



PS60
取扱説明書

EDS-i Enhanced Definition
Synthesis - integrated

REMS

KORG

このたびはコルグ パフォーマンス・シンセサイザーPS60 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。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

PS60には次の取扱説明書が付属されています。

印刷物:

- ・ PS60イージー・スタート・ガイド

アクセサリー・ディスク(CD-ROM)収録

PDF:

- ・ PS60取扱説明書
- ・ PS60ボイス・ネーム・リスト
- ・ PS60パラメーター・ガイド
- ・ PS60 USB-MIDIセットアップ・ガイド
- ・ PS60 Editor/Plug-In Editor取扱説明書

上記PDFは、付属CD-ROMの「MANUALS」フォルダに収録されています。KORG USB-MIDI ドライバなどの取扱説明書はドライバと同じフォルダに収録されています。

PS60イージー・スタート・ガイド

最初にお読みください。PS60の電源を入れて、音を出すまでの手順を簡単に説明しています。

PS60取扱説明書

各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法や音色をエディットする上での必要な基礎的な知識と、PS60本体で操作できるクイック・パラメーターについて簡易な説明をしています。

また、故障とお思いになる前に確認していただきたい項目や、エラー・メッセージ、仕様等を説明しています。

PS60ボイス・ネーム・リスト

PS60に設定されているプログラム、パフォーマンス、マルチサンプル、オーディション・リフなどのネーム(名前)のリストです。

PS60パラメーター・ガイド

PS60本体で操作できるクイック・パラメーター、PS60エディターで操作できるPS60のすべてのパラメーター(フル・パラメーター)と、エディター独自の機能について詳しく説明しています。

PS60 エディターを主体としてエディットする場合や、PS60 本体のクイック・パラメーターについてより詳しく知りたいときにご覧ください。

PS60 USB-MIDIセットアップ・ガイド

PS60とコンピューター間でUSBを使ってMIDIのやりとりをするためのセットアップ方法について説明しています。

PS60 Editor/Plug-In Editor取扱説明書

PS60 EditorおよびPS60 Plug-In Editorのセットアップと使用方法を説明しています。

取扱説明書の表記

取扱説明書の省略名 OM, PG

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

OM: PS60取扱説明書 (Owner's Manual)

PG: PS60パラメーター・ガイド (Parameter Guide)

マーク , , Note, Tip

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

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。

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、すべて16進数で表しています。

目次

取扱説明書について	ii	エディット	21
はじめに	1	エディット概要	21
PS60 のおもな特長	1	エディット・ページでの基本的な操作方法	21
各部の名称と機能	2	保存方法 (ストア、ライト)	23
フロント・パネル	2	パフォーマンス・エディット	25
リア・パネル	5	パフォーマンスの構成と設定	25
基礎知識	6	おもなパフォーマンス・エディット	25
PS60 の構成	6	PS60 本体での操作の流れ	26
セットアップ	7	クイック・パラメーター・リスト	27
電源オン / オフ	7	プログラム・エディット	33
AC アダプターの接続	7	プログラムの構成と設定	33
電源を入れる	7	おもなプログラム・エディット	33
電源を切る	7	PS60 本体での操作の流れ	35
接 続	8	クイック・パラメーター・リスト	36
オーディオの接続	8	グローバル (Global) 設定	42
ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続	9	おもなグローバル設定	42
コンピューターとの接続	10	クイック・パラメーター	43
MIDI 機器との接続	10	付 録	49
演奏とパフォーマンス・コントロール ..	11	工場出荷時の設定に戻す	49
演奏する	11	プリロード・データのロード	49
ティンバー (音色) を選ぶ	11	イニシャライズ (初期化)	49
音色選択に便利な自動演奏機能 (オーディション機能)	14	故障かなと思う前に	50
コントローラーを使用する	15	エフェクトの優先順位	53
パフォーマンス・コントロールでサウンドを調整する	17	エラー・メッセージ	53
イージー・セットアップ	17	各種メッセージ	53
マスター・エフェクトと EQ	18	仕 様	54
パフォーマンスの保存	19	接続するコンピューターの動作環境	55
		MIDI インプリメンテーション・チャート	55



はじめに

PS60 のおもな特長

ライブで威力を発揮するハイクオリティ・サウンドとイージー・オペレーションを兼ね備えた、軽量・コンパクトなパフォーマンス・シンセサイザーです。

ライブ、バンド演奏で威力を発揮するハイクオリティ・サウンド

コルグのプロフェッショナル・シンセサイザーのサウンドを引き継ぐEDS-i (Enhanced Definition Synthesis-integrated) 音源によるハイクオリティなサウンドを実現しました。

アコースティック・ピアノ、エレピ、オルガン、ストリングス(弦楽器)、ブラス(管楽器)、シンセなどの音色を中心に、バンド全体のサウンドになじみながらも、際立つ440の音色を収録しています。(最大512プログラムまで保存可能です)

かんたん操作な音色選択、レイヤーやスプリット設定

アコースティック・ピアノ(A.PIANO)～シンセ(SYNTH)の6つのカテゴリに分けられたそれぞれ専用のボタンを押すことによって、欲しい音を簡単かつスピーディーに選ぶことができます。複数の音色が同時に鳴る「レイヤー」や、鍵盤の高域と低域で異なるサウンドを鳴らす「スプリット」もすぐに設定できます。

気に入った設定をすぐに呼び出すパフォーマンス

フロント・パネル中央から右にかけて配置されたパフォーマンス・コントロール部のボタンやノブで、音色やエフェクトを調整します。そして左部分に配置されたパフォーマンス部に20セット(4バンクx5個)を保存することができます。保存した設定は、ライブなどの演奏時にスピーディーに呼び出すことができます。

表現力豊かな鍵盤とコントローラー

セミ・ウェイトドの61鍵ナチュラル・タッチ鍵盤を採用し、ピアノ音色からシンセサイザー音色まで、自然な感じで演奏することができます。

また、上下左右に操作することで音色変化を生み出すジョイスティックとその効果を保持するボタンや、オルガンの音色でロータリー・スピーカーの回転速度を切り替えるボタン、オクターブやトランスポーズを変更するボタンなど、演奏に欠かせないコントローラーを搭載しています。

また、ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルなどを接続できる端子を2つ搭載し、音量調節、エフェクト・モジュレーションのコントロールやパフォーマンスの切り替えなどを足元で行うことができます。

軽量コンパクト設計

軽量でコンパクトな設計ですので、ライブやスタジオ練習などの移動時の持ち運びも簡単です。

エディター、プラグイン・エディター

バンドル・ソフト「PS60 Editor」、「PS60 Plug-In Editor」は、コンピュータでPS60のパフォーマンスやプログラム等をエディットするアプリケーションです。

これらのエディターでは、PS60本体よりも詳細なエディットが可能です。本体ではエディットできないマルチサンプルの選択や各設定、フィルターのタイプやルーティング設定、EG、LFO、AMS、インサート・エフェクトの詳細設定、ユーザー・スケールを作成することができます。

「PS60 Editor」はスタンドアローン・タイプのエディターです。「PS60 Plug-In Editor」は、VST、Audio Units、RTASフォーマットに対応したエディターです。DAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)ソフトウェアなどのホスト・アプリケーション上でPS60をプラグイン・インストゥルメントのように扱うことができます。

エディター、プラグイン・エディター、KORG USB-MIDIドライバの最新バージョンは、以下のウェブサイトからダウンロードすることができます。

コルグ・ウェブサイト: <http://www.korg.co.jp/>



EDS-i (Enhanced Definition Synthesis-integrated)

M3やM50の音源システム「EDS」(Enhanced Definition Synthesis:エンハンスド・ディフィニション・シンセシス)から、オシレーター、フィルター、アンプ、LFO/EG、エフェクト等、主要な機能を統合した、音源システムです。EDS譲りの豊かでビビッドなサウンドを実現します。

オシレーター・セクションでは、48KHzサンプリング、49Mbyte(16ビット・リニアPCM換算時)の高品位でバリエーション豊かなPCMソースを使用できます。サウンド作りにかかせないフィルター・セクションでは、1オシレーターにつき2系統の高品位フィルターを搭載し、ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクトの4つのフィルター・タイプを自在に組み合わせることができます。

緻密なサウンド・デザインには欠かせない各種モジュレーション機能は、EDS譲りのEG(エンベロープ・ジェネレーター)、LFO、キー・トラッキング・ジェネレーター、AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)、AMSミキサーなどを搭載し、本格的なシンセシスを実現しています。

最終的な音の質感を演出するエフェクト・セクションは、ティンバーごと1基(STRINGSを除く、合計5系統)のインサート・エフェクト・コンプレッサーやリミッターなどのダイナミクス系、さらにコルグ独自のモデリング技術「REMS」によるアンプ・モデリングなど、高品位なエフェクトを63種類搭載しました。エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能(Dmod)により、幅広いエフェクトのコントロールが可能です。

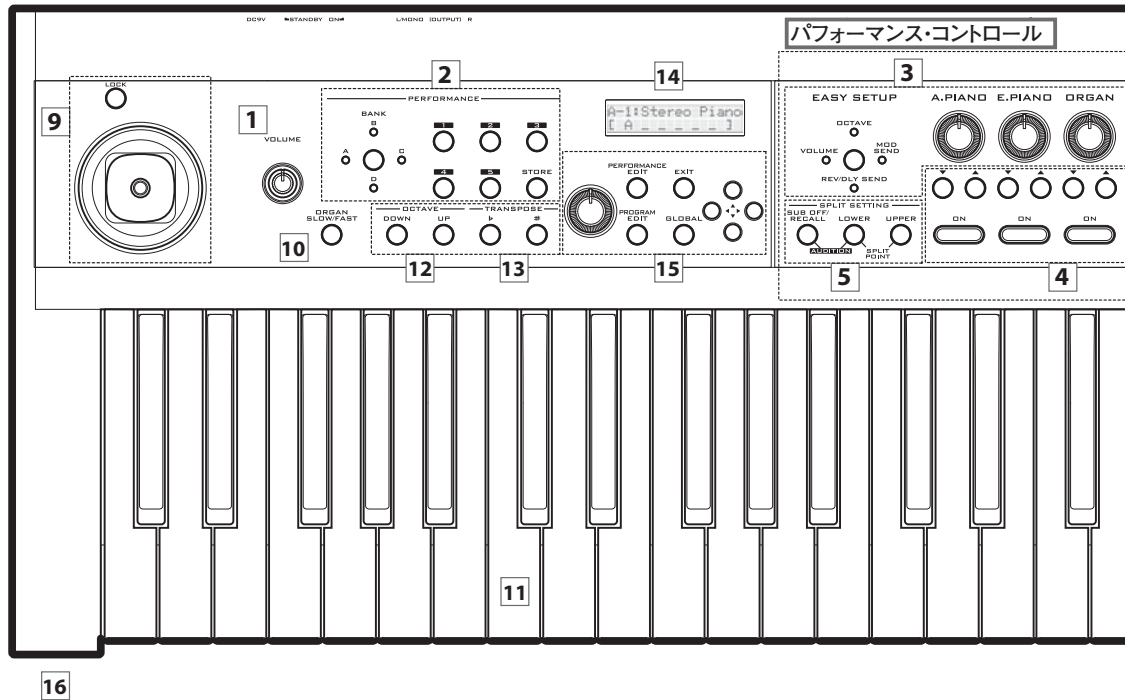
モジュレーション系とリバーブ/ディレイ系の2基のマスター・エフェクトと、1基のEQが使用できます。

REMSとは?

REMS (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) は、生楽器や電気/電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディ/キャビネットで共鳴するメカニズム、その音が出ているフィールドの空気感、音の伝達経路としてマイク、スピーカーなどの電気/音響的特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

各部の名称と機能

フロント・パネル



1. VOLUMEノブ

OUTPUT L/MONO、R端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。(☞p.7参照)

パフォーマンス

2. PERFORMANCE

パフォーマンス・コントロールで設定した音色やエフェクト、スプリット設定などを、そのままの状態でも保存することができます。4バンク×5個、合計20個のパフォーマンスを保存できます。(☞p.19参照)

BANKボタン

呼び出したいパフォーマンス・バンクを選びます。バンクを選択し、続いて1～5ボタンでナンバーを選ぶと、選択されたバンク・ナンバーのパフォーマンスが呼び出されます。

1, 2, 3, 4, 5ボタン

パフォーマンス・ナンバーを選びます。

STOREボタン

パフォーマンスを保存します。パフォーマンス・コントロールとPerformance Editでの設定が保存されます。

STOREボタンを押した後、保存先のバンクとナンバーをBANK、1～5ボタンで指定し、もう一度このSTOREボタンを押すと保存されます。

パフォーマンス・コントロール

3. EASY SETUP

ティンバーごとに、音量やエフェクトへの送り量を調整します。

EASY SETUPボタン

右隣の各ノブで調整する機能を選びます。ボタンを押すたびに機能が切り替わります。

VOLUME: 音量

OCTAVE: オクターブ切り替え -5～+5オクターブ

MOD SEND: モジュレーション・エフェクトへの送り量

REV/DLY: リバース/ディレイ・エフェクトへの送り量

オフ: (ランプ全消灯)

A.PIANO, E.PIANO, ORGAN, STRINGS, BRASS, SYNTHノブ

EASY SETUPボタンで選択した機能をティンバーごとに調整します。(☞p.17参照)

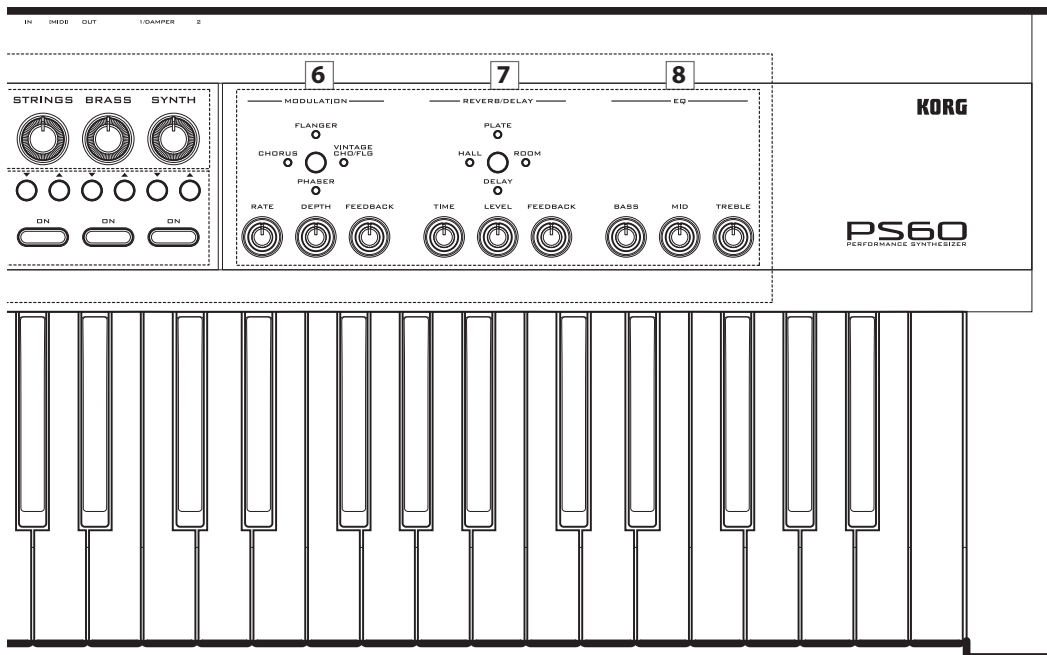
4. ティンバー・セレクター

Timbre Onボタン

演奏するティンバーを選びます(ランプ点灯)。1つのボタンを押しながら他のボタンを押すと複数のティンバーが同時に鳴るレイヤー・サウンドが設定できます。また鍵盤の高域と低域で異なるティンバーを鳴らすスプリット・サウンドも設定できます。(☞[SPLIT SETTING] p.3参照)

このボタンを押すと、パフォーマンスとティンバーに関する表示が交互に切り替わります。

Note: シングルおよびレイヤー設定時は、オンになっているティンバーすべてのランプが点灯していることを確認することができます。スプリット時はLOWER、UPPERボタンを押すことで、SPLIT SETTINGで設定されているロー(低域側)またはアッ



バー(高域側)でオンになっているティンバーをランプの点灯で確認できます。

バリエーション▲▼ボタン

ティンバーのバリエーション(プログラム)を選びます。

5. SPLIT SETTING

本体の鍵盤を低域側と高域側に分けて、それぞれにティンバーを設定して、演奏することができます。これを「スプリット」と呼びます。(☞p.12参照)

LOWER, UPPERボタン

低域、または高域側のティンバーを設定するときや、スプリット設定されたティンバーの状態を確認します。

(スプリットが設定されていない)シングルやレイヤー設定時にボタンを押すと、Timbre Onボタンが点滅し、押した側(LOWERまたはUPPER)で使用するティンバーを選ぶ待機状態になります。EXITボタンを押すと待機状態が解除されます。すでにスプリットが設定されている場合、LOWERまたはUPPERに使用されているティンバーがTimbre Onボタンの点灯で確認することができます。

スプリット・ポイント設定方法: LOWERボタンとUPPERボタンを同時に押します。続いてスプリット・ポイントとなる鍵盤を押すとスプリット・ポイントが設定されます。設定を終了するには、一方のボタンまたはEXITスイッチを押します。

SUB OFF/RECALLボタン

スプリット設定を一時的に解除し、メイン・ティンバー(☞p.6参照)だけが全鍵で鳴るようになります。このボタンを押し、設定を解除すると、ランプが点灯します。このボタンが点灯しているときは、サブ・ティンバーの設定を記憶しています。

オーディション機能: SUB OFF/RECALLボタンとLOWERボタンを同時に押すと、ティンバーのプログラムごとに設定されたリフ(フレーズ)が繰り返し鳴ります。一方のボタン、またはEXITボタンを押すと機能がオフになります。レイヤーまたはスプリット設定時は機能をオンにすることができません。(☞p.14参照)

6. MODULATION

サウンドに豊かな広がりや、うねりや揺らぎ効果を加えます。(☞p.18参照)

MODULATION TYPEボタン

エフェクト・タイプを選びます。押すたびに切り替わります(ランプ点灯)。

CHORUS: 音に厚みや暖かさを与えるステレオ・コーラス

FLANGER: 激しいうねりと音程の移動感を与えるステレオ・フランジャー

VINTAGE CHO/FLG: アナログ・エフェクト独特の暖かく、豊かなサウンドが得られるビンテージ・アナログ・コーラス/フランジャー

PHASER: 音の位相を動かすことによってうねりを作り出すステレオ・フランジャー

EFFECT OFF: (ランプ全消灯)

RATEノブ

LFO変調のスピードを調整します。

DEPTHノブ

LFO変調の深さを調整します。

FEEDBACKノブ

フィードバック(出力の一部を入力に戻す)量を調整します。

Note: RATE、DEPTH、FEEDBACKで調整できる効果はエフェクト・タイプにより異なります。

7. REVERB/DELAY

奥行きを広げる効果や、エコーや残響音を加えます。(☞p.18参照)

REVERB/DELAY TYPEボタン

エフェクト・タイプを選びます。押すたびに切り替わります(ランプ点灯)。

HALL: 中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブ

PLATE: 暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブ

ROOM: タイツな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブ

DELAY: デレイ・タイム最大549ms、シンプルで使いやすいモノラル・タイプのデレイ

EFFECT OFF: (ランプ全消灯)

TIMEノブ

リバーブの残響時間、デレイ音のデレイ・タイムを調整します。

LEVELノブ

リバーブ、デレイの出力レベルを調整します。

FEADBACKノブ

リバーブの高域の減衰量、デレイ音のフィードバック量を調整します。

Note: TIME、LEVEL、FEADBACKで調整できる効果はエフェクト・タイプにより異なります。

8. EQ

3バンド・パラメトリック・イコライザーです。低、中、高のそれぞれの音域を個別に調整します。(☞p.18、31、40参照)

BASSノブ

低音域を調整します。エディット・モードでShelf/Peakタイプの切り替えが可能です。

MIDノブ

中音域を調整します。Peakタイプです。

TREBLEノブ

高音域を調整します。エディット・モードでShelf/Peakタイプの切り替えが可能です。

Tip: ここでの設定に加え、すべてのパフォーマンスやプログラムを加減調整する"Global EQ Offset機能"があります。(☞p.44参照)

コントローラー

9. ジョイスティック

演奏中に上下左右に操作することで、サウンドをコントロールします。モジュレーションやフィルターをかけたり、ギターのチョーキングのようにピッチを変化させることができます。(☞p.15参照)

ジョイスティック・ロック・ボタン

ジョイスティックの効果を保持します。ロック中はボタンが点灯します。

10. ローター・スピーカー・シミュレーター

ORGAN SLOW/FASTボタン

ORGANのティンバーがオンで、エフェクトにロータリー・スピーカー・シミュレーターが使用されているとき、このボタンが点滅します。点滅しているボタンを押すと、ロータリー・スピーカー・シミュレーターのスロー、ファストが切り替わります。(☞p.15参照)

キーボード、キーボード・セッティング

11. 鍵盤(キーボード)

ペロシティに対応した、61 鍵ナチュラル・タッチ鍵盤です。(アフタータッチには対応していません)OCTAVEやTRANSPOSEの各ボタンで瞬時に音程を変えることができます。

12. OCTAVE

DOWN、UPボタン

鍵盤の音程を1オクターブ単位で切り替えます。-3~+3オクターブの範囲で変化させることができます。(☞p.16参照)

13. TRANSPOSE

b、#ボタン

鍵盤の音程を半音単位で-1~+1オクターブの範囲で変化させることができます。(☞p.16参照)

ディスプレイ

14. ディスプレイ

パフォーマンスやティンバーの名前や、シングル/レイヤー/スプリット状態、パラメーターの値などを表示します。

文字数が長くすべての文字を表示しきれないときに、文字を自動的にスクロールさせることができます。(☞p.44参照)

KORG

PS60

PERFORMANCE SYNTHESIZER



基礎知識

PS60の構成

PS60は、アコースティック・ピアノ、エレクトリック・ピアノ、オルガン、ストリングス(弦楽器)、ブラス(管楽器)、シンセサイザーの6つの音色とそのバリエーションなどを選ぶボタンが、パネル中央に配置されています。演奏したい音色をすぐ選ぶことができます。PS60ではこれらの音色をティンバー(Timbre)と呼びます。

また、それらのボタンで複数の音色を同時に鳴らすレイヤーや、鍵盤の高域と低域で異なる音色を鳴らすスプリットなども簡単に設定することができます。EASY SETUPでティンバー間の音量を調整したり、1オクターブ単位の音程調整も簡単にできます。

さらに、音色に揺らぎや広がりを与えるエフェクトもパネル上で調整できますので、自分がイメージした音色を手軽に作り出せます。

これらの調整した音色は、パフォーマンスに簡単に保存し、呼び出すことができます。

PS60には6つのティンバーがあると説明しましたが、通常はメイン・ティンバーを使用します。さらにスプリット設定時はメイン・ティンバーの音域ではない、もう一方の音域にサブ・ティンバーも使用します。スプリット設定時、最大で高音域側(アップパー)で6ティンバーと低音域側(ロワー)で6ティンバーの合計12ティンバーによる演奏が可能です。

これらのティンバーに、さまざまなプログラムから1つずつ呼び出して演奏します。1ティンバーだけで演奏したり、複数のティンバーを組み合わせるとレイヤー、スプリットで演奏したりすることができます。

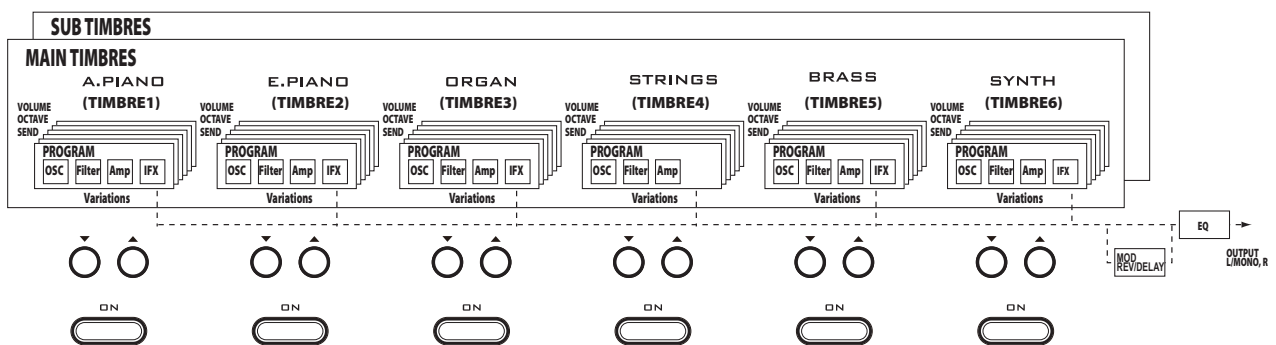
ティンバーで使用するプログラムは、1ボイスにつき最大8つのステレオ・マルチサンプルを発音させることができるオシレーターと、最大4つのフィルター、2基のアンプ、5基のLFO、5基のEGで構成しています。そして1つのインサート・エフェクトを持ちます(STRINGSティンバーにはインサート・エフェクトはありません)。

インサート・エフェクトからの出力は3バンドEQを経由して、L/MONO, R OUTPUTに送られます。同時に、モジュレーション系とリバーブ/ディレイ系の2つのマスター・エフェクトに出力を送ってエフェクトをかけて、3バンドEQ、L/MONO, R OUTPUTに送ることができます。

PS60はフロント・パネルのパフォーマンス・コントロールで簡単に音作りをすることができますが、より細やかな音作りをするために、パフォーマンス・エディット、プログラム・エディットと、PS60全体に関する設定を行うグローバルの各エディット・モードがあります。

さらにこだわって音作りをしたいときは、付属のエディターを使用してPS60の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。

