

PS-3300

KORG COLLECTION

取扱説明書



KORG

Ja 1

目次

イントロダクション	1
スタンドアローン、プラグインの各バージョン	1
このマニュアルについて	1
性能をフルに発揮してお使いいただくために	1
KORG Collection PS-3300について	1
ユーザー・インターフェイスの各要素	2
本マニュアルでの表記について	3
はじめに	4
インストールとアップデート	4
ページの基本レイアウト	4
サウンド・ブラウザ	7
サウンドを保存する	9
Mod マトリックスとMIDI マップ	10
オートメーション	10
メイン・メニュー	11
Settings	12
パッチパネルを使う	15
接続する	15
ノブとスライダー	15
PSU-3301 パネル間でのコピー	16
音作りの構造	17
PSU-3301 パネル	17
PSU-3301 の構造	18
第4のパネル：PSU-3302とPS-3010	18
SIGNAL GENERATORS	19
インプット	20
DYNAMIC FILTERS	21
インプット	22
ENVELOPE MODIFIERS	23
インプット	24
SIGNAL MODIFIERS	25
KBD VOLUME BALANCE and SIGNAL OUT	25
RESONATORS	25
AMPLITUDE MODULATION	26
MODULATION GENERATORS	27
MODULATION GENERATOR 1 (MG 1)	27
MODULATION GENERATOR 2 (MG 2)	28
AMP ENVELOPE and VELOCITY	30
AMP ENVELOPE	30
Velocity Control	31

SIGNAL MIXER and ENSEMBLE	32
Main Output	32
Channels 1/2/3	32
インプット	33
アウトプット	33
ENSEMBLE	33
SAMPLE & HOLD	34
インプット	34
アウトプット	35
GENERAL ENVELOPE (GEG)	36
インプット	36
アウトプット	37
VOLTAGE PROCESSORS	38
インプット	39
アウトプット	39
CONTROLLERS	40
アウトプット	41
MAIN	42
TEMPERAMENT ADJUST	42
MODULATION PROCESSORS	43
MODULATION GENERATOR A and B	44
Keyboard and X-Y MANIPULATOR	45
TRIM POTS & FX OVERVIEW	46
Voice Variation	46
トリムポット	47
エフェクトの概要	48
FX 1/2/3	49
概要	49
コンプレッサー /EQ	49
ギター	50
コーラス/フランジャー	50
フェイザー	50
モジュレーション	51
ディレイ	51
リバーブ	51
REVERB	53
リバーブの概要	53
MOD MATRIX	54
モジュレーションマトリックスの概要	54
Modルーティングの作成と削除	54
ペロシティやその他のノート単位のソースによるモジュレーション	55

Modulation Sources	56
MIDI Map	58
MIDI Mapの概要	58
MIDI マップの作成と削除.....	58
MIDI マップ設定の保存とロード	59
MIDI マップの内容をデフォルトにリセットする.....	59
LIBRARIAN	60
ライブラリアンのコンテキストメニュー	62
インポートとエクスポート.....	62
Set Lists	65
セットリスト画面	65
セットリストを使用する	65
セットリストのエディット	66
セットリストのコンテキストメニュー	67
トラブルシューティング	68
音が出ない	68
音にクリック音やポップ音、ノイズが発生し、CPU 負荷が過剰	68
音が遅れて聴こえる	68
MIDI 機器からソフトウェア・シンセサイザーをコントロールできない	68
仕様	69
動作環境	69
サポート・サービスのご案内	70
お問い合わせになる前に.....	70
お問い合わせの際に必要な情報	70

イントロダクション

この度は、KORG Collection PS-3300をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本製品の性能をフルに発揮してご使用いただけるよう、本マニュアルをよくお読みください。

スタンドアローン、プラグインの各バージョン

PS-3300にはスタンドアローン・アプリケーションとAU(macOSのみ)、VST、AAXのプラグインが含まれています。本マニュアルに記載の情報はこれらすべてに当てはまり、これらを集散的に「PS-3300」と表記しています。各バージョンの機能は、特段の断りがない限り同じです。

このマニュアルについて

このマニュアルは、いわゆる「パラメーター・ガイド」と呼ばれるもので、本プラグインで使用されるさまざまなパラメーターを説明し、その使い方のヒントをお伝えするものです。その一方で、アナログ・シンセシスの基本を説明したり、PS-3300のさまざまなモジュールが相互作用する面白い使用方法について掘り下げたりはしていませんので、オリジナルのPS-3300マニュアルをぜひお読みください。これは、素晴らしい情報とサンプル・パッチが満載のまさに古典であり、そのPDFはコルグ・ウェブサイトから無料で入手できます。

性能をフルに発揮してお使いいただくために

PS-3300は複雑な楽器であり、このソフトウェア版ではかつてない高精度と圧倒的な音質を実現するために設計されています。この複雑な楽器を正確かつ高音質で再現させるには、かなりのCPU処理能力が必要です。最近の比較的パワフルなコンピューターであれば、デフォルトのStandardオーバーサンプリングで、インスタンスあたり最大60ボイスまで演奏できるはずですが、CPUの動作に制限が発生するようなときは、Polyphonyの設定値を下げるか、**Oversampling Mode**(14ページ参照)をAlways Use Standardに設定してみてください。

KORG Collection PS-3300について

オリジナルのPS-3300は、完全ポリフォニック(全鍵発振)のセミモジュラー・シンセサイザーという、世界に例のないものでした。このシンセサイザーの心臓部はPSU-3301モジュールで、鍵盤のひとつひとつに完全なシンセボイス(オシレーター、フィルター、エンベロープ、VCA)を搭載しています。巨大なPS-3300の筐体にはPSU-3301が3台収納され、それぞれを独立して制御しつつレイヤーにすることができ、合計144ボイスもの発音数を実現しています。

このすべてがアナログ部品で作られていたので、144ボイスの各音色は微妙に異なっています。エンベロープの実際の時間やフィルターのカットオフはボイスごとに、また3台のPSU-3301モジュール間でも変化し、独特のオーガニックなサウンドを作り出していました。PS-3300プラグインではこれを再現し、驚異的なディテールとコントロールを実現しています。詳しくは、46ページの「Voice Variation」をご覧ください。

また、PS-3300のユニークさを活かしつつよりパワフルな製品にするために、次のような改良や変更を加えています：

- PSU-3301の各パネルでフィルター・モデルをPS-3300またはMS-20のいずれかから選択できます。
- より幅広い音作りができるように、アンプ・エンベロープを追加しました。
- 各パネルのメインとアンプ・エンベロープでは、PS-3300を再現したカーブ、またはより現代的なエクスポネンシャル/ログカーブのいずれかから選択できます。
- PS-3100とPS-3200に搭載されていたアンサンブル・エフェクトを再現して追加しました。
- Signal Generatorの波形にホワイトノイズとピンクノイズを追加しました。
- Modulation Generator 1の波形にサンプル&ホールドを追加しました。
- 各パネル間で音律とオシレーター位相を合わせる機能を追加しました(オフにすることもできます)。
- マルチプライヤー、アッテネーター、ラグ・プロセッサーを搭載したモジュレーション・プロセッサーを追加しました。
- スピードや周期に関係する各パラメーターは、テンポ同期を選択できます。
- パッチパネルの出力にアフタータッチ、モジュレーション・ホイール、ピッチベンドを追加しました。
- キーボードの音域拡張：オリジナルやリイシュー版の低音側に5度分音域を追加しました。
- パッチパネルのすべての出力ジャックがマルチプル(Mult)に対応しています。
- …その他小規模ながらもディテール上重要な改良等を行っています。

イントロダクション

ハイライト箇所はオリジナルのPS-3300から追加や改良された部分



学び、探求する

複雑なパッチを理解しやすくするため、ケーブルを選択すると短いアニメーションで信号が流れる方向が表示されます。また、好みに合わせてケーブルの色を選択することもできます。

画面下部のステータスバーには、スライダー、ノブ、スイッチ、ジャックなど、ユーザー・インターフェイスのほぼすべてのコントロール類に関するヘルプやヒントが表示されます。

MIDIコントロール

MIDIコントロールのための3つの機能を追加しました。

1つめはベロシティ、アフタータッチ、Mod ホイール、ピッチベンド、2つのアサイン可能なMIDI CCなど、MIDI信号をパッチパネルに直接入力できます。

2つめは、MIDIソースからパラメーターをコントロールするためのスロットが30種類あるモジュレーション・マトリックス (Mod マトリックス) です。

3つめは、MIDIコントローラーからスライダー、ノブ、ボタンを直接コントロールできるMIDIマッピングです。

エフェクト

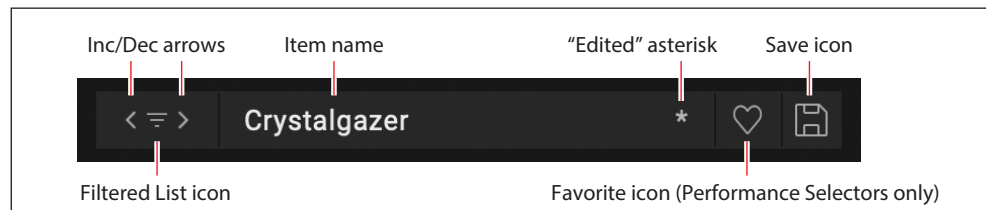
パッチパネルのアンサンブル・エフェクトに加え、3系統のインサート・エフェクトと専用のリバース・スロットがあり、ビンテージのエフェクト・ペダルからギターアンプ、テープ・ディレイからモダンなリバース・ディレイやシマー・リバースまで、31種類のエフェクト・タイプから選択できます。

ユーザー・インターフェイスの各要素

セレクトター

PS-3300では、個々の音色と音色を構成している各種要素のリアルタイムな演奏などの処理に、データベースを使用しています。これには、パフォーマンス、エフェクト・プリセット、テンパメント、セットリストが含まれます。ユーザー・インターフェイスでは、パフォーマンスとエフェクト・プリセットがセレクトターとして表示されます。

セレクトター



これにより、現在選択している項目が表示されます。<>の矢印で前後に1つずつ進むか、名称をクリックしてブラウザー画面を開くことができます (7ページの「サウンド・ブラウザー」をご覧ください)。選択したアイテムをエディットすると、その名称の右側にアスタリスク (*) が表示されます。

イントロダクション

重要：矢印をクリックすると、サウンド・ブラウザー画面のソート順に従い、カテゴリ、コレクション、検索ワードでフィルタリングされたアイテムのリストを1つずつ前後に移動します。各セクターは、PS-3300が開いている限り、また新たなペアレント・サウンド(例えばパフォーマンスはIFX 2のペアレント・サウンドです)が選択されない限り、これらの設定を記憶します。

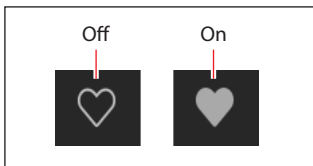
選択したカテゴリ、コレクション、検索ワードで一部のアイテムが非表示になっている場合、<、>の矢印の間にフィルタード・リスト・アイコンが表示されます。フィルターを解除してリスト内の全アイテムを表示するには、フィルタード・リスト・アイコンをクリックするか、サウンド・ブラウザーを開き、必要に応じてフィルターを調整します。詳しくは、7ページの「サウンド・ブラウザー」をご覧ください。

セーブ(保存)アイコンをクリックするとセーブ・ダイアログが開きます。

名称を右クリック/control-クリック(macOS)すると、コンテキストメニューが開きます。ほとんどのアイテムでは、コンテキストメニューに保存とリネームのオプションが入っています。パフォーマンスには、ライブラリアン ページでパフォーマンスを選択したり、パフォーマンスをディスク上のファイルにエクスポートしたりするためのコマンドも含まれます。

パフォーマンスに限っては、セクターにフェイバリット・インジケーターがあります。これを使用することで、パフォーマンスを素早くお気に入りとしてマークすることができ、その後「Favorite」カテゴリから探すことができます。他のデータタイプもサウンド・ブラウザーやライブラリアンからお気に入りとしてマークできますが、小さなセクターにアイコンを収めるスペースがありませんでした。

フェイバリット・アイコン(パフォーマンス・セクターのみ)



ノブとスライダーの操作

ノブの値を変更するには、垂直方向にドラッグします。スライダーの値を変更するには、スライダーの方向にドラッグします。

Option/Alt を押しながらドラッグすると、細かい単位で値を変更できます。

ほとんどのノブやスライダーの値は、カーソルをそれらにマウスオーバーし、マウスホイールやトラックパッドでドラッグすることでも変更できます。例外は、パラメーターが Mod インспекター・パネルや Mod リストのようなスクロールするリストにある場合です。これらのリストでは、マウスホイールやトラックパッドでのドラッグはスクロールに使用されるため、意図しない変更を避けるため、エディットは無効になります。

ノブやスライダーをダブルクリックすると、デフォルト値に戻ります。

本マニュアルでの表記について

本マニュアルでは、以下のテキストスタイルで表記しています：

- **パラメーター名**(シルクスクリーンにあるパラメーターの場合はすべて大文字で表記します)
- **パラメーター値**

値の範囲は次のように、パラメーターの下に大かっこで表記しています：

LIMITER A

[−5.000...+5.000]

はじめに

インストールとアップデート

PS-3300では、インストールとアップデートにKORG Software Passアプリケーションを使用します。また、更新を自動的にチェックできるオプションがあります。12ページの「Check for Updates」をご覧ください。
ソフトウェアのライセンスは、KORG IDに登録されます。KORG Software PassアプリケーションのダウンロードとKORG IDの管理は、<https://id.korg.com>で行えます。
認証が完了するまでの間は、KORG PS-3300はデモモードで動作します。デモモードではエディットした音色の保存ができず、一度の起動につき20分のみ使用できます。

サウンドが保存される場所について

サウンド・データベースは、専用フォルダの中に保存されています。その場所はインストール作業時に自由に設定できますが、次のデフォルト位置にしておくことをお勧めします：

- macOS: /ユーザー /共有 /KORG/KORG PS-3300/System
- Windows: \ユーザー \パブリック \パブリックのドキュメント \KORG\KORG PS-3300\System

ページの基本レイアウト

The screenshot shows the KORG PS-3300 software interface with the following callouts:

- 1: Performance Select (top left navigation)
- 2: Save (top left navigation)
- 3: PLAY/LIBRARIAN (top center navigation)
- 4: Sync/Clock and Tempo (top right navigation)
- 5: Volume (top right navigation)
- 6: Main Menu (top right navigation)
- 7: Play page tabs (top left navigation)
- 8: Parameter Info (top center navigation)
- 9: Online Help (bottom left navigation)
- 10: Tab contents (Main, Trim Pots, FX etc.) (bottom center navigation)
- 11: Polyphony (bottom right navigation)
- 12: Undo/Redo (bottom right navigation)

プレイページのすべてのページは、この基本レイアウトに沿っています。

1: Performance Select

ここには、現在選択しているパフォーマンスが表示されます。

<>の矢印をクリックしてパフォーマンスを1つずつ前後に切り替えるか、パフォーマンス名をクリックするとサウンド・ブラウザーが開きます(7ページの「サウンド・ブラウザー」をご覧ください)。

矢印で選択できるサウンドは、選択されたカテゴリーやコレクションなど、サウンド・ブラウザーの設定によってフィルタリングされている場合があります。パフォーマンス名を右クリック/control-クリック(macOS)するとコンテキストメニューが開き、保存やリネームができます。詳しくは、2ページの「セクター」をご覧ください。

はじめに

2: Save

ディスク・アイコンをクリックするとセーブ(保存)ダイアログが開きます。

3: PLAY/LIBRARIAN

メイン画面上部のボタンで、サウンドのエディット(パッチパネル、エフェクト、モジュレーション、MIDI マッピングを含む)、またはライブラリアンでの作業をするかを選択できます。ほとんどの場合、何も考えずにこれらのメニューを切り替えることができます。ただし、メニュー・コマンドのいくつかはライブラリアン・モードでのみ使用可能なものもあり、アンドゥはライブラリアンとは別に処理されます。

メニュー・コマンド

インポート、バックアップ、リストアなどファイル操作に関するメニュー・コマンドは、ライブラリアン使用時にのみ選択できます。

アンドゥ/リドゥ

アンドゥ/リドゥの履歴は、ライブラリアンとエディット・ページで別々に管理されます。アンドゥ/リドゥ・コマンドの名称は、例えば「Editor Undo: Value Change: Cutoff」や「Librarian Undo: Update Name」というように表示されます。

4: Sync/Clock & Tempo

Sync To Host

[Off, On]

このパラメーターは、スタンドアロン動作時ではなく、プラグインとして使用する場合にのみ表示されます。

Sync To HostがOnの場合、テンポ関連のパラメーターはすべてDAWのテンポに同期します。Offの場合は、パフォーマンスに保存されているテンポが使用されます。

Clock

このパラメーターは、プラグイン動作時ではなく、スタンドアロンとして使用している場合にのみ表示されます。

[Internal, External, Auto]

Internal: テンポ関連のパラメーターは、後述するパフォーマンスのテンポ設定を使用します。PS-3300 自体を演奏するときを使用します。

External: テンポは、受信した MIDI クロック・メッセージに同期します。MIDI クロックを受信していない場合、テンポ関連の機能は動作しません。

Auto: Internal と External の機能を組み合わせたもので、手動で切り替える必要がなく、次のように動作します：

- MIDI クロックを受信していない場合、内部テンポを使用します。
- MIDI クロックを受信している場合は、MIDI クロックに同期します。クロックが 500ms 以上停止すると、内部テンポに切り替わります。

Tempo

[40.00...300.00]

Sync To HostがOffの場合(プラグイン動作時)、あるいは**Clock**がInternalまたはAutoに設定されている場合(スタンドアロン動作時)にのみ、このパラメーターが表示され、それ以外の場合はグレースアウト表示になります。

5: Volume

パフォーマンスの全体的な音量を調節します。スライダーまたは数値表示で調節し、スライダーの後ろにあるメーターで音量レベルを確認できます。

6: Main Menu

このメニューで、設定画面(ベロシティとアフタータッチ・カーブ、インターフェイス・オプション、スケールとセットリストの選択などを含みます)、アンドゥ/リドゥ、画面サイズのスケーリング、「About」情報、ライブラリアン固有のコマンドにアクセスできます。詳しくは、11 ページの「メイン・メニュー」をご覧ください。

