



Editor/Plug-In Editor  
ユーザー・ガイド

**EDS-i** Enhanced Definition  
Synthesis - integrated

**REMS**

**KORG**

---

# 目次

<b>はじめに</b> .....	<b>1</b>
おもな特長 .....	1
使用前のご注意 .....	1
PS60 Editor、PS60 Plug-In Editor動作環境.....	1
<b>インストール</b> .....	<b>2</b>
Windowsへのインストール.....	2
KORG USB-MIDI Driverのインストール.....	2
PS60 Editor / Plug-In Editorのインストール .....	3
Mac OS Xへのインストール .....	5
<b>セットアップ</b> .....	<b>7</b>
PS60 のセットアップ .....	7
PS60 Editor (スタンドアローン版) のセットアップ .....	7
Windows XP / Windows Vista / Windows 7.....	7
Mac OS X .....	7
PS60 Plug-In Editorのセットアップ.....	8
PS60 Plug-In Editorについて .....	8
PS60 のオーディオ信号を外部ミキサーでコントロールする場合 .....	9
PS60 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上でコントロールする場合 .....	9
<b>ホスト・アプリケーションの設定</b> .....	<b>10</b>
Apple - Logic Pro 9 .....	10
Steinberg - Cubase 5.....	11
Ableton - Live 8 .....	12
MOTU – Digital Performer 7 .....	13
Digidesign – Pro Tools LE 8 .....	14
Cakewalk – SONAR8/8.5.....	16
その他のホスト・アプリケーション .....	17
MIDIタイミングについて .....	17
<b>基本機能と操作手順</b> .....	<b>18</b>
<b>起 動</b> .....	<b>18</b>
PS60 Editor.....	18
PS60 Plug-In Editor.....	18
プリロード・データについて .....	18
<b>各部の名称と機能</b> .....	<b>19</b>
接続確認インジケータ (KORGロゴ) .....	19
エディターの操作 – パフォーマンス・モード .....	21
エディターの操作 – プログラム・エディット・モード.....	24

---

ページ、タブの選択 .....	26
パラメーターの選択と値の変更 .....	26
ユーティリティーの選択と実行 .....	26
保存(ストア/ライト) .....	27
ユーティリティー・コマンド .....	29
Software Setup (PS60 Editorの初期設定) .....	31
<b>注意事項 .....</b>	<b>32</b>
USB接続 .....	32

- Apple、Mac、Logic Pro および Audio Units は、Apple Inc.の商標および登録商標です。
- 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、米国 Intel Corporation の商標または登録商標です。
- Cubase および VST は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。
- Digital Performer は、Mark of the Unicorn, Inc の商標です。
- Live は、Ableton AG の商標です。
- Pro Tools LE および RTAS は、Avid Technology, Inc.およびその関連会社、ディビジョンの商標または登録商標です。
- Cakewalk は、米国 Cakewalk, Inc.の米国における登録商標です。SONAR は、米国 Cakewalk, Inc.の商標です。
- MIDI および GENERAL MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- 記載されているすべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

---

# はじめに

このたびは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。

## おもな特長

PS60 Editor および PS60 Plug-In Editor は、Macintosh または Windows で、PS60 のプログラム、パフォーマンス、エフェクトやグローバル・セッティングのエディット等を行なうアプリケーションです。

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・インストールメントのように扱うことができます。

## 使用前のご注意

- 本製品のソフトウェアの著作権は、すべて(株)コルグが所有しています。
- 製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたこととなります。

## PS60 Editor、PS60 Plug-In Editor動作環境

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。

### Windows

- 対応コンピューター  
CPU: Intel Pentium III / 1 GHz 以上、Pentium D または Core Duo 以上を推奨  
メモリー: 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  
Microsoft Windows Vista Service Pack 2 以降  
Microsoft Windows 7  
ただし Windows 7 および Windows Vista 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  
メモリー: 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 10.4.11 以降

Note: PS60 Plug-In Editor を使用するには、ホスト・アプリケーションの動作条件も満たしている必要があります。

# インストール

## Windowsへのインストール

Windows XP / Windows Vista / Windows 7 への PS60 Editor、PS60 Plug-In Editor のインストールは以下の手順で行ないます。

▲ PS60 とコンピューターを USB で接続して、PS60 Editor、PS60 Plug-In Editor を使用する場合は、必ず KORG USB-MIDI Driver (付属)をインストールしてください。(KORG USB-MIDI Driver のインストール方法はインストール・ガイドをご覧ください。)

- 1 付属アクセサリ・ディスクをコンピューターの CD-ROMドライブに挿入します。  
通常、「PS60 Application Installer」が自動的に起動します。  
コンピューターの設定などで自動的に起動しない場合は、アクセサリ・ディスクの中の「KorgSetup.exe」をダブルクリックします。
- 2 インストールしたいアプリケーションをリストから選び、[ インストール ] をクリックします。



選んだアプリケーションのインストールが始まります。

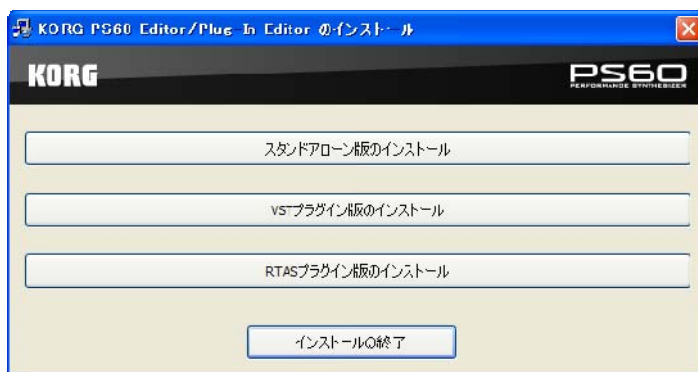
- 3 画面の指示に従って、KORG USB-MIDI Driver Tools、PS60 Editor などのソフトウェアをインストールします。
- 4 必要なソフトウェアのインストールが終了したら、インストーラーを終了します。

## KORG USB-MIDI Driverのインストール

KORG USB-MIDI Driver のインストール方法は USB-MIDI セットアップ・ガイドをご覧ください。

## PS60 Editor / Plug-In Editorのインストール

- 1 「PS60 Editor/Plug-In Editor のインストール」が表示されます。  
Editor (Standalone)、Plug-In Editor (VST)、Plug-In Editor (RTAS) から必要なアプリケーションを順番に選び、インストールします。  
例えば、スタンドアローン版をインストールするときは、[スタンドアローン版のインストール]をクリックします。



- 2 PS60 Editor の画面が表示されますので [次へ >] をクリックします。
- 3 「PS60 Editor セットアップウィザードへようこそ」の画面が表示されますので、[次へ >] をクリックします。
- 4 「PS60 Editor 情報」が表示されますので、内容を確認してから [次へ >] をクリックします。
- 5 「使用許諾契約書」が表示されますので、内容をよく確認の上、同意される場合は [同意する] をクリックしてから [次へ >] をクリックします。
- 6 「インストール フォルダの選択」の画面が表示されますので、インストール先とインストールするユーザーを選択し、[次へ >] をクリックします。



- 7 「インストールの確認」が表示されます。インストールする場合は [次へ >] をクリックします。インストールを開始します。

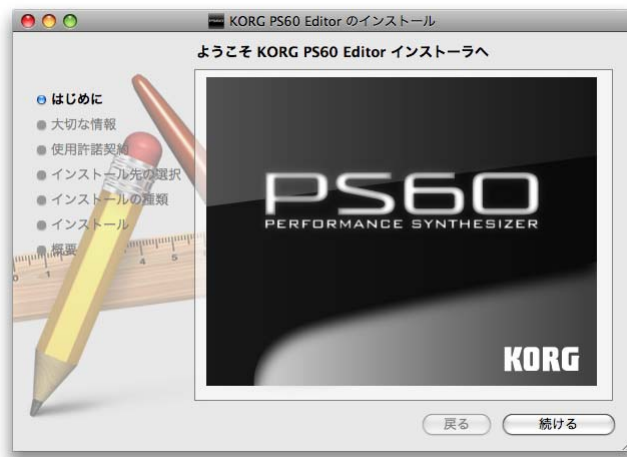
- 
- 8 正常にインストールされた場合は、[ 閉じる ] をクリックします。  
「PS60 Editor/Plug-In Editor のインストール」が表示されます。
- 9 続いて、ご使用になるプラグイン版をインストールします。手順 1 からの操作を参照して、インストールしてください。  
また、VST プラグイン版、RTAS 版をインストールしない場合は、[インストールの終了]をクリックして、インストールを終了します。同様に、必要なアプリケーションをすべてインストールし終わったら、[インストールの終了]をクリックして、インストールを終了します。

