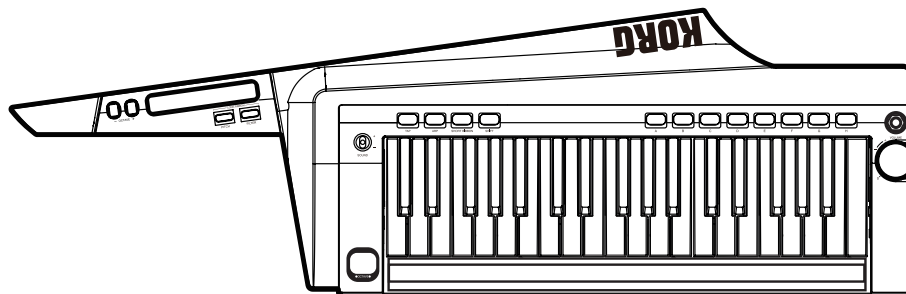


KORG

RK-100S

KEYTAR



パラメーター・ガイド

目次

はじめに	4
------------	---

準備	4
----------	---

プログラムの構成.....	4
---------------	---

シンセサイザー	4
---------------	---

ボコーダー	6
-------------	---

PROGRAM.....	8
--------------	---

コモン・パラメーター	8
------------------	---

VOICE	8
-------------	---

SCALE.....	9
------------	---

リボン・パラメーター	9
------------------	---

LONG RIBBON.....	9
------------------	---

SHORT RIBBON.....	10
-------------------	----

シンセ・パラメーター	10
------------------	----

OSCILLATOR1	10
-------------------	----

OSCILLATOR2	14
-------------------	----

VOICE	16
-------------	----

PITCH	17
-------------	----

MIXER.....	17
------------	----

FILTER	18
--------------	----

AMP (Amplifier)	21
-----------------------	----

ASSIGNABLE EG	23
---------------------	----

LFO1, LFO2	24
------------------	----

VIRTUAL PATCH.....	25
--------------------	----

TIMBRE EQ	27
-----------------	----

MASTER EFFECT 1, MASTER EFFECT 2.....	27
---------------------------------------	----

アルペジオ・パラメーター	28
--------------------	----

ARPEGGIATOR.....	28
------------------	----

STEP EDIT.....	29
----------------	----

ボコーダー・パラメーター	30
--------------------	----

CARRIER.....	30
--------------	----

MODULATOR.....	30
----------------	----

FILTER	30
--------------	----

AMP	31
-----------	----

BAND	32
------------	----

GLOBAL EDIT	33
-------------------	----

GLOBAL.....	33
-------------	----

MIDI	34
------------	----

MIDI FILTER	35
-------------------	----

LONG RIBBON.....	35
------------------	----

USER SCALE	35
------------------	----

FAVORITE PROGRAM.....	35
-----------------------	----

CC# MAP	36
---------------	----

エフェクト・ガイド 37

エフェクターについて 37

エフェクトの入出力について 37

ディレイ・タイムについて 37

エフェクト・パラメーター 38

Compressor 38

Filter 39

4Band EQ 41

Distortion 42

Decimator 43

Delay 44

L/C/R Delay 45

Auto Panning Delay 46

Modulation Delay 47

Tape Echo 48

Chorus 49

Flanger 49

Vibrato 50

Phaser 51

Tremolo 52

Ring Modulator 53

Grain Shifter 54

MIDIガイド 56

他のMIDI機器と一緒に使う 56

MIDI機器/コンピューターとの接続 56

接続後のMIDIに関する各設定 57

MIDIメッセージについて 58

MIDIチャンネル 58

ノート・オン/オフ 58

プログラム・チェンジ、バンク・セレクト 59

ピッチ・ベンド 59

コントロール・チェンジ 59

NRPNで送受信するパラメーター 61

アルペジエーターのコントロール 61

ティンバー・パラメーターのコントロール 62

ボコーダー・パラメーターのコントロール 63

その他のコントロール 63

システム・エクスクルーシブ・メッセージ 64

故障とお思いになる前に 65

はじめに

このたびは、コルグ KEYTAR RK-100S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、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。

このRK-100S パラメーター・ガイドでは、RK-100Sの詳細な動作や、設定できるパラメーターについて説明します。詳細な設定をしたい方は、本ガイドをお読みになってご使用ください。

準備

RK-100Sのパラメーターは、RK-100S Sound Editorソフトウェアで設定できます。

最新のRK-100S Sound Editorソフトウェアをコルグ・ホームページよりダウンロードし、インストールしてください。(http://www.korg.com/)

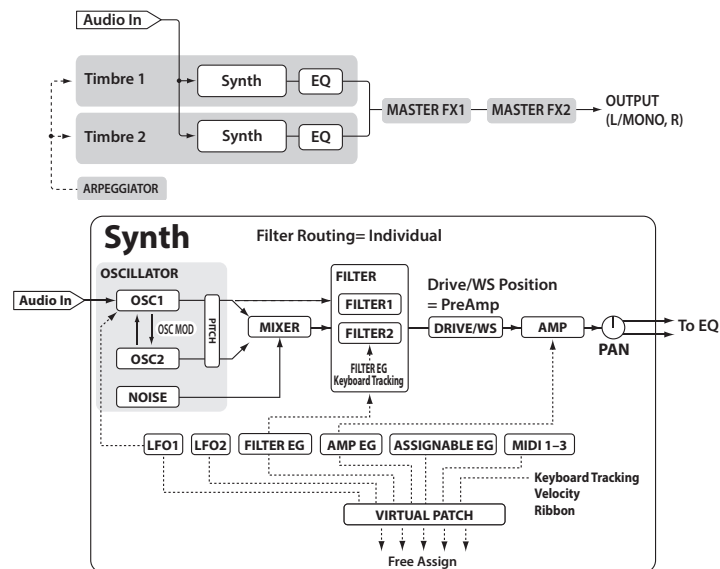
RK-100S Sound Editorソフトウェアのインストールや使い方については、RK-100S Sound Editorソフトウェアの取扱説明書を参照してください。

プログラムの構成

エディットをはじめる前に、音色を作るために必要な知識を説明します。RK-100Sのプログラムの構成を理解して、思い通りの音色を作り上げてください。

シンセサイザー

シンセサイザー・セクションは、図に示すように、ティンバー 1/2、マスター・エフェクト1/2、アルペジエーターで構成されています。



音の3要素「音の高さ」、「音色」、「音量」

音は、「音の高さ」、「音色」、「音量」という3つの基本的な要素を持ちます。

アナログ・モデリング・シンセサイザーとしてのRK-100Sは、これらの要素をコントロールするために、従来のアナログ・シンセサイザーと同じように、「オシレーター」、「フィルター」、「アンプ (アンプリファイア)」という各セクションを持ちます。

音の高さを変えるには「オシレーター」を、音色を変えるには「フィルター」を、音量を変えるには「アンプ」をそれぞれ設定します。

「オシレーター」、「フィルター」、「アンプ」

RK-100Sでは、「オシレーター」(OSCILLATOR)のOSC1とOSC2で基本となる波形を選び、PITCHで音の高さを設定します。OSC1とOSC2で選択した各波形の音量バランスをMIXERで調節します。「フィルター」(FILTER)でオシレーターが発音した音にフィルターをかけて音色を調節します。そして、「アンプ」(AMP)で全体の音量を調節します。

これらを設定することによって、基本的なプログラムができ上がります。

EG、LFO、キーボード・トラック、バーチャル・パッチ、コントローラー

音は、「オシレーター」、「フィルター」、「アンプ」以外にも、時間の経過、音域、演奏表現などによって、さまざまに変化します。それらをコントロールするのが、EG(エンベロープ・ジェネレーター)、LFO(ロー・フリクエンシー・オシレーター)、キーボード・トラック、VIRTUAL PATCH(バーチャル・パッチ)、リボン・コントローラーです。これらのモジュレーターやコントローラーで基本的なプログラムに変化を与えることができます。

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

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

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、イコライザーなどで構成されています。RK-100Si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 (OSC 1、OSC 2、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、PCM/DWGSなど、7タイプのオシレーター・アルゴリズムと、INPUT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ابل・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することができ、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

のブレス・ノイズやSEなどの効果音として使用することができます。

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。更にフィルター・エンベロープ・ジェネレーター (FILTER EG) 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。アンプ・エンベロープ・ジェネレーター (AMP EG) 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・シェープ (DRIVE/WS)

ドライブ/ウェーブ・シェープでは、共にハードな音色を得ることができます。フィルターのカットオフやレゾナンスを調節すると、大きな効果を得ることができます。

エンベロープ・ジェネレーター (FILTER EG、AMP EG、ASSIGNABLE EG)

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、サステイン・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。

FILTER EGはフィルターのカットオフ周波数、AMP EGはアンプの音量に対するエンベロープ・ソースとして割り当てられています。ASSIGNABLE EGはバーチャル・パッチなどと組み合わせで自由に割り当てることができるEGです。FILTER EGとAMP EGもバーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH) によって、他のパラメーターのエンベロープ・ソースとして割り当てることができます。

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種類の波形を持つLFOを、ティンバーごとに2基ずつ内蔵しています。

LFO1はオシレーター 1 (OSC1) で選択している波形によってはオシレーター 1 コントロール2 (OSC 1 Control 2)、LFO2はモジュレーションに設定したショート・リボンによるピッチのモジュレーション・ソースとして割り当てられています。更に、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・ソースとして割り当てることができます。

バーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH)

バーチャル・パッチは、EGやLFOだけではなくベロシティ (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さまざまなパラメーターに割り当てて、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5つのパラメーターを割り当てることができます。

イコライザー (EQ)

ティンバーごとに2バンドEQを内蔵しています。埋もれがちな音色を浮き立たせたり、目立ちすぎる音色を抑えたりするなど、ティンバー同士の音色のバランスを整えます。

マスター・エフェクト (MASTER FX)

各プログラムに2つのマスター・エフェクトを内蔵しています。各ティンバーの音色をミックスし、まとめたものに対してエフェクトをかけて、プログラム全体の音色を整えます。

アルペジエーター (ARPEGGIATOR)

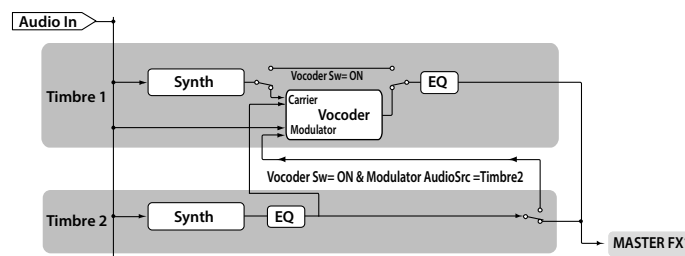
6種類のアルペジオ・タイプを持つステップ・アルペジエーターです。アルペジエーターは、鍵盤を和音で押さえたときに、その構成音を自動的に分散して発音する機能です。2つのティンバーを使用するプログラムでは、片方または両方のティンバーに対してアルペジエーターをかけることができます。

ボコーダー

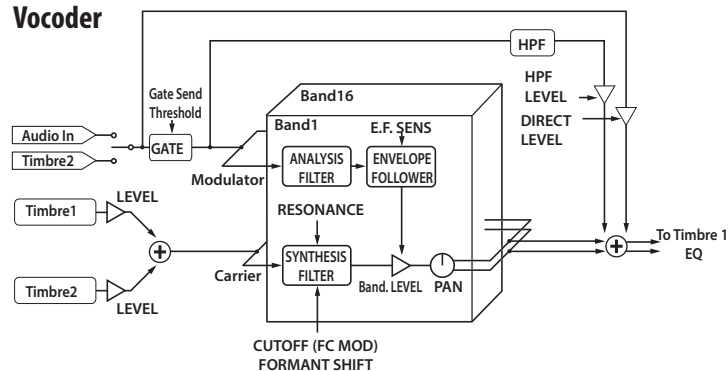
ボコーダー・セクションは「モジュレーター」となるマイクから入力した人の声などの特徴 (帯域ごとの周波数特性) を分析し、その分析した特性のフィルターを「キャリア」 (オシレーターなどの波形) にかけることで、声の特徴がかかった波形 (しゃべるような効果など) を生成します。

RK-100Sには16バンド・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。



Vocoder



ボコーダー・セクション (Vocoder)

16個のバンド・パス・フィルタが2組（アナリシス・フィルタとシンセシス・フィルタ）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（アナリシス・フィルタ）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（シンセシス・フィルタ）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、しゃべ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、音色の大きな変化を得ることができます。

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と2の出力の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ることができます。RK-100S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 IN）、またはティンバー 2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EQ出力がボコーダーのモジュレーターに入力されます。

PROGRAM

コモン・パラメーター

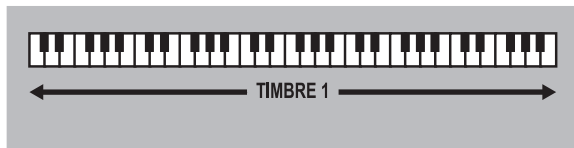
VOICE

プログラム全体に関する設定とティンバーの発音に関する設定を行います。1つのティンバーのみ (SINGLE) を使用するか、または2つのティンバー (LAYER、SPLIT、MULTI) をどのように使用するかを決定します。

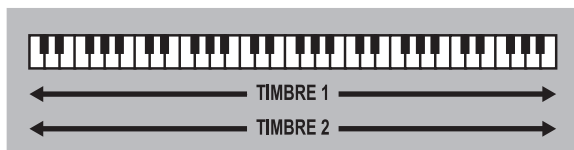
Voice Mode [SINGLE, LAYER, SPLIT, MULTI]

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。

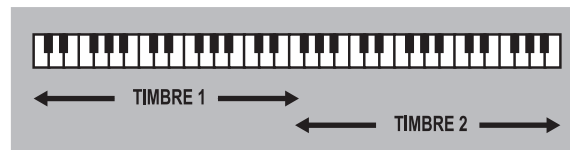
SINGLE: ティンバーを1つ使用します。



LAYER: ティンバーを2つ使用します。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。



SPLIT: ティンバーを2つ使用します。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。



MULTI: ティンバーを2つ使用します。主に外部MIDI機器を使用してRK-100S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。



SPLIT KEY [C-1...G9]

“Voice Mode” が “SPLIT” のときに表示され、設定できます。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、設定したノート・ナンバーを含む、高い音域でティンバー 2が発音します。

TIMBRE 2 MIDI CH. [GLOBAL, 01...16]

“Voice Mode” が “MULTI” のときに表示され、設定できます。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。

Note: グローバルMIDIチャンネルは、本体のシフト・ファンクションで設定します。

Note: ティンバー 1のMIDIチャンネルは、本体で設定するグローバルMIDIチャンネルとなります。

SCALE

SCALE

[Equal Temp...User Scale]

プログラムのスケール・タイプを選択します。10種類のスケール・タイプがあります。

Equal Temp: 一般的に広く使われている平均律です。各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

Pure Major: 純正律長音階です。“SCALE KEY”で設定したキー（調）のメジャー・コードが完全に調和する音階です。

Pure Minor: 純正律短音階です。“SCALE KEY”で設定したキー（調）のマイナー・コードが完全に調和する音階です。

Arabic: アラビック音階です。アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含んだ音階です。

Pythagorean: ピタゴラス音階です。古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的な音階です。

Werckmeister: ベルクマイスター音階です。バロック時代後期に用いられていた平均律的な音階です。

Kirnberger: キルンベルガー音階です。18世紀に作られた音階で、主にハープシコードの調律に用いられていた音階です。

Slendro: スレンドロ音階です。1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“SCALE KEY”がCのとき、C、D、F、G、A（ド、レ、ファ、ソ、ラ）の鍵盤を使用します。

Pelog: ペログ音階です。1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“SCALE KEY”がCのとき、C、D、E、F、G、A、B（ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ）の鍵盤を使用します。

User Scale: GLOBALのUSRER SCALEで設定したスケールになります（→35 ページの「USER SCALE」）。

SCALE KEY

[C...B]

“SCALE”で選択したスケールの基準となるキー（調）を設定します。

リボン・パラメーター

RK-100Sには、鍵盤の手前側に様々なパフォーマンスを行うことができるロング・リボン、ピッチやモジュレーションをコントロールするために、左手で触るネック部分にショート・リボン、の2つのコントローラーを搭載しています。ここでは、ロング・リボンとショート・リボンの2つのコントローラーに関する設定を行います。

LONG RIBBON

ロング・リボン・コントローラーによるスケール演奏、ピッチまたはフィルターのコントロールなどの設定を行います。

LONG RIBBON SCALE SW

[Off, On]

ロング・リボン・コントローラーによるスケール演奏のオン/オフを設定します。オフにするとロング・リボン・コントローラー単独では発音しません。

LONG RIBBON TIMBRE SELECT [Timbre 1, Timbre 2, Timbre 1+2]

ロング・リボン・コントローラーで発音させるティンバーを設定します。

LONG RIBBON SCALE TYPE

[“Scale Off”...Octave]

ロング・リボン・コントローラーのスケール・タイプを選択します。35種類のスケール・タイプがあります。

LONG RIBBON SCALE KEY

[C -...C +]