7: Play page tabs

画面に表示する内容をこれらのタブで切り替えます。MAIN タブにはテンペラメントやモジュレーションの追加パッチパネル(Mod プロセッサーと MG の A と B)が入っています。TRIM POTS & FX OVERVIEW タブではシンセ音源部の詳細エディットができ、全 4 系統のエフェクトの概要を表示します。FX 1、FX 2、FX 3、REVERB の各タブでは各エフェクトのエディット、MOD MATRIX タブではリアルタイム・コントロール関連のエディット、MIDI MAP タブでは MIDI コントローラーとパラメーターとのマッピングやオートメーションの設定が行えます。

8: Parameter Info

選択しているパラメーター名とその数値またはテキストが表示されます。必要に応じて、これを使用して正確な数値エディットが行えます。

はじめに

また、そのパラメーターのMIDIマッピング情報も表示されます。MIDI Map ページ(59ページ参照)では、すべてのMIDIマッピングが一覧表示されます。

9: Online Help

ノブ等のパラメーターにマウスオーバーすると、その簡単な説明がこのエリアに表示されます。このエリアには、アンドゥまたはリドゥされる操作も表示されます(「12: Undo/Redo」参照)。

10: Tab Contents

このエリアには、テンペラメントやModプロセッサ、MG A/B、エフェクト、モジュレーション、MIDIコントロール、トリム・ポットなど、メインのシンセパネル以外の要素が表示されます。表示される内容は、タブをクリックして切り替えます。詳細は、以下の各リンクをご覧ください：

- 「MAIN」42ページ
- 「TRIM POTS & FX OVERVIEW」46ページ
- 「FX 1/2/3」50ページ
- 「REVERB」54ページ
- 「MOD MATRIX」55ページ
- 「MIDI Map」59ページ

11: Polyphony

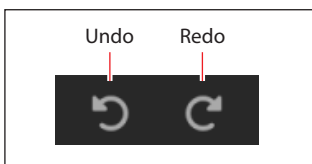
最大同時発音数を設定します。ここでの設定値はパフォーマンスの一部として保存されます。**Polyphony**の値を低く設定することでCPU負荷を軽減できます。

オリジナルのPS-3300はF-Eの48鍵でした。リイシュー版ハードウェアはより一般的なCスケールの49鍵です。ソフトウェア版ではオリジナルやリイシュー・モデルよりもキーボードの音域を低音側を5度分拡張したFスケールの60鍵(F-E)となっています。

12: Undo/Redo

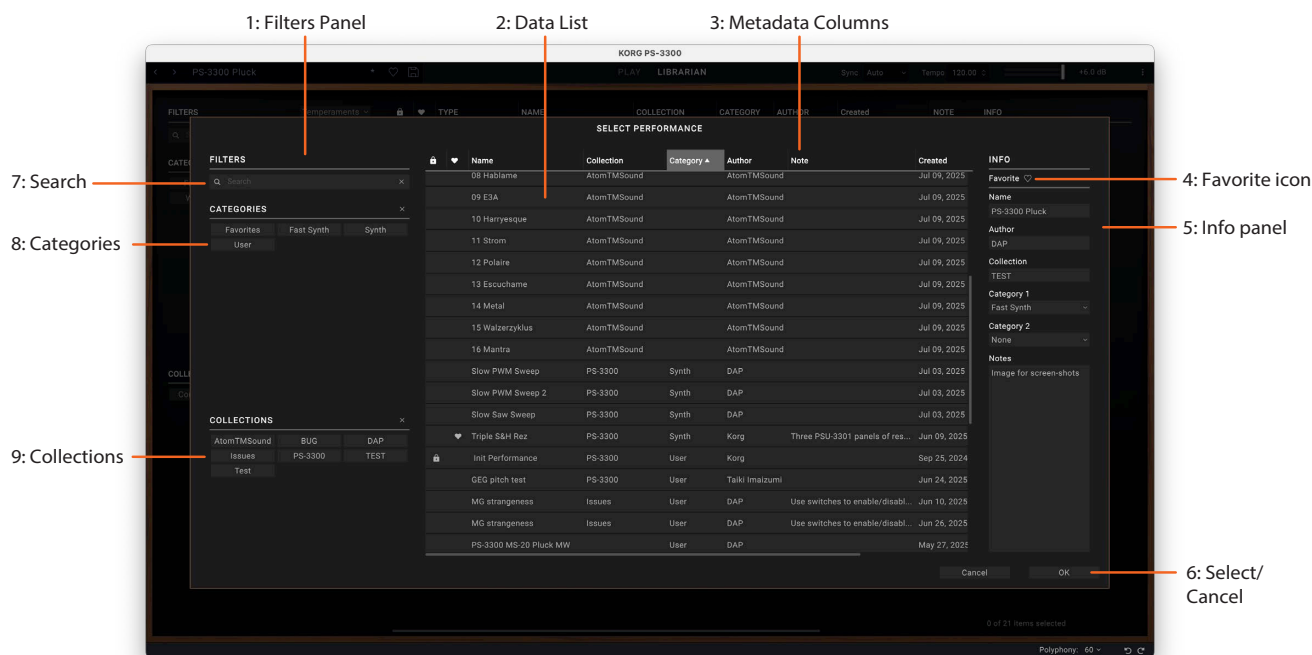
PS-3300は、データのインポート、削除、リネーム、セットリストの編集、パラメーターのエディットなど、ほとんどの操作で複数レベルのアンドゥとリドゥを行えます。例えば、1,000個のオブジェクトを含むバンドル・ファイルをインポートし、CUT OFF FREQをエディットし、すべてのパフォーマンスをリネームし、最後にATTACK TIMEを変調する新たなモジュレーション・ルーティングを追加したあとで、これらすべての操作を順番かつ安全にアンドゥで取り消すことができます。

反時計回りの矢印(「戻る」)がアンドゥ、時計回りの矢印(「進む」)がリドゥです。矢印にマウスオーバーすると、オンライン・ヘルプ・エリアにアンドゥまたはリドゥされる操作が表示されます。



アンドゥ/リドゥの履歴は、ライブラリアンとプレイ・ページで別々に管理されます。例えば、「Editor Undo: Value Change: CUT OFF FREQ」や「Librarian Undo: Update Name」というように、アンドゥ/リドゥを行うページによって、表示されるコマンド名が変わります。

サウンド・ブラウザー



概要

サウンド・ブラウザーは、パフォーマンスやエフェクト・プリセット、テンペラメントなどのサウンド・データの選択に使用します。名称やカテゴリーなどのメタデータを編集するときは、サウンド・ブラウザーではなくライブラリアンを使用します。

1: フィルター・パネル

ここで選択することで、データリストの項目数を絞り込むことができます。必要に応じて検索、カテゴリー、コレクションを設定します。フィルター・パネルは右端をドラッグしてサイズを変更でき、カテゴリーやコレクションのコラムを1列、2列、あるいは3列で表示することができます。

オプションとして、プラグイン・インストゥルメントとスタンドアローン・アプリケーション版ではオーディオ入力を使用するサウンドをデフォルトで非表示にすることができ、エフェクト・プラグイン版ではオーディオ入力を使用するサウンドのみをデフォルトで表示させることができます。詳しくは、7ページの「サウンド・ブラウザー」をご覧ください。

重要：検索（検索ワード）、カテゴリー、コレクションの設定は、サウンド・ブラウザーを閉じた後もデータ・リストの表示に影響し続けます。各セクターは、PS-3300が開いている限り、かつ新しいペアレント・サウンドが選択されない限り（例えばパフォーマンスはエフェクト・プリセットのペアレント・サウンドです）、これらの設定を記憶します。詳しくは、2ページの「セクター」をご覧ください。

2: データ・リスト

フィルター・パネルの検索、カテゴリー、コレクションの設定でフィルタリングされた、選択可能なサウンド・データ（上図の例ではパフォーマンス）のリストが表示されます。リスト内の項目をクリックして試聴用として選択するか、キーボードの上下矢印で項目を1つずつ切り替えることができます。リスト内をクリックし、文字を少し入力すると、名称でサウンドを選択できます。ダブルクリックすると（またはOKをクリックすると）そのサウンドが選択され、ブラウザーを閉じます。

3: メタデータ・コラム

リストの各項目には名称、コレクション、カテゴリー、作者、メモのほか、ファクトリー・データとしてロックされているかどうかが表示されます。コラムの上部をドラッグして並べ替えたり、サイズを変更することができます。

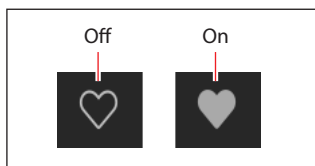
コラムのヘッダ部分をクリックすると並べ替えができ、もう一度クリックすると並べ替えの順序が逆になります。三角形のアイコンは、どのコラムが並べ替えに選択されているかを表示し、三角形の向き（上か下）で並べ替えの順序を表示します。

はじめに

4: フェイバリット (お気に入り) アイコン

ハートをクリックするとフェイバリットに登録されます。登録したサウンドは、後で「Favorite」カテゴリーから探すことができます。

フェイバリット・アイコン



5: インフォ・パネル

選択したアイテムのメタデータ (名称、コレクション、カテゴリー 1と2、作者、メモなど) がこのパネルに表示されます。インスペクター・パネルは、左端をドラッグすることでサイズを変更できます。

6: Select/Cancel

Selectをクリックすると選択を確定してウィンドウが閉じ、Cancelをクリックすると前の選択に戻ります。

7: サーチ

このフィールドに文字を入力すると、メタデータ・フィールドのテキストを検索してリストを絞り込むことができます。「X」をクリックすると、フィールドの内容を消去します。

8: カテゴリー

カテゴリーでは、ベース、リード、ベルなどというように、サウンドのタイプでフィルタリングできます。各サウンドには2つのカテゴリーを割り当てることができ、各データタイプには独自のカテゴリー・リストがあります。「X」をクリックすると、カテゴリーの選択が解除されます。

カテゴリーで検索する場合、検索条件に一致するカテゴリーがあれば、そのサウンドが表示されます。

このセクションには「Favorites」もあり、お気に入りとして登録したすべてのサウンドが表示されます。Favoritesは、他のカテゴリーと組み合わせて使用することができます。

9: コレクション

コレクションでは、ファクトリー・サウンド、拡張パック、ユーザー設定のプロジェクトなど、グループごとにサウンドをフィルタリングできます。各サウンドには1つのコレクションを割り当てることができます。「X」をクリックすると、コレクションの選択が解除されず。

サウンドを保存する

サウンドの選択やエディット、保存でメインとなるのが、パフォーマンスです。エフェクト・プリセットを保存することもできますが、その必要はありません。すべてのデータはパフォーマンスに集約されるからです。

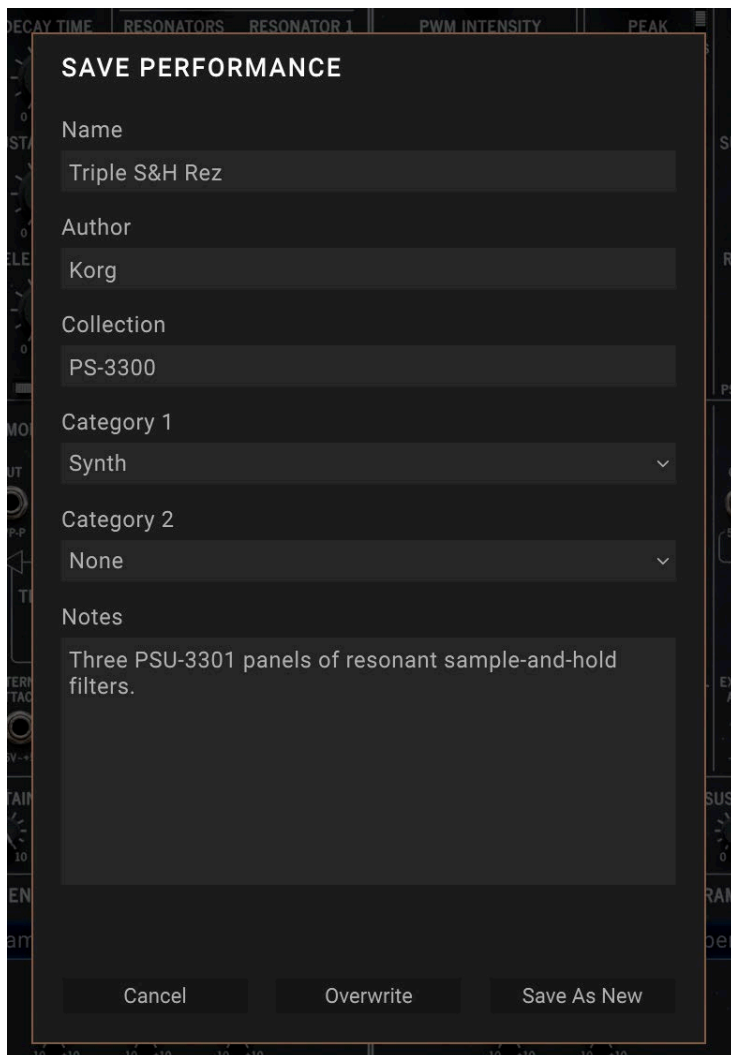
同様に、テンプレートやエフェクト・プリセットをパフォーマンスにロードすると、その新たなコピーがパフォーマンス内に作成されます。エディットは、パフォーマンス内のローカル・コピーにのみ反映され、オリジナル・データには影響しません。このため、他のサウンドへの影響を気にすることなく、自由にエディットすることができます。

サウンドやプリセットの保存手順は、次の通りです：

1. サウンドまたはプリセットのセレクトターに移動します。詳しくは、2 ページの「セレクトター」をご覧ください。
2. セーブ・アイコンをクリックするか、右クリック/control-クリック(macOS)してコンテキストメニューを開き、Save コマンドを選択します。

セーブ・ダイアログが開きます。

セーブ・ダイアログ



3. 必要に応じて名称、作者、コレクション、カテゴリーを設定します。

これらのメタデータすべては、ライブラリアン画面で後で編集することもできます。

重要：名称を変更しても、自動的にサウンドの新しいコピーが作成されるわけではありません！ コピーを作成する場合には、必ず **Save As New** を使用してください。

4. **Overwrite** (上書き保存) または **Save As New** (別名で保存) のいずれかを使用して、サウンドを保存します。

既存のサウンドに上書き保存するときは、**Overwrite** を使用します。既存のサウンドを変更せずに、新しいコピーを作成して保存するときは、**Save As New** を使用します。ファクトリー・サウンドは書き込み禁止になっている場合があり、その場合は「Save As New」のみが使用できます。

エフェクト・プリセットやテンペラメントをリネームする

前にも触れましたが、パフォーマンスには名称を含むエフェクト・プリセットやテンペラメントのすべてのデータが保存されています。このため、それらを包含するパフォーマンスを保存する限り、これらの各要素を個別に保存することなく名称を変更することができます。手順は次の通りです：

名称を右クリック/control-クリック(macOS)してコンテキストメニューを開き、Rename…を選択します。

1. **Rename**を選択します。
2. 新しい名称を入力し、OKをクリックして確定します。
名称は、最長24文字まで入力できます。
3. リネーム後は必ずパフォーマンスを保存しましょう。

ModマトリックスとMIDIマップ

MIDIからスライダー、ノブ、ボタン、スイッチをコントロールする方法には、ModマトリックスとMIDIマップの2種類があります。この2つは動作が異なり、目的も異なります。スライダー、ノブ、その他のコントロール類を右クリックしてコンテキストメニューを開くと、ModマトリックスとMIDIマップのどちらか(あるいは両方!)を割り当てることができます。

Modマトリックス

Modマトリックスは、パラメーターのモジュレーション(変調)に使用します。例えば、ベロシティでフィルターのカットオフをコントロールしたり、Modホイールでピブラートの深さをコントロールしたりできます。Modマトリックスのルーティングは、パラメーターの設定値から上か下に(または両方に)変調します。設定値を直接エディットするわけではありませんので、スライダーやノブなどが変調に反応して変化することはありません。Modマトリックスの設定は、個々のパフォーマンスと一緒に保存されます。詳しくは、55ページの「MOD MATRIX」をご覧ください。

MIDIマップ

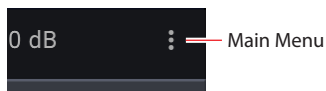
MIDIマップは、MIDIコントローラーからオートメーションをプログラム、または入力するためのものです。MIDIマップ・エントリーでは、コントローラーの最大値と最小値(つまりMIDI CCの値の0と127)の両方にパラメーター値を割り当て、その間を補間することができます。MIDIマップによるコントロールは、パラメーターの設定値を直接エディットしますので、それに応じてスライダーやノブなどが動きます。MIDIマップの設定はグローバルに保存され、すべてのパフォーマンスで共有されます。詳しくは、59ページの「MIDI Map」をご覧ください。

オートメーション

プラグインホスト(DAWなど)からのオートメーションは、モジュレーション可能なパラメーターのほとんどでサポートされていますが、すべてではありません。モジュレーション・ルーティングそのもの(ソースとインテンシティ)、エフェクト・タイプの選択、ケーブル接続など、モジュレーション不可能な設定のほとんどでは、オートメーションによるコントロールはできません。

メイン・メニュー

このメニューでは、Settings画面(ペロシティとアフタータッチ・カーブ、インターフェイス・オプション、セットリストの選択などを含みます)、アンドゥ/リドゥ、画面サイズの調整、「About」情報、ライブラリアン固有のコマンドにアクセスできます。画面右上にあるドットが縦に3つ並んだアイコンをクリックすると、メイン・メニューが開きます：



Settings

Settingsダイアログを開きます。ここでは、セットリストの選択、ペロシティとアフタータッチ・カーブ、インターフェイス・オプションなどが入っています。12ページの「Settings」をご覧ください。

Audio/MIDI Settings (スタンドアローン時のみ)

ここでは、スタンドアローン動作時のオーディオ出力とMIDI入出力の設定が入っています。

Size

[50%...150%]

ユーザー・インターフェイスの画面全体のサイズを調整します。

Import...

このコマンドは、ライブラリアンを使用しているときのみ選択でき、ディスクから1つ以上のファイルをインポートします。詳しくは、64ページの「データをインポートする」をご覧ください。

Import PS-3300 Reissue Program...

このコマンドは、ライブラリアンを使用しているときのみ選択でき、PS-3300リイシューのサウンド・ライブラリアンからサウンドをインポート(ファイル読み込み)ができます。詳しくは、63ページの「PS-3300リイシューからプログラムをインポートする」をご覧ください。

Export Bundle of All User Sounds...

このコマンドは、ライブラリアンを使用しているときのみ選択でき、書き込み保護されていないすべてのデータを1つにまとめたバンドル・ファイルとしてディスクに書き出します。すべてのカスタム・サウンドを一度にバックアップしたり、転送したりするときに便利です。

Load MIDI Map...

