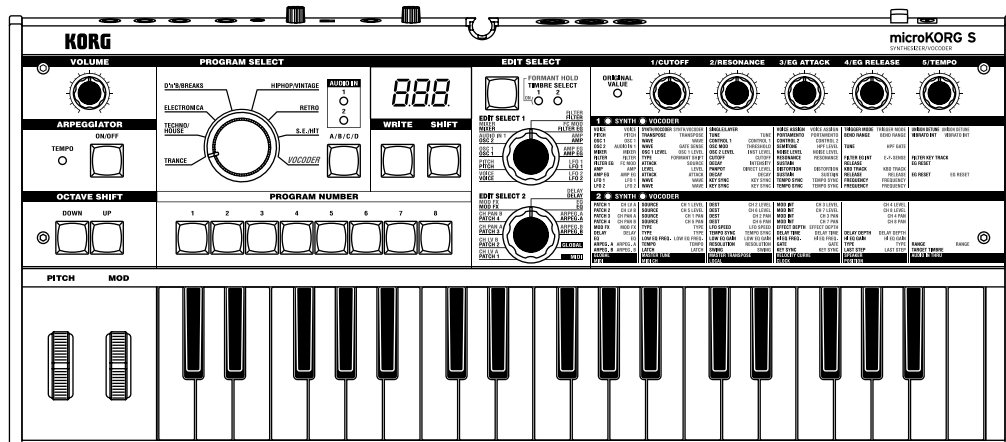


KORG

microKORG S

SYNTHESIZER/VOCODER



取扱説明書 J1

このたびはコルグ シンセサイザー／ボコーダー microKORG Sをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

はじめに 1

microKORG Sの特長や、各部の名称と機能ついて説明しています。

おもな特長	1
各部の名称と機能	2
フロント・パネル	2
リア・パネル	4

準備 5

外部オーディオ機器や付属マイクの接続方法と、電源の入れ方切り方について説明しています。

接続	5
オーディオ出力との接続	5
オーディオ入力との接続	5
MIDI機器/コンピューターとの接続	5
付属マイクの接続	5
電源を入れる	6
1. 電源準備	6
2. 電源を入れる	6
3. 電源を切る	6

クイック・スタート 7

演奏するための基礎(デモ演奏の聞き方や、プログラムの選択方法、アルペジエーター等演奏時の機能)や、エディット方法の導入的な説明をしています。

目次

デモ演奏	7
デモ演奏を聞く	7
シンセ・プログラム	8
1. プログラムを選び、演奏する	8
2. サウンドを変化させる	8
ボコーダー・プログラム	10
1. ボコーダー・プログラムを演奏する	10
2. サウンドを変化させる	10
アルペジオ演奏	11
アルペジオ演奏をする	11

エディットについて 12

microKORG Sをエディットするにあたって、知っておきたいことを説明しています。

エディットをはじめる前に	12
基本的なエディット方法	12
各ティンバーのエディット	14

シンセ・プログラムのエディット 15

シンセ・プログラムの各パラメーターの機能、設定時の留意点等を、EDIT SELECT 1/2とEDIT CONTROLS [1]~[5]ノブに対応させて説明しています。

シンセ・プログラムの構成	15
Overview	15
1. VOICE — SYNTH/VOCODER	16
2. PITCH — SYNTH/VOCODER	17
3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER	18
4. OSC2 (Oscillator 2) — SYNTH	22
5. MIXER — SYNTH	23

6. FILTER — SYNTH	24
7. FILTER EG — SYNTH	26
8. AMP — SYNTH	27
9. AMP EG — SYNTH/VOCODER	28
10. LFO 1, 11. LFO 2 — SYNTH/VOCODER	29
12. PATCH 1, 13. PATCH 2, 14. PATCH 3, 15. PATCH 4 — SYNTH	30

ボコーダー・プログラムのエディット 31

ボコーダー・プログラムの各パラメーターの機能、設定時の留意点等を、EDIT SELECT 1/2とEDIT CONTROLS [1]~[5]ノブに対応させて説明しています。

ボコーダー・プログラムの構成	31
Overview	31
1. VOICE — SYNTH/VOCODER	32
2. PITCH — SYNTH/VOCODER	32
3. OSC1 — SYNTH/VOCODER	32
4. AUDIO IN 1 — VOCODER	33
5. MIXER — VOCODER	34
6. FILTER — VOCODER	35
7. FC MOD — VOCODER	36
8. AMP — VOCODER	37
9. AMP EG — SYNTH/VOCODER	37
10. LFO 1, 11. LFO 2 — SYNTH/VOCODER	37
12. CH LEVEL A, 13. CH LEVEL B — VOCODER	38
14. CH PAN A, 15. CH PAN B — VOCODER	38

エフェクトとEQのエディット 39

エフェクトとEQの各パラメーターの機能、設定時の留意点等を、EDIT SELECT 1/2とEDIT CONTROLS [1]~[5]ノブに対応させて説明しています。

microKORG Sのエフェクトの構成	39
Overview	39
16. MOD FX — SYNTH/VOCODER	40
17. DELAY — SYNTH/VOCODER	41
18. EQ — SYNTH/VOCODER	42

アルペジエーターのエディット 43

アルペジエーターの各パラメーターの機能、設定時の留意点等を、EDIT SELECT 1/2とEDIT CONTROLS [1]~[5]ノブに対応させて説明しています。

アルペジエーターの構成	43
Overview	43
19. ARPEG. A — SYNTH/VOCODER	44
20. ARPEG. B — SYNTH/VOCODER	45

全体的な設定をする(GLOBAL) 46

GLOBALの各パラメーターの機能、設定時の留意点等を、EDIT SELECT 1/2とEDIT CONTROLS [1]~[5]ノブに対応させて説明しています。

GLOBALの構成	46
Overview	46
21. GLOBAL	47

目次

他のMIDI機器と一緒に使う(MIDI) 48

他のMIDI機器との接続方法と、MIDIの各パラメーターの機能、設定時の留意点等を、EDIT SELECT 1/2とEDIT CONTROLS [1]~[5]ノブに対応させて説明しています。

microKORG SのMIDI	48
Overview	48
MIDI機器/コンピューターとの接続	48
接続後のMIDIに関する諸設定	49
22. MIDI	51
microKORG Sが送受信するMIDIメッセージ	52

保存(ライトの実行) 58

エディットしたプログラムやGLOBAL設定の保存の方法を説明しています。

エディットした設定を保存する	58
プログラムの保存	58
GLOBAL, MIDIとSHIFTファンクションの保存	58

フェイバリット・ファンクション 59

フェイバリットの選択と登録方法を説明しています。

フェイバリットの選択と登録	59
フェイバリットを選択する	59
フェイバリットを登録する	59

SHIFTファンクション 60

「SHIFTファンクション」では、プログラムの初期化や、工場出荷時の設定に戻す方法など、[SHIFT]キーを使った各機能について説明しています。

ティンバーのコピーと入れ替え — SYNTH	60
プログラムの初期化	60
CH LEVELとCH PANの初期化 — VOCODER	61
MIDIフィルター	61
コントロール・チェンジのアサイン	62
データ・ダンプ	63
工場出荷時の設定に戻す	64
ライト・プロテクト設定	64
その他の[SHIFT]キーの機能	65

資料..... 66

故障かと思われたときに確認していただきたい事項や、microKORG Sの仕様などを記載しています。

LFO 1/2, デレイ・タイムの同期	66
故障とお思いになる前に	67
仕様とオプション	68

取扱説明書の表記

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは、表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

ノブの位置とパラメーター

取扱説明書に記載されている(p.16以降)ノブ位置と各種パラメーターの値は、おおよその目安として表記しています。実際には若干のズレがある場合があります。

マーク  ,  , 

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

はじめに

1. アナログ・モデリング・システムによるシンセサイザー機能

microKORG Sはアナログ・モデリング・システムを採用し、アナログ・シンセサイザーをDSPIによってシミュレートしています。

アナログ・シンセサイザーに代表されるノコギリ波、矩形波などの8タイプのオシレーター・アルゴリズムを元に、フロント・パネル上の各セクションでサウンド作りを行います。各セクションは、オシレーターをはじめ、フィルター、アンプやモジュレーターなどで構成され、セクションを切り替え、該当するノブを回すことで、感覚的なエディットが行えます。また、演奏中にリアルタイムでサウンドを変化させることもできます。

ティンバー数: 最大2(レイヤー時)

最大発音数: 4ボイス

構成: 2オシレーター+ノイズ・ジェネレーター: ノコギリ波、矩形波、三角波、正弦波、Vox波、DWGS×64、Noise、Audio In (8種)
PWM機能、OSC Sync機能、Ring Mod.機能、OSC Sync+Ring Mod.機能
マルチモード・フィルター: -24dB/oct LPF、-12dB/oct LPF、-12dB/oct BPF、-12dB/oct HPF (4種)
フィルターEG、アンプEG、LFO1、LFO2 (LFO: 6波形 アルペジエーターや外部MIDIクロックに同期可)

2. ボコーダー機能

microKORG Sは、AUDIO IN 1にマイクを接続し、入力する音声などでオシレーターの音の特徴づけ、喋っているような効果を生むボコーダーとして機能します。

8チャンネル(16基のフィルターを2基で1組ずつ構成)で構成し、往年のボコーダー・サウンドをシミュレートするだけでなく、フィルターの周波数をシフトさせたり、各帯域ごとにレベルやパンポットを調節することによってオリジナリティのあるボコーダー・サウンドが得られます。

最大発音数: 4ボイス

構成: 8チャンネル・ボコーダー、各チャンネル・レベル/パン可変、フォルマント・シフト機能、
1オシレーター+ノイズ・ジェネレーター (8種)
アンプEG、LFO1、LFO2 (LFO: 6波形 アルペジエーターや外部MIDIクロックに同期可)

おもな特長

3. 256個のプログラムを内蔵

microKORG Sは、256プログラムを内蔵しています。工場出荷時には、TRANCE～S.E./HITバンクにシンセ・プログラムが、VOCODERバンクにボコーダー・プログラムが内蔵されています。

4. 外部入力波形の加工が可能

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

5. Virtual Patch(バーチャル・パッチ)機能

フィルターEG、アンプEG、LFO 1/2や、キーボード・トラック、ホイールなどのモジュレーターやコントローラーと、ピッチ、カットオフやアンプなどの各パラメーターを、仮想的(パッチ・コードを使わない)に接続することができ、より自由度の高いサウンド作りが可能になります。

6. サウンドの完成度を高めるエフェクトを搭載

音作りの幅を広げるモジュレーション・エフェクト(3タイプ)、ディレイ(3タイプ)、イコライザーを搭載しています。

ディレイ・エフェクトは、アルペジエーターや外部MIDIクロックに同期がとれ、ライブ・パフォーマンスなどのさまざまな場面で活用できます。

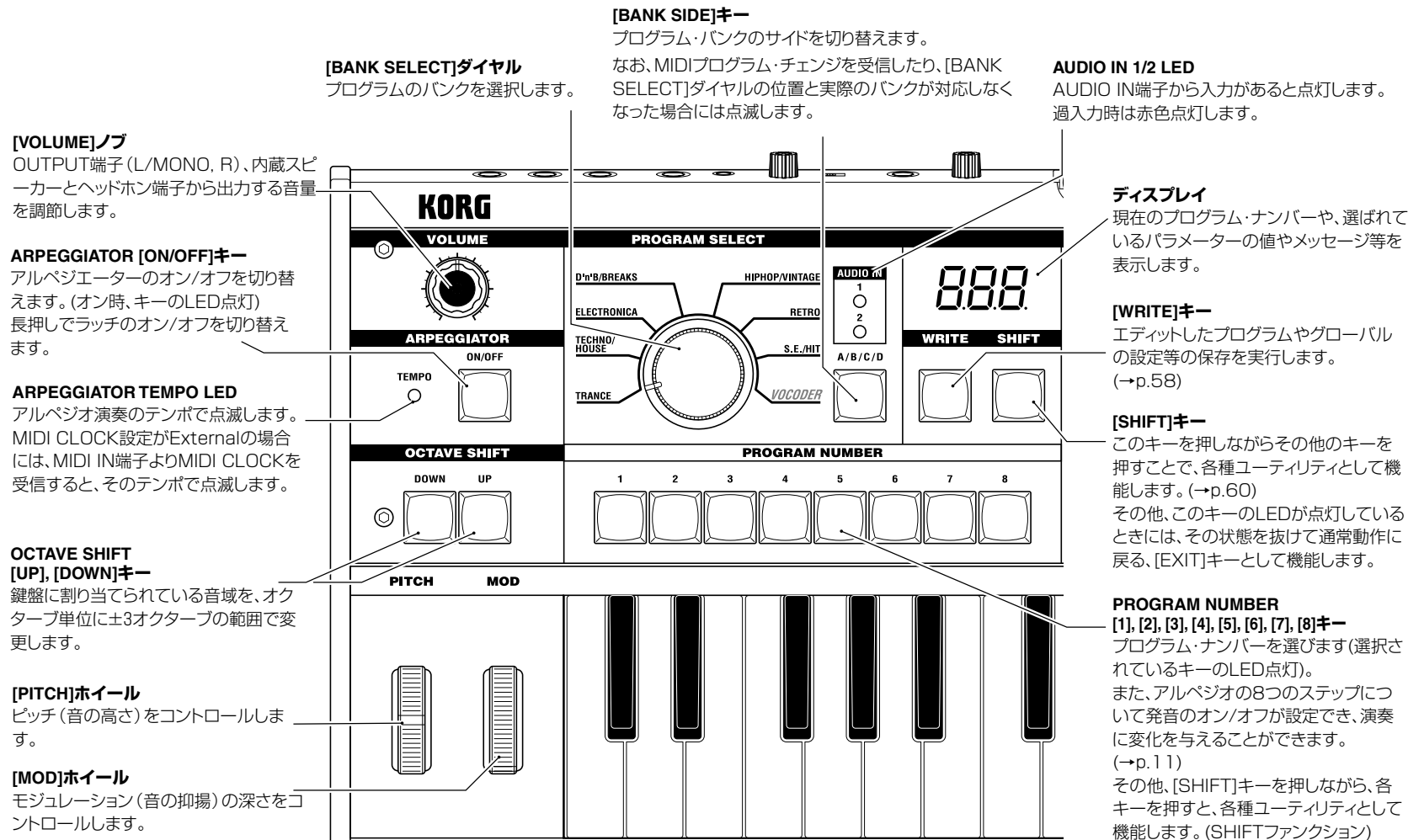
7. ステップ・アルペジエーター搭載

和音を押さえて自動的にアルペジオ演奏させるアルペジエーターを搭載しています。

6種類のアルペジオ・タイプから選択でき、アルペジオの発音の長さや間隔などが設定できます。また、最大8ステップについて、発音のオン/オフが設定でき、リズムを変化させるなどの、より幅の広い効果が得られます。

各部の名称と機能

フロント・パネル



各部の名称と機能

[TIMBRE SELECT/FORMANT HOLD]キー

シンセ・プログラム(レイヤー時のみ有効)選択時は、エディットや発音させるティンバーを切り替えたり、2つのティンバーの同じパラメーターを同時にエディットできる状態(シンク)にします。

ポコーダー・プログラム選択時は、フォルマント・ホールドがオンになり、ポコーダーによる音を保持することができます。

TIMBRE SELECT 1 LED, TIMBRE SELECT 2 LED

シンセ・プログラム(レイヤー時のみ有効)選択時、エディット対象のティンバーが点灯します。またソロ対象となっているティンバーが点滅します。

ポコーダー・プログラムでフォルマントをホールドしているとき、1 LEDが点灯します。

[EDIT SELECT 1]ダイヤル, [EDIT SELECT 2]ダイヤル

エディットするセグションを選択します。(→p.12)

SYNTH/VOCODER 1 LED, SYNTH/VOCODER 2 LED

選択しているプログラムが、シンセまたはポコーダーかを示します。

SYNTH/VOCODER 1, 2のLEDが点灯しているときは、パフォーマンス・エディット機能が有効になります。

片方のLEDが点灯しているときは、点灯している側のEDIT SELECTがエディットの対象になります。エディット対象が未確定時は、LEDが点滅します。

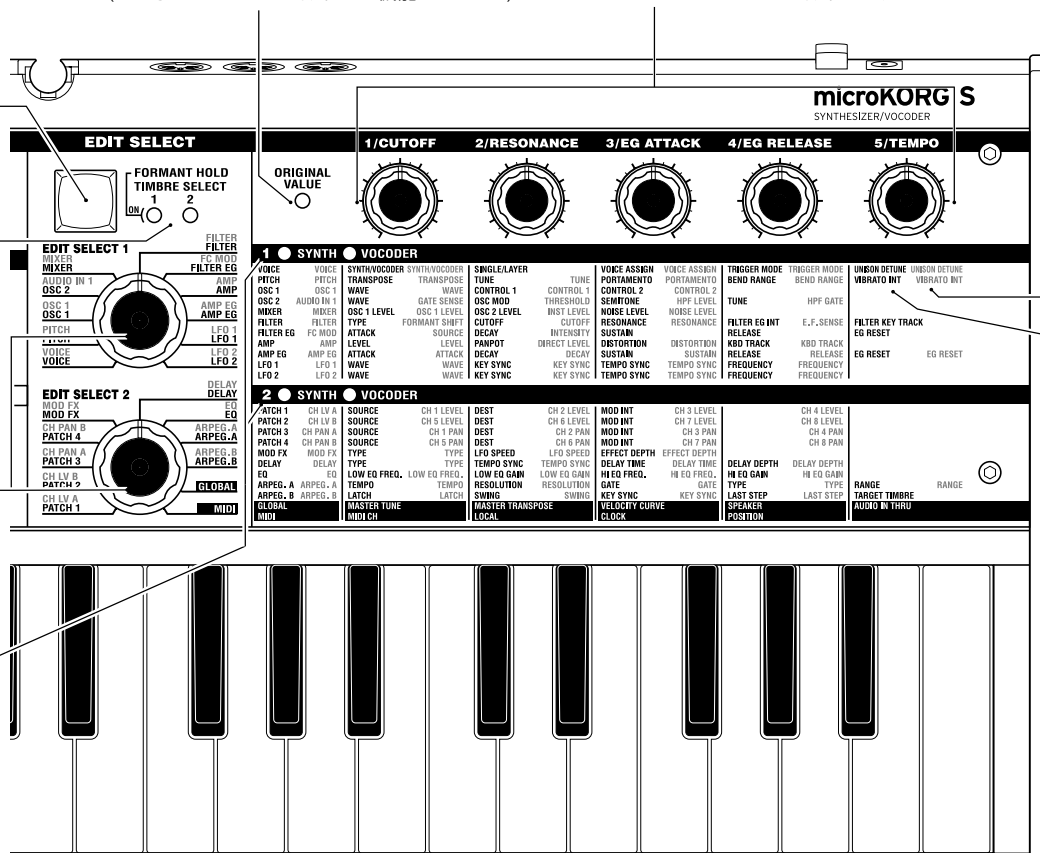
ORIGINAL VALUE LED

現在エディットしているパラメーターの値が、プログラムに記憶されている値と一致したときに点灯します。(→p.13)
(パフォーマンス・エディットでは機能しません。)

EDIT CONTROLS

[1], [2], [3], [4], [5]ノブ

パフォーマンス・エディットのパラメーター、またはEDIT SELECT 1, 2で選択したセクションのパラメーターをエディットします。



ポコーダー・パラメーター
ポコーダー・プログラムの
パラメーターです。

シンセ・パラメーター
シンセ・プログラムのパ
ラメーターです。

—内蔵スピーカー

各部の名称と機能

リア・パネル

AUDIO IN 2

シンセ・プログラムでは、接続した外部機器の音をオシレーター1の波形として使用します。

ボコーダー・プログラムでは、ボコーダーの外部キャリアとして使用します。

[VOLUME 2]ノブ

LINE端子からの入力レベルを調節します。

LINE端子

シンセサイザー、オーディオ機器などを接続します。

AUDIO IN 1

シンセ・プログラムでは、シンセサイザーやオーディオ機器などを接続することによって、入力した音をオシレーター1の波形として使用します。

ボコーダー・プログラムでは、マイクなどを接続することによって、モジュレーター側の音声として使用します。

[MIC/LINE]スイッチ

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

[VOLUME 1]ノブ

DYNAMIC、CONDENSER端子からの入力レベルを調節します。

CONDENSER端子

コンデンサー・マイクを接続します。

DYNAMIC端子

ダイナミック・マイクや、シンセサイザー、オーディオ機器などを接続します。

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

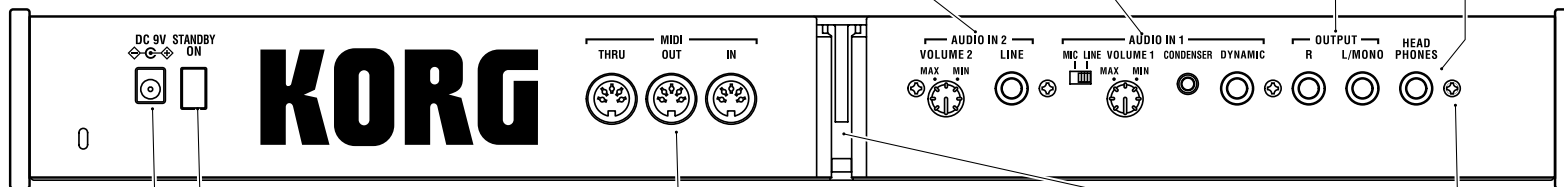
OUTPUT

L/MONO, R端子

パワード・モニター、ステレオ・アンプ、ミキサー、マルチトラック・レコーダーなどを接続します。モノラルで使用するときは、L/MONOに接続します。

HEADPHONES端子

ヘッドホン接続(ステレオ標準プラグ)します。



[電源]スイッチ

電源を入れたり、切ったりします。(→p.6)

ACアダプター電源端子

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

MIDI

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

MIDI THRU端子

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

MIDI OUT端子

MIDIデータを送信する端子です。

MIDI IN端子

MIDIデータを受信する端子です。

機能接地端子

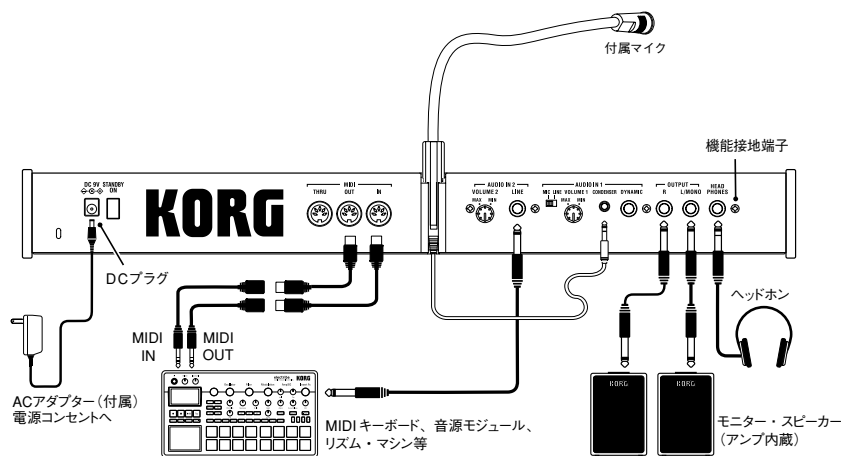
本機をアースに接続する端子(ネジ)です。アースに接続するときは端子をゆるめて、アース線を使用し接地してください。端子(ネジ)をゆるめた後、必ず締め直してください。

マイク・ホルダー

付属マイクを取り付けます。(→p.5)

準備

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



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

オーディオ出力との接続

microKORG SのOUTPUT L/MONO, R端子と、ミキサーやパワード・モニター等のINPUT端子を接続します。

microKORG Sのサウンドを活かすためにもステレオで出力することをおすすめします。モノラルで接続する場合は、L/MONO端子に接続してください。

接続

オーディオ入力との接続

ボコーダーとして使用する場合は、AUDIO IN 1にマイクなどを接続して、それらの音声をモジュレーターに使用します(→p.10)。外部のシンセサイザーやリズム・マシーンなどをボコーダーのキャリアとして使用するときは、AUDIO IN 2にそれらの機器を接続します(→p.34)。

シンセサイザーやサンプラーなどの音を加工する場合は、AUDIO IN 1, 2にマイクや外部機器のOUTPUT端子を接続します(→p.21)。

MIDI機器/コンピューターとの接続

microKORG Sの鍵盤やコントローラーで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサーでmicroKORG Sの音源を鳴らすなどのコントロールをするときに接続します(→p.48)。

付属マイクの接続

microKORG Sには、ボコーダー用のマイクが付属されています。下記の手順で付属マイクをmicroKORG Sに取り付けてください。

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

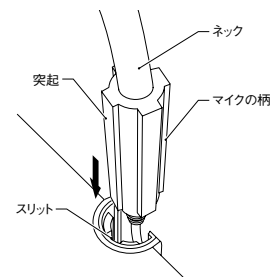
1 付属マイクの柄を持ち、マイク・ホルダーのスリットに付属マイクの突起部分を合わせて差し込みます。

このとき無理に押し込まないでください。

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

2 リア・パネルのAUDIO IN 1の[VOLUME 1]ノブをMIN側に回し切り、[MIC/LINE]スイッチをMIC側に設定します。

3 AUDIO IN 1のCONDENSER端子に付属マイクのプラグを接続します。



電源を入れる

1. 電源準備

電源の準備を行うときは、[電源]スイッチが切れている(ディスプレイやスイッチが消灯している状態)ことを確認してください。

ACアダプターの接続

付属のACアダプターのプラグを、端子にしっかりと接続します。接続後、ACアダプターをコンセントに差し込みます。

▲ 付属のACアダプター以外は絶対に使用しないでください。

電池の入れ方/交換

microKORG Sは、電池による駆動も可能です。

▲ 電池は付属されていません。別途お買い求めください。

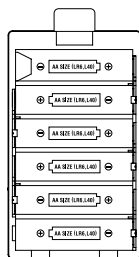
1 本体の電源が切れていることを確認した後、ケース裏側の電池カバーを開けます。

2 単3形乾電池(別売)6本を入れます。

▲ 電池の向きを間違えないように注意してください。

3 電池カバーを閉めます。

▲ 電池で使用情况の場合、ACアダプターでの使用に比べてスピーカーからの出力レベルが下がります。また、電池残量によって段階的に出力レベルが下がります。



バッテリー・エンプティ表示 “bAt”

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

“bAt”の表示は[SHIFT]キーを押すことによって解除することができます。

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

2. 電源を入れる

▲ microKORG Sの電源を入れるときは、パワー・モニターなどの外部出力機器の電源を切っておいてください。

1 microKORG Sの[VOLUME]ノブを左に回し切ります。

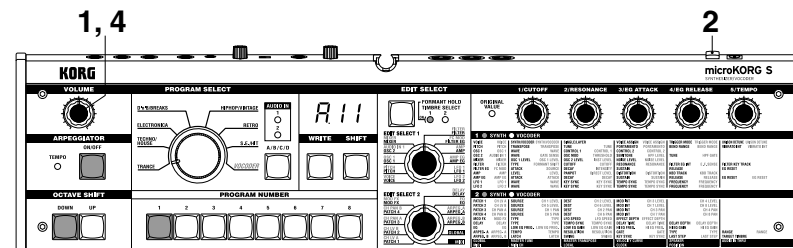
2 microKORG Sのディスプレイが点灯するまで[電源]スイッチを押し続けてオンにします。

ディスプレイにプログラム・ナンバーが表示されます。

3 パワー・モニターなどの外部出力機器のボリュームを下げ、電源を入れます。

4 microKORG Sの[VOLUME]ノブを適当な位置まで右に回します。

5 外部出力機器のボリュームを調節します。



3. 電源を切る

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

オート・パワー・オフ機能

演奏や操作(*)をしないまま一定時間が経過すると、自動的に電源をオフになるオート・パワー・オフ機能があります。工場出荷時は、約4時間に設定されています。

* [VOLUME]ノブの操作は本体操作と見なされません。

「クイック・スタート・ガイド」を参照してください。

クイック・スタート

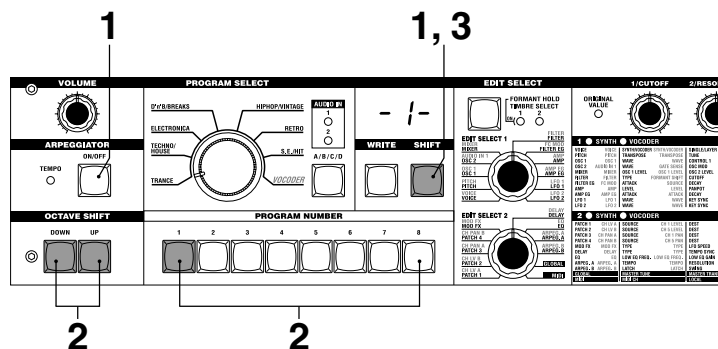
デモ演奏

デモ演奏を聞く

microKORG Sには、デモ曲が内蔵されています。

microKORG Sのサウンドを確認してください。

- 1 [SHIFT]キーを押しながら、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します。
デモ演奏が始まります。このとき、[SHIFT]、OCTAVE SHIFT [DOWN], [UP], PROGRAM NUMBERキーが点灯します。
- 2 演奏の途中でデモ曲を切り替えるときは、OCTAVE SHIFT [UP]キーまたは [DOWN]キーを押します。
PROGRAM NUMBER [1]~[8]キーを押して選択することもできます。
- 3 [SHIFT]キーを押すと、デモ演奏が終了します。
[SHIFT]、OCTAVE SHIFT [DOWN], [UP]キーが消灯して、通常の状態に戻ります。