## Mac OS Xへのインストール

Mac OS X への PS60 Editor、PS60 Plug-In Editor のインストールは以下の手順で行ないます。

▲ PS60 とコンピューターを USB で接続して、PS60 Editor、PS60 Plug-In Editor を使用する場合は、必ず KORG USB-MIDI Driver (付属)をインストールしてください。(KORG USB-MIDI Driver のインストール方法は USB-MIDI セットアップ・ガイドをご覧ください。)

- 1 アクセサリー・ディスク(付属)をコンピューターの CD-ROM ドライブに挿入します。
- 2 アクセサリー・ディスクの中のエディター用のフォルダの「PS60 Editor」内にある「PS60 Editor Installer.pkg」をダブルクリックして、インストーラーを起動します。
- 3 OS のバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し[OK]をクリックします。  
インストーラーが起動すると、以下の画面が表示されますので [ 続ける ] をクリックします。



- 4 「大切な情報」が表示されますので、内容を確認してから [ 続ける ] をクリックします。
- 5 「使用許諾契約」が表示されますので、内容をよく確認の上 [ 続ける ] をクリックします。  
ソフトウェア使用許諾契約同意のダイアログが表示されますので、同意される場合は [ 同意します ] をクリックします。




6 必要な場合は「インストール先を選択」で、インストール先を選択し [ 続ける ] をクリックします。



7 「標準(簡易)インストール」のダイアログが表示されます。[ インストール ] をクリックします。

8 OS のバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し [ OK ] をクリックします。  
OS のバージョンによっては、「インストール後にコンピューターの再起動が必要になります」のダイアログが表示されるので、[ インストールを続ける ] をクリックすると、インストールを開始します。

9 正常にインストールが終了したら、[ 再起動 ] をクリックします。

 同時に 2 台以上の PS60 を 1 台のコンピューターに接続して使用することはできません。

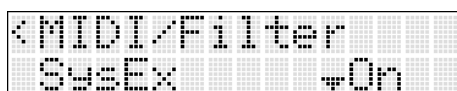
Note: Mac OS X の場合、プラグイン版も所定のフォルダーにインストールされます。

# セットアップ

## PS60 のセットアップ

▲ PS60 とコンピューターを USB で接続して、PS60 Editor を使用する場合は、起動する前に、KORG USB-MIDI Driver のインストールとセットアップが終了していることを確認してください。

- 1 PS60 の USB 端子とコンピューターの USB ポートを USB ケーブルで接続します。
- 2 PS60 の Global モード MIDI Filter “SysEx” がオンになっていることを確認してください。(工場出荷時は、オフに設定されています。)



▲ PS60 Editor 起動後に PS60 本体で MIDI Filter “SysEx” をオフにすると、PS60 Editor と PS60 が通信できなくなります。また、本体でプリロード・データをロードした場合も、プリロード設定の MIDI Filter “SysEx” がオフ (工場出荷時の設定はオフ) のため、同様に通信できなくなります。PS60 本体で MIDI Filter “SysEx” をオンに設定しなおしてください。

## PS60 Editor (スタンドアローン版) のセットアップ

PS60 Editor を起動して、動作を確認してください。

### Windows XP / Windows Vista / Windows 7

#### PS60 Editor の起動方法

タスクバーの [スタート] ボタン、[すべてのプログラム] を順番にクリックし、メニューの中から「KORG」 – 「PS60」 – 「PS60 Editor」を選択して起動します。

また、「KORG」フォルダー – 「PS60」フォルダーの中の「PS60 Editor.exe」アイコンをダブルクリックして起動します。

「KORG」フォルダーはインストール時に選択した場所にあります。デフォルトでは「Program Files」フォルダーの中にあります。

### Mac OS X

#### PS60 Editor の起動方法

「アプリケーション」フォルダー – 「KORG」フォルダー – 「PS60」フォルダーの中の「PS60 Editor」アイコンをダブルクリックして起動します。

## PS60 Plug-In Editorのセットアップ

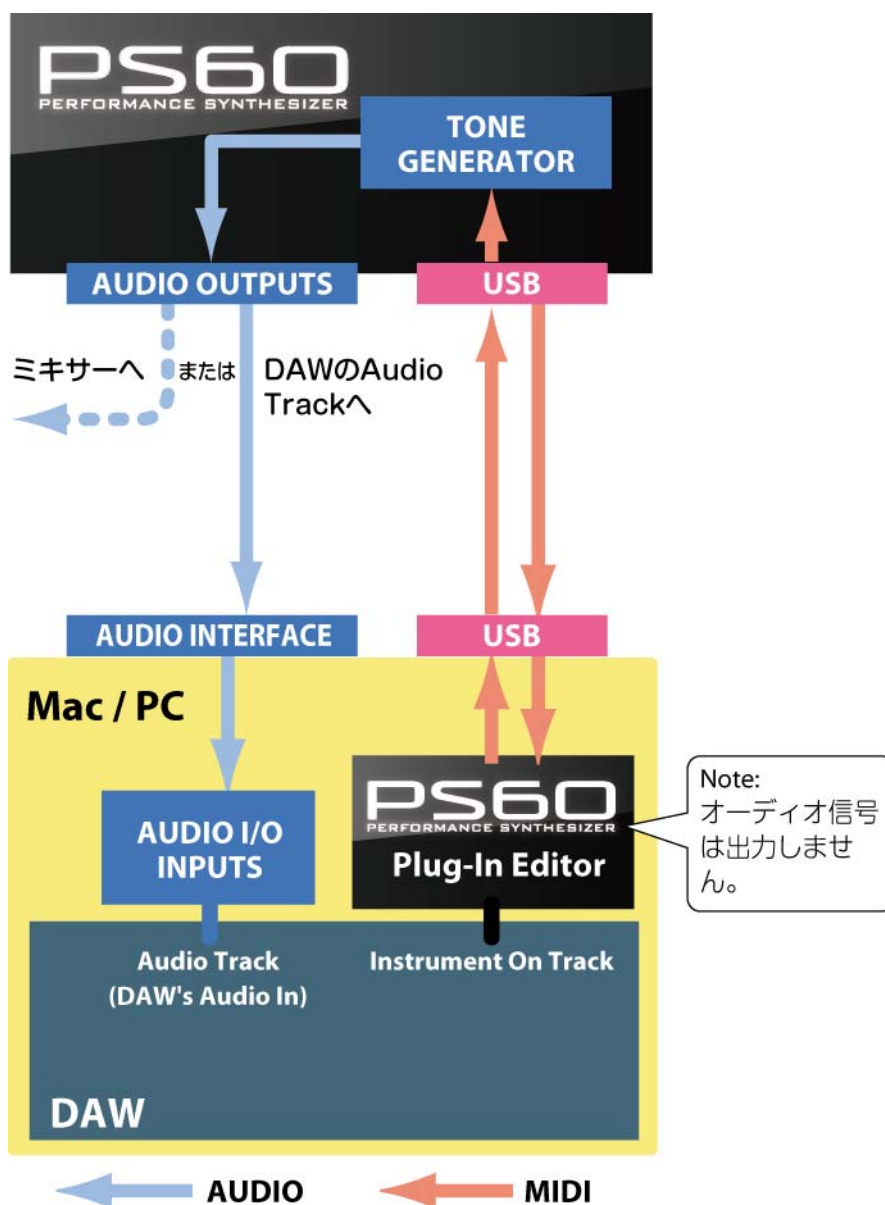
▲ PS60 とコンピューターを USB で接続して、PS60 Plug-In Editor を使用する場合は、起動する前に、KORG USB-MIDI Driver のインストールとセットアップが終了していることを確認してください。

ここでは、PS60 Plug-In Editor をホスト・アプリケーション上で起動し、動作させるための設定について説明します。それぞれご使用の環境や使用目的に合わせて設定してください。

### PS60 Plug-In Editorについて

PS60 Plug-In Editor は、PS60 との間でパラメーターのエディット情報のみを送受信します。一般的なプラグイン・インストゥルメントとは異なり、PS60 Plug-In Editor からはオーディオ信号を出力しません。オーディオ信号は、PS60 Plug-In Editor が PS60 に MIDI メッセージを送信することで PS60 から出力します。