MIDIマップ・ファイルの保存とロードができます。例えば、KORG Keystageで使用するMIDIマップと、wavestateで使用するMIDIマップを保存し、ロードすることができます。MIDIマップ・ファイルには、「ps-3300midimap」という拡張子がつき、(PS-3300のデータベース内ではなく)ディスクに個別に保存されます。このコマンドを選択すると、MIDIマップ・ファイルをロードするための標準的な(OSレベルの)ファイル・ダイアログが開きます。

Save MIDI Map...

MIDIマップ・ファイルには、「ps-3300midimap」の拡張子がつき、(PS-3300のデータベース内ではなく)ディスクに個別に保存されます。このコマンドを選択すると、MIDIマップ・ファイルを保存するための標準的な(OSレベルの)ファイル・ダイアログが開きます。

Reset MIDI Map To Default

このコマンドで、MIDIマップをデフォルト設定にリセットできます。

Undo

前の操作の状態に戻ります。アンドゥは例えば、シンセシス・パラメーター、モーション・シーケンス、エフェクトのエディット、モジュレーション・ルーティングの作成などが適用されます。ライブラリアンでは、メタデータの編集(名称やカテゴリーなど)、セットリストの編集、セットリストの新規作成、オブジェクトの複製と削除、データのインポートに適用されます。複数のアンドゥをサポートしており、一連の操作を1つずつ前後に移動することができます。

アンドゥ/リドゥの履歴は、ライブラリアンとエディット・モードで別々に管理されます。アンドゥ/リドゥ・コマンドの名前はこれを反映し、例えば「Editor Undo: Value Change: Cutoff」や、「Librarian Undo: Update Name」というように変わります。

Redo

アンドゥを実行する前の状態に戻ります。複数のリドゥをサポートしていますので、一連の操作を1つずつ前後に移動することができます。

Open Online Manual

最新のPDFマニュアルをブラウザで開きます。

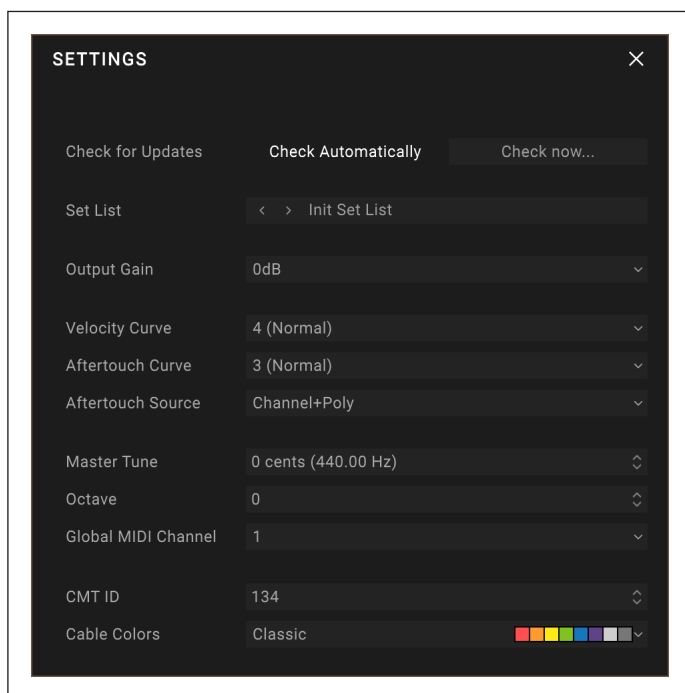
Open Help Center

コルグ・アプリのヘルプ・センター(<https://support.korguser.net>)がブラウザで開きます。

About

ソフトウェアのバージョン番号とクレジットの略称を表示します。PS-3300は、画面上に書ききれないほど多くの人々の才能によって作り上げられたチームワークの成果なのです。

Settings



メイン・メニューの**Settings**を選択すると、このダイアログが開きます。

Check for Updates

[Check Automatically, Check now...]

Check Automatically : これがおンの場合、本ソフトウェアの起動時に新しいバージョンが利用可能かどうかを確認します。利用可能な場合は、ダウンロードのリンクが入ったダイアログが開きます。

Check now... : これをクリックすると、直ちに新しいバージョンの有無をチェックします。

Set List

[List of Set Lists]

使用するセットリストを選択します。多くのセットリストを保存し、好きなように切り替えることができます。ライブラリアンのコンテキストメニューにある**Make Active** コマンドを使用しても設定できます。

Output Gain

[0 dB...+12 dB]

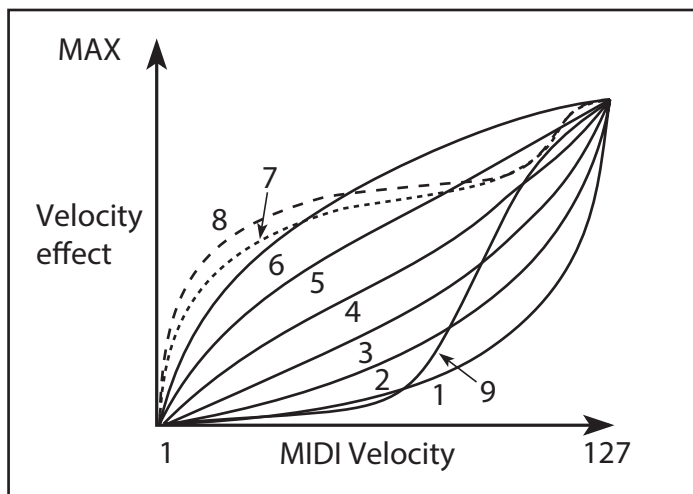
プラグイン全体の音量を最大 12dB まで上げることができます。デフォルトは 0dB です。

Velocity Curve

[1 (Heavy), 2, 3, 4 (Normal), 5, 6, 7, 8 (Light), 9 (Wide)]

キーボードでの演奏ダイナミクス(ベロシティ)の変化に応じて、音量や音色がどのように反応するかをコントロールします。お使いのコントローラー、演奏するタッチの強さ、演奏スタイルに最適なカーブを選ぶことができます。

ベロシティ・カーブ



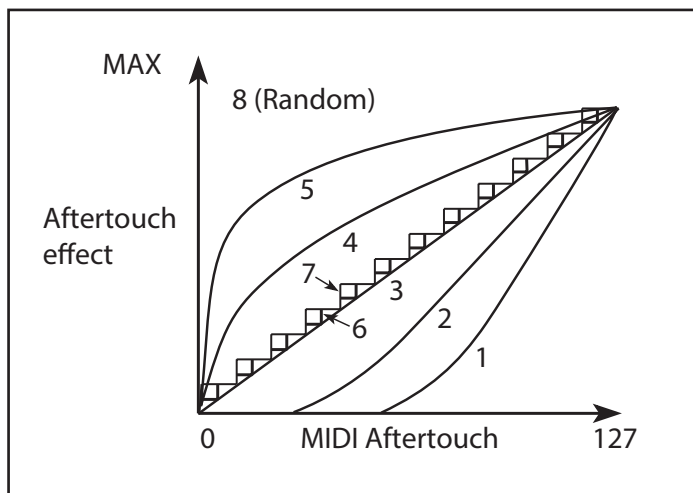
- 1 (Heavy), 2, 3 : タッチが強めのヘヴィな演奏に適したカーブで、ほとんどの変化はベロシティ値が高いときに生じます。
- 4 (Normal) : デフォルトのカーブです。
- 5, 6 : 軽めのタッチの演奏に適したカーブです。
- 7 : 非常に軽いタッチの演奏に適したカーブで、中間的なベロシティ値では変化があまり起きません。
- 8 (Light) : ベロシティ値による変化がほとんどない、比較的一定な効果が得られるカーブです。
- 9 (Wide) : ピアノ鍵盤などのウェイトド・キーボード向けに設定されたカーブです。

Aftertouch Curve

[1 (Heavy), 2, 3 (Normal), 4, 5 (Light), 6 (24-step), 7 (12-step), 8 (Random)]

打鍵後にさらに鍵盤を押し込む圧力(アフタータッチ)の変化に対する音色の反応をコントロールします。お使いのコントローラーや演奏するタッチの強さ、演奏スタイルに最適なカーブを選択できます。

アフタータッチ・カーブ



- 1 (Heavy), 2 : 強く押し込むタイプの演奏スタイルに適したカーブで、変化のほとんどは強く押し込んだときに発生します。
- 3 (Normal) : デフォルトのカーブです。
- 4, 5 (Light) : 軽めに押し込んだだけで変化が生じやすいカーブです。
- 6 (24-step), 7 (12-step) : 階段状(24, 12ステップ)のカーブです。アフタータッチでピッチを1オクターブ変化させる場合、カーブ7(12ステップ)を使用すれば、アフタータッチの強弱で半音階を演奏できます。(同様の効果は、ModプロセッサーをQuantizeに設定することでも得られます。)
- 8 (Random) : ランダムなカーブです。効果的な用途に使用したり、予測不可能なモジュレーションに適しています。

Aftertouch Source

[Off, Channel, Poly, Channel+Poly]

アフタータッチ・メッセージのソースを切り替えて、ポリ・アフタータッチ装備のコントローラーを活用することができます。

Off: アフタータッチ・メッセージはすべて無視されます。

Channel: チャンネル・アフタータッチを受信します。ポリ・アフタータッチは、専用のPoly ATモジュレーション・ソースでも使用できます。


Poly: ポリ・アフタータッチを受信します。このとき、チャンネル・アフタータッチは無視されます。

Channel+Poly: チャンネルとポリ・アフタータッチの両方を受信します。両方を同時に送信した場合、最新の値が使用されます(後着優先)。

Master Tune

[-50 (427.47Hz)...+50 (452.89Hz)]

全体のチューニングを1セント単位で、±50セントの範囲で調整します(1セントは半音の1/100です)。デフォルト値の0では、A4=440Hzになります。

 A4の周波数の値は、テンペラメントが平均律に設定され、かつ、Oscillator Driftが0に設定されていることを前提としています。それ以外のテンペラメントが選択されている場合、A4の実際の周波数が異なることがあります。

Global MIDI Channel

[1...16]

本プラグインのMIDIチャンネルを設定します。ノート情報やコントローラー、MIDIマッピング、Modマトリックスに使用されます。

CMT ID

PS-3300は、アナログ回路やコンポーネントをモデリングしているため、各ボイスのオシレーターやフィルター、エンベロープなどの動作はわずかに異なります。CMT IDで、コンポーネントのセットを設定できます。詳しくは、46ページの「Voice Variation」をご覧ください。

Cable Colors

パッチケーブルの配色を選択します。

パッチパネルを使う

接続する

パッチ接続をするには、ジャックの1つをクリックし、別のジャックにドラッグします。このとき、ケーブルが自動的に表示されます。接続は、入力からでも出力からでも行えます。ケーブルをドラッグし始めると、接続に意味があるジャックにのみ接続でき、それ以外のジャックはグレイアウト表示になります。例えば、入力からドラッグした場合、通常は入力に接続できるのは出力ですので、他の入力ジャックはグレイアウト表示になります。

マルチプル (Mults)

ハードウェアでは、1つの出力を複数の出力先に接続するには、専用のジャックか特別なケーブルが必要です。ウィンテージのPS-3300には、まさにこれを行う「Multiple」セクションがあります。一方ソフトウェアでは、そのような制限はありません。

すでにケーブルが接続されている出力から追加のケーブルを接続するには、ジャックをクリックするだけでマルチプル (Mult) が表示されます。ジャックにマルチプルが表示されましたら、その上にカーソルを置くだけで同じことができます。ポップアップで表示されるマルチプルは、現在接続しているジャックよりも常に1つ多く表示されますので、実質的な制限はなく、好きなだけケーブルを追加し続けることができます。

アナログのシステムとは異なり、信号の強度は影響を受けません。このことをうれしいボーナスとして捉えるか、出力先のレベルを下げて補うかは、お好みでどうぞ。

ダミープラグ

他の信号で代用することなく、内部接続を中断させることが便利ことがあります。アナログのシステムでは、そのための「ダミープラグ」を使用したり、ケーブルの片方を接続し、もう片方をぶら下げたまま未接続にしたりします。これを行うには、入力ジャック (ほとんどの入力ジャックが対応しています) を右クリックし、コンテキストメニューから「Insert Dummy Plug」を選択します。また、SIGNAL MIXERのチャンネル出力など、一部の出力ジャックもダミープラグに対応しています。

ケーブルの色

パッチパネルのケーブルは、8種類のカラーから選択できます。選択は、Settings画面で行えます。14ページの「Cable Colors」をご覧ください。

配色は、ケーブル作成時にランダムに割り当てられます。接続の完了後に、入力ジャックか出力ジャックのいずれかを右クリックしてコンテキストメニューを開き、別の色を選択できます。通常、ケーブルは透過色ですが、ケーブルを操作したり、入力ジャックや出力ジャックにカーソルを合わせると不透明になります。

信号が流れる方向

接続されたケーブルのどちらかの端にカーソルを合わせると、信号の流れる方向を示す短いアニメーションがケーブルに沿って表示されます。

入出力レベル

ほとんどの入出力ジャックには、0V ~ +5V、または5VP-P (±2.5V) などの信号レベルが表示されています。

これらのレベルはハードウェア上の概算値であり、ボイスバリエーションやCMT IDによって若干異なる場合があります。

ノブとスライダー

ノブの値を変更するときは、垂直方向にドラッグします。スライダーの値を変更するときは、スライダーの方向にドラッグします。

Option/Altを押しながらドラッグすると、細かい単位でエディットできます。

ノブやスライダーをダブルクリックすると、デフォルト値にセットされます。

デッドゾーン

ハードウェアでは、多くのノブに範囲の上限と下限に「デッドゾーン」があります。例えば、CUT OFFノブは0から10までの範囲で動作します。ノブを0に回し、そこからゆっくりと上げていくと、0.8あたりまではサウンドに変化はありません。同様に、フィルター周波数は9.2あたりで最大となり、それ以上は上がりません。デッドゾーンはノブごとに異なります。ソフトウェアはこの動作をモデル化しており、プログラム変換が可能です。

Mod Matrixを使用する際は、これらのデッドゾーンに注意してください。例えば、CUT OFFノブの例を見てみましょう。このノブを0に設定し、モジュレーションホイールでインテンシティ2.0でモジュレーションをかけると、モジュレーションホイールを半分ほど回した時点で初めて違いが聞こえ始めます。そこで、CUT OFFを0.8に設定してみてください。

PSU-3301 パネル間でのコピー

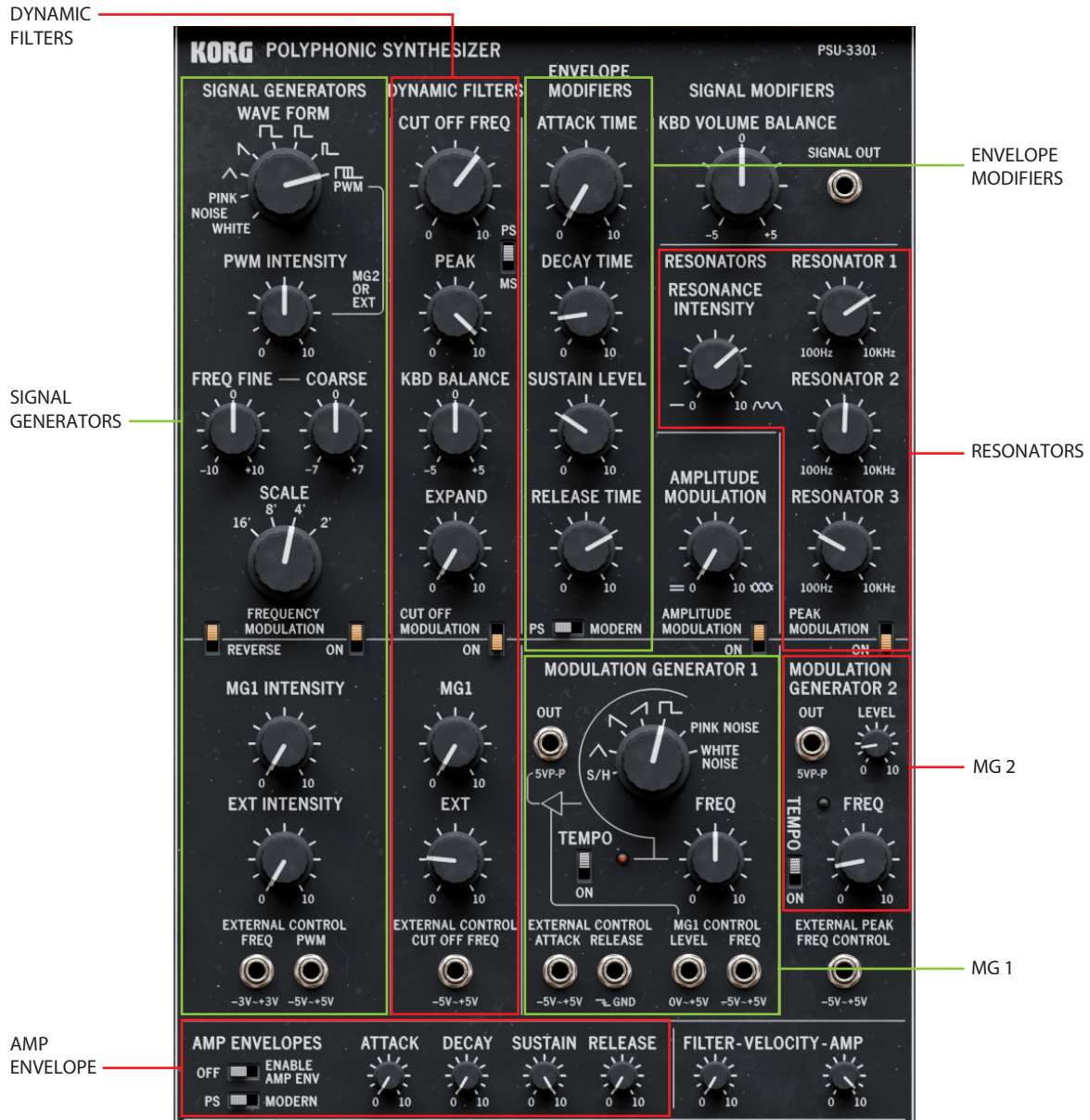
PSU-3301のセッティングは簡単に別のパネルにコピーできます。手順は次の通りです：