PERFORMANCE



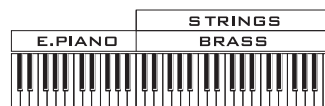
Single (シングル):
1つのティンバーで演奏します。



Layer (レイヤー):
複数のティンバーを同時に重ねて演奏します。
最大ですべてのティンバー6つを重ねることができます。



Split (スプリット):
音域(鍵盤の位置)によって、異なるプログラムを弾きわけます。





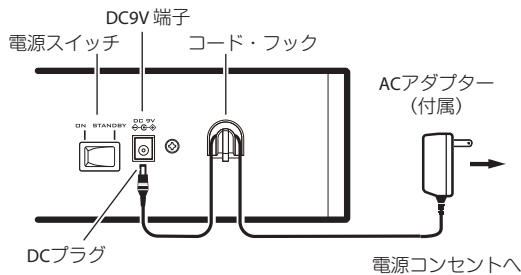
↑ スプリット・ポイント

セットアップ

電源オン / オフ

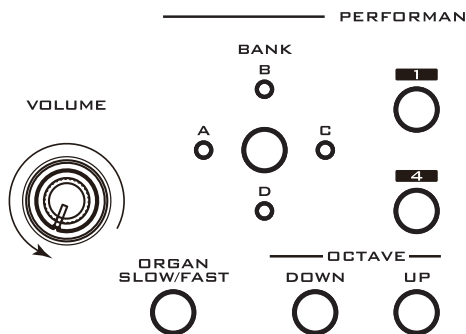
ACアダプターの接続

1. PS60の電源スイッチがSTANDBY側に押され、電源が切れていることを確認します。
2. 付属 AC アダプターの DC プラグを本機リア・パネルにある DC9V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をコンセントに接続します。
 電源は必ずAC100Vを使用してください。
4. プラグが抜けないように、AC アダプターのコードを本機のコード・フックに固定します。

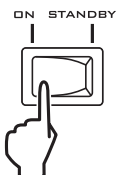


電源を入れる

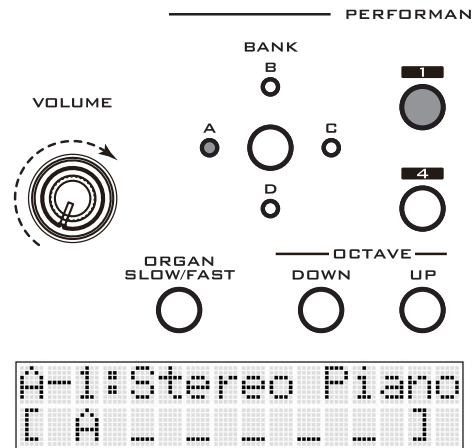
1. PS60のVOLUMEノブを左に回しきり、音量を最小にします。
パワー・モニター・スピーカーなどの外部機器が接続されているときは、それらの音量も絞ってから電源を切ってください。




2. PS60リア・パネルの電源スイッチをON側に押します。
ディスプレイに機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。
(Version表示は予告なく変更される場合があります。)




3. PS60のOUTPUT L/MONO、R端子に接続したパワー・モニター・スピーカーなどの外部出力機器の電源を入れます。
4. PS60のVOLUMEノブおよび外部機器のボリュームを操作して、最適な音量に調整してください。



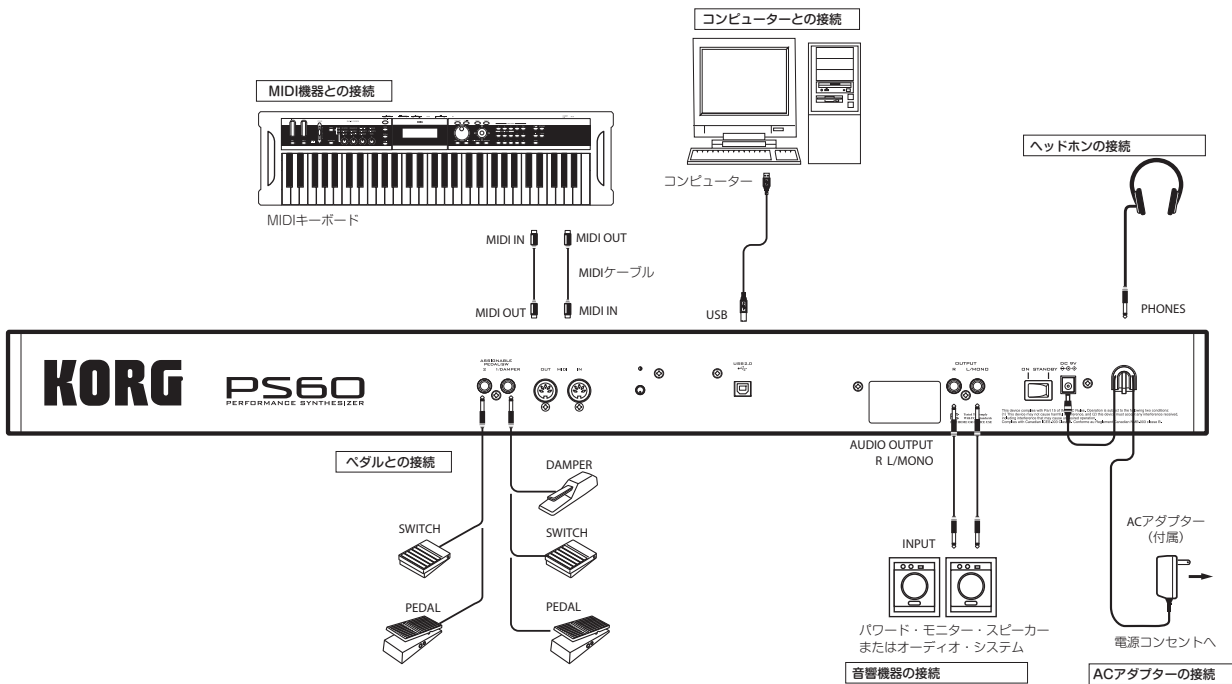
電源を切る

-  電源を切ると、本体に保存されていないデータは消えてしまいます。エディットした音色やグローバル設定など、大切なデータは必ず保存してください。(p.23参照)

1. PS60のVOLUMEノブを左に回しきり、音量を最小にします。
2. パワー・モニター・スピーカーなどの外部機器が接続されているときは、それらの音量を絞ってから電源を切ります。
3. PS60の電源スイッチをSTANDBY側に押し、電源を切ります。

-  処理中に電源を切ると本体内のデータが壊れることがあります。処理中は絶対に電源を切らないでください。内部メモリーへデータが書き込まれている間は、次のいずれかのメッセージを表示します。
=== Store ===
=Write Program =
==Write Global==
Now Executing

接 続



⚠ 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカーや接続機器を破損したり、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。

オーディオの接続

PS60はスピーカーを内蔵していません。音を出して演奏をお楽しみいただくためには、パワード・モニター・スピーカーやステレオ・セットなどの音響機器、またはヘッドホンをご用意ください。

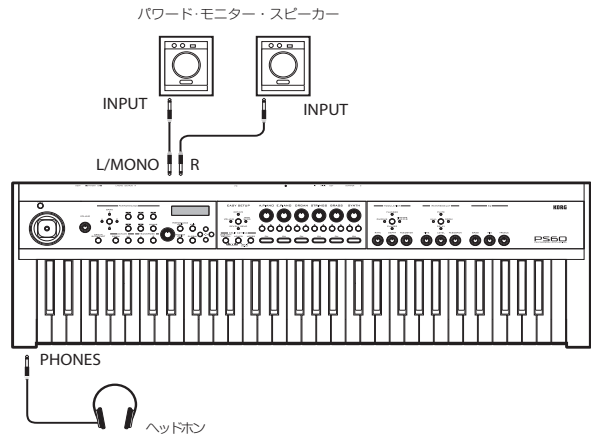
音響機器の接続

⚠ PS60のオーディオ出力は、CDなどの一般的な家庭用音響機器よりも高い信号レベルに設定されています。そのため、過大な音量で演奏するとスピーカーや機器を破損することがあります。音量には十分ご注意ください。

1. 接続するすべての機器の音量を絞ってから、電源を切ります。
2. PS60のOUTPUT L/MONO、R端子を パワード・モニター・スピーカーやミキサーなどのINPUT端子へ接続します。

Tip: L/MONO端子のみに接続すると、LとRの音声がミックスされてモノラルで出力されます。PS60の性能を最大限に活かすためにステレオでのご使用をおすすめします。

オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE INまたはAUX IN、外部入力と書かれている端子に接続してください(必要に応じてプラグ変換アダプター・ケーブルなどをご用意ください)。



ヘッドホンの接続

⚠ ヘッドホンを大音量で長時間で使用になると聴覚障害の原因になることがあります。音量の上げすぎには十分ご注意ください。

1. ヘッドホンのステレオ・ミニプラグをPS60のPHONES端子に接続します。
2. ヘッドホンの音量はVOLUMEノブで調節します。
PS60のPHONES端子は、OUTPUT L/MONO、R端子の出力と同じ信号を出力します。
PHONES端子にヘッドホンを接続された状態でも、OUTPUT端子からの出力はオフになりません。

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続

PS60に別売のダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続することによって、足元からPS60をコントロールすることができます。

ASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER端子には、ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルが接続できます。(初期設定:ダンパー)

ASSIGNABLE PEDAL/SW2端子には、フット・スイッチ、フット・ペダルが接続できます。(初期設定:スイッチ)

Note: フット・スイッチとフット・ペダルは、ASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER端子とPEDAL/SW2端子のどちらにも接続できます。コントローラー・タイプ(Type)をグローバル・モードで設定してください。(☞p.47参照)

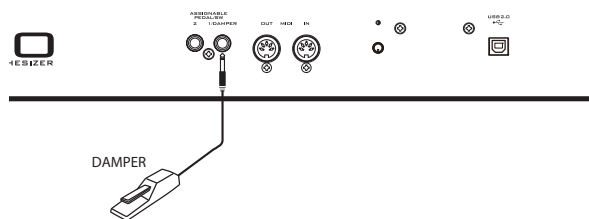
ダンパー・ペダルの接続

ダンパー・ペダルを踏むと、打鍵した音が伸びて、鍵盤から手を離しても音が持続します。サスティン・ペダルとも呼ばれ、アコースティック・ピアノのダンパー・ペダルと同じ働きをします。

別売のコルグDS-1Hダンパー・ペダルを接続すると、ペダルを踏み込む深さでダンパーのかかり具合を変化させるハーフ・ダンパー機能が有効になります。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合には、ダンパー・スイッチとして機能します。

工場出荷時、ASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER端子にDS-1Hを接続すればダンパー・ペダルとして使用できるよう設定されています。設定を変更する場合は以下の手順で設定してください。

1. ASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER端子にコルグDS-1Hダンパー・ペダルを接続します。
2. 接続した端子のコントローラー・タイプ(Type)をDamperに設定し、極性(Polarity)を合わせます。(☞p.47参照)



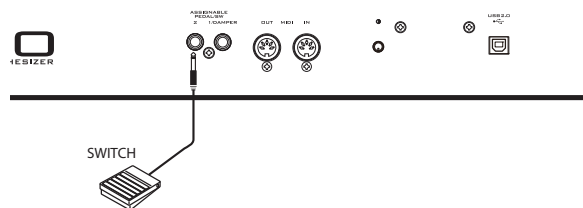
Note: ハーフ・ダンパーの感度は、工場出荷時に、標準的な感度に調整されています。お使いのハーフ・ダンパーのかかり具合が適切でないときには感度を調整してください。(☞p.48参照)

フット・スイッチの接続

フット・スイッチを使用すると、演奏中にサウンドやエフェクトのモジュレーションをコントロールしたり、ポルタメントのオン/オフや、パフォーマンスを切り替えることができます。

工場出荷時、ASSIGNABLE PEDAL/SW2端子はコルグPS-1フット・スイッチが使用できるように設定されています。設定を変更する場合は以下の手順で設定してください。

1. ASSIGNABLE PEDAL/SW2端子またはPEDAL/SW1/DAMPER端子に、別売のコルグPS-1フット・スイッチを接続します。
2. 接続した端子のコントローラー・タイプ(Type)を Switch に設定し、極性(Polarity)を合わせます。(☞p.46、47参照)

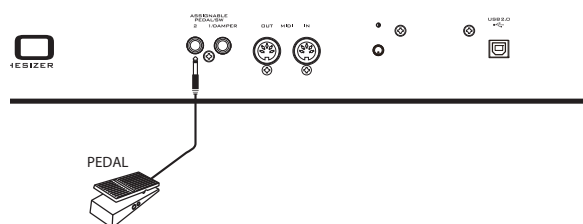


フット・ペダルの接続

フット・ペダルを使用すると、演奏中に音量やモジュレーション、ポルタメント・タイム、パン、エフェクトのセンド量等をコントロールすることができます。

1. ASSIGNABLE PEDAL/SW2端子または1/DAMPER端子に、別売のコルグEXP-2フット・コントローラーまたはXVP-10エクスペッション/ポリウム・ペダルを接続します。
2. 接続した端子のコントローラー・タイプ(Type)を Pedal に設定します。(☞p.46参照)

Note: フット・ペダルの感度は、工場出荷時に、標準的な感度に調整されています。お使いのフット・ペダルのかかり具合が適切でないときには感度を調整してください。(☞p.48参照)



コンピューターとの接続

PS60は、標準でUSB端子を装備しています。コンピューターに接続することによって、DAWソフトウェアなどでコントローラーおよびMIDI音源として使用することができます。

また、専用エディターを使用すると、コンピューター上でプラグイン・ソフトウェアのようにPS60をエディットすることができます。

詳しくは「PS60 USB-MIDIセットアップ・ガイド」および「PS60 Editor/Plug-In Editor取扱説明書」をご覧ください。

MIDI機器との接続

PS60には、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを送受信できるMIDI端子を装備しています。

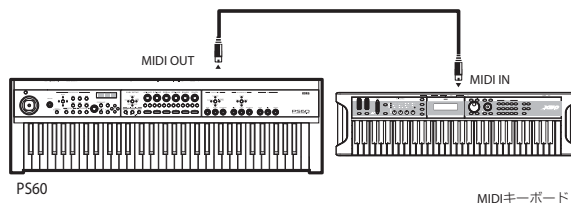
MIDI機器と接続することで、より幅広い演奏をお楽しみいただけます。

MIDIとは？

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

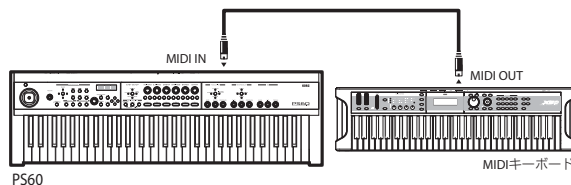
PS60から外部MIDI音源をコントロールする場合

PS60の鍵盤やジョイスティックで、外部MIDI音源を鳴らすなどのコントロールをするときは、PS60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。



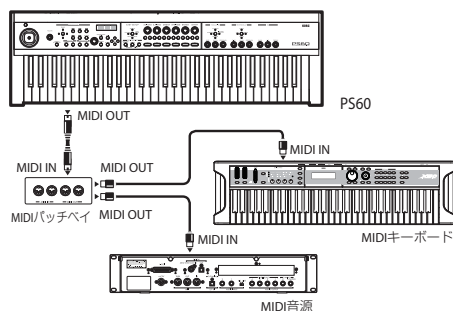
外部MIDI機器からPS60の音源をコントロールする場合

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、PS60の音源を鳴らしたりコントロールするときは、外部MIDI機器のMIDI OUT端子とPS60のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



PS60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。



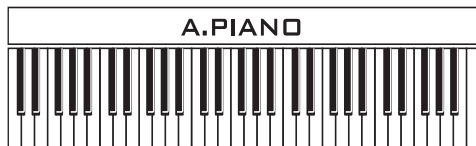
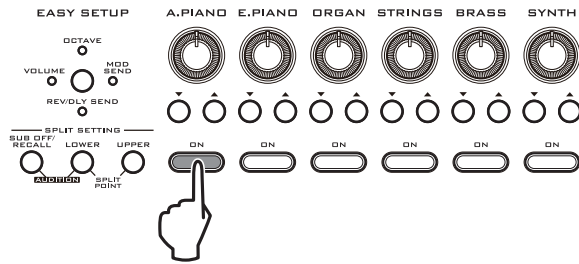
演奏とパフォーマンス・コントロール

演奏する

ティンバー(音色)を選ぶ

1つのティンバーを使用する(シングル)

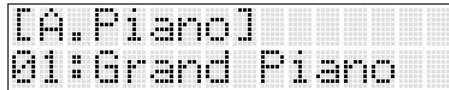
1. 演奏したいティンバー(A.PIANO~SYNTH)のONボタンを1つ押します。(ボタン点灯)



このとき、エフェクトやイコライザーも、音色ごとに適した設定になります。

ディスプレイ上段にティンバー・カテゴリー、下段にプログラム(ナンバー:ネーム)が表示されます。

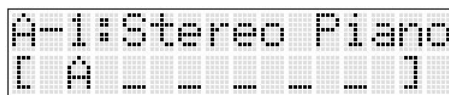
ティンバー・カテゴリー



プログラム(インデックス・ナンバー:ネーム)

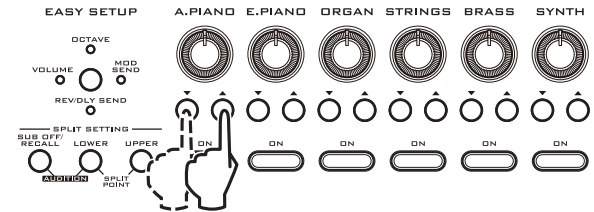
もう一度ONボタンを押すと、ディスプレイ上段にパフォーマンス(ナンバー:ネーム)、下段にオンになったティンバーの頭文字等の省略文字が表示されます。

パフォーマンス(ナンバー:ネーム)

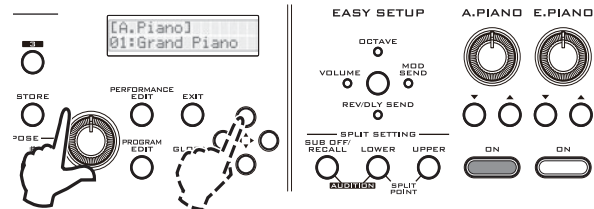


ティンバー・オン/オフ情報

2. バリエーション・ボタン ▲ または ▼ を押して、プログラムを選びます。



ディスプレイ下段にプログラム・ネームが表示されているときは、VALUE ノブでも選ぶことができます。その他、CURSOR/VALUE ▲ または ▼ ボタンで1単位で、◀ または ▶ ボタンで10単位で切り換えることができます。



ティンバー・カテゴリー	省略文字	インデックス・ナンバー(バンク・ナンバー)
A.Piano	A	01-29 (A000-A028)
E.Piano	E	01-73 (A029-A101)
Organ	O	01-52 (A102-B025)
Strings	S	01-59 (B026-B084)
Brass	B	01-60 (B085-C016)
Synth	Y	01-167 (C017-D055)

(工場出荷時の設定)

Note: A.Piano のプリロード・プログラム13: SoloStretch Grand~15: SoloStretch Classicは、より自然なピアノの響きを得るためにストレッチ・チューニングを使って、プログラミングされています。ストレッチ・チューニングは、平均律のピッチに対して低音域では低く、高音域では高く調整したものです。そのため、他のプログラムとレイヤー設定にして演奏する場合、高音域や低音域でピッチが異なるため、音にうねりを生じる場合があります。

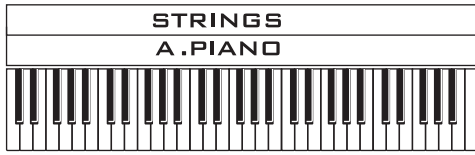
Note: インデックス・ナンバーは、プログラムのバンク・ナンバーの小さい順に自動的に付けられます。そのため、プログラムをカテゴリーを変えて保存した場合などに、各プログラムのインデックス・ナンバーが変わることがあります。

Tip: CURSOR/VALUE ◀▶ ボタンを同時に押すとプログラムのバンク・ナンバーを確認することができます。

複数の音色を重ねる(レイヤー設定)

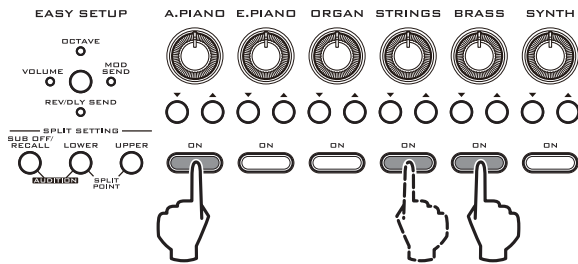
複数の音色を重ねて演奏することができます。このような設定を「レイヤー」と呼びます。

Layer (レイヤー)



- 重ねたいティンバーのうち、1つのONボタンを押したまま、その他のONボタンを押してランプを点灯させます。すべてのONボタンから手を離すと、音色が呼び出されます。

マスター・エフェクトとEQは、最初にONにされたティンバーのプログラムの設定が使用されます。

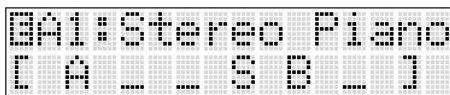


例えば、A.PIANOを押しながら、STRINGS、BRASSを順番に押してから手を離します。ディスプレイでは次図のように表示します。鍵盤を弾くとこれら3つの音色が重なって鳴ります。シングルプログラムより豊かで厚みのあるサウンドで演奏することができます。

マスター・エフェクトとEQは、A.PIANOのプログラムの設定が使用されます。

Tip: レイヤー設定時、EXITボタンを押しながらティンバーのONボタンを押すと、ティンバーのオン/オフが切り替わります。

ティンバー・カテゴリ



ティンバー・オン/オフ情報

Note: ディスプレイ上段左側には設定が変更されたことを示すEマークが表示されます。Eマークはパフォーマンス・コントロールを操作するなどして、保存されている設定を変更したときに表示します。

- 各ティンバーのバリエーション・ボタン ▲ または ▼ を押して、それぞれのプログラムを選びます。

Note: マスター・エフェクトとEQは、手順1で最初にオンにしたティンバーのプログラム設定が使用され、バリエーションを切り替えても変わりません。この設定はシングル設定に戻すまで継続されますが、フロント・パネル右側のボタンとつまみでマスター・エフェクトとEQを自由に調整することができます。(p.18参照)

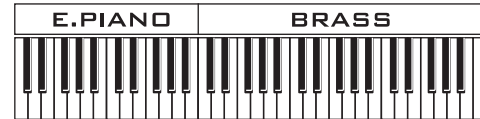
プログラムごとに設定されているインサート・エフェクトはバリエーションを切り替えるごとに読み込まれます。

鍵盤を分割して音色を割り当てる(スプリット)

本体の鍵盤を2つの音域に分け、それぞれの音域に別々の音色を設定して演奏できる機能です。これを「スプリット」と呼びます。

2つの音域は、低音域側を「ローワー(LOWER)」、高音域側を「アッパー(UPPER)」と呼び、ローワーとアッパーが分かれるところを「スプリット・ポイント」と呼びます。スプリット・ポイントの鍵盤は、アッパー側の最低音になります。

Split (スプリット):



▲ スプリット・ポイント

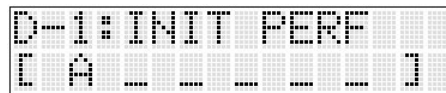
メイン・ティンバーとサブ・ティンバーについて

前述した「1つのティンバーを使用する(シングル)」、「複数の音色を重ねる(レイヤー設定)」(p.11参照)で操作したA.PIANO～SYNTHの6ティンバーは「メイン・ティンバー」を使用します。スプリット設定時は、このメインの6ティンバーの他に、もう1つのA.PIANO～SYNTHの6ティンバー「サブ・ティンバー」を使用します。ローワー、アッパーごとに最大6カテゴリずつ使用でき、合計最大12音色を同時に演奏できます。

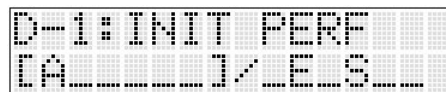
スプリットのオン/オフに関係なく常に使用されるのが「メイン・ティンバー」、スプリット設定時に追加されるのが「サブ・ティンバー」です。

パフォーマンス選択時のディスプレイでは、メイン・ティンバーが括弧 [] 付きで強調されます。

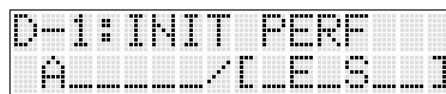
スプリット・オフ時 メイン・ティンバー



スプリット時 ローワー:メイン・ティンバー/アッパー:サブ・ティンバー



スプリット時 ローワー:サブ・ティンバー/アッパー:メイン・ティンバー



メイン・ティンバーとサブ・ティンバーでは、メインのエフェクトとEQが優先されます。スプリット時、サブ・ティンバーが追加されますが、エフェクト数は変わらないためメインとサブのティンバーで共用します。以下のように優先されます。

- インサート・エフェクトは、同名のティンバー(カテゴリ)で共用し、メイン・ティンバーの設定を優先します。
- マスター・エフェクトとEQは、メイン・ティンバーとサブ・ティンバーで共用し、メイン・ティンバーの設定を優先します。

(「エフェクトの優先順位」 p.52参照)

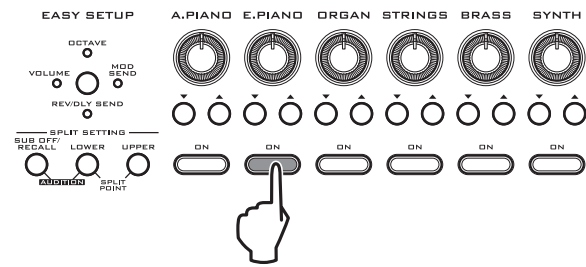
設定手順

1. シングルまたはレイヤーの設定の手順(☞p.11 参照)に従って、一方の音域で使用する音色を選びます。

Note: こちらがメイン・ティンバーとなり、ここで設定したマスター・エフェクトとEQ設定が使用されます。

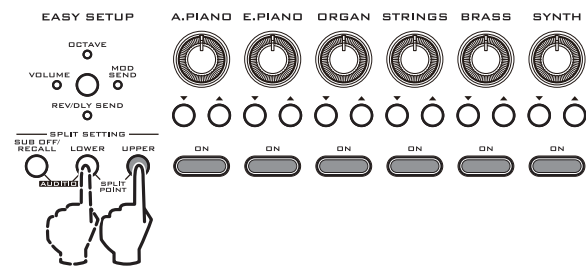
スプリット設定にした後でも、音色、マスター・エフェクトやEQ設定を変更できます。