“LONG RIBBON SCALE TYPE”で選択したスケールの基準となるキー（調）を設定します。

LONG RIBBON SCALE RANGE

[8 Octave (Reverse)...8 Octave]

ロング・リボン・コントローラーによるスケール演奏の発音範囲を設定します。

LONG RIBBON (PITCH) RANGE

[8 Octave (Reverse)...8 Octave]

ロング・リボン・コントローラーでピッチをコントロールするときの、ピッチ範囲を設定します。

LONG RIBBON (FILTER) INTENSITY

[-63...+63]

ロング・リボン・コントローラーでフィルターをコントロールするときの、効果の深さを設定します。

SHORT RIBBON

ショート・リボン・コントローラーによるピッチまたはモジュレーションのコントロールなどの設定を行います。

SHORT RIBBON SETTING [Pitch, Modulation]

プログラムを切り替えた際に、ショート・リボン・コントローラーでコントロールできる機能を、どちらにするかを設定します。

SHORT RIBBON (MODULATION) ASSIGN [CC#00...CC#127]

ショート・リボン・コントローラーでモジュレーションをコントロールしているときに、送信するCC#を設定します。

Note: CC#07を選択した場合のみ、モジュレーションではなく、ボリュームをコントロールすることができます。

SHORT RIBBON (MODULATION) LOCK [Lock Off, Lock On]

ショート・リボン・コントローラーでモジュレーションをコントロールしているときの、ロック機能のオン/オフを設定します。オンにすると、ショート・リボンから手を離れた後も、モジュレーションの効果が維持されます。

シンセ・パラメーター

OSCILLATOR1

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。ここでは、オシレーター 1について設定します。

WAVE [Saw, Pulse, Triangle, Sine, Formant, Noise, PCM/DWGS, Audio In]

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。

PCM/DWGS: アコースティック楽器やデジタル・シンセサイザーなどのPCM/DWGS波形。

Audio In: INPUT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。

Note: INPUT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。

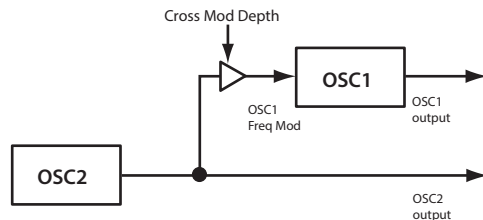
OSC MOD [WAVEFORM, CROSS, UNISON, VPM]

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。

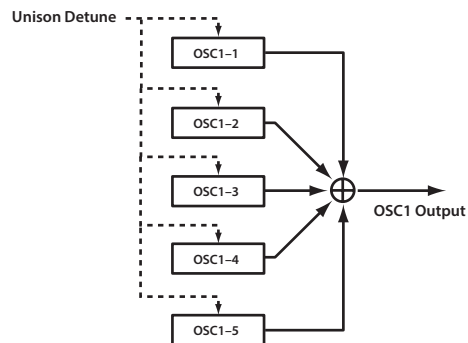
Note: WAVEとOSC MODの組み合わせによって、最大ボイス数が変わります。

Waveform (Waveform Modulation): 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、うねりのある音色を得ることができます。



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。厚みのある音色を得ることができます。



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を得ることができるクロス・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。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。

Note: “WAVE” がFORMANT、NOISE、PCM/DWGS、AUDIO INのときは、CROSS、UNISON、VPMは選択できません。

Oscillator 1 Control 1

[000...127/-63...+63/---]

Oscillator 1 Control 2

[000...127/-63...+63/LPF63...CNT...HPF63/001...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。

Note: 設定によってはノイズが出る場合があります。

Note: CONTROL1とCONTROL2は、選択した“WAVE”と“OSC MOD”によってパラメーターや設定する値が異なります。バーチャル・パッチ、GLOBAL CC# MAPに Oscillator 1 Control 1、Oscillator 1 Control 2を設定する場合も下記の表を参考にしてください。

WAVE	OSC MOD	C1(OSC1 Control 1)	C2(OSC1 Control 2)
Saw	WAVEFORM	C1. WAVEFORM	C2. LFO 1 MOD
	CROSS	C1. MOD DEPTH	C2. LFO 1 MOD
	UNISON	C1. DETUNE	C2. PHASE
	VPM	C1. MOD DEPTH	C2. HARMONICS
Pulse	WAVEFORM	C1. PULSE WIDTH	C2. LFO 1 MOD
	CROSS	C1. MOD DEPTH	C2. LFO 1 MOD
	UNISON	C1. DETUNE	C2. PHASE
	VPM	C1. MOD DEPTH	C2. HARMONICS
Triangle	WAVEFORM	C1. WAVEFORM	C2. LFO 1 MOD
	CROSS	C1. MOD DEPTH	C2. LFO 1 MOD
	UNISON	C1. DETUNE	C2. PHASE
	VPM	C1. MOD DEPTH	C2. HARMONICS
Sine	WAVEFORM	C1. WAVE SHAPE	C2. WS MOD
	CROSS	C1. MOD DEPTH	C2. LFO 1 MOD
	UNISON	C1. DETUNE	C2. PHASE
	VPM	C1. MOD DEPTH	C2. HARMONICS
FORMANT	WAVEFORM	C1. F.WIDTH	C2. F.SHIFT
NOISE	WAVEFORM	C1. RESONANCE	C2. LPF/HPF
PCM/DWGS	WAVEFORM		C2. WAVE SELECT
AUDIO IN	WAVEFORM	C1.GAIN	

1. “WAVE”がSaw、Pulse、Triangle、Sine、“OSC1 MOD”がWAVEFORMのとき

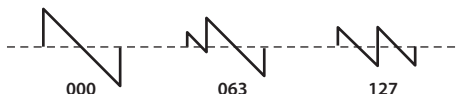
CONTROL1: WAVEFORM

[000...127]

波形を変化させます。

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。



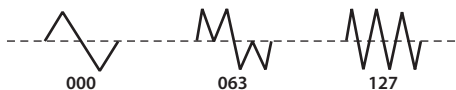
WAVE: Pulse

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、クラブ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。



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。



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変わります。



CONTROL2: LFO1 MOD

[000...127]

“WAVE”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”（→24ページ「LFO1, LFO2」）をTriangleに設定すると、ノコギリ波（“WAVE”：Saw）ではデチューンがかかったような効果を得ることができ、矩形波（“WAVE”：Pulse）ではPWM（パルス・ウィズ・モジュレーション）効果を得ることができ、音色に厚みが加わります。

2. “WAVE”がFORMANT、“OSC1 MOD”がWAVEFORMのとき

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。□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。

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、□の大きさを変化させたような効果を得ることができます。+00で基準の周波数成分になります。

3. “WAVE”がNOISE、“OSC1 MOD”がWAVEFORMのとき

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。

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。

4. “WAVE”がPCM/DWGS、“OSC1 MOD”がWAVEFORMのとき

WAVE SELECT

[001...085]

PCM/DWGS波形を選択します。CONTROL1とCONTROL2は無効になります。

No.	PCM/DWGS Name	No.	PCM/DWGS Name	No.	PCM/DWGS Name
1	M1 Piano	30	Karimba	59	SynWave3
2	ToyPiano	31	EP Pad	60	SynWave4
3	REP Wave	32	VoxPad1	61	SynWave5
4	WEP Wave	33	VoxPad2	62	SynWave6
5	Digi EP 1	34	GhostPad	63	SynWave7
6	Digi EP 2	35	MagicOrg	64	SynWire1
7	M1 Clav	36	Zingle 1	65	SynWire2
8	ClavWave	37	Zingle 2	66	SynWire3
9	M1 Org 1	38	Twinkler	67	SynWire4
10	M1 Org 2	39	Xylo Pad	68	5th Saw
11	DW Org1	40	MetalHit	69	5th Squ
12	DW Org2	41	Pop	70	Digi 1
13	VOX Org1	42	PickBass	71	Digi 2
14	VOX Org2	43	Vox Bass	72	Digi 3
15	VOX Org3	44	A.BsNoiz	73	Digi 4
16	VOX Org4	45	DJ Horn	74	Digi 5
17	ReedKey1	46	SynSine1	75	Digi 6
18	ReedKey2	47	SynSine2	76	Digi 7
19	KeyFlute	48	SynSine3	77	Digi 8
20	Strings	49	SynSine4	78	Digi 9
21	OctBrass	50	SynSine5	79	SynVox1
22	Bell 1	51	SynSine6	80	SynVox2
23	Bell 2	52	SynSine7	81	Endless *
24	Bell 3	53	Chip Tri	82	Noise 1
25	Bell 4	54	ChipPls1	83	Noise 2
26	M1 Bell	55	ChipPls2	84	Noise 3
27	VPMBell1	56	Chip Squ	85	Noise 4
28	VPMBell2	57	SynWave1		
29	Ens Bell	58	SynWave2		

*81: 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。

Note: パーチャル・パッチのデスティネーションでは、WAVE SELECTはOSC 1 Control 2で指定することができます。

5. “WAVE”がAUDIO IN、“OSC1 MOD”がWAVEFORMのとき

CONTROL1: GAIN

[-63...+63]

オーディオ入力の音量を調節します。

CONTROL2:

[---]

無効になります。

6. “WAVE”がSaw、Pulse、Triangle、Sine、“OSC1 MOD”がCROSSのとき

CONTROL1: Mod Depth (Cross Modulation Depth) [000...127]

クロス・モジュレーションの深さを設定します。

CONTROL2: LFO1 Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000...127]

“MOD DEPTH”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。

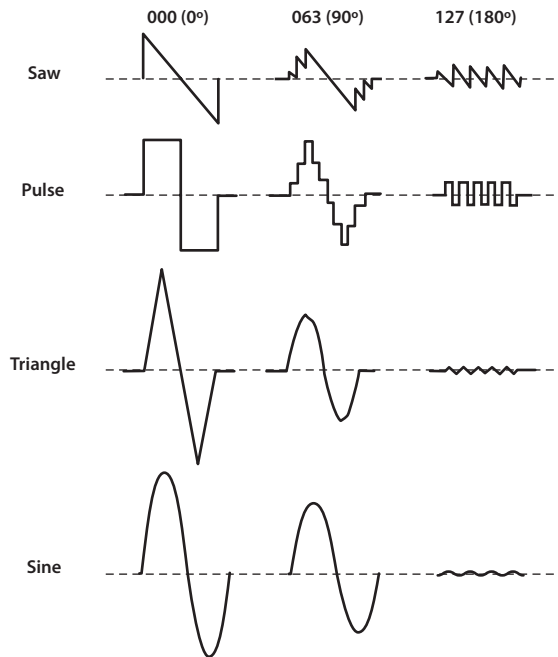
7. “WAVE” がSaw、Pulse、Triangle、Sine、“OSC1 MOD” が UNISONのとき

CONTROL1: Detune (Unison 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。

CONTROL2: Phase (Oscillator 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。



8. “WAVE” がSaw、Pulse、Triangle、Sine、“OSC1 MOD” が VPMのとき

CONTROL1: Mod Depth (VPM Depth) [000...127]

VPM効果の深さを設定します。

CONTROL2: Harmonics (Mod 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。

OSCILLATOR2

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を得ることができます。例えば、SEMITONE、TUNEを調節して、1つのオシレーターに、もう1つのオシレーターの倍音成分的な役割を担わせたり、2つのオシレーターの音程を設定し、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（OSC2の“OSC MOD”で設定）。

WAVE [Saw, Pulse, Triangle, Sine]

オシレーター 2の波形を選択します。

Saw: ノコギリ波

Pulse: 矩形波

Triangle: 三角波

Sine: サイン波

オシレーター 2の音が確認できないときは、MIXERの“OSC2”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、MIXERの“OSC1”でオシレーター 1の音量を下げてください。

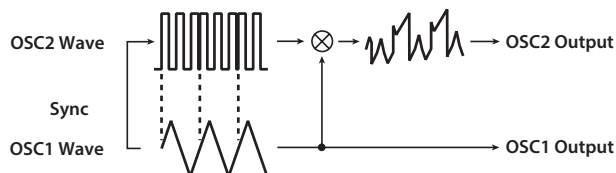
OSC MOD

[Off, RING, SYNC, RING+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。

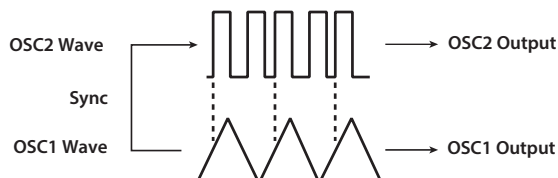
Off: オシレーター・モジュレーションをかけずに出力します。OSC2の“SEMITONE”、“TUNE”を調節し、倍音成分的な役割やハーモニー、デチューン効果を得ることができます。

RING: リング・モジュレーターによる効果を得ることができます。“SEMITONE”や“TUNE”を調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。効果音などに用いられます。



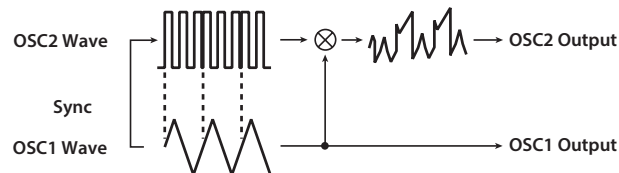
リング・モジュレーターは、オシレーター 1と2の波形の和と差を生み出すモジュレーションです。例えば、オシレーターに矩形波（オシレーター1ではPulse）を選び、“Transpose”を0、“SEMITONE”を+24に設定します。“TUNE”を設定するとクリアなベルの音色を得ることができます。また、バーチャル・パッチで“OSC2 Tune”にLFOやEGでモジュレーションをかけると、特殊な効果を得ることができます。

SYNC: オシレーター・シンクによる効果を得ることができます。シンセ・リード系のサウンドを作るときなどに便利です。



オシレーター・シンクはオシレーター 1の位相にオシレーター 2の位相を強制的に同期させるモジュレーションです。例えば、オシレーターにノコギリ波を選び、MIXERの“OSC2”を上げます。そして、“SEMITONE”や“TUNE”でピッチを変えると効果が確認できます。このときオシレーター 1より音程を高い方に持っていくと、より効果がわかりやすくなります。また、バーチャル・パッチで“OSC2 Tune”にLFOやEGでモジュレーションをかけると特殊な効果を得ることができます。

RING+SYNC: RINGとSYNCの両方のモジュレーションが同時にかかります。



SEMITONE

[-24...+24]

オシレーター 1に対するデチューン（ピッチをずらす）量を半音単位、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は、オクターブ上や5度上に設定します。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。

TUNE

[-63...+63]

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

Note: オシレーター 2の“OSC MOD”をSYNCにしたときは、“SEMITONE”や“TUNE”の調整で倍音のピッチが変化します。基音のピッチは変わりません。

VOICE

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。

VOICE ASSIGN

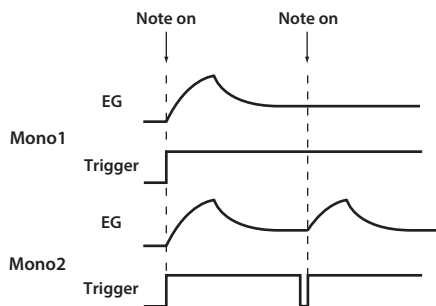
[Mono1, Mono2, Poly]

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。

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。

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。



UNISON SW

[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。

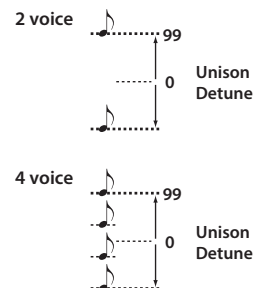
Note: ボイスに関する他の設定によっては、ここで設定したボイス数で発音しない場合があります。

Note: 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。

UNISON DETUNE

[00...99]

ユニゾンがオン（“UNISON 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。“UNISON 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。



UNISON SPREAD

[000...127]

ユニゾンがオン（“UNISON 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。“UNISON 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。

ANALOG TUNING

[000...127]

発音する各ノートのピッチのずれを調節します。各ノートのピッチをランダムにずれを作り、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、ピッチのずれが大きくなります。

PITCH

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。ショート・リボンによるピッチの変化量もここで設定します。

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ボタン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。

BEND RANGE [-12...+12]

SHORT RIBBONボタンを赤色に点灯させて、ショート・リボン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。この値はリボンの中央から右端に移動したときの变化量です。

DETUNE [-50...+50]

オシレーターのパッチをセント単位で設定します。

VIBRATO INTENSITY [-2400...+2400]

SHORT RIBBONボタンを緑色に点灯させて、ショート・リボンを操作したときのビブラート効果の深さを設定します。

Note: オシレーターのパッチに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。

PORTAMENTO TIME [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。

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。ここでの設定がフィルターへの入力レベルとなります。

OSC1 [000...127]

オシレーター 1の出力レベルを設定します。

OSC2 [000...127]

オシレーター 2の出力レベルを設定します。

NOISE [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。

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。

FILTER

フィルターは、オシレーターで作った音の不要な周波数成分を削ります。そして必要な成分だけを通すことによって音色を作ります。RK-100S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。

FILTER 1

CUTOFF

[000...127]