1. コピーしたいパネルを選択します。パネル最上部にある「KORG POLYPHONIC SYNTHESIZER」のタイトル部分を右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. Copy Synth Panelコマンドを選択します。
3. ペーストしたいパネルの「KORG POLYPHONIC SYNTHESIZER」のタイトル部分を右クリックし、Paste Synth Panelコマンドを選択します。

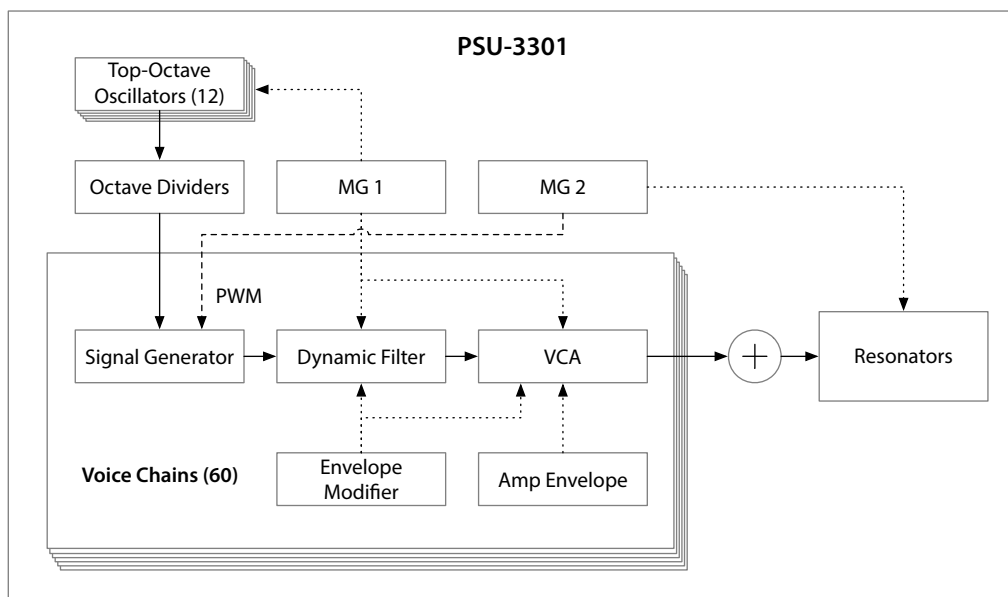
音作りの構造

PSU-3301 パネル

PS-3300の心臓部がPSU-3301パネルです。このパネルには、オシレーター(シグナル・ジェネレーター)、フィルター、エンベロープ、LFO(モジュレーションジェネレーター)、VCA、レゾネーターがあります。PS-3300は、独立したPSU-3301パネルを3台搭載しています。



PSU-3301 の構造



PS-3300での音作りは、その独特な内部構造を理解しておく作業しやすくなります。

3台のPSU-3301パネルには、次のものがそれぞれ入っています：

- 半音階のトップオクターブオシレーターが12基と、その下の音程を作るオクターブディバイダーのセット
- 2基のLFO; MG 1とMG 2
- 3基のレゾナンスフィルターとドライ/ウェット・ミックス(Resonance Intensity)を備えたレゾネーターモジュール
- 60ボイス分のボイス・チェーン

60ボイス分のボイスチェーンには、次のものが1基ずつ入っています：

- オクターブ・ディバイダーの出力を基にした波形を作り出すシグナル・ジェネレーター
- レゾナンス付き2ポール・ローパスフィルター
- 音量をコントロールするVCA
- デフォルトではフィルターとVCAの両方をコントロールするエンベロープ
- メイン・エンベロープの代わりにVCAをコントロールできるセカンド・エンベロープ(ソフトウェア版で追加)

第4のパネル：PSU-3302とPS-3010

本体パネル右側にある第4のパネルには、3台のPSU-3301パネルからの信号をまとめるミキサーとアンサンブルエフェクトがあります。また、PS-3300全体で使用できるモジュレーション・ソースや、CV/シグナルプロセッサー、コントローラー出力など、PSU-3301パネルをコントロールするツールも入っています。これらのモジュールはPSU-3301パネルの各モジュールとは異なり、パッチパネルを使用することで機能します。

SIGNAL GENERATORS



PS-3300のオシレーターは、オクターブディバイダー回路からの出力を基に波形を生成していますので、すべてのオクターブ間の位相がそろっているという、ユニークな波形を使用しています。MG1をソースとしているホワイトとピンクノイズは、ソフトウェア版で追加されたものです。

WAVE FORM

[WHITE NOISE, PINK NOISE, Triangle, Saw, Square, Medium Pulse, Narrow Pulse, PWM]

シグナルジェネレーター(オシレーター)の基本的な音色(波形)は、**WAVE FORM**で選択します。オリジナルハードウェアからの追加として、MG1をソースとしたホワイトとピンクノイズ(WHITEとPINK)も選択できます。

波形はオクターブディバイダーの出力をウェーブシェーピングに似た方法で処理することで生成されます。これは不完全な処理であるため、他のシンセサイザーでは直線に見える波形も、小さなギザギザのエッジの連続となり、PS-3300独特のサウンドを生み出しています。この楽器の他の多くの要素と同様に、PSU-3301の各パネルのノートごとに、そしてCMT IDごとに波形の形状が異なります(14ページの「CMT ID」を参照)。不完全な波形の強さは、ボイス・バリエーションの「OSCILLATOR」ノブで調整できます。49ページの「ボイス・バリエーション」を参照してください。

SIGNAL GENERATORS

PWM INTENSITY

[0.000... 10.000]

パルス幅変調(PWM)の深さは、**PWM INTENSITY**で調整します。変調のソースは、MG 2または**EXTERNAL PWM CONTROL**ジャックに接続した信号が使用できます。なお、この機能は**WAVE FORM**をPWMにセットしたときにのみ動作します。

FREQ COARSE

[-7...+7]

FREQ COARSEでシグナルジェネレーターのピッチを±7半音(5度)の範囲で調整します。例えば「完全5度」など、シンセパネル間でのピッチ・インターバルを作りたいときに便利です。

FREQ FINE

[-100.00...+ 100.00]

FREQ FINEでシグナルジェネレーターのピッチを±100セント(半音)の範囲で調整します。

SCALE

[16; 8; 4; 2']

SCALEでシグナルジェネレーターの基本オクターブを選択します。デフォルトは8'です。

Modulation

REVERSE

[Off, On]

このスイッチで周波数変調(ピッチモジュレーション)の極性が反転します。1つのモジュレーションソースを複数のPSU-3301パネルで共有する場合に便利です。

FREQUENCY MODULATION

[Off, On]

このスイッチで**MG 1 INTENSITY**と**EXT INTENSITY**からのピッチモジュレーションのオン/オフを切り替えます。

MG1 INTENSITY

[0.000... 10.000]

MG 1 INTENSITYでモジュレーションジェネレーター 1(MG 1)によるピッチモジュレーション(ビブラートや特殊効果など)の深さを調整します。**FREQUENCY MODULATION**スイッチをONにするとモジュレーションが有効になります。

最大モジュレーション量は約10オクターブと、非常に広いです。ハードウェアと同様に、ビブラートのスイートスポットは1.2から1.3の間と比較的狭くなっています。

EXT INTENSITY

[0.000... 10.000]

EXT INTENSITYで**EXTERNAL CONTROL FREQ**ジャックに入力した信号によるピッチモジュレーションの深さを調整します。**FREQUENCY MODULATION**スイッチをONにするとモジュレーションが有効になります。

インプット

EXTERNAL FREQ CONTROLジャック

シグナルジェネレーター(オシレーター)のピッチを変調するCVを入力します。入力レベル(変調の深さ)は**EXT INTENSITY**ノブで調節します。

EXTERNAL PWM CONTROLジャック

シグナルジェネレーターの**WAVE FORM**をPWMにセットしたときに、MG 2の代わりにパルス幅を変調するCVを入力します。入力レベル(変調の深さ)は**PWM INTENSITY**ノブで調節します。

DYNAMIC FILTERS



オリジナルハードウェアのPS-3300は、甘く、ジエントルなトーンの2ポール・フィルターを搭載していました。ソフトウェア版ではアグレッシブなMS-20フィルターを追加し、PS/MSスイッチで切り替えることができます。フィルター部のタイトルが「FILTERS」と複数形になっているのは、鍵盤のキーごとにフィルターがあるためです。

(Filter Typeスイッチ)

[PS, MS]

PSは、穏やかなレゾナンスが特徴的なPS-3300オリジナルハードウェアのフィルターのモデリングです。MSは、それよりも遥かにアグレッシブなサウンドのMS-20フィルターのモデリングです。

CUT OFF

[0.000... 10.000]

CUT OFF(カットオフ)でこのフィルター(ローパスフィルター)の周波数を調整します。

PEAK

[0.000... 10.000]

PEAK(レゾナンス)でカットオフ付近の周波数帯域を強調します。中程度の設定値でフィルターの音色が変化し、設定値を高くすると発振音が聴こえてきます。この発振音はFilter TypeスイッチをMSにセットするとより顕著になります。

KBD BALANCE

[-5.000...+5.000]

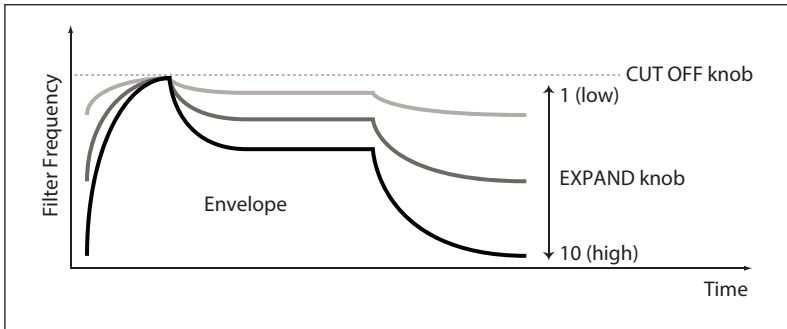
KBD BALANCE (キーボードトラックング)でキーボードを弾く音程によってG3とG#3の間を中心にカットオフが上下する割合を調整します。0の位置(中央位置)では、カットオフ周波数は(ほぼ)キーボードの音高に追従します。

EXPAND

[0.000...10.000]

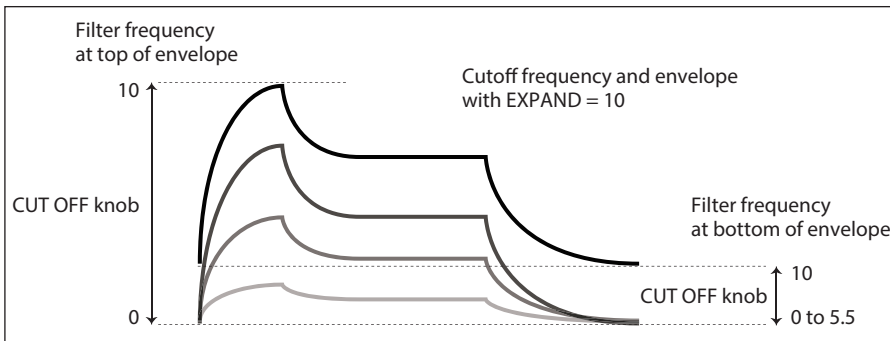
EXPANDは、エンベロープによるカットオフフリクエンシーの変調の深さを調整するパラメーターです。動作の仕方は、エンベロープのアタックが終了した時点で**CUT OFF**ノブの設定値に到達するという独特なもので、**EXPAND**の設定値を高くするほどエンベロープの出力レベルが**下がった**ときにカットオフがより大幅に**下がります**。

フィルター、エンベロープとEXPANDの関係



設定値を上げると、EXPANDが10の場合でも、CUT OFFはエンベロープの最低周波数(アタックの開始点とリリースの終了点)にも影響を与えます。CUT OFFが0から約5.5の間であれば、最小カットオフ周波数はほぼ一定です。CUT OFFを5.5以上に上げると、エンベロープ全体の形状が上方にシフトしたかのように、最小カットオフ周波数が上昇します。

EXPANDが10の場合のCUT OFF:最小値と最大値

**CUT OFF MODULATION**

[Off, On]

このスイッチで、**MG 1**と**EXT**ノブからのカットオフフリクエンシーへの変調のオン/オフを切り替えます。

MG1

[0.000...10.000]

MG 1によるカットオフフリクエンシーへの変調の深さを調整し、ワウやリズムカルな効果を作り出します。**CUT OFF MODULATION**スイッチをONにすると変調がかかります。

EXT

[0.000...10.000]

EXTERNAL CONTROL CUTOFF FREQジャックからの変調の深さを調整します。**CUT OFF MODULATION**スイッチをONにすると変調がかかります。

インプット**EXTERNAL CUTOFF FREQ CONTROL**ジャック

フィルターのカットオフフリクエンシーを変調するCVを入力します。入力レベル(変調の深さ)は**EXT**ノブで調整します。

ENVELOPE MODIFIERS



通常は、このエンベロープでフィルターのカットオフと音量(VCA)をコントロールします。PSU-3301 パネル下部にあるAMP ENVELOPEをオンにすると、このエンベロープはカットオフのコントロール専用として機能します。PS/MODERNスイッチで、エンベロープのカーブをオリジナルPS-3300のリニアか、より現代的なエクスポネンシャル/ログカーブに切り替えることができます。重要：デフォルトのボイスバリエーション設定では、ヴィンテージハードウェアと同様に、エンベロープのタイムはノートごとに最大2倍まで変化する場合があります。49ページの「ボイスバリエーション」をご覧ください。

ATTACK TIME

[0.000...10.000]

エンベロープの出力レベルが最大に達するまでの時間を設定します。

DECAY TIME

[0.000...10.000]

最大レベルに達してからサステインレベルに到達するまでの時間を設定します。

SUSTAIN LEVEL

[0.000...10.000]

ディケイタイム終了後のエンベロープの出力レベルを設定します。サステインレベルに到達すると、タイプスイッチをPSにセットしていた場合は、時間の経過とともに出力レベルがゆっくりと下がっていき、スイッチをMODERNにセットしていた場合は、ノートオフまで設定したレベルを維持します。

RELEASE TIME

[0.000... 10.000]

キーボードから手を放した時点(ノートオフ)からエンベロープの出力レベルが0に戻るまでの時間を設定します。

(Env Typeスイッチ)

[PS, MODERN]

PSは、各タイム・セグメント(アタック、ディケイ、リリース)のカーブがリニア(直線)で、サステインの段階ではレベルが少しずつ低下するオリジナルハードウェアの動作を再現したものです。

MODERNは、各タイム・セグメントがエクスponential/ログカーブで、サステインが維持される、より一般的なエンベロープの動作です。

インプット

EXTERNAL ATTACK CONTROL

エンベロープの **ATTACK TIME** を変調するCVを入力する端子です。CVの値がプラスのときはアタックが速くなり、マイナスのときは遅くなります。なお、この端子に入力したCVは、パネルの **ATTACK TIME** ノブに加算される形で変調します。

EXTERNAL RELEASE CONTROL

このスイッチ端子で、**RELEASE TIME** の設定がノブの値(オフ)または最大値(オン)に切り替わります。**SWITCH 1-3** のいずれか、または **MOMENTARY** をパッチングして、その機能を確認できます。スイッチの代わりにCVを入力した場合は、CVの値がハイのときにオフ、ローのときにオンになります。

SIGNAL MODIFIERS



KBD VOLUME BALANCE 以外のセクションは「非ポリフォニック」で動作、つまり、すべてのボイスを1つにまとめて処理するもの（レゾネーターとアンプモジュレーション）や、すべてのボイスを共通してコントロールする信号を作り出します（MG 1、MG 2）。

KBD VOLUME BALANCE and SIGNAL OUT

KBD VOLUME BALANCE

[-5.000...+5.000]

キーボードのC4を中心に、音程の上がり下がりによって音量が変化する割合（キーボード・トラッキング）を調整します。

SIGNAL OUT

PSU-3301のオーディオ出力です。

RESONATORS

3基のレゾナント・バンドパスフィルターでPSU-3301で発音した全ボイスのサウンドを加工します。人間の声のフォルマントやストリングス・サウンドを作ったり、フィルター周波数に変調をかけてフェイザーのようなエフェクトを作ったりすることができます。

RESONANCE INTENSITY

[0.000... 10.000]

レゾネーターセクションのドライ/ウェット・ミックスを設定します。レゾネーターは、PS-3301が発音した全ボイスに対して、エフェクターのようにまとめてかかります。

RESONATOR 1/2/3

[0.000... 10.000]

各レゾナントバンドパスフィルターの周波数を100Hzから10kHzの範囲で調整します(ノブの指標1つで約1オクターブ変動します)。3基のバンドパスフィルターの動作は同じです。

PEAK MODULATION

[Off, On]

このスイッチで、MG 2による3つのレゾネーターの周波数に対する変調のオン/オフを切り替えます。フィルターやピッチの変調セクションとは異なり、EXTERNALの入力経路はこのスイッチの設定に関係なく常時オンで動作します。

インプット

EXTERNAL PEAK FREQ CONTROL

このCV入力(MG 2の下)に接続した信号でレゾネーター 1-3の周波数を変調します。フィルターやピッチの変調部とは異なり、この端子に接続した信号は、PEAK MODULATIONスイッチの設定に関係なく常に周波数を変調します。

AMPLITUDE MODULATION

AMPLITUDE MODULATION (スイッチ)

[Off, On]

MG 1による音量変調のオン/オフを、このスイッチで切り替えます。変調の深さは、このスイッチの上にある **AMPLITUDE MODULATION** ノブで調整します。

AMPLITUDE MODULATION

[0.000... 10.000]

MG 1をによる音量への変調の深さを調整します。MG 1の周波数の設定次第でトレモロのような効果やリングモジュレーターのようなサウンドになります。注意：設定値を最大にしても、信号を完全にはミュートしません。完全にミュートしたいときは、**AMPLITUDE MODULATION** スイッチをONにしてください。

MODULATION GENERATORS



MODULATION GENERATOR 1 (MG 1)

LFOとしては最高周波数が実に1.8kHzとかなり高い部類に入るLFOで、ピッチとフィルターカットオフ、アンプに内部接続されています。最高周波数が可聴帯域に十分に入っていますので、リングモジュレーターとして使用することもできます。ソフトウェア版では、波形にサンプル&ホールド(S/H)、テンポ同期機能を追加しました。

ヒント：

- パッチングを使用して、1つのMGで複数のPSU-3301を同時に変調することができます。
- EXTERNAL PWN CONTROLにパッチングして、PWMとレゾネーターの変調を別々のLFOで行えます。
- EXTERNAL PEAK FREQUENCYやEXTERNAL PWM CONTROLにパッチングして、色々な波形を試すことができます。