シンセ・プログラム

1. プログラムを選び、演奏する

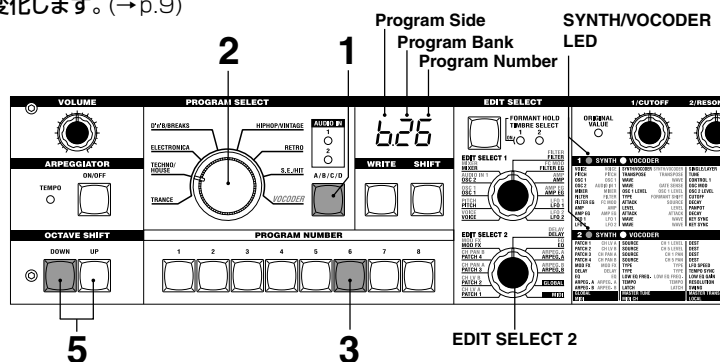
microKORG Sは、演奏用としてすぐに使用できる256種類のプログラムを内蔵しています。プログラムを切り替えて、さまざまなプログラムのサウンドを確認してください。パネル上のPROGRAM SELECTとPROGRAM NUMBERでプログラムを選びます。ここでは例として、プログラム「b.26」を選んでみましょう。

- [BANK SIDE]キーを押して、プログラム・サイドを“b”に切り替えます。
- [BANK SELECT]ダイヤルを回して、TECHNO/HOUSEに合わせます。ディスプレイのプログラム・バンクに“2”が表示されます。工場出荷時は、TRANCE～S.E./HITにシンセ・プログラムが保存されています。
- [6]キーを押して、プログラム・ナンバーを選びます。SYNTH/VOCODER LEDのSYNTH側のLEDが点灯することを確認してください。

▲ [EDIT SELECT 2]のARPEG.AまたはARPEG.Bが選ばれているとき、PROGRAM NUMBERの各キーは、アルペジオ・ステップのエディット機能が割り当てられます。[EDIT SELECT 1/2]ダイヤルを使って、ARPEG.A/B以外のセクションに切り替えてからキーを押してください。

note プログラムは、サイド、バンク、ナンバーのいずれかが変更された時点で切り替わります。

- 鍵盤を押して、音を確認してください。
- OCTAVE SHIFT [UP], [DOWN]キーを押すと鍵盤に割り当てられている音域が変化します。(→p.9)



2. サウンドを変化させる

microKORG Sは、EDIT CONTROLS [1]～[5]ノブの操作や、[PITCH], [MOD]ホイール、鍵盤の弾き方でサウンドを変化させ、演奏に表情をつけることができます。選択したプログラムに対して、さまざまな効果を確認してください。

パフォーマンス・エディットによるコントロール

上下2つのSYNTH/VOCODER LEDが点灯しているときは、パフォーマンス・エディット機能が有効になり、EDIT CONTROLS [1]～[5]ノブには以下のパラメーターが自動的に設定されます。各ノブを回してリアルタイムにサウンドを変化させてみてください。

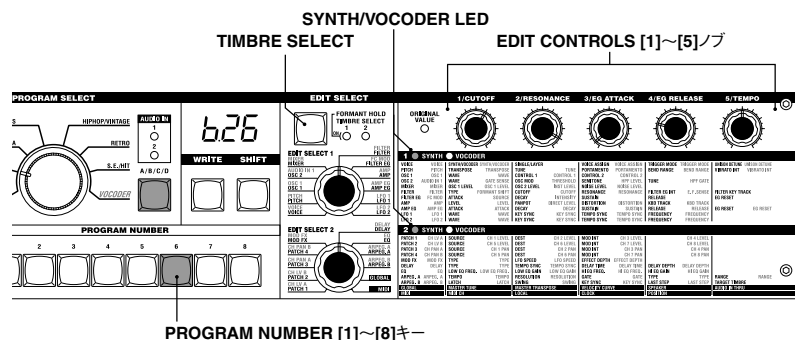
note パフォーマンス・エディット中は、ディスプレイにプログラム・ナンバーが表示されています。

note [EDIT SELECT 1], [EDIT SELECT 2]ダイヤルでセクションを選ぶ、または[SHIFT]キーを押しながら[BANK SIDE]キーを押すとパフォーマンス・エディットの機能は解除されます。パフォーマンス・エディット機能を有効にするには、点灯しているPROGRAM NUMBERキーを押します。

パフォーマンス・エディットは、以下のエディットが可能です。

[1]ノブ: CUTOFF

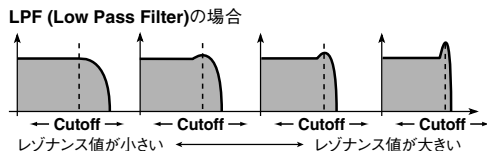
フィルターのカットオフ周波数を調整します。音色の明るさが変化します。通常、ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。



シンセ・プログラム

[2]ノブ: RESONANCE

フィルターのレゾナンス値を調整します。音色に独特のクセがつきます。

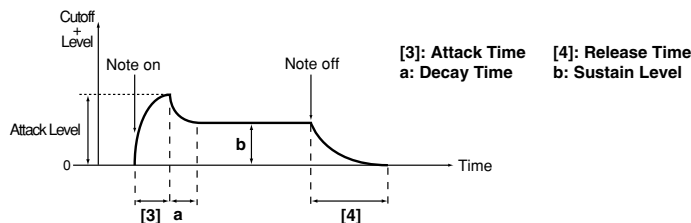


[3]ノブ: EG ATTACK (FILTER EG+AMP EG ATTACK)

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

[4]ノブ: EG RELEASE (FILTER EG+AMP EG RELEASE)

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



[5]ノブ: TEMPO

アルペジエーターや、LFO、DELAY("TEMPO SYNC" ON時)のテンポを調整します。ノブを左に回すとテンポが遅くなり、右に回すとテンポが速くなります。設定したテンポでARPEGGIATOR TEMPO LEDが点滅します。

note 2つのティンバーを使ったレイヤー・プログラムを選択している場合は(TIMBRE SELECT LED点灯)、サウンドを変化させるティンバーを選ぶことができます。[TIMBRE SELECT]キーを押して切り替えます。(→p.14)

note 各ノブにアサインされているパラメーターは、[EDIT SELECT 1], [EDIT SELECT 2]ダイヤルで選ぶセクションの各パラメーターでも設定できます。各機能の詳細は、CUTOFF, RESONANCEはp.24を、EG ATTACK, EG RELEASEはp.26, 28を、TEMPOはp.44を参照してください。

note パフォーマンス・エディットで変化させたサウンドは、保存できます。(→p.58)

[PITCH], [MOD]ホイールによるコントロール

[PITCH]ホイール:

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

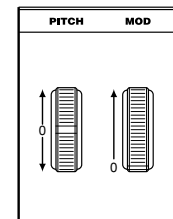
通常、ピッチベンダーとして使用し、奥方向へ回すとピッチが高くなり、手前方向へ回すと低くなります。

[MOD]ホイール:

ホイールを奥方向へ回すと効果がかかり、手前に回し切ると効果がかりません。

ビブラートの深さを変化させたり(→p.17)、カットオフ周波数を変えて音色を変化させる(→p.30)などの使い方があります。

note [PITCH], [MOD]ホイールは、バーチャル・パッチのソースとして使用できますので、上記の効果以外にも、さまざまな効果を得ることができます。(→p.30)



OCTAVE SHIFT [UP], [DOWN]キーによるコントロール

鍵盤に割り当てられている音域を、オクターブ単位に±3オクターブの範囲で変更できます。(→p.8, 52)

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

キーボードによるコントロール

キーボード・トラック(Keyboard Track):

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

ベロシティ(Velocity):

鍵盤を打鍵する強さによって効果が変化します。

通常、打鍵する強さで音色や音量を変化させます。

note ベロシティ、キーボード・トラックは、バーチャル・パッチのソースとして使用できるので、上記の効果以外にも、さまざまな効果を得ることができます。(→p.30)

ボコーダー・プログラム

1. ボコーダー・プログラムを演奏する

付属のマイクを接続して、ボコーダーを演奏してみましょう。

ボコーダーは、オシレーターなどの音(キャリア)に、外部から入力した人の声など(モジュレーター)の特徴を付加して出力します。マイクで声を入力し、鍵盤で和音などを弾くことによって、楽器が喋っているような効果を得るのがもっとも一般的な使い方です。また、人の声以外にもリズム音やいろいろな波形を入力してもおもしろい効果が得られます。

- 1 リア・パネルのAUDIO IN 1の[VOLUME 1]ノブをMIN側に回し切り、[MIC/LINE]スイッチをMIC側に設定します。

- 2 AUDIO IN 1のCONDENSER端子に付属マイクを接続します。

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

- 3 ボコーダー・プログラムを選びます。

p.8を参照して、ここではプログラム「A.84」を選んでください。

工場出荷時は、VOCODERバンクにボコーダー・プログラムが保存されています。SYNTH/VOCODER LEDのVOCODER側のLEDが点灯することを確認してください。

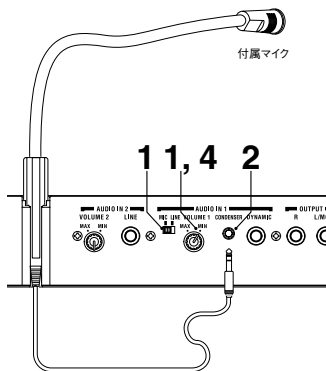
- 4 マイクに向かって声を出して音声を入力し、AUDIO IN 1のLEDが赤く点灯しないようして、[VOLUME 1]ノブをMAX側に回します。

note AMPの“DIRECT LEVEL”の値を上げると、入力した音声が入力音が直接出力されますので、入力音声を確認しながら調節したいときはレベルを上げてください。(→p.37)

- 5 音声を入力しながら、鍵盤を弾きます。

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

note 効果が確認できないときは、AMPの“LEVEL”[1](→p.37)、またはMIXERの“OSC 1 LEVEL”[1](→p.34)を調節してみてください。



- 6 音声を入力しながら鍵盤を押してボコーダー効果がかかった音を出しているときに、[FORMANT HOLD]キーを押すと(FORMANT HOLD ON LEDが点灯)、ボコーダーによる音が保持されます。

鍵盤を弾くと、音声を入力しなくても[FORMANT HOLD]キーを押したときのボコーダー音が出ます。この音はライトを実行することによって保存されます。

note VOCODERバンクのいくつかのプログラムは、鍵盤を押しただけで発音します。これらはFORMANT HOLDがオンの状態で保存されたものです。

2. サウンドを変化させる

シンセ・プログラムと同じようにボコーダー・プログラムでもEDIT CONTROLS [1]~[5]ノブの操作や、[PITCH]、[MOD]ホイール、鍵盤の弾き方でサウンドを変化させ、演奏に表情をつけることができます。前ページを参照して、選択したプログラムに対して、さまざまな効果を確認してください。

なお、次のパフォーマンス・エディットの動作は、シンセ・プログラムと異なります。

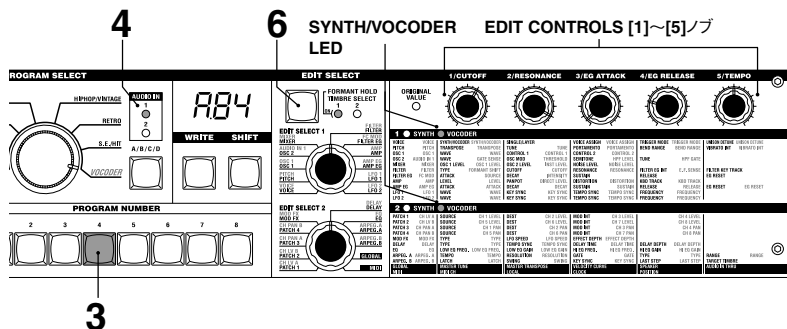
[1]ノブ: CUTOFF, [2]ノブ: RESONANCE:

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

[3]ノブ: EG ATTACK, [4]ノブ: EG RELEASE:

アンプEGのみがコントロールできます。

また、ボコーダー・プログラムではティンバーの切り替えができません。



アルペジオ演奏

アルペジオ演奏をする

アルペジエーターは、鍵盤を和音で押さえたときに、その構成音を自動的に分散して発音する機能です。microKORG Sのアルペジエーターは、6種類のアルペジオ・タイプをもち、発音する音の長さ(ゲート・タイム)などを変えることができます。また、最大8ステップで発音のオン/オフを瞬時に設定できる“ステップ・アルペジエーター”を搭載し、より幅の広い演奏効果が得られます。



鍵盤を和音で押さえると、右のように発音します。(TYPE: UP)

1 プログラムを選びます。(→p.8)

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

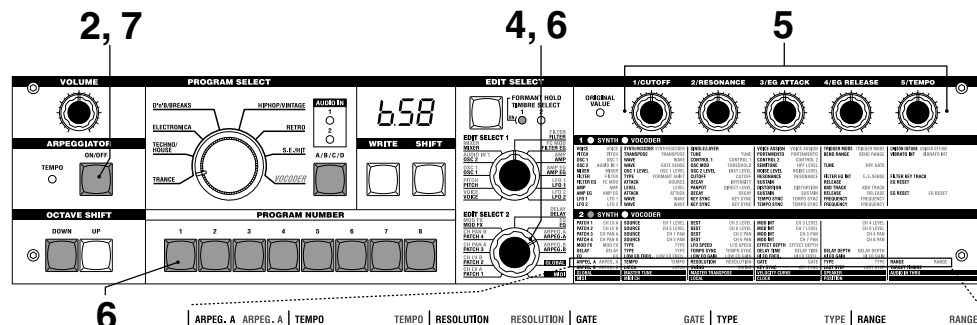
2 ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押して、キーのLEDを点灯させます。

(LED点灯 赤:ラッチ・オン、橙:ラッチ・オフ)

3 鍵盤を和音で押さえると、アルペジオ演奏が始まります。

アルペジオを変化させる

4 [EDIT SELECT 2]ダイヤルを回して、ARPEG.AまたはARPEG.Bに合わせます。



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

例えば、4でARPEG.Aを選んだ場合、各ノブの機能は左下図(下)に示すパラメーターが選ばれます。[1]ノブを回すとアルペジオのテンポが変わり、[3]ノブを回すと発音するアルペジオの音の長さが変わります。また、[4]ノブを回すとアルペジオ・タイプが変わり、発音する音符の順番が変わります(→p.44)。(→各パラメーターの詳細は各ページを参照してください。)

note 値が変化しないときの注意はp.13を参照してください。

ステップ・アルペジエーターによるアルペジオの変化

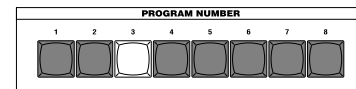
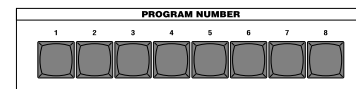
6 [EDIT SELECT 2]ダイヤルでARPEG.AまたはARPEG.Bを選択時、PROGRAM NUMBER [1]~[8]キーが、アルペジエーターのステップ・キーとなり、有効ステップ分だけ点灯(オンの状態)します。

ステップ・キーを押してキーのLEDを消灯(オフの状態)させると、ステップに対応する音符が休符に変わり、先ほどとは違う演奏になります(→下図参照)。このようにアルペジオの各ステップをオン/オフすることによってアルペジオ演奏を変化させることをステップ・アルペジエーター機能といいます。

note 有効ステップ数は、ARPEG.Bの[4]ノブを回して設定できます(→p.45)。

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

TYPE: UP
LAST STEP: 8



エディットについて

基本的なエディット方法

microKORG Sでの音作りの方法として、次の2つが挙げられます。

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

おおまかには、次のような手順になります。

- 1 音作りするための元となるプログラムを選びます。(→p.8)
初期状態からプログラムを作る場合は、イニシャライズを実行します。(→p.60)
- 2 音作りをしたいパラメーターがあるセクションを、[EDIT SELECT 1], [EDIT SELECT 2]ダイヤルを回して選びます。(エディットする側のSYNTH/VOCODER LEDが点灯)

元になるプログラムと自分のイメージしている音のどこが異なるかを考えて、エディットするパラメーターを選びます。

初期状態から作成する場合、[EDIT SELECT 1], [EDIT SELECT 2]ダイヤルは、音作りの順序に沿ってセクションが構成されていますので、順番にダイヤルを回して作業をしていきます。

note [SHIFT]キーを押しながら[BANK SIDE]キーを押すと、エディット可能なセクションがEDIT SELECT 1側または2側へと、交互に切り替わります。

- 3 エディットするパラメーターが割り当てられているEDIT CONTROLS [1], [2], [3], [4], [5]ノブを回して、値を変更します。

エディットをはじめる前に

例えば、シンセ・プログラムをエディットする場合、2でFILTERを選ぶと、各ノブの機能は図下部に示すパラメーターが選ばれます。(左側がシンセ・プログラム、右側がボコーダー・プログラムを選んだときのパラメーターです。)

[2]ノブを回すとカットオフ周波数の値が変わり音色が変化します。[3]ノブを回すとレゾナンスの値が変化し音色に独特なクセが付きます。(→p.24)

その他にも、AMP EGの“ATTACK”や“DECAY”などを変化させたり(→p.28)、PITCHの“PORTAMENTO”を変更したり(→p.17)、また、MOD FX(→p.40)やDELAY(→p.41)のパラメーター値を変更して、その効果を確認してもよいでしょう。(→各パラメーターの詳細は各ページを参照してください。)

- 4 値を細かくエディットしたいときは、[SHIFT]キーを押しながら、OCTAVE SHIFTの[UP]または[DOWN]キーを押します。値が1ずつ変化します。([UP], [DOWN]キーと[SHIFT]キーが点灯)

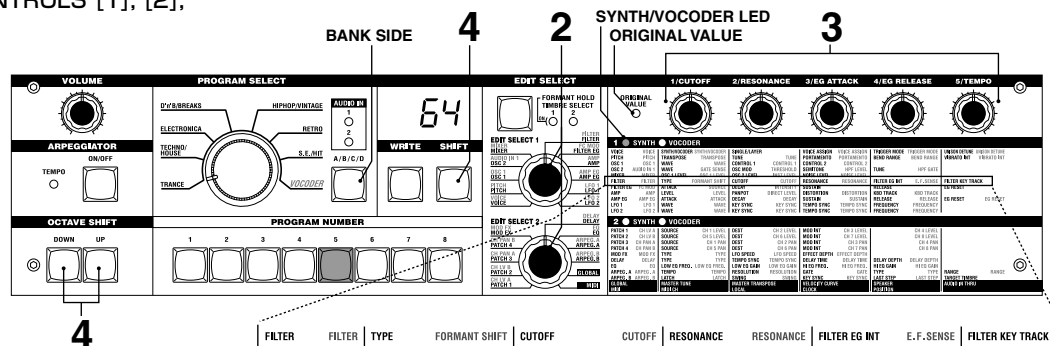
この機能を解除するときは、点灯している[SHIFT]キーを押します。

note また、[UP]と[DOWN]キーを同時に押すと、そのパラメーターが選ばれたときの値に戻ります。

- 5 必要に応じて操作2～4を繰り返し、音作りを完成します。

- 6 プログラムをライトします。(→p.58)

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



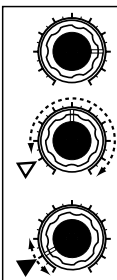
エディットをはじめる前に

note [1]~[5]ノブを回しても、パラメーターの値が変わらない場合は

[EDIT SELECT 1], [EDIT SELECT 2]でセクションを選び[1]~[5]ノブを回してエディットするとき、ディスプレイの値が点滅したままで、パラメーターの値が変わらないことがあります。

これは、エディットするパラメーターの実際の値(ディスプレイに点滅表示している値)と、ノブの位置による値が合っていないために起こります。もし、実際の値とノブ位置による値が大きく違う場合、ノブを動かしたと同時に値が変わると、急激な変化が起こり、不自然にサウンドが変化することが考えられます。

そのような変化を避けるため、エディットするパラメーターの実際の値と、ノブ位置による値が同じになったときから(値が点灯表示)、ノブとパラメーター値が連動して変化します。



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

[EDIT SELECT 1]ダイヤルでセクションを切り替えて、[1]ノブに割り当てられているパラメーターをエディットするとき、そのパラメーターの実際の値が図に示す三角の位置であったとします(少しノブを回すと実際の値が点滅します)。その位置までノブを回すまでパラメーター値は変化しません。

実際の値を示す位置までノブが到達すると、それ以降はパラメーター値とノブが連動し、値が変わります。(到達したと同時にディスプレイの値が点灯に変わります。)

note プログラムを元の設定に戻すには

プリセット・プログラムや保存したプログラムが保持している値は、EDIT CONTROLSのORIGINAL VALUE LEDの点灯で確認することができます。

設定を戻したい場合は、[1]~[5]ノブを回してORIGINAL VALUE LEDが点灯する値に設定を戻してください。

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

note プログラムをエディットするのと同じように、microKORG S全体に関する設定やMIDIに関する設定を行うときは、エディットするセクションを選び、設定を変更します(→p.47, 51)。これらの設定も電源を切るとエディットした内容が消えますのでライトを実行してください。

note 各セクションのページの見方 (→p.16~)

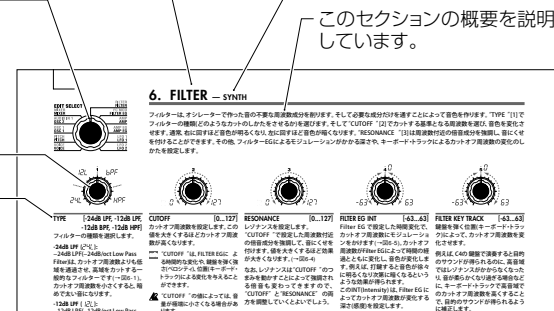
[EDIT SELECT 1/2]ダイヤルの位置を示します。
[EDIT SELECT 1/2]はエディットするセクションを選びダイヤルです。
この例ではFILTERセクションが選ばれています。

セクション・ネームです。
[EDIT SELECT 1/2]ダイヤルでFILTERを選択し、このセクションのパラメーターの説明を知りたいときに、このページを参照します。

このセクションは、シンセ・プログラムが対象です。

EDIT CONTROLS [1]
(~[5])ノブです。
ノブの周りの数値は、ノブを回したときに選ばれる値です。これらの位置はおおよその目安です。

上記セクション選択時にEDIT CONTROLS [1] (~[5])ノブでエディットできるパラメーターとその値([]内)です。
以降は各パラメーターと値についての説明です。



6. FILTER - SYNTH

フィルターは、オシレーターで得た音の不要な高周波成分を除去する。そして必要成分だけを残すことにより音色を決定する。TYPE [1]でフィルターの種類が決定されるが、そのほかにも共振や共振の増幅率、そしてCUTOFF [1]でフィルター通過帯域の高低を調整し、音色を急激に変化させる。また、共振の増幅率と音色の増幅率も増加し、RESONANCE [1]は共振帯域の増幅率を増加し、音に伸びを付与することができる。その他、フィルターEGによるエンベロープの付与や、キーボードトラックによるカットオフ周波数の変化の割合を調整します。

TYPE [24dB LPF, 12dB LPF, 12dB HPF, 12dB BP] フィルターの種類を選択します。
-24dB LPF (24dB)
-12dB LPF (12dB)
-12dB HPF (12dB)
-12dB BP (12dB)
Filterは、カットオフ周波数より低周波成分を通過させ、高周波成分だけを除去するフィルターです。-24dB LPFは、カットオフ周波数より低周波成分を通過させ、高周波成分だけを除去するフィルターです。
-12dB LPFは、12dBの減衰率で低周波成分を通過させ、高周波成分だけを除去するフィルターです。
-12dB HPFは、12dBの減衰率で高周波成分を通過させ、低周波成分だけを除去するフィルターです。
-12dB BPは、12dBの減衰率で帯域通過特性を持つフィルターです。

CUTOFF [0, 127] フィルターの通過帯域を決定します。このノブを回すと、カットオフ周波数が変化し、音色が急激に変化します。
-0: 通過帯域が狭く、音色が鋭く、短く感じられます。
-127: 通過帯域が広く、音色が柔らかく、長く感じられます。

RESONANCE [0, 127] フィルターの共振を決定し、音色の増幅率を増加させ、音に伸びを付与します。-0は、共振が弱く、音色が短く感じられます。-127は、共振が強くなり、音色が長く感じられます。

FILTER EG INT [43, 43] Filter EGで決定した時間定数で、カットオフ周波数の変化による音色の変化を調整します。
-0: 音色が急激に変化します。
-43: 音色が徐々に変化します。

FILTER KEY TRACK [43, 43] フィルターの通過帯域を決定するキーボードトラックのエンベロープの付与率を決定します。
-0: フィルターの通過帯域が急激に変化します。
-43: フィルターの通過帯域が徐々に変化します。

EDIT

エディットをはじめる前に

各ティンバーのエディット

シンセ・プログラムは、2つのティンバーが使用できます。

ティンバーは、[EDIT SELECT 1]のVOICEセクション (“SYNTH/VOCODER”, “SINGLE/LAYER”パラメーターを除く)~LFO2セクションと、[EDIT SELECT 2]のPATCH 1~4セクションにより構成されています。

note VOICEセクションの“SYNTH/VOCODER”, “SINGLE/LAYER”はプログラム全体に関するパラメーターです。

2つのティンバーを使用する(レイヤー)

- [EDIT SELECT 1]ダイヤルでVOICEを選び、[2]ノブでLAYER(L/R)を選びます。

エディットするティンバーを選ぶ

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

- EDIT SELECTの[TIMBRE SELECT]キーを押して、エディットする側のティンバーを選びます。(エディットする側のTIMBRE SELECT LEDが点灯)

選択したティンバーに対してエディットが有効となります。

また、2つのティンバーを同時(シンク)にエディットすることもできます。

- 1 [TIMBRE SELECT]キーを2秒以上押し続けます。

両方のティンバーのTIMBRE SELECT LEDが点灯し、シンク状態となります。ディスプレイには、ティンバー1の値が表示されます。エディットを開始する値も、ティンバー1のものとなります。

- 2 シンクを解除するときは、[TIMBRE SELECT]キーを押します。

シンクが解除され、ティンバー1がエディット対象となります。

note シンク状態でも、ソロ機能が使えます。

! シンクの状態は保存できません。

1つのティンバーの音だけを聞く(ソロ機能)

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

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

エディット対象になっているティンバーのTIMBRE SELECT LEDが点滅に変わり、そのティンバーだけが発音します。

- 2 もう1つのティンバーだけを発音させる場合は、もう一度[SHIFT]キーを押しながら、[TIMBRE SELECT]キーを押します。

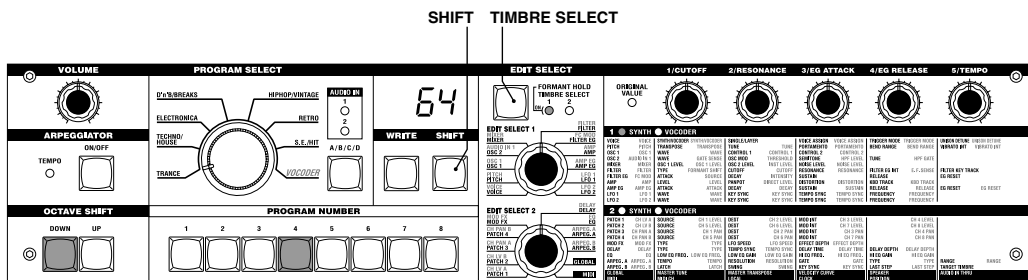
もう1つのティンバーのTIMBRE SELECT LEDが点滅に変わり、そのティンバーだけが発音します。このとき、エディット対象のティンバーも切り替わります。

- 3 ソロ機能をキャンセルするときは、[TIMBRE SELECT]キーを押します。

! ソロの状態は保存できません。

2つのティンバーの設定の入れ替えとコピー(SHIFTファンクション)

2つのティンバーの設定を入れ替えたり、他のプログラムのティンバー設定をコピーすることができます。(→p.60)