Note: スプリットを解除したとき(SUB OFF/RECALLボタンを押す)、このメイン・ティンバーだけが全鍵で演奏できます。(☞p.14参照)



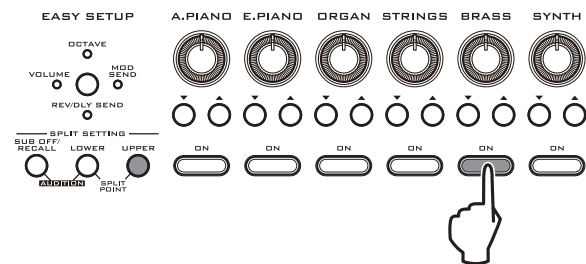
2. もう一方の音色をどちらの音域(ロー、アッパー)に割り当てるかをLOWERまたはUPPERボタンを押して選びます。

押された音域のボタンとONボタンが点滅し、音色を選択するための待機状態になります。

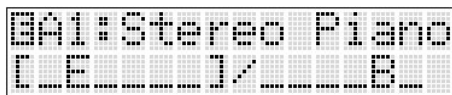


3. シングルまたはレイヤーの設定の手順(☞p.11参照)に従ってもう一方の音色を選びます。

Note: こちらがサブ・ティンバーです。



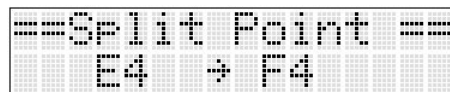
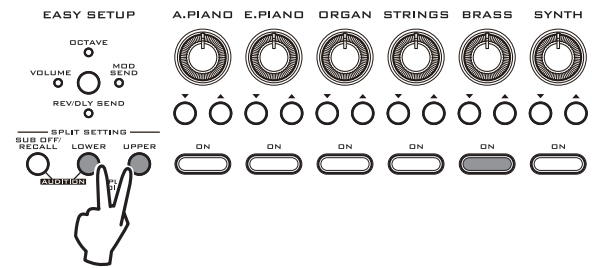
ディスプレイ下段には、低音域側と高音域側に配置されたティンバーが表示されます。メインのティンバーは[]で囲まれます。



スプリット・ポイント(分割点)の設定

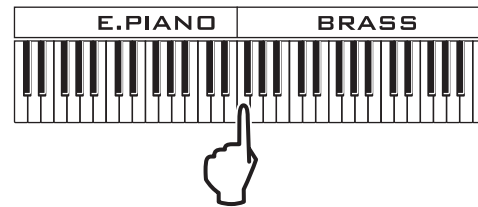
1. LOWERボタンを押しながらUPPERボタンを押します。

両方のランプが点滅し、ディスプレイにノート・ナンバーが表示されます。



2. スプリット・ポイント(分割点)にする鍵盤を押さえます。

スプリット・ポイントの鍵盤がアッパー側の最低音になります。



3. LOWER, UPPER または EXIT ボタンを押して、スプリット・ポイント設定を終了します。

スプリット設定中に音色を変更する

スプリット設定中でも、以下の方法でそれぞれの音域のティンバーやプログラムを変更して、音色を変えることができます。

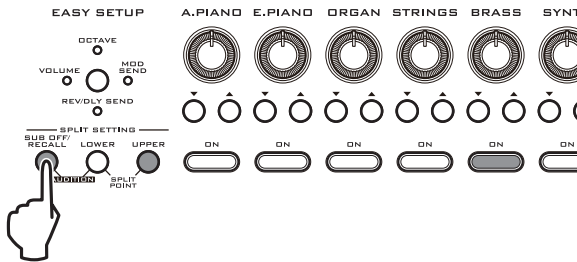
1. 音色を変更したい音域(ロー、アッパー)を LOWER または UPPERボタンを押して選びます(ランプ点灯)。

選択した音域での各ティンバーのオン/オフ状態はONボタンの点灯で確認できます。

2. シングルまたはレイヤーの設定の手順(☞p.11 参照)に従って、手順1で選択した音域で使用するティンバーや音色を設定します。

スプリットを解除する

- スプリット設定時にSUB OFF/RECALL ボタンを押すと、ランプが点灯してスプリットが解除されます。メインのティンバーだけが全鍵(シングルまたはレイヤー)で演奏できるようになります。



SUB OFF/RECALL ボタンのランプが点灯している間は、スプリット設定したティンバーやスプリット・ポイント等の各設定が記憶されています。

点灯しているSUB OFF/RECALL ボタンを押すと、スプリット設定に戻ります。

Tip: スプリット設定のパフォーマンスで演奏中に、一時的にスプリットを解除してメイン・ティンバーの音色だけで演奏するときに便利です。

Note: SUB OFF/RECALL ボタンが点灯している状態とその設定内容は、パフォーマンス・メモリーに保存することはできません。

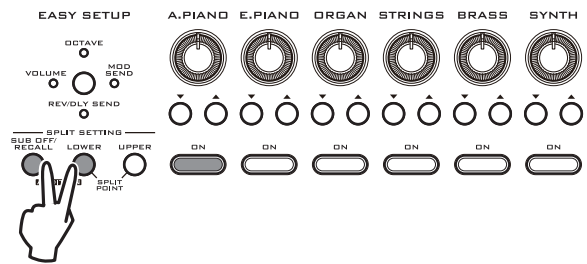
また、以下の操作を行うと、SUB OFF/RECALL ボタンが点灯しているときの設定内容は失われます。

- 新規にスプリットを設定する
- パフォーマンスにSTOREする
- 別のパフォーマンスを呼び出す
- プログラム・エディットに入る
- グローバルに入る

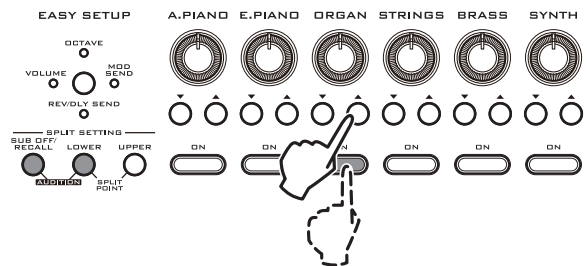
音色選択に便利な自動演奏機能 (オーディション機能)

PS60のプログラムには、それぞれに適したリフ(フレーズ)が設定されています。このリフを自動演奏させることによって、サウンドの雰囲気確かめながらプログラムを選ぶことができます。ティンバーがシングル設定になっていることを確認してください。オーディション機能は、レイヤー設定もスプリット設定もオフの状態でのみ使用できます。

- SPLIT SETTINGのSUB OFF/RECALL ボタンを押しながらLOWER ボタンを押します。(両ボタン点灯)プログラムに設定されているリフが鳴り出します。



- ティンバーの ON ボタンを押してティンバーを切り替えたり、バリエーション・ボタン▲または▼を押して、プログラムを切り替えると、音色に合わせてリフも切り替わります。



- オーディション再生を解除します。次のいずれかの方法で解除します。
 - SUB OFF/RECALL、LOWER、UPPERのいずれかのボタンを押す。
 - レイヤー設定にする。
 - レイヤーまたはスプリット設定のパフォーマンスを選ぶ。
 - Globalモードに移動する。
 - パフォーマンスまたはプログラムを保存する。

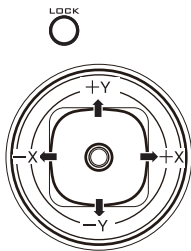
コントローラーを使用する

PS60は、鍵盤をはじめ、ジョイスティックやボタン、別売のダンパー・ペダル、フット・スイッチ、またはフット・ペダルでサウンドなどをコントロールすることができます。

ジョイスティック

上下左右に傾けることでサウンドを変化させます。多くのプリロード・プログラムでは、左右方向でピッチが変化し、上方向でビブラート、下方向でワウ効果がかかりますが、この他にもプログラムごとに独自の効果がかかるものも多数あります。

また、手を離しても効果を維持させるLOCKボタンがあります。好みに合わせて各方向に別々の効果を割り当てることができます。



標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向	コントローラー名	機能
左側	-X	ピッチ・ダウン効果
右側	+X	ピッチ・アップ効果
上 (奥側)	+Y	ビブラート効果
下 (手前側)	-Y	フィルター LFO (ワウワウ)

ジョイスティック・ロック機能

ジョイスティックは、手を離すと自動的に中央位置に戻り、効果がなくなります。効果をかけた状態でLOCKボタンを押してランプを点灯させると、ジョイスティックから手を離れた後も効果が持続します。

例えば、ジョイスティックを奥側に傾けて、Lockをオンすると、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でロック(ホールド)されるため、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。

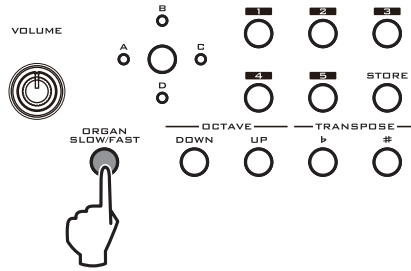


Note: X、Yのどの方向に対してロックが有効になるかをGlobalモードのControllers-JS Lockで設定することができます。(初期設定: +Y) (☞p.46参照)

ロータリー・スピーカー・シミュレーターのスロー/ファスト切り替え

ORGANのティンバーでプログラムをいくつか選択していくと、ORGAN SLOW/FASTボタンが点滅するものがあります。この音色には、インサート・エフェクトにオルガンで定番のロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクト(63:Rotary SP)が設定されています。

ORGAN SLOW/FAST ボタンは、この効果の速度をスロー/ファストの2段階で切り替えることができるボタンです。オルガンの音色で演奏するときに、ワンタッチでコントロールできます。

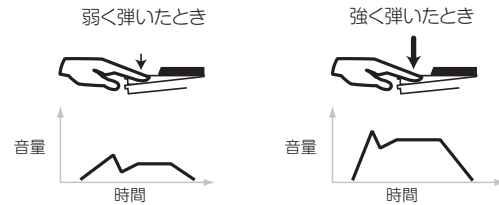


鍵盤(キーボード)

ベロシティ

ベロシティは、鍵盤を打鍵する速さ(強さ)でサウンドを変化させます。通常は、音量、音の明るさをコントロールします。アタック時の音のキャラクター等が変化します。

例:ベロシティによる音量の変化

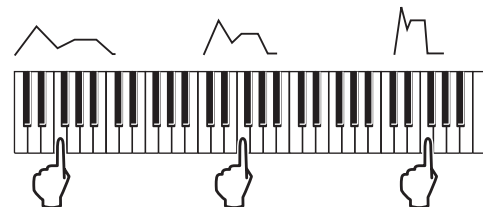


ノート・ナンバー、キーボード・トラッキング

鍵盤の位置によってサウンドに効果をかけます。例えば、鍵盤の高音部を演奏すると、音が明るくなったり、音がすぐに減衰するなどの設定できます。

通常は、音量、音の明るさ、LFOの感度、EGの速さなどがコントロールされます。

例:キーボード・トラッキングによるEGの速さの変化



キーボード・セッティング

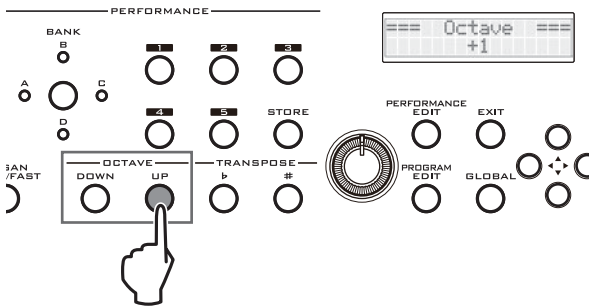
オクターブ(OCTAVE)

鍵盤を押さえたときに、実際に演奏される音程を、1オクターブ単位で変えるボタンです。演奏する曲の音域が足りないときなどに使用します。

±3オクターブの範囲で設定できます。

Note: 本体鍵盤の設定が変更されます。パフォーマンスやティンバーのプログラムを切り替えても、この設定は変わらず維持されます。

グローバルのOctaveと同じもので、グローバルで設定を保存すれば、電源を切っても設定が維持されます。(☞p.44、24参照)



DOWNボタンを押す	ランプの状態	鍵盤の音域	UPボタンを押す
↓	速く点滅	+3オクターブ	↑↑
↓	遅く点滅	+2オクターブ	↑↑
↓	点灯	+1オクターブ	↑↑
↓	消灯		↑↑
↓	点灯	-1オクターブ	↑↑
↓	遅く点滅	-2オクターブ	↑↑
↓	速く点滅	-3オクターブ	↑↑

トランスポーズ-移調- (TRANSCOPE)

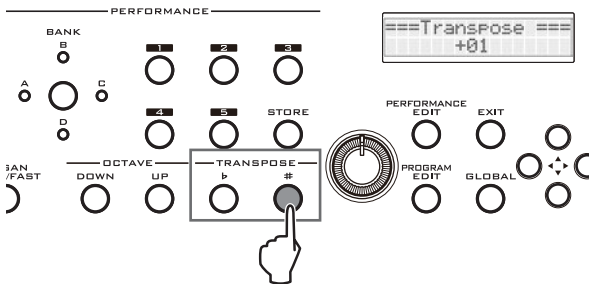
鍵盤を押さえたときに実際に演奏される音程を、半音単位で変えるボタンです。

±1オクターブ(12半音)の範囲で設定できます。

覚えた指使いを変えないで、ボーカリストや他の楽器のキーに合わせて移調することができます。

Note: 本体鍵盤の設定が変更されます。パフォーマンスやティンバーのプログラムを切り替えても、この設定は変わらず維持されます。

グローバルのTransposeと同じもので、グローバルで設定を保存すれば、電源を切っても設定が維持されます。(☞p.43、24参照)

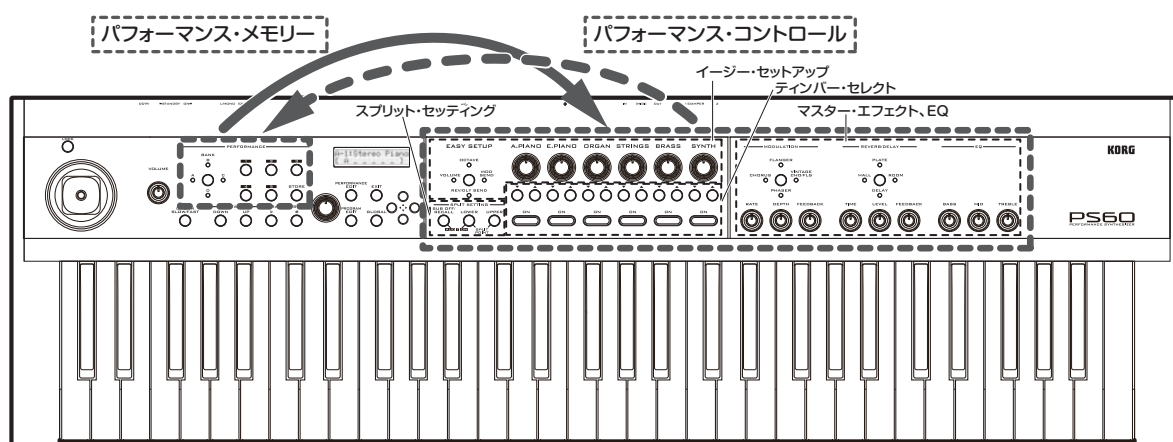


Tip: OCTAVEおよびTRANSCOPEボタンを押すと、ディスプレイに設定された値が表示されます。

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ/ペダル

PS60に別売のダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続することによって、足元からPS60のサウンドをコントロールすることができます。(☞p.9、46、47参照)

パフォーマンス・コントロールでサウンドを調整する



PS60のパフォーマンス・コントロールは、前述した音色を選ぶティンバー・セレクター、スプリットを設定するスプリット・セッティングの他に、ティンバーごとに音量やオクターブ、エフェクトへの送り量を調整するイージー・セットアップと、モジュレーション系とリバーブ/ディレイ系のマスター・エフェクト、音色全体の明るさや厚みなどを調整するEQ(イコライザー)で構成されています。

これらを調整して音作りを行い、その設定をパフォーマンスとして保存し、瞬時に呼び出すことができます。

MOD SEND: モジュレーション・エフェクトへの送り量を調整します。エフェクトの種類や調整はMODULATION(☞p.18参照)で行います。

REV/DLY SEND: リバーブ/ディレイ・エフェクトへの送り量を調整します。エフェクトの種類や調整はREVERB/DELAY(☞p.18参照)で行います。

オフ: (ランプ全消灯)

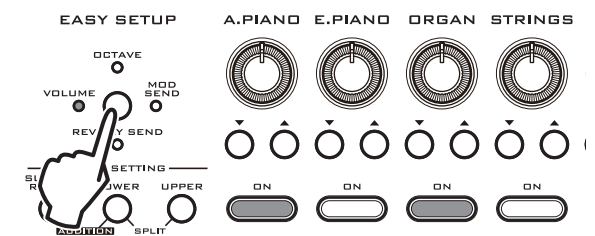
3. 各ティンバーのノブを回して調整します。

ノブを回すとディスプレイ上段にティンバーの省略名とイージー・セットアップ名、下段に値が表示されます。

イージー・セットアップ

各ティンバーのイージー・セットアップ・ノブを使って、ティンバーごとの音量やオクターブ、エフェクトへの送り量を調整します。

- 音色を調整するティンバーのプログラムを選びます。(☞「ティンバー(音色)を選ぶ」p.11参照)
スプリット設定時は、コントロールするティンバーをLOWERボタンまたはUPPERボタンで選びます。
- EASY SETUP ボタンを押して、ノブで調整する機能を選びます。

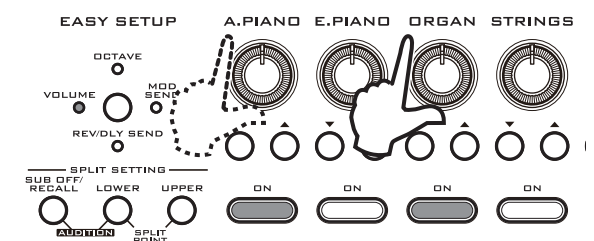


EASY SETUP ボタンを押すたびにランプが点灯し、次のように切り替わります。

VOLUME: ティンバーの音量を調整します。レイヤーやスプリット設定で音色同士の音量バランスを調整するのに便利です。

OCTAVE: ティンバーの音程を1オクターブ単位で切り替えます。±5オクターブの範囲で設定できます。

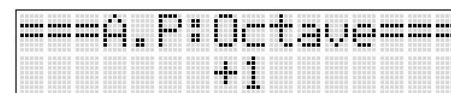
Note: このOCTAVEは、キーボード・セッティングのOCTAVE(☞p.16参照)とは異なり、設定するティンバーのみに影響します。



VOLUME



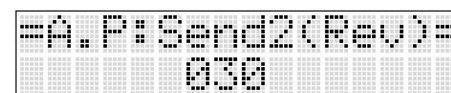
OCTAVE



MOD SEND



REV/DLY SEND



マスター・エフェクトとEQ

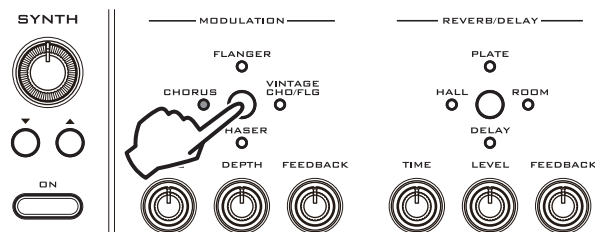
音色ごとにエフェクト量を調整するには、EASY SETUPで各ティンバーのMOD SENDとREV/DLY SENDを設定します。
(☞「イージー・セットアップ」p.17参照)

モジュレーション系エフェクト (MODULATION)

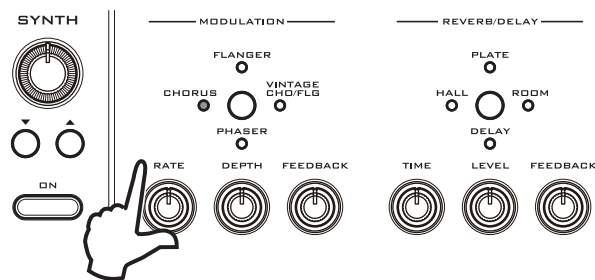
1. MODULATION ボタンを押して、エフェクト・タイプを選びます。押すたびにタイプが順番に切り替わります(ランプ点灯)。

CHORUS、FLANGER、VINTAGE CHO/FLG、PHASER、EFFECT OFF(ランプ全消灯)

Note: エフェクトを切り替えると、各エフェクトの初期値が使用されます。



2. RATE、DEPTH、FEEDBACKの各ノブで調整します。



エフェクト・タイプ

St.Chorus (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。左右逆相LFOでのモジュレーションにより広がりのあるコーラス効果が得られます。

St.Flanger (Stereo 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。ステレオ入力に対しても左右独立したフランジャー出力が得られます。

Vntg.Cho/Flg (Vintage Chorus/Flanger)

アナログ・コーラスとアナログ・フランジャー、人気の高い2つのビンテージ・エフェクトのサウンドをモデルにしています。アナログ・エフェクト独特の暖かく、豊かなサウンドが得られます。

フィードバック・レベルが低いときは、コーラスに最適なトーン、フィードバック・レベルを上げていくと、フランジャーに最適なトーンに自動的に切り替わるため、3つのノブを調整するだけで、コーラスからフランジャーまでの幅広い音作りが可能です。モノラル・タイプのエフェクトです。

St.Phaser (Stereo 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。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右逆相LFOでのモジュレーションにより広がりのあるフェイザー効果が得られます。

RATE: LFO変調のスピードを調整します。

DEPTH: LFO変調の深さを調整します。

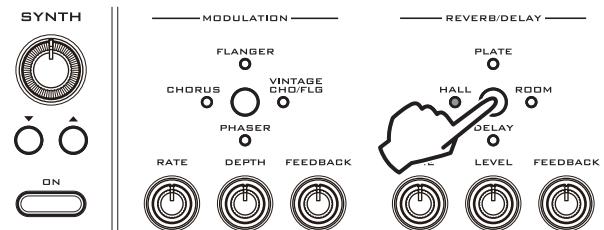
FEEDBACK: フィードバック量を調整します。

リバーブ/ディレイ系エフェクト (REVERB/DELAY)

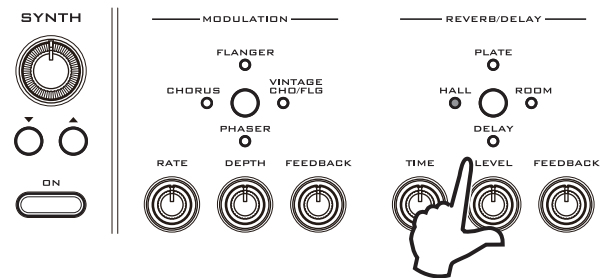
1. REVERB/DELAY ボタンを押して、エフェクト・タイプを選びます。押すたびにタイプが順番に切り替わります(ランプ点灯)。

HALL、PLATE、ROOM、DELAY、EFFECT OFF(ランプ全消灯)

Note: エフェクトを切り替えると、各エフェクトの初期値が使用されます。



2. TIME、LEVEL、FEEDBACKの各ノブで調整します。



エフェクト・タイプ

HALL

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

PLATE

暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。

ROOM

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

TIME: 残響時間を調整します。

LEVEL: リバーブの出力レベルを調整します。

FEEDBACK: 高域の減衰量を調整します。

DELAY

ディレイ・タイム最大549ms、シンプルで使いやすいモノラル・タイプのディレイです。

TIME: ディレイ・タイムを調整します。

LEVEL: ディレイ音の出力レベルを調整します。

FEEDBACK: ディレイ音のフィードバック量を調整します。

EQ

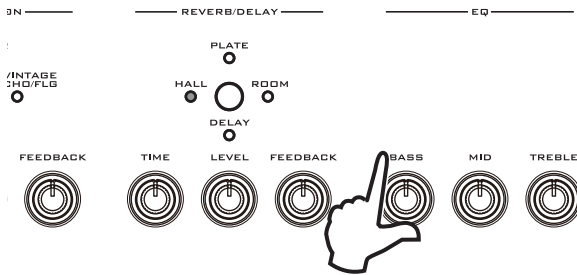
EQでパフォーマンスのサウンドを調整します。

BASS: 低域のゲインを設定します。

MID: 中域のゲインを設定します。

TREBLE: 高域のゲインを設定します。

Note: エディット・ページでは、ゲインに加えて各帯域の調整周波数(Freq)や帯域幅(Q値)を設定することができます。(☞p.31、40参照)



EQオフセット

PS60のEQには、ライブ会場やスピーカーの音響特性に応じてオーディオ出力全体の特性を調整できる、EQオフセット機能があります。(☞「EQ Offset」 p.44参照)

使用するエフェクト、EQについて

マスター・エフェクト、EQの切り替え

パフォーマンスを切り替えたとき、各パフォーマンスに保存されたマスター・エフェクトとEQが呼び出されます。ティンバーやプログラムを切り替えたときは、次の条件で、プログラムが個別に持っているマスター・エフェクトとEQの設定が呼び出されます。

シングル設定時(スプリットまたはレイヤー以外)

ティンバー(ON)を選択する、およびそのティンバーのプログラムを切り換えると、選択されたプログラムのマスター・エフェクトとEQの設定が呼び出されます。

シングル → レイヤー設定時

シングル設定からレイヤー設定にすると、最初にONにしたティンバーのプログラムのマスター・エフェクトとEQの設定が呼び出されます。その後、ティンバーのプログラムを切り換えても設定は変わりません。

レイヤー設定からシングル設定に戻るときは、上記「シングル設定時」が適用されます。

シングル → スプリット設定時

スプリット設定時にマスター・エフェクトとEQは切り替わりません。シングル、レイヤー設定時に呼び出されていたマスター・エフェクトとEQが継続して使用されます。

エフェクト・スイッチ

PS60のマスターエフェクトを使用せず、外部にエフェクトを接続したい場合などに、グローバルでPS60のマスターエフェクトを常にOFFにすることができます。(☞「Effect SW」 p.44参照)