WAVE FORM

[S/H, Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, PINK NOISE, WHITE NOISE]

モジュレーションジェネレーター(LFO)の基本波形を選択します。S/HはオリジナルPS-3300にはなく、ソフトウェア版で追加されたものです。すべての波形はバイポーラです。

MODULATION GENERATORS

注意：三角波は、ノコギリ波を中間地点で反転させたものを使用しています。オリジナルの不完全さを忠実に再現しているため、必ずしも正確に反転せず、波形のピーク部分で不自然な動きが生じます。また、CMT IDの設定でこの不完全さが変わります(14ページの「CMT ID」をご覧ください)。完全な三角波にする場合は、Voice Variationの**LFO**を0にセットしてください。

FREQ

[0.000... 10.000] (Tempo Off)

[2x Breve... 1/32 triplet] (Tempo On)

モジュレーションジェネレーター(LFO)のスピードを0.1HzからLFOとしてはかなり高速で可聴帯域に十分に入っている1.8kHzの範囲で設定します。このように広い範囲では、ビブラートのスイートスポットは比較的狭く、4.4 ~ 4.7程度となります。

TEMPOスイッチがONの場合は、このノブでテンポに対する拍数を選択できます。

TEMPO

[Off, On]

モジュレーションジェネレーターのテンポ同期のON/OFFを切り替えます。ONの場合、FREQノブでテンポに対する拍数を選択できます。

このスイッチは、モジュレーションジェネレーターのテンポ同期を有効にします。

オフ：MG1はフリーランニングで、周波数を連続的に調節できます。

オン：MG1はテンポに同期し、フレーズの開始時にリセットされます。FREQノブで音価を選択します。

フレーズは、ノートが発音されているかどうかによって定義されます。最後のアンプ制御エンベロープ(ENABLE AMP ENVスイッチの設定に応じて、メインまたはアンプのエンベロープのいずれか)が、最後に発音されているノートのリリース段階を完了すると、フレーズが終了します。

インプット

MG 1 LEVEL CONTROL

MG1の出力レベルを变調するCVを入力します。この端子に何も接続していない場合、出力レベルはデフォルトの最大レベルになります。

MG 1 FREQUENCY CONTROL

MG1のスピードを变調するCVを入力します。FREQノブの設定に加算される形で变調します。

アウトプット

OUT

MG1の出力端子です。

MODULATION GENERATOR 2 (MG 2)

MG2は、三角波のみのシンプルなLFOで、PWMとレゾネーター 1/2/3の周波数に内部接続されています。

MG1とはまったく異なる回路を使用しており、周波数範囲は直線的で、最大値は約20 Hzで、出力レベルはわずかに低くなります。ソフトウェア版では、レゾネーターの変調で便利な**LEVEL**ノブと、テンポ同期機能を追加しました。

ヒント：

- MG1のスピードや出力レベルをMG2で変調できます。変調の深さは**LEVEL**ノブで調節できます。
- ビブラート用にMG2をシグナルジェネレーターの**EXTERNAL FREQ CONTROL**にパッチングすることで、フィルターの変調にMG1をさまざまな波形で使用できるようになります。
- MG2の出力でMG1の周波数またはレベルを変調します。LEVELノブを使用して強さを調節します。

FREQ

[0.000... 10.000] (Tempo Off)

[2x Breve... 1/32 triplet] (Tempo On)

モジュレーションジェネレーター(LFO)のスピードを0.2Hzから約20Hzの範囲で設定します。TEMPOスイッチがONの場合は、このノブでテンポに対する拍数を選択できます。

TEMPO

[Off, On]

モジュレーションジェネレーターのテンポ同期のON/OFFを切り替えます。ONの場合、FREQノブでテンポに対する拍数を選択できます。詳しくはMG1の「TEMPO」をご覧ください。

MODULATION GENERATORS

LEVEL

[0.000...10.000]

モジュレーションジェネレーターの出カゲインを調節します。このノブはオリジナルハードウェアにはなく、ソフトウェア版で追加されたもので、レゾネーターの周波数変調の深さを調節するときに便利です。

アウトプット

OUT

MG2の出力端子です。

AMP ENVELOPE and VELOCITY



AMP ENVELOPE

アンプエンベロープは、オリジナルのPS-3300にはなかったもので、音量を独立してコントロールできるようにしたものです。**ENABLE AMP ENV**がOFFの場合、オリジナルハードウェアと同様、メインエンベロープでフィルターと音量の両方を同時にコントロールします。

ENABLE AMP ENV

[OFF, On]

OFFの場合、オリジナルハードウェアと同様、メインエンベロープでフィルターと音量の両方を同時にコントロールします。ONの場合、アンプエンベロープで音量をコントロールします。

(Env Type switch)

[PS, MODERN]

PSは、各タイムセグメント(アタック、ディケイ、リリース)のカーブがリニア(直線)で、サステインの段階ではレベルが少しずつ低下するオリジナルハードウェアの動作を再現したものです。

MODERNは、各タイムセグメントがエクスponential/ログカーブで、サステインが維持される、より一般的なエンベロープの動作です。

ATTACK TIME

[0.000...10.000]

エンベロープの出力レベルが最大に達するまでの時間を設定します。

DECAY TIME

[0.000...10.000]

最大レベルに達してからサステインレベルに到達するまでの時間を設定します。

SUSTAIN LEVEL

[0.000...10.000]

ディケイタイム終了後のエンベロープの出力レベルを設定します。タイプスイッチをPSにセットしていた場合は、時間の経過とともに出力レベルがゆっくりと下がっていき、スイッチをMODERNにセットしていた場合は、ノートオフまで設定したレベルを維持します。

RELEASE TIME

[0.000...10.000]

キーボードから手を放した時点(ノートオフ)からエンベロープの出力レベルが0に戻るまでの時間を設定します。

Velocity Control

AMP VELOCITY

[0.000...10.000]

ベロシティによるベロシティモジュレーションが可能になります。最大音量は変わりませんが、弱く弾くと音量が下がります。ノブの設定値が高いほど、ベロシティの影響が大きくなります。

FILTER VELOCITY

[0.000...10.000]

フィルターのEXPANDの設定によりベロシティモジュレーションが可能になります。「EXPAND」と同様に、「CUT OFF」はフィルターの最大明度値を設定します。演奏時の音量が小さくなるほどフィルターの輝度は暗くなります。ノブの値を大きくするほど、速度感応の効果が強くなります。

SIGNAL MIXER and ENSEMBLE



3台のPSU-3301パネルからのオーディオ信号が、このミキサーでまとめられます。ソフトウェア版では、CVコントロール付きのパンニングと、VCA 1/2にCVインプットのスイッチ、24dBのゲイン、ステレオアウトプットを追加しました。

Main Output

TOTAL VOLUME

[0.000... 10.000]

PS-3300の全体的な音量を調節します。

Channels 1/2/3

3つのインプット・チャンネルは、PSU-3301パネルのそれぞれに対応しています。チャンネル1と2でのみ使用できる**External Level Control**スイッチ以外は、各チャンネルの機能は同じです。

SIGNAL SWITCH

[Off, On]

ミキサーチャンネルのオン/オフ(ミュート)を切り替えます。

VOLUME

[0.000... 10.000]

ミキサーチャンネルのレベルを調整します。

PAN

[-5.000...+5.000]

このノブはオリジナルのPS-3300にはなかったもので、ミキサーチャンネルの左右間の定位を設定します。

ヒント：3つのチャンネルの定位を左、右、センターにしたり、**EXTERNAL PAN CONTROL**ジャックにCVを入力して定位を変調させることもできます。

(External Level Control Enable switch)

[Off, On]

このスイッチもオリジナルPS-3300にはなかったもので、EXTERNAL LEVEL CONTROL ジャックからの変調のオン/オフを切り替えます。このスイッチはチャンネル1と2でのみ使用できます。

インプット

EXTERNAL LEVEL CONTROL

ミキサーインプットのレベルをコントロールするCVを接続する端子です。オリジナルハードウェアでは、OUT 1-3を外部ミキサーに接続するときに便利な機能でした。インプット1と2には、レベルコントロールCVのオン/オフスイッチがあります。

EXTERNAL LEVEL CONTROL (Total)

ミキサーの全体的な出力レベルをコントロールするCVを接続する端子です。

EXT INPUT 1/2/3

ミキサーの各チャンネルの外部オーディオ入力です。各チャンネルは、3台のPSU-3301それぞれと内部接続されています。

EXT SW (1/2/3)

ミキサーの各チャンネルのオン/オフをリモートの切り替えるための端子です。例えば、Switch 1-3をこの端子にパッチングして使用します。この端子は、各チャンネルの SIGNAL SWITCH がOffのときに機能します。

EXTERNAL PAN CONTROL 1/2/3

ミキサーの各チャンネルのパンニングをコントロールするCVを接続する端子です。

アウトプット

OUT 1/2/3

ミキサーの各チャンネルのオーディオ出力です。Panと最終のVCAの前段の信号を取り出せます。

L/R OUT

PS-3300のメインのステレオ出力です。オリジナルのPS-3300はモノラル出力のみでした。

ENSEMBLE

このコーラスエフェクトは、オリジナルのPS-3300の下位機種だったPS-3100とPS-3200に搭載されていました。その効果は素晴らしく、独特なものでしたので本機にも搭載しないわけにはいきませんでした。

PS-3100のアンサンブルはオン/オフ・スイッチのみでしたが、PS-3200ではエフェクトレベルを調整するノブに変更されました。どちらのモデルでも、本体内部のトリムポットでエフェクトのスピードと深さが調整できました。ソフトウェア版ではそのトリムポットもパネル面に出して、より容易にエディットできるように変更しました。オリジナルが登場してから半世紀近くを経た今では、パーツの経年変化でアンサンブル自体の音色も個体差や保管状態の違いなどで大きく変わったものもあるかと思しますので、音色の変化を気軽に実験してみてください。RATEとDEPTHは、設定値を5.0にセットすると、伝説の「イエローマジック」キーボーディストの貴重なPS-3100と同じアンサンブルの質感になります。

ENSEMBLE

[0.000... 10.000]

このノブでアンサンブルエフェクト(コーラス)成分の音量レベルを調節します。その後、ドライ信号(シグナルミキサーの出力)とミックスされます。

RATE

[0.000... 10.000]

このトリムポットでアンサンブルのLFOスピードを調節します。

DEPTH

[0.000... 10.000]

このトリムポットでピッチモジュレーションの深さを調節します。

SAMPLE & HOLD



サンプル&ホールドは、**CLOCK FREQ**ノブで設定するような一定の時間的間隔で入力信号の電圧を計り(サンプルし)、それを次の計測タイミングまで保持(ホールド)するというものです。入力が必要です。例えば、波形を *WHITE NOISE* に設定した MG を使用します。

なお、オリジナル実機からの追加機能として、MG 1 と MG A、MG B にもサンプル&ホールドモードがあります。

CLOCK FREQ

[0.000... 10.000] (Tempo Off)

[2x Breve... 1/32 triplet] (Tempo On)

サンプル&ホールド LFO のスピードを設定します。**TEMPO** が ON の場合、このノブでテンポに対する拍数を選択できます。

TEMPO

[Off, On]

サンプル&ホールド LFO のテンポ同期機能のオン/オフを切り替えます。ON の場合、**CLOCK FREQ**ノブでテンポに対する拍数を選択できます。詳しくは MG 1 の「TEMPO」をご覧ください。

SYNCHRO

[Off, On]

ON の場合、入力信号に立ち上がり/立ち下がりエッジがある(矩形波など)場合、入力信号に応じてサンプル&ホールド LFO がリセットされます。実際にリセットされるタイミングは、入力信号と LFO の位相関係によって変わります。内部クロック(LFO)の位相がそのサイクルの残り 1/3 の時点でトリガー信号を入力すると、内部クロックがリセットされます。

インプット

SAMPLE & HOLD INPUT

サンプル&ホールド回路で「サンプル」したい信号をこの端子に接続します。MG などのように、常に変化する信号を接続すると動作がわかりやすくなります。

ヒント：MG 1 や MG A/B の色々な波形を接続してみましょう。

アウトプット

OUT

サンプル&ホールド回路の信号出力です。どちらの端子からも同じ信号が出力されます。

GENERAL ENVELOPE (GEG)



フィルター / アンプエンベロープとは異なり、ジェネラル・エンベロープ(GEG)はボイスごとのポリフォニック動作ではなく、発音する全ボイスに対して動作する(モノフォニック動作)グローバルなもので、例えばピッチバンドやディレイビブラートなどに使用します。

DELAY

[0.000...10.000]

トリガー信号を入力してからアタックが始まるまでの時間(ディレイタイム)を設定します。**EXT TRIGGER INPUT** 端子を使用しない限り、このエンベロープは動作しません。

ATTACK

[0.000...10.000]

ディレイが終了してからエンベロープの出力レベルが最大に達するまでの時間を設定します。なお、このエンベロープを動作させるためには、**EXT TRIGGER INPUT** 端子にトリガー信号を入力させる必要があります。

RELEASE

[0.000...10.000]

最大レベルに達してから最小レベルに戻るまでの時間を設定します。「最小レベル」は、使用する出力端子によって変わります。

AUTO

[Off, On]

EXT TRIGGER INPUT にキーボードセクションの **TRIGGER OUT** の **MULTIPLE** 端子をパッチングした場合は、このスイッチを **ON** にします。

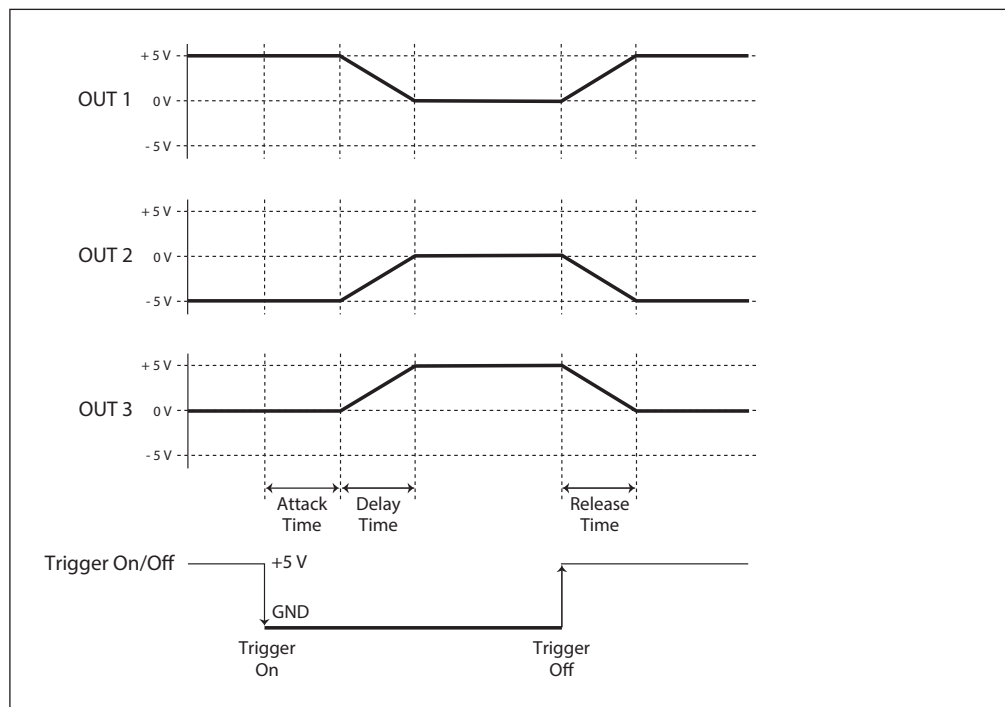
インプット

EXT TRIGGER INPUT 1/2

GEGを動作させるためのトリガー信号を接続します。**SWITCHE 1-3** や **MOMENTARY**、あるいはキーボードセクションの **TRIGGER** 出力をパッチングしてみてください。トリガー信号の代わりにCVを接続した場合は、CVがハイのときにオフになり、ローのときにオン(GEGが動作)になります。どちらの端子も機能は同じです。

アウトプット

ジェネラル・エンベロープ・ジェネレーターの出力



OUT 1: Inverted

この端子からはGEGの反転した(逆相)信号を出力します。+5Vがスタート電圧で、アタック・タイムの設定に従って0Vへ降下し、リリースタイムの設定に従って+5Vに戻っていきます。

OUT 2: Negative-to-zero

GEG信号の正相出力です。-5Vからスタートし、アタックタイムの設定に従って0Vへ上昇し、リリースタイムの設定に従って-5Vに戻っていきます。

OUT 3: Zero-to-positive

GEG信号の正相出力で、現代の使用法に沿った「ノーマル」出力です。0Vからスタートし、アタックタイムの設定に従って+5Vへ上昇し、リリースタイムの設定に従って0Vに戻っていきます。

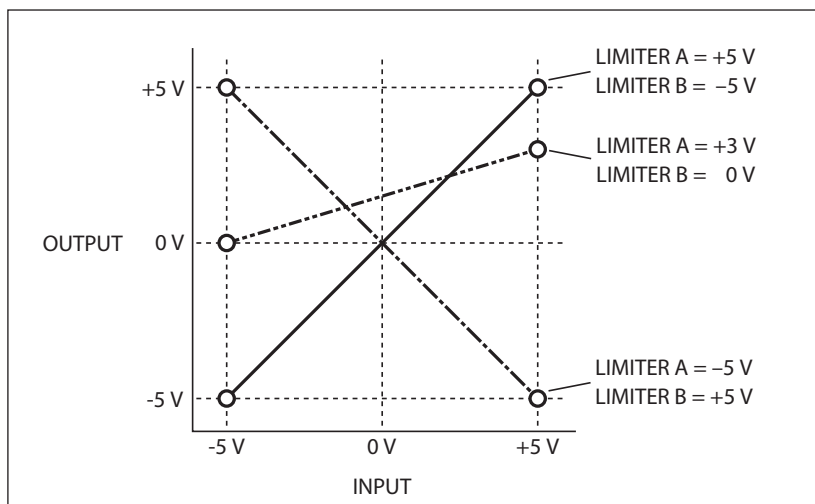
VOLTAGE PROCESSORS



この2つのモジュールは、CVのスケーリングや全体的なシフト、あるいは反転に使用します。**LIMITER A**で入力したCVが+5Vのときの出力電圧を、**LIMITER B**で-5Vのときの出力電圧をそれぞれ設定します。入力したCVが-5Vのときの出力電圧を設定します。入力したCVが両者の範囲内のどこかの電圧だった場合、出力電圧は入力したCVの電圧と**LIMITER A**または**B**の設定で補間されます。