シンセ・プログラムの エディット

Overview

音の3要素「音の高さ」「音色」「音量」

音は、「音の高さ」「音色」「音量」という3つの基本的な要素をもちます。

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

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

microKORG Sの「オシレーター」「フィルター」「アンプ」

microKORG Sでは、「オシレーター」にあたるのがOSC 1、OSC 2セクションとPITCHセクションになります。PITCHセクションで基本となる波形の音の高さを設定し、OSC 1、OSC 2セクションで波形を選びます。この「オシレーター」によって発生した波形は、MIXERセクションでミックスされます。

「フィルター」にあたるのがFILTERセクションで、音色を調節します。

そして、「アンプ」にあたるのがAMPセクションで、音量を調節し、そして出力します。

これらのセクションを設定していくことによって、基本的なプログラムができ上がります。

EG, LFO, キーボード・トラック, バーチャル・パッチ, コントローラー

その他にも、音は、時間の経過、音域、演奏表現などによって、さまざまに変化します。それらをコントロールするのが、EG(エンベロープ・ジェネレーター: →p.26, 28), LFO(ロー・フリクエンシー・オシレーター: →p.29)や、キーボード・トラック(→p.24, 27, 30), Virtual Patch(バーチャル・パッチ: →p.30), [PITCH], [MOD]ホイール(→p.17, 30)などのモジュレーターやコントローラーです。これらのモジュレーターやコントローラーで基本的なプログラムに変化を与えることができます。

microKORG Sの構成図(→図0-1)のTIMBRE 1を見てください。OSC→FILTER→AMPという信号の流れが確認できます。それにEGやLFOなどの関わり方が確認できます。

シンセ・プログラムの構成

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

ティンバー1/2 (TIMBRE 1/2)

1つのティンバーは、OSC, FILTER, AMP, EG, LFO, バーチャル・パッチなどで構成されています。microKORG Sには2つのティンバーがあり、2つのティンバーを組み合わせて、より複雑なプログラムを作ることができます。

エフェクト (EFFECTS)

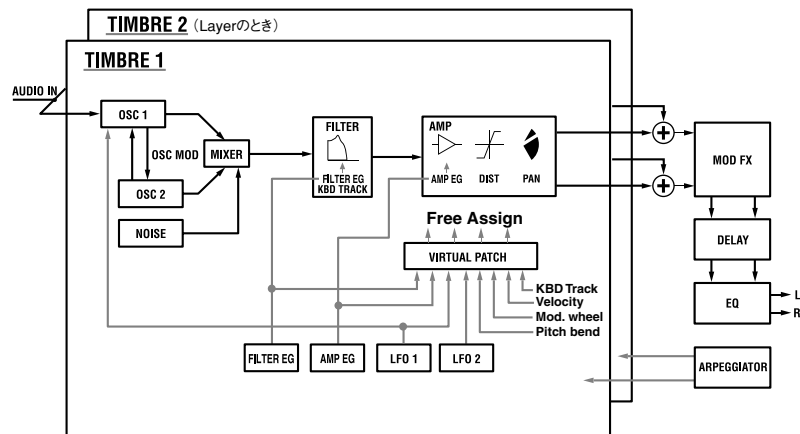
ティンバー1/2の出力は、モジュレーション・エフェクト(MOD FX)→ディレイ・エフェクト(DELAY)→イコライザー(EQ)へ送られます。

モジュレーション系のエフェクトは、コーラスなど3種類のエフェクトから選択できます。ディレイは、ステレオ・ディレイなど3種類のディレイから選択できます。イコライザーは2バンドです。

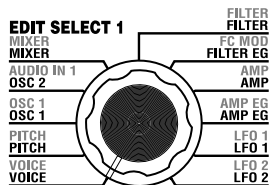
アルペジエーター (ARPEGGIATOR)

ティンバーにアルペジオ演奏をかけることができます。2つのティンバーを使用するプログラムでは、片方または両方のティンバーに対してアルペジオ演奏が行えます。6種類のアルペジオ・タイプをもつステップ・アルペジエーターです。

図0-1
SYNTHESIZER BLOCK DIAGRAM

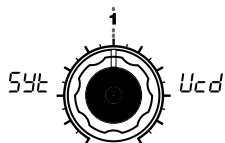


1. VOICE — SYNTH/VOCODER



プログラム全体に関する設定と、ティンバーの発音に関する設定を行います。
 “SYNTH/VOCODER” [1]で、シンセ・プログラムまたはボコーダー・プログラムとして使用するかを決定します。シンセ・プログラムとして使用する場合は、Synthesizer(54t)に設定します。“SINGLE/LAYER” [2]ではシンセ・プログラムとして使用時に2つのティンバーを使う(レイヤー)かを決定します。その他、単音/和音/ユニゾンで鳴らすかや、リトリガーの仕方など、発音に関する設定を行います。

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



SYNTH/VOCODER

[Synthesizer, Vocoder]

現在選ばれているプログラムを、シンセ・プログラムまたはボコーダー・プログラムに切り替えます。

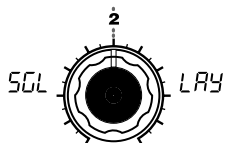
Synthesizer (54t):

シンセ・プログラムになります。
 2つのオシレーターを使用した音作りが可能です。

Vocoder (Vcd):

ボコーダー・プログラムになります。
 接続したマイクからの入力音を使って、楽器が「喋る」ような効果が得られます。

note このSynthesizer/Vocoderの選択によって、エディット対象となるパラメーターが異なります。



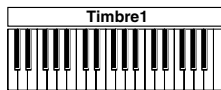
SINGLE/LAYER [Single, Layer]

プログラムのティンバーの扱いを設定します。ボコーダー・プログラムでは選択できません。

Single (5GL):

1つのティンバーだけを使用します。

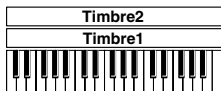
図1-1



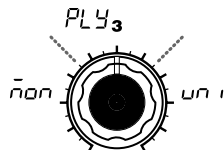
Layer (LAY):

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

図1-2



note 最大同時発音数は4ボイス(4音)です。レイヤー時は4ボイスをティンバー1と2で分けます。



VOICE ASSIGN

[Mono, Poly, Unison]

ティンバーの発音のしかたを設定します。

Mono (non):

モノフォニックで発音します。プログラムは同時に1音しか発音しません。

Poly (PLY):

ポリフォニックで発音し、和音演奏が可能です。最大発音数は4ボイスです。

Unison (un i):

複数の音が同じ音の高さで鳴るユニゾンで発音します。“UNISON DETUNE”でセント単位でピッチをずらすことができます。

note レイヤー設定時の“VOICE ASSIGN”と発音数例

	ティンバー-1	ティンバー-2
VOICE ASSIGN Mono	Poly	
発音数	1ボイス	3ボイス
VOICE ASSIGN Poly	Poly	
発音数	2ボイス	2ボイス
VOICE ASSIGN Unison	Mono	
発音数	2ボイス	1ボイス

TRIGGER MODE [Single, Multi]

1回目に発音させた鍵盤を押したまま、次の音を鍵盤を押して発音させるとき、EGやLFOをリトリガーするかどうかを設定します。
 “VOICE ASSIGN”がMonoまたはUnisonのときにエディットが可能です。

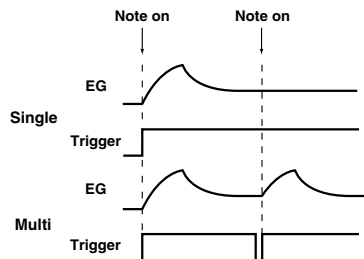
Single (5GL):

2回目の発音以降は、EGやLFOをリトリガーしません。レガート演奏するときに使用します。

Multi (un i):

鍵盤を押して発音させるごとに、EGやLFOをリトリガーします。

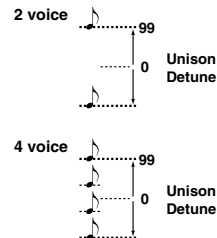
図1-3



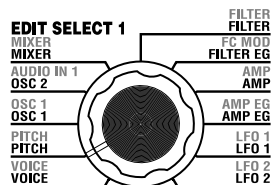
UNISON DETUNE [0...99]

ユニゾンで発音させたときに、同時に発生する音のデチューン(音程のずらし)をセント単位で設定します。“VOICE ASSIGN”がUnisonのときにエディットが可能です。
 ユニゾンの音数でデチューンの仕方が異なります。

図1-4

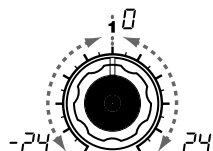


2. PITCH — SYNTH/VOCODER



オシレーターのパッチ(音の高さ)を設定します。

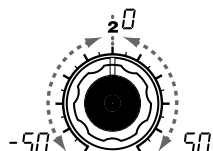
目的の音の高さになるように“TRANSPOSE” [1]や“TUNE” [2]を設定します。ここでの設定はオシレーター1と2で共用です。ここでは、その他、ポルタメント・タイムや、[PITCH]、[MOD]ホイールによるピッチの変化量を設定します。



TRANSPOSE [-24...24]

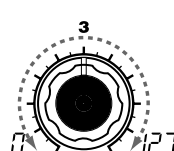
オシレーターのパッチ(音の高さ)を半音(100 cent)単位で設定します。設定できる範囲は上下2オクターブです。

note フロント・パネル上のOCTAVE SHIFTによる音域の変更は、鍵盤自体に割り当てられる音域を、オクターブ単位ですらしているもので、発音しているオシレーター自体の音程を変更しているものではありません。



TUNE [-50...50]

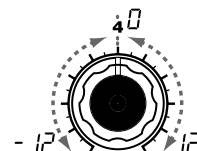
オシレーターのパッチをセント単位で設定します。



PORTAMENTO [0...127]

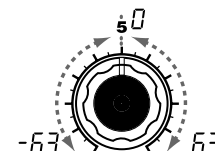
ポルタメント(異なる音になめらかに移行する)効果のかかり方を設定します。0ではポルタメント効果はかかりません。値を大きくするにしたがって、音程の移行時間が長くなります。

▲ “VOICE ASSIGN”がMonoまたはUnisonで、“TRIGGER MODE”がSingleになっているときには、1回目の発音にはポルタメント効果はかかりません。



BEND RANGE [-12...12]

[PITCH](ピッチ・ベンド)ホイールを操作したときのピッチの変化量を半音単位で設定します。この値は、ホイールを奥方向に回しきったときの变化量を設定します。



VIBRATO INT [-63...63]

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

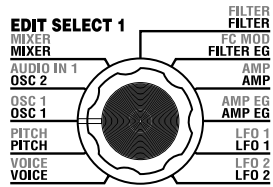
note LFO2でオシレーターのパッチにモジュレーションをかけ、ピッチを上下させます。ビブラート効果が作り出されます。

SYNTH

VOICE

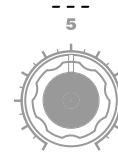
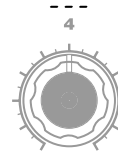
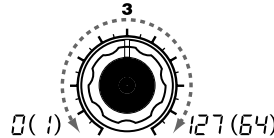
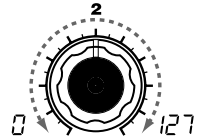
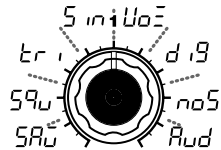
PITCH

3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER



オシレーター(発振器)は、基本となる波形を発生します。

ティンバーには2つのオシレーターがあり、ここではオシレーター1について設定します。“WAVE” [1]でオシレーター1の基本波形を選び、“CONTROL 1” [2]、“CONTROL 2” [3]で波形を変化させます。例えば、“WAVE”にSaw Wave (59u)を選んだ場合は、“CONTROL 1”の値を変えると、音が変化していくのが確認できます。このとき図3-1のような変化が起こっています。次に“CONTROL 2”の値を変えると、“CONTROL 1”で設定した波形に対してLFO1でモジュレーションがかかりさらに波形が変化します。



WAVE

[Saw, Square, Triangle, Sine, Vox, DWGS, Noise, Audio In]

オシレーター1の波形を選択します。

Saw Wave (59u):

ノコギリ波です。ノコギリの歯のような形をした波形で、倍音を多く含んだ波形です。

弦楽器や金管楽器などをはじめとしたさまざまな楽器音や、シンセ・ベース、シンセ・ブラスなどのアナログ・シンセサイザー特有の音色を作るのに用いられます。

Square Wave (59u):

矩形波です。四角形の波形で、四角形の上と下の部分の幅(パルス・ウィズ)の比率が50%のものを矩形波と呼びます。パルス・ウィズの比率が50%以外のものはパルス波(非対称矩形波)といいます。

矩形波はクラリネットなどの木管楽器や木質系打楽器などに用いられ、パルス波は撥弦楽器やリード系の音などに用いられます。

CONTROL 1 [0...127/---]

選択した波形に対応したパラメーターを設定します。

“WAVE”でDWGSを選択した場合には無効となります。

CONTROL 1 [0...127]:

値を調節すると、波形が変化します。0で基本のノコギリ波になり、127で1オクターブ高いノコギリ波になります。(→図3-1)

CONTROL 1 [0...127]:

パルス幅を設定します。0で50%(矩形波)になり、127でパルス幅が0%になり、音が消えます。0%に近づくほど音が固くなります。(→図3-2)

CONTROL 2 [0...127/1...64]

選択した波形に対応したパラメーターを設定します。

CONTROL 2 [0...127]:

“CONTROL 1”で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。例えば、LFO1の“WAVE”をTriangle(tr)にして周期の速さを調整すると、デチューンがかかったような効果が得られます。

CONTROL 2 [0...127]:

“CONTROL 1”で設定したパルス幅に対して、LFO1でPWM(パルス・ウィズ・モジュレーション)*3-1をかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。例えば、LFO1の“WAVE”をTriangle(tr)にして周期の速さを調整すると、音に厚みが出ます。

図3-1

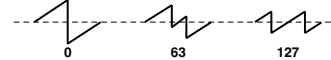
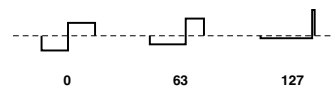


図3-2



*3-1: PWM

(パルス・ウィズ・モジュレーション)

パルス幅変調のことをいい、パルス幅を別の信号によって時間と共に変化させるものです。microKORG Sは、LFO1によるモジュレーションの他に、バーチャル・パッチでLFO2やフィルターEG、アンプEGなどによるモジュレーションが行え、音色を変化させることができます。

3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER

WAVE

Triangle Wave (△):

三角波です。ノコギリ波や矩形波に比べて、倍音が比較的少ない波形です。

丸い音色のベース音を作る場合などに用いられます。

Sine Wave (S):

正弦波(サイン波)です。倍音がまったくない、基本波だけしか含まない波形です。クラベスやバス・ドラムを作る場合などに用いられます。また、シンセ・プログラムでは、オシレーター2によって、クロス・モジュレーション*3-2(→図3-4)を行うことができ、複雑な倍音構成のサウンドが得られます。

ボコーダー・プログラムでは、正弦波でクロス・モジュレーションはかかりません。

note 正弦波は、倍音を含まないためフィルタによる音色変化は得られません。

Vox Wave (V):

人間の声帯に似た波形をシミュレートした波形です。オシレーターのピッチを変化させても、周波数成分が一定に保たれるためボイス系の音色やボコーダーのオシレーターとして使うと効果的です。

ボイス系の音を作るときはフィルタでHPFやBPFを選び、カットオフ周波数を調節すると作りやすくなります。

CONTROL 1

CONTROL 1 [0...127]: 値を調節すると、波形が変化します。0で三角波になり、127で1オクターブと5度高い音程の波形になります。(→図3-3)

CONTROL 1 [0...127]: シンセ・プログラムでは、クロス・モジュレーションの深さを設定します。ボコーダー・プログラムでは、波形が変化します。

CONTROL 1 [0...127]: 値を調節すると、波形が変化します。(→図3-5)

CONTROL 2

CONTROL 2 [0...127]: "CONTROL 1" で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。

CONTROL 2 [0...127]: シンセ・プログラムでは、"CONTROL 1" で設定したクロス・モジュレーションに対して、LFO1でさらにモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。ボコーダー・プログラムでは "CONTROL 1" で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションの深さを設定します。

CONTROL 2 [0...127]: "CONTROL 1" で設定した波形に対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。

図3-3

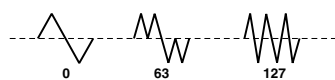
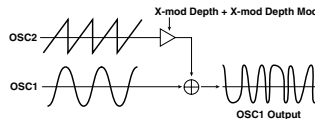


図3-4

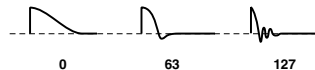


*3-2: クロス・モジュレーション

従来のアナログ・シンセサイザーのオシレーターのモジュレーションの一種です。通常、オシレーターのモジュレーション・ソースとしてLFOなどのごく低周波の信号が使われますが、クロス・モジュレーションはモジュレーションのソースにオシレーターからの信号を使うことによって普通では得られない複雑な倍音構成のサウンドが得られます。microKORG Sはオシレーター1にサイン波を選んでいるとき、オシレーター2でモジュレーションをかけることができます。"CONTROL 1"のレベルを徐々に上げ、サウンドが変化するのを確認してください。ひずんだ感じや金属的なサウンドなどが得られます。

また、OSC2の"SEMITONE"や"TUNE"を調節することによって、さまざまなサウンドが得られます。その他にも、Syncのモジュレーションとクロス・モジュレーションを同時にかけて使用してもよいでしょう。

図3-5



3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER

WAVE

DWGS (d, g)
(Digital Waveform Generator System):
 倍音加算方式で作られた波形データです。シンセ・ベースやE.ピアノ、ベルやボイスなどデジタル・シンセ特有の音などを得たいときに選択します。64種類の波形が内蔵されています。

Noise (n05):
 ホワイト・ノイズを発生します。オシレーター内部にLPF (Low Pass Filter)を内蔵し、ノイズを加工することができます(→図3-6)。打楽器系のサウンドや波の音などの効果音を作るときなどに用います。また、もう一つのティンバーと組み合わせ、管楽器の息の音のような効果を出すことにも利用できます。

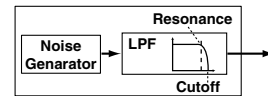
CONTROL 1

CONTROL 1 [---]:

CONTROL 1 [0...127]:

LPFのカットオフ周波数を設定します。ノイズ波形が変化します。

図3-6



CONTROL 2

CONTROL 2 [1...64]:

DWGSの波形を選択します。(→表3-1)

note DWGSの波形データは、コルグDW-6000(1984年発売)ではじめて搭載され、以降発展させたものです。

CONTROL 2 [0...127]:

LPFのレゾナンスを設定します。ピッチがわかる程度にレゾナンスの値を上げると、鍵盤を弾く位置でカットオフが変化し、その変化は音程で確認することができます。

note レゾナンスによる発振音を基準ピッチに合わせるときは、「Control 1」を24に設定します。

表3-1

DWGS List

No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	SynSine1	24	5thWave1	47	Clav1
2	SynSine2	25	5thWave2	48	Clav2
3	SynSine3	26	5thWave3	49	Guitar1
4	SynSine4	27	Digi1	50	Guitar2
5	SynSine5	28	Digi2	51	Guitar3
6	SynSine6	29	Digi3	52	Bass1
7	SynSine7	30	Digi4	53	Bass2
8	SynBass1	31	Digi5	54	Bass3
9	SynBass2	32	Digi6	55	Bass4
10	SynBass3	33	Digi7	56	Bass5
11	SynBass4	34	Digi8	57	Bell1
12	SynBass5	35	Endless*	58	Bell2
13	SynBass6	36	E.Piano1	59	Bell3
14	SynBass7	37	E.Piano2	60	Bell4
15	SynWave1	38	E.Piano3	61	Voice1
16	SynWave2	39	E.Piano4	62	Voice2
17	SynWave3	40	Organ1	63	Voice3
18	SynWave4	41	Organ2	64	Voice4
19	SynWave5	42	Organ3		
20	SynWave6	43	Organ4		
21	SynWave7	44	Organ5		
22	SynWave8	45	Organ6		
23	SynWave9	46	Organ7		

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

3. OSC1 (Oscillator 1) — SYNTH/VOCODER

WAVE

Audio In (R_{ud}):

AUDIO IN 1または2の各端子から入力した音をオシレーターの代わりとして使用します。

ドラム・ブレイズにフィルターをかけたり、声やギターなどの音をオシレーター2とシンセサイズすることができます。

⚠ AUDIO IN 1または2の各端子から入力した波形には、PITCHセクションのパラメーターは無効です。

外部入力音の加工

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

⚠ 外部機器を接続する場合は、一度microKORG S、外部機器とパワー・アンプなどの外部出力機器の電源を切ってから接続してください。

- 1 リア・パネルのAUDIO IN 2の[VOLUME 2]ノブをMIN側に回し切ります。
- 2 AUDIO IN 2のLINE端子に外部機器の出力端子を接続します。
- 3 接続後、外部機器、microKORG S、パワー・モニターなどの外部出力機器の電源を順番に入れます。
- 4 初期化するプログラムを選び、初期化します。
ここでは、いずれかのシンセ・プログラムを選び、p.60を参照してプログラムを初期化してください。
- 5 [EDIT SELECT 1]ダイヤルでOSC 1を選び、[1]ノブ("WAVE")で R_{ud} (Audio In)を選びます。
- 6 外部機器から音を入力し、AUDIO IN 2のLEDが赤く点灯しないようにして、[VOLUME 2]ノブをMAX側に回します。
- 7 音を入力しながら鍵盤を押します。
- 8 「基本的なエディット方法」(→p.12)を参照して、FILTER、AMP、EG、LFOやエフェクトなどを設定してサウンドを変化させてください。

CONTROL 1

CONTROL 1

AUDIO IN 1のみ出力したい場合は値を127に、AUDIO IN 2のみの場合には0にしてください。

[0...127]:

CONTROL 2

CONTROL 2

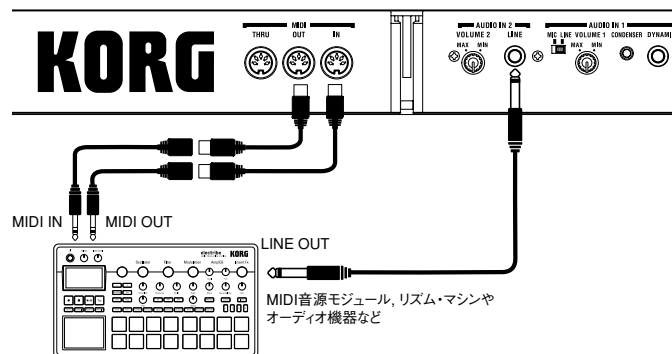
"CONTROL 1"で設定した音量バランスに対して、LFO1でモジュレーションをかけます。そのモジュレーションのかかる深さを設定します。AUDIO IN 1と2の入力が交互に入れ替わるような効果が得られます。

[0...127]:

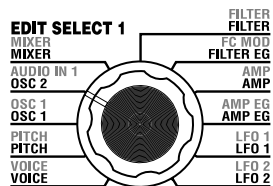
⚠ AUDIO IN端子からの音に対しては、PITCHに関するパラメーターは無効となります。

MIDI この例で、microKORG SのMIDI OUTと外部MIDI機器のMIDI INを接続し、MIDIチャンネルを合わせると、microKORG Sの鍵盤を弾くことによって外部MIDI機器の音源等が発音します(→p.49)。その音声を、microKORG Sの鍵盤で発音させながら、EDIT SELECT 1/2とEDIT CONTROLSの[1]~[5]ノブで、サウンドを加工することができます。

MIDI ボコーダーのキャリアに外部入力を使用することができます。(→p.34)



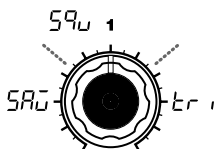
4. OSC2 (Oscillator 2) — SYNTH



オシレーター2を設定します。

2つのオシレーターを組み合わせることによって、さまざまなサウンドが得られます。例えば、“SEMITONE” [3]、“TUNE” [4]を調節して、1つのオシレーターにもう1つのオシレーターの倍音成分的な役割を担わせたり、2つのオシレーターの音程を設定しハーモニーをあらかじめ持ったサウンドにしたり、同じ音程から微妙にピッチをずらすことによってデチューン効果を得ることもできます。

また、リング・モジュレーターとオシレーター・シンクが行え、より複雑な倍音を得ることができます(“OSC MOD” [2]で設定)。



WAVE [Saw, Square, Triangle]

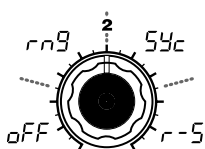
オシレーター2の波形を選択します。

Saw Wave (SAW): ノコギリ波です。(→p.18)

Square Wave (54u): 矩形波です。(→p.18)

Triangle Wave (tri): 三角波です。(→p.19)

note オシレーター2の音が確認できないときは、“MIXER”の“OSC 2 LEVEL” [2]で音量を上げてください。オシレーター2の音だけを聞く場合は、“MIXER”の“OSC 1 LEVEL” [1]で音量を下げてください。



OSC MOD

[OFF, Ring, Sync, RingSync]

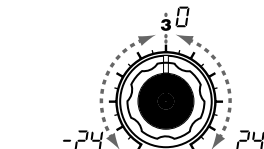
オシレーター1と組み合わせる効果を得るオシレーター・モジュレーションのタイプを選択します。

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

Ring (rn9): リング・モジュレーター*4-1による効果が得られます。(→図4-1) “SEMITONE”や“TUNE”を調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。効果音などに用いられます。

Sync (54c): オシレーター・シンク*4-2による効果が得られます。(→図4-2) シンセ・リード系のサウンドを作るときなどに便利です。

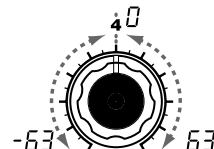
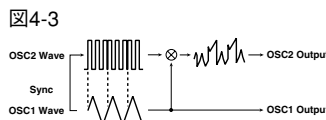
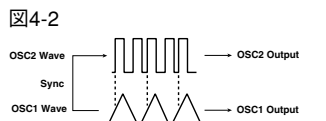
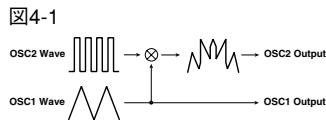
RingSync (r-5): RingとSyncの両方のモジュレーションが同時にかかります。(→図4-3)



SEMITONE [-24...24]

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

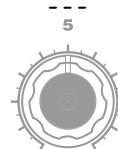
note オシレーター2の音をオシレーター1の倍音成分的に使用するとき、オクターブ上や5度上に設定したり、ハーモニーとして使用する場合は、3、4、5度などにしてもよいでしょう。



TUNE [-63...63]

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

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



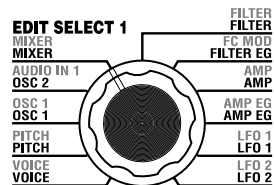
*4-1: リング・モジュレーター:

オシレーター1と2の波形の和と差を生み出すモジュレーションです。例えば、オシレーターに矩形波を選び、“TRANSCOPE”を0、“SEMITONE”を24に設定し、“TUNE”を設定すると、クリアなベルの音色が得られます。“OSC 1 LEVEL”を下げ、“OSC 2 LEVEL”を上げると効果が分かりやすくなります。また、バーチャル・パッチで、OSC2 TuneにLFOやEGでモジュレーションをかけると特殊な効果が得られます。

*4-2: オシレーター・シンク:

オシレーター1の位相にオシレーター2の位相を強制的に同期させるモジュレーションです。例えば、オシレーターにノコギリ波を選び、“OSC 2 LEVEL”を上げます。そして、“SEMITONE”や“TUNE”でピッチを変えると効果が確認できます。このときオシレーター1より高い方に持っていくとより効果が分かりやすくなります。また、バーチャル・パッチで、OSC2 TuneにLFOやEGでモジュレーションをかけると特殊な効果が得られます。

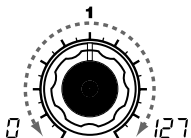
5. MIXER — SYNTH



オシレーター1と2, ノイズ・ジェネレーターの音量バランスをそれぞれ調整します。

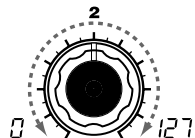
“OSC 1 LEVEL” [1]でオシレーター1の出力レベルを、“OSC 2 LEVEL” [2]でオシレーター2の出力レベルを、“NOISE LEVEL” [3]でノイズ・ジェネレーターの出力レベルを調節します。

この設定がフィルターへの入力レベルとなります。



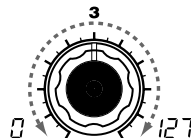
OSC 1 LEVEL [0...127]

オシレーター1の出力レベルを設定します。



OSC 2 LEVEL [0...127]

