-2	Warm Pad	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-3	AirGlass	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-4	5thGlide	PAD/STRINGS	Layer	Off
E-5	PhaseStr	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-6	StrngPad	PAD/STRINGS	Single	Off
E-7	Xtal Pad	PAD/STRINGS	Multi	Off
E-8	BPFSweep	PAD/STRINGS	Single	Off
F-1	P5 Clav	KEYBOARD	Single	Off
F-2	Wurly EP	KEYBOARD	Single	Off
F-3	VPM EP	KEYBOARD	Layer	Off
F-4	ArpOrgan	KEYBOARD	Multi	On
F-5	DirectEP	KEYBOARD	Single	Off
F-6	Jazz Gtr	KEYBOARD	Single	Off
F-7	Wah Clav	KEYBOARD	Single	Off
F-8	NuResoEP	KEYBOARD	Single	Off
G-1	XtalBell	BELL/METAL	Single	Off
G-2	MotionBl	BELL/METAL	Layer	Off
G-3	DeciBell	BELL/METAL	Layer	Off
G-4	DigiHarp	BELL/METAL	Single	Off
G-5	CrossMod	BELL/METAL	Single	Off
G-6	NoizBell	BELL/METAL	Single	Off
G-7	PolyShot	BELL/METAL	Single	On
G-8	TubularB	BELL/METAL	Single	Off
H-1	ModSweep	MOTION	Layer	Off
H-2	ResoGate	MOTION	Single	Off
H-3	Tronika	MOTION	Single	Off
H-4	FleaComb	MOTION	Multi	On
H-5	Arp Pad	MOTION	Layer	Off
H-6	Wave Seq	MOTION	Layer	On
H-7	Glacial	MOTION	Multi	On
H-8	Octagon	MOTION	Multi	On

Voice Name List

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio
I-1	ChordHit	PERC/HIT	Layer	Off
I-2	5th Stut	PERC/HIT	Layer	Off
I-3	SeqVoice	PERC/HIT	Single	On
I-4	Cyborg	PERC/HIT	Layer	On
I-5	Nz Sweep	PERC/HIT	Single	Off
I-6	P6 Chord	PERC/HIT	Layer	Off
I-7	Dust Vox	PERC/HIT	Split	Off
I-8	Syn Drum	PERC/HIT	Split	Off
J-1	MovieSFX	SE	Layer	Off
J-2	NoiseSeq	SE	Split	Off
J-3	Windstrm	SE	Single	Off
J-4	FilterFX	SE	Single	On
J-5	Red Zone	SE	Multi	On
J-6	Spectra	SE	Multi	Off
J-7	HypDrive	SE	Layer	Off
J-8	DSP Cryz	SE	Single	Off
K-1	Phospho	ARP/SEQ	Multi	On
K-2	ArpPulse	ARP/SEQ	Layer	On
K-3	KaossArp	ARP/SEQ	Single	On
K-4	UTurnSeq	ARP/SEQ	Multi	On
K-5	RezoBeat	ARP/SEQ	Multi	On
K-6	TechSync	ARP/SEQ	Single	On
K-7	BPF Plus	ARP/SEQ	Multi	On
K-8	Psy Zoop	ARP/SEQ	Layer	On
L-1	Krash Bs	VINTAGE BASS	Single	Off
L-2	MG Bass	VINTAGE BASS	Single	Off
L-3	Morph 33	VINTAGE BASS	Single	Off
L-4	Pulse Bs	VINTAGE BASS	Single	Off
L-5	UnisonBs	VINTAGE BASS	Single	Off
L-6	MS20Bass	VINTAGE BASS	Multi	Off
L-7	Oddsdy Bs	VINTAGE BASS	Single	Off
L-8	VPM Bass	VINTAGE BASS	Single	Off

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio
M-1	Dukey Ld	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-2	Pr5 Sync	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-3	700sLead	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-4	3OSCLead	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-5	MG SquLd	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-6	A26 Lead	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-7	GliderLd	VINTAGE LEAD	Single	Off
M-8	MG 5thLd	VINTAGE LEAD	Single	Off
N-1	OB Jumpr	VINTAGE POLY	Single	Off
N-2	SolinStr	VINTAGE POLY	Multi	Off
N-3	OB Brass	VINTAGE POLY	Single	Off
N-4	Jpt8 Dcy	VINTAGE POLY	Multi	Off
N-5	Pr5 Comp	VINTAGE POLY	Single	Off
N-6	Poly6Pad	VINTAGE POLY	Single	Off
N-7	PMG Vibe	VINTAGE POLY	Single	Off
N-8	DW Brass	VINTAGE POLY	Single	Off
O-1	Beat Vox	FORMANT MOTION	Multi	On
O-2	Aliens	FORMANT MOTION	Single	Off
O-3	Futurist	FORMANT MOTION	Single	Off
O-4	SpecialA	FORMANT MOTION	Layer	Off
O-5	VoicPerc	FORMANT MOTION	Single	Off
O-6	FormantM	FORMANT MOTION	Layer	Off
O-7	Arigato	FORMANT MOTION	Single	Off
O-8	MyNameR3	FORMANT MOTION	Single	Off
P-1	EnsVocod	VOCODER	Multi	Off
P-2	PulseVoc	VOCODER	Single	Off
P-3	Airy Voc	VOCODER	Single	Off
P-4	CombCode	VOCODER	Single	Off
P-5	5thVocod	VOCODER	Single	Off
P-6	SpectMod	VOCODER	Single	Off
P-7	Grain FX	VOCODER	Single	Off
P-8	Audio In	VOCODER	Single	Off