インプット端子に何も接続していない場合は、一定の電圧を出力するボルテージジェネレーターとして動作し、出力電圧は**LIMITER B**で粗調整、**LIMITER A**で微調整ができます。

ボルテージプロセッサ



LIMITER A

[-5.000...+5.000]

入力したCVが+5Vのときの出力電圧を設定します。入力したCVが+5V以外の電圧だった場合、出力電圧は入力したCVの電圧と**LIMITER B**の設定で補間されます。

VOLTAGE PROCESSORS

LIMITER B

[−5.000...+5.000]

入力したCVが−5Vのときの出力電圧を設定します。入力したCVが−5V以外の電圧だった場合、出力電圧は入力したCVの電圧とLIMITER Aの設定で補間されます。

(インプットスイッチ:ボルテージプロセッサ2のみ)

[Off, On]

ボルテージプロセッサ 2の入力を専用インプットにする(スイッチを右にした場合)か、ボルテージプロセッサ 1と同じ入力信号を使用する(スイッチを左にした場合)かを選択します。

インプット

IN

ボルテージプロセッサのCV入力です。この端子に何も接続していない場合、デフォルトの入力電圧は−4.5Vです。一定の電圧を出力するボルテージ・ジェネレーターとして使用する場合は、出力電圧をLIMITER Bで粗調整、LIMITER Aで微調整ができます。

アウトプット

OUT

ボルテージプロセッサの出力端子です。

CONTROLLERS



オリジナルのPS-3300のキーボードコントローラー(PS-3010)は、スイッチやトリガー出力、X-Yマニピュレーター(ジョイスティック)を装備していました。ソフトウェア版では、これらをメインパネルに移し、アフタータッチ、Modホイール、ピッチベンドのパッチポイントを追加しました。

SWITCH 1/2/3

[Off, On]

MIDI経由で制御し、エンベロープの**EXTERNAL RELEASE CONTROL**、ジェネラル・エンベロープジェネレーターの**TRIGGER**、シグナル・ミキサーの**EXT SW**入力と組み合わせて使用します。0V(グラウンド)でOn、+5VでOffになります。

MOMENTARY

[Off, On]

MIDI経由で制御し、エンベロープの**EXTERNAL RELEASE CONTROL**、ジェネラルエンベロープ・ジェネレーターの**TRIGGER**、シグナルミキサーの**EXT SW**入力と組み合わせて使用します。0V(グラウンド)でOn、+5VでOffになります。

X-Y MANIPULATOR (X軸オフセット)

[-100...+100]

X-YマニピュレーターのX軸の出力を±1.25Vの範囲で調整します。この調整はオフセットで、ゲイン調整ではありません。

X-Y MANIPULATOR (Y軸オフセット)

[-100...+100]

X-YマニピュレーターのY軸の出力を±1.25Vの範囲で調整します。この調整はオフセットで、ゲイン調整ではありません。

KBD TRIGGER SELECT

[Off, 1...5]

TRIGGER OUT端子の出力が+5V(Off)からグラウンド/0V(On)に切り替わるまでに必要となる押さえるキーボードのキーの数を選択します。

アウトプット

SWITCH 1/2/3

スイッチ1-3の出力端子です。0V(グランド)でOn、+5VでOffを出力します。エンベロープのEXTERNAL RELEASE CONTROLやミキサーのEXT SW端子、ジェネラルエンベロープジェネレーターのEXT TRIGGERに接続します。

MOMENTARY

モーメンタリースイッチの出力端子です。0V(グランド)でOn、+5VでOffを出力します。エンベロープのEXTERNAL RELEASE CONTROLやミキサーのEXT SW端子、ジェネラルエンベロープジェネレーターのEXT TRIGGERに接続します。

X (X-Y MANIPULATOR)

X-Yマニピュレーター (CC# 16)のX軸の信号を変換し、CV出力します。

Y (X-Y MANIPULATOR)

X-Yマニピュレーター (CC# 17)のY軸の信号を変換し、CV出力します。

MOD WHEEL

MIDIモジュレーションホイール(CC#1)をCVに変換します。

PITCH BEND

MIDIピッチベンドをCVに変換します。

注意：この信号はPITCH BEND RANGEのトリムポットの設定には影響しません。

AFTERTOUCH

MIDIアフタータッチをCVに変換します。

重要：PS-3300のパッチ・パネルはボイス単位での動作ではありませんので、チャンネルアフタータッチのみに対応しています。

TRIGGER OUT

キーボードのキーを弾いていない場合、この端子から+5Vが出力されます。KEYBOARD TRIGGER SELECTノブがOff以外に設定した場合、1～5個のキーを押さえたときに出力が0V(グランド)に変わります。

TRIGGER OUT SINGLE

キーボードのキーを弾いていない場合、この端子から+5Vが出力されます。キーを弾くと、出力が0V(グランド)に変わります(シングルトリガー)。

TRIGGER OUT MULTIPLE

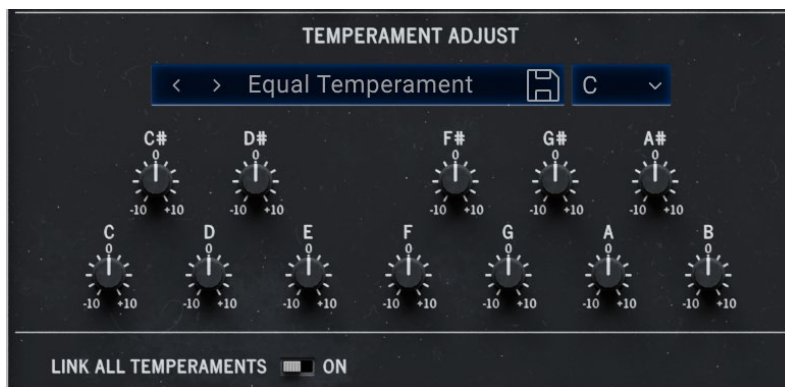
上記2つのトリガー出力とは異なり、この端子からはキーボードのキーを弾くたびに短いトリガーが出力されます(マルチトリガー)。弾いていない状態で+5V、弾くと0V(グランド)が出力されます。

MAIN



MAINタブには、各PSU-3301のテンペラメント(音律)とパッチパネルの追加パネル(モジュレーションプロセッサとMG A/B)が表示されます。他のPLAYページとは異なり、これらのパネルは別枠のパネルではなく、メイン・パネル(とパッチパネル)に組み込まれています。また、キーボードとX-Yマニピュレーターのジョイスティックも表示されます。

TEMPERAMENT ADJUST



分周発振方式のキーボード楽器は、どの機種でも12個のトップオクターブ発振器のチューニング用のトリムポットを用意する必要がありましたが、PS-3300の開発陣はそれをフロントパネルに配置するという英断を下したのです。これが、PS-3300を含むPS-3000シリーズの大きな特徴であるテンペラメントです。テンペラメントでは、12音のそれぞれを平均律以外の音律にチューニングし直すことができ、歴史的な音律を再現したり、新たな音律や和音の響きを求めて実験したりすることができます。

Key

[C...B]

テンペラメントはCのキーで保存されます。必要に応じて、**Key** パラメーターでルートキーを変更でき、変更した設定に沿ってピッチ・オフセット・ノブの配置が変化します。保存すると、Cのキーに戻して変換されます。

C...B

[-100.00...+100.00]

これらのノブで12音のそれぞれのチューニングを±100セント(半音)の範囲で調整します。

LINK ALL TEMPERAMENTS

[Off, On]

このスイッチはパネル1の下部にあります。Onの場合、パネル2と3はパネル1のテンペラメント設定を使用します。

LINK SIGN GEN PHASE TO PANEL 1/2

[Off, On]

このスイッチはパネル2と3の下部にあります。



PSU-3301のオシレーターは分周方式を採用していますので、各パネルでの12音の全オクターブの波形は、位相が揃っていません。このスイッチを使用することで、2台のPSU-3301、あるいは3台すべてというように、**各パネル間でのオシレーターの位相を合わせる**ことができます。あたかもパネルが12オクターブの発振器のセットを共有しているかのようです。パネル間でのオシレーター位相を合わせることで、ビンテージのオルガンやストリングス・シンセのようなレイヤー・サウンドを作ることができます。

重要：このスイッチをOnにして位相がリンクされている場合、テンペラメントもパネル1の設定を使用し、音律、PITCH FINE、COARSE、そしてすべてのピッチモジュレーションもリンクされます。SCALE、WAVE FORM、PWMは個別に調節が可能です。

MODULATION PROCESSORS



モジュレーション・プロセッサはビンテージのPS-3300にはなかった機能で、2つのCVやオーディオ信号の乗算や減衰、反転、あるいはラグ・プロセッサでフィルタリングすることができます。

Multiplier

マルチプライヤーは、片方の信号をもう片方でスケールする乗算器で、ビンテージのPS-3300にはなかった機能です。CVやオーディオ信号のVCAとしてや、シンプルなりング・モジュレーターとして活用できます。

例えば、次のようなことができます：

- MOD WHEEL や AFTERTOUCH などの CONTROLLER 出力を片方にパッチングし、その信号を MG や サンプル & ホールド、あるいは GEG のコントロールに使用できます。

MAIN

- 両方のインプットにPSU-3301のオーディオ出力やMGの出力などの高い周波数の信号をパッチングして、シンプルなリング・モジュレーターにすることができます。
- マルチプ라이어は、2つの信号を使用してスケーリングをします。片方の信号がゼロの場合、マルチプ라이어の出力もゼロになります。

IN 1/2

マルチプ라이어の入力端子です。どちらの端子に信号を接続しても(乗算ですので)結果は同じになります。

OUT

マルチプ라이어の出力端子です。

Attenuverter

中段は入力信号のアッテネーター(減衰器)とインバーター(反転器)を兼ねたアッテニューバーターで、これもオリジナルのPS-3300にはなかった機能です。

LEVEL

[-5.000...+5.000]

LEVELノブで入力信号のゲインを調整します。マイナス側の値では信号の極性が反転します。

IN

アッテニューバーターの入力端子です。LEVELノブで減衰または反転させたい信号をここに接続します。

OUT

アッテニューバーターの出力端子です。

Lag

ラグ・プロセッサーは、入力信号の電圧変化をゆっくりとしたものに変換する機能で、こちらもオリジナルのPS-3300にはなかった機能です。これにより、階段状の変化がスロープのようになり、LAGノブで変化にかかる時間を0.5msから数秒の範囲で設定できます。オーディオ信号に使用した場合は、6dB/octのフィルターとして使用できます。

LAG

[0.000...10.000]

ラグ/フィルタリングの量を調整します。

IN

ラグ・プロセッサーの入力端子です。

OUT

ラグ・プロセッサーの出力端子です。

MODULATION GENERATOR A and B



ソフトウェア版では、2基のLFOも追加しました。この2つは、LEVELノブを備えている点以外はPSU-3301のMG1と同機能です。ヒント：このLFOでミキサーのパンニングに変調をかけてみましょう。また、1つのパラメーターに2つのLFOを接続して複雑な波形で変調をかけることもできます。

MAIN

LEVEL

[0.000...10.000]

MG A/Bの出力レベルを調整します。

注意：LEVELインプットにCVを接続しているときは、LEVELノブは無効になります。

上記以外のパラメーターやジャックの機能はMG 1と同じです。詳しくは、27ページの「MODULATION GENERATOR 1 (MG 1)」をご覧ください。

WAVE FORM

[S/H, Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, PINK NOISE, WHITE NOISE]

FREQ

[0.000...10.000]

TEMPO

[Off, On]

Inputs

LEVEL

FREQ

Outputs

OUT

Keyboard and X-Y MANIPULATOR



Keyboard

キーボードにはグローバル・チャンネルでのMIDI入力が表示されます。また、サウンドの試聴などで、このキーボードを直接演奏することもできます。

重要：PS-3300の音域はF0からE5までです。これはヴァンテージとリイシューの音域のスーパーセットであり、ベースに5度が追加されています。この音域外のMIDIノートを受信した場合、ピッチは最も近いオクターブに折り返されます。例えば、F5を弾くと、F4と同じピッチで演奏されます。

この音域制限が必要なのは、ソフトウェアが内部的にハードウェアのPS-3300と同じ仕組みで動作しているためです。最上オクターブの12個のオシレーターは、最高音域(F4～E5)を生成します。この音域より高い音は再生できません。低音域は、最上オクターブのオシレーター信号をオクターブディバイダー回路で処理することで生成されます。これはアナログ処理特有の不完全なプロセスであり、結果として独特な波形が生成されます。この波形はPS-3300の個性的なサウンドに大きく貢献しており、ソフトウェアの「ボイスバリエーション」機能によって忠実に再現されています。

XY MANIPULATOR

このジョイスティックを操作すると、XとY、つまり横軸と縦軸の動きに応じたCVを生成し、メイン・パネルのXとYそれぞれの端子から出力します。40ページの「X-Y MANIPULATOR (X軸オフセット)」をご覧ください。また、MIDI CC#16と#17でコントロールすることもできます。56ページの「X-Y Manipulator X CC 16 and Y CC 17」をご覧ください。

TRIM POTS & FX OVERVIEW



Voice Variation

ハードウェアのPS-3300では、3台のPSU-3301が発する1つ1つの音には、エンベロープの各タイムやフィルターのカットオフなどに微妙な違いが生じます。この1音1音で生じる違い(音のバラつき)により、独特のオーガニックな音色が生まれ、それがPS-3300のサウンド面での大きな特徴の1つとなっています。MGの周波数やレゾネーターの周波数なども3台のPSU-3301間で微妙な違いがあります。詳しくは、1ページの「KORG Collection PS-3300について」をご覧ください。

ボイス・バリエーション機能を使用することで、各パネルに内蔵されているバーチャル・コンポーネントのセット間での微妙な違いを、オリジナル・ハードウェアと同等のレベルにすることができます。特にエンベロープの各タイムは、厳密に比較しなくても聴いただけで違いがわかるほどです。この「バラつき」の程度は調整でき、あるいは違いがない状態にもすることができ、その設定はパフォーマンスごとに保存できます。設定可能な各要素につきましては、このセクション以下のノブのセクションをご覧ください。バーチャル・ハードウェアの特定のセットはCMT IDで設定します。14ページの「CMT ID」をご覧ください。CMT IDの設定が同一でない限り、PS-3300の2つのインスタンス間でまったく同じ音になることはありません。

しかし、そうしたサウンド面での微妙な違いがあったとしても、MIDIシーケンスはまったく同じように繰り返し、同一パネル内の同一ボイスもまったく同じように動作します。

ボイス・バリエーションに加えて、12基のトップオクターブ・オシレーターのピッチも時間の経過とともに微妙に変化していきます。これは、アナログ・ハードウェアに見られる不安定さを再現しているためです。47ページの「OSCILLATOR DRIFT」をご覧ください。

SCALE ALL

[0...200]

ボイス・バリエーションの全体的な効果の深さを比例的に調整します。デフォルト値は100です。キャリブレーションが狂ったような個体を再現するには、最大値の200(デフォルト値の2倍の不安定さ)まで数値を上げることができます。

PITCH

[0...100]

ピッチモジュレーションの変動幅と音律(トップ12オクターブのオシレーターのチューニング)の変動量を調節します。ピッチはOSCILLATOR DRIFTノブの影響も受けることに注意してください。

FILTER**[0...100]**

カットオフ・フリケンシーとフィルター・モジュレーションのボイス間のバラつきの大きさを調整します。

OSC**[0...100]**

波形の形状(19ページの「WAVE FORM」)のバラつきの調整と、パルス幅およびパルス幅変調の変化を制御します。

ENV**[0...100]**

エンベロープのタイム・セグメント(アタック、ディケイ、リリース)のボイス間のバラつきの大きさを調整します。デフォルトのボイスバリエーション設定では、ヴィンテージハードウェアと同様に、エンベロープ時間はノートごとに最大2倍まで変化することがあります。

LFO**[0...100]**

LFO周波数と波形(三角波のシンメトリー)のボイス間のバラつきの大きさを調整します。**TEMPO**がONの場合、周波数(この場合は拍数)はボイス・バリエーションの影響を受けません。

AMP**[0...100]**

アンプ・レベルのボイス間のバラつきの大きさを調整します。

トリムポット

以下のパラメーターは通常のハードウェアではユーザーには開放されていないタイプのもので、シンセの挙動に微妙な変化を加えることができ、その設定はパフォーマンスごとに保存できます。

OSCILLATOR DRIFT**[0.0...10.0] (cents)**

3台のPSU-3301に内蔵されている各12基のトップオクターブ・オシレーターチューニングが正確な状態から外れる上限幅を設定し、自然な音の厚みを作ります。この設定を実験するときは、3.0付近の値から始めると良いでしょう。アナログ回路の不安定さを再現しているため、時間の経過とともにゆっくりとチューニングが変化していきます。

TRIANGLE SYMMETRY 1/2/3**[-100...+100]**

三角波は、ノコギリ波の1周期の中間地点で反転させることで作っています。オリジナルのPS-3300では、反転する位置を本体内部のトリムポットで設定していました。ところがその設定が完璧でないことが多く、波形に不連続な部分が発生して本来の三角波よりもブライトでブザー的な音色になっていました。

PITCH BEND RANGE UP**[-12...+12] (semitones)**

ピッチベンドのアップ側のベンド幅を半音単位で設定します。通常のピッチベンドとして動作させたい場合は、プラスの設定値にします。

PITCH BEND RANGE DOWN**[-12...+12] (semitones)**

ピッチベンドのダウン側のベンド幅を半音単位で設定します。通常のピッチベンドとして動作させたい場合は、マイナスの設定値にします。

BASS FREQ**[ORIGINAL, FULL]**

ORIGINAL SOUND: 低音域がやや減衰したオリジナルのPS-3300の音質を再現したモードです。全体的にやや軽めの音色になります。

FULL: 低音域の減衰がなく、より豊かな低音域の音色になります。

エフェクトの概要

インサート・エフェクト



パフォーマンスには3系統のインサート・エフェクト(IFX 1-3：シリーズ接続)があります。エフェクトのパネルはコンパクトなもので、エフェクト・タイプを選択し、そのタイプのプリセットを選択し、エフェクトのオン/オフを切り替え、そのエフェクト・タイプで最も重要な3つまたは4つのパラメーターをエディットすることができます。エフェクト・タイプによってはFX 1/2/3やREVERBページにより多くのパラメーターがあります。FX 1/2/3やREVERBタブをクリックして各ページに移動できるだけでなく、コンパクトなエフェクト・インターフェイスの背景部分やレーベル部分をダブルクリックして、そのエフェクト・ページに直接移動することもできます。詳しくは、50ページの「FX 1/2/3」をご覧ください。