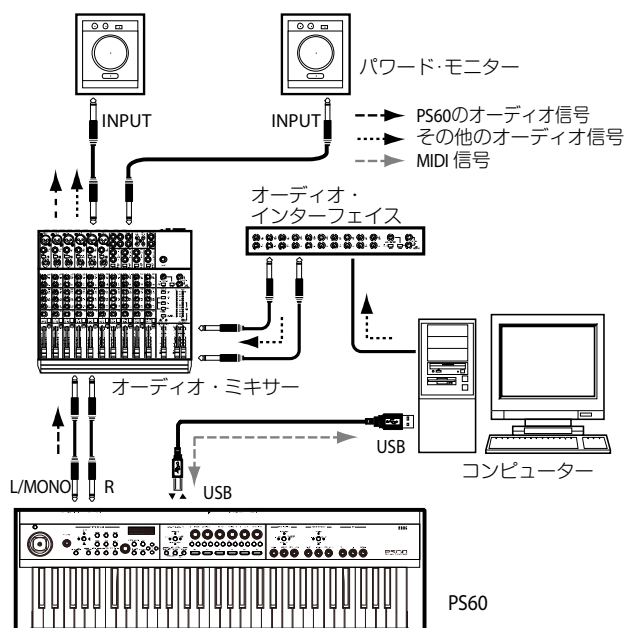
PS60 のオーディオ信号を、ホスト・アプリケーションのオーディオ・トラックへ入力し、プラグイン・エフェクトなどと組み合わせて使用するときには、「PS60 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上でコントロールする場合」(p.9)を参照してください。



Note: PS60 Plug-In Editor は、オーディオ信号を扱わない性質上、ホスト・アプリケーション上で、PS60 Plug-In Editor を起動しているトラックのチャンネルに、プラグイン・エフェクトをインサートしたり、 SEND やバスでオーディオ信号を送ったりすることはできません。

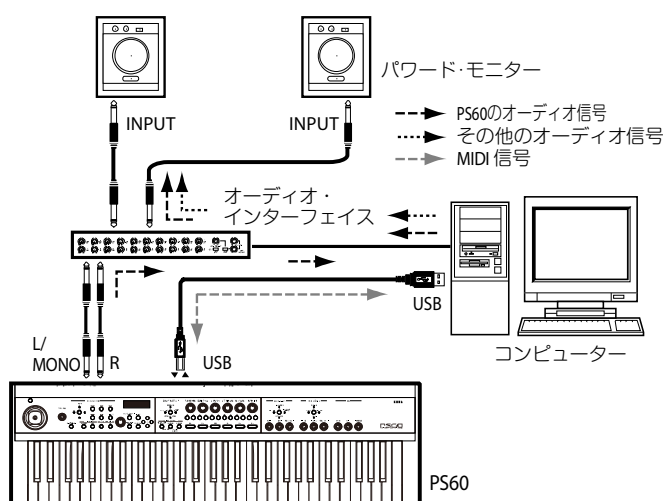
## PS60 のオーディオ信号を外部ミキサーでコントロールする場合

PS60 のオーディオ信号と、オーディオ・インターフェイスから出力されるホスト・アプリケーション上のオーディオ信号や、その他の外部音源と一緒にミキシングするときは、以下のように設定します。



## PS60 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上でコントロールする場合

PS60 のオーディオ信号にプラグイン・エフェクトをかけたり、PS60 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上で KORG Legacy Collection やその他のオーディオ・トラックのデータと一緒にコントロールしたりしたいときは、ご使用になるオーディオ・インターフェイスを通して、ホスト・アプリケーションに入力します。次ページ以降の各ホスト・アプリケーションでの設定例を参照してください。



Note: オーディオ・トラック / MIDI トラック / プラグイン・インストゥルメント・トラックの作成方法や環境設定などホスト・アプリケーション側の操作および設定については、ご使用になるホスト・アプリケーションの取扱説明書を参照してください。

## ホスト・アプリケーションの設定

PS60 Plug-In Editor をホスト・アプリケーション上で起動し、動作させるための設定について説明します。それぞれご使用の環境や使用目的に合わせて設定してください。

### Apple - Logic Pro 9

- 1 Logic Pro を起動します。
- 2 ソフトウェア音源トラックを作成し、“PS60 Plug-In Editor”を起動します。



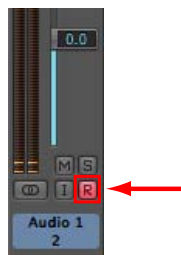
Software Instrument Track

- 3 PS60 のオーディオ信号を Logic Pro 9 に入力するときは、オーディオ・トラック、またはオーディオ AUXトラックを作成します。そして I/O 入力に、PS60 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。



Audio Track

- 4 オーディオ・トラックに入力した場合、REC ボタンを ON に設定することで、PS60 のオーディオ信号を聞くことができます。オーディオ AUXトラックに入力した場合、この設定は必要ありません。



Audio Track

## Steinberg - Cubase 5

- 1 Cubase を起動して、プロジェクトを作成します。
- 2 VST インストゥルメント・ウィンドウ(VST Instruments Window)に、“PS60 Plug-In Editor” を起動します。



- 3 MIDIトラックを作成します。MIDIトラックの OUT 先に VST インストゥルメント・ウィンドウで起動した “PS60 Plug-In Editor” を選択します。



- 4 PS60 のオーディオ信号を Cubase に入力するときは、オーディオ・トラックを作成します。そして、入力インプットとして、PS60 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスの入力ポートを選択します。



- 5 Monitor を ON に設定することで、PS60 のオーディオ信号を聞くことができます。

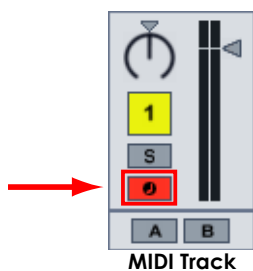


## Ableton - Live 8

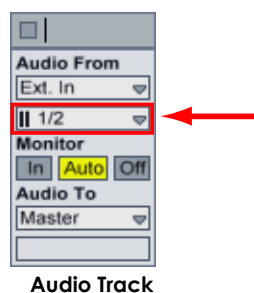
- 1 Live を起動して、Live セットを開きます。「表示」 → 「セッションビュー」を選択します。
- 2 プラグインデバイスブラウザから “PS60 Plug-In Editor” をセッションビュー上に、ドラッグ&ドロップすることで、“PS60 Plug-In Editor” が起動された状態の MIDIトラックが作成されます。MIDIトラックビューに “PS60 Plug-In Editor” が起動されていることを確認します。



- 3 外部からの MIDI 入力を “PS60 Plug-In Editor” に送るために、アームボタンを押します。



- 4 PS60 のオーディオ信号を Live に入力するときは、オーディオトラックを作成します。そして、オーディオ入出力セクションの入力インプットとして、PS60 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスの入力を選択します。

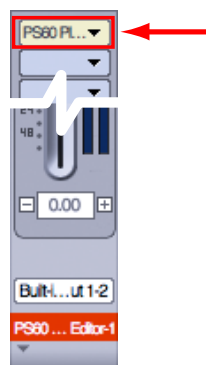


- 5 Monitor を「In」に設定することで、PS60 のオーディオ信号を聞くことができます。



## MOTU – Digital Performer 7

- 1 Digital Performer を起動します。
- 2 インストゥルメント・トラックを作成して、“PS60 Plug-In Editor” を起動します。



Instrument Track

- 3 MIDIトラックを作成します。MIDIトラックの OUTPUT に “PS60 Plug-In Editor” を選択します。

PLAY	XMPT	OUTPUT	TAKE	ENA	COL	TRACK NAME
			1			Conductor
		PS60 Plug-In Editor-1-1	1			Track-1
		Built-in Output 1-2	1			PS60 Plug-In Editor-1

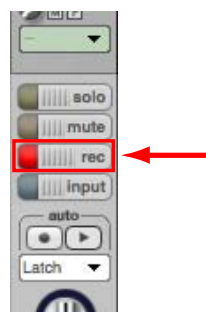
Tracks Windows – MIDI Track

- 4 PS60 のオーディオ信号を Digital Performer に入力するときは、オーディオ・トラックまたは、AUXトラックを作成します。そして入力として、PS60 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスの入力を選択します。

INPUT	LEVEL	PLAY	XMPT	OUTPUT	TAKE	ENA	COL	TRACK NAME
					1			Conductor
				PS60 Plug-In Editor-1-1	1			Track-1
				Built-in Output 1-2	1			PS60 Plug-In Editor-1
Built-in Audio 1-2				Built-in Output 1-2	1			Audio-5

Tracks Windows – MIDI Track

- 5 オーディオ・トラックに入力した場合、REC ボタンを ON に設定することで PS60 のオーディオ信号を聞くことができます。AUXトラックに入力した場合は、この設定は必要ありません。