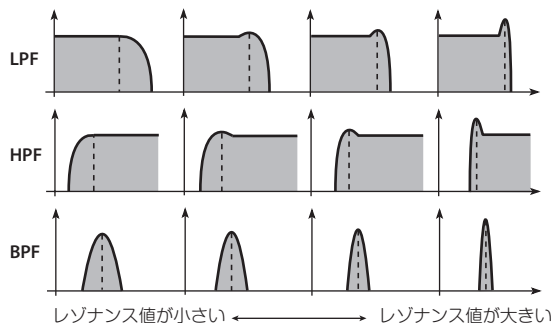
カットオフ周波数を設定します。この値を大きくするほどカットオフ周波数が高くなります。“CUTOFF”はFILTER EGIによる時間的な変化や、鍵盤を弾く強さ（ペロシティ）、位置（キーボード・トラック）によって変化を与えることができます。

⚠ 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。

RESONANCE

[000...127]

レゾナンスを設定します。“CUTOFF”で設定した周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。値を大きくするほど、効果が大きくなります。なお、レゾナンスは“CUTOFF”の値によって、強調される倍音も変わってきますので、“CUTOFF”と“RESONANCE”の両方を調節していくとよいでしょう。



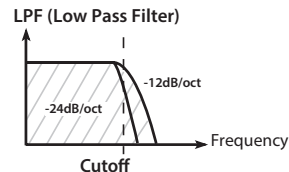
⚠ 値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音が歪む場合があります。

BALANCE

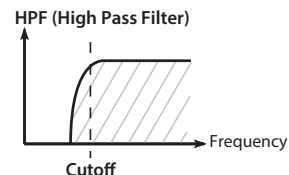
[LPF24...LPF12...HPF...BPF...THRU]

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つのフィルターの中間の特性になります。

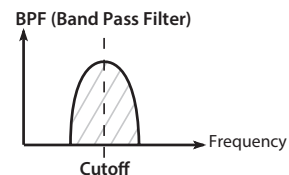
LPF24 (-24dB/OCT), LPF12 (-12dB/OCT): ローパス・フィルターです。カットオフ周波数よりも低い帯域を通過させ、高い帯域をカットする一般的なフィルターです。カットオフ周波数（“CUTOFF”）を大きくすると、明るい音になります。



HPF (-12dB/OCT): ハイパス・フィルターです。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に使用します。ただし、カットオフ周波数を大きくし過ぎると、音量が極端に下がります。



BPF (-6dB/OCT): バンドパス・フィルターです。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。

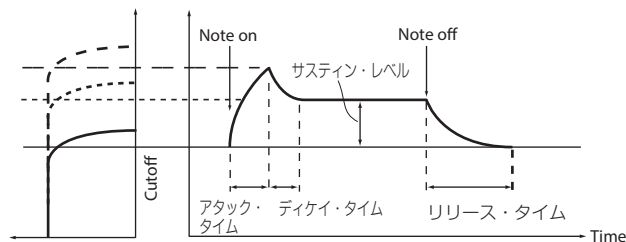


THRU: フィルター効果をかけずに信号をそのまま通過させます。

EG INT

[-63...+63]

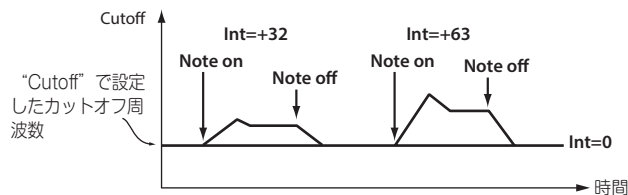
FILTER EGで設定した時間変化で、カットオフ周波数にモジュレーションをかけます。



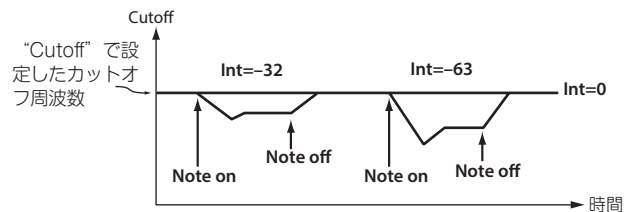
カットオフ周波数がFILTER EGによって時間の経過とともに変化し、音色が変化します。例えば、打鍵すると音色が徐々に明るくなり、次第に暗くなるというような効果を得ることができます。この“EG INT”は、FILTER EGによってカットオフ周波数が変化する深さ（感度）を設定します。

0の値のとき、FILTER EGによるカットオフ周波数の変化は起こりません。

+の値にするほど、変化が大きくなります。



-の値にするほど、逆方向に変化が大きくなります。



KEY TRACK

[-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を得ることができるのに、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、目的のサウンドを得ることができ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。

VELO SENS

[-63...+63]

ペロシティ（鍵盤を弾く強さ）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。

FILTER2

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、ROUTING “Filter Routing” で設定してください。

▲ “Filter Routing” がSingleのとき、フィルター 2のパラメーターは設定できません。

CUTOFF

[000...127]

フィルター 1と同様です。（→18ページ「CUTOFF」）

RESONANCE

[000...127]

フィルター 1と同様です。（→18ページ「RESONANCE」）

RK-100Sパラメーター・ガイド

TYPE

[LPF, HPF, BPF]

フィルターの種類を選択します。(→18ページ「BALANCE」)

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)。

EG INT

[-63...+63]

フィルター 1と同様です。(→19ページ「EG INT」)

KEY TRACK

[-2.00...+2.00]

フィルター 1と同様です。(→19ページ「KEY TRACK」)

VELO SENS

[-63...+63]

フィルター 1と同様です。(→19ページ「VELO SENS」)

ROUTING

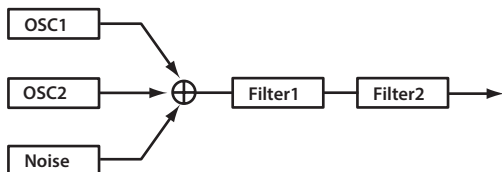
Filter Routing

[Single, Serial, Parallel, Individual]

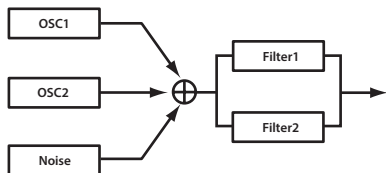
フィルター 1と2の並び(ルーティング)を設定します。

Single: フィルター 1のみ使用します。

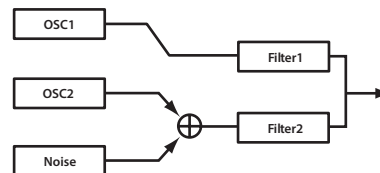
Serial: フィルター 1とフィルター 2を直列に接続して使用します。



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。



Individual: 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。

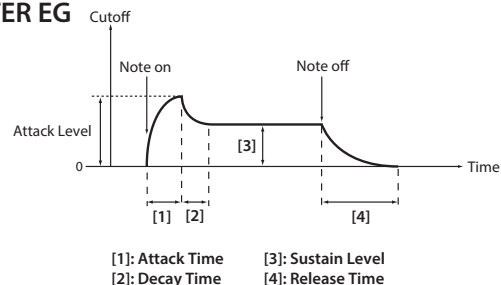


FILTER EG

音色を時間の経過で変化させるフィルター EGを設定します。ここでEGを設定し、そのかき具合をフィルター 1の“EG INT”とフィルター 2の“EG INT”(→19ページ)で設定します。目的の音色カーブをADSR(Attack Time、Decay Time、Sustain Level、Release Time)で調節します。

Note: FILTER EGはバーチャル・パッチのソース等を使用でき、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(→25ページ)。

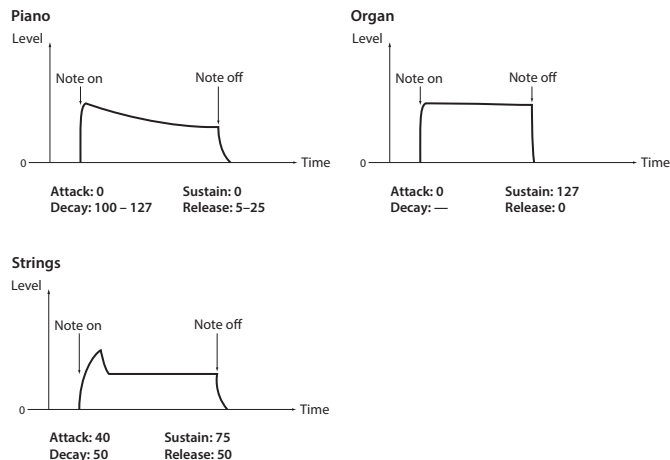
FILTER EG



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おこります。これらの変化を作り出すのがEGです。RK-100Sでは、フィルターとアンプでそれぞれ専用のEGを搭載してい

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することができます。以下はアンプEG設定例です。



AT (Attack Time) [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。

DT (Decay Time) [000...127]

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

SL (Sustain Level) [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。

RT (Release Time) [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。

LV.VELO (Level Velocity Intensity) [-63...+63]

鍵盤を弾いたときのベロシティによってFILTER EGの振幅をコントロールします。値が大きいほど、ベロシティ強弱による振幅の差が大きくなります。

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。また、ドライブやウェーブ・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。

LEVEL [000...127]

ティンバーの音量を設定します。

PAN [L63...CNT...R63]

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。

KEY TRACK [-63...+63]

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。

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。

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。

WAVE SHAPE TYPE [Off, Drive...Level Boost]

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成形演算を行い、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。

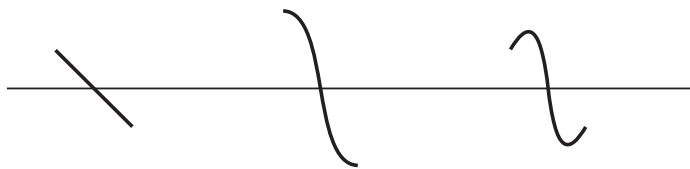
Off: ウェーブ・シェープ、ドライブをオフします。

Drive: ドライブがかかります。歪み具合はMIXER（→17ページ）の各オシレーターの出力レベルで設定します。

DEPTH: 000

DEPTH: 064

DEPTH: 127



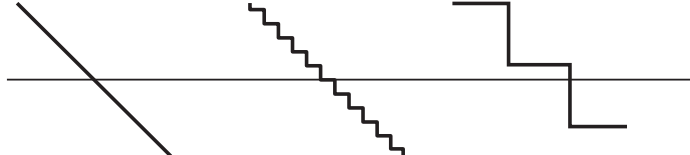
Note: Driveのみウェーブ・シェーブ効果とは異なります。

Decimator: サンプリング周波数を低下させます。

DEPTH: 000

DEPTH: 064

DEPTH: 127

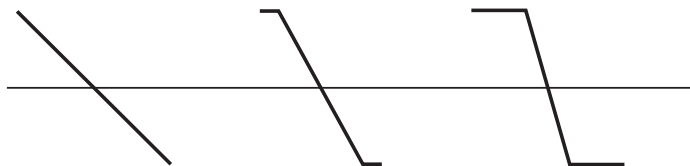


Hard Clip: 境界レベル以上の波形を一定にします。

DEPTH: 000

DEPTH: 064

DEPTH: 127

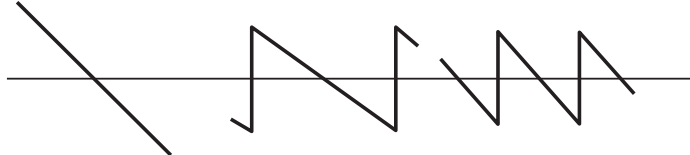


Oct Saw: 境界レベルを超えた波形を切り取り、プラスマイナス反対方向の境界レベル内へ移動させます。

DEPTH: 000

DEPTH: 064

DEPTH: 127

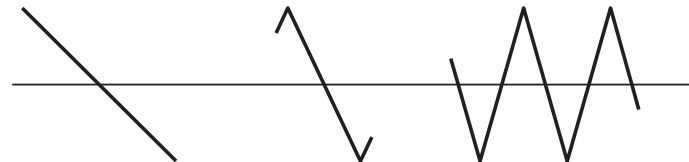


Multi Tri: ノコギリ波を入力すると、三角波が生成されます。

DEPTH: 000

DEPTH: 064

DEPTH: 127

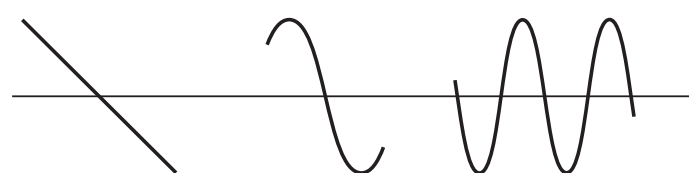


Multi Sin: ノコギリ波を入力すると、サイン波が生成されます。

DEPTH: 000

DEPTH: 064

DEPTH: 127



SubOSC Saw, SubOSC Squ, SubOSC Tri, SubOSC Sin:

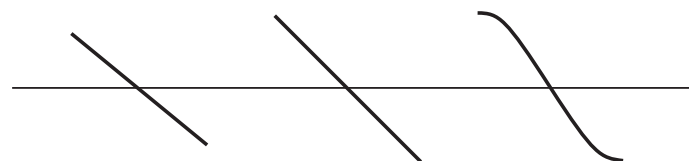
選択した波形がオシレーター 1の1オクターブ下で発音します。“WAVE SHAPE DEPTH”でオシレーター 1とのミックス量を設定します。

Level Boost: 出力レベルを増幅します。“WAVE SHAPE DEPTH”でブースト量を変化させます。

DEPTH: 000

DEPTH: 064

DEPTH: 127



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

WAVE SHAPE POSITION**[PRE FILTER1, PRE AMP]**

ドライブ、ウェーブ・シェーブをかける位置を設定します。

PRE FILTER1: フィルター 1の前でドライブ、ウェーブ・シェーブがかかります。



PRE AMP: アンプの前でドライブ、ウェーブ・シェーブがかかります。

**AMP EG**

音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。目的の音量カーブをADSR (Attack Time、Decay Time、Sustain Level、Release Time) で設定します。

Note: AMP EG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 (→25ページ)。

FILTER EGとAMP EG

FILTER EG (フィルター EG) でカットオフ周波数を変化させると音色が変化しますが、AMP EG (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。FILTER EGとAMP EG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。

AT (Attack Time)**[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。

DT (Decay Time)**[000...127]**

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

SL (Sustain Level)**[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レベルを設定します。

RT (Release Time)**[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。

LV.VELO (Level Velocity Intensity)**[-63...+63]**

鍵盤を弾いたときのベロシティによってAMP EGの振幅をコントロールします。値が大きいほど、ベロシティ強弱による振幅の差が大きくなります。

ASSIGNABLE EG

ASSIGNABLE EGを設定します。目的のパラメーター・カーブをADSR (Attack Time、Decay Time、Sustain Level、Release Time) で設定します。

Note: ASSIGNABLE EG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 (→25ページ)。

AT (Attack Time)**[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。

DT (Decay Time)**[000...127]**

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

SL (Sustain Level)**[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レベルを設定します。

RT (Release Time)**[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。

LV.VELO (Level Velocity Intensity)**[-63...+63]**

鍵盤を弾いたときのベロシティによってASSIGNABLE EGの振幅をコントロールします。値が大きいほど、ベロシティ強弱による振幅の差が大きくなります。

LFO1, LFO2

ティンバーには、2つのLFOが内蔵されています。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。

Note: LFO1と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。(→25ページ)

LFO (ロー・フリクエンシー・オシレーター)

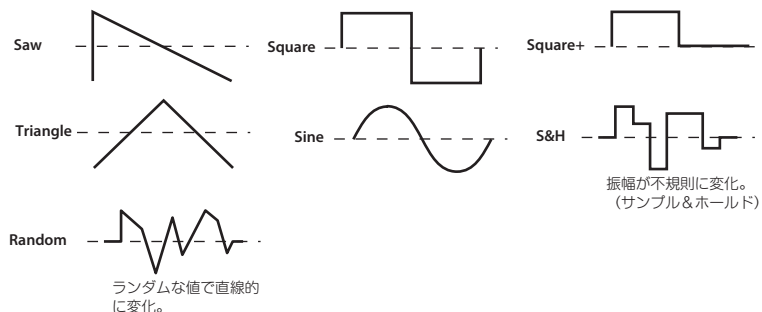
LFOは低周波のオシレーターで、その周期的な変化で、さまざまなパラメーターにモジュレーションをかけることができます。LFOの代表的な使用例として、ビブラート効果(ピッチをLFOで上下させる)、ワウ効果(音色をLFOで上下させる)、トレモロ効果(音量をLFOで上下させる)があります。バーチャル・パッチのソースにLFOを選び、該当するパラメーターをデスティネーションに選んでモジュレーションをかけることによって、各効果を得ることができます。

また、RK-100SにはLFOでモジュレーションがかけられる専用のパラメーターがあります。LFO1はOSC1 “OSC MOD” をWAVEFORMにしたときに設定できる“LFO1 MOD”です。LFO2はPITCH “VIBRATO INTENSITY” です。

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。

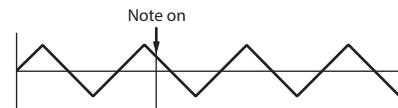


KEY SYNC

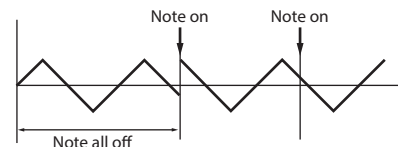
[Off, Timbre, Voice]