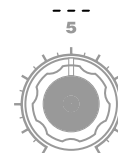
オシレーター2の出力レベルを設定します。



NOISE LEVEL [0...127]

ノイズ・ジェネレーターの出力レベルを設定します。

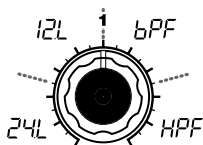
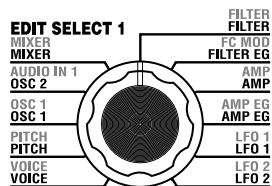
このノイズ・ジェネレーターは、ホワイト・ノイズを発生します。なお、オシレーター1で波形として選ぶものとは別の独立したものです。オシレーター1専用のノイズ・ジェネレーターのようにフィルターやレゾナンスは持っていませんが、FILTERセクションで、オシレーター1のノイズと同様な効果を得ることができます。ノイズは、打楽器系のサウンドや波の音などの効果音を作るときなどに用います。



SYNTH

MIXER OSC 2

6. FILTER — SYNTH



TYPE [-24dB LPF, -12dB LPF, -12dB BPF, -12dB HPF]

フィルターの種類を選択します。

-24dB LPF (24L):

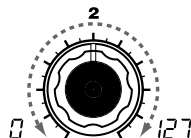
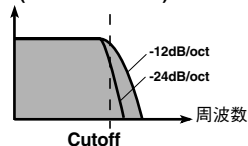
-24dB LPF(-24dB/oct Low Pass Filter)は、カットオフ周波数よりも低域を通過させ、高域をカットする一般的なフィルターです(→図6-1)。カットオフ周波数を小さくすると、暗めで太い音になります。

-12dB LPF (12L):

-12dB LPF(-12dB/oct Low Pass Filter)は、-24dB LPFよりもなだらかで、自然な効き方のフィルターです(→[-24dB LPF])。(→図6-1)

図6-1

LPF (Low Pass Filter)

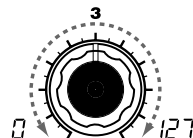


CUTOFF [0...127]

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

note "CUTOFF"は、フィルターEGによる時間的な変化や、鍵盤を弾く強さ(ペロシティ)、位置(キーボード・トラック)による変化を与えることができます。

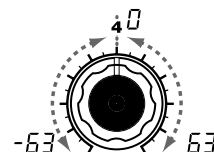
! "CUTOFF"の値によっては、音量が極端に小さくなる場合があります。



RESONANCE [0...127]

レゾナンスを設定します。
"CUTOFF"で設定した周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。値を大きくするほど効果が大きくなります。(→図6-4)

なお、レゾナンスは"CUTOFF"のままを動かすことによって強調される倍音も変わってきますので、"CUTOFF"と"RESONANCE"の両方を調整していくとよいでしょう。



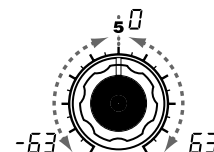
FILTER EG INT [-63...63]

フィルターEGで設定した時間変化で、カットオフ周波数にモジュレーションをかけます(→図6-5)。カットオフ周波数がフィルターEGによって時間の経過とともに変化し、音色が変化します。例えば、打鍵すると音色が徐々に明るくなり次第に暗くなるというような効果が得られます。このINT(Intensity)は、フィルターEGによってカットオフ周波数が増える深さ(感度)を設定します。

0の値のとき、フィルターEGによるカットオフ周波数の変化は起こりません。

+の値にするほど、変化が大きくなります。(→図6-6)

-の値にするほど、逆方向に変化が大きくなります。(→図6-7)



FILTER KEY TRACK [-63...63]

鍵盤を弾く位置(キーボード・トラック)によって、カットオフ周波数を変化させます。

例えば、C4の鍵盤で演奏すると目的のサウンドが得られるのに、高音域ではレゾナンスがかかからなくなったり、音が柔らかくなり過ぎる場合などに、キーボード・トラックで高音域でのカットオフ周波数を高くすることで、目的のサウンドが得られるように補正します。

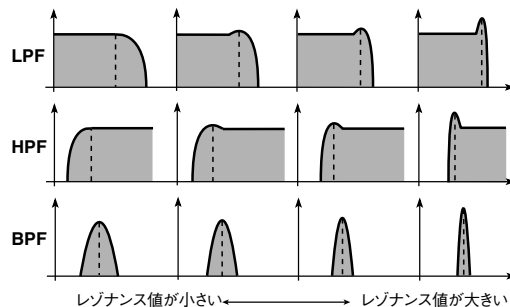
+の値のとき、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が高くなり、低域の鍵盤を弾くと低くなります。

-の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が低くなり、低域の鍵盤を弾くと高くなります。

note 値が48のとき、カットオフ周波数の変化がピッチに比例します。値が0のときは、キーボード・トラックによる変化はありません。

図6-4

レゾナンスによる効果



6. FILTER — SYNTH

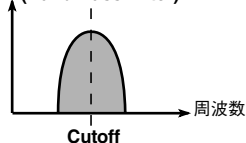
TYPE

-12dB BPF (bPF):

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

図6-2

BPF (Band Pass Filter)



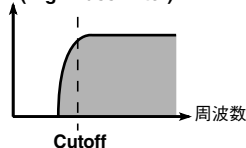
-12dB HPF (HPF):

-12dB/oct HPF(High Pass Filter)は、カットオフ周波数よりも高域を通過させ、低域をカットするフィルターです。音色を細くするときを使用します。カットオフ周波数を大きくし過ぎると音量が極端に下がります。(→図6-3)

例えば、低域の音域を別の楽器等と一緒に鳴らす場合などに、あえて低域を削り、そのサウンドとの違いを強調するなどの使用方法もあります。

図6-3

HPF (High Pass Filter)



フィルターの発振

レゾナンスの値を大きくするとカットオフで設定した周波数の音が発振します。このフィルターの発振(セルフ・オシレーション)を音源に用いることができます。発振時は、音色を決定する“CUTOFF”が音の高さをコントロールするパラメーターになります。さまざまな効果音などを作るのに用いることができます。基本的な例としては、口笛があり、フィルターEGのADSRをそれぞれ調節して作っていきます。“FILTER EG INT”を-値にしてもよいでしょう。その他、パッチャル・パッチのソースに[MOD]ホイールやLFO 1/2を選び、ディステーションの“CUTOFF”をコントロールしてもよいでしょう。

FILTER KEY TRACK

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

図6-5

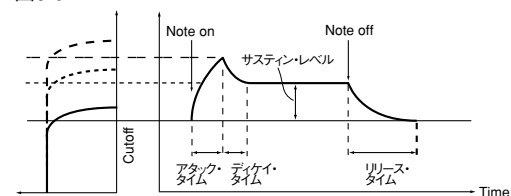


図6-6

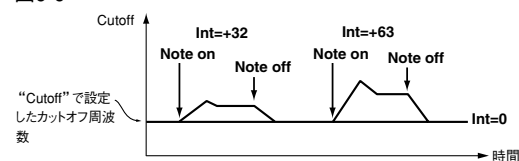
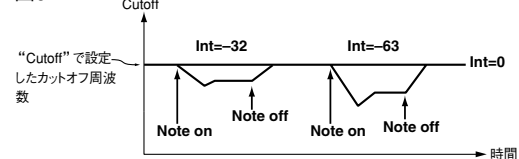
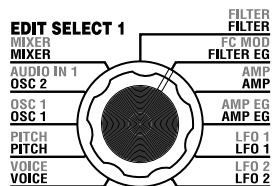


図6-7



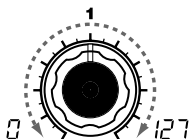
7. FILTER EG — SYNTH



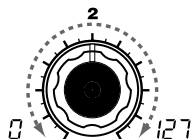
音色を時間の経過で変化させるフィルターEGを設定します(→図7-1)。ここでEGを設定して、そのかかり具合をFILTERの“FILTER EG INT”で設定します(→p.24)。フィルターEGを設定することによって、時間の経過と共に音色を変化させることができます。目的の音色カーブをADSR (ATTACK[1], DECAY[2], SUSTAIN[3], RELEASE[4])で調節します。

EG(エンベロープ・ジェネレーター)の機能についてはAMP EG(→p.28)を参照してください。

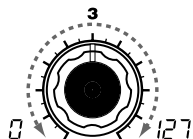
note フィルターEGはバーチャル・パッチのソースとして使用でき、フィルターのカットオフ周波数以外にもモジュレーションをかけることができます。(→p.30)



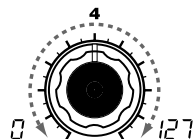
ATTACK [0...127]
ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベル(エンベロープの最大値)に到達するまでの時間を設定します。



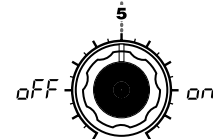
DECAY [0...127]
アタック・レベルに到達した後、サステイン・レベル(SUSTAIN)に到達するまでの時間を設定します。



SUSTAIN [0...127]
ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持されるカットオフ周波数を設定します。



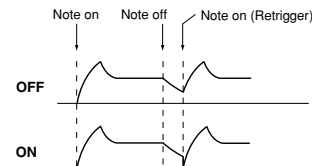
RELEASE [0...127]
ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが0になるまでの時間を設定します。



EG RESET [OFF, ON]
2回目のノート・オン時にEGがリセットするかどうかを設定します。

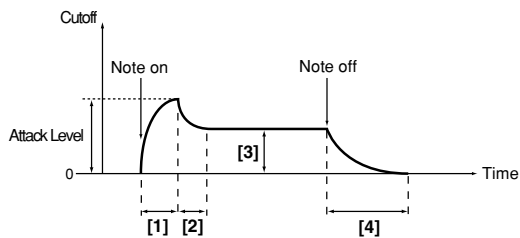
OFF (OFF):
そのときのEGのレベルからスタートします。

ON (ON):
2回目のノート・オン時はレベル0からスタートします。



note “EG RESET”は、“VOICE ASSIGN”がPolyのとき、また Mono, Unisonで“TRIGGER”が Multiのときに有効なパラメーターです。

図7-1

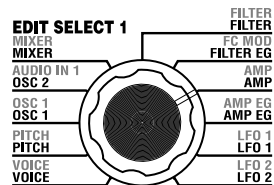


[1]: Attack Time [3]: Sustain Level
[2]: Decay Time [4]: Release Time

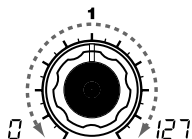
フィルターEGとアンプEG

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

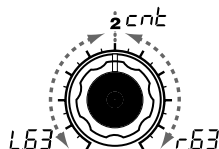
8. AMP — SYNTH



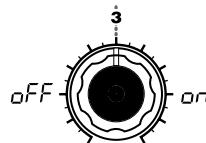
音量を設定します。オシレーター、フィルターを経て作られたサウンドの音量をアンプで増幅します。“LEVEL” [1]で調節します。“KBD TRACK” [4]ではキーボード・トラックによる音量変化を調節し、“DISTORTION” [3]では、音をひずませるかを設定します。その他、“PANPOT” [2]では、パン(音の定位)を設定します。



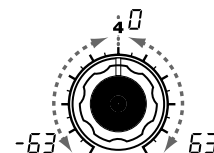
LEVEL [0...127]
ティンバーの音量を設定します。
レイヤー設定のプログラム有的时候は、ティンバー1と2の音量バランスを調整します。



PANPOT [L63...Center...R63]
パン(音の定位)を設定します。
L63(L63)で最も左側、Center(Cntr)で中央、R63(R63)で最も右側に定位します。



DISTORTION [OFF, ON]
ティンバーの出力にかけるディストーションを設定します。ディストーションのひずみ具合は、MIXERでの各オシレーターの出力レベルで調節します。
OFF (OFF):
ディストーション・オフ
ON (ON):
ディストーション・オン

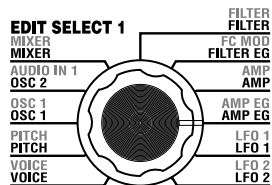


KBD TRACK [-63...63]
鍵盤を弾く位置(キーボード・トラック)によって、音量を変化させます。
+の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が大きくなり、低域の鍵盤を弾くほど小さくなります。
-の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が小さくなり、低域の鍵盤を弾くほど大きくなります。

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

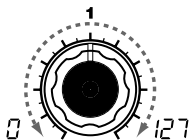


9. AMP EG — SYNTH/VOCODER



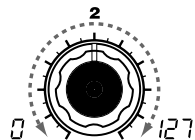
音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します(→図9-1)。アンプEGを設定することによって、時間の経過と共に音量を変化させることができます。目的の音量カーブをADSR(ATTACK[1], DECAY[2], SUSTAIN[3], RELEASE[4])で調節します。

note アンプEGはバーチャル・パッチのソースとして使用でき、音量以外にもモジュレーションをかけることができます。(→p.30)



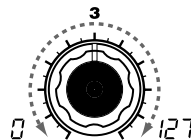
ATTACK [0...127]

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



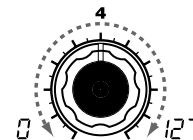
DECAY [0...127]

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



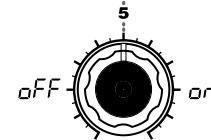
SUSTAIN [0...127]

ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持される音量を設定します。



RELEASE [0...127]

ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが0になるまでの時間を設定します。



EG RESET [OFF, ON]

2回目のノート・オン時にEGがリセットするかどうかを設定します。

OFF (OFF):
そのときのEGのレベルからスタートします。

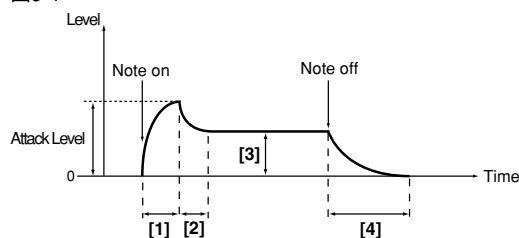
ON (ON):
2回目のノート・オン時はレベル0からスタートします。

EG (Envelope Generator: エンベロープ・ジェネレーター)

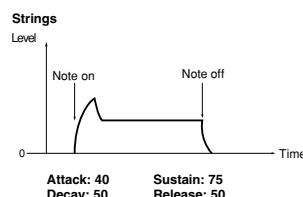
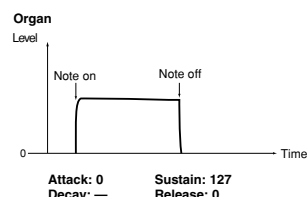
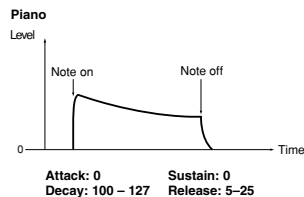
音はある程度固有の音量などの変化カーブを持ちます。例えばピアノの音量は、鍵盤を弾くと素早く音が大きくなり、徐々に小さくなっていきます。鍵盤から指を離すと少しの余韻を残し、消えます。このようなカーブがその楽器らしさを作り出しています。このような変化は、音量の他にも音色や音の高さにも起こります。これらの変化を作り出すのがEGです。microKORG Sはフィルター用とアンプ用の専用のEGを持ちます。ただし、これらのEGはバーチャル・パッチのソースとして使用できますので、音の高さや、その他さまざまな要素を変化させることに使用できます。

以下は設定例です。

図9-1

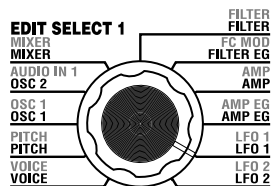


[1]: Attack Time [3]: Sustain Level
[2]: Decay Time [4]: Release Time



note “EG RESET”は、“VOICE ASSIGN”がPolyのとき、またMono, Unisonで“TRIGGER”がMultiのときに有効なパラメーターです。

10. LFO 1, 11. LFO 2 – SYNTH/VOCODER

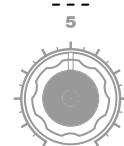
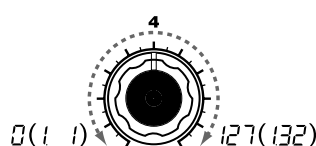
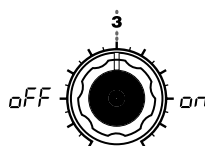
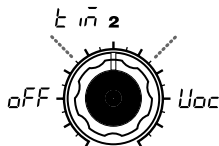
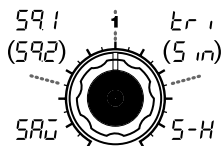


ティンバーには、2つのLFOがあります。

LFOの周期的な変化で、音の高さ、音色、音量などにモジュレーションをかけます。

LFOの波形を“WAVE” [1]で選択し、キー・シンクの仕方 [2]や、LFOの周期をテンポに同期させる“TEMPO SYNC” [3]、周期の速さを調節する“FREQUENCY” / “SYNC NOTE” [4]を設定します。

note LFO1, LFO2はバーチャル・パッチのソースとして使用でき、さまざまな要素にモジュレーションをかけることができます。(→p.30)



WAVE (LFO1) [Saw, Square1, Triangle, Sample&Hold]
WAVE (LFO2) [Saw, Square2, Sine, Sample&Hold]
 LFOの波形を選択します。

図10-1

- Saw (SAW):
- Square1 (591):
- Square2 (592):
- Triangle (591):
- Sine (5 in):
- Sample&Hold (5-H):

振幅が不規則に変化。
(サンプル&ホールド)

KEY SYNC [OFF, Timbre, Voice]
 ノート・オンしたボイスに対するLFOのかかり方を設定します。

OFF (OFF):
 ノート・オンしてもLFOの位相はリセットされません。(→図10-2)

Timbre (5 in):
 何も鍵盤を押ししていない状態から、最初のノート・オンでLFOの位相がリセットされ、以後ノート・オンしたボイスに対しても、その位相でモジュレーションがかかります。(→図10-3)

Voice (Uoc):
 ノート・オンごとにLFOの位相がリセットされ、個々のボイスに対して異なる位相でモジュレーションがかかります。(→図10-4)

TEMPO SYNC [OFF, ON]
 LFOの周期を、テンポまたはMIDIクロックに同期させるかを設定します。

OFF (OFF):
 シンク・オフ(同期しません。)
 “FREQUENCY”で設定した値で動作します。

ON (ON):
 シンク・オン(同期します。)
 ARPEG.Aの“TEMPO”または外部からのMIDIクロックに同期します。

note “TEMPO SYNC”がONのときは、PATCH 1~4の“DEST”でLFO2 Frequency (LF2)を選んでも無効になります。

FREQUENCY [0...127]
 LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。“TEMPO SYNC”がOFFのときに設定できるパラメーターです。

SYNC NOTE [1.1...1.32]
 LFOの周期をARPEG.A “TEMPO”で設定したテンポに対する倍率で設定します。(→p.66)
 “TEMPO SYNC”がONのときに設定できるパラメーターです。

- 1/1 (1): 4拍で1周期になります。
- 1/2 (2): 4拍で2周期になります。
- 1/4 (4): 1拍で1周期になります。
- 1/8 (8): 1拍で2周期になります。

図10-2

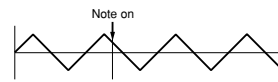


図10-3

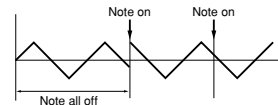
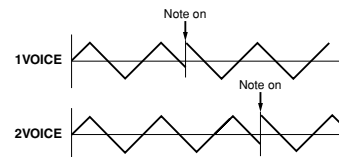


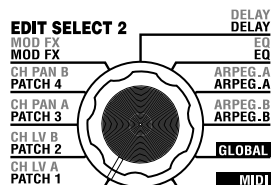
図10-4



LFO (Low Frequency Oscillator: ロー・フリークエンシー・オシレーター)
 LFO(Low Frequency Oscillator)は、低周波のオシレーターで、その周期的な変化で、さまざまな要素にモジュレーションをかけることができます。
 LFOの代表的な使用例として、ビブラート効果(ピッチをLFOで上下させる)、ワウ効果(音色をLFOで上下させる)、トレモロ効果(音量をLFOで上下させる)があります。バーチャル・パッチのソースにLFOを選び、該当するパラメーターをディ

スティネーションに選び、モジュレーションをかけることによって各効果が得られます。
 また、microKORG Sには、LFOでモジュレーションがかけられる専用のパラメーターがあります。LFO1はOSC1の“CONTROL 2”、LFO2は PITCHの“VIBRATO INT”です。

12. PATCH 1, 13. PATCH 2, 14. PATCH 3, 15. PATCH 4 — SYNTH



SOURCE [FILTER EG, AMP EG, LFO 1, LFO 2, Velocity, KBD Track, Pitch Bend, MOD.Wheel]

モジュレーションの元となるもの(ソース)を選択します。例えば、Filter EG (FEG)を選んだ場合、フィルターEGがモジュレーション・ソースになります。

FILTER EG (FEG): フィルターEG
AMP EG (AEG): アンプEG
LFO 1 (LF1): LFO 1
LFO 2 (LF2): LFO 2
Velocity (VEL):
 ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)

KBD Track (KTC):
 キーボード・トラック(鍵盤を弾く位置)

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

Pitch Bend (bnd): [PITCH]ホイール
MOD.Wheel (MOD):
 [MOD]ホイール

DEST [Pitch, OSC2 Tune, OSC1 Control1, Noise Level, CutOff, Amp, Pan, LFO2 Frequency]

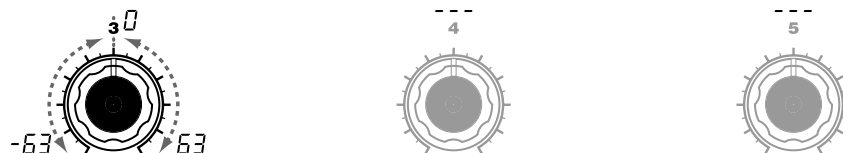
モジュレーション先のパラメーター(デスティネーション)を選択します。例えば、Pitch (Ptc)を選んだ場合、ティンバー全体のピッチにモジュレーションがかかります。

Pitch (Ptc): ティンバー全体のピッチ
OSC2 Tune (TUNE):
 OSC2の“TUNE”
OSC1 Control1 (C1):
 OSC1の“CONTROL 1”
Noise Level (NOIS):
 MIXERの“NOISE LEVEL”
CutOff (CUT):
 FILTERの“CUTOFF”
Amp (AMP):
 AMPの“LEVEL”
Pan (PAN):
 AMPの“PAN”
LFO2 Frequency (LF2):
 LFO2の“FREQUENCY”

note LFOの“TEMPO SYNC”がONのときは、LFO2 Frequencyを選んでも無効になります。

MOD INT [-63...63]

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



Virtual Patch (バーチャル・パッチ)

モジュール・タイプのアナログ・シンセサイザーなどは、各モジュール(オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO、その他コントローラーなど)のインプットとアウトプットを目的に合わせてパッチ・コード(接続ケーブル)で接続(パッチング)することで自由な音作りを行いました。microKORG Siは、このパッチングを仮想的(パッチ・コードを使わない)に行うことができ、これをEGやLFOなどのソースを、主なパラメーター(ディスティネーション)にアサインすることができます。

“SOURCE”と“DEST”の組み合わせ例

SOURCE [1]	▶ DEST [2]	
Filter EG/Amp EG	▶ Pitch	フィルターEGまたはアンプEGで、ティンバー全体の音の高さが、時間の経過とともに変化する。
Filter EG/Amp EG	▶ Pan	フィルターEGまたはアンプEGで、パンが、時間の経過とともに変化する。2つのパッチでMOD INTの±値を逆にすれば、より複雑なものも可能。
LFO 1/LFO 2	▶ Pitch	LFO 1またはLFO 2の周期でピブラートがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ CutOff	LFO 1またはLFO 2の周期でワウがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ Amp	LFO 1またはLFO 2の周期でトレモロがかかる。
LFO 1/LFO 2	▶ Pan	LFO 1またはLFO 2の周期でオート・パンになる。
Velocity	▶ Amp	ペロシティ(打鍵の速さ)で音量が強弱する。
Keyboard Track	▶ Pan	低域は左側、高域は右側というように鍵盤の位置で徐々に定位が変化する。
Pitch Bend	▶ Pan	[PITCH]ホイールの操作またはピッチ・ベンド・チェンジで音が左右に移動する。
Modulation Wheel	▶ CutOff	[MOD]ホイールの操作またはCC# 1でカットオフ周波数に変化する。
Modulation Wheel	▶ LFO2 Frequency	[MOD]ホイールの操作またはCC# 1でLFO 2の速さに変化する。

ボコーダー・プログラムの エディット

Overview

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

microKORG Sは、8チャンネル・ボコーダー(16基のフィルターを2基で1組ずつ構成)を搭載しており、往年のボコーダー・サウンドのシミュレーションだけではなく、音のキャラクターを変えたり、各帯域ごとのレベルをエディットしたりすることで、オリジナルのあるボコーダー・サウンドを作ることができます。

ボコーダー・プログラムは、図v0-1に示すようにキャリア(変化させられる側の信号)部、モジュレーター(変調器)部、ボコーダー・セクション、エフェクト、アルペジエーターで構成されています。

キャリア (Carrier)

microKORG S内蔵のOSC 1, NOISEで選ばれる波形、またはAUDIO IN 2 (LINE端子)から入力される音が、ボコーダー効果がかかるキャリアとなります。倍音を多く含んだノコギリ波や人間の声帯に似た波形をシミュレートしたVOX WAVEなどがキャリア波形として適しています。

OSC 1, NOISE, AUDIO IN 2の各音量は、MIXERで調節し、vocoder sec.へ出力されます。

モジュレーター (Modulator)

AUDIO IN 1 (CONDENSERまたはDYNAMIC端子)に入力した信号がモジュレーターとなります。通常、マイクを通じて声を入力することが多いのですが、リズム音やいろいろな波形を入力しても独特の効果を得られます。

ボコーダー・セクション (Vocoder sec.)