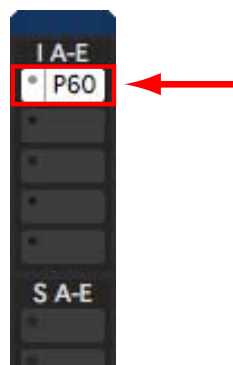


Audio Track



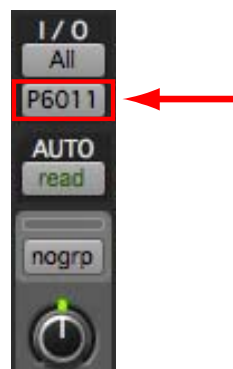
## Digidesign – Pro Tools LE 8

- 1 Pro Tools LE を起動して、セッションを開きます。
- 2 オーディオトラックを作成して、“PS60 Plug-In Editor” を起動します。



Audio Track

- 3 MIDIトラックを作成します。MIDIトラックの OUT に “PS60 Plug-In Editor” を選択します。



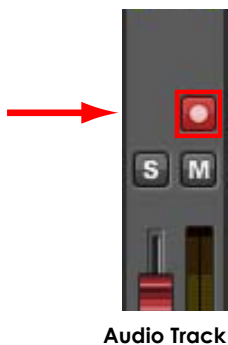
MIDI Track

- 4 PS60 のオーディオ信号を Pro Tools LE に入力するときは、オーディオトラックまたは、AUX インプットトラックを作成します。そしてインプットとして、PS60 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。



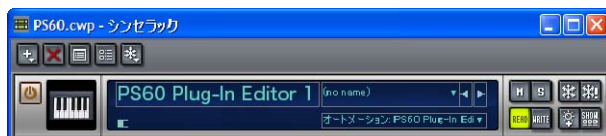
Audio Track

- 
- 5 オーディオ・トラックに入力した場合、REC ボタンを ON に設定することで PS60 のオーディオ信号を聞くことができます。  
AUX インプット・トラックに入力した場合は、この設定は必要ありません。



## Cakewalk – SONAR8/8.5

- 1 SONAR8/8.5 を起動して、プロジェクトを開きます。
- 2 シンセラックから“PS60 Plug-In Editor”を選び、インストゥルメントトラックを同時に作成させます。



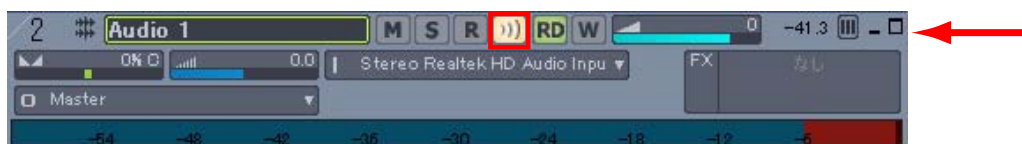
- 3 PS60 Plug-In Editor が割り当てられたインストゥルメントトラックが作成されます。



- 4 PS60 のオーディオ信号をホスト・アプリケーションに入力するときは、オーディオトラックを作成します。そしてオーディオトラックの入力に、PS60 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。



- 5 オーディオトラックに入力されているPS60のオーディオ信号を聞くためには、オーディオトラックに用意されているインプットモニターボタンを ON に設定します。



---

## その他のホスト・アプリケーション

- 1 ご使用になるホスト・アプリケーションを起動します。
- 2 プラグイン・インストゥルメントとして “PS60 Plug-In Editor” を起動します。
- 3 MIDIトラックを作成します。MIDIトラックの OUT 先に “PS60 Plug-In Editor” を選択します。
- 4 PS60 のオーディオ信号をホスト・アプリケーションに入力するときは、オーディオ・トラックを作成します。そしてオーディオ・トラックの入力に、PS60 のオーディオ信号が入力されているオーディオ・インターフェイスのインプットを選択します。
- 5 オーディオ・トラックに入力されている PS60 のオーディオ信号を聞くためには、オーディオ・トラックに用意されているモニター・ボタンを ON に設定します。

Note: 「その他のホスト・アプリケーション」については、必ずしもすべてのホスト・アプリケーションのセットアップに当てはまるとは限りません。ご使用のホスト・アプリケーションと似た構成を持つホスト・アプリケーションの設定方法と、ご使用のホスト・アプリケーションの取扱説明書を参考に設定してください。

## MIDIタイミングについて

MIDI タイミングに揺れが生じる場合は、PS60 Plug-In Editor を介さずに、PS60 へ直接 MIDI 情報を送るように設定してください。この場合、ホスト・アプリケーションの MIDI トラックの MIDI OUT 先として、PS60 の SOUND ポートを選択することによって、PS60 へ直接 MIDI 情報を送ることができます。

Note: MIDI トラックの作成、MIDI トラックの MIDI OUT 先の設定については、ご使用のホスト・アプリケーションの取扱説明書をご参照ください。

---


# 基本機能と操作手順

## 起 動

### PS60 Editor

- 「KORG」 - 「PS60」フォルダーの中の「PS60 Editor」を起動します。

Note: エディターは、起動時にPS60 のプログラム等の設定データを自動的に読み込ませることができます(☞ p.31「Software Setup (PS60 Editorの初期設定)」を参照)。

 データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。

### Windows XP / Windows Vista / Windows 7

「KORG」フォルダーは、タスクバーの [ スタート ]-[ すべてのプログラム ] の中にあります。


### Mac OS X

「KORG」フォルダーは、「アプリケーション」フォルダーの中にあります。

### PS60 Plug-In Editor

PS60 Plug-In Editorの起動方法については、「PS60 Plug-In Editor のセットアップ」(☞ p.8)の各ホスト・アプリケーションの項目を参照してください。

Note: エディターは、起動時にPS60 のプログラム等の設定データを自動的に読み込ませることができます(p.31「Software Setup (PS60 Editorの初期設定)」を参照)。

 データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。

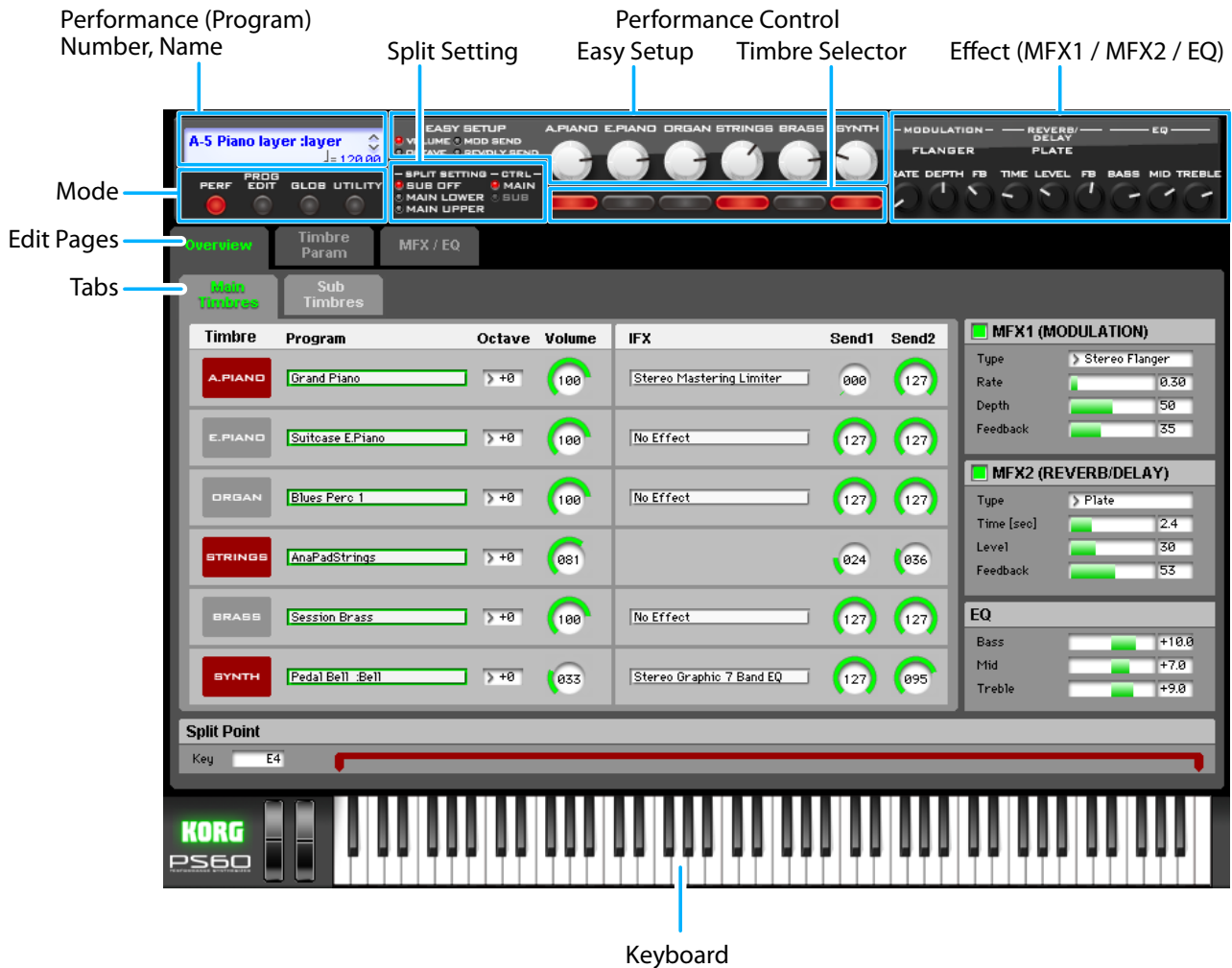
### プリロード・データについて

PS60 Editorを起動して、Receive Allを実行してすべてのデータをPS60 Editorに読み込ませます。そしてそのデータをプリロード・データとしてファイルに保存しておきます。