ノート・オンしたボイスに対するLFOのかかり方を設定します。

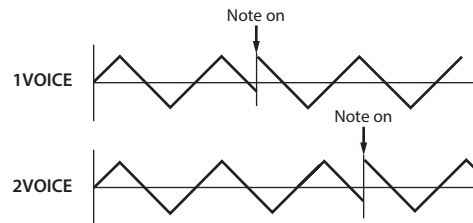
Off: ノート・オンしてもLFOの位相はリセットされません。



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



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。



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”で設定した値で動作します。

On: テンポに同期します。TAPボタン、または外部からのMIDIクロックに同期します。

Note: “BPM SYNC” をOnに設定しているときは、VIRTUAL PATCH1～5の“DESTINATION”でLFO1 FREQ、LFO2 FREQを選んででも無効になります。

FREQ (Frequency)

[0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

Note: “BPM SYNC” がOffのときに設定できるパラメーターです。

SYNC NOTE**[8/1...1/64]**

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。テンポに対して、設定した値（音符）の長さが1周期になります。

例えば、1/4にすると、1拍が1周期になります。3/4にすると、3拍で1周期になります。

Note: “BPM SYNC” がOnのときに設定できるパラメーターです。

VIRTUAL PATCH

RK-100Sには、より高度な音作りをするために、5つのバーチャル・パッチが用意されています。1つのパッチは、モジュレーションの元（“SOURCE”）、そのモジュレーションがかかる対象（“DESTINATION”）、そのモジュレーション効果の深さ（“INT”）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を得ることができます。例えば、“SOURCE”にLFO2、“DESTINATION”にCUTOFF1を設定し、その効果の深さを“INT”で設定すれば、LFO2による周期的な音色変化（ワウ効果）を得ることができます。

Virtual Patch (バーチャル・パッチ)

コルグMS-20（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。RK-100S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、おもなパラメーター（デスティネーション）に割り当てることができます。

SOURCE**[FILTER EG...Long Ribbon (Filter)]**

モジュレーションの元となるもの（ソース）を選択します。

FILTER EG, AMP EG, ASSIGNABLE EG: Filter EG, Amp EG, Assignable EG

LFO1, LFO2: LFO1, LFO2

Velocity: ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）

Short Ribbon (Pitch): ショート・リボン・コントローラー（SHORT RIBBONボタン赤色点灯時）

Short Ribbon (Modulation): ショート・リボン・コントローラー（SHORT RIBBONボタン緑色点灯時）

Keyboard Track: 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。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。

MIDI Control 1, MIDI Control 2, MIDI Control 3: GLOBAL MIDIの“MIDI Control 1”、“MIDI Control 2”、“MIDI Control 3”で設定されている機能（→34ページ）

Long Ribbon (Filter): ロング・リボン・コントローラー（FILTERボタン点灯時）

DESTINATION**[Pitch...Long Ribbon (Filter) Int]**

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
OSC 2 Tune	OSC 2 “TUNE”
OSC 1 Control 1	OSC 1 Control1（→ 11ページ）
OSC 1 Level	MIXER “OSC1”
OSC 2 Level	MIXER “OSC2”
NOISE Level	MIXER “NOISE”
Filter 1 Balance	FILTER 1 “BALANCE”
Filter 1 Cutoff	FILTER 1 “CUTOFF”
Filter 1 Resonance	FILTER 1 “RESONANCE”
Filter 2 Cutoff	FILTER 2 “CUTOFF”
Drive/WS Depth	DRIVE/WS “DEPTH”
Amp Level	AMP “LEVEL”
Panpot	AMP “PAN”
LFO 1 Frequency	LFO 1 “FREQUENCY”
LFO 2 Frequency	LFO 2 “FREQUENCY”
Portamento	PITCH “PORTAMENTO TIME”
OSC 1 Control 2	OSC 1 CONTROL2（→ 11ページ）
Filter 1 EG Int.	FILTER 1 “EG INT”

Filter 1 KeyTrack	FILTER 1 "KEY TRACK"
Filter 2 Resonance	FILTER 2 "RESONANCE"
Filter 2 EG Int.	FILTER 2 "EG INT"
Filter 2 KeyTrack	FILTER 2 "KEY TRACK"
Filter EG Attack	FILTER EG "AT"
Filter EG Decay	FILTER EG "DT"
Filter EG Sustain	FILTER EG "SL"
Filter EG Release	FILTER EG "RT"
Amp EG Attack	AMP EG "AT"
Amp EG Decay	AMP EG "DT"
Amp EG Sustain	AMP EG "SL"
Amp EG Release	AMP EG "RT"
Assignable EG Attack	ASSIGNABLE EG "AT"
Assignable EG Decay	ASSIGNABLE EG "DT"
Assignable EG Sustain	ASSIGNABLE EG "SL"
Assignable EG Release	ASSIGNABLE EG "RT"
Patch 1 Int	PATCH 1 "INT"
Patch 2 Int	PATCH 2 "INT"
Patch 3 Int	PATCH 3 "INT"
Patch 4 Int	PATCH 4 "INT"
Patch 5 Int	PATCH 5 "INT"
Long Ribbon (Filter) Int	LONG RIBBON (FILTER) "INT"

INT (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。

“SOURCE”と“DESTINATION”の組み合わせ例

SOURCE [1]→DEST [2]	
FILTER EG/AMP EG →Pitch	FILTER EGまたはAMP EGで、ティンバー全体の音の高さが、時間の経過とともに変化する。
FILTER EG/AMP EG →Panpot	FILTER EGまたはAMP EGで、パンが、時間の経過とともに変化する。2つのパッチで“P.INT#”の±値を逆にすると、より複雑なパンが可能。
LFO 1/LFO 2→Pitch	LFO 1またはLFO 2の周期でビブラートがかかる。
LFO 1/LFO 2→Cutoff	LFO 1またはLFO 2の周期でワウがかかる。
LFO 1/LFO 2→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	ベロシティ（打鍵の速さ）で音量が強弱する。
Key Track→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。
Short Ribbon (Pitch) →Panpot	SHORT RIBBONボタンを赤色に点灯させたときのショート・リボンの操作またはピッチ・バンド・チェンジで音が左右に移動する。

TIMBRE 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。

LOW FREQ (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。

LOW GAIN (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。

HIGH FREQ (High EQ Frequency) [1.00 kHz...20.0 kHz]

ハイ・イコライザーのカットオフ周波数を設定します。

HIGH GAIN (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。

MASTER EFFECT 1, MASTER EFFECT 2

マスター・エフェクトを設定します。17種類のエフェクト・タイプから選択します。

FX.TYPE [Effect Off...Grain Shifter]

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、37ページの「エフェクト・ガイド」を参照してください。

FX LONG RIBBON (FILTER) ASSIGN [Assign OFF ...]

Long Ribbon (Filter)に各エフェクトのパラメーターを割り当てると、ロング・リボン・コントローラーでフィルターをコントロールしているときに、エフェクトのパラメーターもコントロールすることができます。

FX LONG RIBBON (FILTER) POLARITY [Forward, Reverse]

“FX LONG RIBBON (FILTER) ASSIGN” で割り当てられたパラメーターの効果のかかる方向を切り替えます。

アルペジオ・パラメーター

ARPEGGIATOR

アルペジオに関する各設定を行います。

ON/OFF

[Off, On]

アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。

TIMBRE ASSIGN

[Timbre1, Timbre2, Timbre1+2]

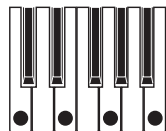
アルペジエーターで発音するティンバーを選択します。

TYPE

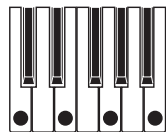
[Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger]

アルペジオ演奏のタイプを選択します。

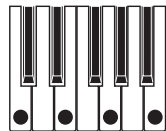
Up: 音程の低い方から高い方へ発音します。



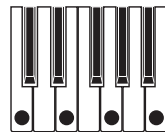
Down: 音程の高い方から低い方へ発音します。



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）。



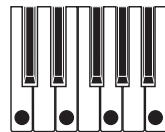
Alt2: UpとDown を繰り返して発音します（最高音と最低音で2回発音します）。



Random: ランダムに発音します。



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



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

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。

RESOLUTION

[1/32...1/1]

設定したテンポに対するレプリューション（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。

LAST STEP [1...8]

ステップ・アルペジエーターの有効ステップ数（最大ステップ数）を設定します。

LATCH [Off, On]

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: 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: 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。

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・パターンの先頭から演奏します。他の楽器と合わせて演奏するようなときに、この機能を使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。

GATE TIME [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）。

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。

STEP EDIT

アルペジオ・パターンをステップ単位でオン、オフします。単純になりがちなアルペジオ演奏に幅を広げます。

Step1 SW...Step8 SW [Off, On]

1～8のステップごとのオン、オフを設定します。“LAST STEP”で設定したステップまで有効になります。

Off: このステップのノートは発音しません。

On: このステップのノートは発音します。

ボコーダー・パラメーター

ON/OFF

[Off, On]

ボコーダー機能のオン、オフを切り替えます。

Off: 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: 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、ボコーダー・パラメーターがエディット対象になります。

CARRIER

ボコーダー効果がかかる元となるキャリアの入力レベルを設定します。

TIMBRE 1 LEVEL

[000...127]

ティンバー 1の音量を設定します。

TIMBRE 2 LEVEL

[000...127]

ティンバー 2の音量を設定します。

MODULATOR

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 (INPUT端子)、またはティンバー 2のいずれか1つを入力できます。

AUDIO IN SOURCE

[Audio Input, 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。

Audio Input: INPUT端子からのオーディオ・ソースがモジュレーターに入力されます。

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。

GATE SENS

[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。


ゲートは “GATE THRESHOLD” の設定によって動作が変わります。

Note: “GATE THRESHOLD” の値が大きい場合には効果がかりやすく、値が0の場合には効果はかかりません。

GATE 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。

 値を大きくし過ぎると、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りにくくなります。

HPF GATE

[Disable, Enable]

RK-100S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抽出し、ボコーダー出力にミックスします。このオーディオ・ソースの高域成分を、内部音源 (ティンバー 1) の発音時だけ、ミックスさせることができます。

Disable: オーディオ・ソースをモジュレーターへ入力したときに、常にミックスします。

Enable: オーディオ・ソースの高域成分を内部音源 (ティンバー 1) が発音するときだけミックスします。

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、音声の子音にあたる部分を強調できます。

FILTER

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) 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。ボ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。

FORMANT SHIFT

[-2...+2]

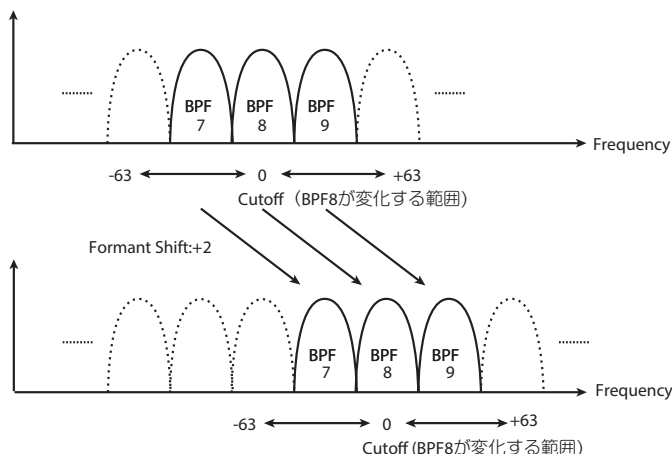
キャリア側の16個のバンド・パス・フィルター (シンセシス・フィルター) の各カットオフ周波数をシフトします。ボコーダー出力のキャラクターを大幅に変更することができます。

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FC OFFSETの関係

“FORMANT SHIFT”=0、“FC OFFSET”=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。“FC OFFSET”は、“FORMANT SHIFT”によってシフトした結果に対して、上下各2段の範囲（“FORMANT SHIFT”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。

**RESONANCE****[000...127]**

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）の各レゾナンス量を設定します。値を大きくすると、カットオフ周波数付近の音を強調します。

FC MOD SOURCE (Fc Modulation Source)**[FILTER EG...MIDI Control 3]**

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（“FC OFFSET”）に対するモジュレーション・ソースを選択します。

Note: 選択できるソースは、パーチャル・パッチのモジュレーション・ソースと同じです（→25ページ“SOURCE”）。ただし、Filter EG/Amp EG/Assignable EG、LFO1 ~

2、Velocity、Keyboard Trackは、ティンバー 1の各ソースとなります。また、Long Ribbon (Filter)は選択できません。

E.F.SENS (Envelope Follower Sens)**[000...126, Hold]**

モジュレーターのエンベロープ・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“Hold”に設定すると、それ以後、音声を入力しても、出力しなくなります。

Note: “Hold”に設定した状態で保存すると、プログラムに保持した信号の特性を保存します。

FC MOD INT (Fc Modulation Source)**[−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（“FC OFFSET”）に対するモジュレーション効果の深さを設定します。

AMP

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。

VOCODER LEVEL**[000...127]**

ボコーダーの出力レベルを設定します。

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。

BAND

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）に対して、各バンドの出力レベルとパンポット（定位）を設定します。

PAN1...16

[L63...R63]

各バンドのパンポットを設定します。

LEVEL1...16

[000...127]

各バンドの出力レベルを設定します。

GLOBAL EDIT

RK-100Sの全体的な設定を行います。

GLOBAL

Master Tune [430.0Hz...450.0Hz]

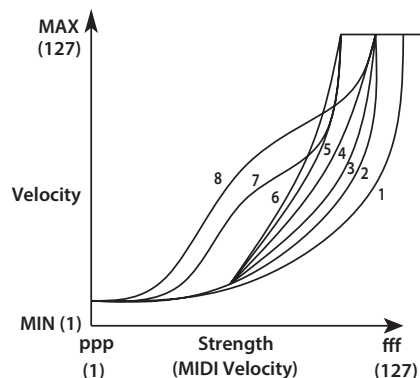
発音する全体のピッチを、A4（ラの音）を基準ピッチとして0.1Hz単位で設定します。他の楽器とピッチを合わせるときに使用します。工場出荷時には、440.0Hzに設定されています。

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。

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。



1	強く弾いたときに効果を得ることができるカーブです。
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を得ることができるカーブです。
7	中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果を得ることができるカーブです。
8	中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果を得ることができるカーブです（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。

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

Position [Post KBD, Pre TG]

RK-100S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ーのデータの扱い方が変わります。

Post KBD: 外部MIDI機器から受信したデータは、GLOBAL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、GLOBALの設定で変換され、アルペジエーターを経由しMIDI OUT端子へ送られます。

Pre TG: 鍵盤から出力されるデータは、GLOBAL設定やアルペジエーターの影響を受けずにMIDI OUT端子へ送られます。

Battery Type [Alkali, Ni-MH]

使用する電池の種類を選択します。

Alkali: アルカリ乾電池

Ni-MH: ニッケル水素電池

⚠ 使用する電池と異なる種類を選択すると、電池の残量が正しく表示されません。

Power Saving

[Off, On]

パワー・セーブ機能は、ディスプレイやLEDを自動的に消灯させる機能です。

On: 有効

Off: 無効

Note: 工場出荷時はOFFに設定されています。

MIDI

MIDIに関する設定を行います。

Local Control

[Off, On]

ローカル・オン/オフを設定します。

Off: RK-100Sの鍵盤やショート・リボン、ロング・リボン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（本機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本機に戻ってくること）によって二重に発音してしまうのを防ぎます。

On: RK-100Sを単体で使用するときに設定します。

MIDI Clock

[Auto, Internal]

接続した外部MIDI機器（シーケンサー、リズム・マシンなど）とRK-100S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、LFO1/2またはエフェクトのディレイの“BPM SYNC”がオンのとき、LFOの周期、ディレイ・タイムがアルペジエーターと同期します。

Auto: RK-100SのUSB端子と接続したコンピューターからMIDIクロックが入力されたときに、自動的に“External”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: RK-100S内蔵のクロックを基準にします。本機を単体で使用するときや、本機をマスター（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。

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。

MIDI Control 1

[Pitch Bend, After Touch, CC#00...#95, CC#102...#119, CC#16+/-, CC#17+/-, #CC19+/-, CC#20+/-, CC#21+/-]

MIDI Control 2

[Pitch Bend, After Touch, CC#00...#95, CC#102...#119, CC#16+/-, CC#17+/-, #CC19+/-, CC#20+/-, CC#21+/-]

MIDI Control 3

[Pitch Bend, After Touch, CC#00...#95, CC#102...#119, CC#16+/-, CC#17+/-, #CC19+/-, CC#20+/-, CC#21+/-]

RK-100Sのバーチャル・パッチには、MIDIメッセージをソースとしてデスティネーションをコントロールする機能があります。このMIDIメッセージ設定をMIDIコントロールと呼びます。ここでは、MIDIコントロールのMIDI Control 1、MIDI Control 2、MIDI Control 3に割り当てるMIDIメッセージを選択します。