16基のバンドパス・フィルターが2組(ANALYSIS FILTERとSYNTHESIS FILTER)と、ENVELOPE FOLLOWER(エンベロープ・ジェネレーターによる音色の時間的変化の度合いを決める)により構成されています。

ボコーダー・プログラムの構成

AUDIO IN 1から入力された音声信号(モジュレーター)を16基のバンドパス・フィルター(ANALYSIS FILTER)へ入力し、ENVELOPE FOLLOWERによって各周波数ごとに音量のエンベロープ(時間的変化)を検出します。

そして内部音源やAUDIO IN 2からの信号(キャリア)をもう一方の16基のバンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)に入力した後、ENVELOPE FOLLOWERで検出したエンベロープを付加することによって、入力された音声の特徴で変調し、喋っているような効果を得ます。

キャリア側の各バンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)は、“FORMANT SHIFT”や“CUTOFF”のパラメーターによって各周波数をずらすことができ、モジュレーター側の特徴を保ったまま周波数特性を上下させ、音色を大きく変化させることができます。

エフェクト (EFFECTS)

vocoder sec.からの出力は、モジュレーション・エフェクト(MOD FX)→ディレイ・エフェクト(DELAY)→イコライザー(EQ)へ送られます。

モジュレーション系のエフェクトは、コーラスなど3種類のエフェクトから選択できます。ディレイは、ステレオ・ディレイなど3種類のディレイから選択できます。また、イコライザーは2バンドです。

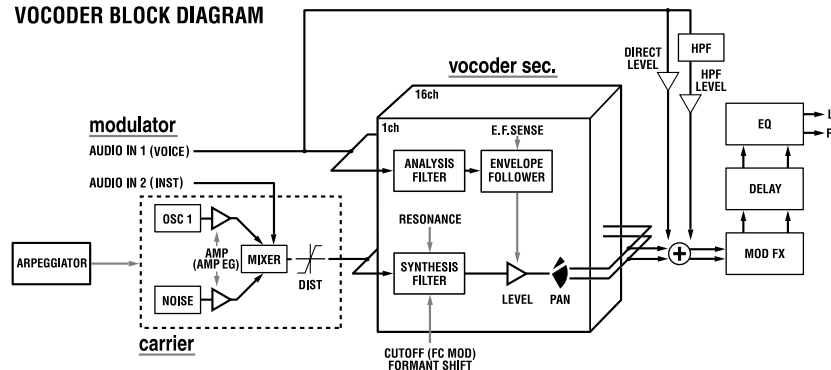
アルペジエーター (ARPEGGIATOR)

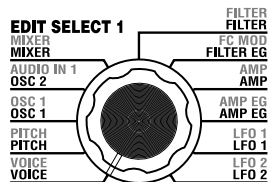
アルペジオによる演奏を行うことが可能です。

6種類のアルペジオ・タイプをもつステップ・アルペジエーターです。

図 v0-1

VOCODER BLOCK DIAGRAM





1. VOICE — SYNTH/VOCODER

「1. VOICE」のパラメーターは、“SINGLE/LAYER” Single時のシンセ・プログラムと同様です(→p.16)。ボコーダー・プログラムとして使用するには“SYNTH/VOCODER” [1]でVocoder(*Ucd*)に設定します。

2. PITCH — SYNTH/VOCODER

「2. PITCH」のパラメーターはシンセ・プログラムと同様です(→p.17)。キャリアのピッチ(音の高さ)を設定します。

3. OSC1 — SYNTH/VOCODER

キャリア側の波形を選択します。

「3. OSC1」のパラメーターはシンセ・プログラムと同様です(→p.18)。

“WAVE” [1]で異なる波形を設定することによって、効果のかけ具合が変化します。通常、OSC 1の“WAVE”に倍音を多く含んだノコギリ波や人間の声帯に似た波形をシミュレートしたVOX WAVEなどを選びます。また、DWGS(*J, G*)を選び、“CONTROL 2”で26の波形(5th Wave3: 5度の和音の波形)を選び、和音で弾くと豊かなサウンドが得られます。

note ボコーダー・プログラムのエディット例

1 マイク入力側の音声を調節します。

[EDIT SELECT 1]ダイヤルを回し、AUDIO IN 1を選びます。
[2]ノブ(“THRESHOLD”)を回します。ノブを右に回すほど、音声がカットされやすくなります。喋っていないときにノイズが目立たない程度に調節します。そして、[1]ノブ(“GATE SENSE”)を回して、出力されるボコーダー音が不自然に途切れないように調節します。
また、[4]ノブ(“HPF GATE”)を右に回すと入力した音声の子音(さ、し、す、せ、そ等)が強調されます。(→p.33)

2 フィルターを設定します。

[EDIT SELECT 1]ダイヤルを回し、FILTERを選びます。
[4]ノブ(“E.F.SENSE”)を回してモジュレーター側のENVELOPE FOLLOWERの感度を調節します。ノブを右に回すほど、ボコーダー出力の立ち

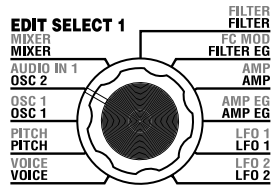
上がり方が滑らかになり、リリース音が長くなります。

[2]ノブ(“CUTOFF”)や[1]ノブ(“FORMANT SHIFT”)を回すと、キャリア側のバンドパス・フィルターのカットオフ周波数が変化し、ボコーダー出力のキャラクターが変わります。(→p.35)

[EDIT SELECT 2]ダイヤルを回し、CH LEVEL A、CH LEVEL Bを選びます。CH LEVEL A、CH LEVEL Bのそれぞれで[1]~[4]ノブを回すことによって、キャリア側の各バンドパス・フィルターの出力レベルを8チャンネルで変化させることができます。

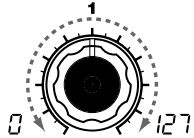
[EDIT SELECT 2]ダイヤルを回し、CH PAN A、CH PAN Bを選びます。CH PAN A、CH PAN Bのそれぞれで[1]~[4]ノブを回すことによって、キャリア側の各バンドパス・フィルターのパン(定位)を8チャンネルで変化させることができます。

4. AUDIO IN 1 – VOCODER



AUDIO IN 1 端子からの入力(モジュレーター側)に関する調節を行います。

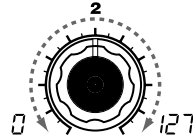
“THRESHOLD” [2]で喋っていないときのノイズが目立たない程度に調節したり、“GATE SENSE” [1]で出力されるボコーダー音が不自然にとぎれないように調節します。また、“HPF LEVEL” [3]で入力した音声の子音(さ、し、す、せ、そ等)を強調するなどの調節をします。



GATE SENSE [0...127]

“THRESHOLD” の設定によって動作するゲートの速度を設定します。値を小さくするとゲートが速く動作し、ボコーダー音の減衰が速くなります。値を大きくするとゲートが滑らかに動作し、ボコーダー音の減衰が長くなります。

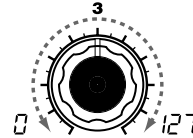
note “THRESHOLD” の値が大きい場合に効果が大きく、0の場合、効果がわかりません。



THRESHOLD [0...127]

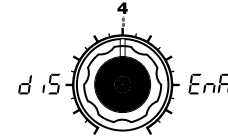
AUDIO IN 1 から入力した音声信号をカットするレベルを設定します。値を大きくすると、音声信号がカットされやすくなります。無入力時のノイズなどをカットすることができます。

note 値を大きくしすぎると、ボコーダーの効果がわかりにくくなります。



HPF LEVEL [0...127]

AUDIO IN 1 から入力した音声信号の高域成分を、ボコーダー出力へミックスする量を設定します。値を大きくすると、子音に当たる部分を強調できます。



HPF GATE [Disable, Enable]

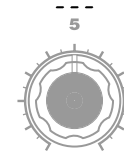
ボコーダー出力へミックスするAUDIO IN 1 から入力した音声信号の高域成分を、キー・オン(ノート・オン)で通過させるか、常に通過させるかを設定します。

Disable (d 15):

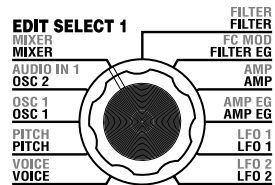
常に通過させます。
エフェクターを介したギターなどをAUDIO IN 2に接続して演奏する場合などに効果的です。

Enable (EnA):

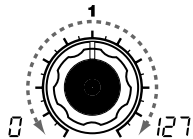
キー・オン(ノート・オン)時に通過させます。
ボコーダー効果を内部音源だけにかける場合や、シンセサイザーなどをAUDIO IN 2に接続した場合に使用します(MIDIノート・オンを受信することによって通過します)。



5. MIXER — VOCODER

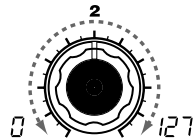


キャリア側の出力レベルを設定します。ここで設定したレベルがキャリア側のバンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)への入力レベルとなります。



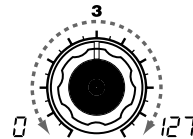
OSC 1 LEVEL [0...127]

オシレーター1(キャリア側)の出力レベルを設定します。



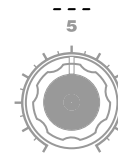
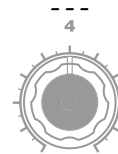
INST LEVEL [0...127]

AUDIO IN 2から入力した信号の出力レベルを設定します。



NOISE LEVEL [0...127]

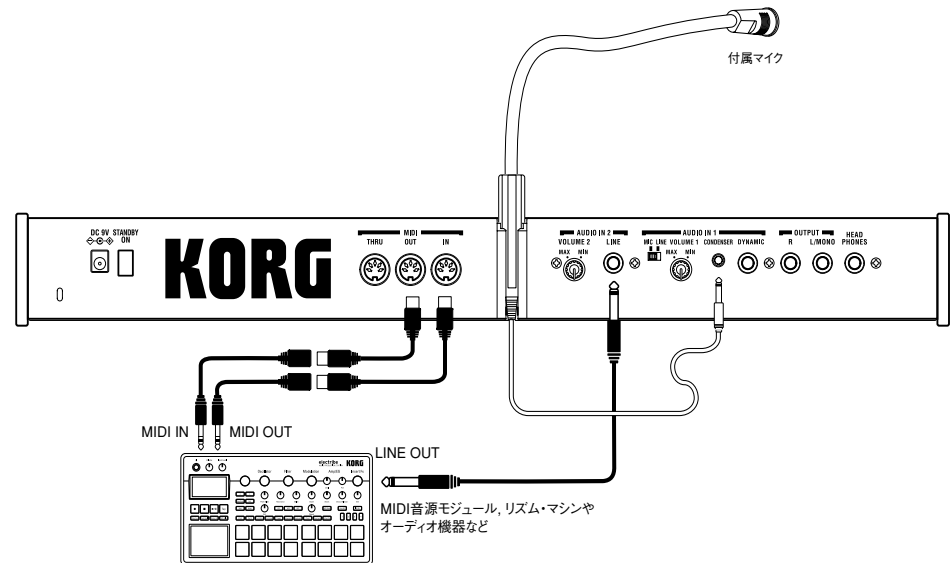
ノイズ・ジェネレーターの出力レベルを設定します。



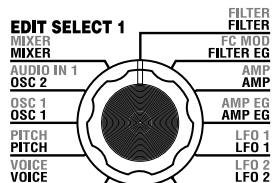
ボコーダーのキャリアに外部入力を使用する

ボコーダーのキャリア(変化させられる側の信号)に、AUDIO IN 2のLINE端子から入力した音が使用できます。

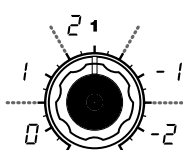
- 「1. ボコーダー・プログラムを演奏する」と「外部入力音の加工」(→p. 10, 21)の接続方法を参照して、右図のように、AUDIO IN 1のCONDENSER端子に付属マイクを、またAUDIO IN 2のLINE端子に外部機器の出力端子を接続し、[VOLUME 1]、[VOLUME 2]ノブでレベルを調節し、AUDIO IN 1と2にそれぞれ音を入力します。
- MIXERの“INST LEVEL”[2]の値を上げるとAUDIO IN 2から入力した信号がキャリア側のバンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)に入力されます。
- MIXERの“OSC 1 LEVEL”[1]の値を上げて、鍵盤を弾くとOSC 1の波形がキャリア側のバンドパス・フィルターに入力されます。
- AUDIO IN 1の“HPF GATE”[4]をDisable (4, 5)に設定すると、AUDIO IN 1端子から入力した音声信号の高域成分を常に出力することができます。



6. FILTER – VOCODER



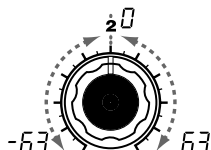
キャリア側の各バンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)のカットオフ周波数を“FORMANT SHIFT” [1]と“CUTOFF” [2]ですらすることによって、モジュレーター側の特徴を保ったまま周波数特性を上下させ、ボコーダー出力のキャラクターを変化させます。また、“E.F.SENSE” [4]で、モジュレーター側にあるENVELOPE FOLLOWERの感度を調節し、ボコーダー出力の立ち上がりの滑らかさや、リリース音の長さを変化させます。



FORMANT SHIFT

[0, 1, 2, -1, -2]

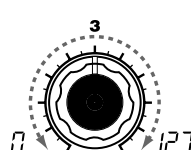
キャリア側の各バンドパス・フィルターのカットオフ周波数を、フィルター単位ですらすします。



CUTOFF

[-63...63]

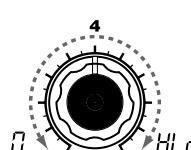
キャリア側のバンドパス・フィルターの各カットオフ周波数を、連続的にずらします。



RESONANCE

[0...127]

キャリア側の各バンドパス・フィルターのレゾナンス量を設定します。値を大きくすると、カットオフ周波数付近の音域が強調されます。



E.F.SENSE

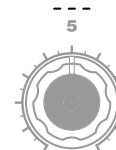
[0...126, Hold]

モジュレーター側にあるENVELOPE FOLLOWERの感度を設定します。値を小さくすると、入力信号の立ち上がり等を素早く検出します。**Hold (HLd)**にすると、そのとき入力された信号の特性を保持し続けます。以後、入力の有無に関係なく保持された状態で発音します。

note Hold状態で保持された信号情報は、ライト動作でプログラムに保存することができます。

! 入力のない状態でHoldにすると、それ以後、音を入力しても出力しなくなります。

note [FORMANT HOLD]キーを押すと自動的にこの値がHoldになります。



“FORMANT SHIFT”と“CUTOFF”の関係

それぞれのシフトは、上下各2段の範囲(組み合わせると上下4段)で連続的に特性を変化させることができます。双方ともが0の場合に、モジュレーター側のバンドパス・フィルター(ANALYSIS FILTER)の各カットオフ周波数に一致した特性になります。

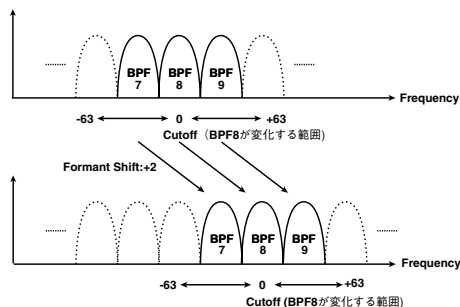
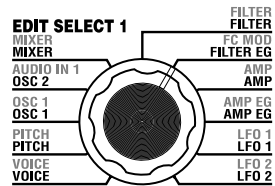


表6-1

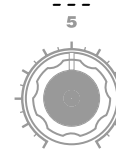
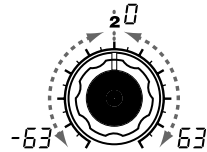
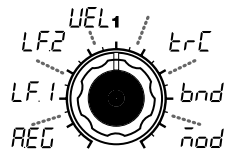
Frequency [Hz]	Band (CH)		
	Formant shift 0	Formant shift +2	Formant shift -2
39			
50			
65			1 (CH1)
80			2 (CH1)
125	1 (CH1)		3 (CH2)
185	2 (CH1)		4 (CH2)
270	3 (CH2)	1 (CH1)	5 (CH3)
350	4 (CH2)	2 (CH1)	6 (CH3)
430	5 (CH3)	3 (CH2)	7 (CH4)
530	6 (CH3)	4 (CH2)	8 (CH4)
630	7 (CH4)	5 (CH3)	9 (CH5)
780	8 (CH4)	6 (CH3)	10 (CH5)
950	9 (CH5)	7 (CH4)	11 (CH6)
1150	10 (CH5)	8 (CH4)	12 (CH6)
1380	11 (CH6)	9 (CH5)	13 (CH7)
1680	12 (CH6)	10 (CH5)	14 (CH7)
2070	13 (CH7)	11 (CH6)	15 (CH8)
2780	14 (CH7)	12 (CH6)	16 (CH8)
3800	15 (CH8)	13 (CH7)	
5000	16 (CH8)	14 (CH7)	
6400		15 (CH8)	
8100		16 (CH8)	
10510			
12600			

microKORG Sのエディット可能なバンドパス・フィルターは8チャンネルですが、内部では16基のバンドパス・フィルターを持っています。この16基のフィルターは2基で1組(1チャンネル)で構成されています。“FORMANT SHIFT”と“CUTOFF”ですらすした周波数は、表6-1のように16基のフィルターの周波数に対応しています。

7. FC MOD — VOCODER



キャリア側のバンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)のカットオフ周波数を変化させるモジュレーション・ソースとモジュレーション効果の深さを設定します。例えば、モジュレーション・ソース“SOURCE” [1]にAMP EG (REG)を設定し、そして効果のかかる深さを“INTENSITY” [2]で調節すると、アンブEGで音色変化が得られます。



SOURCE [AMP EG, LFO 1, LFO 2, Velocity, KBD Track, Pitch Bend, MOD.Wheel]

キャリア側のバンドパス・フィルターの“CUTOFF”にかけるモジュレーション・ソースを選択します。

例えば、AMP EG (REG)を選んだ場合、アンブEGがモジュレーション・ソースになります。

AMP EG (REG): アンブEG

LFO 1 (LFL1): LFO 1

LFO 2 (LFL2): LFO 2

Velocity (VEL1):

ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)

KBD Track (trC):

キーボード・トラック(鍵盤を弾く位置)

Pitch Bend (bnd):

[PITCH]ホイール

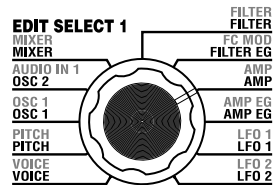
MOD.Wheel (nod):

[MOD]ホイール

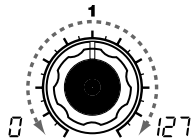
INTENSITY [-63...63]

キャリア側のバンドパス・フィルターの“CUTOFF”にかけるモジュレーション効果の深さを設定します。

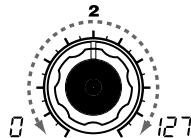
8. AMP — VOCODER



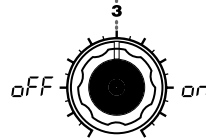
音量を設定します。キャリア側の内部音源(OSC 1, NOISE)の音量をアンプで増幅します。“LEVEL” [1]で調節します。“KBD TRACK” [4]ではキーボード・トラックによる音量変化を調節し、“DISTORTION” [3]では、音をひずませるかを設定します。その他、“DIRECT LEVEL” [2]では、AUDIO IN 1に入力された音を直接出力する音量レベルを調節します。



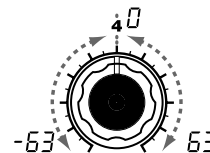
LEVEL [0...127]
キャリア側の内部音源(OSC 1, NOISE)の音量レベルを設定します。



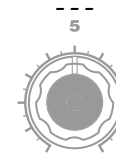
DIRECT LEVEL [0...127]
AUDIO IN 1に入力された音が、直接出力される音量レベルを設定します。



DISTORTION [OFF, ON]
OSC 1, NOISE, AUDIO IN 2の信号にかけるディストーションを設定します。
OFF (OFF):
ディストーション・オフ
ON (ON):
ディストーション・オン



KBD TRACK [-63...63]
キーボード・トラック(鍵盤を弾く位置)による音量の変化を設定します。
+の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が大きくなり、低域の鍵盤を弾くほど小さくなります。
-の値では、C4の鍵盤より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が小さくなり、低域の鍵盤を弾くほど大きくなります。



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

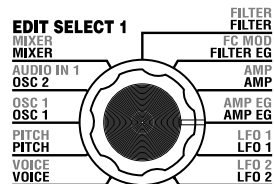
VOCODER

9. AMP EG — SYNTH/VOCODER

[9. AMP EG]のパラメーターはシンセ・プログラムと同様です(→p.28)。キャリア側の内部音源(OSC 1, NOISE)の音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。なお、ボコーダー・プログラムではバーチャル・パッチが使用できません。

10. LFO 1, 11. LFO 2 — SYNTH/VOCODER

[10. LFO 1, 11. LFO 2]のパラメーターはシンセ・プログラムと同様です(→p.29)。LFOの周期的な変化で、キャリア側の内部音源(OSC 1, NOISE)にモジュレーションをかけます。なお、ボコーダー・プログラムではバーチャル・パッチが使用できません。

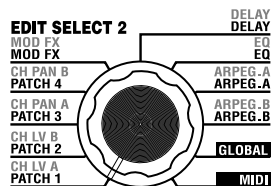


FCMOD

AMP

LEG

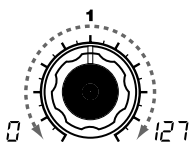
LFO



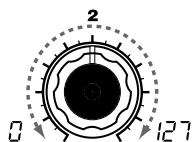
12. CH LEVEL A, 13. CH LEVEL B — VOCODER

キャリア側の8チャンネル・バンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)のレベルを設定します(→p.35)。
キャリア側の内部音源(OSC1, NOISE)の音質が調節できます。

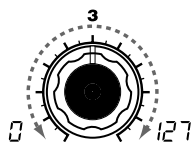
note バンドパス・フィルターの各チャンネルのレベルを同時に初期化(127)できます。(→p.61)



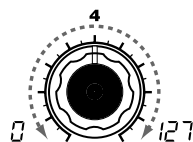
CH 1 LEVEL [0...127]



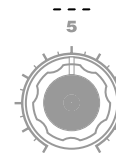
CH 2 LEVEL [0...127]



CH 3 LEVEL [0...127]



CH 4 LEVEL [0...127]



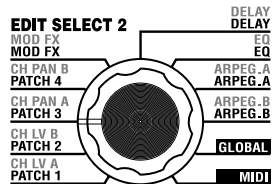
CH 5 LEVEL [0...127]

CH 6 LEVEL [0...127]

CH 7 LEVEL [0...127]

CH 8 LEVEL [0...127]

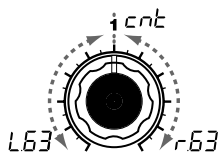
キャリア側の8チャンネル・バンドパス・フィルターの出力レベルをそれぞれ設定します。



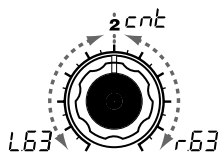
14. CH PAN A, 15. CH PAN B — VOCODER

キャリア側の8チャンネル・バンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)のパンを設定します。(→p.35)。
キャリア側の内部音源(OSC1, NOISE)の定位が調節できます。

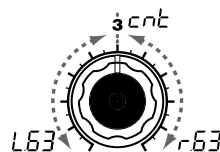
note バンドパス・フィルターの各チャンネルのパンを同時に初期化(Center)できます。(→p.61)



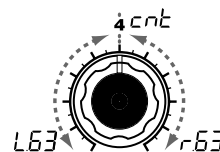
CH 1 PAN [L63...Center...R63]



CH 2 PAN [L63...Center...R63]



CH 3 PAN [L63...Center...R63]



CH 4 PAN [L63...Center...R63]



CH 5 PAN [L63...Center...R63]

CH 6 PAN [L63...Center...R63]

CH 7 PAN [L63...Center...R63]

CH 8 PAN [L63...Center...R63]

キャリア側の8チャンネル・バンドパス・フィルターのパンをそれぞれ設定します。L63(L63)で最も左側、Center(cnt)で中央、R63(r63)で最も右側に定位します。

エフェクトとEQの エディット

microKORG Sのエフェクトの構成

Overview

シンセ・プログラムまたはボコーダー・プログラムのアンブ・セクションからの出力は、モジュレーション・エフェクト(MOD FX)→ディレイ・エフェクト(DELAY FX)→イコライザー(EQ)へ送られます。(→p.15 図0-1, →p.31 図v0-1)

フィルターやアンブで音作りをするのと同様に、モジュレーション系エフェクトやディレイで音作りをします。エフェクトによってサウンドをさまざまに変化させることができます。そしてL, R出力の直前にある2バンドEQで最終的な音質を調節します。

モジュレーション・エフェクト (MOD FX)

Chorus/Flanger, Ensemble, Phaserの3種類のエフェクトから選択します。

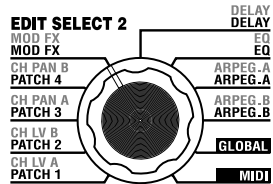
ディレイ・エフェクト (DELAY FX)

Stereo Delay, Cross Delay, L/R Delayの3種類のエフェクトから選択します。

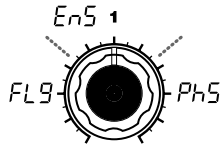
イコライザー (EQ)

2バンドのEQです。

16. MOD FX — SYNTH/VOCODER



モジュレーション・エフェクトは、原音にさまざまな揺らぎを与えるエフェクトです。音の厚みや複数の音が同時に鳴っているような効果が得られます。また、管楽器での息使いや、弦楽器での弦などの、楽器を演奏する際のさまざまな揺らぎをLFOによるモジュレーションで表現することもできます。“TYPE” [1]でモジュレーション・エフェクトを選び、“EFFECT DEPTH” [3]でモジュレーション効果の深さと、フィードバック量を設定します。“LFO SPEED” [2]では揺れのスピードを調節します。



TYPE [Flanger/Chorus, Ensemble, Phaser]
エフェクト・タイプを選択します。

Flanger/Chorus (FLG):

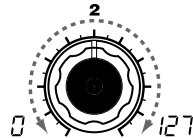
入力信号のディレイ・タイムを揺らすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。“EFFECT DEPTH”の値を大きくするとフランジャー効果になります。

Ensemble (EnS):

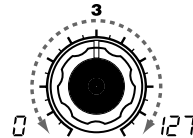
複数のコーラス・ユニットで音に立体的な深みと広がりを与えるエフェクトです。

Phaser (PhS):


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。

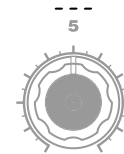


LFO SPEED [0...127]
エフェクトのモジュレーションにかかるLFOのスピードを設定します。

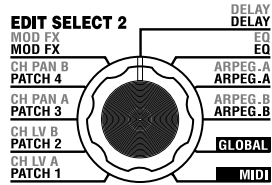


EFFECT DEPTH [0...127]
モジュレーションの深さとフィードバック量を設定します。値を大きくするほどモジュレーション効果が深くなり、フィードバック量も増えます。エフェクトをかけないときは、0にします。

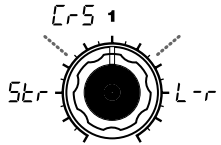
 値を大きくしすぎると、出力音がひずむことがあります。



17. DELAY — SYNTH/VOCODER



ディレイ・エフェクトは、音が空気を伝わる際に生じる遅れを、人工的に作り出すエフェクトです。“TYPE” [1]でエフェクトのタイプを選びます。“DELAY DEPTH” [4]でディレイの深さと、フィードバック量を設定します。“TEMPO SYNC” [2]ではディレイ・タイムをテンポに同期させるかを設定します。

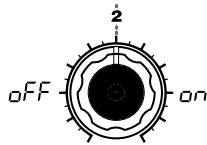


TYPE [Stereo Delay, Cross Delay, L/R Delay]
ディレイ・タイプを選択します。

Stereo Delay (Ster):
ステレオ効果のディレイです。
(→図17-1)

Cross Delay (CrS):
左右のフィードバックを入れ替えたステレオ効果のディレイです。Layer設定のプログラムで、2つのティンバーのパンをそれぞれ左右に設定すると効果的です。(→図17-2)

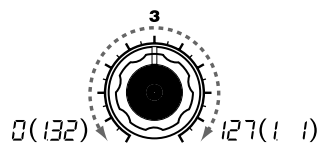
L/R Delay (L-r):
ディレイ音が左右交互に出力されるディレイです。(→図17-3)



TEMPO SYNC [OFF, ON]
ディレイ・タイムをテンポに同期させるかを設定します。

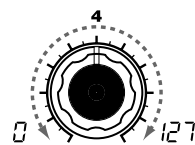
OFF (OFF):
シンク・オフ(同期しません)。“DELAY TIME”で設定した値で動作します。

ON (on):
シンク・オン(同期します)。“ARPEG. A”の“TEMPO”または外部からのMIDIクロックに同期します。



DELAY TIME [0...127]
ディレイ・タイムを設定します。“TEMPO SYNC”がOFFのときに設定できるパラメーターです。

SYNC NOTE [1.32...1.1]
ディレイ・タイムをARPEG. Aの“TEMPO”で設定したテンポに対する倍率で設定します。(→p.66) “TEMPO SYNC”がONのときに設定できるパラメーターです。



DELAY DEPTH [0...127]
ディレイの深さとフィードバック量を設定します。値を大きくするほどディレイ音が大きくなり、フィードバック量も増えます。ディレイをかけないときは、0にします。

▲ 値を大きくしすぎると、出力音がひずむことがあります。

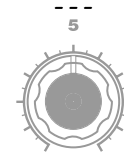


図17-1

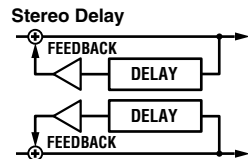


図17-2

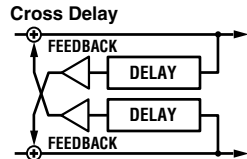
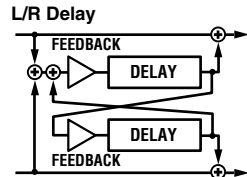
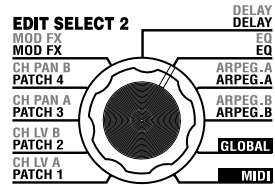


図17-3

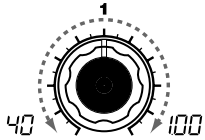


18. EQ — SYNTH/VOCODER



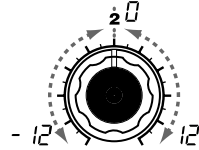
2バンド・イコライザー(EQ)です。EQ FREQ.[1], [3]で調節したい周波数を設定し, [2], [4]で各ゲインを調節します。

⚠ イコライザーのゲインを大きくしすぎると、出力音がひずむことがあります。



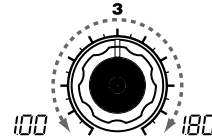
LOW EQ FREQ. [40Hz...1.00kHz]

低域イコライザーの周波数を設定します。



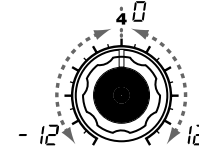
LOW EQ GAIN [-12...12]

低域イコライザーのゲインを設定します。



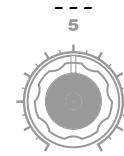
HI EQ FREQ. [1.00kHz...18.0kHz]

高域イコライザーの周波数を設定します。



HI EQ GAIN [-12...12]

高域イコライザーのゲインを設定します。



アルペジエーターの エディット

アルペジエーターの構成

Overview

microKORG Sのアルペジエーターは、6種類のアルペジオ・タイプをもちます。このアルペジエーターは発音する音の長さ(ゲート・タイム)や間隔などを変えることができます。これらはARPEG.AとARPEG.Bの各セクションで設定します。

また、ARPEG.AとARPEG.Bの各セクションで設定した動作に対し、最大8ステップについて発音のオン/オフが設定できる「ステップ・アルペジエーター」を使って、より幅広い演奏効果が得られます。(→「ステップ・アルペジエーター」の使用方法はp.11を参照してください。)