パフォーマンスの保存

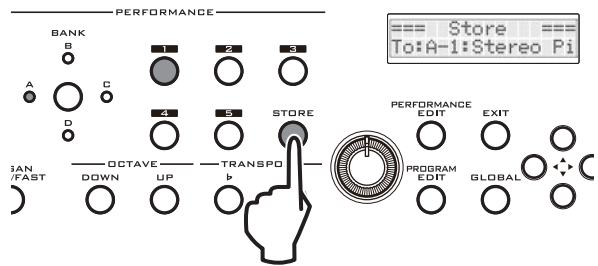
パフォーマンス・コントロールの音色設定や、Performance Editの設定内容を、パフォーマンスに保存することができます。

Note: この保存では、JOYSTICK LOCK や、キーボード・セッティングのオクターブ、トランスポーズの各設定は保存できません。

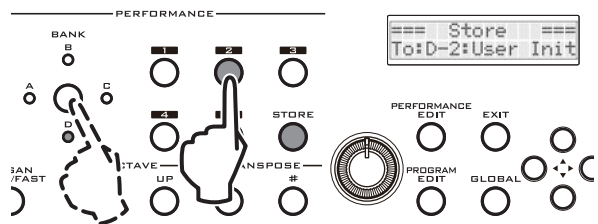
1. STOREボタンを押します。

ディスプレイ上段には「=== Store ===」、下段に保存先を表示します。

STOREボタンと、現在選択されているパフォーマンスのバンク、ナンバーのボタンのランプが点滅します。

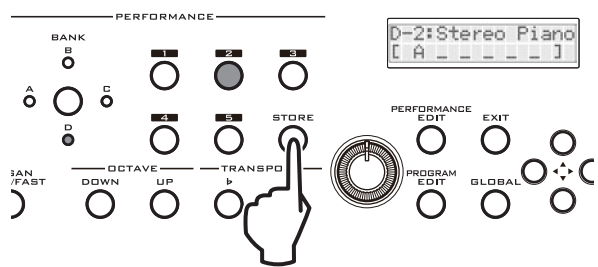


2. 保存先のバンクとナンバーを選びます。同じバンクとナンバーに保存する場合はここでは何もせずに次の手順3に進んでください。



3. STOREボタンを押すと、本体メモリーに書き込みます。

ボタンが高速で点滅すると保存完了です。



⚠ 保存処理中に電源を切ると本体内のデータが壊れることがあります。処理中は絶対に電源を切らないでください。

エディット

エディット概要

PS60本体では、音作りに効果的なパラメーターや、PS60の全体に関するパラメーターなどを調整します。これらのパラメーターを**クイック・パラメーター**と呼びます。PS60本体のパフォーマンス・エディット、プログラム・エディット、グローバルの各エディット・モードで設定します。

コンピューターでPS60 Editor/Plug-In Editorを使用することによって、PS60すべてのパラメーターをエディットできます。**フル・パラメーター**と呼びます。

PS60本体でのエディット

パフォーマンス・コントロール

フロント・パネルにあるパフォーマンス・コントロールのノブやボタンで、ティンバーの選択やレイヤー、スプリット設定、各ティンバーの音量や音程の調整、マスター・エフェクトの調整ができます。(☞「演奏とパフォーマンス・コントロール」 p.11参照)

パフォーマンス・エディット

パフォーマンス・コントロールの設定に加え、パンや、音の明るさ、音の立ち上がりや減衰などを調整するトーン・パラメーター設定、ジョイスティックのピッチ変化幅やダンパー・ペダルの有効/無効を調整するコントロール設定などを、ティンバーごとに細かく決めることができます。ここでの設定は、プログラム自体の設定を変更しませんので、気兼ねなく音作りが行えます。

(☞「パフォーマンス・エディット」 p.25参照)

プログラム・エディット

ピアノやブラスなど、基本的な音色であるプログラム自体をエディットして音作りを行います。より細やかな音作りが可能で、オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFOや、インサート・エフェクトも設定することができます。(☞「プログラム・エディット」 p.33参照)

グローバル

PS60全体に影響するピッチ、エフェクトのオン/オフや、MIDIやコントローラーなどの機能設定を行います。(☞「グローバル (Global) 設定」 p.42参照)

コンピューターを使ったエディット

PS60本体をUSBでコンピューターに接続し、付属ソフトウェアPS60 Editor/Plug-In Editorを使用することで、PS60のフル・パラメーターをエディットできます。

フル・パラメーターでエディット可能なパラメーター

PS60のフル・パラメーターはクイック・パラメーターに加え、次のパラメーターがエディットできます。詳しくは「パラメーター・ガイド」を参照してください。

パフォーマンス・エディット: 同じ内容

プログラム・エディット:

- ・ オシレーターに使用するマルチサンプルの選択や各設定
- ・ ピッチの詳細設定
- ・ フィルターのタイプやルーティング設定などの詳細設定
- ・ EGやLFOの詳細設定

- ・ AMSやAMSミキサー設定
- ・ インサート・エフェクトの詳細設定 など

グローバル:

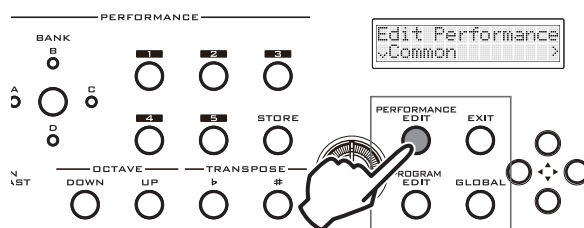
- ・ ユーザー・スケールの作成

エディット・ページでの基本的な操作方法

パフォーマンス・エディット、プログラム・エディット、グローバルの各エディット・ページへの移動方法と数値の変更方法は次のように操作します。

エディット・モードを選ぶ

1. エディットするパフォーマンスまたはプログラムを選びます。選択方法は、「ティンバー (音色) を選ぶ」(☞p.11参照)をご覧ください。
2. フロント・パネルのエディット・ボタンを押して、各エディット・モードを選びます。



- ・ PERFORMANCE EDIT ボタン:
パフォーマンス・エディットのページに入ります。

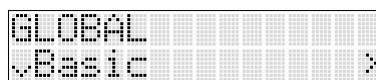


- ・ PROGRAM EDIT ボタン:
シングル設定のときは、自動的にそのプログラムが選ばれて、プログラム・エディットのページに入ります。

レイヤーやスプリット設定のときは、ONになっているすべてのティンバーが点滅します。必要に応じてLOWER やUPPER ボタン、そしてONボタンを押して、エディットしたいティンバーのプログラムを選んでエディット・ページに入ります。このとき選択したプログラムだけの音が鳴ります。



- ・ GLOBAL ボタン: グローバル・セッティングのページに入ります。



3. エディット操作を終えてパフォーマンスに戻るには、EXIT ボタンを押します。

パラメーターの選択と値の変更

各エディット・モードでエディットできるパラメーターは、右の図のようなツリー構造のページでグループ別に配置されています。

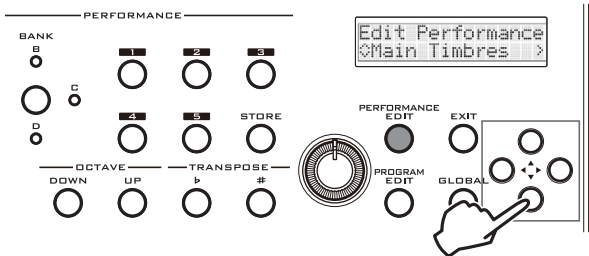
ページを移動してパラメーターを選択し、Value(値)を変更することでエディットできます。

エディット・ページ間の移動や、設定値の変更などの基本的な操作は、以下の手順で行います。

1. 選択したいエディット・モードが選ばれていることを確認します。

ここではパフォーマンス・エディットを例にして説明します。エディットするパフォーマンスを選び、PERFORMANCE EDIT ボタンを押します。

2. ページやパラメーターの移動には、CURSOR/VALUE の ▲▼▶◀ ボタンを使用します。数値を選択すると▲▼ボタンで値を変更することができます。

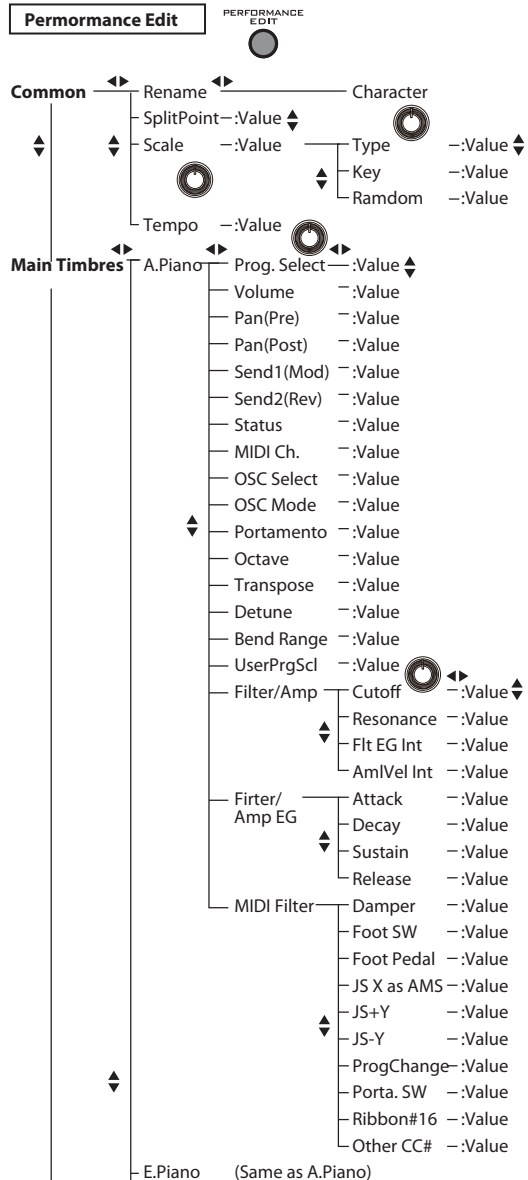


ディスプレイ上段には、現在選択中のページ名やパラメーター名などが表示されます。(プログラム・ネーム変更時にはカーソル・ガイドが表示されます)

下段には、選択候補のページ・ネームやパラメーター名、Value(値)などが、ページ・ガイドとともに表示されます。

下図のように、下方向および右方向に各ページがあります。ディスプレイの左右の矢印 ◀ ▶ で確認することができます。

3. エディットが終了したら、データを保存します。(☞「保存方法(ストア、ライト)」p.23参照)



ページ・ガイド

左側にページがあります

右側にページがあります

下側にページがあります

上側にページがあります

上下にページがあります

右側にページがある、またはカーソルが移動できます

この右側はパラメーターの数値です
この「#」表示時に、Valueノブを回すと数値を変更できます
(例外としては、No.: プログラム・ネームやNo.: エフェクト・ネームがあります。)

また、プログラムとエフェクト・ナンバーを選ぶところでは、「#」ではなく「#」を表示します

▼: 数値の最上限
◀ ▶: 数値に上限、下限があります
▲ ▼: 数値の最下限

バリュー・ガイド

保存方法(ストア、ライト)

本体でエディットしたサウンドや変更した設定は、そのままでは保存されていません。気に入ったサウンドやよく使う設定は、必ず保存してください。

Note: 保存(ストア、ライト)しないで以下の操作を行うと、サウンドや設定を再現できなくなりますので注意してください。

- ・ パフォーマンスを呼び出す
- ・ プログラムを呼び出し、エディットを行う
- ・ 電源を切る

保存時の注意

- ・ パフォーマンスは、各ティンバーのプログラム音色そのものではなく、プログラム・ナンバーを記憶しています。パフォーマンスで使用しているプログラムをエディットしたり、プログラムの保存時に異なるプログラム・ナンバーと入れ替えた場合、パフォーマンスの音色も変化します。
- ・ パフォーマンスまたはプログラムを保存するときは、Globalのメモリー・プロテクトをOffにする必要があります。工場出荷時はOffに設定されています。(☞「Memory Protect」 p.44参照)

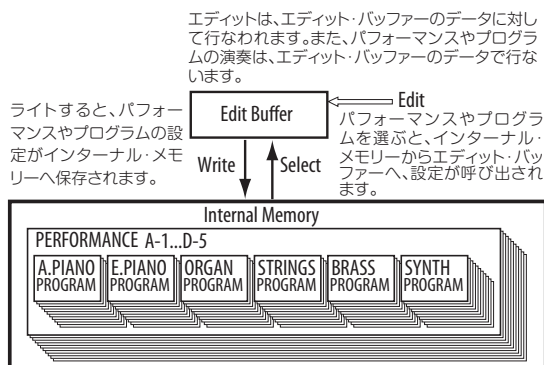
エディット・バッファについて

パフォーマンスを切り替えたり、ティンバーONボタンやプログラム・バリエーションを切り替えると、本機のエディット・バッファにデータが呼び出されます。

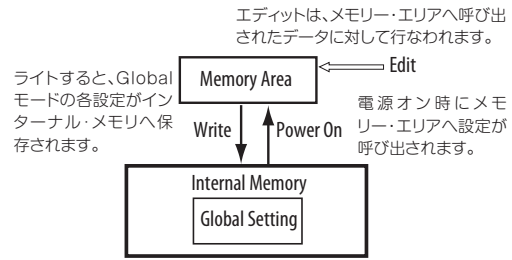
パフォーマンス・エディットやプログラム・エディットでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。このデータを残すには、本機のインターナル(内部)・メモリーに保存しなければなりません。

保存すると、エディット・バッファ内のデータは、それぞれのバンクのパフォーマンス・ナンバー、プログラム・ナンバーに書き込まれます。

保存せずに他のパフォーマンス、プログラムを選ぶと、エディット・バッファに新たなデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。



一方、グローバル設定は、電源を入れるとグローバル用のメモリー・エリアに呼び出されます。そしてグローバル・モードでパラメーターを変更すると、メモリーエリア内のデータが変更されます。この変更したデータを残すには、本機のインターナル(内部)・メモリーに保存しなければなりません。電源を入れている間は変更した設定は覚えています。電源を切るとメモリー・エリア内のデータが消えます。



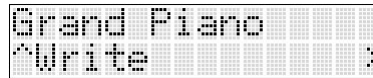
パフォーマンスの保存(STORE)

パフォーマンス・コントロールおよびパフォーマンス・エディットで音作りをした設定はSTOREボタンを押して保存します。(☞「パフォーマンスの保存」 p.19参照)

保存を実行すると、パフォーマンス・コントロールで音作りした設定と、パフォーマンス・エディットのパラメーター設定が保存されます。

プログラムの保存(WRITE)

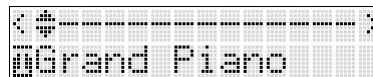
1. プログラム・エディット(PROG EDIT)が選ばれていることを確認します。
2. CURSOR/VALUEの◀ボタンを押してエディット・ページのツリーのトップ階層に移動します。ディスプレイ左上に◀が表示されないページがトップ階層です。
3. ▼ボタンを押してWriteページを選びます。



4. ▶ボタンを押します。



5. プログラム・ネームを設定する場合は ▶ ボタンを押してリネーム・ページに入り、名前を付けます。(☞「名前を付ける(リネーム)」 p.24参照)

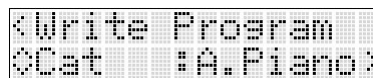


名前を付け終えたら、◀ボタンを押して、手順4のページに戻ってください。

6. ▼ ボタンを押して、プログラムのカテゴリーを選択するページに入ります。カテゴリーを選びます。

フロント・パネルでティンバーを選ぶとき、ここで指定したカテゴリーと同名のティンバーの中から、このプログラムを選択できるようになります。

Note: カテゴリーを変更して保存したとき、インサート・エフェクトの設定が変更になる場合があります。(☞「カテゴリー変更時の注意」 PG p.82参照)

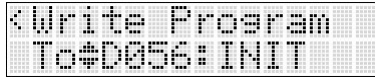


7. ▼ ボタンを押します。このページでライト先のプログラムをバンク・ナンバーで指定します。

Note: 工場出荷時、D56~D127のバンク・ナンバーは初期状態です。これらのバンク・ナンバーに保存することをおすすめします。

このバンク・ナンバーをライト先に指定すると、各カテゴリーごとのプリロード・プログラムの最後のナンバーに配置されます。

他のプリロード・プログラムに上書き保存した場合、パフォーマンスでのインデックス・ナンバーは、プログラムのバンク・ナンバーの小さい順に自動的に付けられるため、プログラムのカテゴリーを変えたり、異なる番号に保存したりすると、プログラムのインデックス・ナンバーが変わることがあります。



```
<Write Program
To#D056: INIT
```

Note: バンク・ナンバーは、パフォーマンスでプログラム・ネームを表示しているときに、CURSOR/VALUE ◀▶ ボタンを同時に押すと表示します。(☞p.11参照)

- ▼ ボタンを押して “OK?” を表示します。

▶ ボタンを押すと保存が実行されます。



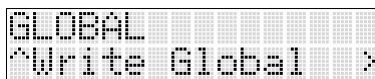
```
<Write Program
^OK? >
```

実行しないときは他のボタンを押します。

グローバル設定の保存

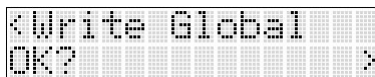
保存を実行すると、Effect SWを除くグローバルの全パラメーター設定が保存されます。

- グローバル(GLOBAL)が選ばれていることを確認します。
- CURSOR/VALUE の ◀ ボタンを押して、エディット・ページのツリーのトップ階層に移動します。ディスプレイ左上に、☒ が表示されないページがトップ階層です。
- ▼ ボタンを押して Write Global ページを選びます。



```
GLOBAL
^Write Global >
```

- ▶ ボタンを押して “OK?” を表示します。



```
<Write Global
OK? >
```

- ▶ ボタンを押すと保存が実行されます。

名前を付ける(リネーム)

パフォーマンスおよびプログラムの名前を変更することができます。

24文字まで設定できますが、PS60本体のディスプレイに一度に表示できるのは、パフォーマンスで11文字、プログラムで13文字です。

- リネーム・ページを選びます。

パフォーマンスの名前を変更するときは、パフォーマンス・エディット Common の Reame を選び、▶ ボタンを押します。

プログラムの名前を変更するときは、プログラム・エディット Write の Name を選び、▶ ボタンを押します。



```
<#----->
INIT PERF
```

- CURSOR/VALUE の ◀▶ ボタンを押して変更する文字を選び、▲▼ ボタンまたは VALUE ノブでキャラクターを選びます。

Tip: プログラムやパフォーマンスの名前の文字数が長くてディスプレイに表示しきれないときに、文字をスクロールさせることができます。(☞p.44参照)

パフォーマンス・エディット

パフォーマンスの構成と設定

パフォーマンスは、「メイン・ティンバー」、「サブ・ティンバー」の音源部と、そのサウンド全体に効果をかけたり、音質調整をする「マスター・エフェクト」、「EQ」で構成されます。

各ティンバーには「プログラム」を割り当て、このプログラムに対しサウンドを調整する「トーン・パラメーター」と、ティンバーの機能を設定する「ティンバー・パラメーター」などを設定します。

プログラム（STRING ティンバーを除く）には、「インサート・エフェクト」を1基ずつ搭載しています。インサート・エフェクトの設定はプログラム・エディットで行います。

おもなパフォーマンス・エディット

トーン・パラメーターの調整

呼び出したプログラムに、音の明るさ、立ち上がりや減衰の速さなどをおおまかに調整します。各ティンバーごとに「Filter/Amp」、「Filter/Amp EG」の8つのトーン・パラメーターがあります。（☞p.29参照）

ティンバー・パラメーターの設定

ティンバーごとに下記の設定ができます。

- ボリュームやパンを調節します。“Volume”（☞p.28参照）
“Pan (Pre)” “Pan (Post)”（☞p.28参照）
- ピッチ/チューンを調整します。
“Octave” “Transpose” “Detune”（☞p.28参照）
ポルタメントのオン/オフとそのスピードを調整します。
“Portamento”（☞p.28参照）

ポルタメントは、演奏している音から、次の異なる音程の音を弾いたときに、ピッチが滑らかに変化する機能です。

- ジョイスティックを左右へ動かしたときのピッチの変化幅を設定します。“Bend Range”（☞p.29参照）
- ティンバーごとにダンパー効果をかける、またはかけない等の設定を行います。「MIDI Filter:」（☞p.29参照）
- MIDI を使って外部 MIDI 音源から各ティンバーを鳴らしたり、外部MIDI音源を鳴らすなどの設定をします。
“Status”（☞p.28参照）

マスター・エフェクトを調整する

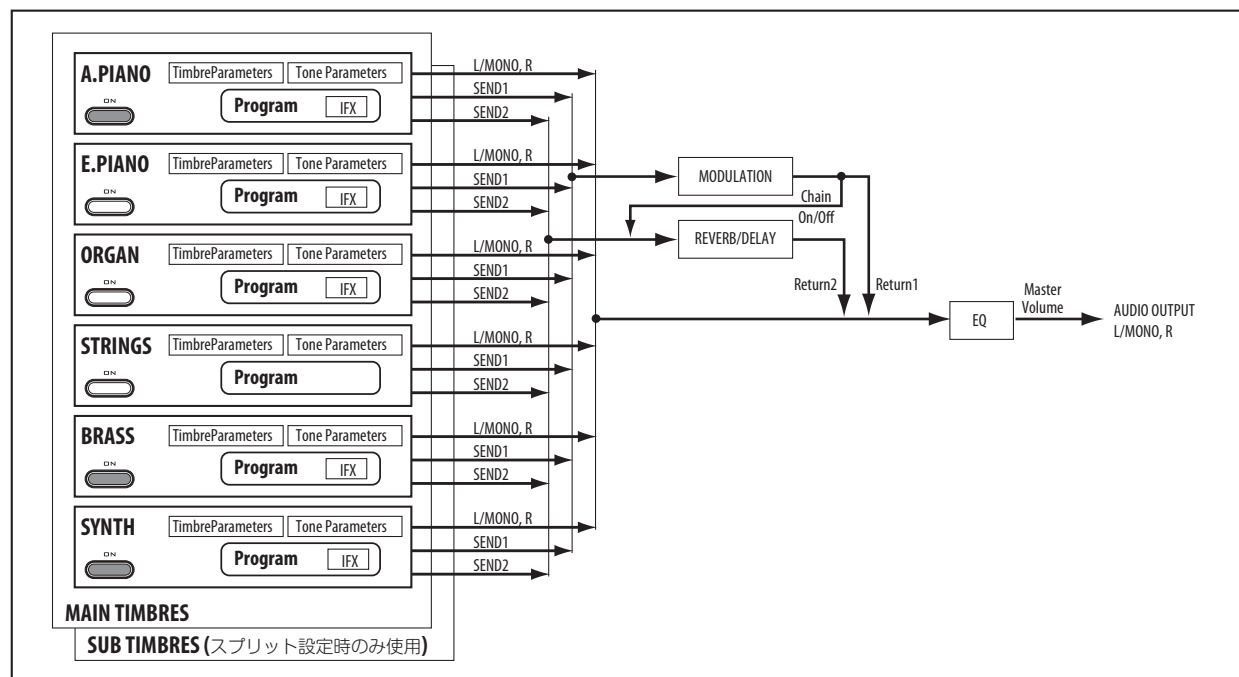
プログラムのインサート・エフェクト通過後の出力（STRINGS は除く）を、それぞれマスター・エフェクトへ送り、モジュレーション・エフェクトとリバーブ/ディレイ・エフェクトで音の揺らぎや広がり感を与えます。各エフェクトの調整やエフェクトからL/Rへの戻り量や、モジュレーション・エフェクトから出力する音をリバーブ/ディレイ・エフェクトへの接続する等の設定が行えます。“MFX1 (Mod.)” “MFX1 (Mod.)”（☞p.30参照）

EQを調整する

出力の最終段で3バンドEQで調整してサウンドを整えることができます。フロント・パネルのパフォーマンス・コントロールでは、低域（Bass）、中域（Mid）、高域（Treble）の各ゲインを調整できます。

また、パフォーマンス・エディットのEQ設定ページでは、中心周波数や帯域幅など、より詳細な調整が可能です。（☞p.31参照）

パフォーマンスの構成



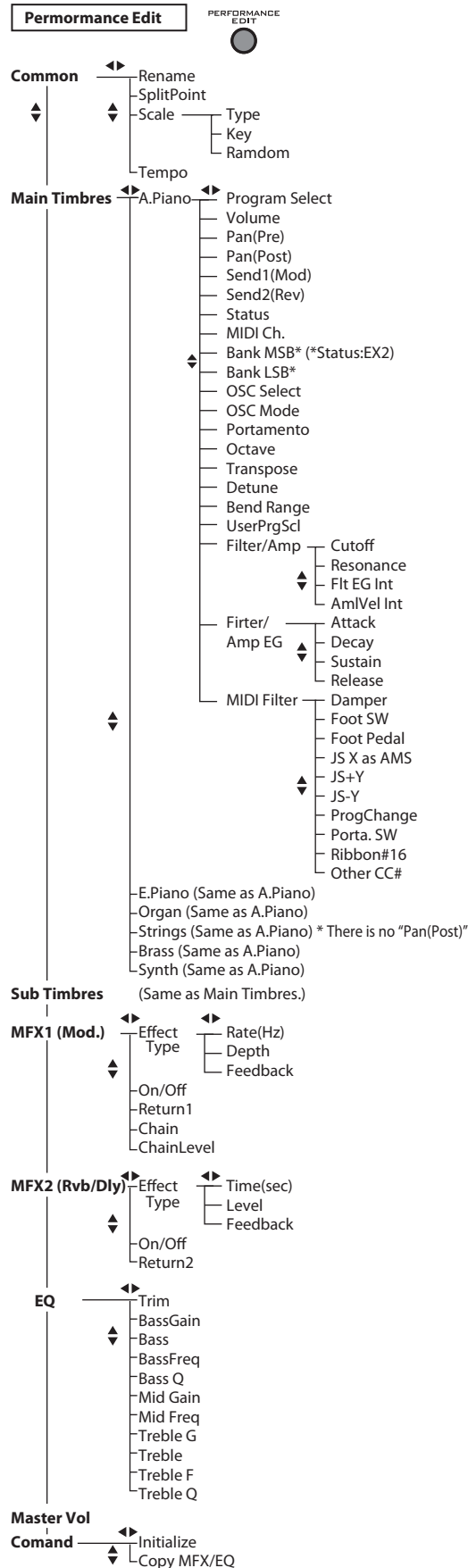
PS60本体での操作の流れ

1. フロント・パネルのPERFORMANCE EDIT ボタンを押してパフォーマンス・エディットを選びます。

ディスプレイにエディット・ページが表示され、現在操作しているパフォーマンスがエディットできるようになります。

2. 調整するパラメーターをCURSOR/VALUEの▲▼◀▶ ボタンで選びます。
3. ▲▼ボタンやVALUEノブで値や設定を変えます。
4. パフォーマンス・エディットを終了するときは、EXIT ボタンを押します。
5. パフォーマンス・メモリーに設定を保存します。(☞p.23参照)