工場出荷時は、それぞれ“CC#16”、“CC#02”、“After Touch”（アフタータッチ）に設定されています。

CC#16+/-、CC#17+/-、CC#19+/-、CC#20+/-、CC#21+/-に設定したとき

一般的な外部MIDIコントローラーを操作すると、その操作範囲に応じて“0～127”の値がMIDIコントロール・チェンジで送信されます。コントロール・チェンジをバーチャル・パッチでモジュレーションに使用すると、“0”のときには効果がなく、値が増えるにしたがってモジュレーション効果の量が増える動作になります。

しかし、たとえばジョイスティックのX方向の操作のように、コントローラーの中心を境にして増減するような動作をさせたいことがあります。

RK-100Sは、バーチャル・パッチでコントロール・チェンジを使用する際に、“0～127”の値を自動的に“-63～0～63”に変換する機能を用意しています。

MIDI FILTER

MIDIフィルターを設定します。

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。

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。

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。

LONG RIBBON

Long Ribbon MIDI Ch. [Glb, 1...16]

ロング・リボン・コントローラーのMIDIチャンネルを設定します。

音源の発音のしかたをマルチ（Voice mode: Multi）に設定したプログラムや、MIDI OUT 端子に接続した外部MIDI機器を、鍵盤とは別にロングリボン・コントローラーを使って演奏したい場合に設定します。

GLb: グローバルMIDIチャンネルの設定に一致します

r.01...r.16: 1ch ~ 16ch

 設定を変更すると、ロング・リボン・コントローラーで本体の音源が発音しなくなる場合があります。

Long Ribbon Velocity [off, 1...127]

ロング・リボン・コントローラーでスケール演奏するときのベロシティ値を設定します。ベロシティ値の設定範囲は1 ~ 127です。Offにすると、ロング・リボンを操作しても発音しません。

USER SCALE

ユーザー・スケールを設定します。1オクターブ（C ~ B）内のピッチを-63 ~ +63セントの範囲で設定します。

Key Value [-63...+63]

設定したい音名（C...B）の鍵盤上の数値を変更して、ピッチを設定します。

-63: 基準のピッチよりも63セント低くなります。

+63: 基準のピッチよりも63セント高くなります。

FAVORITE PROGRAM

気に入ったプログラムを合計40個（5バンク×8）登録することができます。

(Parameter) [Bank#1 Fav"A" Prog#...Bank#5 Fav"H" Prog#]

(Value) [001...200]

フェイバリットに登録したいプログラム・ナンバーを設定します。

CC# MAP

おもなパラメーターにコントロール・チェンジを割り当てます。

受信したコントロール・チェンジが割り当てられているパラメーターの値が一斉に変化します。また、ロング・リボンが対応するパラメーターをここで設定すると、設定したコントロール・チェンジを送信します。その他のおもなパラメーターは、受信のみに対応します（→58ページの「MIDIメッセージについて」）。

(Parameter) **[Portamento...Vocoder E.F.Sens]**

割り当てるパラメーターを選択します。

(Value) **[Off, CC#00...CC#119]**

“Parameter” 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: ティンバーごとのパラメーターを設定した場合には、ティンバー 1と2の両方に効果があります。

Note: ボコーダー・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。

エフェクト・ガイド

エフェクターについて

RK-100Sのエフェクトは、2バンド・イコライザーと2系統のマスター・エフェクトで構成されています。ティンバーごとの音をイコライザーで音作りし、マスター・エフェクトで全体の空間処理を行います。

マスター・エフェクトには、17種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

01 ～ 05：EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系

06 ～ 10：ディレイ系

11 ～ 17：コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系

エフェクトの入出力について

マスター・エフェクトの入出力は、ステレオ・インーステレオ・アウトです。“Dry/Wet”のDry（エフェクトをかけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。最良の音質を得るためにマスター・エフェクトへの入力レベルは、AMPの“LEVEL”、MIXERの“OSC1”、“OSC2”、“NOISE”や、各エフェクトの“Trim”で調節し、クリップしない最大レベルで入力させてください。その後、各エフェクトの“Dry/Wet”や“Output Level”などでエフェクトの出力レベルを調整してください。

▲ エフェクト・タイプによっては、“Trim”や“Output Level”パラメーターを持たないものがあります。

▲ エフェクトの入力レベルを認識する入力レベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によるS/N比が低下したり、過入力のときはクリップ音が発生することがあります。

ディレイ・タイムについて

Time Ratioの設定について

ディレイ・エフェクトでは、ディレイ・タイムと“Time Ratio”を掛け合わせた時間が実際のディレイ・タイムとなります。

Delay Tempo Syncオフ時のディレイ・タイム

“Delay Tempo Sync”をOffにすると、ディレイ・タイムをmsec単位で設定することができます。例えば、

- “Delay Tempo Sync”：Off、“L Delay Time”：800ms、“R Delay Time”：400ms、“Time Ratio”：50%の場合、実際のディレイ・タイムはLchで400ms、Rchで200msとなります。

▲ ディレイ・タイム×“Time Ratio”で算出される時間が、割り当てられた設定可能範囲を超えた場合、ディレイ・タイムは設定可能範囲の最大値になります。

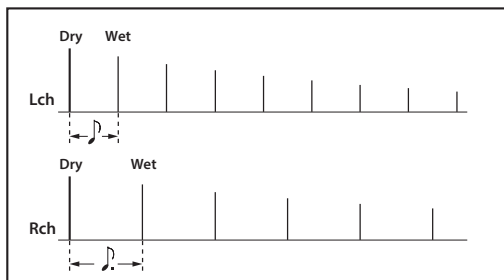
Delay Tempo Syncオン時のディレイ・タイム

“Delay Tempo Sync”をOnにすると、TAPボタンで設定したテンポ（または外部MIDIクロック）に同期します。アルペジエーターの演奏に追従するのでライブ・パフォーマンスなどに有効です。“Delay Tempo Sync”をOnにすると、ディレイ・タイムを音符の長さで指定します。例えば、

- “Delay Tempo Sync”：On、“L Delay Time”：♩ 1/4、“R Delay Time”：♩ 1/8、“Time Ratio”：50%の場合、実際のディレイ・タイムはLchで8分音符、Rchで16分音符となります。

- “Delay Tempo Sync”：On、“L Delay Time”：♩ 1/8、“R Delay Time”：♩ 3/16、“Time Ratio”：100%の場合、左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符、右チャンネルは付点8分音符の時間に設定されます。

▲ デレイ・タイム × “Time Ratio” で算出される時間が、割り当てられたデレイ・タイムの設定可能範囲を超えた場合、デレイ・タイムは設定値の1/2になります。1/2にした時点で、まだ設定可能範囲を超えている場合は、さらに1/4、1/8、1/16・・・になります。



エフェクト・パラメーターの割り当てについて

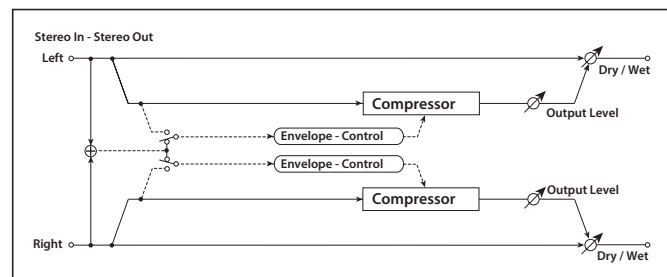
Long Ribbon (Filter)に各エフェクトのパラメーターを割り当てると、ロング・リボン・コントローラーでフィルターをコントロールしているときに、エフェクトのパラメーターもコントロールすることができます。また、“Long Ribbon Polarity”で効果のかかる方向を、切り替えることができます。

エフェクト・パラメーター

Compressor

入力信号を圧縮して音の粒をそろえて、パンチを与えるエフェクトです。アタックの強い音に使用すると効果的です。

左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



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節します。

Envelope Select

[LR Mix, LR Individual]

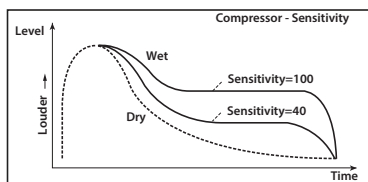
LR Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号のエンベロープで同時にコントロールします。

LR Individualにすると、左右独立してコントロールします。

Sensitivity

[001...127]

コンプレッサーの感度を調節します。この値が大きいくほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”の値を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level”で最終的な音量を調節します。



Attack

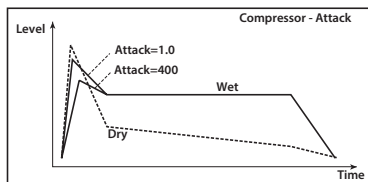
コンプレッサーのアタック感の強さを調節します。

[000.1...500.0ms]

Output Level

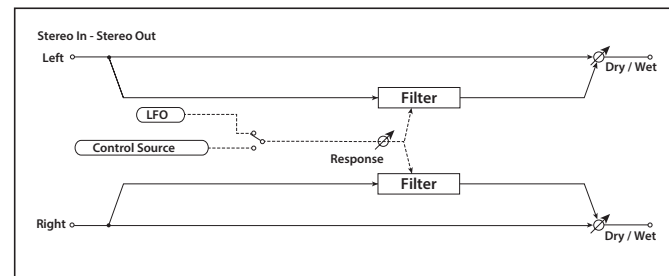
コンプレッサーの出力レベルを調節します。

[000...127]



Filter

ステレオ・タイプのフィルターです。



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節します。

Filter Type

[LPF24, LPF18, LPF12, HPF12, BPF12]

フィルター・タイプを選択します。

→18ページ「BALANCE」

Cutoff

[000...127]

フィルターのカットオフ周波数を設定します。

→18ページ「CUTOFF」

Resonance

[000...127]

フィルターのレゾナンスを調節します。

→18ページ「RESONANCE」

Trim

[000...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

Mod Source

[LFO, Control]

カットオフ周波数へのモジュレーション・ソースを選択します。

LFO: LFOでカットオフ周波数にモジュレーションをかけます。

RK-100Sパラメーター・ガイド

Control: “Control Source” で選択したコントロール・ソースでカットオフ周波数をコントロールします。

Mod Intensity [−63...+63]

モジュレーション・ソースによるモジュレーション効果の深さを調節します。

Mod Response [000...127]

モジュレーション効果のレスポンスを調節します。0で反応がゆっくりになります。

LFO Tempo Sync [Off, On]

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

Off: “LFO Frequency” で設定した周期でLFOが動作します。

On: LFOの周期がテンポまたはMIDIクロックに同期します。

Note: “Mod Source” がLFOのときに表示され、設定することができます。

Note: MIDIの“MIDI Clock”（MIDIクロック設定）が“Internal” のときは、TAPボタンで設定したテンポに同期します。“Auto” で外部MIDI機器からMIDIクロックを受信しているときは、受信したMIDIクロックに同期します。

LFO Frequency [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

Note: GLOBAL “Mod Source” がLFO、“LFO Tempo Sync” がOffのときに表示され、設定することができます。

🔧 このパラメーターを“Long Ribbon (Filter)” に割り当てた場合、“LFO Tempo Sync” をOnにすると“LFO Sync Note” に割り当てが切り替わります。

LFO Sync Note [8/1...1/64]

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。テンポに対して、設定した値（音符）の長さが1周期になります。

例えば、1/4にすると、1拍が1周期になります。3/4にすると、3拍で1周期になります。

Note: “Mod Source” がLFO、“LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

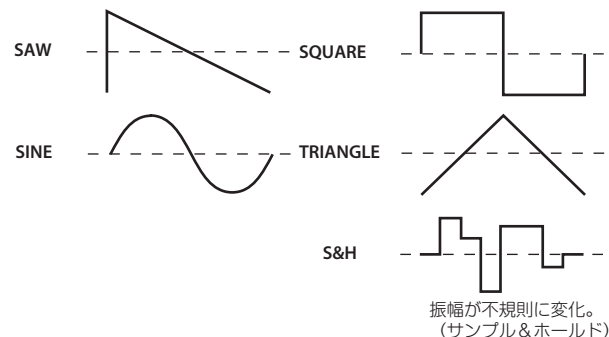
🔧 このパラメーターを“Long Ribbon (Filter)” に割り当てた場合、“LFO Tempo Sync”

をOFFにすると“LFO Frequency” に割り当てが切り替わります。

LFO Waveform [Saw, Square, Triangle, Sine, S&H]

LFOの波形を選択します。

Note: “Mod Source” がLFOのときに表示され、設定することができます。



LFO Shape [−63...+63]

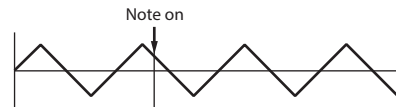
LFO波形を調節します。

Note: “Mod Source” がLFOのときに表示され、設定することができます。

LFO Key Sync [Off, On]

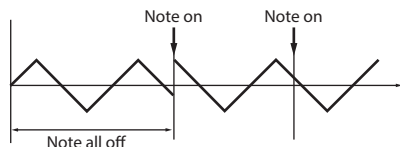
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

Note: “Mod Source” がLFOのときに表示され、設定することができます。



Off: ノート・オン時にLFOの位相はリセットされません。

On: なにも鍵盤を押していない状態から、最初のノート・オンで“LFO Init Phase” で設定した位相にLFOがリセットされます。以後のノート・オンに対しても、その位相でモジュレーションをかけます。



▲ グローバルMIDIチャンネルでノート・オンされたときに有効になります。

LFO Init Phase

[000...180°]

波形のスタート位置を設定します。

0°にすると、ノート・オン時に波形の先頭からスタートします。

180°にすると、ノート・オン時に波形の半周期先からスタートします。

Note: “LFO Key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

Control Source

[Off, Velocity...MIDI Control 3]

コントロール・ソースを選択します。

選択したソースによってフィルターをコントロールします。

Note: “Mod Source” がControlのときに表示され、設定することができます。

Off : 使用しない

Velocity : ベロシティ

Short Ribbon (Pitch) : ショート・リボン・コントローラー (SHORT RIBBON ボタン赤色点灯時)

Short Ribbon (Modulation) : ショート・リボン・コントローラー (SHORT RIBBON ボタン緑色点灯時)

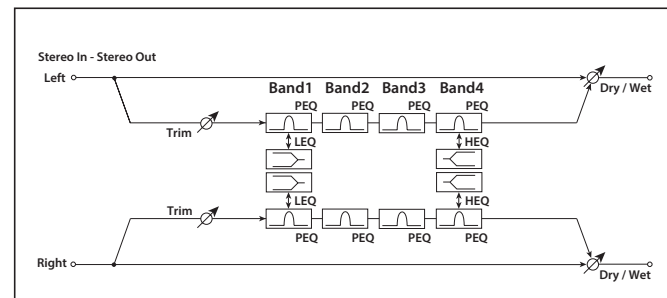
MIDI Control 1 : MIDIの“MIDI Control 1”で設定したソース

MIDI Control 2 : MIDIの“MIDI Control 2”で設定したソース

MIDI Control 3 : MIDIの“MIDI Control 3”で設定したソース

4Band EQ

イコライザーのタイプを独立して選べるステレオEQです。



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節します。

Trim

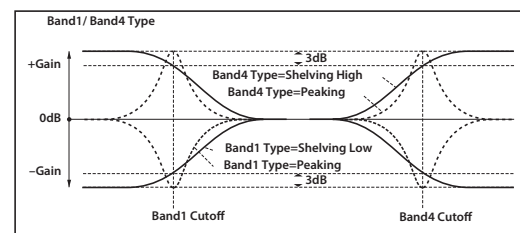
[000...127]

イコライザーへの入力レベルを調節します。

B1 Type

[Peaking, Shelving Low]

バンド1のイコライザー・タイプを選択します。



B1 Frequency

[20Hz...20.0kHz]

バンド1の中心周波数を設定します。

B1 Q

[00.5...10.0]

バンド1の帯域幅を設定します。

B1 Gain

バンド1のゲインを調節します。

[−18.0...+18.0dB]

B2 Frequency

バンド2の中心周波数を設定します。

[20Hz...20kHz]

B2 Q

バンド2の帯域幅を設定します。

[00.5...10.0]

B2 Gain

バンド2のゲインを調節します。

[−18.0...+18.0dB]

B3 Frequency

バンド3の中心周波数を設定します。

[20Hz...20kHz]

B3 Q

バンド3の帯域幅を設定します。

[00.5...10.0]

B3 Gain

バンド3のゲインを調節します。

[−18.0...+18.0dB]

B4 Type

バンド4のイコライザー・タイプを選択します。

[Peaking, Shelving High]

B4 Frequency

バンド4の中心周波数を設定します。

[20Hz...20kHz]

B4 Q

バンド4の帯域幅を設定します。

[00.5...10.0]

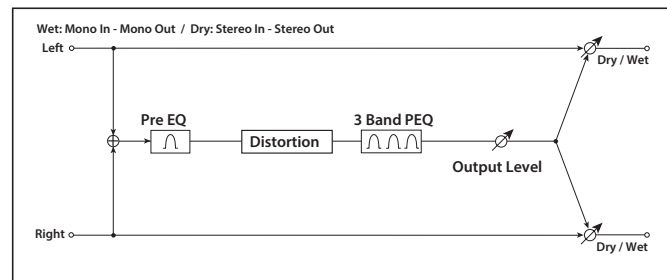
B4 Gain

バンド4のゲインを調節します。

[−18.0...+18.0dB]