アルペジオ演奏させるティンバーを選択する

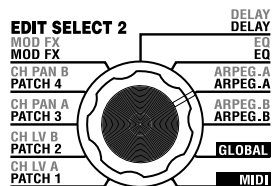
2つのティンバーを使用した(レイヤー設定)のシンセ・プログラムでは、アルペジエーターで発音するティンバーを選ぶことができます。ARPEG.B “TARGET TIMBRE” [5]で設定します。両方のティンバーでアルペジオ演奏させたり、ティンバー1または2だけでアルペジオ演奏させることができます。

アルペジオのテンポにLFO 1/2の周期や、ディレイ・エフェクトのディレイ・タイムを同期させる

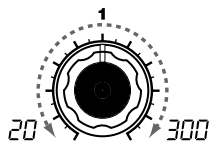
LFO 1/2の周期をアルペジオのテンポに同期させることによって、テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・エフェクトのタイムをテンポに対する倍率で設定しておくことによって、アルペジオのテンポを変えてもディレイ・タイムが追従するようになります。ライブ・パフォーマンスなどに便利です。(→p.66)

また、microKORG Sのアルペジエーターは外部MIDIシーケンサーと同期させることができますので、LFO 1/2の周期やディレイ・タイムを外部MIDIシーケンサーなどからコントロールすることができます。(→p.50)

19. ARPEG. A — SYNTH/VOCODER



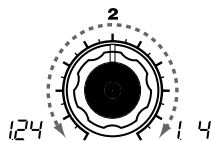
アルペジオに関する各設定を行います。“TYPE” [4]でアルペジオのタイプを設定します。また、“TEMPO” [1]でアルペジオ演奏のテンポを設定し、“RESOLUTION” [2]でテンポに対する間隔を設定します。その他、“GATE” [3]で発音する音の長さを、“RANGE” [5]でアルペジオ演奏が展開される音域を1~4オクターブ単位で設定します。



TEMPO [20...300]

アルペジオ演奏のテンポを設定します。

note MIDIの“CLOCK”がExternalのとき、またはAutoで外部入力があったときは、この設定が無効になり、外部からのMIDIクロックに同期します。



RESOLUTION [1/24...1/4]

設定したテンポに対するレゾリューション(発音の間隔)を設定します。(→p.66)

1/24 (1 24):
設定したテンポに対して、16分3連音符で演奏します。

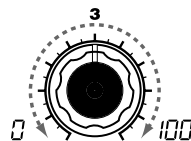
1/16 (1 16):
設定したテンポに対して、16分音符で演奏します。

1/12 (1 12):
設定したテンポに対して、8分3連音符で演奏します。

1/8 (1 8):
設定したテンポに対して、8分音符で演奏します。

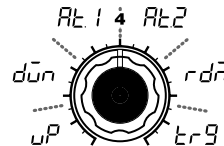
1/6 (1 6):
設定したテンポに対して、4分3連音符で演奏します。

1/4 (1 4):
設定したテンポに対して、4分音符で演奏します。



GATE [0...100]

発音する音の長さ(ゲート・タイム)をパーセント(%)単位で設定します。0にすると発音の長さが極端に短くなり、100にすると次のステップまで発音します。



TYPE [Up, Down, Alternate 1, Alternate 2, Random, Trigger]

アルペジオ演奏のタイプを選択します。(→図19-1)

Up (uP):
音程の低い方から高い方へ発音します。

Down (dūn):
音程の高い方から低い方へ発音します。

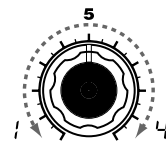
Alternate 1 (Rt 1):
UpとDownを繰り返して発音します(最高音と最低音で1回発音します)。

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

Random (rdn):
ランダムに発音します。

Trigger (tr 9):
押さえている音が、テンポと“RESOLUTION”のタイミングで同時に発音します。“RANGE”の設定は無効となります。

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



RANGE [1...4]

アルペジオ演奏する音域をオクターブ単位で設定します。

図19-1

Up

Down

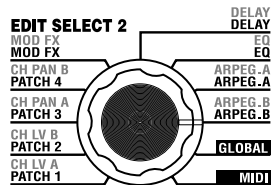
Alternate 1

Alternate 2

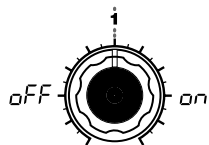
Random

Trigger

20. ARPEG. B — SYNTH/VOCODER



アルペジオに関する各設定を行います。“LAST STEP” [4]では、アルペジオのステップ数を設定します。“LATCH” [1]で鍵盤を離したときのアルペジエーターの動きを、“SWING” [2]でスウィング感を、“KEY SYNC” [3]でアルペジエーターと鍵盤の同期のさせ方を設定します。その他、“TARGET TIMBRE” [5]ではレイヤー設定のシンセ・プログラムのどのティンバーを発音させるかを設定します。



LATCH [OFF, ON]

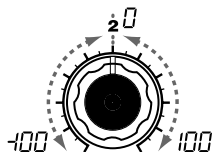
鍵盤を離したときのアルペジエーターの動きを設定します。

OFF (OFF):

鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏を停止します。

ON (ON):

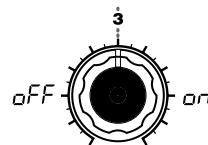
鍵盤から手を離しても、アルペジオ演奏を続けます。



SWING [-100...100]

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

(→図20-1)



KEY SYNC [OFF, ON]

アルペジエーターと鍵盤を同期させるかを設定します。

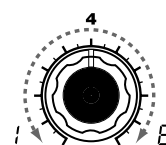
ONにすると鍵盤を押さえたときに、常にアルペジオ・パターン先の先頭から演奏します。他の楽器と合わせて演奏するようなときに、この機能を使って小節の頭を合わせるすることができます。

OFF (OFF):

シンク・オフ(同期しません。)

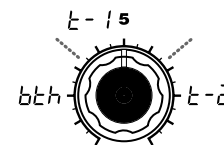
ON (ON):

シンク・オン(同期します。)



LAST STEP [1...8]

ステップ・アルペジエーターの有効ステップ数(最大ステップ数)を設定します。



TARGET TIMBRE

[Both, Timbre 1, Timbre 2]

アルペジエーターで発音するティンバーを選択します。レイヤー設定のプログラムのときにだけ設定できます。

Both (bth):

両方のティンバーがアルペジエーターで発音します。

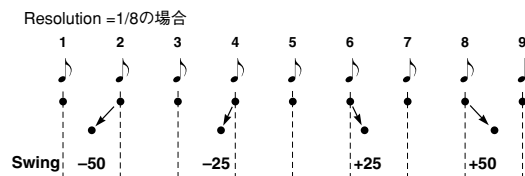
Timbre 1 (t-1):

ティンバー1だけがアルペジエーターで発音します。

Timbre 2 (t-2):

ティンバー2だけがアルペジエーターで発音します。

図20-1



ARPEG. A/B

ARPEG. A
ARPEG. B

全体的な設定をする(GLOBAL)

Overview

microKORG Sの全体的な設定を行うのがGLOBALです。

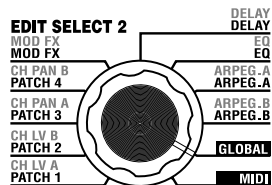
例えば、シンセ・プログラムやボコーダー・プログラムは、それぞれプログラムごとにピッチ(音の高さ)を設定することができますが、このGLOBALで設定するピッチ("MASTER TUNE", "MASTER TRANSPOSE")はすべてのプログラムに対してピッチを変化させます。他の楽器などとアンサンブルを行うときは"MASTER TUNE"でピッチを合わせ、また、演奏する曲を移調するときは"MASTER TRANSPOSE"で移調します。1曲の中で複数のプログラムで演奏するような場合に、プログラムごとにピッチを変更せずに、GLOBALの設定だけで変更できるので便利です。

また、鍵盤への打鍵の強さとベロシティの変化の仕方を設定します。打鍵の強さによって音量等を変化させるには"VELOCITY CURVE"でCurve(㏍)を設定します。打鍵の強さに関係なく音量等を一定にすることもできます。

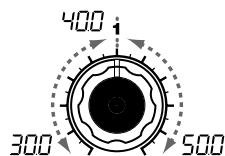
その他、microKORG S内部のMIDI IN/OUTの経路を設定したり、AUDIO INから入力される信号をそのまま出力するか等を設定します。

GLOBALの構成

21. GLOBAL

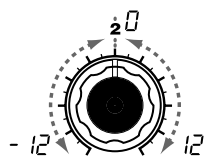


microKORG Sの全体的な設定を行います。“MASTER TUNE” [1]、“MASTER TRANSPOSE” [2]でピッチを設定します。また、“VELOCITY CURVE” [3]でペロシティーを、“SPEAKER” [4]で内蔵スピーカーからオーディオ信号を出力するかを、“AUDIO IN THRU” [5]でAUDIO IN から入力される信号をそのまま出力するかを、それぞれ設定します。



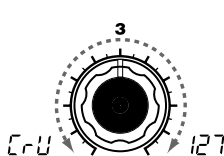
MASTER TUNE [30.0...50.0]

発音する全体のピッチをA4(ラの音)を基準ピッチとして0.1Hz単位で、430.0Hzから450.0Hzの範囲で設定します(上1桁の値“4”は表示されません)。他の楽器とピッチを合わせるときに使用します。



MASTER TRANSPOSE [-12...12]

発音する全体のピッチを半音(100 cent)単位で、上下1オクターブの範囲で設定します。演奏する曲に合わせて移調するときに使用します。

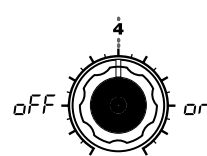


VELOCITY CURVE [Curve, 1...127]

ペロシティー(打鍵の強さ)による音量や音色の変化のしかたを選択します。得たい効果によって使い分けてください。

Curve [CrV]:
標準的なカーブです。(→図21-1)

1...127:
常に設定したペロシティー値で発音します。



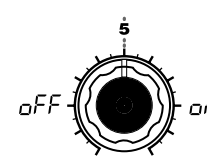
SPEAKER [OFF, ON]

内蔵スピーカーから音声を出力するかを設定します。

OFF (OFF):
出力しません。

ON (on):
出力します。

⚠ 音量やプログラムによっては、microKORG S 本体が振動したり、音がビリつくことがあります。そのような場合は、音量を絞ったり、ヘッドホンや外部のモニターで出力してください。



AUDIO IN THRU [OFF, ON]

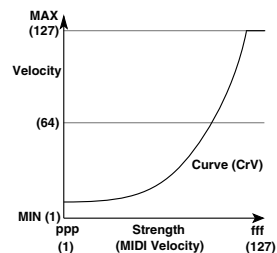
AUDIO INから入力される信号をそのまま出力するかを設定します。

OFF (OFF):
出力しません。

ON (on):
出力します。

⚠ この設定は記憶されません。電源オン時は、常にOFFになります。また、エディット中ORIGINAL VALUEは常時点灯します。

図21-1



他のMIDI機器と一緒に使う (MIDI)

Overview

microKORG SのMIDIに関する設定を行います。

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりする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。

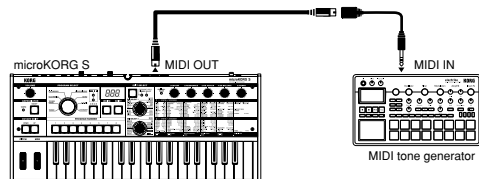
microKORG Sは、サウンドを変化させるおもしろパラメーターにコントロール・チェンジ・ナンバーがアサインでき、外部MIDIシーケンサーなどでそれらをコントロールしながら音源部を発音させることができます。また、アサインした[1]~[5]ノブやキーを操作することによってそれらのコントロール・チェンジを送信して、外部MIDI機器をコントロールできます。

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

MIDI機器/コンピューターとの接続

microKORG Sから外部MIDI音源をコントロールする場合

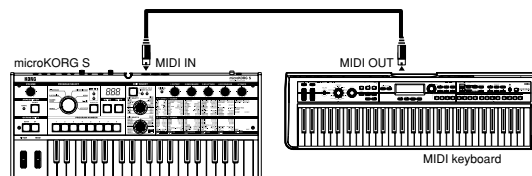
microKORG Sの鍵盤やコントローラー、アルペジエーターなどで、外部MIDI音源を鳴らしたりコントロールする場合は、microKORG SのMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



microKORG SのMIDI

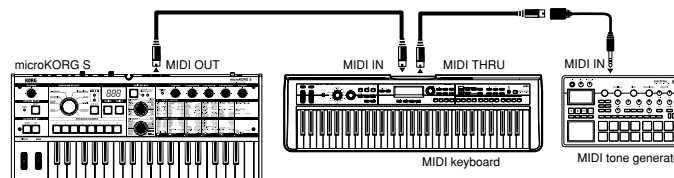
外部MIDI機器からmicroKORG Sをコントロールする場合

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

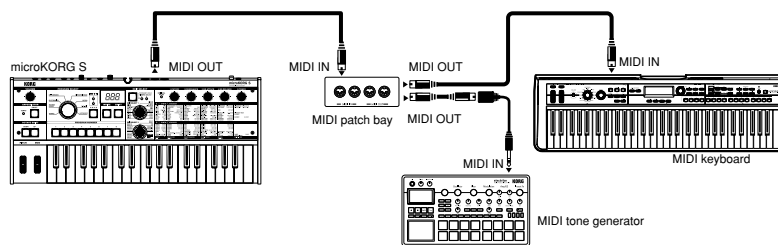


microKORG Sから複数の外部MIDI音源をコントロールする場合

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



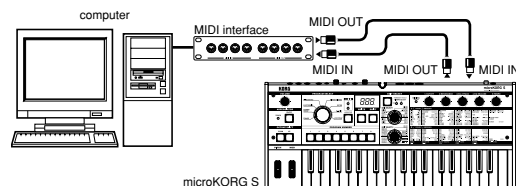
MIDIパッチベイを使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。



外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続する場合

microKORG Sでの鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピューター(MIDIインターフェイスで接続)にレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時にmicroKORG Sの音源を鳴らす場合、またmicroKORG Sを入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合に、microKORG Sと外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。

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



接続後のMIDIに関する諸設定

MIDIチャンネルの設定

外部MIDI機器を接続してデータをやり取りするときは、microKORG SのMIDIチャンネルと外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせる必要があります。

以下の手順に従ってMIDIチャンネルを設定してください。

- 1 microKORG SのMIDIチャンネルを設定します。
[EDIT SELECT 2]ダイヤルをMIDIに合わせ、[1]ノブ("MIDI CH")で、MIDIチャンネルを設定します。(→p.51)
- 2 接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。
(→外部MIDI機器のMIDIチャンネルの設定は、接続する機器の取扱説明書を参照してください。)

MIDI "POSITION" の設定

microKORG Sは、MIDI "POSITION" の設定で、microKORG S内部のMIDI IN/OUTの経路を設定することができ、"MASTER TRANSPOSE"、"VELOCITY CURVE"、"OCTAVE SHIFT"、アルペジエーターの各設定の影響を受けるか、受けないかが変わります。(→p.47)

- 通常、microKORG Sから外部MIDI音源をコントロールする場合は、"POSITION"をPost KBD (P05)にします。送信するMIDIデータに各設定が反映されます。受信したデータには、"MASTER TRANSPOSE":0、"VELOCITY CURVE":Curve (CUL)、"OCTAVE SHIFT":0で対応します。
- 通常、外部MIDI機器からmicroKORG Sの音源をコントロールする場合、Pre TG (P1E)にします。受信するMIDIデータにOCTAVE SHIFT(0)を除く各設定が反映されます。送信するデータには"MASTER TRANSPOSE":0、"VELOCITY CURVE":Curve (CUL)で対応します。

SHIFTファンクション"MIDI FILTER"の設定

プログラム・チェンジ、ピッチ・バンド、コントロール・チェンジ、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信する/しないを設定することができます。(→p.61)

SHIFTファンクション"CONTROL CHANGE"の設定

サウンドを変化させるおもなパラメーターにコントロール・チェンジ・ナンバーがアサインでき、ノブやキーを動かしたのと同じ動作を外部MIDI機器からコントロールしたり、逆にノブやキーを動かすことによって外部MIDI機器をコントロールすることができます。(→p.62)

外部MIDIシーケンサーやコンピューター接続時のMIDI "LOCAL"設定

外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続したときに二重に発音する場合は、ローカル・オフ(MIDI "LOCAL" OFF)を設定します。(→p.51)

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

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

microKORG SのMIDI OUT端子と外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI IN端子を、またmicroKORG SのMIDI IN端子と外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI OUT端子を接続します(→p.49)。

そして、microKORG Sのローカル・コントロールをオフ(MIDI “LOCAL” OFF)にし、外部MIDIシーケンサー/コンピューターのエコー・バックをオンにします。

外部MIDIシーケンサー/コンピューターにアルペジエーターによるノート情報をレコーディングする

microKORG SのMIDI “POSITION”をPost KBD (P₀₅)にします。

microKORG Sのアルペジエーターをオンにし、鍵盤を演奏して、外部MIDIシーケンサー/コンピューターにレコーディングします。MIDI “POSITION”をPost KBDに設定している場合、アルペジエーターによるMIDIノート情報がmicroKORG Sから出力され、レコーディングされます。

プレイバック時は、microKORG Sのアルペジエーターをオフにします。

外部MIDIシーケンサー/コンピューターにアルペジエーターをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、プレイバック時にmicroKORG Sのアルペジエーターを動作させる

microKORG SのMIDI “POSITION”をPre TG (P₁₅)にします。

microKORG Sのアルペジエーターをオンにし、鍵盤を演奏して、外部MIDIシーケンサー/コンピューターにレコーディングします。MIDI “POSITION”をPre TG (P₁₅)に設定している場合、実際に押した鍵盤のMIDIノート情報のみが出力され、アルペジエーターによるMIDIノート情報は出力されません。ただし、エコー・バック・オンに設定した外部MIDIシーケンサー/コンピューターからmicroKORG Sに戻ってきたMIDIノート情報で、microKORG Sのアルペジエーターが動作し、アルペジオが発音します。プレイバック時は、microKORG Sのアルペジエーターをオンにします。

アルペジエーターの同期演奏

microKORG Sのアルペジエーターをマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、MIDI “CLOCK”で設定します。

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

microKORG Sをマスター、外部MIDI機器をスレーブとするとき

microKORG SのMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します(→p.48)。MIDI “CLOCK”をInternal (INT)にすると、microKORG Sがマスターになり、MIDI タイミング・クロックが送信されます。

外部MIDI機器が外からMIDIクロックを受信するように設定します。外部MIDI機器(シーケンサーやリズム・マシーンなど)がARPEG.A “TEMPO”で設定したテンポで動作します。

外部MIDI機器をマスター、microKORG Sをスレーブとするとき

microKORG SのMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します(→p.48)。MIDI “CLOCK”をExternal (EXT)にするとスレーブになります。

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

note MIDI “CLOCK”をAuto (A_{LT})に設定すると、microKORG SのMIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的にExternalとして動作し、それ以外はInternalとして動作します。

図22-1

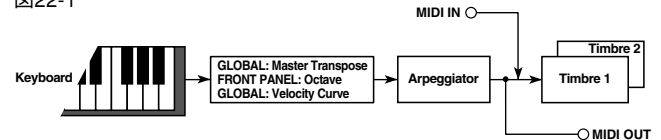
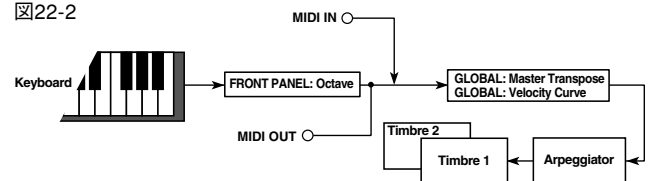
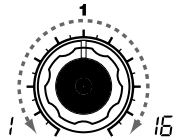
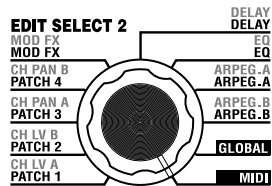


図22-2

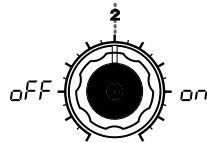


22. MIDI

microKORG SのMIDIに関する設定を行います。



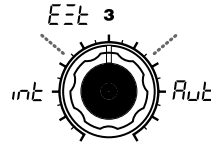
MIDI CH [1...16]
microKORG SのMIDIチャンネルを設定します。MIDIチャンネルは、プログラム・チェンジ、システム・エクスクルーシブ・メッセージなどの送受信を行うときに、接続しているMIDI機器のMIDIチャンネルと合わせます。



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

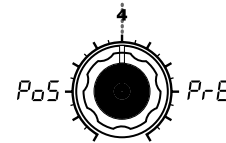
Auto (Auto): (v)
MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器から、MIDIクロックが入力されたときに、自動的にExternalとして動作します。通常は、Internalとして動作します。

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

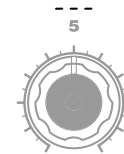


CLOCK [Internal, External, Auto]
接続した外部MIDI機器 (シーケンサー・リズム・マシンなど) とmicroKORG Sのアルペジエーターを同期させるときに設定します。その他、LFO 1/2 または DELAY の“TEMPO SYNC” がON時、LFOの周期、ディレイ・タイムがアルペジエーターと同様に同期します。
Internal (INT):
内部クロック (“TEMPO” で設定) でアルペジエーターが動作します。microKORG Sを単体で使用するときに、microKORG Sをマスター (コントロールする側) として外部MIDI機器をmicroKORG SのMIDIクロックに同期させるときに設定します。

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



POSITION [Post KBD, Pre TG]
microKORG S内部のMIDI IN/OUTの経路を設定します。この設定によってMIDIデータの送受信やアルペジエーターのデータの扱い方が変わります。
Post KBD (Post):
鍵盤の直後に適応されます。MIDI IN端子から受信したデータは、内部設定の影響を受けないままティンバーへ送られます。鍵盤から出力されるデータは、内部の設定で変換され、アルペジエーターを経てからMIDI OUT端子へ送られます。(→図22-1)
Pre TG (Pre):
音源部 (TG) の直前に適応されます。MIDI IN端子から受信したデータは、内部設定で変換され、アルペジエーターを経てからティンバーへ送られます。鍵盤から出力されたデータは、Octave以外には影響を受けないでMIDI OUT端子へ送られません。(→図22-2)



microKORG Sが送受信するMIDIメッセージ

□ MIDIチャンネル

MIDIチャンネルには1～16のチャンネルがあり、送信側と受信側のチャンネルを合わせることによってMIDIメッセージの送受信を行います。

ノート・オン/オフやピッチ・ベンドなどのMIDIメッセージの送受信は、MIDI "MIDI CH" で設定したMIDIチャンネルで行います。

□ ノート・オン/オフ

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

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ペロシティー)

microKORG Sの鍵盤を弾くと、ノート・オン/オフを送信します。ノート・オフのペロシティーは固定値64で送信しますが、受信はしません。

MIDI "POSITION" がPost KBD (P05) になっている場合、アルペジエーター動作時、アルペジエーターによるノート・オン/オフを送信します。

□ プログラム・チェンジ, バンク・セレクト

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバー)

バンク・セレクト (CC#00) [Bn, 00, mm]

バンク・セレクト (CC#32) [Bn, 20, bb]

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

microKORG Sのプログラムを切り替えると、256 (A. 11 ~ d. 88) に対応したプログラム・ナンバーでプログラム・チェンジとバンク・セレクトを送信します。またプログラム・チェンジとバンク・セレクトを受信すると、プログラムが切り替わります (→ Voice Name List)。プログラム・チェンジを送受信するときは、SHIFTファンクション "MIDI FILTER" でPROGRAM CHANGE Enable (P-E) にしてください。Disable (P-d) になっていると、プログラム・チェンジを送受信しません。

□ ピッチ・ベンド

ピッチ・ベンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の下位, mm: 値の上位)

ピッチ・ベンド・チェンジを受信すると、PITCH "BEND RANGE" で設定した値に従ってピッチ・ベンド効果がかかります。また、シンセ・プログラムのパーチャル・パッチおよびボコーダー・プログラムのFC MODのモジュレーション・ソースとして、ピッチ・ベンドを使用できます。この場合、mm=64, bb=00を0 (センター値) として-127 ~ +127の値としてのモジュレーション・ソースになります (ティンバー・チャンネルで設定したチャンネルで受信します)。

[PITCH] ホイールを動かすと、MIDIチャンネル ("MIDI CH") でピッチ・ベンド・チェンジを送信します。

ピッチ・ベンド・チェンジの送受信を行うときは、SHIFTファンクション "MIDI FILTER" でPitch Bend Enable (b-E) にしてください。Disable (b-d) になっていると、ピッチ・ベンド・チェンジの送受信は行いません。

□ コントロール・チェンジ

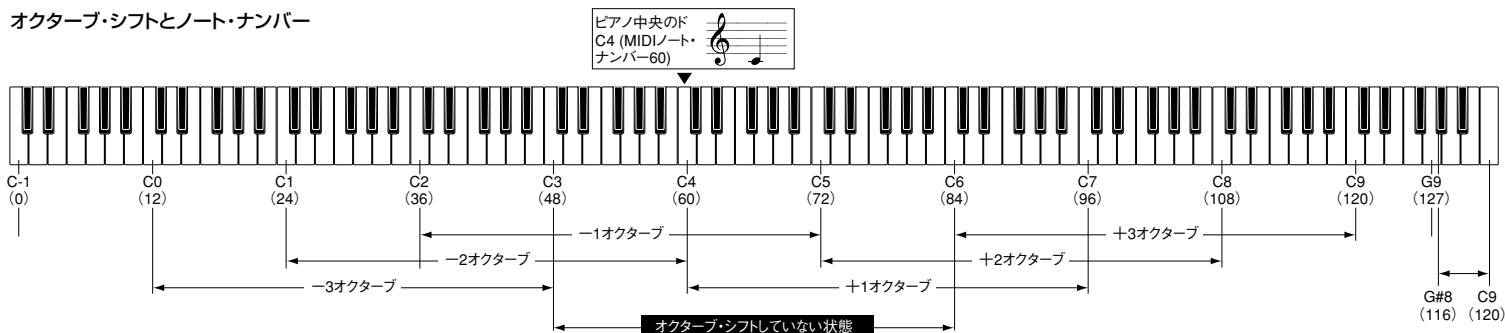
コントロール・チェンジ [Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジNo., vv: 値)

[1] ~ [5] ノブでエディットする一部のパラメーターやキー, [MOD] ホイールを操作すると、設定されたコントロール・チェンジを送信します。またこれらの[1] ~ [5] ノブなどに設定されたコントロール・チェンジ・ナンバーでデータを受信すると対応するコントローラーまたはパラメーターがコントロールされます。

コントロール・チェンジの送受信を行うときは、SHIFTファンクション "MIDI FILTER" でControl Change Enable (C-E) にしてください。Disable (C-d) になっていると、コントロール・チェンジを送受信しません。

オクターブ・シフトとノート・ナンバー



microKORG Sが送受信するMIDIメッセージ

・ モジュレーション・デプス(CC#01) [Bn, 01, vv]

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

microKORG Sの[MOD]ホイールを動かすと、MIDIチャンネル(“MIDI CH”)でもジュレーション・デプスを送信します。

・ ボリューム(CC#07) [Bn, 07, vv]

AMP “LEVEL” をコントロール・チェンジのアサインでボリューム(CC#07)にすると、ボリュームの受信によって音量をコントロールすることができます。

・ パンポット(CC#10) [Bn, 0A, vv]

AMP “PANPOT” をコントロール・チェンジのアサインでパンポット(CC#10)にすると、パンポットの受信によって音の定位をコントロールすることができます。

コントロール・チェンジをノブやキーにアサインして使う場合

SHIFTファンクション“CONTROL CHANGE”でパネル上のノブやキーに対応したおもなパラメーターに、CC#00~CC#95のコントロール・チェンジをアサインすることができます。アサインされたノブやキーを動かすと対応するコントロール・チェンジが送信されます。パフォーマンス・エディット機能が有効なときは、対応するパラメーターのコントロール・チェンジが送信されます。

また、コントロール・チェンジを外部から受信すると、その値に応じてノブやキーが動かされたのと同じ動作をします(→p.56「本体ノブ/キーのコントロール・チェンジ・アサイン」)。その他、パネル上の[TIMBRE SELECT]キーでティンバーを切り替えることによって、どちらのティンバーを対象にするかを知らせるためのメッセージ(TimbreSelect)が送信されます。microKORG SがTimbreSelectを受信すると値によってティンバーが切り替わります(0: Timbre1, 1: Timbre 1&2(Sync), 2~127: Timbre2)。