Voice Name List

- “Voice Mode”がMultiに設定されているプログラムでは、ティンバー2のMIDIチャンネル(“T2MIDIch”)は、工場出荷時、9に設定されています。
- O-1～O-8は、フォルマント・モーション機能(※p.19)を使用したプログラムです。
- P-1～P-8は、マイク入力(オーディオ入力)を使用したプログラムです。これらのプログラムを発音させるには、本体にマイクまたは外部オーディオ機器を接続して、音を入力しながら鍵盤を弾いてください(※p.15)

Demo Songs

No.	Name	Author
1	R3Medley	KORG Inc.
2	KaossMe	KORG Inc.
3	Crevice	Numb
4	RazorBld	Oliver Munyak
5	DeciBell	KORG Inc.
6	Maschine	KORG Inc.
7	SkyHigh	Oliver Munyak
8	Struggle	Numb

All Demo Songs: © 2006 KORG Inc. - All rights reserved.

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

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? ❷p.10
- [POWER]スイッチがオン(押し込まれた状態)になっていますか? ❷p.10

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? ❷p.8
- 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?
- [MASTER VOLUME]ノブは、音が出る位置に設定されていますか? ❷p.10
- 42. MIDIページ“Local” ([2]ノブ)の設定がオンになっていますか? ❷p.69
- 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? ❷p.32, 38, 56, 60
- 8. FILTER1-Aページなど、“Cutoff” ([1]ノブ)が0になっていませんか? ❷p.32
- [AUDIO INPUT1]端子、または[MIC]端子に入力がないときに、37. FILTERページの“E.F.Sens”をHOLD (FORMANT HOLD)にしていますか? ❷p.59

音が入力できない

- [AUDIO INPUT1]端子、[MIC]端子、[AUDIO INPUT2]端子に入力するソースが接続されていますか? ❷p.8
- [MIC]端子を使用する場合、[MIC]スイッチがXLR(押し込まれた状態)になっていますか? ❷p.8?
- [AUDIO INPUT1]端子を使用する場合、[MIC]スイッチがREARになっていますか?
- [AUDIO INPUT1]ノブや[AUDIO INPUT2]ノブのレベルが上がっていますか?
- ボコーダーのプログラムでモジュレーターとして使用する音声を[AUDIO INPUT1]端子に接続していますか? または[MIC]端子にマイクを接続していますか? ❷p.10

エディットできない

- [1]~[4]ノブを回してもパフォーマンス・エディットができない: エディット・モードになっていませんか? ❷p.12
- [1]~[4]ノブを回してもエディット・パラメーターの変更ができない: パフォーマンス・エディットになっていませんか? ❷p.20
- [1]~[4]ノブを回しても音色が変わらないとき、エディットしたいティンバーをTIMBRE SELECT [TIMBRE1]または[TIMBRE2]キーを押して点滅させていますか? ❷p.20

- ティンバー2が選択できないとき、1. VOICEページの“Mode” ([2]ノブ)でSingle以外を選択していますか? ❷p.24
- ボコーダーのパラメーターが選択できないとき、[VOCODER]キーが選択されていますか? ❷p.22
- エディットしたプログラムやグローバルの設定などが残っていない場合、ライトを実行する前に電源をオフにしていますか? また、プログラムの場合、他のプログラムを選んでエディットした設定は消えます。電源をオフにする前、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 ❷p.75

プログラム、グローバルの設定が保存できない

- SHIFTファンクションのPROTECTがOffになっていますか? ❷p.79
- エディットしたプログラムやグローバルの設定などが残っていない場合、ライトを実行する際に[PAGE]ダイヤルで保存対象を設定していますか? ❷p.75

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]キーが点灯)になっていますか? ❷p.10
- アルペジエーターがティンバーにアサインされていますか? ❷p.53
- 42. MIDIページの“Clock” ([4]ノブ)の設定は正しいですか? ❷p.69

外部から送信されたMIDIデータに返信しない

- MIDIケーブル、またはUSB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チャンネルが一致していますか? ❷p.69

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく返信しない

- 43. MIDI FILTERページの各パラメーターの設定がEnableになっていますか? ❷p.71

トランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アルペジエーターのデータを正しく認識できない!