Distortion

3バンドのEQで幅広いバリエーションを得ることができるディストーションです。



Dry/Wet

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

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

Gain

歪み具合を設定します。

[000...127]

Pre EQ Frequency

Pre EQの中心周波数を設定します。

[20Hz...20.0kHz]

Pre EQ Q

Pre EQの帯域幅

[00.5...10.0]

Pre EQ Gain

Pre EQのゲインを設定します。

[−18.0...+18.0dB]

B1 Frequency

バンド1の中心周波数を設定します。

[20Hz...20kHz]

B1 Q

バンド1の帯域幅を設定します。

[00.5...10.0]

B1 Gain

バンド1のゲインを設定します。

[−18.0...+18.0dB]

B2 Frequency

バンド2の中心周波数を設定します。

[20Hz...20kHz]

B2 Q

バンド2の帯域幅を設定します。

[00.5...10.0]

B2 Gain

バンド2のゲインを設定します。

[−18.0...+18.0dB]

B3 Frequency

バンド3の中心周波数を設定します。

[20Hz...20kHz]

B3 Q

バンド3の帯域幅を設定します。

[00.5...10.0]

B3 Gain

バンド3のゲインを設定します。

[−18.0...+18.0dB]

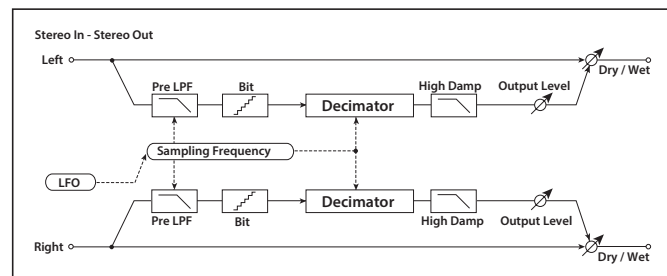
Output Level

出力レベルを調節します。

[000...127]

Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。

**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節します。

Pre LPF

[Off, On]

サンプリング低下による高調波ノイズの有無を設定します。サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。

“Fs”を3kHz程度に設定しておいて“Pre LPF”をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

High Damp

[000...100%]

高域の減衰量を調節します。

Fs

[01.0...48.0kHz]

サンプリング周波数を設定します。

Bit

[04...24bit]

データのビット長を設定します。値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わるので“Output Level”で調節してください。

Output Level

[000...127]

出力レベルを調節します。

Fs Mod Intensity

[-63...+63]

LFOによるサンプリング周波数へのモジュレーション効果の深さを調節します。

LFO Tempo Sync

[Off, On]

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

→40ページ「LFO Tempo Sync」

LFO Frequency

[0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOffのときに表示され、設定することができます。

→40ページ「LFO Frequency」

LFO Sync Note

[8/1...1/64]

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→40ページ「LFO Sync Note」

LFO Waveform

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

LFOの波形を選択します。

→40ページ「LFO Waveform」

LFO Shape

[-63...+63]

LFO波形を調節します。

→40ページ「LFO Shape」

LFO Key Sync

[Off, On]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

→40ページ「LFO Key Sync」

LFO Init Phase

[000...180°]

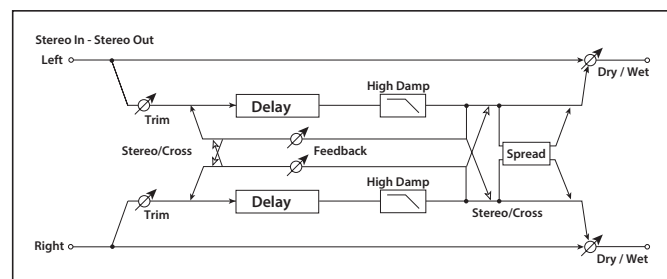
波形のスタート位置を設定します。

→40ページ「LFO Init Phase」

Note: “LFO Key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

Delay

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイが左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用することができます。



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節します。

Type

[Stereo, Cross]

ディレイ・タイプを選択します。

Stereo: ノーマルなステレオ・ディレイになります。

Cross: ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイになります。

Delay Tempo Sync

[Off, On]

ディレイ・タイムの同期を設定します。

Onにすると、ディレイ・タイムがTAPボタンで設定したテンポまたはMIDIクロックに同期します。

Time Ratio

**[Delay Tempo Sync Off: 0.5...400.0%/
Delay Tempo Sync On: 12.5...400.0%]**

各ディレイ・タイムを、“L Delay Time”、“R Delay Time”の値に対する割合で設定します。
“Delay Tempo Sync”のOn時とOFF時で設定範囲が変わります。
例えば、“Time Ratio”を50%、“L Delay Time”を500ms、“R Delay Time”を1200msにすると、ディレイ・タイムは、それぞれ250ms、600msになります。

▲ 各ディレイ・タイムと“Time Ratio”の設定によって制限を超えたとき、ディレイ・タイムは設定可能範囲の最大値になります（→37ページ「Time Ratioの設定について」）。

L Delay Time **[000...1400ms, 1/64... 1/1]**

R Delay Time **[000...1400ms, 1/64... 1/1]**

左右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。
ディレイ・タイムは、ここでの値と“Time Ratio”の値で決まります。
“Delay Tempo Sync”がOffのときは、0～1400msの範囲で設定します。
“Delay Tempo Sync”がOnのときは、TAPボタンで設定したテンポ、または外部MIDIクロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

Feedback **[000...127]**

左右チャンネルのフィードバック量を調節します。
左右のチャンネルで減衰時間が一定になるように、右側のフィードバック量が左右の各ディレイ・タイムの比率に連動して変化します。

High Damp **[000...100%]**

高域の減衰量を調節します。

Trim **[000...127]**

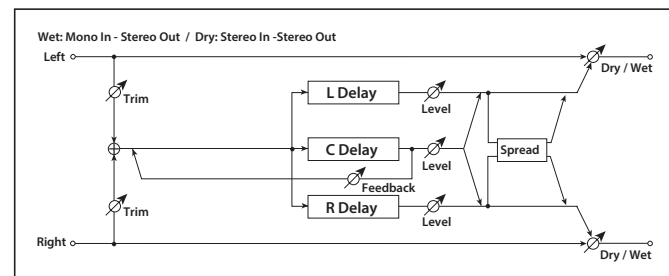
エフェクトへの入力レベルを調節します。

Spread **[000...127]**

エフェクト音の定位する幅を設定します。
127にすると、最大に広がります。
0にすると、両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

L/C/R Delay

3タップがそれぞれ左、中央、右に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調整することができます。



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節します。

Delay Tempo Sync **[Off, On]**

→44ページ「Delay Tempo Sync」

Time Ratio **[Delay Tempo Sync Off: 0.5...400.0%/
Delay Tempo Sync On: 12.5...400.0%]**

→45ページ「Time Ratio」

L Delay Time **[0000...1400ms, 1/64... 1/1]**

C Delay Time **[0000...1400ms, 1/64... 1/1]**

R Delay Time **[0000...1400ms, 1/64... 1/1]**

タップL、C、Rの各ディレイ・タイムを設定します。
ディレイ・タイムは、ここでの値と“Time Ratio”の値で決まります。

L Delay Level **[000...127]**

C Delay Level **[000...127]**

R Delay Level **[000...127]**

タップL、C、Rの出力レベルを調節します。

C Feedback

[000...127]

タップCのフィードバック量を調節します。

Trim

[000...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

Spread

[000...127]

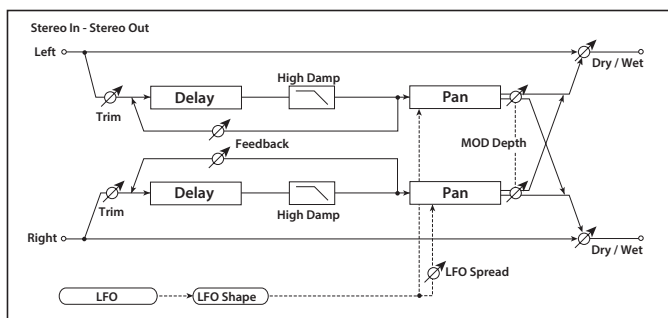
エフェクト音の定位する幅を設定します。

127にすると、最大に広がります。

0にすると、両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

Auto Panning Delay

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



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節します。

Delay Tempo Sync

[Off, On]

→44ページ「Delay Tempo Sync」

Time Ratio

[Delay Tempo Sync Off: 0.5...400.0%/
Delay Tempo Sync On: 12.5...400.0%]

→45ページ「Time Ratio」

L Delay Time

[000...1400msec, 1/64... 1/1]

R Delay Time

[000...1400msec, 1/64... 1/1]

→45ページ「L Delay Time, R Delay Time」

Feedback

[000...127]

→45ページ「Feedback」

Mod Depth

[000...127]

モジュレーション効果の深さを調節します。

LFO Tempo Sync

[Off, On]

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

→44ページ「LFO Tempo Sync」

LFO Frequency

[0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOffのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Frequency」

LFO Sync Note

[8/1...1/64]

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Sync Note」

LFO Waveform

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

LFOの波形を選択します。

→44ページ「LFO Waveform」

LFO Shape

[-63...+63]

→44ページ「LFO Shape」

LFO Key Sync**[Off, On]**

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

→44ページ「LFO Key Sync」

LFO Init Phase**[000...180°]**

波形のスタート位置を設定します。

Note: “LFO Key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Init Phase」

LFO Spread**[-180...+180°]**

左右チャンネルの位相差を設定します。

High Damp**[000...100%]**

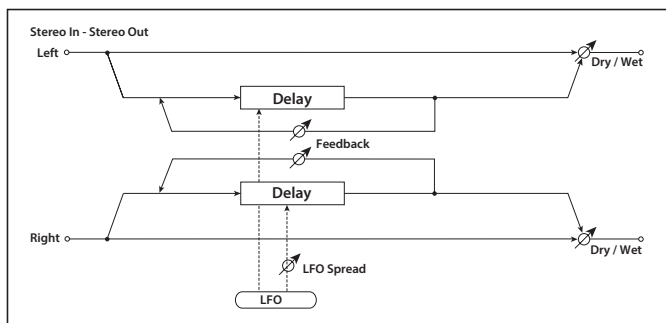
高域の減衰量を調節します。

Trim**[000...127]**

エフェクトへの入力レベルを調節します。

Modulation Delay

ステレオ・タイプのモジュレーション・ディレイです。

**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節します。

Delay Tempo Sync**[Off, On]**

→44ページ「Delay Tempo Sync」

Time Ratio**[Delay Tempo Sync Off: 0.5...400.0%/
Delay Tempo Sync On: 12.5...400.0%]**

→45ページ「Time Ratio」

L Delay Time**[000...1400msec, 1/64... 1/1]****R Delay Time****[000...1400msec, 1/64... 1/1]**

→45ページ「L Delay Time, R Delay Time」

Feedback**[000...127]**

→45ページ「L Delay Time, R Delay Time」

Mod Depth**[000...127]**

モジュレーション効果の深さを調節します。

LFO Frequency**[0.01...100.0Hz]**

LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

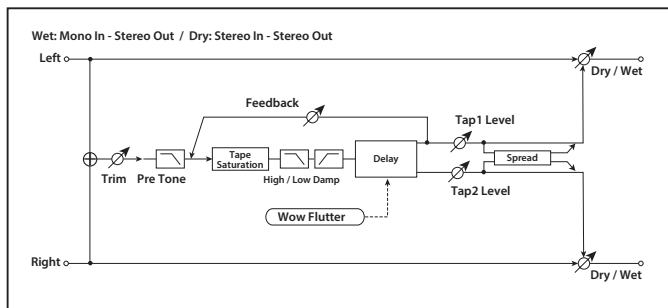
→44ページ「LFO Frequency」

LFO Spread**[-180...+180°]**

左右チャンネルの位相差を設定します。

Tape Echo

テープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



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節します。

Delay Tempo Sync

[Off, On]

→44ページ「Delay Tempo Sync」

Time Ratio

[Delay Tempo Sync Off: 0.5...400.0%/
Delay Tempo Sync On: 12.5...400.0%]

→45ページ「Time Ratio」

Tap1 Delay Time

[0000...1400ms, 1/64... 1/1]

Tap2 Delay Time

[0000...1400ms, 1/64... 1/1]

タップ1、タップ2の各ディレイ・タイムを設定します。

→45ページ「L Delay Time, C Delay Time, R Delay Time」

Tap1 Level

[000...127]

Tap2 Level

[000...127]

タップ1、タップ2の出力レベルを調節します。

Feedback

[000...127]

タップ1のフィードバック量を調節します。

High Damp

[000...100%]

高域の減衰量を調節します。

Low Damp

[000...100%]

低域の減衰量を調節します。

Trim

[000...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

Saturation

[000...127]

エフェクト音の歪み具合を調節します。

WOW Flutter Frequency

[0.01...100.0Hz]

ピッチの揺れ具合をHz単位で調節します。

WOW Flutter Depth

[000...127]

ピッチの揺れの深さを調節します。

Pre Tone

[000...127]

入力音の音質を調節します。

Spread

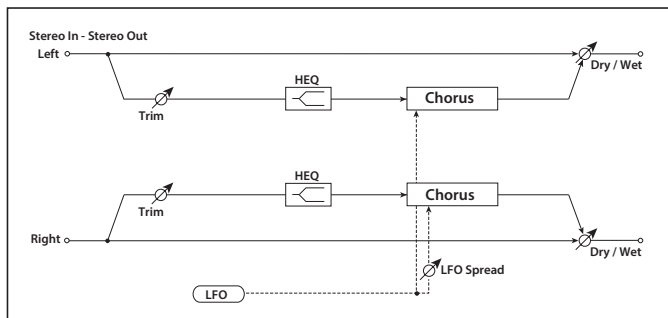
[000...127]

エフェクト音の定位する幅を設定します。

→45ページ「Spread」

Chorus

入力信号のデレイ・タイムを揺らすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって好みの音質を得ることができます。また左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



Dry/Wet

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

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

Mod Depth

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

[000...127]

LFO Frequency

LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

[0.01...100.0Hz]

→44ページ「LFO Frequency」

LFO Spread

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

[−180...180°]

PreDelay L

[00.0...50.0ms]

PreDelay R

[00.0...50.0ms]

左右チャンネルの各デレイ・タイムを設定します。

Trim

エフェクトへの入力レベルを調節します。

[000...127]

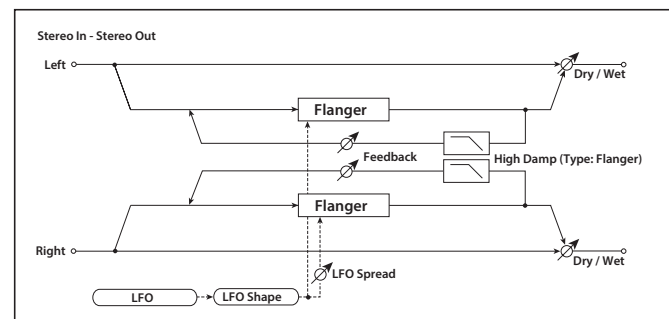
High EQ Gain

[−15.0...+15.0dB]

高域イコライザーのゲインを調節します。

Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



Dry/Wet

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

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

Delay

デレイ・タイムをmsec単位で設定します。

[000...30.0ms]

Mod Depth

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

[000...127]

Feedback

左右チャンネルのフィードバック量を調節します。

[000...127]

Phase

出力とフィードバックの位相を切り替えます。

[+, −]

LFO Tempo Sync

[Off, On]

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

→44ページ「LFO Tempo Sync」

LFO Frequency

[0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOffのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Frequency」

LFO Sync Note

[8/1...1/64]

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Sync Note」

LFO Waveform

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

LFOの波形を選択します。

→44ページ「LFO Waveform」

LFO Shape

[-63...+63]

→44ページ「LFO Shape」

LFO Key Sync

[Off, On]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

→44ページ「LFO Key Sync」

LFO Init Phase

[000...180°]

波形のスタート位置を設定します。

Note: “LFO key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Init Phase」

LFO Spread

[-180...+180°]

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

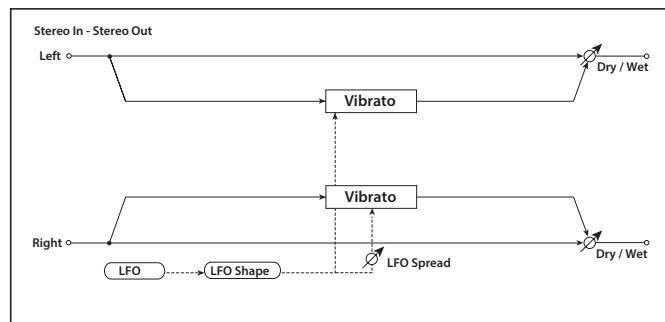
High Damp

[000...100%]

高域の減衰量を調節します。

Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



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節します。

Mod Depth

[000...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

LFO Tempo Sync

[Off, On]

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

→44ページ「LFO Tempo Sync」

LFO Frequency

[0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOffのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Frequency」