PS60 Editor起動時にこのデータ・ファイルを自動的に読み込ませるように設定すると、PS60 からデータを読み出す必要がなくなるため起動時間を短縮できます (☞ p.31「Software Setup (PS60 Editorの初期設定)」を参照)。

# 各部の名称と機能

起動すると次のような画面が表示されます。(図は Performance モードの画面です。)



## 接続確認インジケータ (KORGロゴ)

PS60 Editor / PS60 Plug-In Editor と PS60 の接続状態を表示します。

- 点灯



PS60 Editor / PS60 Plug-In Editor と PS60 が MIDI で接続されています。

- 消灯



PS60 Editor / PS60 Plug-In Editor と PS60 は接続されていません。

---

### **Mode (PERF, PROG EDIT, GLOB) / Utility (UTILITY):**

パフォーマンス、プログラム・エディット、グローバル・モードを選択します。UTILITY は選択しているページで使用できるユーティリティー・コマンドを表示および実行します。保存はここで行ないます。

### **Performance (Program) Number, Name:**

パフォーマンス、プログラムのナンバーとネームを表示します。パフォーマンス・モードでは右横の上下矢印でパフォーマンスの変更が行なえ、またパフォーマンス・ネームの上をクリックするとブラウザ(Browser)が表示され、パフォーマンス一覧が表示されます。

### **Edit Pages, Tabs:**

エディットするページを選択します。

### **Performance Control:**

#### **EASY SETUP:**

6 つのノブの機能を設定し、各ティンバーの音量、オクターブ、MFX1/2 へのセンド・レベルをコントロールします。

#### **Timbre Selector:**

各ティンバーの ON / OFF を設定します。

#### **SPLIT SETTING / CTRL:**

スプリットの設定を選択します。

PS60 本体の SPLIT SETTING のボタンとは機能が異なり、内部状態の設定を行います。

\* SUB OFF : スプリット off

\* MAIN LOWER: Main Timbres を Split Point の下の音から左側(低音側)に割り当てます

\* MAIN UPPER : Main Timbres を Split Point から右側(高音側)に割り当てます

#### **CTRL:**

Easy Setup で表示する EASY SETUP と Timbre Selector の機能を切り替えます。

SUB OFF 時は常に MAIN を表示します。

#### **Effect:**

MFX1 (MODULATION)、MFX2 (REVERB/DELAY)、そして EQ の各パラメーターを設定します。

MFX1、MFX2 が OFF (チェックボックス) のときはエフェクト名の表示がグレーになります。

#### **Keyboard:**

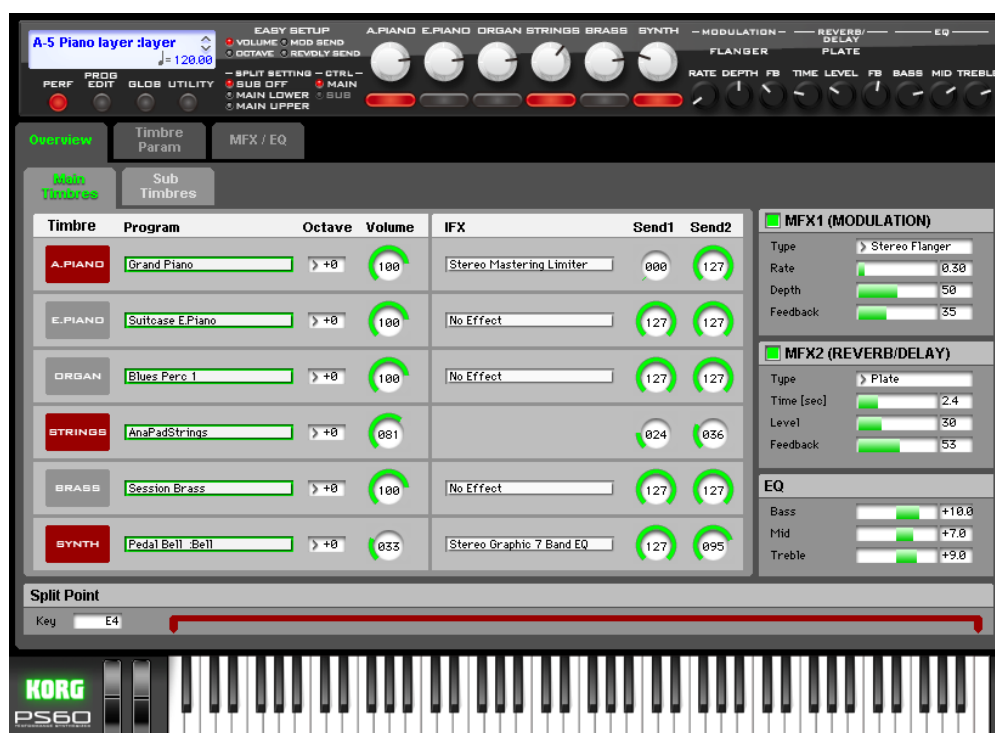
88 鍵のキーボード、ピッチ・ベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールで構成されています。

鍵盤をクリックすると演奏することができます。鍵盤を左右にドラッグすることでグリッサンド奏法も可能です。ピッチ・ベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールは、上下にドラッグして操作します。

## エディターの操作 - パフォーマンス・モード

- 1 PS60 本体でエディットできるパフォーマンスのすべてのパラメーターを、Editor のパフォーマンス・モードの各ページでエディットすることができます。  
モード・ボタンの PERF をクリックして、Edit Pages の [Overview] タブをクリックします。

画面上段のパネル中央左側にある SPLIT SETTING が SUB OFF のときは、その隣の CTRL は自動的に MAIN に設定されます。パネル中央にある EASY SETUP のノブと Timbre Selector は MAIN の各ティンバーの設定が割り当てられます。  
SPLIT SETTING が MAIN LOWER または MAIN UPPER のときはスプリットに設定されています。  
CTRL で MAIN と SUB を切り替えると、EASY SETUP のノブと Timbre Selector の各ティンバーの設定が割り当てられます。  
各ノブは、その左側の EASY SETUP で選択された機能の値の位置を表示します。





## 2

EASY SETUP の 6 個のノブと Timbre Selector の 6 個のボタンは、PS60 本体の 6 個のノブとボタンに対応します。ただし、Editor では PS60 本体と異なり、複数のボタンを同時に押すことができません。そのためティンバー 1 つだけを ON にしたいときはそれ以外のティンバーを順に OFF にし、また複数のティンバーを ON にしたいときは順にクリックして ON にする、という操作になります。

Editor による Timbre Selector の ON/OFF 操作は、PS60 本体で EXIT ボタンを押しながら Timbre Selector を ON/OFF する動作と同じです。Single 状態から Layer にした際は最初に追加で On にした Timbre のマスター・エフェクト、EQ の設定がロードされます。PS60 本体で通常の操作でボタンを同時に押したときとは結果が若干異なります。

PS60 本体の操作方法については、PS60 取扱説明書をご覧ください。



## 3

画面上段のパネル中央左側にある SPLIT SETTING でスプリットを設定できます。Editor にあるスプリットの各設定ボタンと PS60 本体のスプリットの各設定ボタンでは操作が異なります。

Editor ではスプリット・ポイントの左側（低音域側）と右側（高音域側）のどちらに MAIN と SUB のどちらを割り当てるのかを明示的に設定することが可能です。SUB OFF / MAIN LOWER / MAIN UPPER の 3 つのスプリット設定から選ぶことができます。