REVERB

エフェクト・スロットの4つめは、IFX 1-3とは動作が少し異なります。このエフェクトはSEND・エフェクトで、SEND LEVELノブでリバーブへの送り量を設定します。また、このスロットはリバーブ専用です(シリーズ接続のエフェクト・チェーン内にリバーブを入れたい場合はIFX 1-3でリバーブを選択することもできます)。また、このスロットはSEND・エフェクトですので、リバーブのドライ/ウェットは常に100%ウェットになっており、Wet/Dryノブはありません。詳しくは、52ページの「リバーブ」をご覧ください。

SEND LEVEL

[-Inf, -84.9...+6.0 dB]

リバーブへ送る信号のレベルをdB単位で調整します。

Post-FX Volume

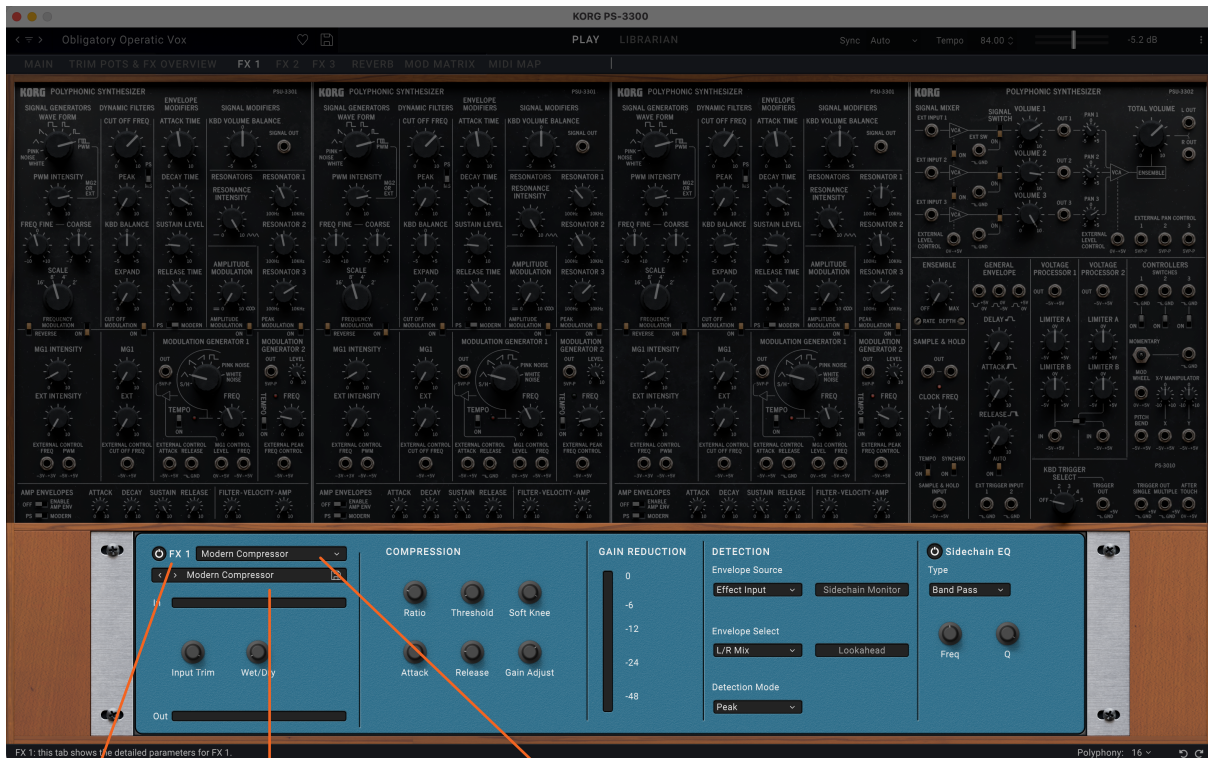


POST-FX VOLUME

[-Inf, -84.9...+18.0 dB]

FX3後のリバーブに送る音量レベルを調整します。最大18dBの音量増幅が可能で、演奏時の音量バランス調整に役立ちます。

FX 1/2/3



1: Effect On/Off

3: Effect Preset

2: Effect Type

概要

各パフォーマンスには3系統のインサート・エフェクトと専用のリバーブスロットがあります。

3系統のインサートエフェクト(IFX 1-3)はシリーズ接続です。各エフェクトの詳細画面がFX 1/2/3ページに表示されます。エフェクトタイプを選択し、そのタイプのプリセットを選択し、エフェクトのオン/オフを切り替え、そのエフェクトのすべてのパラメーターをエディットできます。画面最上部のFX 1/2/3タブをクリックするだけでなく、コンパクト表示のエフェクト画面の背景部分やレベル部分をダブルクリックしてエフェクト・ページに直接移動することもできます。

エフェクトパラメーターの詳細につきましては、画面最下部のオンラインヘルプをご覧ください。

1. Effect On/Off

エフェクト番号(FX 1/2/3)の左にある電源ボタンをクリックすると、そのエフェクトのオン/オフが切り替わります。

2. Effect Type

各エフェクトでは、**Type**(アルゴリズム)とそのタイプの**Preset**を選択できます。エフェクトタイプの内容につきましては、次ページ以降をご覧ください。

3. Effect Preset

選択した**Type**で利用できるエフェクトのプリセットです。

コンプレッサー /EQ

Red Compressor

コードパッセージをスムーズで平坦なダイナミクスで演奏したい場合に最適なコンプレッサーです。クリーンなサウンドで非常に人気の高いモノラルのコンプレッサーペダルのモデリングです。

Modern Compressor

モダンなサウンドのステレオコンプレッサーです。

Parametric EQ

パラメトリックバンドを1つ備えたステレオEQです。プリセットには追加EQを含んだものもあります。

ギター

Guitar Amp

さまざまなギターアンプとスピーカーキャビネットをモデリングしたモノラルエフェクトです。穏やかなサチュレーションから吠えるようなディストーションまで、さまざまなタイプがあります。

Vintage Screamer

定番のグリーン色のオーバードライブペダルの完全ステレオバージョンです。

Vox Wah

「声のような」独特なトーンで伝説的なVOXワウペダルのモデリング(モノラル)です。V847とV848 Clyde McCoyモデルから選択できます。

コーラス/フランジャー

Modern Chorus

入力信号に比較的短いディレイをかけ、ディレイタイムを変調することでサウンドに厚みや暖かみを加えるステレオ・コーラスです。

Vintage Chorus

ギターアンプに内蔵された極めて有名なモノラルコーラスです。**Speed**と**Depth**パラメーターを装備し、オリジナルよりも幅広い音作りができます。

Harmonic Chorus

入力信号の高音域にのみエフェクトがかかる、ベース音色で特に便利なステレオコーラスです。プリセットの中にはフィードバックを上げるとフランジャーような音色になるものもあります。

EP Chorus

エレクトリックピアノの改造モデルに内蔵されていたものをベースにしたコーラスです。

Polysix Ensemble

コルグPolysixに内蔵されていたモノイン/ステレオアウトのアンサンブルエフェクトのモデリングです。

Unison Ensemble

複数のオシレーターをユニゾンで発音させたような、リッチでワイドなサウンドのユニークなステレオエフェクトです。**Depth**と**Rate**パラメーターで各オシレーターのデチューンをシミュレートでき、**Voice**パラメーターでオシレーターの数をシミュレートできます。

Black Chorus/Flanger

クリスタルのようなクリーンなトーンと極めて少ないノイズで有名なモノイン/ステレオアウトの定番コーラスのモデリングです。特にエレクトリックピアノ音色に合います。

Vintage Flanger

定番中の定番であるモノラルのアナログフランジャーのモデリングです。BBD素子を採用した独特のスウィープサウンドが素晴らしいコンパクトエフェクターを再現したもので、コード演奏に最適です。

フェイザー

Black Phase

クラシックなヨーロッパ製のモノラルフェイザーをベースにしています。

Orange Phase V2

無数の名盤で活躍したモノラルフェイザーシリーズの「90」と「100」のモデリングの改良版です。コード演奏に輝き感や音色の動き、音の広がり感や太さを加えるのに便利です。

Small Phase

70年代にニューヨークで製造されたクラシックなモノラルフェイザーのモデリングで、暖かみのあるリッチなトーン、みずみずしい透明感が特徴です。

Modern Phaser

モダンなサウンドのステレオフェイザーです。

モジュレーション

CX-3 Rotary Speaker

ビンテージのロータリースピーカーのモデリングで、その音色と動作を細かく調整できます。

CX-3 Vibrato Chorus

ビンテージのトーンホイールオルガンに内蔵されていた、スキャンニングコーラスとビブラートのモデリングです。

Ring Modulator

入力信号をLFO駆動のオシレーターで変調することで金属的なサウンドが得られるステレオエフェクトです。

Tremolo

入力信号の音量をLFOで変調するステレオエフェクトです。エンベロープフォロワーでコントロールすることもできます。

ディレイ

Stereo/Cross Delay

最長2.73秒のロングディレイが可能な完全ステレオディレイです。

Tape Echo

最大3個の再生ヘッドを使用でき、テープ飽和の音色が特徴的なテープエコーのモデリングです。

Reverse Delay

左右で独立したディレイのリバース(逆再生)ディレイです。プリセットにはさまざまなフィードバックの設定があります。

Auto Reverse

フレーズベースのディレイで、入力信号(オーディオ)またはMIDIでコントロールできます。オーディオでコントロールする場合は、フレーズを弾き終えてから逆再生のディレイ音が発生します。

リバーブ

Overb

高音質のディフュージョンベースのリバーブコアを採用し、ランダム機能により豊かでスムーズなリバーブ音色が得られます。

Early Reflections

さまざまな初期反射音のパターンを作ることができ、小空間のシミュレーションやゲートリバーブ、リバーブエフェクトの作成に便利です。

Spring

ギターアンプやビンテージのオルガンに内蔵されていたスプリングリバーブのシミュレーションです。

Iverb

自然な残響音のスムーズで高音質のリバーブです。

Shimmer

ピッチシフトとフィードバックを内蔵した特殊なリバーブです。ピッチシフト量は **Type** パラメーターで変更でき、きらめくようなサウンドからミステリアスな音色まで作り出せます。

REVERB



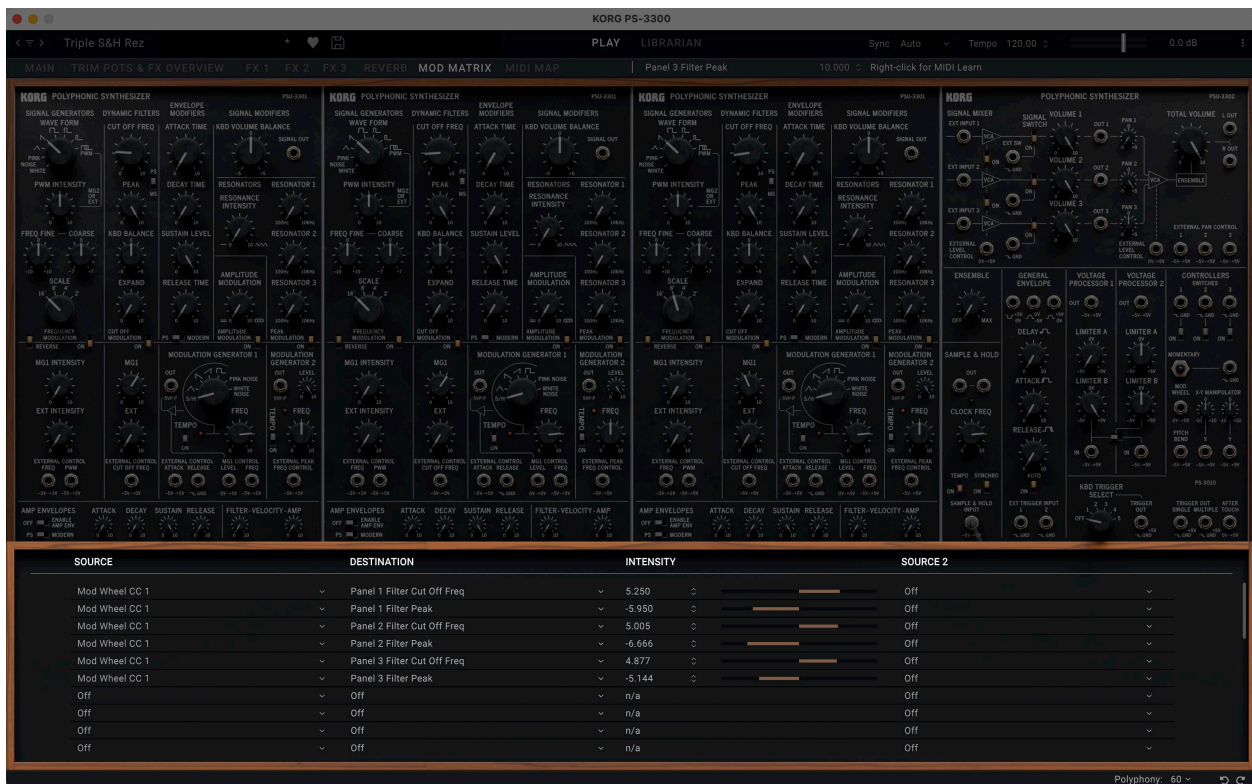
Send Level

リバーブの概要

このページでは、インサートエフェクトとは動作が少し異なるリバーブ専用エフェクトスロットをご紹介します。このスロットはセンドエフェクトで、パネル左側にあるノブでセンド量で設定します。また、このスロットはリバーブエフェクトのみを内蔵しています。51ページの「リバーブ」をご覧ください。なお、このスロットはセンドエフェクトですので、ドライ/ウェットは常時100%ウェットで、**Wet/Dry**ノブはありません。

リバーブ専用センドエフェクトであることと、それに関連した機能以外はインサートエフェクトと同機能です。49ページの「FX 1/2/3」をご覧ください。

MOD MATRIX



モジュレーションマトリックスの概要

モジュレーション(Mod)マトリックスは例えばベロシティでフィルターのカットオフや、Modホイールでビブラートの深さをコントロールするというように、パラメーターのモジュレーションを設定するパネルです。このモジュレーションにより、パラメーターの設定値を直接的にエディットするわけではありませんので、PSU-3301パネルなどのスライダーやノブなどの位置がモジュレーションに応じて動くことはありません。Modマトリックスの設定は、パフォーマンスごとに保存されます。

ほとんどのパラメーターはModマトリックスで変調できます。各Modルーティング(ソースとデスティネーションの組み合わせ)には、第1ソースとインテンシティ、第2ソースがあり、この3つを掛け合わせてモジュレーションの深さが決まります。1つのデスティネーション、例えば**CUT OFF**に設定できるModルーティングの数には制限がありませんが、1つのパフォーマンス内では最高30種類までのModルーティングを設定できます。Modソースの詳細は、56ページの「Modulation Sources」をご覧ください。

Modルーティングの作成と削除

メインやエフェクトページでModルーティングを追加する

Modルーティングは、PS-3300のパネルやエフェクト・パネルから簡単に追加できます。

1. スライダー、ノブ、またはその他のコントロール類を右クリック/control-クリック(macOS)して、コンテキストメニューを開きます。
2. 「Add Mod Routing」コマンドを選択します。
パラメーターがモジュレーション可能で、Modマトリックスの slots に空きがあれば、画面がModマトリックスに移動し、選択したパラメーターをデスティネーションとしたModルーティングが新たに作成されます。
3. メニューからModソースを選択します。または、ソースを右クリックしてコンテキストメニューから「MIDI Learn」を選択し、お使いのMIDIコントローラーからMIDI CCを送信(パラメーターをコントロールしたいコントロール類を操作)します。
4. 用途や好みに応じてIntensityを設定します。
最大インテンシティは通常、パラメーターの土の全範囲ですので、プログラムされている値に関係なく、モジュレーションで最小値や最大値に達することができます。
5. 必要に応じて第1ソースと掛け合わされる第2ソース(Modソースのインテンシティ)を設定します。

例えば、ベロシティで **CUT OFF** をコントロールする場合に、ベロシティによる効果の深さを Mod ホイールで調節するというルーティングを作成できます。

Mod マトリックス・ページで Mod ルーティングを追加する

Mod マトリックスの画面上でも Mod ルーティングを手動で追加できます。手順は次の通りです：

1. Mod マトリックスの slots の **Destination** をクリックします。
デスティネーションに使用できるパラメーターのメニューが開きます。
2. デスティネーションにしたいパラメーターを選択します。
選択後、前ページ「メインやエフェクトページで Mod ルーティングを追加する」のステップ 3-5 の操作を行います。

ノブの「デッドゾーン」

ノブにモジュレーションを加える際は、多くのノブがその範囲の上限と下限に「デッドゾーン」を持っていることに注意してください。詳細については、16 ページの「デッドゾーン」をご覧ください。

Mod ルーティングを削除する

Mod ルーティングの削除操作は、次の通りです：

1. Mod マトリックスを開き、削除したいルーティングの **Destination** を **Off** に設定します。

ベロシティやその他のノート単位のソースによるモジュレーション

以下のものは、ノート単位の Mod ソースとして利用できます：

- ベロシティ
- エクスポネンシャルベロシティ
- リリースベロシティ
- ノートナンバー
- ポリアフタータッチ

以下のものは、ノート単位の Mod デスティネーションに使用できます：

- フィルターのノブ：CUT OFF、PEAK、KBD BALANCE、EXPAND
- フィルターの Mod 関連パラメーター：MG 1、EXT ノブ、CUT OFF MODULATION スイッチ
- ENVELOPE MODIFIERS と AMP ENVELOPES の各ノブ (GENERAL ENVELOPE はノート単位ではありません)
- KBD VOLUME BALANCE
- FILTER と AMP VELOCITY ノブ

PS-3300 の内部構造により、上記以外のパラメーターへのモジュレーションは発音中のすべてのボイスに対してかかります。例えば、シグナルジェネレーター (オシレーター) や MG の各ノブがこれに該当します。これらのパラメーターもノート単位のソースでモジュレーションをかけることはできますが、ソースから最後に受信した値が発音中の全ボイスに影響します。

Modulation Sources

Controllers

Off

Modソースを選択していない状態です。

Mod Wheel CC 1

一般的なModホイールです(MIDI CC#1:ユニポーラ)。

Damper CC 64

ダンパー/サステイン・ペダルです(MIDI CC#64:ユニポーラ)。

Pitch Bend

ピッチベンドホイールです(MIDIピッチベンド)。このホイールはピッチに内部接続されていますが、Modソースとして使用できません。

ピッチベンドはアップ方向、ダウン方向を個別に、プログラムごとに設定でき、Mod SourceパネルのKeyboardセクションにあるPitch Bendホイールの横にある数値を変更することで設定できます。設定できる範囲は±60半音です。