LFO Sync Note**[8/1...1/64]**

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ 「LFO Sync Note」

LFO Waveform**[Saw, Square, Triangle, Sine, S&H]**

LFOの波形を選択します。

→44ページ 「LFO Waveform」

LFO Shape**[-63...+63]**

→44ページ 「LFO Shape」

LFO Key Sync**[Off, On]**

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

→44ページ 「LFO key Sync」

LFO Init Phase**[000...180°]**

波形のスタート位置を設定します。

Note: “LFO key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

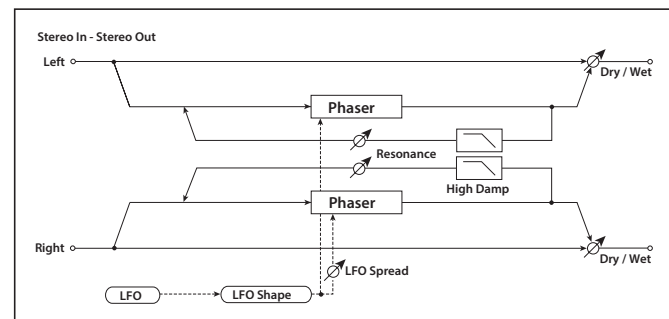
→44ページ 「LFO Init Phase」

LFO Spread**[-180...+180°]**

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。

**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節します。

Type**[BLUE, U-VB]**

フェイザーのタイプを選択します。

Manual**[000...127]**

効果のかかる周波数を設定します。

Mod Depth**[000...127]**

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

Resonance**[000...127]**

レゾナンス量を調節します。

Phase**[+, -]**

出力とフィードバックの位相を切り替えます。

LFO Tempo Sync**[Off, On]**

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

RK-100Sパラメーター・ガイド

→44ページ「LFO Tempo Sync」

LFO Frequency [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOffのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Frequency」

LFO Sync Note [8/1...1/64]

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Sync Note」

LFO Waveform [Saw, Square, Triangle, Sine, S&H]

LFOの波形を選択します。

→44ページ「LFO Waveform」

LFO Shape [-63...+63]

→44ページ「LFO Shape」

LFO Key Sync [Off, On]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

→44ページ「LFO key Sync」

LFO Init Phase [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。

Note: “LFO key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Init Phase」

LFO Spread [-180...+180°]

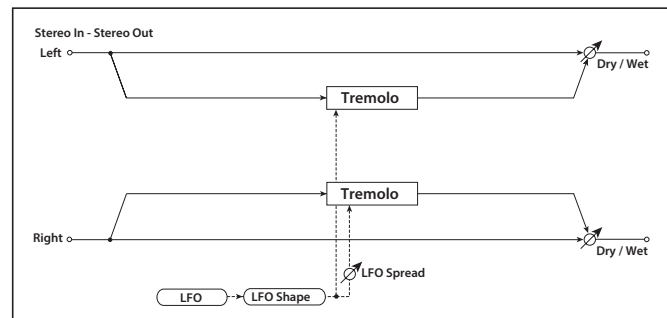
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

High Damp [000...100%]

高域の減衰量を調節します。

Tremolo

入力信号の音量を揺らすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと左右に揺れるような効果を得ることができます。



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節します。

Mod Depth [000...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

LFO Tempo Sync [Off, On]

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

→44ページ「LFO Tempo Sync」

LFO Frequency [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOffのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Frequency」

LFO Sync Note**[8/1...1/64]**

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Sync Note」

LFO Waveform**[Saw, Square, Triangle, Sine, S&H]**

LFOの波形を選択します。

→44ページ「LFO Waveform」

LFO Shape**[-63...+63]**

→44ページ「LFO Shape」

LFO Key Sync**[Off, On]**

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

→44ページ「LFO key Sync」

LFO Init Phase**[000...180°]**

波形のスタート位置を設定します。

Note: “LFO key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

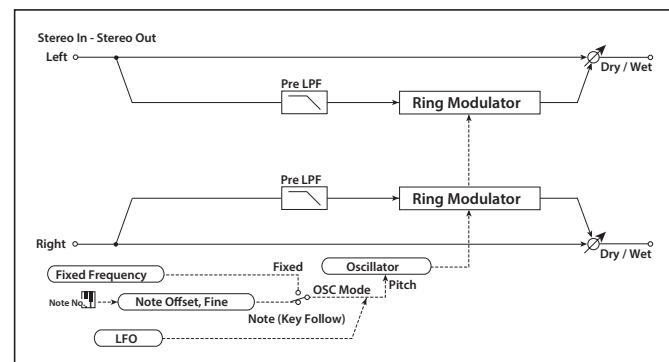
→44ページ「LFO Init Phase」

LFO Spread**[-180...+180°]**

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

Ring Modulator

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調すると、非常に過激なモジュレーションを得ることができます。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリング・モジュレーション効果を得ることができます。

**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節します。

OSC Mode**[Fixed, Note]**

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを設定します。

Noteにすると、オシレーターの周波数は入力した信号のノートに追従します。

Fixed Frequency**[0Hz...12.0kHz]**

“OSC Mode” がFixedのときの、オシレーターの周波数を設定します。

このパラメーターを“Long Ribbon (Filter)” に割り当てた場合、“OSC MODE” をNoteにすると、割り当てが“Note Offset” に切り替わります。

Note Offset**[-48...+48]**

“OSC Mode” がNoteのときの、入力したノートとのピッチの差を半音単位で調節します。

Note Fine**[-100...+100]**

“OSC Mode” がNoteのときの、入力したノートとのピッチの差をセント単位で調節します。

RK-100Sパラメーター・ガイド

Note: “Note Offset” と “Note Fine” でオシレーターの周波数を入力したノートに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果を得ることができます。

OSC Waveform [Saw, Triangle, Sine]

オシレーターの波形を選択します。

LFO Intensity [-63...+63]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

LFO Tempo Sync [Off, On]

LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

→44ページ「LFO Tempo Sync」

LFO Frequency [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOffのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Frequency」

LFO Sync Note [8/1...1/64]

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Sync Note」

LFO Waveform [Saw, Square, Triangle, Sine, S&H]

LFOの波形を選択します。

→44ページ「LFO Waveform」

LFO Shape [-63...+63]

→44ページ「LFO Shape」

LFO Key Sync [Off, On]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

→44ページ「LFO key Sync」

LFO Init Phase [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。

Note: “LFO key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

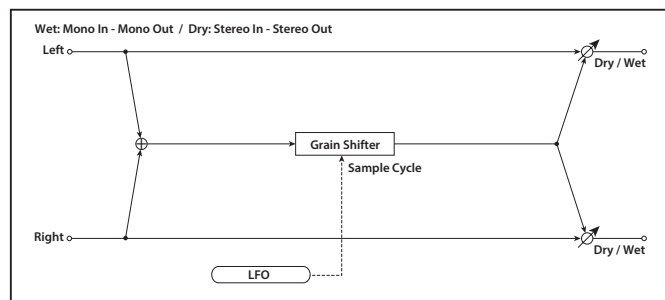
→44ページ「LFO Init Phase」

Pre LPF [000...127]

リング・モジュレーターに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

Grain Shifter

ある周期で音をごく短い時間サンプリングし、ループ再生します。外部入力音など音色が常に変化する音に有効です。



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節します。

Duration Tempo Sync [Off, On]

ループ再生する波形の同期を設定します。

Onにすると、ループ再生する波形がTAPボタンで設定したテンポまたはMIDIクロックに同期します。

Time Ratio [Duration Tempo Sync Off: 0.5...400.0%/] Duration Tempo Sync On: 12.5...400.0%]

ループ再生する波形の長さを、“Duration” の値に対する割合で設定します。

Duration [000...350ms, 1/64... 1/1]

ループ再生する波形の長さを設定します。

ここでの設定と“Time Ratio” の設定によって波形の長さが決まります。

“Duration Tempo Sync” がOffのときは、0 ~ 350msの範囲で設定します。

“Duration Tempo Sync” がOnのときは、TAPボタンで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションで設定します。

⚠ “Duration” と“Time Ratio” の設定によって制限を超えたときは、波形の長さは設定可能範囲の最大値になります。

LFO Tempo Sync [Off, On]

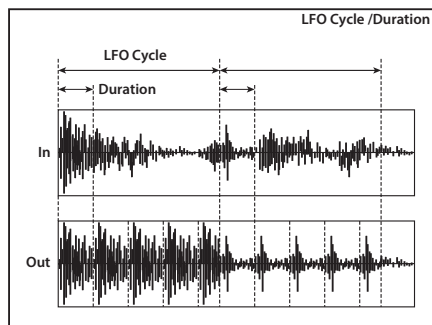
LFOの周期をTAPボタンで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

→44ページ「LFO Tempo Sync」

LFO Frequency [0.01...100.0Hz]

“LFO Tempo Sync” がOffのときに、波形を切り替える周期をHz 単位で設定します。

“Duration” で設定された長さの波形をループ再生し、LFOの周期ごとに波形が入れ替わります。



⚠ このパラメーターが“Long Ribbon (Filter)”に割り当てた場合、“LFO Tempo Sync”をOnにすると割り当てが“LFO Sync Note”に切り替わります。

LFO Sync Note [8/1...1/64]

LFOの周期を、TAPボタンで設定したテンポに対する倍率で設定します。

Note: “LFO Tempo Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Sync Note」

LFO Key Sync [Off, On]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

→44ページ「LFO key Sync」

LFO Init Phase [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。

Note: “LFO key Sync” がOnのときに表示され、設定することができます。

→44ページ「LFO Init Phase」

MIDIガイド

他のMIDI機器と一緒に使う

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピュータの間で、演奏に関するさまざまな情報をやり取りするまでの世界共通の規格です。

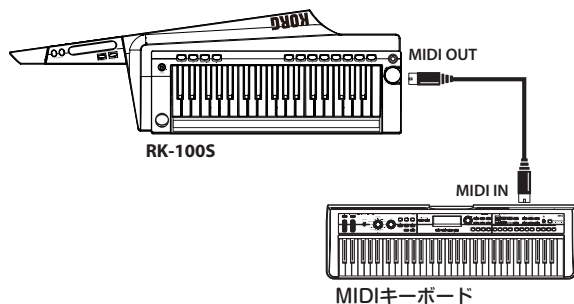
MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピュータとの間で演奏情報のやり取りをすることができます。

RK-100S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・ナンバーが割り当てることができ、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、割り当てたリボン・コントローラーやボタン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。

MIDI機器/コンピュータとの接続

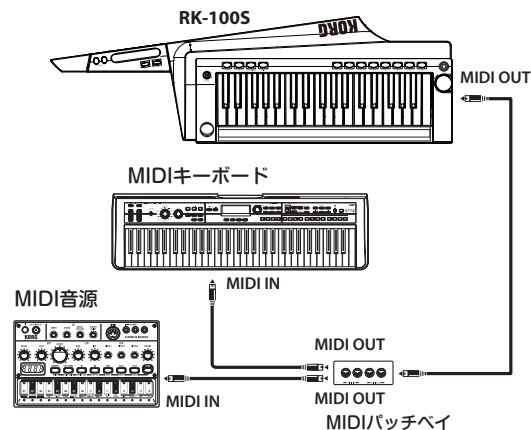
RK-100Sから外部MIDI音源をコントロールする場合

RK-100S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する場合は、RK-100S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。



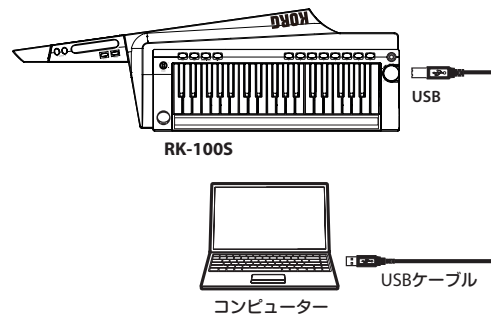
RK-100Sから複数の外部MIDI音源をコントロールする場合

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。



コンピュータとUSB接続する場合

RK-100SのUSB端子とコンピュータをUSBケーブルで接続します。



Note: RK-100SとコンピュータをUSB接続するにはKORG USB-MIDIドライバをインストールする必要があります。コルグ・ホームページよりKORG USB-MIDIドライバをダウンロードし、付属のドキュメントに従ってインストールしてください。

接続後のMIDIに関する各設定

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、RK-100S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RK-100SのMIDIチャンネルを設定してください。

1. RK-100S本体のSHIFTボタンを押しながらフェバリットCボタンを押します。
ディスプレイにグローバルMIDIチャンネルの番号が表示されます。
2. OCTAVE+/-ボタンまたはSOUNDレバーでグローバルMIDIチャンネルを設定します。
3. SHIFTボタンを押してシフト・ファンクションを終了します。
4. 接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。

Note: 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。

RK-100Sをマルチ・ティンバー音源として使用する場合

RK-100Sは、2つのティンバーに別々のMIDIチャンネルを設定し、接続したコンピューターのシーケンサー・ソフトなどでマルチ・ティンバー音源として使用することもできます。

1. VOICEの“Voice Mode”をMULTIに設定します。
2. “TIMBRE 2 MIDI CH”でティンバー 2のMIDIチャンネルを設定します。
3. ティンバー 1のMIDIチャンネルとなるグローバルMIDIチャンネルをRK-100S本体で設定します（→「MIDIチャンネルの設定」）。
4. 接続したコンピューターのシーケンサー・ソフトなどでMIDIチャンネルを設定します。

GLOBAL “Position” の設定

GLOBALの“Position”で内部のMIDI IN/OUTの経路を設定することができます。“Transpose”、“Velocity Curve”、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。

- ・ RK-100Sから外部MIDI音源をコントロールする場合は、通常“Position”をPOST KBD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、“Transpose” : 0、“Velocity Curve” : Curve 4で対応します。
- ・ 外部MIDI 機器からRK-100Sの音源をコントロールする場合は、“Position”をPRE TGIにします。送信するデータには“Transpose” : 0、“Velocity Curve” : Curve 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、コントロール・チェンジ、ピッチベンドを送受信する/しないを設定することができます。MIDI FILTERで設定します。（→ p. 35「MIDI FILTER」）

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（MIDI Control 1、2、3）割り当てることができます。GLOBAL MIDIの“MIDI Control 1”、“MIDI Control 2”、“MIDI Control 3”で割り当てた後、バーチャル・パッチ（PATCH1 ～ PATCH5）のソース選択でMIDI Control 1、MIDI Control 2、MIDI Control 3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（“FC MOD Source”）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MIDI Control 1、MIDI Control 2、MIDI Control 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・ナンバーが割り当てることができ、RK-100Sのボタンやリボン・コントローラーを操作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、逆にノブやボタンを動かしたりすることによって外部MIDI機器をコントロールすることができます。設定は、GLOBAL CC #MAPで行います。（→ p. 36「CC# MAP」）

コンピューター接続時のMIDIのLocal設定

コンピューターと接続する場合、コンピューター側のエコー・バックがオンで、RK-100Sのローカル・コントロールがオンの状態になっていると、RK-100Sの鍵盤を弾いたときに演奏データがコンピューターに送信され、これらのエコー・バックでRK-100S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、RK-100Sのローカル・コントロールをオフにします（→p. 34「Local Control」）。

RK-100SのアルペジエーターのMIDI出力を外部MIDI機器にレコーディングする

接続と設定

RK-100SのUSB端子とコンピューターを接続します。
そしてRK-100Sのローカル・コントロールをオフ（GLOBAL MIDI “Local Control” : Off）にし、コンピューターのエコー・バックをオンにします。

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

GLOBALの“Position”をPOST KBDにします。RK-100Sのアルペジエーターをオン（ARPボタン点灯）にし、鍵盤を演奏してコンピューターのシーケンサー・ソフト等にレコーディングします。

“Position”をPOST KBDに設定している場合、アルペジエーターによるMIDI情報がRK-100S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RK-100Sのアルペジエーターをオフにします。

アルペジエーターの同期演奏

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。

RK-100Sがマスター、外部MIDI機器がスレーブとなります。RK-100SのMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。

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・マシンなど）がTAPボタンで設定したテンポで動作します。

MIDIメッセージについて

MIDIチャンネル

MIDIチャンネルには1～16のチャンネルがあり、送信側と受信側のチャンネルを合わせることでMIDIメッセージを送受信します。チャンネルの扱い方は設定によって異なります。

“Voice Mode”がSINGLE、LAYER、SPLITの場合

VOICE “Voice Mode”の設定がSINGLE、LAYER、SPLITの場合、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。

“Voice Mode”がMULTIの場合

VOICE “Voice Mode”の設定がMULTIの場合、ティンバー1のMIDIデータはグローバルMIDIチャンネルで送受信します。ティンバー2のMIDIデータはVOICEの“TIMBRE 2 MIDI CH”で設定したMIDIチャンネルで送受信します。それ以外の送受信は、グローバルMIDIチャンネルで行います。


Note: グローバルMIDIチャンネルは、RK-100SのMIDI送受信の基準となるMIDIチャンネルです。RK-100S本体で設定します（→p. 57「MIDIチャンネルの設定」）。

ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]、ノート・オフ [8n, kk, vv]

（n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: ベロシティ）

RK-100Sは、鍵盤やロング・リボンを操作するとノート・オンを、また鍵盤から手を離すとノート・オフをそれぞれ送信します。また、これらのメッセージを受信すると、ノート・ナンバーとベロシティの値に応じてRK-100Sの音源が発音/消音します。