SUB OFF はスプリットがオフになります。PS60 本体の SUB OFF と同等です。

MAIN LOWER を選ぶとスプリットが ON になり、スプリット・ポイントより低音域側が MAIN になり、高音域側が SUB になります。MAIN UPPER を選ぶと、その逆になります。

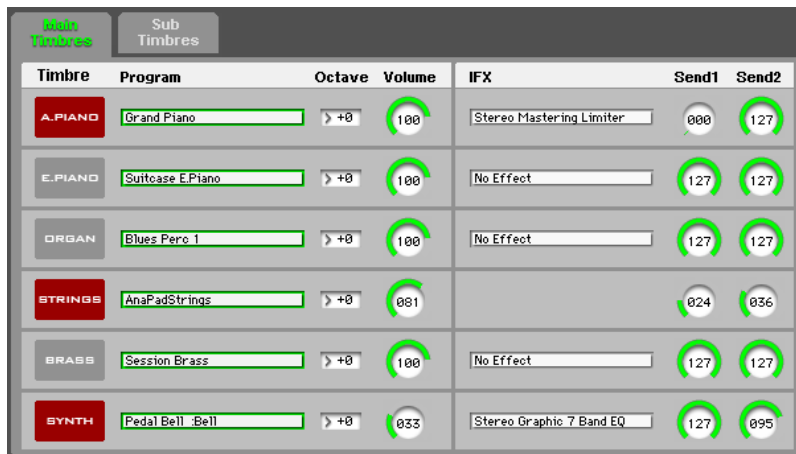


SPLIT SETTING の右側にある CTRL で、EASY SETUP の 6 個のノブと Timbre Selector の 6 個のボタンを、MAIN と SUB のどちらのティンバー用として使うかを選ぶことができます。

この CTRL は、SPLIT SETTING に SUB OFF 以外を選択した場合（スプリットが ON の場合）に、SUB を選択できるようになります。

PS60 本体でスプリットの LOWER / UPPER ボタンを押して EASY SETUP / Timbre Selector の割り当てを切り替えると、Editor の CTRL の MAIN / SUB が連動して切り替わります。

- 4 [Overview] タブの下にある[Main Timbres] タブをクリックすると、MAIN の各ティンバーのセッティングが表示されます。



左側の各ティンバー名はそれぞれのTimbre Selectorに対応します。クリックでON/OFFが切り替わります。Main Timbres では各ティンバーが ON のときは赤色で表示され、Sub Timbres では青色で表示されます。

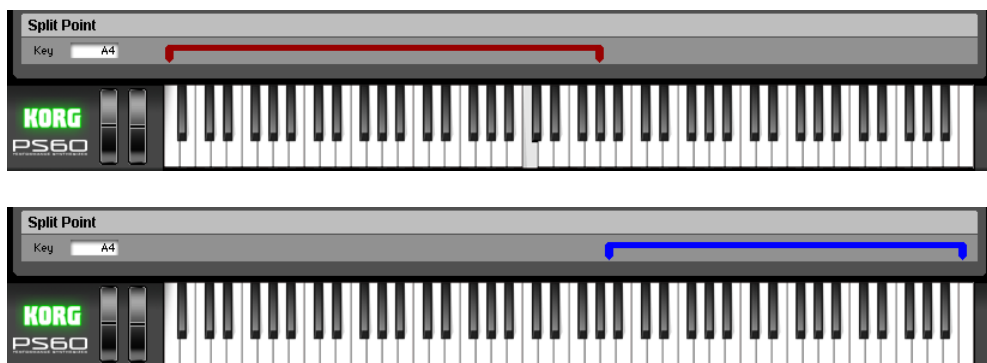
ティンバー名から右へ順に各ティンバーで設定されているプログラム、オクターブ、ボリューム、IFX、Send1 (MFX1 - MODULATION へのセンド量)、Send2 (MFX2 - REVERB/DELAY へのセンド量)です (STRINGS のティンバーに IFX はありません)。IFX 以外の設定を変更することが可能です。

[Sub Timbres] タブをクリックすると、SUB の各ティンバーのセッティングが表示され、それぞれの設定を変更することが可能です。

Note: パフォーマンス・モードでは、各ティンバーに設定されているプログラムの IFX を変更することはできません。プログラム・エディット (PROG EDIT) の IFX ページで設定します。

- 5 Main/Sub Timbres の右側には各エフェクトのパラメーターがあります。これらは画面上段パネルの右側にあるエフェクトの設定と同じものですが、各パラメーターの値を確認しながら変更することが可能です。  
MFX1/MFX2の左側のチェックボックスで、各エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。  
[MFX/EQ] ページにはエフェクトのルーティング図が表示され、より詳しくエフェクトのパラメーターを設定することができます。

- 6 画面下段にある Split Point の設定に合わせて、MAIN と SUB で有効な音域を表示します。  
[Main Timbres] [Sub Timbres] のタブの表示に合わせて、この表示も切り替わります。



- 7 Edit Pages の[Timbre Param] [MFX/EQ] 各ページで、PS60 本体のパフォーマンス・エディット・モード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。

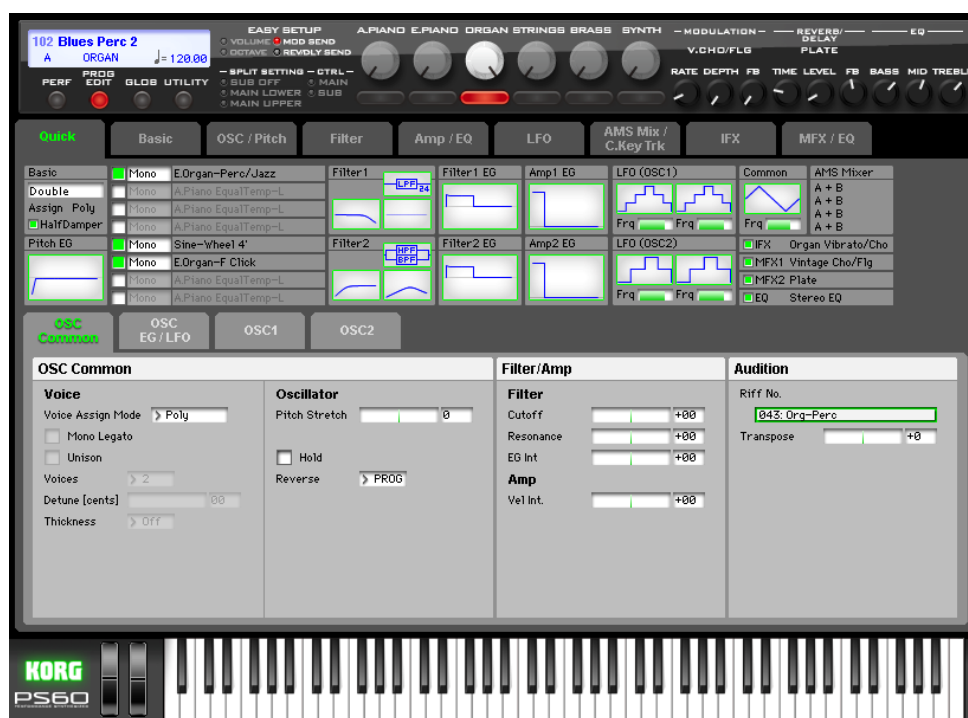
## エディターの操作 - プログラム・エディット・モード

1

Editor の PROG EDIT ボタンをクリックして、プログラム・エディット・モードに入ります。エディットしたいティンバーを選ぶ方法は PS60 本体の操作方法と同じです。複数のティンバーがオンになっている場合、PROG EDIT ボタンをクリックすると、現在オンになっているティンバーの Timbre Selector ボタンが点滅します。エディットしたいティンバーの Timbre Selector ボタンをクリックします。スプリットがオンの場合、CTRL で MAIN / SUB を切り替えて、SUB でオンになっているティンバーを選ぶこともできます。

2

Edit Pages の [Quick] タブをクリックします。この Quick ページでは、PS60 本体でエディットすることができる、エフェクト以外のすべてのパラメーター(クイック・パラメーター)をエディットできます。エフェクトは、[IFX] [MFX/EQ] タブの各ページでエディットします。



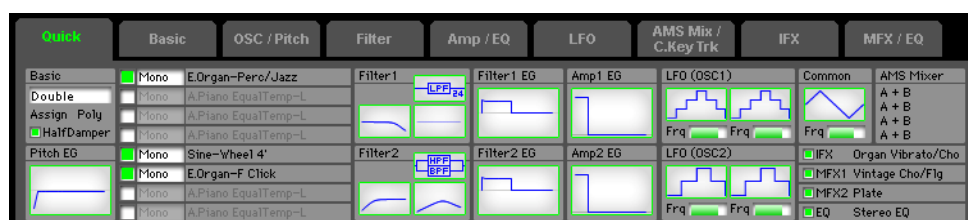
3

プログラム・エディット・モードでは、EASY SETUP で SEND1 (MOD SEND) と SEND2 (REV/DLY SEND) のみ選択できます。また EASY SETUP ノブは選択したティンバーのみ有効になります。SPLIT SETTING と CTRL は操作できません。