SHIFTファンクション“CONTROL CHANGE”のTimbreSelectで、TimbreSelectにもコントロール・チェンジがアサインできます。

シンク・コントロール

“KEY SYNC”がTimbre(ト、レ)に設定されているLFOは、最初に弾かれたノート・オンによってシンクがかかりますが、アルペジエーターにより自動的に繰り返されるノート・オン/オフと区別するために、microKORG Sのアルペジエーターはノート・オン時にSync Control(シンク・コントロール)を送信します(MIDI “POSITION”がPost KBD(P₀₅)のとき)。このSync Controlにはコントロール・チェンジを使用し、SHIFTファンクション“CONTROL CHANGE”で設定します。

Sync Controlを使ってLFOにシンクをかけることによって、アルペジエーターの分散和音が一音ずつ発音していくのに合わせてランダムLFOが1ステップずつ進んでいく効果を実現しています。

あるチャンネルのすべての音を消すとき

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

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

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

オール・サウンド・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音が消えます。オール・ノート・オフでは、音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに音が消えます。ただし、これらのメッセージは、緊急のときに使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき

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

リセット・オール・コントローラーズを受信すると、そのチャンネルで動作中のコントローラー値が全てリセットされます。パーチャル・パッチでアサインされたパラメーターに関しては、リセットされないものもあります。

□ NRPNで送受信するパラメーター

前述のコントロール以外のmicroKORG Sパネル上のノブ、キーに対しては、NRPN(Non Registered Parameter No.)がアサインされています。NRPNは、楽器メーカー/機種などで自由に使用できるメッセージです。

NRPNでのエディットは、下記の手順で行います。

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

note microKORG Sでは、データ・エン트리・MSBのみで設定します。

アルペジエーターのコントロール

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

- ・ ON/OFF: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
- ・ RANGE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 03, Bn, 06, mm]
- ・ LATCH: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
- ・ TYPE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 07, Bn, 06, mm]
- ・ GATE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
(n: チャンネル, mm: パラメーターの値)

microKORG Sが送受信するMIDIメッセージ

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (送信)	Value (受信)
ON/OFF	00(00)	02(02)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
RANGE	00(00)	03(03)	0: 1 Octave, 1: 2 Octave, 2: 3 Octave, 3: 4 Octave	0: 1 Octave, 1: 2 Octave, 2: 3 Octave, 3...127: 4 Octave
LATCH	00(00)	04(04)	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON
TYPE	00(00)	07(07)	0: Up, 26: Down, 51: Alt1, 77: Alt2, 102: Random, 127: Trigger	0...21: Up, 22...42: Down, 43...63: Alt1, 64...85: Alt2, 86...106: Random, 107...127: Trigger
GATE	00(00)	10(0A)	別表 (GATEの値) 参照	別表 (GATEの値) 参照

GATEの値

Value (送信, 受信)	Gate Time [%]	Value (送信, 受信)	Gate Time [%]	Value (送信, 受信)	Gate Time [%]	Value (送信, 受信)	Gate Time [%]	Value (送信, 受信)	Gate Time [%]
0, 1	000	27	021	54	042	80, 81	063	107	084
2	001	28, 29	022	55	043	82	064	108	085
3	002	30	023	56, 57	044	83	065	109, 110	086
4, 5	003	31	024	58	045	84	066	111	087
6	004	32	025	59	046	85, 86	067	112	088
7	005	33, 34	026	60	047	87	068	113, 114	089
8	006	35	027	61, 62	048	88	069	115	090
9, 10	007	36	028	63	049	89	070	116	091
11	008	37, 38	029	64	050	90, 91	071	117	092
12	009	39	030	65	051	92	072	118, 119	093
13	010	40	031	66, 67	052	93	073	120	094
14, 15	011	41	032	68	053	94, 95	074	121	095
16	012	42, 43	033	69	054	96	075	122	096
17	013	44	034	70	055	97	076	123, 124	097
18, 19	014	45	035	71, 72	056	98	077	125	098
20	015	46	036	73	057	99, 100	078	126	099
21	016	47, 48	037	74	058	101	079	127	100
22	017	49	038	75, 76	059	102	080		
23, 24	018	50	039	77	060	103	081		
25	019	51	040	78	061	104, 105	082		
26	020	52, 53	041	79	062	106	083		

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

オフ: CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 0...63 オン: CC#99: 0, CC#98: 2, CC#6: 64...127

その他のコントロール

アルペジエーター以外のパネル上のノブやキーに対しては、下記のNRPNメッセージを送受信します。これらはMIDIチャンネル("MIDI CH")で送受信します。パラメーターの値と本体パラメーターの変化は、表を参照してください。

VIRTUAL PATCH1~4 SOURCEのコントロール

- PATCH 1 SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]
- PATCH 2 SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 01, Bn, 06, mm]
- PATCH 3 SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
- PATCH 4 SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 03, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル, mm: パラメーターの値)

VIRTUAL PATCH1~4 DESTINATIONのコントロール

- PATCH1 DESTINATION: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
- PATCH2 DESTINATION: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
- PATCH3 DESTINATION: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
- PATCH4 DESTINATION: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル, mm: パラメーターの値)

ボコーダー・プログラム FILTERのFC MODソースのコントロール

- FC MOD SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル, mm: パラメーターの値)

Synth Parameter	Vocoder Parameter	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (送信)	Value (受信)
PATCH 1 SOURCE	FC MOD SOURCE	04(04)	00(00)	0: FEG/FC MOD SOURCEは送信しない, 18: A.EG, 36: LFO1, 54: LFO2	0...15: FEG, 16...31: A.EG/FC MOD SOURCE は 0...31: A.EGを受信する。,
PATCH 2 SOURCE	_____	04(04)	01(01)	72: VELOCITY, 90: KBD TRACK	32...47: LFO1, 48...63: LFO2,
PATCH 3 SOURCE	_____	04(04)	02(02)	108: [MOD], 126: [PITCH]	64...79: VELOCITY, 80...95: KBD TRACK, 96...111: [MOD], 112...127: [PITCH]
PATCH 4 SOURCE	_____	04(04)	03(03)		
PATCH 1 DESTINATION	_____	04(04)	08(08)	0: PITCH, 18: OSC2 PITCH	0...15: PITCH, 16...31: OSC2 PITCH
PATCH 2 DESTINATION	_____	04(04)	09(09)	36: OSC1 CTRL1, 54: NOISE LEVEL	32...47: OSC1 CTRL1
PATCH 3 DESTINATION	_____	04(04)	10(0A)	72: CUTOFF, 90: AMP, 108: PAN	48...63: NOISE LEVEL, 64...79: CUTOFF
PATCH 4 DESTINATION	_____	04(04)	11(0B)	126: LFO2 FREQ	80...95: AMP, 96...111: PAN 112...127: LFO2 FREQ

CH PARAMのコントロール

シンセシス・フィルターのCH PARAM(CH LEVELとCH PAN)をコントロールできます。

- Channel Level 1...16ch: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 10...1F, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル, mm: パラメーターの値)

Vocoder Parameter	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (送信)	Value (受信)
CH [01] LEVEL	04(04)	16(10)	CH LEVEL: 0...127	CH LEVEL: 0...127
CH [02] LEVEL	04(04)	18(12)		
CH [03] LEVEL	04(04)	20(14)		
CH [04] LEVEL	04(04)	22(16)		
CH [05] LEVEL	04(04)	24(18)		
CH [06] LEVEL	04(04)	26(1A)		
CH [07] LEVEL	04(04)	28(1C)		
CH [08] LEVEL	04(04)	30(1E)		

- Channel Pan 1...16ch: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 20...2F, Bn, 06, mm]

(n: チャンネル, mm: パラメーターの値)

Vocoder Parameter	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value (送信)	Value (受信)
CH [01] PAN	04(04)	32(20)	CH PAN: 01: L63, 2: L62...63: L01 64: CNT, 65: R01...127: R63	CH PAN: 01: L63, 2: L62...63: L01 64: CNT, 65: R01...127: R63
CH [02] PAN	04(04)	34(22)		
CH [03] PAN	04(04)	36(24)		
CH [04] PAN	04(04)	38(26)		
CH [05] PAN	04(04)	40(28)		
CH [06] PAN	04(04)	42(2A)		
CH [07] PAN	04(04)	44(2C)		
CH [08] PAN	04(04)	46(2E)		

microKORG Sが送受信するMIDIメッセージ

2台のmicroKORG Sを使って、これらのパラメーターを送受信するときは、送信側と受信側のプログラムを同じ設定にしてください。

□ システム・エクスクルーシブ・メッセージ

microKORG Sのフォーマット

F0: エクスクルーシブ・ステータス
42: コルグID
3n: [n=0~F]MIDIチャンネル
00 01 40: microKORG S機種ID
ff: ファンクションID(メッセージの種類)
~
F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブの中には、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。microKORG Sは、ユニバーサル・エクスクルーシブのうち、マスター・ボリュームとマスター・ファイン・チューニングに対応しています。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位, mm: 値の上位, mm, vv=7F, 7Fのとき音量最大, mm, vv=00, 00のとき音量0) マスター・ボリュームを受信することにより、microKORG S全体の音量を調節します。

GLOBAL "AUDIO IN THRU" がONのときのAUDIO IN 1/2の入力信号にはマスター・ボリュームは効きません。

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

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

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

音色等の設定データを送る(データ・ダンプ)

プログラム・データ、グローバル・データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信することができます。MIDIエクスクルーシブ・データを外部MIDI機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行うと、外部MIDI機器に各データを記憶させたり、もう一台のmicroKORG Sの音色や設定を変えることができます。microKORG Sでは、次のようにデータ・ダンプを行います。

- SHIFTファンクション "MIDI DATA DUMP" で送信するデータ(1PROG, PROG, GLOBAL, ALL)を選んで、ダンプします。

1PROGでは、選択されているプログラムのデータだけをダンプします。microKORG Sでダンプ・データを受信すると、そのとき選ばれているプログラムの設定が、送られてきたデータに応じて変わります。この場合、ライトの操作をしなければ保存されません。

PROGでは、保存されている全プログラムのデータをダンプします。

GLOBALでは、グローバル・データ(GLOBAL, MIDI, SHIFTファンクションの一部の設定→p.58)をダンプします。

ALLでは、全プログラムとグローバル両方のデータをダンプします。

PROG, GLOBAL, ALLのダンプ・データをmicroKORG Sで受信した場合には、本体内メモリーに直接書き込まれるので、ライトの操作をする必要はありません。

- 外部よりダンプ・リクエストを受けた場合、リクエストのメッセージに応じてデータ・ダンプを行います。

ダンプ・データを受信するときは、SHIFTファンクション "WRITE PROTECT" をOFF(FF)にして、"MIDI FILTER" の "SYSTEM EXCLUSIVE" をEnable(E-E)にしてください。Disable(E-d)になっていると、ダンプ・データを受信しません。

note MIDI Exclusive Format 情報を含む[MIDI Implementation]の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

note microKORG Sは、microKORGと共通するパラメーターのみ、ダンプ・データを受信することが可能です。共通するパラメーターについては[MIDI Implementation]を参照してください。

□ リアルタイム・メッセージ

アルペジエーターのスタート/ストップ

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

スタート[FA]

スタート[FA]を受信すると、アルペジエーターが一番最初に発音する音程からスタートします。

ストップ[FC]

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


microKORG Sが送受信するMIDIメッセージ

本体ノブ/キーのコントロール・チェンジ・アサイン

microKORG Sでは、パネル上のノブやキーによる音色変更を演奏情報として扱えるようにするため、各ノブやキーにコントロール・チェンジをアサインすることができます。

note 本体ノブ/キーへのコントロール・チェンジのアサイン方法は、p.62を参照してください。

note シンセ・パラメーターとボコーダー・パラメーターでは異なるパラメーターがアサインされます。

 2台のmicroKORG Sを使って、これらのパラメーターを送受信するときは、送信側と受信側のプログラムを同じ設定にしてください。

	Synth Parameter	Vocoder Parameter	Initial	Value (送信)	Value (受信)	
	PITCH	Portamento	Portamento	CC#05	0...127	0...127
OSC 1	Wave	Wave	CC#77	0:Saw, 18: Square, 36: Tri, 54: Sin, 72: Vox Wave 90: DWGS, 108: Noise, 126: Audio In	0...15: Saw, 16...31: Square, 32...47: Tri, 48...63: Sin, 64...79: Vox Wave, 80...95: DWGS, 96...111: Noise, 112...127: Audio In	
	Control1	Control1	CC#14	0...127	0...127	
	Control2	Control2	CC#15	0...127 * OSC 1 Wave=DWGS; p.57参照	0...127 * OSC 1 Wave=DWGS; p.57参照	
	Wave	-----	CC#78	0: Saw, 64: Squ, 127: Tri	0...42: Saw, 43...85: Squ, 86...127: Tri	
OSC 2	OSC Mod	-----	CC#82	0: OFF, 43: Ring, 85: Sync, 127: RingSync	0...31: OFF, 32...63: Ring, 64...95: Sync, 96...127: RingSync	
	Semitone	HPF Level	CC#18	Synth; p.57参照 Vocoder; 0...127	Synth; p.57参照 Vocoder; 0...127	
	Tune	Threshold	CC#19	Synth; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63 Vocoder; 0...127	Synth; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63 Vocoder; 0...127	
MIXER	OSC 1 Level	OSC 1 Level	CC#20	0...127	0...127	
	OSC 2 Level	Inst Level	CC#21	0...127	0...127	
	Noise Level	Noise Level	CC#22	0...127	0...127	
FILTER	Type	Formant Shift	CC#83	Synth; 0: -24LPF, 43: -12LPF, 85: -12BPF, 127: -12HPF Vocoder; 0, 0, 32: +1, 63: +2, 95: -1, 126: -2	Synth; 0...31: -24LPF, 32...63: -12LPF, 64...95: -12BPF, 96...127: -12HPF Vocoder; 0, 25, 0, 26...51: +1, 52...76: +2, 77...102: -1, 103...127: -2	
	Cutoff	Cutoff	CC#74	Synth; 0...127 Vocoder; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	Synth; 0...127 Vocoder; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	
	Resonance	Resonance	CC#71	0...127	0...127	
	Filter EG Int	Mod Int	CC#79	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	
F.EG	KBD Track	E.F.Sense	CC#85	Synth; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63 Vocoder; 0...127	Synth; 0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63 Vocoder; 0...127	
	Attack	-----	CC#23	0...127	0...127	
	Decay	-----	CC#24	0...127	0...127	
	Sustain	-----	CC#25	0...127	0...127	
AMP	Release	-----	CC#26	0...127	0...127	
	Level	Level	CC#07	0...127	0...127	
	Panpot	Direct Level	CC#10	Synth; 0 / 1: L63, 2: L62...63: L01, 64: CNT, 65: R01...127: R63 Vocoder; 0...127	Synth; 0 / 1: L63, 2: L62...63: L01, 64: CNT, 65: R01...127: R63 Vocoder; 0...127	
	Distortion	Distortion	CC#92	0: OFF, 127: ON	0...63: OFF, 64...127: ON	
A.EG	Attack	Attack	CC#73	0...127	0...127	
	Decay	Decay	CC#75	0...127	0...127	
	Sustain	Sustain	CC#70	0...127	0...127	
	Release	Release	CC#72	0...127	0...127	
LFO 1	Wave	Wave	CC#87	0: Saw, 43: Squ1, 85: Tri, 127: S/H	0...31: Saw, 32...63: Squ1, 64...95: Tri, 96...127: S/H	
	Frequency	Frequency	CC#27	0...127, Tempo Sync=ON; p.57参照	0...127, Tempo Sync=ON; p.57参照	
LFO 2	Wave	Wave	CC#88	0: Saw, 43: Squ2, 85: Sin, 127: S/H	0...31: Saw, 32...63: Squ2, 64...95: Sin, 96...127: S/H	
	Frequency	Frequency	CC#76	0...127, Tempo Sync=ON; p.57参照	0...127, Tempo Sync=ON; p.57参照	
PATCH 1	Intensity	-----	CC#28	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	
PATCH 2	Intensity	-----	CC#29	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	
PATCH 3	Intensity	-----	CC#30	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	
PATCH 4	Intensity	-----	CC#31	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	0 / 1: -63, 2: -62...63: -1, 64: 0, 65: +1...127: +63	
MOD FX	LFO Speed	LFO Speed	CC#12	0...127	0...127	
	Depth	Depth	CC#93	0...127	0...127	
DELAY	Delay Time	Delay Time	CC#13	0...127, Tempo Sync=ON; p.57参照	0...127, Tempo Sync=ON; p.57参照	
	Depth	Depth	CC#94	0...127	0...127	
(MIDI)	Timbre Select	-----	CC#95	0:Timbre1, 1:Timbre1&2(Sync), 127:Timbre2	0:Timbre1, 1:Timbre1&2(Sync), 2...127:Timbre2	
	Sync Ctrl	Sync Ctrl	CC#90	0:OFF, 127:ON	0...63:OFF, 64...127:ON	

microKORG Sが送受信するMIDIメッセージ

OSC 1 “WAVE”=DWGS時のCONTROL 2のValue

シンセ・パラメーターでは、OSC 1の“WAVE”をDWGSにしたとき、“CONTROL 2” [3] ノブでDWGS波形を選択します。“CONTROL 2” [3]ノブ操作時に送信/受信されるコントロール・チェンジのValueと、パラメーター値の対応は以下のようになります。

Value (送信、受信)	DWGS Wave	Value (送信、受信)	DWGS Wave
0, 1	1	64, 65	33
2, 3	2	66, 67	34
4, 5	3	68, 69	35
6, 7	4	70, 71	36
8, 9	5	72, 73	37
10, 11	6	74, 75	38
12, 13	7	76, 77	39
14, 15	8	78, 79	40
16, 17	9	80, 81	41
18, 19	10	82, 83	42
20, 21	11	84, 85	43
22, 23	12	86, 87	44
24, 25	13	88, 89	45
26, 27	14	90, 91	46
28, 29	15	92, 93	47
30, 31	16	94, 95	48
32, 33	17	96, 97	49
34, 35	18	98, 99	50
36, 37	19	100, 101	51
38, 39	20	102, 103	52
40, 41	21	104, 105	53
42, 43	22	106, 107	54
44, 45	23	108, 109	55
46, 47	24	110, 111	56
48, 49	25	112, 113	57
50, 51	26	114, 115	58
52, 53	27	116, 117	59
54, 55	28	118, 119	60
56, 57	29	120, 121	61
58, 59	30	122, 123	62
60, 61	31	124, 125	63
62, 63	32	126, 127	64

OSC 2 SemitoneのValue

シンセ・プログラムのOSC 2 “SEMITONE” [3]ノブ操作時に送信/受信されるコントロール・チェンジのValueと、パラメーター値の対応は以下のようになります。

Value (送信、受信)	OSC 2 Semitone	Value (送信、受信)	OSC 2 Semitone
0...2	-24	66, 67	+1
3...5	-23	68...70	+2
6, 7	-22	71...73	+3
8...10	-21	74, 75	+4
11...13	-20	76...78	+5
14, 15	-19	79, 80	+6
16...18	-18	81...83	+7
19, 20	-17	84...86	+8
21...23	-16	87, 88	+9
24...26	-15	89...91	+10
27, 28	-14	92...94	+11
29...31	-13	95, 96	+12
32, 33	-12	97...99	+13
34...36	-11	100, 101	+14
37...39	-10	102...104	+15
40, 41	-9	105...107	+16
42...44	-8	108, 109	+17
45...47	-7	110...112	+18
48, 49	-6	113, 114	+19
50...52	-5	115...117	+20
53, 54	-4	118...120	+21
55...57	-3	121, 122	+22
58...60	-2	123...125	+23
61, 62	-1	126, 127	+24
63...65	0		

LFO 1/2 またはDELAY “TEMPO SYNC” = ON時の“SYNC NOTE”のValue

LFO 1/2とDELAYは、“TEMPO SYNC”がONのとき、LFO 1/2の“FREQUENCY” [4]、またはDELAYの“DELAY TIME” [3]で設定できるパラメーターが“SYNC NOTE”に変わります。それに伴い、ノブ操作時に送信/受信されるコントロール・チェンジのValueと、パラメーター値の対応は、以下のようになります。

Value (送信、受信)	LFO Sync Note	DELAY Sync Note
0...8	1/1	1/32
9...17	3/4	1/24
18...25	2/3	1/16
26...34	1/2	1/12
35...42	3/8	3/32
43...51	1/3	1/8
52...59	1/4	1/6
60...68	3/16	3/16
69...76	1/6	1/4
77...85	1/8	1/3
86...93	3/32	3/8
94...102	1/12	1/2
103...110	1/16	2/3
111...119	1/24	3/4
120...127	1/32	1/1

保存 (ライトの実行)

WRITE



エディットした設定を保存する

- ▲ プログラムをエディットした場合、保存(ライト)を実行しないまま電源を切ったり、他のプログラムに切り替えると、エディットした内容が消えてしまいます。エディットしたプログラムを再び使用したい場合は、保存(ライト)を実行してください。フェイバリット、GLOBAL、MIDIや下記のSHIFTファンクションの設定を変更した場合は、電源を切るときに自動的に保存(ライト)を実行されます。
- ▲ microKORG Sは電池容量が少なくなると保存を実行できなくなります。このようなときはACアダプターを接続するか、新しい電池に交換してから、再度設定し、保存してください。
- ▲ ライト実行中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊される場合があります。

プログラムの保存

保存される設定について

- VOICE~ARPEG. Bの全パラメーター ([FORMANT HOLD]キーのオン/オフ)
- ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー
- OCTAVE SHIFT [UP], [DOWN]キー

操作手順

- 1 [WRITE]キーを押します。

ディスプレイに現在選択されているプログラム・ナンバーが点滅します。その他、[WRITE]キーのLEDが点滅し、[SHIFT]キーのLEDが点灯します。

note [WRITE]キーを押したときにディスプレイに“Pct” (Protect)が点滅する場合は、ライト・プロテクト・オン(プログラムのライト禁止)になっています。[SHIFT]キーを押して通常の状態に戻した後、ライト・プロテクトをオフにしてください。(→p.64)

- 2 保存先のプログラム・ナンバーを選択します。

PROGRAM SELECTの[BANK SIDE]キーと[BANK SELECT]ダイヤル、そしてPROGRAM NUMBERキーを使って、保存したいプログラム・ナンバーを選びます。ディスプレイに保存先のナンバーが表示されます。

キャンセルする場合は、点灯している[SHIFT]キーを押してください。

note 工場出荷時には、初期化されたプログラムがサイドdに入っていますので、保存先にサイドdを指定することをおすすめします。

- 3 もう一度[WRITE]キーを押して、保存(ライト)を実行します。

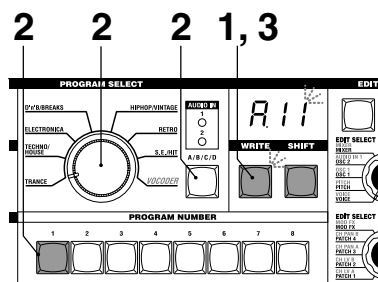
ディスプレイに“Pct”が表示されて、ライトが実行されます。終了後、通常の状態に戻ります。

GLOBAL, MIDIとSHIFT ファンクション

電源オフ時に保存される設定について (グローバル・データ)

- AUDIO IN THRUを除くGLOBALパラメーター
- MIDIの全パラメーター
- SHIFTファンクション
MIDI FILTER, CONTROL CHANGE,
WRITE PROTECT

プログラム・データのライト



フェイバリット・ファンクション

A/B/C/D



フェイバリットの選択と登録

お気に入りのプログラムを8つまでPROGRAM NUMBER キーに登録してすぐ呼び出せます。ライブ・パフォーマンス等で便利な機能です。

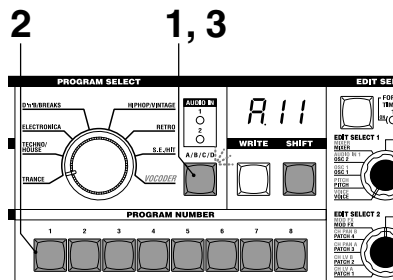
フェイバリットを選択する

操作手順

- 1 [BANK SIDE] キーを長押しし、フェイバリット・モードに入ります。
[BANK SIDE] キーがオレンジ色に点滅し、プログラム・ナンバーが全点灯します。
- 2 PROGRAM NUMBER キーを押して、割り当てられているフェイバリットを選択します。
- 3 [BANK SIDE] キーを押して、フェイバリット・モードを終了します。

note [BANK SELECT] ダイアルを回しても、フェイバリット・モードが終了します。

フェイバリットの選択



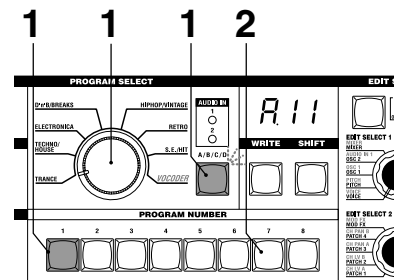
フェイバリットに登録する

操作手順

- 1 登録するプログラム・ナンバーを選択します。
PROGRAM SELECT の[BANK SIDE] キーと[BANK SELECT] ダイアル、そしてPROGRAM NUMBER キーを用いて、登録したいプログラム・ナンバーを選びます。ディスプレイにプログラム・ナンバーが表示されます。
- 2 PROGRAM NUMBER キーを長押しします。
PROGRAM NUMBER キーにプログラムが登録されます。

note 登録されたプログラム・ナンバーは、電源オフ時に保存されます。

フェイバリットの登録



SHIFT ファンクション

SHIFT



ティンバーのコピーと入れ替え -SYNTH /プログラムの初期化

[SHIFT]キーを押しながら対応する各キーを押すと、各種ユーティリティとして機能します。SHIFTファンクション動作中は、SYNTH/VOCODER LEDのSYNTHとVOCODERのLEDが両方点灯します。なお、このとき点灯している[SHIFT]キーを押すと各機能から通常の状態に戻ります。

1-1. COPY TIMBRE (CPL)

ティンバーのコピー
シンセ・プログラム選択時に実行できる機能です。

現在選ばれているプログラムのティンバーに、他のプログラムのティンバー設定をコピーします。レイヤー設定のプログラムの場合は、現在エディットしているティンバー側同士でコピーが行われます。

note コピー元のプログラムにボコーダー・プログラムを選択した場合(2)、コピーが実行できません("Err": エラー)。

操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[1]キーを押します。
ディスプレイに"CPL"が表示されます。

- [1]、[2]ノブでコピー元のプログラム(A.11~d.88)を選びます。

[1]キーが点滅に変わります。

キャンセルする場合は、点灯している[SHIFT]キーを押します。

- 点滅している[1]キーを押します。
ティンバーのコピーが実行されます。終了後、通常の状態に戻ります。

note コピー元のプログラムを選んでいない場合(2)、[1]キーは点灯したままになります。この状態で[1]キーを押して実行しようとすると"---"が表示され、コピーは実行されません。

2-1. SWAP TIMBRE (Sut)

ティンバーの入れ替え

レイヤー設定のシンセ・プログラム選択時のみ実行できる機能です。

現在選ばれているプログラムのティンバー1、2の設定を入れ替えます。

note シングル設定のプログラムでは実行できません("Err": エラー)。

操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[2]キーを押します。
ディスプレイに"Sut"が表示されます。
- 点滅している[2]キーを押します。
ティンバーの入れ替えが実行されます。終了後、通常の状態に戻ります。

キャンセルする場合は、点灯している[SHIFT]キーを押してください。

3-1. INIT PROGRAM (ini)

プログラムの初期化

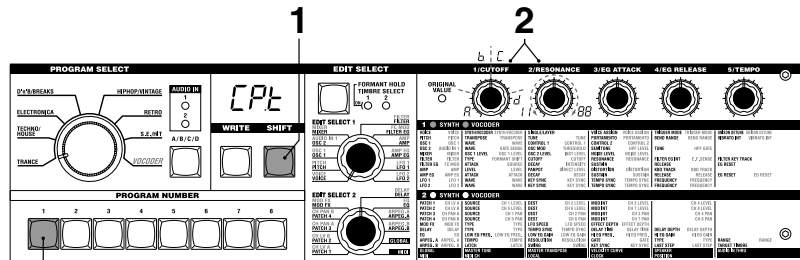
現在選ばれているプログラムの設定を初期化します。

シンセ・プログラムで実行すると、シングル設定のプログラムになります。

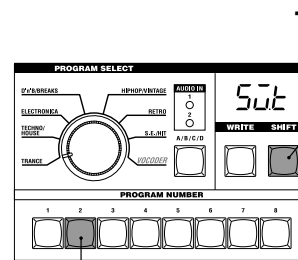
操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[3]キーを押します。
ディスプレイに"ini"が表示されます。
- 点滅している[3]キーを押します。
初期化が実行されます。終了後、通常の状態に戻ります。