 RK-100Sはノート・オフ・ベロシティには対応しません。ノート・オフ送信時には固定値64を使用し、受信時は値を無視します。

GLOBALの“Position”（→p. 33）がPost KBDの場合、アルペジエーター動作時、アルペジエーターによるノート・オン/オフを送信します。

プログラム・チェンジ、バンク・セレクト

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル、pp: プログラム・ナンバー)

プログラムを切り替えると、200プログラム (001 ~ 200) に対応したプログラム・ナンバーでプログラム・チェンジを送信します。プログラム・チェンジを送受信するときは、MIDI FILTER “Program Change” をEnableにしてください。Disableになっていると、プログラム・チェンジを送受信しません。

バンク・セレクトMSB (CC#00) [Bn, 00, mm]

バンク・セレクトLSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル、mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの下位)

プレイ・モードでプログラムを切り替えると、プログラム・チェンジとバンク・セレクトを送信します。

Bank (CC#00)MSB	Bank (CC#32)LSB	Program Change value	Bank Number
00	00	000 ~ 127 (00 ~ 7F)	001 ~ 128
00	01	000 ~ 071 (00 ~ 47)	129 ~ 200

また、以下のプログラム・チェンジとバンク・セレクトを受信すると、プログラムで使用されているティンバーの設定が別のプログラムのティンバーの設定に切り替わります。これらはティンバー MIDIチャンネルで受信します。

Bank (CC#00)MSB	Bank (CC#32)LSB	Program Change value	Timbre Number
32	32	000 ~ 127 (00 ~ 7F)	001 ~ 128 Timbre1
32	33	000 ~ 071 (00 ~ 47)	129 ~ 200 Timbre1
32	34	000 ~ 127 (00 ~ 7F)	001 ~ 128 Timbre2
32	35	000 ~ 071 (00 ~ 47)	129 ~ 200 Timbre2

ピッチ・ベンド

ピッチ・ベンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル、bb: 値の下位、mm: 値の上位)

ピッチ・ベンド・チェンジを受信すると、PITCHの“BEND RANGE”で設定したベンド・レンジに従ってピッチ・ベンド効果がかかります。また、プログラムのバーチャル・パッチ (PATCH1 ~ PATCH5)、ボコーダー・パラメーターの“FC MOD SOURCE” (Vocoder FILTER) のモジュレーション・ソースやエフェクト・パラメーターのコントロール・ソースとしてピッチ・ベンドを使用することができます。この場合、mm=64、bb=00を0 (センター値) として -127 ~ +127 の値としてのモジュレーション・ソースになります (ティンバー・チャンネルで設定したチャンネルで受信します)。

SHORT RIBBONボタンを赤色に点灯させてショート・リボンを操作すると、グローバルMIDIチャンネルでピッチ・ベンド・チェンジを送信します。

ピッチ・ベンド・チェンジを送受信するときは、MIDI FILTER “Pitch Bend” をEnableにしてください。Disableにすると、ピッチ・ベンド・チェンジを送受信しません。

コントロール・チェンジ

コントロール・チェンジ [Bn, cc, vv]

(n: チャンネル、cc: コントロール・チェンジNo.、vv: 値)

ボタンやリボン・コントローラーを操作すると、割り当てられているコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。また、ボタンやリボン・コントローラーに設定された、これらのコントロール・チェンジ・ナンバーでデータを受信すると、対応するコントローラーまたはパラメーターがコントロールできます。

コントロール・チェンジの送受信を行うときは、MIDI FILTER “Control Change” をEnableにしてください。Disableになっていると、コントロール・チェンジを送受信しません。

Note: コントロール・チェンジ・メッセージのパラメーターへの割り当ては、CC# MAPで行います。

・モジュレーション・デプス (CC#1) [Bn, 01, vv]

モジュレーション・デプスを受信すると、PITCH “VIBRATO INTENSITY” で設定した値に従って、LFO2 によるビブラートの強さが変化します。受信した値が最大値 (127) のときは“VIBRATO INTENSITY” で設定された音程範囲でビブラートがかかり、受信した値が0のとき

RK-100Sパラメーター・ガイド

きはビブラートがかかりません。SHORT RIBBONボタンを緑色に点灯させてショート・リボン进行操作すると、グローバルMIDIチャンネルで、モジュレーション・デプスを送信します。

・ボリューム (CC#07) [Bn, 07, vv]

CC# MAP “AMP LEVEL” にコントロール・チェンジのボリューム (CC#007) を割り当てると、ボリュームの受信によって音量をコントロールすることができます。

・パンポット (CC#10) [Bn, 0A, vv]

CC# MAP “PANPOT” にコントロール・チェンジのパンポット (CC#010) を割り当てると、パンポットの受信によって音の定位をコントロールすることができます。

・エクスプレッション (CC#11) [Bn, 0B, vv]

エクスプレッションを受信することによって、ティンバーの音量をコントロールします。受信した値が最大値 (127) のときは音量が最大になり、受信した値が0のときは音量が0になります。

・ダンパー・ペダル (CC#64) [Bn, 40, vv]

ダンパー・ペダルを受信することによって、ティンバーのダンパー効果 (ホールド) のオン/ オフをコントロールします。 (0: Off, 127: On)。

・ポルタメント (CC#65) [Bn, 41, vv]

ポルタメントを受信することによって、ティンバーのポルタメント効果のオン/ オフをコントロールします。ポルタメント・タイムが0になっている場合は、ポルタメント効果はかかりません。 (0: Off, 127: On)。

・オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00] (値は00)

オール・ノート・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音がすべてオフになります。エンベロープなどの設定によっては音の余韻が残ります。

・オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00] (値は00)

オール・サウンド・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音が消えます。オール・ノート・オフでは、音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに音が消えます。

ただし、これらのメッセージは、緊急のときに使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

・リセット・オール・コントローラーズ (CC#121) [Bn, 79, 00] (値は00)

リセット・オール・コントローラーズを受信すると、そのチャンネルで動作中のコントローラー値がすべてリセットされます。バーチャル・パッチで割り当てられたパラメーターに関しては、リセットされないものもあります。

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースとして使用する場合

VIRTUAL PATCH “SOURCE” でMIDI Contro 1、MIDI Contro 2、MIDI Contro 3をCC#00 ~ CC#95、CC#102 ~ CC#119にすることによって、バーチャル・パッチ、ボコーダーの “FC MOD SOURCE”、エフェクト・パラメーターのモジュレーション・ソースとして、コントロール・チェンジを使用することができます。モジュレーション・ソースとして値0 ~ 127がそのまま用いられます。

コントロール・チェンジをボタンやリボン・コントローラーに割り当てて使用する場合

CC# MAPで、パネル上のボタンやリボン・コントローラーに対応したおもなパラメーターに、CC#00 ~ CC#95、CC#102 ~ CC#119のコントロール・チェンジを割り当てることができます。割り当てたボタンやリボン・コントローラーを操作すると、対応するコントロール・チェンジが送信されます。また、コントロール・チェンジを外部から受信すると、その値に応じてボタンやリボン・コントローラーが操作されたのと同じ動作をします (→p. 36 「CC# MAP」)。

NRPNで送受信するパラメーター

前述のコントロール以外のRK-100Sのパネル上のボタンやリボン・コントローラーに対しては、NRPN (Non Registered Parameter No.) が割り当てられています。NRPNは、楽器メーカー / 機種などで自由に使用できるメッセージです。

NRPNでのエディットは、下記の手順で行います。

1. NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm]とNRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: チャンネル、mm, rr: パラメーター No.の上位と下位) でパラメーターを選びます。
2. データ・エントリー MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] (n: チャンネル、mm: パラメーターの値) で設定します。

Note: RK-100Sでは、データ・エントリー MSBのみで設定します。

アルペジエーターのコントロール

アルペジエーターの設定をパネル上のボタンやノブで変更したとき、下記のNRPNを送信します。また、受信するとパラメーターの値に従ってアルペジエーターの各設定が行われます。これらのメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。パラメーターの値と本体パラメーターの変化は表を参照してください。

- **ON/OFF:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
 - **LATCH:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
 - **TYPE:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 07, Bn, 06, mm]
 - **GATE:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
 - **SELECT:** [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]
- (n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (送信)	Value (受信)
ON/OFF	00(00)	02(02)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
LATCH	00(00)	04(04)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
TYPE	00(00)	07(07)	-	0...21: Up, 22...42: Down, 43...63: Alt1, 64...85: Alt2, 86...106: Random, 107...127: Trigger
GATE	00(00)	10(0A)	-	別表(GATEの値)参照
SELECT	00(00)	11(0B)	-	0...42: Timbre1, 43...85: Timbre2, 86...127: Timbre1+2

GATEの値

Value (受信)	Gate Time [%]	Value (受信)	Gate Time [%]	Value (受信)	Gate Time [%]	Value (受信)	Gate Time [%]
0	000	33	026	66	052	99	078
1,2	001	34	027	67	053	100	079
3	002	35,36	028	68,69	054	101,102	080
4	003	37	029	70	055	103	081
5	004	38	030	71	056	104	082
6,7	005	39,40	031	72,73	057	105	083
8	006	41	032	74	058	106,107	084
9	007	42	033	75	059	108	085
10	008	43	034	76	060	109	086
11,12	009	44,45	035	77,78	061	110,111	087
13	010	46	036	79	062	112	088
14	011	47	037	80	063	113	089
15	012	48	038	81	064	114	90
16,17	013	49,50	039	82,83	065	115,116	91
18	014	51	040	84	066	117	92
19	015	52	041	85	067	118	93
20,21	016	53	042	86	068	119	94
22	017	54,55	043	87,88	069	120,121	95

RK-100Sパラメーター・ガイド

23	018	56	044	89	070	122	96
24	019	57	045	90	071	123	97
25,26	020	58,59	046	91,92	072	124	98
27	021	60	047	93	073	125,126	99
28	022	61	048	94	074	127	100
29	023	62	049	95	075		
30,31	024	63,64	050	96,97	076		
32	025	65	051	98	077		

例えば、外部MIDIシーケンサーからアルペジエーターのオン/オフを切り替える場合は、次のように設定します。

オフ: CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 0...63

オン: CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 64...127

ティンバー・パラメーターのコントロール

これらはティンバー MIDIチャンネルで受信します。

Virtual Patch Source

Source1...Source5: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00...04, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (受信)
Patch1 Source	04 (04)	00 (00)	0...9: FILTER EG, 10...19: AMP EG, 20...29: ASSIGNABLE EG, 30...40: LFO1, 41...48: LFO2, 49...58: Velocity, 59...68: Short Ribbon (Pitch), 69...78: Short Ribbon (Modulation), 79...88: Keyboard Track, 89...97: MIDI Control 1, 98...107: MIDI Control 2, 108...117: MIDI Control 3 118...127: Long Ribbon (Filter)
Patch2 Source	04 (04)	01 (01)	
Patch3 Source	04 (04)	02 (02)	
Patch4 Source	04 (04)	03 (03)	
Patch5 Source	04 (04)	04 (04)	

Virtual Patch Destination

Destination1...Destination5: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 08...0D, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (受信)
Patch1 Destination	04(04)	08(08)	0...2: Pitch, 3...5: OSC2 Tune, 6...9: OSC1 Control 1, 10...12: OSC1 Level, 13...15: OSC2 Level, 16...18: NOISE Level, 19...21: Filter1 Type Balance, 22...25: Filter1 Cutoff, 26...28: Filter1 Resonance, 29...31: Filter2 Cutoff, 32...34: Drive/WS Depth, 35...37: AMP Level, 38...41: Panpot, 42...44: LFO1 Frequency, 45...47: LFO2 Frequency, 48...50: Portamento, 51...53: OSC1 Control 2, 54...57: Filter1 FILTER EG Int, 58...60: Filter1 Key Track, 61...63: Filter2 Resonance, 64...66: Filter2 FILTER EG Int, 67...69: Filter2 Key Track, 70...73: FILTER EG Attack, 74...76: FILTER EG Decay, 77...79: FILTER EG Sustain, 80...82: FILTER EG Release, 83...85: AMP EG Attack, 86...89: AMP EG Decay, 90...92: AMP EG Sustain, 93...95: AMP EG Release, 96...98: ASSIGNABLE EG Attack, 99...101: ASSIGNABLE EG Decay, 102...105: ASSIGNABLE EG Sustain, 106...108: ASSIGNABLE EG Release, 109...111: Patch1 Int, 112...114: Patch2 Int, 115...117: Patch3 Int, 118...121: Patch4 Int, 122...124: Patch5 Int, 125...127: Long Ribbon (Filter) Int
Patch2 Destination	04(04)	09(09)	
Patch3 Destination	04(04)	10(0A)	
Patch4 Destination	04(04)	11(0B)	
Patch5 Destination	04(04)	12(0C)	

ボコーダー・パラメーターのコントロール

これらはグローバルMIDIチャンネルで受信します。

Fc Modulation Source

FC.MOD.SRC (Fc Modulation Source): [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

Fc Mod Sorce	Value (受信)
FILTER EG	0...10
AMP EG	11...20
ASSIGNABLE EG	21...31
LFO1	32...42
LFO2	43...52
Velocity	53...63
Short Ribbon (Pitch)	64...74
Short Ribbon (Modulation)	75...84
Keyboard Track	85...95
MIDI Control 1	96...106
MIDI Control 2	107...116
MIDI Control 3	117...127

Band parameters

ボコーダーのシンセシス・フィルター各バンドの出力レベルとパンをコントロールできます。

Level 1...Level16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 40...4F, Bn, 06, mm]

Pan1...Pan16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 50...5F, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

Vocoder Sw

Vocoder Sw: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (送信)	Value (受信)
Vocoder Sw	05(05)	04(00)	0...63: OFF, 64...127: ON

その他のコントロール

これらはグローバルMIDIチャンネルで受信します。

Voice Mode

Voice Mode: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル、mm: パラメーターの値)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (受信)
Voice Mode	05(05)	00(00)	0...31: SINGLE, 32...63: LAYER, 64...95: SPLIT, 96...127: MULTI

システム・エクスクルーシブ・メッセージ

RK-100Sのフォーマット

F0: エクスクルーシブ・ステータス

42: コルグID

3n: [n=0 ~ F]MIDIチャンネル

00 01 22: RK-100S機種ID

ff: ファンクションID (メッセージの種類)

～

F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブの中には、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

RK-100Sは、ユニバーサル・エクスクルーシブのうち、マスター・ボリュームとマスター・ファイン・チューニングに対応しています。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 1, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位。mm、vv=7F、7Fのとき音量最大。mm、vv=00、00のとき音量0)

マスター・ボリュームを受信することにより、RK-100S全体の音量を調節します。

マスター・ファイン・チューニング [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が8192[mm, vv=40, 00]のときはセンター (0セント、A4=440.0Hz)、4096[mm, vv=20, 00]のときは-50セント、12288[mm, vv=60, 00]のときは+50セントとなります。)

マスター・ファイン・チューニングを受信することにより、GLOBAL “Master Tune” で設定されている値は無効になり、受信したデータによって全体のピッチが設定されます。

リアルタイム・メッセージ

アルペジエーター、LFOを同期させる

接続した外部MIDI機器にRK-100Sのアルペジエーターを同期させた場合、システム・リアルタイム・メッセージのスタート/ストップでアルペジエーターを制御できます。

スタート[FA]

スタート[FA]を受信すると、アルペジオ・パターンの先頭へセットされます。

ストップ[FC]

ストップ[FC]を受信すると、アルペジエーターがストップします (オフではないので、弾き直すとアルペジエーターが再びスタートします)。

故障とお思いになる前に

「故障?」とお思いになるまえに、まず以下のことを確認してください。症状が改善されない場合は、コルグお客様相談窓口までお問い合わせください。

音が出ない

- VOLUMEノブは、音が出る位置に設定されていますか?
- MIDIの“LOCAL Control”の設定がオンになっていますか?
- 音量に関するパラメーターの値が0になっていませんか?
- FILTERの“CUTOFF”が0になっていませんか?
- INPUT端子に入力がないときに、Vocoder FILTERの“E.F. SENS”をHOLD (FORMANT HOLD) にしていませんか?

エディットできない

- ティンバー 2が選択できない:
VOICEの“Voice Mode”で、SINGLE以外を選択していますか?
- ボコーダーのパラメーターが選択できない:
VOCODERがオンになっていますか?
- 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、保存を実行する前に、電源を切ってしまいましたか? また、プログラムの場合、他のプログラムを選んでもエディットした設定は消えます。電源を切る前、またはプログラムを切り替える前に保存してください。

アルペジオ演奏がスタートしない

- アルペジエーターがオン (ARPボタンが点灯) になっていますか?
- 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?
- MIDIの“MIDI Clock”の設定は正しいですか?

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

- GLOBAL “Position” の設定は適切ですか?

外部から送信されたMIDIデータに応答しない

- 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RK-100SのMIDIチャンネルが合っていますか?

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく応答しない

- MIDI FILTERの各パラメーターの設定がEnableになっていますか?

2つのティンバーを個別のMIDIチャンネルでコントロールできない

- RK-100Sは、VOICEの“Voice Mode” 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。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

© 2014 KORG INC.