- 40. GLOBAL-Aページの“Position” ([4]ノブ)の設定は適切ですか? ❷p.63

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

- R3は、1. VOICEページの“Mode” ([1]ノブ)の設定がSingle、Layer、Split時には、1つのMIDIチャンネルだけを送受信します。Multi時は2つのMIDIチャンネルでそれぞれのティンバーをコントロールすることができます。

仕様とオプション

音源システム: MMT (Multiple Modeling Technology)

・ **プログラム:**

ティンバー数: 最大2 (レイヤー、スプリット、マルチ時)

最大発音数: 8ボイス

構成:

・シンセ: 2オシレーター+ノイズ・ジェネレーター

オシレーター 1:

Wave: Saw, Pulse, Triangle, Sine, Formant, Noise, DWGS, Audiolo

Modulation: Waveform, Cross, Unison, VPM

オシレーター 2:

Wave: Saw, Square, Triangle, Sine

Modulation: Ring, Sync, Ring+Sync

ウェーブ・シェーブ:

WSタイプ: Drive, Decimator, HardClip, OctSaw, MultiTri,

MultiSin, SubOSCSaw, SubOSCSqu, SubOSCTri, SubOSCSin,

Pickup, LevelBoost

マルチモード・フィルター:

フィルター 1: -24dB/oct LPF ~ -12dB/oct LPF ~ BPF ~ HPF ~

Thru

フィルター 2: LPF, HPF, BPF, COMB

EG1, EG2, EG3, LFO1, LFO2

・ボコーダー: 16チャンネル・ボコーダー, 各チャンネル・レベル/パン可変, フォルマント・シフト機能, フォルマント・モーション機能, フォルマント・ホールド機能

鍵盤: 37鍵 (ペロシティ付き, アフタータッチなし)

エフェクト: ティンバー: 2Band EQ+2インサート・エフェクト
マスター: マスター・エフェクト

アルペジエーター: UP, DOWN, ALT1/2, Random, Trigger (6種),
ステップ・アルペジエーター機能

プログラム: 128プログラム (16バンク x 8プログラム)、16フォルマント・モーション・データ (7.5秒 x 16)

インプット:

・ **[AUDIO INPUT 1] 端子-リア・パネル (MIC/LINE スイッチ付)**

コネクター: ϕ 6.3mm フォーン・ジャック (不均衡)

・ MIC/LINE スイッチ: LINE

最大入力レベル: -10 [dBu] (Audio IN 1 Level Max)

入力インピーダンス: 600 [Ω]

・ MIC/LINE スイッチ: MIC

最大入力レベル: -33 [dBu] (Audio IN 1 Level Max)

入力インピーダンス: 600 [Ω]

・ **AUDIO IN 1 [MIC] 端子-フロント・パネル**

コネクター: XLR 端子 (不均衡)

最大入力レベル: -33 [dBu] (Audio IN 1 Level Max)

入力インピーダンス: 600 [Ω]

・ **[AUDIO INPUT 2] 端子**

コネクター: ϕ 6.3mm フォーン・ジャック (不均衡)

最大入力レベル: -10 [dBu] (Audio IN 2 Level Max)

アウトプット

・ **L/MONO, R 端子**

コネクター: ϕ 6.3mm フォーン・ジャック (不均衡)

出力インピーダンス: 1.1 [kΩ] (MONO 時: 550Ω)

最大出力レベル: +7.5 [dBu] 以上

負荷インピーダンス: 10 [kΩ] 以上

・ **PHONES 端子**

コネクター: ϕ 6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック

出力インピーダンス: 10 [Ω]

最大出力レベル: 35 [mW]

負荷インピーダンス: 33 [Ω]

フット・スイッチ:

・ ASSIGNABLE [SW] 端子

・ ASSIGNABLE [PEADL] 端子

MIDI: IN, OUT, THRU 端子

USB: B 端子

ディスプレイ:

・ メイン: 8文字 x 2行 x 1

・ サブ: 8文字 x 1行 x 4

電源: DC12V, 6.5W

外形寸法: 635 x 270 x 76 (W x D x H) mm

重量: 2.8kg (本体のみ重量)

付属品: ACアダプター、グースネック・マイクロフォン、CD-ROM

オプション (別売): EXP-2 フット・コントローラー、XVP-10 EXP/VOL ペダル、PS-1 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。