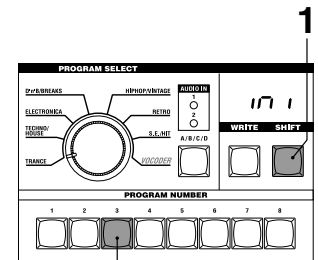
キャンセルする場合は、点灯している[SHIFT]キーを押してください。



1, 3



1, 2



1, 2

CH LEVELとCH PANの初期化 -VOCODER

1-2. INIT LEVEL (inL)

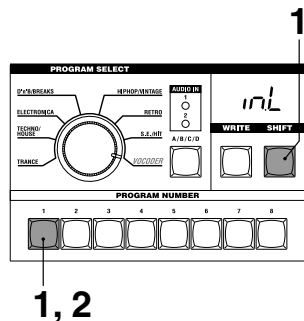
CH LEVEL A/Bの初期化

ボコーダー・プログラム選択時に実行できる機能です。

キャリア側の8チャンネルのバンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)の出力レベルを同時に初期化します。初期化を行うと、出力レベルの値は127になります。

操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[1]キーを押します。
ディスプレイに" inL "が表示されます。
- 点滅している[1]キーを押します。
初期化が実行されます。終了後、通常の状態に戻ります。
キャンセルする場合は、点灯している[SHIFT]キーを押してください。



2-2. INIT PAN (inP)

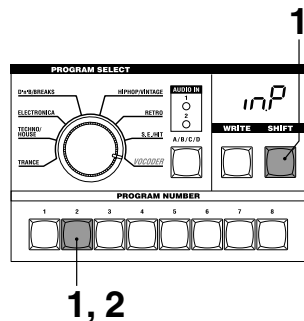
CH PAN A/Bの初期化

ボコーダー・プログラム選択時に実行できる機能です。

キャリア側の8チャンネルのバンドパス・フィルター(SYNTHESIS FILTER)のパンを同時に初期化します。初期化を行うと、パンはセンター(Center)になります。

操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[2]キーを押します。
ディスプレイに" inP "が表示されます。
- 点滅している[2]キーを押します。
初期化が実行されます。終了後、通常の状態に戻ります。
キャンセルする場合は、点灯している[SHIFT]キーを押してください。



MIDIフィルター

4-1. MIDI FILTER (FLt)

MIDIフィルター

MIDIデータを送受信するかを設定します。

操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[4]キーを押します。
ディスプレイに" FLt "が表示されます。
- 該当する[1]~[4]ノブを回して、設定します。

[1]ノブ: PROGRAM CHANGE

プログラム・チェンジを送受信するかを設定します。

Disable (P-d):

プログラム・チェンジを送受信しません。

Enable (P-E):

プログラム・チェンジを送受信します。

[2]ノブ: CONTROL CHANGE

MIDIコントロール・チェンジを送受信するかを設定します。

Disable (C-d):

MIDIコントロール・チェンジを送受信しません。

Enable (C-E):

MIDIコントロール・チェンジを送受信します。

[3]ノブ: PITCH BEND

ピッチ・ベンド情報を送受信するかを設定します。

Disable (b-d):

ピッチ・ベンド情報を送受信しません。

Enable (b-E):

ピッチ・ベンド情報を送受信します。

[4]ノブ: SYSTEM EXCLUSIVE

MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するかを設定します。

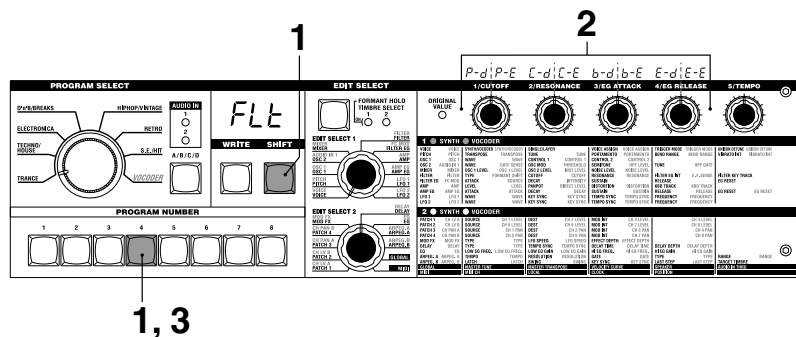
Disable (E-d):

MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信しません。

Enable (E-E):

MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信します。

- 設定が終わった後、点灯している[4]キーまたは[SHIFT]キーを押します。
通常の状態に戻ります。



コントロール・チェンジのアサイン

5-1. CONTROL CHANGE (CC)

コントロール・チェンジのアサイン

[EDIT SELECT 1, 2]と[1]~[5]ノブに対応するおもなパラメーターに対して、コントロール・チェンジ・ナンバーをアサインします。

以下に示すパラメーターに対応する各ノブを操作すると、アサインしたコントロール・チェンジを受信すると対応する各ノブのパラメーターの値が変化します。これらのパラメーターの初期設定はp.56をご覧ください。

操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[5]キーを押します。ディスプレイに“CC”が表示されます。
- [EDIT SELECT 1]または[EDIT SELECT

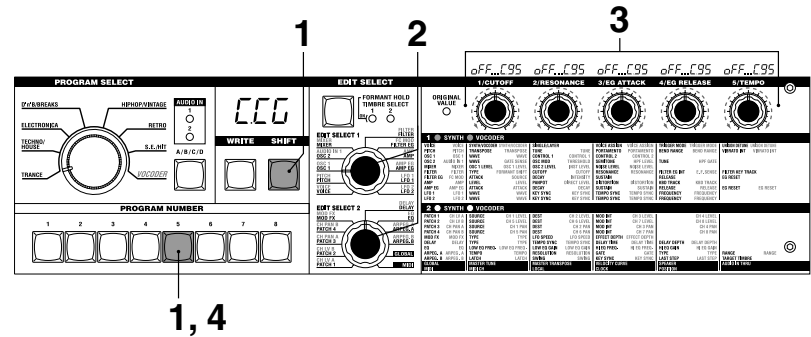
2]ダイヤルを回して、コントロール・チェンジを設定するパラメーターがあるセクションを選びます。

- ノブを回してMIDIコントロール・チェンジ・ナンバー(oFF, C.00...C.95)を設定します。

note 設定したナンバーが他のパラメーターに設定されているときは、ディスプレイの一番最後の“.”が点灯します。

- 設定が終わった後、点灯している[5]キーまたは[SHIFT]キーを押します。通常の状態に戻ります。

note MIDIの[1], [2]ノブでは、TIMBRE SELECT, SYNC CTRLが設定できます。



コントロール・チェンジがアサインできるパラメーター

1 ● SYNTH ● VOCODER												
VOICE	VOICE	TRANSPOSE	TRANSPOSE	SINGLE/LAYER	TUNE	TUNE	PORTAMENTO	PORTAMENTO	TRIGGER MODE	TRIGGER MODE	UNISON DETUNE	UNISON DETUNE
PITCH	PITCH	WAVE	WAVE	TUNE	CONTROL 1	CONTROL 1	CONTROL 2	CONTROL 2	BEND RANGE	BEND RANGE	VIBRATO INT	VIBRATO INT
OSC 1	OSC 1	OSC 1	OSC 1	CONTROL 1	CONTROL 1	CONTROL 1	CONTROL 2	CONTROL 2				
OSC 2	AUDIO IN 1	WAVE	GATE SENSE	OSC MOD	THRESHOLD	INST LEVEL	SEMitone	HPF LEVEL	TUNE	HPF GATE		
MIXER	MIXER	OSC 1 LEVEL	OSC 1 LEVEL	OSC 2 LEVEL	CUTOFF	CUTOFF	NOISE LEVEL	NOISE LEVEL	RELEASE	E.F.SENSE	RELEASE	RELEASE
FILTER	FILTER	FORMANT SHIFT	FORMANT SHIFT	CUTOFF	INTENSITY	DIRECT LEVEL	RESONANCE	RESONANCE	KEY TRACK	KBD TRACK	KEY TRACK	KEY TRACK
FILTER EG	FC MOD	ATTACK	SOURCE	DECAY	PANPOT	DECAY	SUSTAIN	DISTORTION	RELEASE	KBD TRACK	EG RESET	EG RESET
AMP	AMP	LEVEL	LEVEL	DECAY	DECAY	DECAY	SUSTAIN	SUSTAIN	FREQUENCY	FREQUENCY	FREQUENCY	FREQUENCY
AMP EG	AMP EG	ATTACK	ATTACK	KEY SYNC	KEY SYNC	KEY SYNC	TEMPO SYNC	TEMPO SYNC				
LFO 1	LFO 1	WAVE	WAVE	KEY SYNC	KEY SYNC	KEY SYNC	TEMPO SYNC	TEMPO SYNC				
LFO 2	LFO 2	WAVE	WAVE	KEY SYNC	KEY SYNC	KEY SYNC	TEMPO SYNC	TEMPO SYNC				
LFO 2	LFO 2	WAVE	WAVE	KEY SYNC	KEY SYNC	KEY SYNC	TEMPO SYNC	TEMPO SYNC				

2 ● SYNTH ● VOCODER												
PATCH 1	CH LV A	SOURCE	CH 1 LEVEL	DEST	CH 2 LEVEL	MOD INT	CH 3 LEVEL	CH 4 LEVEL				
PATCH 2	CH LV B	SOURCE	CH 5 LEVEL	DEST	CH 6 LEVEL	MOD INT	CH 7 LEVEL	CH 8 LEVEL				
PATCH 3	CH PAN A	SOURCE	CH 1 PAN	DEST	CH 2 PAN	MOD INT	CH 3 PAN	CH 4 PAN				
PATCH 4	CH PAN B	SOURCE	CH 5 PAN	DEST	CH 6 PAN	MOD INT	CH 7 PAN	CH 8 PAN				
MOD FX	MOD FX	TYPE	TYPE	LFO SPEED	LFO SPEED	EFFECT DEPTH	EFFECT DEPTH					
DELAY	DELAY	TYPE	TYPE	TEMPO SYNC	TEMPO SYNC	DELAY TIME	DELAY TIME					
EQ	EQ	LOW EQ FREQ.	LOW EQ FREQ.	LOW EQ GAIN	LOW EQ GAIN	HI EQ FREQ.	HI EQ FREQ.					
ARPEG. A	ARPEG. A	TEMPO	TEMPO	RESOLUTION	RESOLUTION	GATE	GATE					
ARPEG. B	ARPEG. B	LATCH	LATCH	SWING	SWING	KEY SYNC	KEY SYNC					
GLOBAL	MASTER TUNE	MASTER TUNE	MASTER TUNE	MASTER TUNE	MASTER TUNE	VELOCITY CURVE	VELOCITY CURVE					
MIDI	(TIMBRE SELECT)	(TIMBRE SELECT)	(TIMBRE SELECT)	(TIMBRE SELECT)	(TIMBRE SELECT)	(TIMBRE SELECT)	(TIMBRE SELECT)					

データ・ダンプ

6-1. MIDI DATA DUMP (dñP)

データ・ダンプ

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

▲ データの送受信中は、本体のノブや鍵盤などに触れないでください。また、絶対に電源を切らないでください。

▲ USB-MIDIインターフェイス機器によっては、microKORG SのMIDIエクスルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

送信時の操作手順

- 1 microKORG SのMIDI OUT端子とMIDIのダンプ・データが受信できる機器のMIDI IN端子を接続し、MIDIチャンネルを合わせます。
- 2 [SHIFT]キーを押しながら、[6]キーを押します。
ディスプレイに“dñP”が表示されます。
- 3 [1]ノブを回して、送信するダンプ・データを選択します。

1Program (IPG):

現在選ばれているプログラム・データのみを送信します。

Program (Pr G):

すべてのプログラム・データを送信します。

Global (Gl b):

グローバル・データを送信します。

(→p.58)

All (ALL):

プログラム、グローバルのすべてのデータを送信します。

[6]キーが点滅に変わります。

キャンセルする場合は、点灯している[SHIFT]キーを押します。

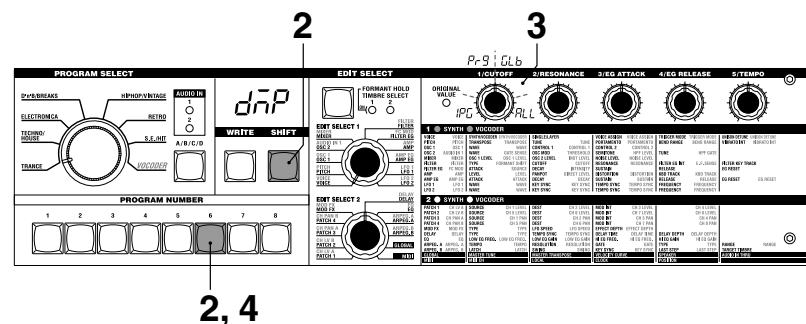
- 4 点滅している[6]キーを押します。
データ・ダンプが実行されます。終了後、通常の状態に戻ります。

note 送信するダンプ・データを選んでいる場合(3)、[6]キーは点灯したままになります。この状態で[6]キーを押して実行しようとするとき“---”が表示され、ダンプは実行されません。

受信時の操作手順

接続したMIDIデータ・ファイラーやコンピューターから保存したデータをmicroKORG Sに戻したり、もう一台のmicroKORG Sからデータを受信するときは次の手順で行います。

- 1 microKORG SのMIDI IN端子とMIDIダンプ・データを送信する機器のMIDI OUT端子を接続します。
- 2 送信側のMIDIチャンネルとmicroKORG SのMIDIチャンネルを合わせます。一度外部MIDI機器へ送信したデータをmicroKORG Sで受信するときは、microKORG SのMIDIチャンネルを送信時のMIDIチャンネルに合わせてください。
- 3 SHIFTファンクション“MIDI FILTER”の“SYSTEM EXCLUSIVE”をEnableにします。(→p.61)
“WRITE PROTECT”をOFFにします。(→p.64)
- 4 MIDIデータ・ファイラーなどからデータを送信します。送信方法は使用する機器の取扱説明書を参照してください。



工場出荷時の設定に戻す

7-1. PRELOAD (PLd)

工場出荷時の設定に戻す

microKORG Sのプログラム、グローバル・データの設定を工場出荷時の設定に戻します。工場出荷時の設定をプリロード・データといいます。

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

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

note SHIFTファンクション“WRITE PROTECT”がONになっているときはプリロードできません。あらかじめ“WRITE PROTECT”をOFFにしてください。

操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[7]キーを押します。ディスプレイに“PLd”が表示されます。
- [1]ノブを回して、工場出荷状態に戻すデータを選択します。

1 Program (IPG):

1つのプログラム・データのみをロードします。

Program (PrG):

すべて(256)のプログラム・データをロードします。

Global (GLb):

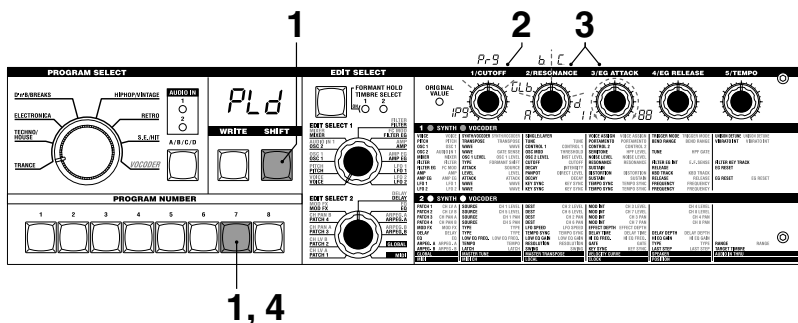
グローバル・データをロードします。(→p.58)

キャンセルする場合は、点灯している[SHIFT]キーを押してください。

- 2で1 Program (IPG)を選択した場合は、[2]、[3]ノブを回して、工場出荷状態に戻すプログラム(A.11~d.88)を選びます。

- 4 点滅している[7]キーを押します。プリロードが実行されます。終了後、通常の状態に戻ります。

note 工場出荷時の状態に戻すデータを選んでいる場合(2, 3)、[7]キーは点灯したままになります。この状態で[7]キーを押して実行しようすると“---”が表示され、初期化は実行されません。



ライト・プロテクト設定

8-1. WRITE PROTECT (L&P)

ライト・プロテクト設定

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

操作手順

- [SHIFT]キーを押しながら、[8]キーを押します。ディスプレイに“L&P”が表示されます。
- [1]ノブを回してオン/オフを設定します。

OFF (OFF):

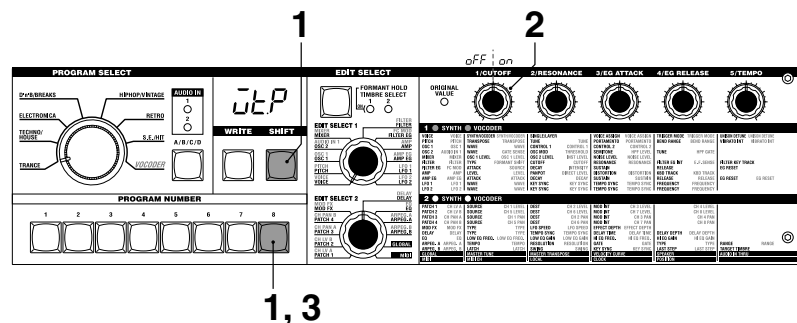
メモリーに書き込みができます。

ON (on):

以下の書き込みが禁止されます。

- プログラムのライト
- プリロード(工場出荷時データのロード)
- ダンブ・データの受信

- 設定が終わった後、点灯している[8]キーまたは[SHIFT]キーを押します。通常の状態に戻ります。



その他の[SHIFT]キーの機能

TIMBRE SOLO

ティンバーのソロ機能

- [SHIFT]キーを押しながら[TIMBRE SELECT]キーを押します。
レイヤー設定のシンセ・プログラム選択時、一方のティンバーだけが発音します。
(→p.14)

SWITCH EDIT SELECT

EDIT SELECT 1/2の切り替え

- [SHIFT]キーを押しながら[BANK SIDE]キーを押します。
エディットできる対象がEDIT SELECT 1から2へ、2から1へと切り替わります。
(→p.12)

INC/DEC PARAM VALUE

パラメーター値を1ずつ増減する

RETURN PARAM VALUE (Compare)

パラメーターが選ばれたときの値に戻す(コンペア)

- 1 パラメーターのエディット中(ディスプレイにパラメーター値が表示されているとき)に、[SHIFT]キーを押しながらOCTAVE SHIFT [UP]キーまたは[DOWN]キーを押します。
これらのLEDが橙色点灯します。
- 2 この状態で、[UP]キーを押すとエディット中のパラメーター値が1ずつ増加し、[DOWN]キーを押すとエディット中のパラメーター値が1ずつ減少します。
また、[UP]と[DOWN]キーを同時に押すと、そのパラメーターが選ばれたときの値に戻ります(コンペア)。
- 3 解除する場合は[SHIFT]キーを押します。

ENTER DEMO MODE

デモ・モードへ

- [SHIFT]キーを押しながらARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すとデモ・モードへ入ります。(→p.7)

資料

アルペジオのテンポに、LFO 1/2の周期やディレイ・エフェクトのディレイ・タイムを同期させる

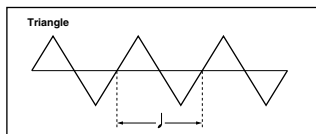
LFO 1/2の周期とディレイ・エフェクトのディレイ・タイムを、アルペジエーターのテンポに同期させることができます。(“TEMPO SYNC” = ON時)

例 1. LFO 1

LFO1 “TEMPO SYNC” [3]: ON

LFO1 “SYNC NOTE” [4]: 1/4 (1.4)

この場合、LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。



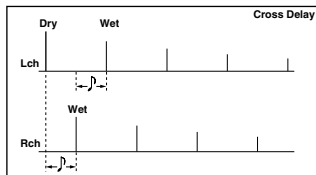
例 2. ディレイ・タイム

DELAY “TYPE” [1]: Cross Delay

DELAY “TEMPO SYNC” [2]: ON

DELAY “SYNC NOTE” [3]: 1/8 (1.8)

この場合、ディレイ・タイムは左右チャンネルへ交互に8分音符1個分の時間に設定されます。



LFO 1/2, ディレイ・タイムの同期

“SYNC NOTE”, “RESOLUTION”の値と音符の対応

LFO, DELAYの“SYNC NOTE”の値と、ARPEG.Aの“RESOLUTION”は、以下のような音符に対応します。

それぞれのパラメーターがARPEG.A “TEMPO”で設定したテンポと、値に対応した音符に従って動作します。

音符	LFO, Delay “Sync Note”	Arpeggio “Resolution”
♪	1/32	—————
♪ ₃	1/24	1/24
♪	1/16	1/16
♪ ₃	1/12	1/12
♪.	3/32	—————
♪	1/8	1/8
♪ ₃	1/6	1/6
♪.	3/16	—————
♪	1/4	1/4
♪ ₃	1/3	—————
♪.	3/8	—————
♪	1/2	—————
♩ ₃	2/3	—————
♪.	3/4	—————
♩	1/1	—————

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源が入らない

- ACアダプターがコンセントに接続されていますか？ →p.6
- 電池を使用している場合、電池は入っていますか？または電池が消耗していませんか？ →p.6

音が出ない

- パワード・アンプやヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ →p.5
- 接続しているパワード・アンプなどの電源が入り、ボリュームは上がっていますか？
- [VOLUME]ノブは、音が出る位置に設定されていますか？ →p.6
- MIDI“LOCAL”の設定がONになっていますか？ →p.51
- 音量に関するパラメーターの値が0になっていませんか？ →p.23, 27, 34, 37
- FILTER“CUTOFF”が0になっていませんか？ →p.24
- AUDIO IN 1に入力がないときに[FORMANT HOLD]キーをオン(“E.F.SENCE” HOLD)にしていますか？ →p.10, 35

音が入力できない

- AUDIO IN 1のCONDENSER端子またはDYNAMIC端子、AUDIO IN 2のLINE端子の各端子に入力するソースが接続されていますか？ →p.10, 21, 34
- AUDIO IN 1またはAUDIO IN 2に入力している場合、[VOLUME 1]または[VOLUME 2]ノブのレベルが上がっていますか？ →p.10, 21, 34
- AUDIO IN 1に入力している場合、[MIC/LINE]スイッチの設定は合っていますか？ →p.4
- ボコーダー・プログラムでモジュレーターとして使用する音声をAUDIO IN 1のCONDENSER端子またはDYNAMIC端子に接続していますか？ →p.10
- AUDIO IN 1のCONDENSER端子とDYNAMIC端子に各入力機器を接続した場合、CONDENSER端子からの入力を優先し、DYNAMIC端子からの入力はできません。 →p.4

エディットできない

- EDIT CONTROLS [1]～[5]ノブを回してもディスプレイがパラメーター表示に切り替わらない場合、パフォーマンス・エディットが機能していませんか？ →p.8, 12
- EDIT CONTROLS [1]～[5]ノブでパラメーターの値を変更できない場合、一度ディスプレイに表示している値の位置にノブを合わせましたか？ →p.13
- シンセ・プログラムのティンバー2がエディットできない場合、VOICE“SINGLE/LAYER”はLAYERになっていますか？ →p.14, 16

- シンセ・プログラムのティンバー1または2がエディットできない場合、エディットしたいティンバーのTIMBRE SELECT 1/2 LEDが点灯していますか？ →p.14
- エディットしたプログラムやグローバルの設定などが残っていない場合、ライトを実行する前に一度電源を切っていませんか？また、プログラムの場合、他のプログラムを選んでもエディットした設定は消えます。電源を切る前、またはプログラムを切り替える前にライトを実行し、保存してください。 →p.58

プログラム、グローバルの設定が保存できない

- SHIFTファンクション“WRITE PROTECT”がOFFになっていますか？ →p.64
- 保存したはずのプログラム、またはGLOBAL、MIDI、SHIFTの各設定が保存されていない場合、プログラムを保存する場合は、[EDIT SELECT 1]、[EDIT SELECT 2]をVOICE～ARPEG.Bのいずれかに合わせていますか？グローバル・データを保存する場合は、GLOBALまたはMIDIに合わせていますか？ →p.58

アルペジオ演奏がスタートしない

- アルペジエーターがオン([ON/OFF]キーのLEDが点灯)になっていますか？ →p.11
- MIDI“CLOCK”の設定は正しいですか？ →p.51

外部から送信されたMIDIデータに応答しない

- MIDIケーブルは正しく接続されていますか？ →p.48
- 外部MIDI機器が送信するデータのMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルが合っていますか？ →p.49

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく応答しない

- SHIFTファンクション“MIDI FILTER”の各パラメーターの設定がEnableになっていますか？ →p.61

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

- MIDI“POSITION”が適切に設定されていますか？ →p.47

2つのティンバーを個別のMIDIチャンネルでコントロールできない

- microKORG SIは、1つのMIDIチャンネルだけを送受信します。2つのMIDIチャンネルを使って、2つのティンバーを個別に発音させることはできません。

仕様とオプション

音源システム: アナログ・モデリング・シンセシス・システム

・ **シンセ・プログラム:**

ティンバー数: 最大2(レイヤー時)

最大発音数: 4ボイス

構成: 2オシレーター+ノイズ・ジェネレーター: ノコギリ波, 矩形波, 三角波, 正弦波, Vox波, DWGS×64, Noise, Audio In (8種)
PWM機能, OSC Sync機能, Ring Mod.機能, OSC Sync+Ring Mod.機能
マルチモード・フィルター: -2.4dB/oct LPF, -1.2dB/oct LPF, -1.2dB/oct BPF, -1.2dB/oct HPF (4種)
フィルターEG, アンプEG, LFO1, LFO2 (LFO: 6波形 アルペジエーターや外部MIDIクロックに同期可)

・ **ボコーダー・プログラム:**

最大発音数: 4ボイス

構成: 8チャンネル・ボコーダー, 各チャンネル・レベル/パン可変, フォルマント・シフト機能,
1オシレーター+ノイズ・ジェネレーター (8種)
アンプEG, LFO1, LFO2 (LFO: 6波形 アルペジエーターや外部MIDIクロックに同期可)

鍵盤: 37鍵(ミニ鍵盤, ペロシティ付き, アフタータッチなし)

エフェクト: モジュレーション・エフェクト: フランジャー/コーラス, フェイザー, アンサンブル(3種), デレイ: ステレオ, クロス, L/R (3種), イコライザー

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

プログラム: 256プログラム (A/B/C/Dサイド x 8バンク x 8プログラム)

インプット

・ **AUDIO IN 1 CONDENSER端子(MIC/LINEスイッチ付き)**

コネクタ +5V, ミニ・フォーン・ジャック

AUDIO IN 1 (LINE)

入力インピーダンス: 39[kΩ]

最大入力レベル: -3.5[dBu] (VOLUME 1:Max)

AUDIO IN 1 (MIC)

入力インピーダンス: 22[kΩ]

最大入力レベル: -33[dBu] (VOLUME 1:Max)

・ **AUDIO IN 1 DYNAMIC端子(MIC/LINEスイッチ付き)**

コネクタ φ6.3mmフォーン・ジャック(不均衡)

AUDIO IN 1 (LINE)

入力インピーダンス: 39[kΩ]

最大入力レベル: -3.5[dBu] (VOLUME 1:Max)

入力ソース・インピーダンス: 600[Ω]

AUDIO IN 1 (MIC)

入力インピーダンス: 22[kΩ]

最大入力レベル: -33[dBu] (VOLUME 1:Max)

入力ソース・インピーダンス: 600[Ω]

・ **AUDIO IN 2 LINE端子**

コネクタ φ6.3mmフォーン・ジャック(不均衡)

入力インピーダンス: 39[kΩ]

最大入力レベル: -3.5[dBu] (VOLUME 2:Max)

入力ソース・インピーダンス: 600[Ω]

アウトプット

・ **L/MONO, R端子**

出力インピーダンス 1.1[kΩ] (MONO時: 550Ω)

最大出力レベル +0.0[dBu]以上

負荷インピーダンス 100[kΩ]

・ **ヘッドホン端子**

出力インピーダンス 10[Ω]

最大出力レベル 35[mW]

負荷インピーダンス 33[Ω]

MIDI: IN, OUT, THRU端子

アンプ出力/スピーカー: 3W/4cm x 1, 0.5W/3.5cm x 2

ディスプレイ: 3桁X1行 8セグメントLED




電源: ACアダプター使用時: DC9V

電池使用時: 単3形電池6本 9V

電池寿命: 約4時間以上(アルカリ乾電池使用時)

外形寸法: 524 × 232 × 70 (W×D×H) mm

重量: 2.5kg (電池および付属マイクを除く本体のみ重量)

付属品: コンデンサー・マイク, ACアダプター(DC 9V   )
クイック・スタート・ガイド

※ 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。

※ 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。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

©2016 KORG INC.

<http://www.korg.com>