クイック・パラメーター・リスト



左のツリー図はパフォーマンス・エディットのパラメーター(クイック・パラメーター)構成です。以下、これらのパラメーターについて説明します。

Common

Rename

パフォーマンスの名前を設定します。(☞p.24参照)

SplitPoint

[C#2 ... C7]

スプリット・ポイントを設定します。この値はスプリット・オンのときに有効です。

Tip: フロント・パネルで設定することができます。LOWERボタンとUPPERボタンを押します。次にスプリット・ポイントとする鍵盤を押します。押した鍵盤がアッパー側の一番下のキーに設定されます。

Scale:

パフォーマンスで使用するスケール(音階)を設定します。ここでの設定とは別に、ティンバーごとにプログラムでの“Scale”設定を優先させることができます。(☞“UsePrgScI (Use Prog Scale)” p.29参照)

Type

[EqualTemp...UsrOct 03]

スケールを選びます。(☞“Type” PG p.5参照)

EqualTemp (Equal Temperament): 平均律

PureMajor (Pure Major): 純正律長音階

PureMinor (Pure Minor): 純正律短音階

Arabic: アラビック音階

Pythagras (Pythagoras): ピタゴラス音階

Werkmeister (Werkmeister): ヴェルクマイスターIII音階

Kirnbrger (Kirnberger): キルンベルガーIII音階

Slendro: スレンドロ音階

Pelog: ペロッグ音階

Stretch: アコースティック・ピアノ用音階

UsrAllNte (User All Notes Scale): ユーザー・オール・ノート・スケール(☞PG p.78参照)

UsrOct (User Octave Scale) 00...03: ユーザー・オール・ノート・スケール(☞PG p.78参照)

Note: マルチサンプル(☞“Multisample select” PG p.27参照)にA.Piano Stretched、Piano Damper Stretched、A.Piano Mono 1 Stretchedを設定したプログラム(プリロード・プログラム13: SoloStretch Grand ~15: SoloStretch Classic)は、Equal Temperamentを使用してください。

Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

Equal Temperament, Stretch, User All Notes Scaleではこの設定は無効です。

Random

[0...7]

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。

Tempo

[40.00 ... 300.00, EXT]

現在のパフォーマンスのテンポです。LFOやエフェクト等がテンポに同期するように設定されているときに適用されます。(☞PG p.82参照)

040.00...300.00: テンポを設定します。

EXT: “Clock (MIDI Clock Source)” (☞p.45参照)がExt.MIDI、Ext.USBのときに表示します。またAutoの場合に、外部からMIDIクロックを受信しているときに表示します。

Tip: アサイナブル・スイッチ(別売PS-1)を踏むタイミングでテンポを設定することができます。(☞p.46参照)

Main Timbres

メイン・ティンバー1~6について設定します。PS60には、メイン・ティンバー1~6とサブ・ティンバー1~6があります。1つのプログラムだけを使用するときや、全鍵をレイヤー設定で使用するとき、メイン・ティンバーのみを使用します。サブ・ティンバーはスプリット設定時に、メイン・ティンバーと共に使用します。

Timbre (A. PIANO...SYNTH)

Program Select [Index No.: Program Name]

ティンバーで使用するプログラムを選びます。

Note: インデックス・ナンバーはプログラムのバンク・ナンバーの小さい順に自動的に付けられます。(“Status” INTのとき)

Note: “Status” (☞p.28、☞PG p.7 参照)の設定により表示内容が変わります。

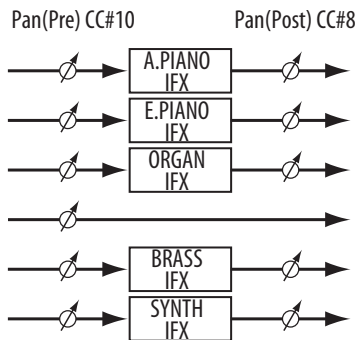
Volume [000...127]

ティンバーのボリューム(音量)を設定します。

Tip: このパラメーターはEASY SETUPのVOLUMEで直接コントロールすることができます。

Pan (Pre) [RND, L001...C064...R127]

プログラムのインサート・エフェクト直前のパンを設定します。



L001...C064...R127: L001 で左に振り切った状態、R127 で右に振り切った状態に定位します。プログラムのパンの状態はC064で再現します。

RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

Pan (Post) [L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

カテゴリSTRINGSのティンバーには、このパラメーターはありません。

Send1 (Mod) [000...127]

Send2 (Rev) [000...127]

ティンバーのマスター・エフェクト 1 (Modulation)と 2 (Reverb/Delay)への音声の送り量(センド・レベル)を設定します。

Tip: これらのパラメーターはEASY SETUPのMOD SEND、REV/DLY SENDで直接コントロールすることができます。

Status [INT, EXT, EX2]

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、INTにします。EXT、EX2にすると発音

しません。EXT、EX2にすると、MIDIで接続した外部音源をコントロールできます。

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

ティンバーが送受信するMIDIチャンネルを設定します。

PS60は、本体の鍵盤やコントローラーの情報をGchでMIDI送信します。また、各ティンバーは外部からGchのMIDIメッセージを受信して発音するよう設定されています。

MIDIチャンネルを変更したティンバーは、外部からそのチャンネルで送信されたMIDIメッセージを受信して発音するようになります。

併せて、ティンバーの“Status”をEXTまたはEX2に設定すると、PS60の鍵盤やコントローラーの演奏情報は、Gchに加えてティンバーに設定したMIDIチャンネルでも送信するようになります。PS60をマルチ・チャンネルに対応したマスター・キーボードとして使用することができます。

01...16は、グローバルMIDIチャンネルに一致する場合、右側に“G”を表示します。

Bank MSB (When Status = EX2) [000...127]

Bank LSB (When Status = EX2) [000...127]

“Status”がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。上段がMSB、下段がLSBです。“Status”がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

ティンバーが、“Oscillator Mode” Double (☞PG p.23参照)のプログラムを使用している場合に、OSC1またはOSC2のみを発音させることができます。OS1でOSC1のみが発音し、OS2でOSC2のみが発音します。

BTH (Both) にすると、プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。通常は、BTHに設定します。

OSC Mode [PRG, Poly, Mono, Legt]

同時に複数の音を発音可能にするか単音で発音するか設定します。

通常はPRGに設定して、オリジナルのプログラムの設定で発音させます。ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックにして発音させるときは、MonoまたはLegt (Legato)に設定します。反対に、モノフォニックのプログラムをポリフォニックで発音させるときはPolyに設定します。

Portamento [PRG, Off, 001...127]

演奏している音から、次の異なる音程の音を弾いたときに、ピッチが滑らかに変化する機能です。

通常は、プログラムの設定をそのまま使用するPRGに設定します。

プログラムの設定にかかわらず強制的にポルタメントを無効にするときは、このパラメーターをOffに設定します。

反対に、強制的にポルタメントをオンにしたいときやポルタメント・タイムを変更したいときは、001~127に設定します。ここで設定したタイムでポルタメントがかかります。

Octave [-5...+0...+5]

ティンバーの音程を1オクターブ単位で調整します。

Tip: このパラメーターはEASY SETUPのOCTAVEで直接コントロールすることができます。(☞p.17参照)

Transpose [-60...+00...+60]

ティンバーの音程を半音単位で調整します。12で1オクターブです。

Detune [-1200...+0000...+1200]

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

+0000: 基準ピッチです。+0100で“Transpose” +01と同じピッチになります。

Bend Range [PRG, -24...+00...+24]

ジョイスティックを左右(+X,-X方向)に動かしたときに、ピッチがどれだけ変化するかを設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24... +24: プログラムの設定とは関係なく、ここの設定値で動作します。半音単位で設定します。12で1オクターブです。

UsePrgScl (Use Prog Scale) [Off, On]

ティンバーにプログラムごとに設定されたスケールを使用します。(☞ “Type” p.27参照)

On: プログラムのスケールを使用します。

Off: “Type” (☞ p.27参照)の設定を使用します。

トーン・パラメーターについて

[Filter/Amp]と[Filter/Amp EG]のパラメーターは、プログラムの複数のパラメーターを同時に調整します。これらのパラメーターをリラティブ・パラメーターと呼び、下記の値の欄に[Rel]で表記しています。複数のフィルターやアンプのパラメーターの設定値を元に同時に加減しますので、おおまかで効果的な設定が行えます。変更内容はパフォーマンスに保存され、オリジナルのプログラムには影響しません。(☞ PG p.9参照)

Filter/Amp:

フィルターは、サウンドの特定の周波数帯域を強調または減衰します。(☞ [フィルターを調整する] p.34参照)

アンプは、音量をコントロールします。(☞ [アンプを調整する] p.34参照)

Cutoff (Filter Cutoff) [-99...+99 (Rel, CC#74)]

すべてのフィルターのカットオフ周波数を同時に調整します。(☞ p.34参照)

Resonance (Filter Resonance)

[-99...+99 (Rel, CC#71)]

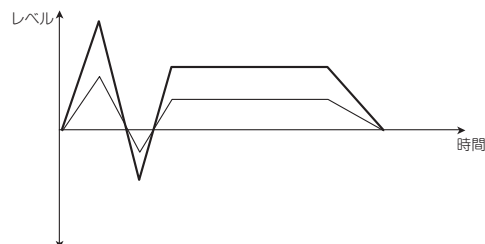
カットオフ周波数付近の周波数を強調します。すべてのフィルターのレゾナンスを一度に調整します。(☞ p.34参照)

Filt EG Int (Filter EG Intensity)

[-99...+99 (Rel, CC#79)]

フィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調整します。

数値が小さい程、フィルターEGの効果が浅くなり、大きい程、深くなります。フィルターEGは、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、CutoffとこのFilt EG Intの両方の調整することによってフィルターによる音色変化をコントロールします。



AmpVel Int (AmpVelocity Intensity)

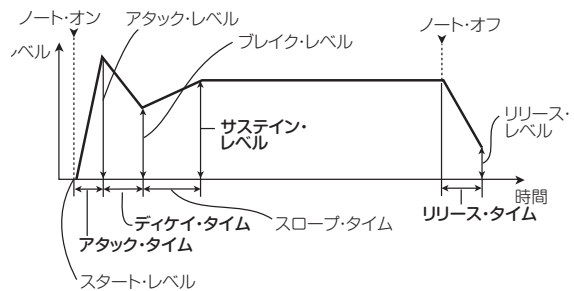
[-99...+99 (Rel)]

アンプ・レベルが、ベロシティに応じて変化する度合いを調整します。

-99のとき、ベロシティの影響を全く受けなくなります。+99のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向(プラスまたはマイナス)で変調が最大になります。

Filter/Amp EG:

ティンバーで使用しているプログラムのフィルターEGとアンプEGのパラメーターを調整します。



Attack (Filter/Amp EG Attack Time)

[-99...+99 (Rel, CC#73)]

フィルターやアンプEGのアタック・タイム、その他の関連パラメーターを調整します。

値が+1以上のとき、このパラメーターはアンプEGのスタート/アタック・レベル、スタート・レベルAMS、アタック・タイムAMSにも影響します。値が+1~+25の範囲では、スタート・レベル、スタート・レベルAMS、アタック・タイムAMSが、すでに設定された値から0に変化します。同じ範囲で、アタック・レベルは設定値から99に変化します。

Decay (Filter/Amp EG Decay Time)

[-99...+99 (Rel, CC#75)]

フィルターとアンプEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Sustain (Filter/Amp EG Sustain Level)

[-99...+99 (Rel, CC#70)]

フィルターとアンプEGのサステイン・レベルを調整します。

Release (Filter/Amp EG Release Time)

[-99...+99 (Rel, CC#72)]

フィルターとアンプEGのリリース・タイムを調整します。

MIDI Filter:

ティンバーが送受信するそれぞれのMIDIメッセージを、種類ごとにON/OFFできる機能です。チェックをつけると送受信します。

例えば“Damper”を、A.PIANOでOn、BRASSでOffにすると、ダンパー・ペダルの効果をA.PIANOだけにかけるといったティンバーごとの設定ができます。

Damper

[Off, On]

ダンパー・ペダル(CC#64ホールド)の効果を送受信するかしないかを設定します。

Foot Sw (Foot Switch)

[Off, On]

本体に接続されたフット・スイッチに設定された効果を送受信するかしないかを設定します。MIDIコントロール・チェーンに設定したときに有効です。(☞ p.46参照)

Foot Pedal [Off, On]

本体に接続されたフットペダルに設定された効果を送受信するかしないかを設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。(☞p.46参照)

JS X asAMS [Off, On]

MIDIピッチ・ベンド・メッセージ(ジョイスティックX方向)の受信によって、JS Xを設定したAMSでの効果を受信するかしないかを設定します。(MIDIピッチ・ベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)

JS+Y [Off, On]

CC#1(ジョイスティック+Y方向)を送受信するかしないかを設定します。

JS-Y [Off, On]

CC#2(ジョイスティック-Y方向)を送受信するかしないかを設定します。

ProgChange [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送信するかしないかを設定します。
プログラム・チェンジの受信は、常にパフォーマンスのみに対して有効です。

Porta.Sw (Portamento Switch) [Off, On]

ポルタメント・オン/オフ(CC#65)を送受信するかしないかを設定します。内蔵音源で使用するティンバーのポルタメント効果自体の設定は、“Portamento”(☞p.28参照)で設定します。

Ribbon#16 [Off, On]

リボン(CC#16)を受信するかしないかを設定します。
Note: フットペダルにRibbon #16を設定した場合のMIDI送信を制御するには、Foot Pedalで設定してください。

Other CC# [Off, On]

前述のMIDI Filterの項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Sub Timbres

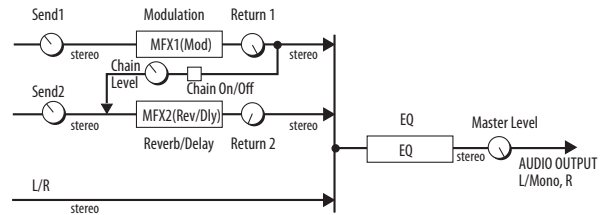
サブ・ティンバーに関する設定をします。サブ・ティンバーは、スプリット設定時にメイン・ティンバーが配置される音域ではないもう一方の音域で使用される音源です。

これらのパラメーター設定についてはMain Timbresと同様です。(☞p.28参照)

サブ・ティンバーは使用できるエフェクトに一部制約があります。(☞p.12参照)

MFX1 (Mod.)

マスター・エフェクトについて



マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル“Return1”、“Return2”でエフェクト音(Wet)をL/Rバスへ戻し、L/Rバスの信号にミックスします。

マスター・エフェクトの入出力はステレオ・イン・ステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。

Tip: Effect TypeとMFX Parametersのパラメーターはフロント・パネルのMODULATIONのボタンと各ノブで直接コントロールすることができます。

Tip: Copy MFX/EQコマンドを使用して他のパフォーマンスやプログラムのマスター・エフェクトとEQの設定をコピーすることができます。

Effect Type [No Effect...St.Phaser]

マスター・エフェクト1のエフェクト・タイプを選択します。

No Effect, St.Chorus, St.Flanger, Vntg.Cho/Flg, St.Phaserから選びます。No Effectのときは、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

MFX1 Parameters

“Effect Type”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。Effect Type選択時▶ ボタンを押すと表示されません。

St.Chorus (Stereo Chorus)

St.Flanger (Stereo Flanger)

Vntg.Cho/Flg (Vintage Chorus/Flanger)

St.Phaser (Stereo Phaser)

(☞「エフェクト・タイプ」 p.18参照)

Rate(Hz) [0.02...10.0]

LFO変調のスピードを調整します。

Depth [0...100]

LFO変調の深さを調整します。

Feedback [0...100]

フィードバック量を調整します。

On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。オフでは出力がミュートされます。

Return 1 [000...127]

マスター・エフェクト1からL/Rバスへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

Chain [Off, On]

On: マスター・エフェクト1と2がマスター・エフェクト1→マスター・エフェクト2の順番で直列に接続されます。

ChainLevel [000...127]

“Chain On/Off”をOnにしたときのマスター・エフェクト1からマスター・エフェクト2へのレベルを設定します。

Tip: Effect TypeとMFX Parametersのパラメーターはフロント・パネルのMODULATIONのボタンと各ノブで直接コントロールすることができます。

MFX2 (Rev/Dly)

(☞「マスター・エフェクトについて」 p.30参照)

Effect Type [No Effect...Delay]

マスター・エフェクト2のエフェクト・タイプを選択します。

No Effect、Hall、Plate、Room、Delayから選びます。No Effectのときは、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

MFX2 Parameters

“Effect Type”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。Effect Type選択時▶ボタンを押すと表示されます。

Hall Plate

Room

(☞「エフェクト・タイプ」 p.18参照)

Time(sec) [Hall, Plate: 0.1...10.0]
[Room: 0.1...3.0]

残響時間を設定します。

Level [0...100]

リバーブの出力レベルを調整します。

Feedback [0...100]

高域の減衰量を調整します。

Delay

(☞「エフェクト・タイプ」 p.18参照)

Time(msec) [0...549]

ディレイ・タイムを調整します。

Level [0...100]

ディレイ音の出力レベルを調整します。

Feedback [0...100]

ディレイ音のフィードバック量を調整します。

On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト2のオン/オフを設定します。

Return 2 [000...127]

マスター・エフェクト2からL/Rバスへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

Note: 実際のレベルは、Hall、Plate、Room、DelayのLevelパラメーター値との掛け算です。

Tip: Effect TypeとMFX Parametersのパラメーターはフロント・パネルのREVERB/DELAYのボタンと各ノブで直接コントロールすることができます。

EQ

低域(Bass)、中域(Mid)、高域(Treble)の中心周波数と帯域幅を設定します。

Trim [0...100]

EQへの入力量を設定します。

BassGain [-18.0...+18.0]

低域のゲインを設定します。

Bass [Peak, Shelf-Low]

フィルター・タイプを選択します。

BassFreq [20...1.00k (10Hz step)]

中心周波数を設定します。

Bass Q [0.5...10.0]

帯域幅を設定します。値が大きいくほど帯域幅は狭く急峻になります。

Mid Gain [-18.0...+18.0]

中域のゲインを設定します。

Mid Freq (Frequency) [100-500(10Hz step)-
1.0k(20Hz)-2.0k(50Hz)-10.0k (100Hz)]

中心周波数を設定します。

Mid Q [0.5...10.0]

帯域幅を設定します。値が大きいくほど帯域幅は狭く急峻になります。

Treble G (Gain) [-18.0...+18.0]

高域のゲインを設定します。

Treble [Peak, Shelf-High]

フィルター・タイプを選択します。

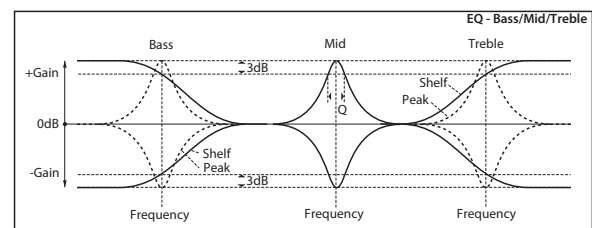
Treble F (Frequency) [500...20.0k (100Hz step)]

中心周波数を設定します。

Treble Q [0.5...10.0]

帯域幅を設定します。値が大きいくほど帯域幅は狭く急峻になります。

Tip: BassGain、Mid Gain、Treble Gは、フロント・パネルのEQの各ノブで直接コントロールすることができます。



Master Vol (Master Volume)

Master Vol [000...127]

EQを通過し、OUTPUT L/MONO、Rへ送る直前の、最終段のレベルを設定します。

Command

パフォーマンスの初期化や、エフェクトのコピーを行います。

Initialize

現在選択しているパフォーマンスの設定を初期化します。

- A.Pianoのインデックス01のシングル設定になります。
- メイン・ティンバーは、各カテゴリーのインデックス 01 が選ばれます。
- サブ・ティンバーは、各カテゴリーの各カテゴリーのインデックス02が選ばれます。

操作手順

1. Commandページを選びます。

```

Edit Performance
^Command          >
    
```

2. ▶ ボタンを押し、▲または▼ボタンを押して Initialize コマンドを選びます。

```

<Command          >
vInitialize       >
    
```

3. ▶ ボタンを押してOK?を表示します。

```

<InitPerformance
OK?              >
    
```

4. ▶ ボタンを押して実行します。

Copy MFX/EQ

本体メモリーに保存されているプログラムやパフォーマンスで使用しているエフェクトやEQの設定を、現在操作しているパフォーマンスへコピーします。

From Mode [Prog, Perf]

コピー元の種類を、プログラムまたはパフォーマンスのどちらから選択します。

Src (Source) [A000: name..., 000: name...]

コピー元のバンク、ナンバーを選択します。

FX [All, Mod. Rev/Dly, EQ]

コピーするエフェクトまたはEQを選択します。

操作手順

1. Commandページを選びます。

```

Edit Performance
^Command          >
    
```

2. ▶ ボタンを押し、▲または▼ボタンを押して Copy MFX/EQ コマンドを選びます。

```

<Command          >
^Copy MFX/EQ     >
    
```

3. ▶ ボタンを押し、VALUE ノブを回して、コピー元を選びます。
Prog: プログラム、Perf: パフォーマンス

```

<Copy MFX/EQ     >
vFrom Mode:Prog >
    
```

4. 設定をコピーするナンバーを選びます。▼ボタンを押し、VALUE ノブを回して選びます。

```

<Copy MFX/EQ     >
^Src:A000:Grand >
    
```

プログラムを選択する場合、プログラムのバンク・ナンバー (“A000” など)で選びます。

Note: バンク・ナンバーは、パフォーマンスでプログラム・ネームを表示しているときに、CURSOR/VALUE ◀と▶ボタンを同時に押すと表示します。(p.16参照)

5. コピーするエフェクトを選びます。▼ ボタンを押し、VALUE ノブを回して選びます。

```

<Copy MFX/EQ     >
^FX              :All >
    
```

6. ▼ ボタンを押してOK?を表示します。▶ ボタンを押して実行します。

```

<Copy MFX/EQ     >
^OK?            >
    
```

実行しないときは他のボタンを押します。

プログラム・エディット

既存のプログラムを元に自分のイメージに合うように変更して、オリジナルのサウンドを作ることができます。

プログラムの構成と設定

PS60のプログラムは、「オシレーター (Oscillator) 」と、「ピッチ (Pitch) 」、「フィルター (Filter) 」、「アンプ (Amp) 」、「エフェクト (Effects) 」と、EG、LFOなどの各種コントローラーで構成されています。(☞「プログラムの構成図」 p.33参照)

「オシレーター」は基本となる音源で、PCM波形を複数組み合わせたマルチサンプルを使用します。2基のオシレーターを搭載しています。

「ピッチ」によってオシレーターの音の高さを調整し、「フィルター」によって音質を調整します。そして「アンプ」によって音量を調整します。

これらに、EG (エンベロープ・ジェネレーター)、LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター)、キーボード・トラックなどのコントローラーで、時間経過、音域、演奏表現などで、音にさまざまに変化を与えることができます。

プログラムに1つずつ使用できるインサート・エフェクトと、モジュレーション系や、リバーブ/ディレイ系のマスター・エフェクト、EQで音作りをします。

Note: STRINGS テンパーにはインサート・エフェクトはありません。

図では、Oscillator/Pitch→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、エフェクトの流れが確認できます。

音の3要素

音は、「音の高さ」、「音質」、「音量」という3つの基本的な要素からなります。PS60では、これらの要素をコントロールするために、「ピッチ」「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。

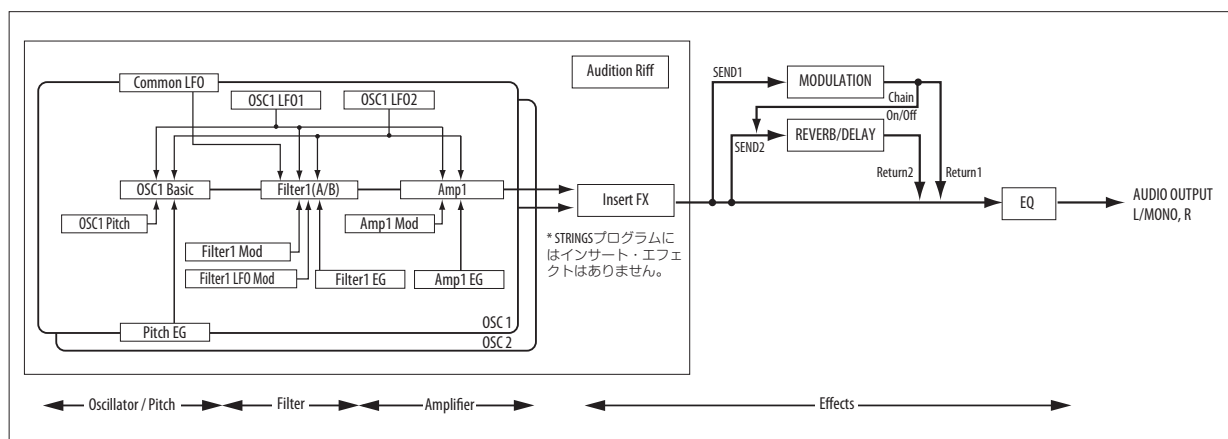
おもなプログラム・エディット

ピッチを調整する

オシレーターのピッチ変化を調節します。ピッチEGやLFOなどによって、時間の経過とともにピッチを変化させます。

- EGでピッチをコントロールします。
“Attack (Pitch EG Attack Time)” ~ “Release (Pitch EG Release Time)” (☞p.37参照)
- LFOでビブラートをかけます。
ピッチLFO1による効果の深さは“LFO1 Int (Pitch LFO1 Intensity)” (☞p.37参照)で設定します。
効果の速さなどは“LFO” (☞p.38参照)で設定します。
- ポルタメントをかけます。
“Portamento (Portamento Enable)” ~ “PortaTime (Portamento Time)” (☞p.38参照)
- 鍵盤の位置でピッチを変化させます。
“PtchSlope (Pitch Slope)” (☞p.38参照)
ピアノやオルガンなどの鍵盤楽器のように、右側の鍵盤ほどピッチが高くなり、左側ほど音が低くなる、といった効果が得られます。
- ジョイスティックを左右方向に操作したときのピッチ幅を設定します。“Pitch JS+X” “Pitch JS-X” (☞p.38参照)