4

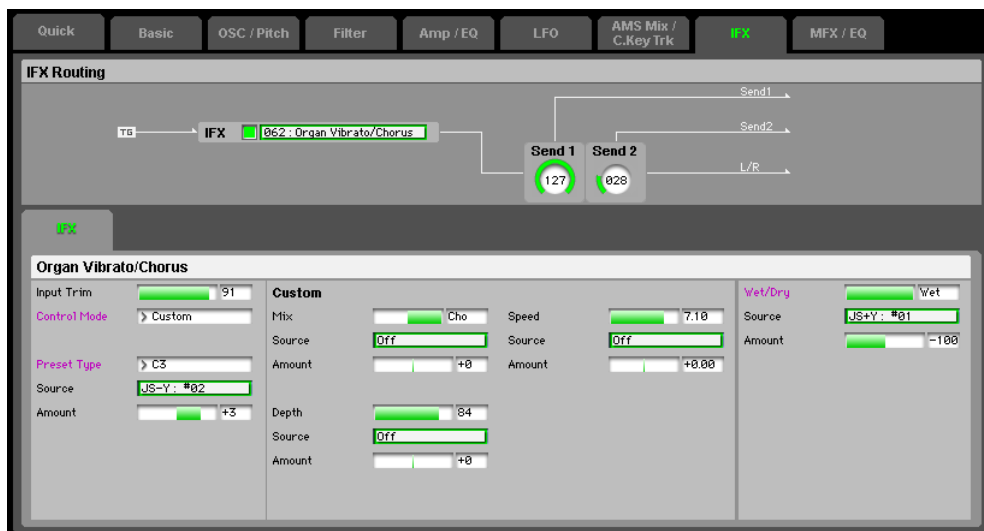
Quick ページ上段は Overview で、プログラム・エディット・モードの代表的なパラメーターの現在値を確認することができます。この Overview 部は、セクションごとにパラメーターを分けて表示します。各パラメーターのセクション名 (“Pitch EG” や “Filter1 EG” など) の部分ををクリックすると、該当するパラメーターをエディットするためのページ / タブに自動的にジャンプします。



# 5

Edit Pages の [Basic] タブ以降のページで、PS60 本体ではエディットすることができないすべてのパラメーターをエディットすることが可能です。

また、[IFX] [MFX/EQ] タブの各ページで、PS60 本体ではエディットすることができない、すべてのエフェクト・パラメーターをエディットすることが可能です。パラメーター名が紫色で表示されているパラメーターが、PS60 本体でエディットすることができるエフェクト・パラメーターです。IFX のエフェクトの選択も、[IFX] タブのページで行なえます。

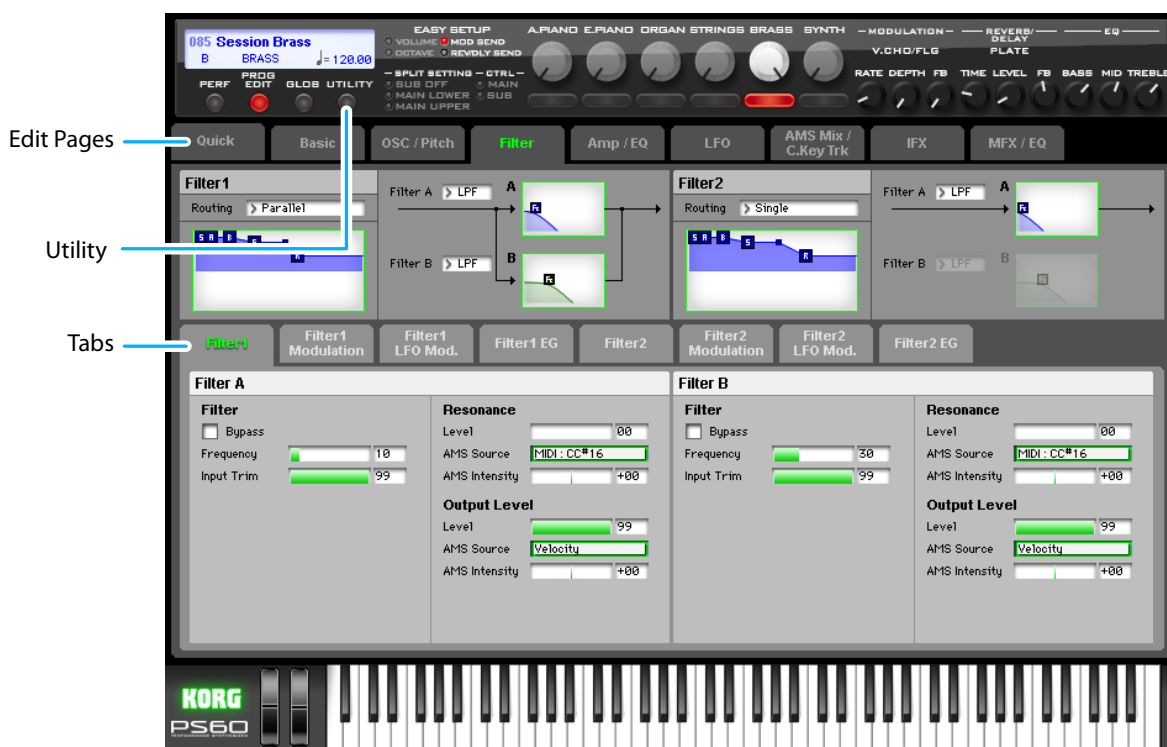


## ページ、タブの選択

詳細なエディットをするときは、各ページとタブを切り替えて、目的のパラメーターを選択します。

グローバル・モードは、カテゴリー・ネーム、スケール(音律)などがページ単位で区分されています。ページ(またはタブ)を選択し、エディットします。

- エディットしたいエディット・ページ (Edit Pages) のタブをクリックして、ページを選択します。
- ページ内のタブ移動は中段のタブ (Tabs) で選択します。



## パラメーターの選択と値の変更

- ディスプレイ上でマウスを操作してエディットをします。

例えば、EG の図の四角の部分のマウスでドラッグすると EG の形状を変化させることができます。

Note: 各パラメーターについては、付属の「パラメーター・ガイド」(PDF 版)を参照してください。

## ユーティリティの選択と実行


ユーティリティは、ページごとに有効なコマンドです。選択するページによって選択できるユーティリティが異なります。また、エディットまたは作成したデータのコンピューターへのセーブ、ロードを行いません。UTILITY をクリックして表示されるメニューからコマンドを選択します。