プログラムの構成図

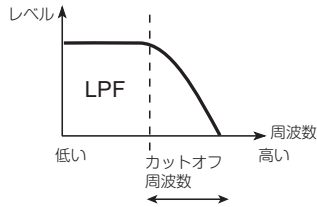


フィルターを調整する

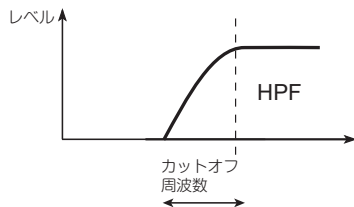
フィルターは、高域、低域または特定の周波数帯だけを通してさせることで、音質を変化させます。

- ・ カットオフ周波数を調整し、音質を変化させます。“Cutoff (Filter Cutoff)” (☞p.37参照)

ローパス・フィルターの場合、音の明るさが変化します。通常値を小さくすると音が暗くなり、大きくすると明るくなります。



ハイパス・フィルターの場合、低音域が削られ音の太さが変わります。

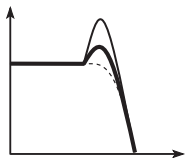


Note: プログラムのフィルター・タイプやルーティングによって効果のかけ方は異なります。(☞「Filter」PG p.36参照)

- ・ レゾナンスはカットオフ周波数付近の周波数を強調します。(下図参照) “Resonance (Filter Resonance)” (☞p.37参照)

値を0に設定すると強調されず、カットオフ以降の周波数は自動的に減衰します。

中程度の設定では、レゾナンスはフィルターのティンバーを変え、鼻にかかったようなサウンド、あるいはより過激なサウンドになります。非常に高い設定では、口笛のような共振音が得られます。



- ・ フィルターのカットオフ周波数にEG、LFOを使用して、音質に時間的な変化を与えます。

Filter EG (フィルターEG)

フィルターEGでフィルターのカットオフ周波数をコントロールし、音質を時間の経過で変化させます。

フィルターEGによる効果の深さは、“Flt EG Int (Filter EG Intensity)” (☞p.37参照)で設定します。

フィルターEGのエンベロープは「Filter/Amp EG」(☞p.37参照)、「Filter EG」(☞p.37参照)で設定します。

LFO1, 2

LFO1、LFO2、そしてCommon LFOでフィルターのカットオフ周波数をコントロールし、音質を変化させます。オート・ワウの効果を作ることができます。

フィルターLFOによる効果の深さは、“FltLFO1toA (Filter LFO1 Intensity to A)” “FltLFO1toB (Filter LFO1 Intensity to B)” “FltLFO2toA (Filter LFO 2 Intensity to A)” “FltLFO2toB (Filter LFO2 Intensity to B)” (☞p.39参照)で設定します。

効果の速さなどは“LFO” (☞p.38参照)で設定します。

アンプを調整する

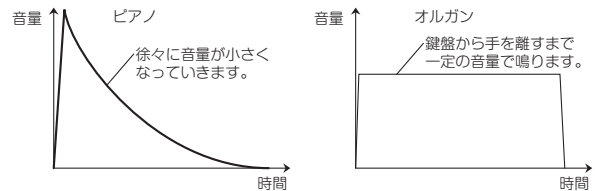
- ・ アンプにモジュレーションをかけて、アンプの音量にさまざまな変化を与えます。

Amp EG、LFOを使用して音量をコントロールします。

Amp EG(アンプEG)

楽器などの音には、それぞれ特有な音量の形があります。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。



Amp EGは、オシレーターの音量を時間の経過で変化を与えます。

また、発想を変えて、ある楽器のAmp EGを他の楽器のAmp EGに使用すると、面白い独特なサウンドが得られます。例えば、ストリングスのAmp EGをオルガンのマルチサンプルに使用するなどです。

アンプEGのエンベロープは「Filter/Amp EG」(☞p.37参照)、「Amp EG」(☞p.37参照)で設定します。

LFO1, 2

LFOによる音量変化(トレモロ効果)を設定します。

LFOで音量を変化させる値は、OSC1(またはOSC2)の“AmpLFO1Int (Amp LFO1 Intensity)” “AmpLFO2Int (Amp LFO2 Intensity)” (☞p.39参照)で設定します。

ベロシティ

多くのプログラムは、鍵盤の打鍵の強弱(ベロシティ)に応じて、音量が変化します。このようなベロシティによる音量のコントロールは“AmpVel Int (Amp Velocity Intensity)” (☞p.37参照)で設定します。

通常はアンプ・モジュレーションの値は+の値に設定します。この数値を上げると、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

インサート・エフェクトを調整する

プログラム全体の出力は、インサート・エフェクトへ送られます。ディストーションやコンプレッサーなどを使用して、サウンドを特徴付ける効果を与えることができます。(☞p.40、☞PG p.87参照)

Note: STRINGSのプログラムにはインサート・エフェクトはありません。

マスター・エフェクト、EQを調整する

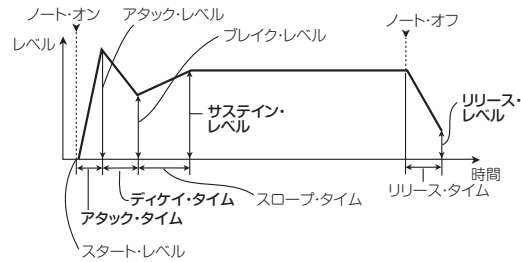
(☞p.25参照)

EGとLFOについて

EG (Envelope Generator)

EGは、指定した時間をかけてあるレベルへ移行させ、また別に指定した時間をかけて別のレベルへ移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

プログラムには、ピッチ、フィルター、アンプ用に3つのEGがあります。これらはそれぞれ音の高さ、音色、それと音量を時間的に変化させます。



LFO

各オシレーターには2つのLFO(LFO1、LFO2)があります。また、2つのオシレーターで共通で使用する1つのLFO (Common LFO)があります。LFO1とLFO2は各ボイスに個別のものですが、コモンLFOはプログラムのすべてのボイスで共有します。これはすべてのボイスに同一のLFOによる効果を得たいときに役に立ちます。

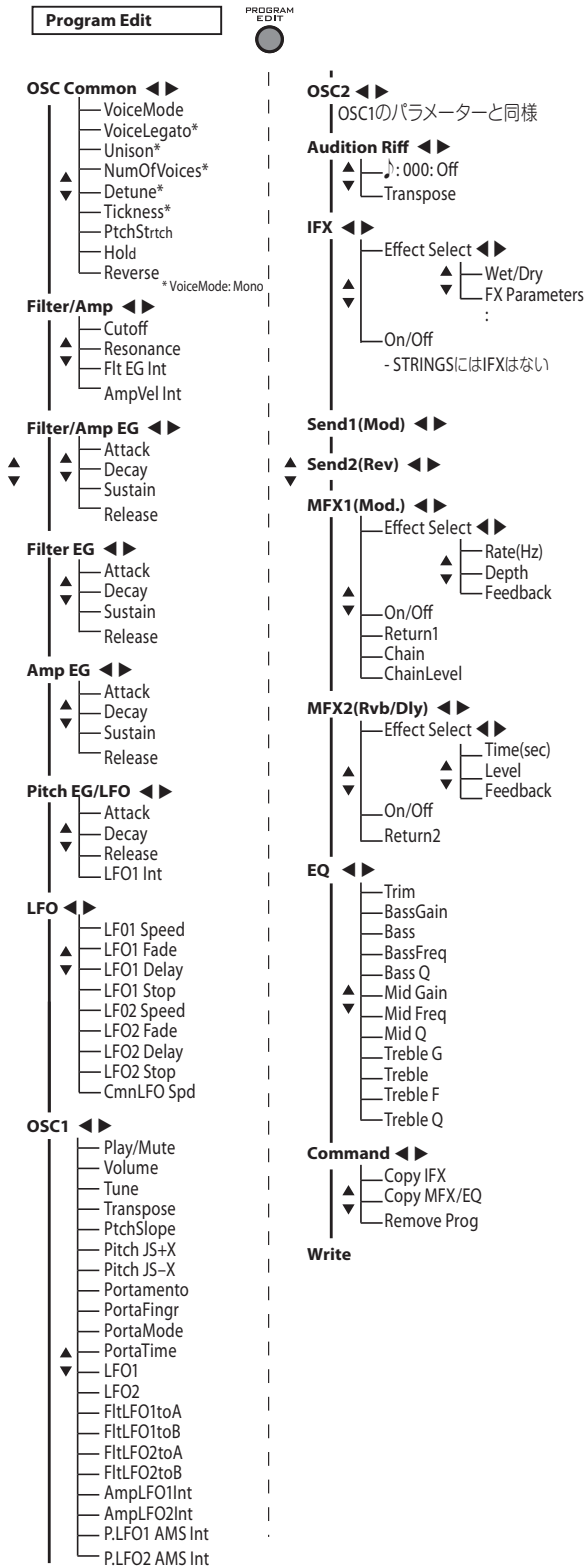
これらLFOを使用して、以下のような多くのプログラム・パラメーターを変化させることができます。

- ピッチ(ビブラート)
- フィルター(ワウ・エフェクト)
- ボリューム(オート・トレモロ)
- パン(オート・パン)

PS60本体での操作の流れ

1. フロント・パネルのPROGRAM EDIT ボタンを押してプログラム・エディットを選びます。
レイヤーやスプリット設定のときは、ONになっているすべてのティンバーが点滅します。必要に応じてLOWER やUPPERボタン、そしてONボタンを押して、エディットしたいティンバーのプログラムを選んでエディット・ページに入ります。
2. 調整するパラメーターをCURSOR/VALUEの▲▼◀▶ボタンで選びます。
3. ▲▼ボタンやVALUEノブで値や設定を変えます。
4. Writeコマンドで、調整した設定を保存します。(☞p.23参照)
5. プログラム・エディットを終了するときは、EXIT ボタンを押します。

クイック・パラメーター・リスト



左のツリー図はプログラム・エディットのパラメーター(クイック・パラメーター)構成です。以下にこれらのパラメーターについて説明します。

OSC Common

オシレーター 1 と 2 共通の発音に関する設定をします。

VoiceMode (Voice Assign Mode) [Poly, Mono]

同時に複数の音を発音可能にするか、単音で発音するかを設定します。

Poly: ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono: モノフォニックで発音します。複数の鍵盤を押さえても一度に1音しか発音しません。アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときは、Monoにすると効果的です。

MonoLegato [Off, On]

レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音を分離して演奏するのは逆の奏法です。“Voice Mode” を Monoにしたときに有効です。

“MonoLegato” を On にすると、レガートで弾いたフレーズの最初のノートは普通に発音しますが、続けて弾いたノートはいつそう穏やかな発音で、音から音への移行がなめらかになります。

On: レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズ内のノートがなめらかに発音します。

Off: レガートのフレーズを弾いても、分離して弾いても、同じ発音になります。

Unison [On, Off]

“Voice Mode” を Mono にしたときに有効です。

On: オンにして1つのノートを弾くと、デチューンした2ボイスまたは複数のボイスが同時に発音して、厚みのあるサウンドになります。このボイス数とデチューンの量は “NumOfVoices” と “Detune” で設定します。また “Thicknes” でデチューンの特性をコントロールします。

Off: プログラムは通常の発音になります。

NumOfVoices (Number of Voices) [2...6]

ノートごとに発音する、デチューンされるボイス数を設定します。“Unison” を On にしたときに有効です。

Detune [00...99 cents]

デチューンは、ユニゾン(同音)のピッチ幅をセント単位(半音の1/100)で設定します。“Unison” を On にしたときに有効です。

“Thicknes” は、この幅にわたってボイスをどのように分散させるかを設定します。“Thicknes” がオフのとき、ボイスは基本ピッチを中心として均等に分散します。

Thicknes [Off, 01...09]

ユニゾン(同音)のボイスのデチューン特性を設定します。

“Unison” を On にしたときに有効です。

Off: 前述したように、ユニゾンのボイスはデチューンの幅に渡って均等に分散します。

01~09: ユニゾンのボイスは不均等に分散しますので、デチューンがさらに複雑になり、ピッチによってボイスの相互に作用する度合いが変化します。オシレーターのピッチが若干ずれているヴァンテージのアナログ・シンセに似た効果を作り出します。数字が大きいほど効果も大きくなります。

PtchStrtch (Pitch Stretch) [-12...0...+12 (Rel)]

オシレーター1のトランスポーズとチューンを同時に調整します。元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

Hold [Off, On]

鍵盤を押し続けている(ホールド)ような効果を与えます。

オシレーター1のアンブEGの“Sustain”を0に設定しないと音が鳴り続けます。

On: ホールド機能が有効になります。

Off: ホールド機能は無効になります。

Reverse [PROG, Off, On (Rel)]

On時、すべてのオシレーター1のマルチサンプルの波形が逆再生になります。PROGではプログラムのオリジナル設定になります。

Filter/Amp

オシレーター1と2のフィルターとアンブについて設定します。

Cutoff (Filter Cutoff) [-99...+99 (Rel, CC#74)]

すべてのフィルターのカットオフ周波数を同時に調整します。

Resonance (Filter Resonance) [-99...+99 (Rel, CC#71)]

すべてのフィルターのレゾナンスを一度に調整します。

Flt EG Int (Filter EG Intensity) [-99...+99 (Rel, CC#79)]

すべてのフィルターのカットオフ周波数でのフィルターEGインテンシティを調整します。

AmpVel Int (Amp Velocity Intensity) [-99...+99 (Rel)]

アンブ・レベルに対するベロシティ・インテンシティを調整します。

トーン・パラメーターについて

[Filter/Amp]から[LFO]の各パラメーター、またOSC1とOSC2の“Tune”、“Transpose”は、プログラムの音色設定を大まかに変更します。

LFO1Stop、LFO2Stop以外のパラメーターはRelativeパラメーターです。実際のパラメーター値を中心に、相対的に設定をコントロールします。

Note: Relativeパラメーターには、パラメーターの値の後ろに「Rel」と表記しています。Absolutパラメーターには、パラメーターの値の後ろに「Abs」と表記しています。(PG p.22参照)

Filter/Amp EG

オシレーター1と2のフィルターEG、アンブEGについて同時に設定します。

Attack (Filter/Amp EG Attack Time) [-99...+99 (Rel, CC#73)]

フィルターやアンブEGのアタック・タイム、その他の関連パラメーターを調整します。

Decay (Filter/Amp EG Decay Time) [-99...+99 (Rel, CC#75)]

フィルターとアンブEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Sustain (Filter/Amp EG Sustain Level) [-99...+99 (Rel, CC#70)]

フィルターとアンブEGのサスティン・レベルを調整します。

Release (Filter/Amp EG Release Time) [-99...+99 (Rel, CC#72)]

フィルターとアンブEGのリリース・タイムを調整します。

Filter EG

オシレーター1と2のフィルターEGのエンベロープを設定します。

Attack (Filter EG Attack Time) [-99...+99 (Rel)]

フィルターEGのアタック・タイムを調整します。

Decay (Filter EG Decay Time) [-99...+99 (Rel)]

フィルターEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Sustain (Filter EG Sustain Level) [-99...+99 (Rel)]

フィルターEGのサスティン・レベルを調整します。

Release (Filter EG Release Time) [-99...+99 (Rel)]

フィルターEGのリリース・タイムを調整します。

Amp EG

オシレーター1と2のアンブEGのエンベロープを設定します。

Attack (Amp EG Attack Time) [-99...+99 (Rel)]

アンブEGのアタック・タイムを調整します。

Decay (Amp EG Decay Time) [-99...+99 (Rel)]

アンブEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Sustain (Amp EG Sustain Level) [-99...+99 (Rel)]

アンブEGのサスティン・レベルを調整します。

Release (Amp EG Release Time) [-99...+99 (Rel)]

アンブEGのリリース・タイムを調整します。

Pitch EG/LFO

オシレーター1と2のピッチEGのエンベロープとLFO1による効果の深さを設定します。

Attack (Pitch EG Attack Time) [-99...+99 (Rel)]

ピッチEGのアタック・タイムを調整します。

Decay (Pitch EG Decay Time) [-99...+99 (Rel)]

ピッチEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Release (Pitch EG Release Time) [-99...+99 (Rel)]

ピッチEGのリリース・タイムを調整します。

LFO1 Int (Pitch LFO1 Intensity) [-99...+99 (Rel, CC#77)]

ピッチに対するLFO1の効果を調整します。

LFO

オシレーター1と2のLFOについて設定します。(☞p.35参照)

LFO1 Speed [-99...+99 (Rel, CC#76)]

LFO1のスピードを調整します。

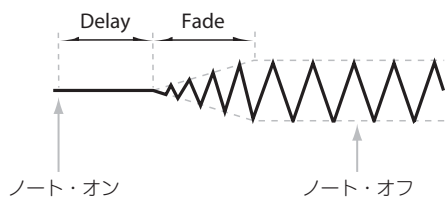
LFO1 Fade [-99...+99 (Rel)]

LFO1のレベルをノート・オンからフェードインさせることができます。このパラメーターは、LFOがスタートしてから最大レベルに達するまでの時間を設定します。

“LFO1 Delay” を使用しているときは、ディレイが終わった後にフェード・インが始まります。

“Key Sync” がオフのとき、フェードはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

LFOのフェードとディレイ



LFO1 Delay [-99...+99 (Rel, CC#78)]

ノート・オンからLFO1がスタートするまでの時間を調整します。(☞[Delay [ms]] PG p.31参照)

LFO1 Stop [PROG, Off, On (Abs)]

LFO1を止めるか、そのまま動作させるかを設定します。

PROGにすると、プログラムの“Stop” (☞PG p.53参照)の値が使用されます。例えば、フル・パラメーターの設定で、オシレーター1のLFO1が停止して、オシレーター2のLFO1が停止していない場合に、PROGにすると、フル・パラメーターの設定とおりになります。

LFO2 Speed [-99...+99 (Rel)]

LFO2のスピードを調整します。

LFO2 Fade [-99...+99 (Rel)]

LFO2のレベルをノートオンからフェードインさせることができます。(☞“LFO1 Fade”参照)

LFO2 Delay [-99...+99 (Rel)]

ノート・オンからLFO2がスタートするまでの時間を調整します。

LFO2 Stop [PROG, Off, On (Abs)]

LFO2を止めるか、そのまま動作させるかを設定します。(☞参照:[LFO1 Stop])

CmnLFO Spd (Common LFO Speed) [-99...+99 (Rel)]

コモンLFOのスピードを調整します。

OSC1

オシレーター1を設定します。

Play/Mute [Play, Mute]

オシレーターの発音/ミュートを設定します。

Play:オシレーター1が発音する状態です。

Mute:オシレーター1がミュート(消音)になります。

Volume [000...127]

オシレーター1の音量を調整します。

Tune [-1200...+1200 (Rel)]

オシレーターの“Tune”値に加算または減算します。1セントは半音の1/100です。

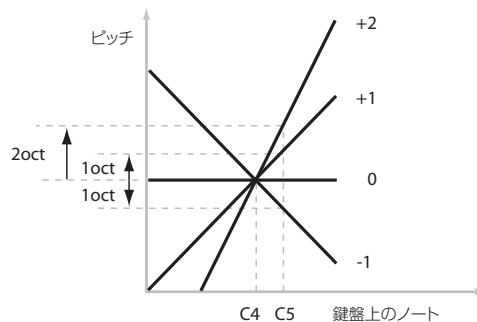
Transpose [-60...+60 (Rel)]

オシレーターの“Transpose”値に加算または減算します。ピッチを半音単位、±5オクターブの範囲で調整します。

PtchSlope (Pitch Slope) [-1.0...+2.0]

オシレーターのノートに対するピッチ変化を設定します。通常は+1.0に設定します。

“Pitch Slope”の設定と、ピッチ、ノートの関係



+の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

+0.0にすると、ピッチの変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。これは特殊効果的なサウンドに使うと便利です。

Pitch JS+X [-60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は+値に設定します。

例えば、+12に設定してジョイスティックを右一杯に倒すと、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音までピッチが変化します。

Pitch JS-X [-60...+12]

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は-値に設定します。

例えば、-60に設定してジョイスティックを左一杯に倒すと、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音までピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

Portamento (Portamento Enable) [Off, On]

演奏している音から、次の異なる音程の音を弾いたときに、ピッチが滑らかに変化する機能です。

On:ポルタメントがかかり、次の音への移行が滑らかになります。

Off:ポルタメントはかかりません。

Tip:アサインابل・スイッチでポルタメントのオン/オフを切り換えることができます。(☞p.46参照)

PortaFingr (Portamento Fingred) [Off, On]

奏法に合わせてポルタメントをコントロールします。
 “Portamento” がOnのときに有効です。

On: レガート奏法時にポルタメントがかかります。音を分離して弾くとポルタメントがかかりません。

Off: 弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

PortaMode (Portamento Mode) [Rate, Time]

Rate: 例えば、オクターブごとに1秒など、一定の距離(音程)に対して常に同じ時間で移行します。半音の距離で移行にかかる時間よりも、数オクターブの距離で移行する時間のほうが長くかかります。

Time: ある音から次の音へ移行するときにかかる時間が、音と音の距離(音程)に関係なく常に一定になります。コード進行を弾くときに、和音内の各音の移行時間がどれも同じになるので便利です。

PortaTime (Portamento Time) [000...127]

ポルタメントの時間を設定します。値が大きいほどゆっくり移行します。0に設定すると、“Portamento” がオフの場合と同じで、そのノートに即座に移ります。
 “Portamento” がOnのときに有効です。

LFO1 Type [Triangle...Rnd6(Cnt)]

LFO1の基本波形を選択します。(☞「LFO波形(LFO Type)」図 p.39参照)

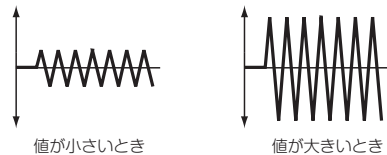
LFO2 Type [Triangle...Rnd6(Cnt)]

LFO2の基本波形を選択します。(☞「LFO波形(LFO Type)」図 p.39参照)

FltLFO1toA (Filter LFO1 Intensity to A) [-99...+99]

フィルターAのカットオフ周波数をLFO1で変調します。その深さと方向を設定します。

LFOによるフィルター・カットオフの変化



FltLFO1toB (Filter LFO1 Intensity to B) [-99...+99]

フィルターBのカットオフ周波数をLFO1で変調します。その深さと方向を設定します。

FltLFO2toA (Filter LFO 2 Intensity to A) [-99...+99]

フィルターAのカットオフ周波数をLFO2で変調します。その深さと方向を設定します。

FltLFO2toB (Filter LFO2 Intensity to B) [-99...+99]

フィルターBのカットオフ周波数をLFO2で変調します。その深さと方向を設定します。

LFO波形(LFO Type)図

Triangle		Guitar		Step Tri4 (Step Triangle4)		Rnd1(S/H) (Random1 -S/H)		Rnd4(Cnt) (Random4 -Continuous)	
Saw		ExpTri (Exponential Triangle)		Step Tri6 (Step Triangle6)		Rnd2(S/H) (Random2 -S/H)		Rnd5(Cnt) (Random5 -Continuous)	
Square		ExpSawDwn (Exponential Saw Down)		Step Saw4		Rnd3(S/H) (Random3 -S/H)		Rnd6(Cnt) (Random6 -Continuous)	
Sine		ExpSawUp (Exponential Saw Up)		Step Saw6					

AmpLFO1Int (Amp LFO1 Intensity) [-99...+99]

オシレーター1の音量を変化させるLFO1の効果の深さと方向を設定します。-の値のときはLFO波形が逆相になります。

AmpLFO2Int (Amp LFO2 Intensity) [-99...+99]

オシレーター2の音量を変化させるLFO2の効果の深さと方向を設定します。-の値のときはLFO波形が逆相になります。

P.LFO1 AMS Int (Pitch LFO1 AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS (LFO1)” (☞PG p.30参照)によるピッチ・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

0に設定するとモジュレーションはかかりません。12.00にすると最大±1オクターブのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションがかかります。

P.LFO2 AMS Int (Pitch LFO2 AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS (LFO2)” (☞PG p.30参照)によるピッチ・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

OSC2

オシレーター2を設定します。2つのオシレーターを使用しているプログラムのときのみ有効です。

パラメーターはオシレーター1と同じです。(☞「OSC1」 p.38参照)

Audition Riff

オーディション機能(☞p.14参照)で使用するリフとピッチを設定します。

Audition Riff [000: Off...383: name]

オーディション・リフを選択します。本体にはさまざまな楽器、音楽ジャンルに適した383個のオーディション・リフが内蔵されています。リフには適したテンポが設定されています。

Note: オーディション・リフの再生テンポは変更できません。

000: Offでは、リフは再生しません。

Transpose [-24...+24]

オーディション・リフのピッチを半音単位で調節します。

IFX

インサート・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(PG p.84参照)

Note: カテゴリー-STRINGS: インサート・エフェクトを使用できません。

IFX Type [00...61 (62, 63)]

インサート・エフェクトのエフェクト・タイプを選択します。

選択できる数はティンバーのカテゴリーごとに異なります。

- ・ カテゴリー-STRINGS、ORGAN以外: 00~61

- ・ カテゴリー-ORGAN: 00~63

Organカテゴリーのプログラムのみ、62: Organ V/C、63: Rotary SPが使用できます。63: Rotary SPを使用しているときは、ORGAN SLOW/FAST ボタンでロータリー・スピーカー・シミュレーターのスロー/ファストを切り替えることができます。

エフェクト 63 種の分類

タイプ	説明
Dynamics: 00~06	コンプレッサー、リミッター等のダイナミクス系
EQ/Filter: 07~19	各種EQ、エキサイター、ワウ等のフィルター系
Overdrive/Amp/Mic: 20~28	オーバー・ドライブ系、ギター/ベース・アンプ、マイク等のモデリング系
Phaser/Modulation: 29~42	各種フェイザー、トレモロ、リング・モジュレーター等のモジュレーション系
Mono - Mono Serial (Dyn/EQ/Phs): 43~61	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたエフェクト。ダイナミクス、EQ、フェイザー等の組み合わせ。
Organ FX: 62~63	オルガンで定番のエフェクト

IFX Parameters

"IFX Select" で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については「Effect Guide」(PG p.81参照)を参照してください。

各エフェクトの代表的なパラメーターをエディットします。すべてのパラメーターは、エディターでエディットできます。

On/Off [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

オフでは、入力をそのまま出力します。(No Effectのオンは、オフと同じです。)

Send1(Mod), Send2(Rev)

Send1 (Mod) [000...127]

Send2 (Rev) [000...127]

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルを設定します。

Tip! このパラメーターはEASY SETUPのMOD SEND、REV/DLY SENDで直接コントロールすることができます。

MFX(Mod.)