Note: エディター独自のユーティリティ・コマンドについては、p.29を参照してください。

- 1 [UTILITY] ボタンから実行するコマンドを選択します。
- 2 必要な設定を行い、実行するときは OK をクリックします。

## 保存(ストア/ライト)

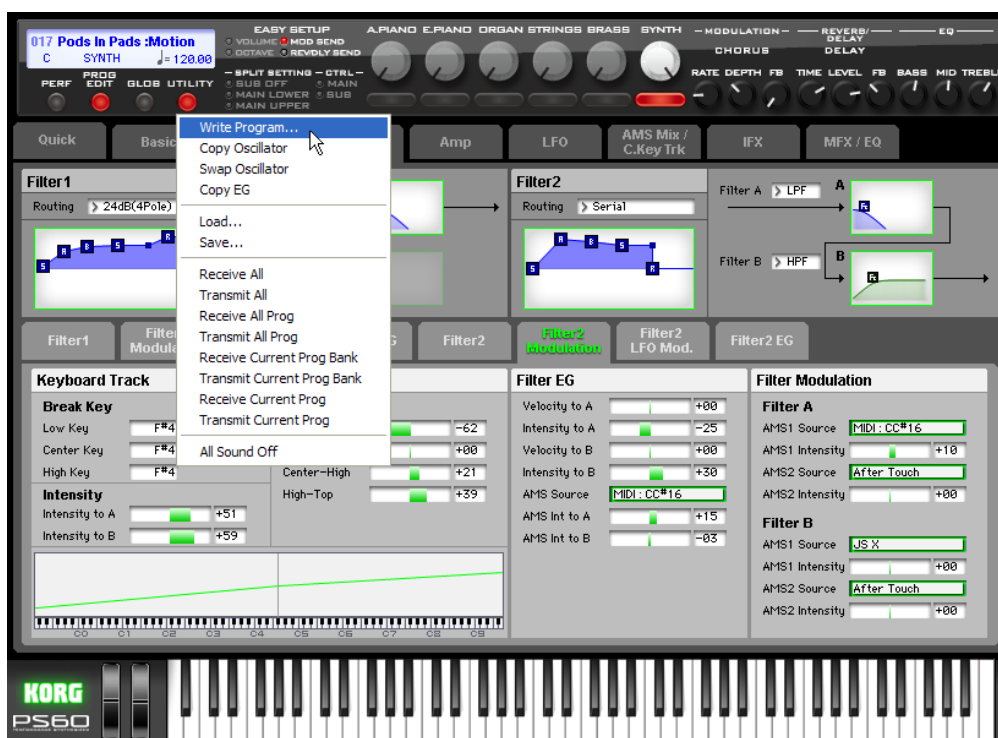
エディットをした後は、必要に応じて保存してください。

 この操作によって、PS60 にエディットした設定が保存されます。

保存を実行する前に、他のプログラムを選んだり、アプリケーションを終了したりすると、エディットしていた内容は消失します。パフォーマンスについても同様です。グローバル・モードの設定はアプリケーションを終了するまで Editor に残りますが、[Write Global Setting] または [DUMP] を実行しないと PS60 本体に反映および保存されません。

ここではプログラム・エディット・モードでエディットしたプログラムを保存する方法を説明します。

- 1 [UTILITY] ボタンをクリックして、ユーティリティー・メニューを表示します。
- 2 メニュー・リストの中から [Write Program] を選択します。



### 3 プログラムの名前、カテゴリー、保存先を指定して [OK] ボタンをクリックします。



Note: 保存先に既存のプログラムを選択すると上書きされます。新規プログラムとして追加するときは、ユーザ・プログラム "INIT"を選択します。工場出荷時は D056-D127 がユーザ・プログラムです。

Note: PS60 本体のコマンド・メニューを実行すると、Editor と PS60 本体のデータが一致なくなることがあります (Copy IFX など)。その場合は、Editor の UTILITY メニューから、カレント・ダンプの受信 (Receive Current Prog など)を実行してください。

パフォーマンスはユーティリティー・メニュー [Store Performance]を選択して保存します。グローバルはユーティリティー・メニュー [Write Global Setting]を選択して保存します。または、各ページの右上にある [DUMP] ボタンをクリックして保存します。これらの操作を行わないと、グローバルのパラメーターを変更しても PS60 本体に反映されませんので注意してください (一部 [DUMP] ボタンが無いページもあります)。

---

## ユーティリティー・コマンド

### Load

コンピューターに保存されているエディターのデータを読み込みます。

### Save

エディター上のデータをファイルとしてコンピューターへ保存します。

Note: これらの機能は、エディターのアプリケーション専用ファイルとして、読み込みまたは保存します。

### Store Performance, Write Program

エディターで変更した現在のデータを PS60 本体に送信し、本体メモリーに書き込みます。

### Initialize Performance

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。

### Copy ... /Swap ... /Remove ...

PS60 本体の Command メニューと同等の機能と、エディター専用の機能があります。

各 Tab ページで扱っているデータに対する Command メニューが表示されます。

### Receive All

PS60 のすべてのデータをエディター上に読み込みます。

### Transmit All

エディター上のすべてのデータを PS60 に送信し、本体メモリーに書き込みます。

### Receive All Performance

### Receive All Prog/Current Prog Bank

### Receive Global Data

PS60 の各データをエディター上に読み込みます。

### Transmit All Performance

### Transmit All Prog/Current Prog Bank

### Transmit Global Data

エディター上の各データを PS60 に送信し、本体メモリーに書き込みます。


### Receive Current Performance/Current Prog

PS60 の各データをエディター上に読み込みます。

### Transmit Current Performance/Current Prog

エディター上のそれぞれのデータを PS60 に送信します。

Note: これらの Receive、Transmit 機能は、KORG SysEx MIDI Dump を用いて、PS60 とソフトウェア上のデータの送受信や、データの同期など行ないます。

 データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。同様に、PS60 のパネル・ボタンや鍵盤等に触らないでください。



---

### **Save as Default**

エディターのグローバル・モードの Software Setup での設定を、エディターを起動したときの初期値として保存します。

Note: Save as Default、Select Auto Load File は、エディターのグローバル・モードの Software Setup ページでのみ選択できます。

### **Select Auto Load File**

Software Setup タブの Load data file automatically で指定されるファイルを選択します。

Note: Load data file automaticallyを参照してください。(☞ p.31)

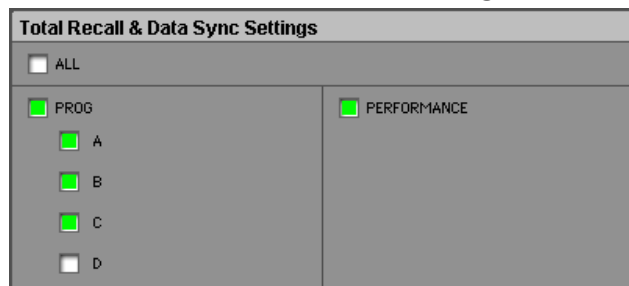
### **All Sound Off**

ホスト・アプリケーション上の操作によっては、本体の発音が止まらなくなることがあります。この症状が発生した場合は、"All Sound Off"を実行してください。

## Software Setup (PS60 Editorの初期設定)

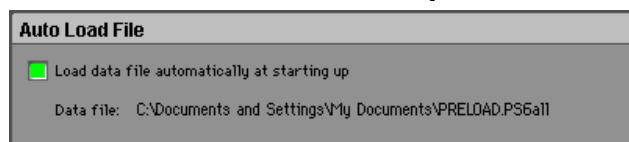
PS60 Editor 起動時の設定をグローバル・モードの Software Setup で設定することができます。この設定は UTILITY の Save as Default を実行すると保存され、次回起動時に有効となります。

### Total Recall & Data Sync Settings



DAW ソフトウェアのソング・データの一部として、保存および読み込みを行なうエディターのデータを設定します。必要とするデータだけを保存したいときに使用します。また PS60 Editor 起動時にコンピューターに接続してある PS60 から、ここでチェックされているデータのみ自動的に読み込みます (データの同期を行いません)。データダンプは時間がかかるので、この機能を使わずに Load data file automatically 機能を使用するか、または UTILITY の Load を使ってあらかじめ保存しておいたデータ・ファイルを PS60 Editor に読み込ませることにより、起動時間を短縮させることも可能です。

### Load data file automatically



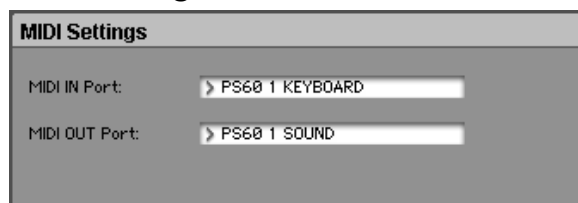
PS60 Editor 起動時に、自動的にここで指定したデータ・ファイルを Editor に読み込みます。この処理を行なった後に、Total Recall & Data Sync Settings でチェックしたデータのデータダンプによる読み込み処理が行なわれます。

### Auto Local Control



エディター起動時に、自動的に PS60 のローカル・コントロール情報を適切な状態に設定します。通常は、このパラメーターをオンに設定することをおすすめします。終了時は PS60 のローカル・コントロール情報を元の状態に戻します。

### MIDI Settings



PS60 Editor と PS60 の MIDI 接続に関する設定を行ないます。

### MIDI IN Port / MIDI OUT Port

PS60 と PS60 Editor の接続ポートを選択します。現在接続されている MIDI ポートの名称が表示されます。PS60 と PS60 Editor が正常に接続されている場合、起動時に PS60 Editor が PS60 を検索して自動的に MIDI ポートを設定するため、この設定を変更する必要はありません。

---

# 注意事項

## USB接続

エディター起動時に本体とのデータの同期が失敗する場合、以下を確認してください。

- USB-MIDI 使用時には、必ず KORG USB-MIDI Driver を使用してください。OS に付属の標準ドライバーでは、データ転送が著しく遅かったり、正常に通信が行なえなかったりします。
- USB ハブを使用している場合は、コンピューター本体の USB ポートに直接 PS60 を接続して、動作を確認してください。また、接続されている USB デバイスをすべて外して PS60 のみで動作を確認してください。

なお、データの同期が失敗したときは、エディター・ソフトウェアの UTILITY のメニューから、必要に応じて Receive All または Transmit All を実行し、本体とデータの同期を行なってください。