Effect Type [No Effect...St.Phaser]

MFX1 Parameters

On/Off [Off, On]

Return 1 [000...127]

Chain [Off, On]

ChainLevel [000...127]

(p.30参照)

MFX(Rvb/Dly)

Effect Type [No Effect...Delay]

MFX Parameters

On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

(p.31参照)

EQ

Trim [0...100]

BassGain [-18.0...+18.0]

Bass [Peak, Shelf-Low]

BassFreq [20...1.00k (10Hz step)]

Bass Q [0.5...10.0]

Mid Gain [-18.0...+18.0]

Mid Freq (Frequency) [100-500(10Hz step)-1.0k(20Hz)-2.0K(50Hz)-10.0k (100Hz)]

Mid Q [0.5...10.0]

Treble G (Gain) [-18.0...+18.0]

Treble [Peak, Shelf-High]

Treble F (Frequency) [500...20.0K (100Hz step)]

Treble Q [0.5...10.0]

(p.31参照)

Command

エフェクトのコピーやプログラムのリムーブ(取り除き)を行います。

Copy IFX

任意のプログラムのインサート・エフェクトの設定をコピーします。以下の設定がコピーされます。

- ・ インサート・エフェクト全体の設定 (IFXページの内容とエフェクト・パラメーター)
- ・ インサート・エフェクト通過後の
“Pan(Post)”、“Send1”、“Send2”の設定

Src (Source) [A000: name...D127: name...]

コピー元を選択します。

プログラムを選択する場合、プログラムのバンク・ナンバー (“A000” など)で選びます。

Note: バンク・ナンバーは、パフォーマンスでプログラム・ネームを表示しているときに、CURSOR/VALUE ◀と▶ボタンを同時に押すと表示します。(☞p.16参照)

Copy MFX/EQ

本体メモリーに保存されているプログラムやパフォーマンスで使用しているエフェクトやEQの設定を、現在エディットしているプログラムへコピーします。(☞「操作手順」 p.32参照)

Note: エディット中のプログラムにMFX/EQをコピーすると、エディットを抜ける際にそれらの設定がすべてパフォーマンスへ引き継がれます。

From Mode [Prog, Perf]

コピー元の種類を、プログラムまたはパフォーマンスから選択します。

Src (Source) [A000: name..., 000: name...]

コピー元のバンク、ナンバーを選択します。(☞「Src (Source)」 p.41参照)

FX [All, Mod. Rev/Dly, EQ]

コピーするエフェクトまたはEQを選択します。

Remove Prog (Remove Program from Category)

現在選択しているプログラムを本体メモリーから削除し、ユーザー・エリアに移動します。

削除が完了すると、自動的にパフォーマンス・モードへ戻ります。

不要なプログラムを削除したり、あらかじめユーザー・エリアを確保したいときに使用します。


OK

▶ボタンを押して削除を実行します。

Write

エディットしたプログラムを本機のメモリーに保存します。

(☞「プログラムの保存 (WRITE)」 p.23参照)

 大切なプログラムは必ず保存してください。エディットしたプログラムは、保存する前に電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると消えてしまいます。

Note: ライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。

Name [space, !...~]

プログラム名を設定します。◀▶ボタンで文字を選び、▲▼ボタンやVALUEノブで文字を設定します。24文字まで入力が可能です。

Cat (Category) [A.Piano...Synth]

保存するプログラムのカテゴリーを指定します。

ここで設定したカテゴリーに従って、ライトしたプログラムは、各ティンバー (A.PIANO~SYNTH)に振り分けられます。

Note: カテゴリーを変更してプログラムを保存するとき、次のような制約があります。

- ・ Strings ティンバーを変更して保存した場合、インサート・エフェクトは無効になります。
- ・ Strings ティンバーから他のティンバーへ保存した場合、インサート・エフェクトは、00:No Effectになります。
- ・ Organ ティンバーにインサート・エフェクト 62: Organ V/C または 63: Rotary SP を設定しているときに、他のティンバーに保存すると、00:No Effectが設定されます。

To [A000...D127: name]

プログラムの保存先を指定します。PS60では、512個のプログラムを保存可能です。

保存先の指定は、プログラムのバンク・ナンバー (A000など)で選びます。

Note: 保存先はイニシャル・プログラムに保存することをおすすめします。工場出荷時、D56~D127がイニシャル・プログラムです。INIT (Initial)と表示されます。これらのプログラムは、保存用のプログラムです。” To” で選び、保存することによって、ティンバーに配置し、選択することができます。

保存先を変更したとき、パフォーマンスでのインデックス・ナンバーは、プログラムのバンク・ナンバーの小さい順に自動的に付けられます。そのため、プログラムをカテゴリーを変えたり、異なる番号に保存したりすると、プログラムのインデックス・ナンバーが前後することがあります。プリロード・プログラム以降のユーザー・プログラムに保存することによって、プリロード・プログラムのインデックスは変更されません。

Note: バンク・ナンバーは、パフォーマンスでプログラム・ネームを表示しているときに、CURSOR/VALUE ◀と▶ボタンを同時に押すと表示します。(☞p.16参照)

OK

▶ボタンを押して保存を実行します。

グローバル (Global) 設定

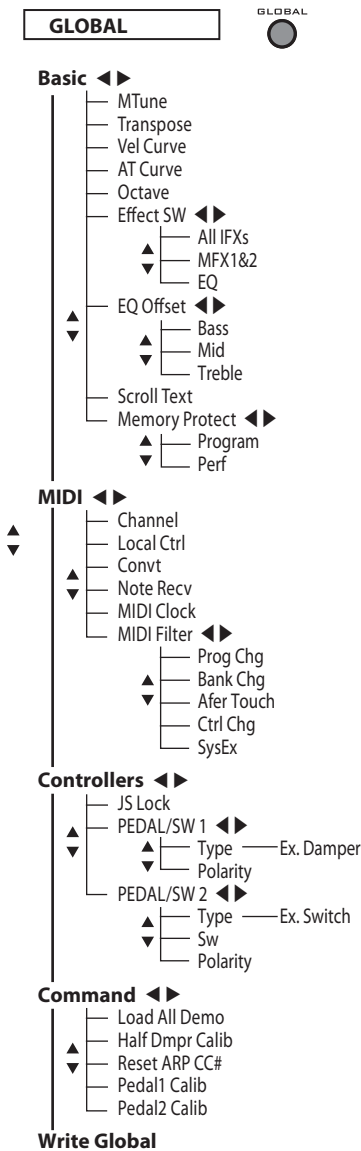
おもなグローバル設定

グローバルは、PS60全体に関する設定を行います。

- PS60全体の音の高さを調整します。“MTune (Master Tune)”、“Transpose”、“Octave” (☞p.43参照) トランスポーズ (TRANSPPOSE)、オクターブ (OCTAVE) はフロント・パネルでも設定できます。(☞p.16参照)
- ベロシティの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変えます。“Vel Curve (Velocity Curve)” (☞p.43参照)
- インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、EQ をバイパスします。“Effect SW:” (☞p.44参照)
- PS60の全体的なEQ調整をします。“EQ Offset:” (☞p.44参照)
- パフォーマンスやプログラムの設定を上書き保存を禁止します。“Memory Protect” (☞p.44参照)
- グローバル MIDI チャンネル、ローカル・コントロールやMIDIフィルターなどMIDIに関する設定をします。“Channel (Global MIDI Channel)” (☞p.45参照)、“Local Ctrl (Local Control)” (☞p.45参照)、“MIDI Filter” (☞p.45参照)
- フットコントローラー(ダンパー、ペダル、スイッチ)の設定やキャリブレーション(調整)を行います。
「PEDAL/SW 1」(☞p.46参照)、「PEDAL/SW 2」(☞p.47参照)、“HalfDmpr Calib (Half Damper Calibration)” (☞p.48参照)、“Pedal Calib (Pedal Calibration)” (☞p.48参照)

Note: グローバルでエディットした内容は、電源をオフにすると失われます。設定を残しておきたい場合は保存(ライト)してください(☞p.24参照)。フロント・パネルのキーボード・セッティング OCTAVE、TRANSPPOSEの設定はグローバルの対応パラメーターにも影響します。グローバルで保存することができます。

クイック・パラメーター



左のツリー図はプログラム・エディットのパラメーター(クイック・パラメーター)構成です。以下にこれらのパラメーターについて説明します。

Basic

MTune (Master Tune) [-50cents...+50cents]

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0のとき440Hz(A4の周波数)です。

Transpose [-12...+00...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

この設定は、“Convt (Convert Position)” (☞p.45参照)で設定した位置(PreMIDIまたはPostMIDI)で適用されます。

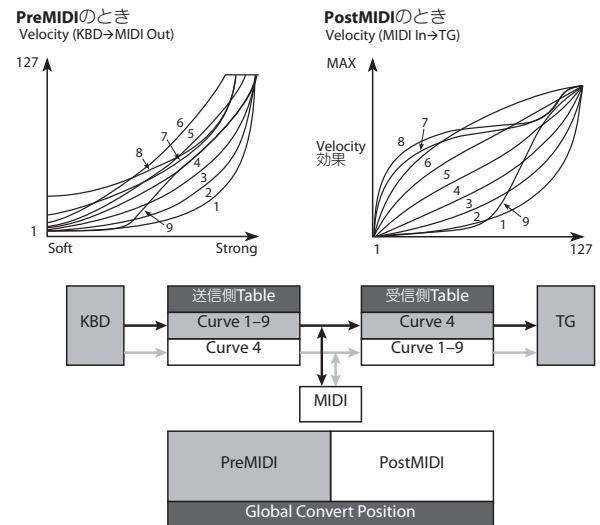
Note: このパラメーターはフロント・パネルのTRANPOSE #、ボタンで直接コントロールすることができます。

Vel Curve (Velocity Curve) [1...9]

ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

カーブにはそれぞれの特徴がありますので、自分の演奏スタイルに合わせて得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。

“Convt (Convert Position)” (☞p.45参照)が PreMIDIのときは、鍵盤を強く強く(速さ)に対して、ペロシティ効果や送信するペロシティ・データが右下図のように変化します。PostMIDIでは本機の音源へ送られる、本機の鍵盤を弾いたデータおよびMIDI受信したペロシティ・データが左下図のように変化します。



1, 2, 3: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。

4 (Normal): 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: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。

8: より一定の効果が得られるカーブです。

9: 標準カーブ4に比べて、弱く弾いたときのレスポンスをよりソフトにしたカーブです。アコースティック・ピアノなどの音色で、ダイナミクスの広いペロシティ・コントロールが可能です。

AT Curve (Aftertouch Curve) [1...8]

“Convt (Convert Position)” (☞p.45参照)がPostMIDIのとき受信したアフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。PreMIDIのときは、無効です。

Octave [-3...+0...+3]

音程をオクターブ単位で、±3オクターブの範囲で設定します。

Note: このパラメーターはフロント・パネルのキーボード・セッティングOCTAVE UP、DOWNボタンで直接コントロールすることができます。

Note: プログラムが正しく発音する最上限はG9です。プログラムごとに上限が異なり、上限を越えると音が出ません。

Effect SW:

ALL IFXs [Off, On]

Off: すべてのインサート・エフェクトがオフになります。

On: プログラムのインサート・エフェクトの“On/Off”設定に従います。

MFX1&2 [Off, On]

Off: マスター・エフェクト1と2(MFX1、2)がオフになります。

On: パフォーマンス、プログラムの各マスター・エフェクトの“On/Off”設定に従います。

EQ [Off, On]

Off: EQがオフになります。

On: パフォーマンス、プログラムのEQの“On/Off”設定に従います。

EQ Offset:

Bass [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Mid [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Treble [-18.0...+00.0...+18.0dB]

ライブ会場やスピーカーの音響特性に応じてオーディオ出力全体の特性を調整し、本機のキャラクターを変えることができる機能です。

高音を控えてソフトにしたり低音を強調して厚みを出すなどの調節を、あらかじめ用意しておいたプログラムやパフォーマンスを作り直すことなくスピーディに行うことができます。

例:

	Offset値	EQ設定値	実際の特性
Bass	+7.5	-3.5	+4.0 dB
Mid	+1.0	0.0	+1.0 dB
Treble	-3.0	+8.5	+5.5 dB

ScrollText [Off, On]

プログラム名、パフォーマンス名等の文字数が長くてディスプレイに表示しきれないときに、スクロールさせて表示します。

Off: スクロール・オフ(初期値)

On: スクロール・オン

Memory Protect

Program [Off, On]

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

On: 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- プログラムのライト
- プリロード・プログラム・データのロード
- MIDIデータ・ダンプでのプログラム・データの受信

Off: 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

Perf (Performance) [Off, On]

本体内のパフォーマンス・メモリーにプロテクトをかけます。

On: 本体内のパフォーマンス・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- パフォーマンスのライト
- プリロード・パフォーマンス・データのロード
- MIDIデータ・ダンプでのパフォーマンス・データの受信

Off: 本体内のパフォーマンス・メモリーに書き込みができます。

MIDI

本機全体のMIDIに関する設定を行います。

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

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- ・ パフォーマンスを切り替えるとき。
- ・ Gch に設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき。
- ・ システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するとき。

本体の鍵盤やコントローラーを操作したときのMIDI送信について

パフォーマンスは、グローバルMIDIチャンネルと“Status” (☞p.28)をEXTまたはEX2に設定したティンバーのMIDIチャンネルで同時に送信します。

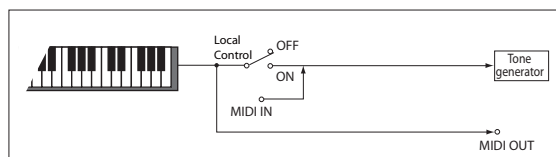
Local Ctrl (Local Control) [Off, On]

On: 本機の鍵盤やジョイスティックなどを使って、本機の音源部をコントロールします。本機だけで演奏するときは、Onにします。

Off: 本機の鍵盤やジョイスティックなどと音源部が切り離されます。

そのため、本機本体の操作(鍵盤やジョイスティックを使った演奏)では発音しません。

外部シーケンサーからのエコーバックなどによって二重に音が鳴ってしまうときは、Offにします。



Local Control Off時であっても、MIDIの送受信は行われます。鍵盤を弾くとそのノート・データを送信し、また受信したノート・データで本体の音源が発音します。

Convrt (Convert Position) [PreMIDI, PostMIDI]

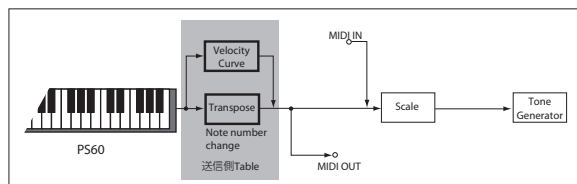
トランスポーズ(☞p.43)、ベロシティ・カーブ(☞p.43)を適用する位置を設定します。この設定は、MIDIの送受信データに影響を与えます。

本機の鍵盤で本体の音源を発音させるときはこの設定に関係なく常にトランスポーズ、ベロシティ・カーブの影響を受けます。

PreMIDI: 本機の鍵盤から出力するデータにベロシティ・カーブ、トランスポーズをかけます。

(ベロシティ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときのMIDI OUTから送信するデータです。

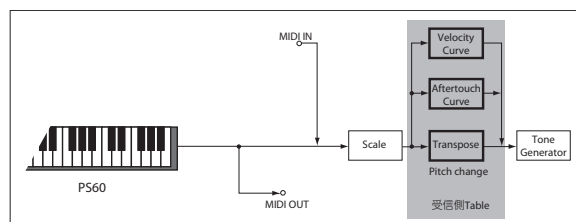
MIDI INから受信したMIDIデータは影響を受けません。



PostMIDI: 音源(Tone Generator)へ入る前のデータにベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

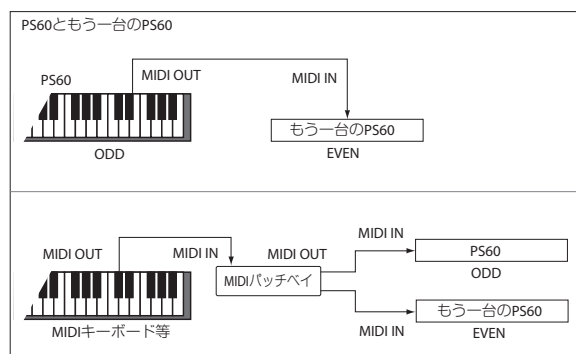
(ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本機音源へ送られる、本機の鍵盤を弾

いたデータおよび、MIDI INからの受信データです。本機の鍵盤を弾いたデータは影響を受けません。



Note Recv (Note Receive) [All, Even, Odd]

本機の鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう1台のPS60を接続して、最大同時発音数を2倍にするときは、一方でEven、もう一方でOddを選び、双方が鳴るように設定します。



Clock (MIDI Clock Source)

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

外部MIDI機器(シーケンサー、リズム・マシーンなど)やコンピュータと、本機のLFOやエフェクトをMIDI/Tempo Sync機能で同期させるときに設定します。

Internal: 内部クロックで動作します。本機を単独で使うときや、本機をマスター(コントロールする側)として外部MIDI機器を本機のMIDIクロックに同期させるときは、Internalにします。

Ext.MIDI: MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

Ext.USB: USB端子に接続したコンピュータ(DAWアプリケーションなど)からのMIDIクロックに同期します。

Auto: 通常はInternal動作です。MIDI IN端子またはUSB端子に接続された外部MIDIクロックを受信すると、自動的にExt.MIDIやExt.USBと同様の動作に切り替わります。

MIDI Filter

Prog Chg (Enable Program Change) [Off, On]

On: プログラム・チェンジを送受信します。

パフォーマンスは、グローバルMIDIチャンネルに一致するチャンネルのプログラム・チェンジを受信すると、パフォーマンスが切り替わります。

パフォーマンスを切り替えると、グローバルMIDIチャンネルと“Status”(☞p.28)がEXTまたはEX2のティンバーで設定されているMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Note: ティンバーで選択しているプログラムは、MIDIの受信で切り替えることはできません。

Off: プログラム・チェンジを送受信しません。

Bank Chg (Enable Bank Change) [Off, On]

On: プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。“Prog Chg” がOnのときに有効です。

Off: バンク・セレクトを送受信しません。

AfterTouch(Enable Aftertouch) [Off, On]

On: MIDIアフタータッチを受信します。

Off: MIDIアフタータッチを受信しません。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチ、ポリ・アフタータッチを共に送信しません。アフタータッチはAMSとして対応しているので、アフタータッチを受信してコントロールできます。

Ctrl Chg (Enable Control Change) [Off, On]

On: コントロール・チェンジを送受信します。

Off: コントロール・チェンジを送受信しません。

SysEx (Enable System Exclusive) [Off, On]

On: システム・エクスルーシブ・データを送受信します。

コンピューターなどを接続し、本機をエディットしたり、双方でエディットするときにOnにします。

Off: システム・エクスルーシブ・データを送受信しません。

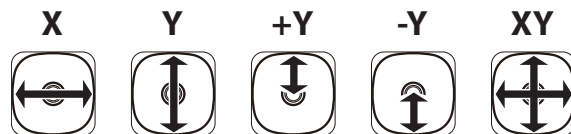
Controllers

JS Lock [X, Y, +Y, -Y, XY]

ジョイスティックの効果をロックする範囲を設定します。

X: X方向全域、Y: Y方向全域、+Y: +Y方向、-Y: -Y方向、

XY: XおよびY方向全域がそれぞれロックの対象となります。



PEDAL/SW 1

Type [Damper, Switch, Pedal]

ASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER 端子に接続したコントローラーの種類を選択します。

Damper: ダンパー・ペダルを接続したときに選択します。

Switch: ペダル・スイッチを接続したときに選択します。

Pedal: フット・ペダルを接続したときに選択します。

Sw (Foot Switch function)

[No Function...JS Lock]

“Type” をSwitchにしたときに表示されます。DAMPER/PEDAL/SW1 端子に接続したペダル・スイッチ(別売PS-1)でコントロールする機能を設定します。

No Function: 無効

Foot Switch: フット・スイッチ・オン/オフ (CC#82)

Porta.SW: ポルタメント・スイッチ・オン/オフ (CC#66)

Sostenuto: ソステヌート・ペダル・オン/オフ(CC#66)

Soft: ソフト・ペダル・オン/オフ (CC#67)

Damper: ダンパー・ペダル・オン/オフ (CC#64)

Perf Up: パフォーマンス・ナンバー・アップ

Perf Down: パフォーマンス・ナンバー・ダウン

Value Inc: ▲ボタン

Value Dec: ▼ボタン

Tap Tempo: タップ・テンポ

JS+Y: ジョイスティック+Y (CC#01)

JS-Y: ジョイスティック-Y (CC#02)

CC#16(Rbn): コントロール・チェンジ(CC#16)

JS Lock: ジョイスティック・ロック・オン/オフ

Note: CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。

(☞「Foot Switch Assign List」PG p.133参照)

Pdl (Foot Pedal function)

[No Function...CC#16(Rbn)]

“Type” をPedalにしたときに表示されます。DAMPER/PEDAL/SW1 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル(別売XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

No Function: 無効

Master Vol: マスター・ボリューム

Foot Pedal: フット・ペダル (CC#04)

Porta.Time: ポルタメント・タイム (CC#05)

Volume: ボリューム (CC#07)

PostlFXPan:

インサート・エフェクト通過後のパン (CC#08)

Pan: ティンバーのパン (CC#10)

Expression: エクスプレッション (CC#11)

FX Ctrl 1: コントロール・チェンジCC#12

FX Ctrl 2: コントロール・チェンジCC#13

MOD Send: ティンバーのマスター・エフェクト1へのセンド量 (CC#93)

REV/D Send: ティンバーのマスター・エフェクト1へのセンド量 (CC#93)

JS+Y: ジョイスティックの+Y(奥)方向の効果 (CC#01)

JS-Y: ジョイスティックの-Y(手前)方向の効果 (CC#02)

CC#16(Rbn): コントロール・チェンジCC#16

Note: CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

(☞「Foot Pedal Assign List」 PG p.133参照)

Polarity (Switch Polarity) [-KORG, +]

ASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER 端子に接続したダンパー・ペダルまたはペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

コルグ・ダンパー・ペダル(別売DS-1H)やコルグ・ペダル・スイッチ(別売PS-1)を接続するときは、これらの極性は-(↓)なので、ここを-KORGにします。また、極性が+(↑)のダンパー・ペダルやペダル・スイッチを接続するときは、ここを+にします(↓: オープン型、↑: クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルやペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。ダンパー・ペダルやペダル・スイッチを接続しないときは(-)にします。

PEDAL/SW 2

Type [Switch, Pedal]

ASSIGNABLE PEDAL/SW2 端子に接続したコントローラーの種類を選択します。

Switch: ペダル・スイッチを接続したときに選択します。

Pedal: フット・ペダルを接続したときに選択します。

Sw (Foot Switch function)

[No Function...JS Lock]

ASSIGNABLE PEDAL/SW2 端子に接続したペダル・スイッチ(別売PS-1)でコントロールする機能を設定します。(☞「Foot Switch Assign List」 PG p.133参照)

PdI (Foot Pedal function)

[No Function...CC#16(Rbn)]

ASSIGNABLE PEDAL/SW2 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル(別売XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。(☞「Foot Pedal Assign List」 PG p.133参照)

Polarity (Switch Polarity) [-KORG, +]

ASSIGNABLE PEDAL/SW2に接続したダンパー・ペダルまたはペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

(☞「PEDAL/SW 1」 p.46参照)

接続したフット・スイッチによるパフォーマンスの選択

ASSIGNABLE PEDAL/SW2に接続したフット・スイッチでパフォーマンスを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、パフォーマンス・ナンバーが昇順または降順で1つずつ切り替わります。

パフォーマンス中などの手が離せないときに、フット・スイッチでパフォーマンスを素早く切り替えると便利です。

1. リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW2端子に、フット・スイッチを接続します。

別売のPS-1ペダル・スイッチをお使いください。

2. GLOBALボタンを押して、グローバルに入ります。

3. GLOBAL-Ctrl/PEDAL SW2の“Type”をSwitchにします。

4. ▼ボタンを押して“Sw”を選びPerf UpまたはPerf Downに設定します。

Perf Upにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ上のパフォーマンス・ナンバーが選択できます。

Perf Downにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ下のパフォーマンス・ナンバーが選択できます。

5. ▼ボタンを押して“Polarity”を選び、接続したペダルと同じ極性に設定します。

別売のPS-1ペダル・スイッチを接続したときは、-KORGに設定します。

これでフット・スイッチを踏むと、パフォーマンスが1つずつ切り替わります。

6. 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(☞「グローバル設定の保存」 p.24参照)

7. EXITボタンを押してPerformanceモードに戻り、フット・スイッチを押すと、パフォーマンスが切り替わります。

Command

Load Preload

本体にメモリーされているパフォーマンス、プログラム・データをロードします。(☞「工場出荷時の設定に戻す」 p.49参照)

Note: ロードする前に“Memory Protect” (☞p.44)で、ロードするデータをオフにしてください。

HalfDmpr Calib (Half Damper Calibration)

ASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER端子に接続したダンパー・ペダルのハーフ・ダンブ効果のかかり具合が適切でないときにハーフ・ダンブの感度を調整します。

Note: ハーフ・ダンパー機能を使用するときは、別売のDS-1Hをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、全く使用できないことがあります。

1. ハーフ・ダンパー・ペダルをASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER端子に接続します。
2. コマンド“HalfDmpr Calib”を選び、▶ボタンを押して“Done?”を表示します。
3. ハーフ・ダンパー・ペダルをゆっくり踏み込んでから離します。
4. ▶ボタンを押してペダルの調整を完了します。

正しく調整できないときは、エラー・メッセージ“Can't Calibrate”が表示されます。もう一度、手順2から調整しなおしてください。

Pedal Calib (Pedal Calibration)

ASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER端子(またはASSIGNABLE PEDAL/SW2端子)に接続したフットペダルの感度を調整します。フットペダルは、工場出荷時に標準的な感度に調整されています。お使いのフットペダルのかかり具合が適切でないときに感度を調整します。

フットペダルは、別売のEXP-2フット・コントローラー、XVP-10エクスペッション/ボリューム・ペダルをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、全く使用できないことがあります。

1. フットペダルをASSIGNABLE PEDAL/SW1/DAMPER端子(またはASSIGNABLE PEDAL/SW2端子)に接続します。
2. コマンド“Pedal Calib”を選び、▶ボタンを押して“Done?”を表示します。
3. フットペダルをゆっくりと一番奥まで踏み込み、次に一番手前に戻してください。(この操作を繰り返しても正しく処理されます)
4. ▶ボタンを押してペダルの調整を適用します。

正しく調整できないときは、エラー・メッセージ“Can't Calibrate”が表示されます。もう一度、手順2から調整しなおしてください。

Note: 一度、調整するとその状態は、本体にメモリーされます。保存(Write)の必要はありません。

Write Global

グローバル設定を保存します。(☞「グローバル設定の保存」 p.24参照)

Note: Effect SWの設定は保存されません。

付 録

工場出荷時の設定に戻す

プリロード・データのロード

パフォーマンス、プログラム、グローバルの設定を工場出荷時の状態に戻します。次の2つの方法があります。

- プリロード・データのみをロードします。(推奨)
プリロード・データ以外のデータ(ユーザー・パフォーマンスやプログラム)は、そのまま残ります。
(☞「Load Preload Allでロードされるデータについて」参照)
- イニシャライズ(初期化)を実行します。プリロード・データ以外のデータ(ユーザー・パフォーマンスやプログラム)は、すべてでクリアされます。(☞「イニシャライズ(初期化)」)

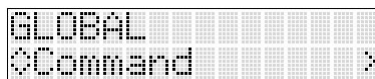
⚠ データをロードしている間は、絶対に電源を切らないでください。

⚠ プリロード・データのロードを実行すると、本機のインターナル・メモリーのデータが書き替えられます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前にPS60 Editor/Plug-In Editor等にセーブしておいてください。

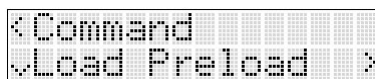
Note: ロードする前にグローバルの“Memory Protect”で、ロードするデータの設定をOffにしてください。Onのまま実行すると、ロードできません。

次の手順で選びます。

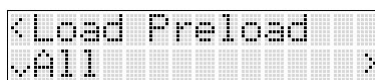
1. GLOBALボタンを押します。
2. CURSOR/VALUEの◀ボタンを押してエディット・ページツリーのトップ階層に移動します。ディスプレイ左上に◀が表示されないページがトップ階層です。
3. ▼または▲ボタンを押して“Command”を選びます。



4. ▶ボタンを押して、Load Preloadを選びます。



5. ▶ボタンを押します。ロードするデータを選択するページが表示されます。



6. ▶ボタンを押して“OK?”を表示します。



7. ▶ボタンを押すとロードが実行されます。

データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに“Now Executing”が表示されます。表示中は絶対に電源を切らないでください。

Load Preload Allでロードされるデータについて

ロードを実行すると、次のデータがロードされます。

Program

- A.Piano: 01-30 (A000-A029)
- E.Piano: 01-85 (A030-A114)
- Organ: 01-67 (A115-B053)
- Strings: 01-30 (B054-C002)
- Brass: 01-30 (C003-C083)
- Synth: 01-167 (C084-D055)

Performance: Bank A-1...C-5

Global Setting

Load Preload Allでロードされないデータ

Program

- (D056-D127)

Performance: Bank D-1...D-5

イニシャライズ(初期化)

動作が不安定なときは、イニシャライズ(初期化)してください。

1. PS60の電源を切ります。
2. PERFORMANCEの5ボタンとOCTAVE DOWNボタンを押しながら、本機の電源を入れます。

PS60がイニシャライズ(初期化)され、工場出荷時のデータがインターナル・メモリーへ書き込まれます。

データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに“Initializing...”が表示されます。表示中は絶対に電源を切らないでください。

故障かなと思う前に

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

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？ [p.7](#)
- リア・パネルの電源スイッチがオンになっていますか？ [p.7](#)

電源は入っているがディスプレイには何も表示されない 鍵盤を弾くなどの操作をすると、通常に動作している

- コントラスト調整ノブでディスプレイのコントラストを調整してください。 [p.5](#)

電源は入っているがディスプレイには何も表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。

鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

- プログラムのライトなどによるインターナル・メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、インターナル・メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、本機を初期化してください。 [p.49](#)

音の出力

出力音が歪んだりノイズが混ざる

- 複数のティンバーをオンして、レイヤーで演奏する場合に、プログラムの組み合わせや、ボリューム、EQ等の設定によって、出力音が歪んだり、ノイズが混ざることがあります。
- ティンバーのボリュームや、EQ のゲインを調節して、音量を下げてください。

音が出ない

- パワード・モニター・スピーカーやステレオ・セット、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ [p.8](#)
- 接続しているパワード・モニター・スピーカーやステレオ・セットの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？
- ローカル・コントロールがオンになっていますか？
- “Local Ctrl (Local Control)” をOnにしてください。 [p.45](#)
- VOLUMEノブが適切な位置になっていますか？ [p.7](#)
- Master Volumeを “Pdl (Foot Pedal function)” にアサインして、そのペダルのボリュームが上がっていませんか？ [p.46](#)
- “Status” がINTになっていますか？ [p.28](#)
- オシレーター、ティンバーのレベルが下がっていませんか？ [p.17、28、38](#)
- EQ通過後の “Master Vol” のレベルが下がっていませんか？ [p.31](#)
- 全体の発音数が最大同時発音数の120ボイスを超えていませんか？

音が止まらない

- “Hold” をオンにしていますか？ [p.37](#)
- “Polarity (Switich Polarity)” が正しい設定になっていますか？ [p.47](#)

音が二重に発音する

- Local Control Off になっていますか？
- “Local Ctrl (Local Control)” をOff にしてください。 [p.45](#)

ノイズや発振音が出る

- エフェクト019: St. Analog Record など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、レゾナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。

鍵盤で和音を演奏できない

- ティンバーの “OSC Mode” がMonoまたはLegtになっていたり、プログラムの “VoiceMode”、“VoiceAssign” がMonoになっていませんか？ [p.28、36](#)

発音のピッチがずれる

- “MTune (Master Tune)” や “Transpose” が正しく設定されていますか？ [p.43](#)
- “PchSlope (Pitch Slope)” が+1.0に設定されていますか？ [p.38](#)
- パフォーマンスで、各ティンバーの “Transpose” や “Detune” が正しく設定されていますか？ [p.28](#)
- パフォーマンスやプログラムの各ティンバーで、スケール・タイプにEqual Temperament以外のスケールが選択されていませんか？ [p.27、p.29](#)
- JS LockでX方向にロックして、Pitch Bendがかかりっぱなしになっていませんか？ [p.15](#)

パフォーマンス、プログラム

プログラムが発音しない

- オシレーターがミュートまたは音量が下がっていませんか？ [p.38](#)

パフォーマンスやプログラムが保存できない

- Memory Protect “Perf (Performance)”、“Program” がOff になっていますか？ [p.44](#)

同じプログラムを選んでいるのに音が違う

- サブ・ティンバーやレイヤー設定時のティンバーは、呼び出されるエフェクトに制限があるために、プログラムで保存されたエフェクト設定と異なる場合があります。 [「エフェクトの優先順位」\(p.52\)](#)
- パフォーマンスのトーン・パラメーター、ティンバー・パラメーターや、マスター・エフェクト、EQの設定が異なることによって、同じプログラムでも音が異なります。
- 変更したパラメーターの値を元に戻す、または値が異なるパラメーターを同じ値にします。
- ティンバーのトーン・パラメーター ([p.29](#) 参照) の設定を変更した場合 (一部CC#受信による変更も含む)、プログラムを選び直すことによって保存されている設定に戻します。
- ティンバー・パラメーターの設定を変更した場合 (一部 CC#受信による変更も含む)、パフォーマンスを選び直すことによって保存されている設定に戻します。また、Initialize Performanceを実行してパフォーマンスの各パラメーターを初期設定にします。これらの操作後、再度プログラムを選び直します。

* ティンバー・パラメーターは、Volume、Pan(Pre)、Pan(Post)、OSCSelect、OSCMODE、Portamento、Octave、Transpose、Detune、UsePrgSclなどです。

パフォーマンス・エディットで

“MIDI Channel”、“Status”等のティンバー・パラメーターのバリューを変更できない

- 鍵盤を押さえたり、ダンパー・ペダルを踏んでいるなどノート・オンの状態では、変更できないパラメーターがあります。
- “Polarity (Switich Polarity)” の設定と異なる極性のダンパー・ペダルを使用していませんか？ [p.47](#)
- “HalfDmpr Calib (Half Damper Calibration)” コマンドを実行すると解決する場合があります。 [p.48](#)

エフェクト、EQ

エフェクト、EQがかからない

- Effect SWの “ALL IFXs”、“MFx1&2”、“EQ” がOffになっていませんか？ [p.44](#)
 - エフェクト・タイプにNo Effectを選んでいませんか？
 - フロント・パネルで MODULATION ボタン、REVERB/DELAY ボタンを押して、エフェクトを選んでください。 [p.18](#)
 - エディット・ページで “IFX”、“MFx1(Mod)”、“MFx2(Rev)” にNo Effect以外を選んでください。 [p.30、40、40](#)
 - Effect SW “All IFXs”、“MFx1&2”、“EQ” がOffになっていませんか？ [p.44](#)
 - パフォーマンスでティンバーの “Send1(Mod)”、“Send2(Rev)” を上げてマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの “Return1”、“Return2” は上がっていますか？ [p.44](#)
- また、ティンバーで使用しているプログラム・オシレーターごとの “Send1(Mod)”、“Send2(Rev)” が下がっていませんか？ [p.28](#)
- Note:** 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー・トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

インサート・エフェクトがかからない

- プログラムのカテゴリーを変更して保存しませんでしたか？ [p.41](#)
- STRINGSティンバーはインサート・エフェクトがありません。
- IFX “On/Off” がOffになっていませんか？ [p.40](#)

ORGAN SLOW/FASTボタンの点滅速度が、ロータリー・スピーカー・シミュレーターの速度と一致しない

- ジョイスティックを+ Y 方向に操作してロータリー・スピーカー・シミュレーターの速さを切り替えた場合、ORGAN SLOW/FAST ボタンの点滅速度は変化しません。ORGAN SLOW/FAST ボタンを押して、点滅する速度を切り替えてください。または、もう一度ジョイスティックを+Y方向に操作してシミュレーターの速さを切り替えてください。

ORGAN SLOW/FASTボタンが点滅しない

- ORGAN SLOW/FAST ボタンが点滅するのは、インサート・エフェクトに63 Rotary SPを使用したORGANのプログラムのみです。 [p.40](#)

MIDI

外部からのMIDIデータにตอบสนองしない

- MIDIケーブルまたはUSBケーブルはすべて正しく接続されていますか？ [p.10](#)、[「PS60 USB-MIDIセットアップ・ガイド」](#)
- 送信機器と同じチャンネルで、MIDIデータを受信していますか？ [p.45、28](#)

外部機器から送信されたMIDIデータに正しくตอบสนองしない

- MIDI Filter “Prog Chg”、“Bank Chg”、“After Touch”、“Ctrl Chg”、“SysEx” が、それぞれOnになっていますか？ [p.45、29](#)
- 本機が対応している MIDI メッセージを送信していますか？ [p.55](#)、[「PS60 USB-MIDIセットアップ・ガイド」](#)

プログラム・チェンジの対応が正しくない

- “Bank Map” の設定は合っていますか？ [PG p.138](#)
- グローバル MIDI チャンネルのプログラム・チェンジはパフォーマンスに対応しています。
- ティンバーのプログラムはプログラム・チェンジで切り替わりません。

ペダルの反応がおかしい

ダンパーの反応がおかしい

- “HalfDamper Calib” コマンド(Global-Command)を実行し、ハーフ・ダンパー・ペダルの感度を正しく調整してください。 [p.48](#)

コンピューターとの接続

外部から送信されたMIDIデータにตอบสนองしない

- USBケーブルが正しく接続されていますか？ [「PS60 USB-MIDIセットアップ・ガイド」](#)

コンピューター側が本機を認識しない

- USBケーブルが正しく接続されていますか？ [「PS60 USB-MIDIセットアップ・ガイド」](#)
- KORG USB-MIDIドライバは正しくインストールされていますか？ [「PS60 USB-MIDIセットアップ・ガイド」](#)

コンピューターから取り外すときにエラーが出た

- ホスト・アプリケーションの使用中は、絶対に本機とコンピューターの接続を外さないでください。

接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

- お使いのコンピューターの OS のバージョンは、本機に対応したものですか？ [p.54](#)

USBで使用するとき、発音処理が遅い、テンポが安定しない

- 接続しているUSBポートに、KORG USB-MIDIドライバがインストールされていますか？

→ ドライバのインストールは USB ポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windowsをインストールしたときと異なるUSBポートにPS60を接続して使用する場合は、KORG USB-MIDI ドライバをインストールしなおしてください。

アクセサリ・ディスク

ドライバがインストールできない

- USBケーブルが正しく接続されていますか？
- アクセサリ・ディスクが CD ドライブに正しく入っていますか？
- アクセサリ・ディスクが正しく入っていることを確認してください。
- CDドライブのレンズが汚れていませんか？
- 市販のレンズ・クリーナーでクリーニングしてください。
- USBが使用可能になっていますか？
- Windows XPの場合は、[コントロール パネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]でユニバーサルシリアル バスコントロール、USB ルートハブを確認してください。
- 不明なデバイスとして認識されていませんか？
- Windowsの場合、[コントロール パネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]で確認します。正しく認識されない場合は、PS60が「その他のデバイス」の中に表示されたり、「不明なデバイス」と表示されます。USBケーブルを再接続し、新たに「不明なデバイス」と表示された場合は、PS60が不明なデバイスとして認識されています。表示された「不明なデバイス」を削除し、ドライバをインストールし直してください。

ソフトウェアが反応しない

- USBケーブルが正しく接続されていますか？
- ドライバをインストールしましたか？
- 接続したコンピューターにPS60は認識されていますか？
- Windows Vista、Windows 7の場合は、[デバイス マネージャ]の[サウンド、ビデオ、およびゲームコントローラー]で確認してください。
- Windows XPの場合は、[コントロール パネル]の[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]、[ハードウェア]タブで確認してください。
- Mac OS Xの場合は、Macintosh HD → アプリケーション・フォルダ → ユーティリティ・フォルダ → “Audio MIDI設定”の“MIDI装置”タブ・ページで本機が認識されているかを確認してください。

Note: ご使用になるコンピューターのハードウェア環境によっては、USB接続でPS60を認識できないことがあります。

- 本機のアサイン設定と USB-MIDI ポートの設定を確認してください。
- 接続している機器やソフトウェアが、本機に対応していない場合があります。接続している機器またはソフトウェアの取扱説明書を参照し、確認してください。
- システム・エクスクリューシブ・データを送受信するときは、MIDI Filter “SysEx (Enable System Exclusive)” を On にします。コンピューターなどを接続し、本機をエディットするとき、または双方でエディットするときは On しておきます。PS60 Editor/Plug-In Editor を使用するとき、自動的に On の状態になります。

エフェクトの優先順位

インサート・エフェクト

スプリット設定時、メイン・ティンバーとサブ・ティンバーで同じカテゴリーのティンバーを使用するとき(例えば、両方でE.PIANOの異なるプログラムを使用する)、サブ・ティンバーのプログラムは、メイン・ティンバーのプログラムのインサート・エフェクトを使用します。使用できるインサート・エフェクトは、ティンバー・カテゴリーごとに1系統のためです。

マスター・エフェクト、EQ

パフォーマンスを切り替えたとき、各パフォーマンスに保存されたマスター・エフェクトとEQの設定も一緒に読み込まれますが、パフォーマンス上のティンバーのプログラムを切り替えたとき、次の条件で、プログラムのマスター・エフェクトとEQ設定が呼び出されます。

シングル設定時(スプリットまたはレイヤー以外)

ティンバー (ON) を選択する、およびそのティンバーのプログラムを切り換えると、選択されたプログラムのマスター・エフェクトとEQをそのまま呼び出します。

シングル → レイヤー設定時

シングル設定からレイヤー設定にすると、最初に ON にしたティンバーのプログラムの設定を呼び出します。その後、ティンバーのプログラムを切り換えても設定は変わりません。

レイヤー設定からシングル設定に戻るときは、上記「シングル設定時」が適用されます。

EXIT ボタンを押しながらシングルからレイヤー設定にする場合、レイヤーに追加する最初のティンバーのマスター・エフェクトとEQがロードされます。

シングルまたはレイヤー → スプリット設定時

スプリット設定時にマスター・エフェクトとEQは切り替わりません。シングル、レイヤー設定時に呼び出されていたマスター・エフェクトとEQが継続して使用されます。

エラー・メッセージ

各種メッセージ

Can't calibrate

内容: 正しく調整できませんでした。

対策: 再度やり直してください。

Completed

内容: 実行したコマンドが、正しく終了しました。

Memory Protected

内容: 本体内のプログラム、パフォーマンスにプロテクトがかかっています。

対策: グローバルで、メモリー・プロテクトを解除してから、再度保存 (ライト) してください。

MIDI recv error (MIDI receiving error)

内容: MIDI エクスクリューシブ・データを受信時、データ・サイズが合わない等の不正フォーマットのデータを受信しました。

対策: MIDI 接続や、MIDI データを確認してください。

仕様

使用温度条件		0 ~ +40 °C (結露させないこと)		
鍵盤部		61 鍵 ナチュラル・タッチ鍵盤 (ペロシティ対応、アフタータッチ非対応)		
システム	音源	EDS-i (Enhanced Definition Synthesis - integrated)		
	モード	パフォーマンス、パフォーマンス・エディット、プログラム・エディット、グローバル		
音源部	プログラム	最大同時発音数	120 ボイス (120 オシレーター) シングル・モード時 60 ボイス (120 オシレーター) ダブル・モード時 * 最大同時発音数は、ステレオ・マルチサンプル、ペロシティ・クロスフェードなど、オシレーターの設定により実際の発音数が変化します。	
		PCM メモリー	49Mbyte (16 ビット・リニア PCM 換算時) 136 マルチサンプル (ステレオ 6 個含む)	
		オシレーター	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): ステレオ・マルチサンプル対応 1 オシレーターにつき 4 段階ペロシティ・スイッチ (クロスフェード/レイヤー機能付き)	
		フィルター	4 種のフィルター・ルーティング (シングル、シリアル、パラレル、24dB) 1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)	
	パフォーマンス	モジュレーション	1 ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター 2 基 (Filter & Amp)、2 基の LFO、キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基 (Filter & Amp)、AMS ミキサー 2 基 その他に、Pitch EG、コモン LFO、コモン・キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基	
		ティンバー	6 メイン・ティンバー、6 サブ・ティンバー レイヤー、スプリット トーン・パラメーターによりプログラムを設定変更可能	
		マスター・キーボード機能	外部 MIDI 機器をコントロール可能	
	数:パフォーマンスプログラム	ユーザー・パフォーマンス	20 パフォーマンス / 15 プリロード	
		ユーザー・プログラム	512 プログラム / 440 プリロード	
	エフェクト	インサート・エフェクト	5 系統、ステレオ入出力	
マスター・エフェクト		2 系統、ステレオ入出力		
EQ		1 系統、ステレオ入出力 (3 バンド)		
エフェクト・タイプ		合計 71 種 (インサート: エフェクトは 63 種、マスター・エフェクト 1 は 4 種、マスター・エフェクト 2 は 4 種から選択可能)		
モジュレーション		ダイナミック・モジュレーション、テンポ同期 LFO		
オーディション・リフ機能		383 オーディション・リフ		
コントローラー	ジョイスティック	ジョイスティック、LOCK ボタン (ジョイスティック・ロック機能)		
	ロータリー・スピーカー・シミュレーター	ORGAN SLOW/FAST ボタン		
	パフォーマンス	BANK、1 ~ 5、STORE ボタン		
	パフォーマンス・コントロール	ティンバー・セクター	ティンバー ON ボタン x 6、バリエーション ▲▼ ボタン x 12	
		EASY SETUP	ノブ x 6、EASY SETUP ボタン (ボリューム、オクターブ、MOD センド、REV/DLY センド)	
		SPLIT SETTING	SUB OFF/RECALL、LOWER、UPPER ボタン	
		MODULATION	MODULATION ボタン、RATE、DEPTH、FEEDBACK ノブ	
REVERB/DELAY		REVERB/DELAY ボタン、RATE、DEPTH、FEEDBACK ノブ		
EQ	BASS、MID、TREBLE ノブ			
ユーザー・インターフェイス	ディスプレイ	16 文字 x 2 行 LCD (バックライト付き)		
	モード	PERFORMANCE EDIT、PROGRAM EDIT、GLOBAL ボタン		
	VALUE コントローラー	バリュウ・ノブ、カーソル/バリュウ ▲▼◀▶ ボタン、EXIT ボタン		
	その他	OCTAVE DOWN、UP ボタン、TRANSPOSE b、# ボタン、VOLUME ノブ、ディスプレイ・コントラスト		
オーディオ・アウトプット	OUTPUT L/MONO, R	φ6.3mm モノラル・フォン・ジャック (不平衡)		
		出力インピーダンス	1.1 [kΩ] (L/Mono 端子 Mono 出力時 550[Ω])	
		最大出力レベル	+10.0 [dBu] (標準)	
	HEADPHONES	φ3.5mm ステレオ・ミニ・フォン・ジャック		
		出力インピーダンス	33 [Ω]	
	最大出力	35 + 35 [mW] 33 [Ω] 負荷		
コントロール・インプット		DAMPER/PEDAL/SW 端子 x 1	ハーフ・ダンパー対応	
		PEDAL/SW 端子 x 1		
MIDI		IN、OUT		
USB		USB 端子 (TYPE B) x 1	USB-MIDI インターフェイス	
電源		AC アダプター電源端子 (DC 9V 1.7A )、POWER スイッチ		
本体外形寸法 (W x D x H)		925 x 291 x 90 (mm)		
質量		4.6 kg		
消費電力		6 W		
付属品		AC アダプター、イージー・スタート・ガイド、アクセサリ・ディスク (PS60 Editor/Plug-In Editor、KORG USB-MIDI ドライバ、PS60 取扱説明書 PDF、PS60 パラメーター・ガイド PDF、PS60 USB-MIDI セットアップ・ガイド PDF、など)		

オプション

XVP-10	エクスプレッション/ボリューム・ペダル
EXP-2	フット・コントローラー
DS-1H	ダンパー・ペダル
PS-1	ペダル・スイッチ

* 製品の的外観および仕様は予告なく変更することがあります。

接続するコンピューターの動作環境

KORG USB-MIDIドライバ

Windows:

対応コンピューター:

USBポート搭載機種 (Intel社のUSB Host Controllerを推奨)

対応OS:

Microsoft Windows XP Home Edition / Professional /
x64 Edition Service Pack 3以降

Microsoft Windows Vista Service Pack2以降 (64bit版を含む)

Microsoft Windows 7 (64bit版を含む)

Macintosh:

対応コンピューター: USBポート搭載機種

対応OS: Mac OS X 10.3.9 以降

* PS60 Plug-In Editorの対応フォーマット:

Windows: VST, RTAS

Macintosh: VST, Audio Unit, RTAS

* 別途、PS60 Plug-In Editorはホスト・アプリケーションの動作条件を満たしている必要があります。

Note: PS60 EditorおよびPS60 Plug-In Editorは、OS上に複数起動することができません。そのため、同時に2台以上のPS60を、これらのエディターでエディットすることはできません。

PS60 Editor、PS60 Plug-In Editor

Windows

対応コンピューター:

CPU:

Intel Pentium III / 1GHz以上、Pentium DまたはCore Duo以上を推奨

メモリ:

512MB以上 (1GB以上を推奨)

モニター:

1,024 x 768、16bitカラー以上

Windows XP、Windows Vista、Windows 7の動作環境を満たすUSBポート搭載のコンピューター

対応OS:

Microsoft Windows XP Home Edition / Professional
Service Pack 3以降

Windows Vista Service Pack 2以降

Windows 7

ただし、Windows 7およびWindows Vista Service Pack2の64ビットOS上では、スタンド・アローン版のみ動作可能。

Macintosh

対応コンピューター:

CPU:

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

メモリ:

512MB以上 (1GB以上を推奨)

モニター:

1,024 x 768、32000色カラー以上

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

対応OS:

Mac OS X v.10.4.11以降

- Apple、Mac、Macintosh、Audio Units は、Apple Inc.の商標または登録商標です。
- Windows XP、Windows Vista、Windows 7は、Microsoft Corporationの商標または登録商標です。
- Intel、Intel Core、Pentiumは、Intel Corporationの商標または登録商標です。
- VST は、Steinberg Media Technologies GmbHの商標です。
- RTAS は、Avid Technology, Inc.およびその関連会社、テレビジョンの登録商標です。
- 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。

アフターサービス

■ 保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■ 保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■ 保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■ 保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ ご質問、ご相談について

修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03 (5355) 5056

● サービス・センター: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL 03(5355)3537 FAX 03(5355)4470