Pitch Bend+ and Pitch Bend-

ピッチベンドをプラスまたはマイナス方向へ操作したときのみ値を出力し、それ以外の方向へ操作したときは何も出力しません。

X-Y Manipulator X CC 16 and Y CC 17

X-YマニピュレーターのX軸とY軸の操作を、バイポーラ信号として出力します。中央値はMIDI値64に相当し、64以下の値は負のモジュレーション、64より大きい値は正のモジュレーションとなります。

Velocity

キーボードを弾くタッチの強さに応じて出力されるノートオンベロシティです。

注意: 55ページの「ベロシティやその他のノート単位のソースによるモジュレーション」

Exponential Velocity

エクスポネンシャルカーブのMIDIノートオンベロシティです。値が低いときは効果がほとんど感じられず、値が高くなると効果が飛躍的に顕著になり、高い値同士での効果の違いもより大きくなります。

注意: 55ページの「ベロシティやその他のノート単位のソースによるモジュレーション」をご覧ください。

Release Velocity

キーボードから手を放す速さに応じて出力されるノートオフベロシティです。

注意: 55ページの「ベロシティやその他のノート単位のソースによるモジュレーション」をご覧ください。

Gate and Gate+Damper

Gateは、フレーズの最初の音など、音を出していない状態から新たにキーボードを弾くと発生する信号です。

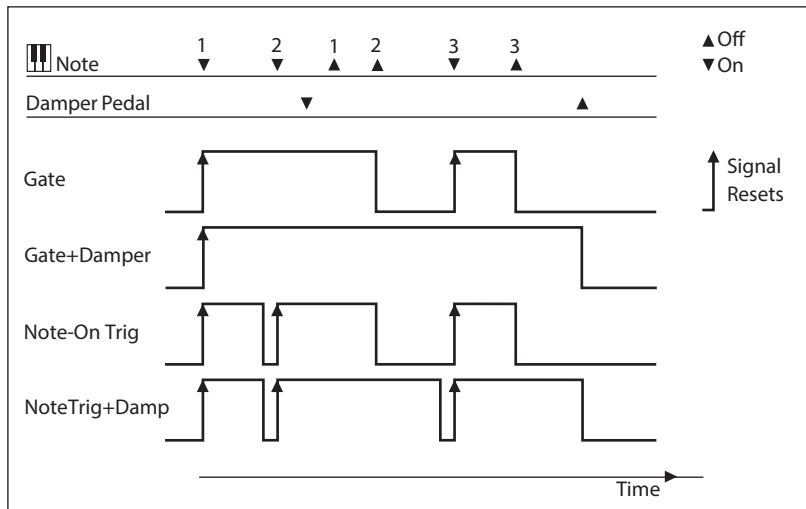
Gate+Damperも同様ですが、すべての音を出していない状態かつダンパーペダルも踏んでいない状態が前提となります。

Modulation Sources

Note-On Trig and NoteTrig+Damp

Note-On Trig は上記の Gate と似ていますが、上記のような前提条件に関係なく、キーボードを弾くたびに発生するトリガー信号です。これにダンパーペダルの操作が加わったものが Note Trig+Damp で、具体的な動作は下図の通りです。

Gate、Gate+Damper、Note-On Trig、NoteTrig+Dampの動作



Note Number

シンプルなキートラッキングです。C4が中心値でこの位置の値は0です。C4以下の音程では値がマイナスになり、最低値はMIDIノートナンバー 0です。C4以上の音程では値がプラスになり、最大値はMIDIノートナンバー 127です。

注意：55ページの「ペロシティやその他のノート単位のソースによるモジュレーション」をご覧ください。

Aftertouch and Poly Aftertouch

MIDIチャンネルアフタータッチとポリアフタータッチです。どちらも打鍵後にキーボードをさらに押しこむと値を出力します。使用するアフタータッチの種類に合わせてチャンネルアフタータッチ、ポリアフタータッチ、両方、あるいは使用しないを選択できます。詳しくは、14ページの「Aftertouch Source」をご覧ください。

注意：55ページの「ペロシティやその他のノート単位のソースによるモジュレーション」をご覧ください。

CC +

MIDI CC#1-#119のリストで、ユニポーラの信号に読み替えられます。MIDIの値0-127で最小値から最大値までをカバーします。

CC +/-

MIDI CC#1-#119のリストで、バイポーラの信号に読み替えられます。MIDIの値64が0に相当し、64未満の値はマイナス(反転/逆相)のモジュレーション、64以上の値でプラス(正相)のモジュレーションになります。

MIDI Map

NAME	CC#	MIN	MAX	NAME	CC#	MIN	MAX
Panel 1 Sig Gen Wave Form	88	White Noise	PWM	Panel 1 Env Mod Decay Time	46	0.000	10.000
Panel 1 Sig Gen Freq Coarse	35	-7.00	+7.00	Panel 1 Env Mod Sustain Level	47	0.000	10.000
Panel 1 Sig Gen Freq Fine	34	-100.00	+100.00	Panel 1 Env Mod Release Time	48	0.000	10.000
Panel 1 Sig Gen Scale	90	16	2	Panel 1 Filter Cutoff	39	0.000	10.000
Panel 1 Sig Gen PWM Intensity	33	0.000	10.000	Panel 1 Filter Peak	40	0.000	10.000
Panel 1 Sig Gen Reverse Mod	91	Off	On	Panel 1 Filter Expand	42	0.000	10.000
Panel 1 Sig Gen Freq Mod	92	Off	On	Panel 1 Filter Cutoff Mod	93	Off	On
Panel 1 Sig Gen MG1 Intensity	36	0.000	10.000	Panel 1 Filter MG1 Intensity	43	0.000	10.000
Panel 1 Sig Gen Ext Intensity	37	0.000	10.000	Panel 1 Filter Ext Intensity	44	0.000	10.000
Panel 1 Env Mod Attack Time	45	0.000	10.000	Panel 1 Amp Kbd Volume Balance	49	-5.000	+5.000

MIDI Map の概要

MIDI Mapは、MIDIコントローラーのノブやスライダー、スイッチなどと、PS-3300のパラメーターの「紐付け(MIDIマッピング)」を設定するページです。各MIDIマッピングでは、コントロールするパラメーターとその値の上限と下限(MIDI CCの値の0や127など)を設定でき、受信したMIDI CCの値に応じて上限と下限値の間を補間します。MIDIマップによるパラメーターの値の変更はパラメーターのエディットになりますので、受信したMIDI CCの値に応じてPS-3300のノブやスライダーの向きや位置が動きます。MIDIマップの設定はPS-3300全体に適用されるグローバル設定として保存され、すべてのパフォーマンスで共有されます。

MIDIマップの作成と削除

MIDI CCのアサインを追加する

MIDI CCのアサインは、PS-3300のパネルやエフェクトパネルから簡単にできます。

- スライダーやノブ、その他のコントロール類を右クリック/control-クリック(macOS)し、コンテキストメニューを開きます。
- メニューから「MIDI Map Learn」コマンドを選択し、MIDIコントローラーからMIDI CCを送信します。
または、コンテキストメニューから「Assign MIDI Map」を選択し、追加したいMIDI CCナンバーを手動で入力することもできます。
- 必要に応じて、MIDI Map ページを開き、追加するMIDI CCの下限値(MIN)と上限値(MAX)を設定します。
MINは、MIDI CCの値が0のときのそのパラメーターの値、MAXはMIDI CCの値が127のときのそのパラメーターの値を指します。MINの値をMAXよりも高くすると、パラメーターが変化する方向が反転します。なお、MIDIマップはグローバル設定ですので、サウンド個別の設定にしたい場合は、Modマトリックスを使用してください。

アサインできるMIDI CCは1つのみ

各MIDI CCにアサインできるパラメーターは1つのみです。アサイン済みのMIDI CCを別のパラメーターにアサインすると、前にアサインしたMIDI CCは「None」(無効)になります。必要に応じて前のアサインを変更できます。

MIDIマップのCCアサインをエディットする

MIDIマップのエディットは、作成と同じ要領で行えます：

MIDI Map

1. MIDI マップのリストの1つを右クリック/control-クリック(macOS)し、コンテキストメニューを開きます。
2. メニューから「MIDI Map Learn」コマンドを選択し、MIDI コントローラーからMIDI CCを送信します。
または、メニューから「Assign MIDI Map」を選択し、リストからMIDI CCを手動で入力することもできます。

MIDI マップのCCアサインを削除する

MIDI マップのアサインを削除する手順は、次の通りです：

1. MIDI Map ページを開き、削除したいリストの項目を右クリック/control-クリック(macOS)してコンテキストメニューを開きます。
または、メインやエフェクトページのノブやスライダー、ボタンなどを右クリックします。
2. メニューから「Delete CC Assign」を選択します。

MIDI マップ設定の保存とロード


MIDI マップの設定は保存とロードが可能です。例えば、KORG Keystage で使用するMIDI マップと、wavestate で使用するMIDI マップを作成して保存することができます。MIDI マップのファイル(.ps-3300midimap という拡張子がつきます)はPS-3300内のデータベースではなく、コンピューターのディスクに別々に保存されます。

MIDI マップ設定を保存する

MIDI Map ページに表示されているすべてのMIDI マップの設定を保存する手順は、次の通りです：

1. メインメニューから「Save MIDI Map…」を選択します。
通常のファイルダイアログが開きます。
2. 保存するファイルにわかりやすい名前をつけ、Save をクリックして保存します。

MIDI マップファイルをロードする

 **重要**：MIDI マップファイルをロードすると、現在使用しているMIDI マップの内容がロードするファイルの内容に上書きされます。

MIDI マップ・ファイルは次の手順でロードします：

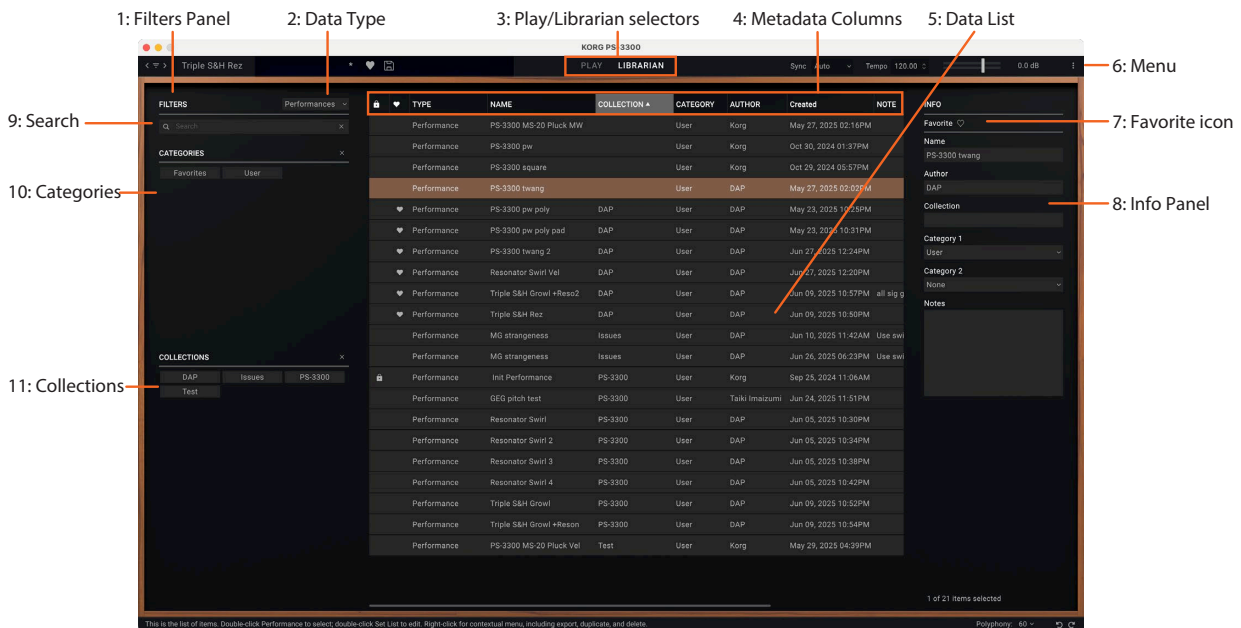
1. メインメニューから「Load MIDI Map…」を選択します。
通常のファイル・ダイアログが開きます。
2. ロードしたいMIDI マップファイルを選択し、Open をクリックするとロードします。

MIDI マップの内容をデフォルトにリセットする

MIDI マップの内容をデフォルト状態に戻すには、次の手順で簡単に行えます：

1. メインメニューから「Reset MIDI Map to Default…」を選択します。
「現在使用しているMIDI マップの内容に上書きされます」という警告を表示する確認ダイアログが開きます。
2. OK をクリックするとデフォルトにリセットします。リセットしたくない場合はCancel をクリックします。

LIBRARIAN



ライブラリアンの役割とは？

ライブラリアン・ページにはPS-3300のすべてのコンテンツが表示されます。ユーザー・サウンドのメタデータの編集や、データのインポート(ファイル読み込み)とエクスポート(ファイル書き出し)に最も便利なページです。サウンドの選択には、ポップアップ形式のサウンド・ブラウザーが便利です。

1: フィルター・パネル

ライブラリアンに表示するデータを絞り込みたいときに便利です。データ・タイプやサーチ、カテゴリー、コレクションを必要に応じて設定することで絞り込みができます。このフィルター・パネルは右端をドラッグしてサイズを変更でき、リストに表示するコラムの数を調整できます。

2: データ・タイプ

ライブラリアンには、パフォーマンス、テンペラメント、エフェクト・プリセット、セットリストを表示できます。表示するデータ・タイプをこのメニューで選択します。All Dataを選択するとすべてのデータ・タイプを表示します。

3: Play/Librarian セレクター

画面最上部のPLAYとLIBRARIANのセレクターで画面に表示するページを選択します。PLAYページではパッチパネルやエフェクト、モジュレーションやMIDIマップなどのエディットができ、LIBRARIANページではライブラリアンを使用できます。詳しくは、5ページの「3: PLAY/LIBRARIAN」をご覧ください。

4: メタデータ・コラム

リストの各項目には、タイプや名称、コレクション、カテゴリー、作者、メモ、保護されているファクトリー・データかどうかが表示されます。コラムの最上部をドラッグしてコラムの表示位置を入れ替えたり、コラムの幅を調整したりできます。

コラムのヘッダをクリックするとリストを並べ替えます。もう一度クリックすると逆順に並べ替えます。ヘッダに表示される三角形のアイコンは、並べ替えに使用しているコラムと並べ替えの方向(昇順または降順)を表示します。

5: データリスト

PS-3300のデータベースにあるすべてのデータをリスト表示し、フィルター・パネルのサーチ、データ・タイプ、カテゴリー、コレクションを設定して表示するデータの絞り込みができます。

データを選択する

メタデータの編集やエクスポートしたいデータをクリックすると、それが選択されます。パフォーマンスやセットリストをダブルクリックするとそれが選択されて演奏することができます。

連続しない複数のデータを選択するにはcommand-クリック(macOS)またはCtrl-クリック(Windows)します。連続する複数のデータを選択するときはShiftキーを使用します。

ロック・アイコン:ファクトリー・データは書き込み保護されています

パフォーマンス、エフェクト・プリセットなどを含むファクトリー・データはすべて書き込み保護されています。そのようなデータにはロック・アイコンが表示され、このアイコンはインスペクター・パネルの最上部にも表示されます。ファクトリー・サウンドは削除できず、そのオリジナル・バージョンは名称や作者などのメタデータも変更できません。ただし、ファクトリー・サウンドを複製したものはエディットできます。

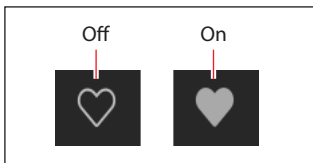
6: メニュー

このメニューからベロシティやアフタータッチ・カーブ、インターフェイスのオプション、セットリストの選択などを含む Settings 画面や、アンドゥ / リドゥ、画面サイズの変更、「About」情報の表示、ライブラリアン固有のコマンドにアクセスできます。

7: フェイバリット・アイコン

ハートをクリックするとそれがフェイバリットに登録されます(登録済みのアイテムを再度クリックすると登録が解除されます)。登録されたデータは、後で「Favorite」カテゴリーから簡単に見つけることができます。他のメタデータとは異なり、ロックされているファクトリー・データもフェイバリットの設定を変更できます。

フェイバリット・アイコン



8: インフォ・パネル

選択したデータの名称やコレクション、カテゴリー 1 や 2、作者、メモといったメタデータを確認やエディットを行えます。複数のデータを選択し、それらのメタデータ(名称やカテゴリーなど)が異なっていた場合は、フィールドに「<Multiple Values>」という表示が出ます。

選択したデータにロック・アイコンがついているもの(ファクトリー・データ)が含まれていた場合、そのデータのフィールドはエディットできません。ただし、ファクトリー・データをユーザー・データにコピー / ペーストした場合はエディットすることができます。インスペクター・パネルは、左端をドラックしてサイズを変更できます。

9: サーチ

このフィールドに検索ワードを入力すると、メタデータの内容が検索ワードに合致するデータを検索できます。「X」をクリックすると検索ワードが消去されます。

10: カテゴリー

カテゴリーでは、ベースやリード、ベルなど、音色のタイプ別にデータをフィルタリングできます。各サウンドは2つのカテゴリーを割り当てることができ、パフォーマンスやテンペラメントなどの各データ・タイプにはカテゴリーのリストがあります。カテゴリー名を選択するとそのカテゴリーのデータを検索し、検索条件に合致したカテゴリーのデータが表示されます。「X」をクリックすると選択したカテゴリーをすべて消去します。

このセクションには「Favorite」もあり、フェイバリットに登録した全データも表示します。カテゴリーとフェイバリットを併用して検索することもできます。

11: コレクション

コレクションでは、ファクトリー・サウンドや拡張パック、あるいはユーザー設定のプロジェクトというように、グループ単位でサウンドを検索できます。各サウンドはコレクションに割り当てることができ、コレクション名をクリックすると、それに合致したサウンドを検索します。「X」をクリックするとすべてのコレクション選択を解除します。

ライブラリアンのコンテキストメニュー

リストの項目(データ)を右クリック/control-クリック(macOS)するとコンテキストメニューが開きます。複数の項目を選択した場合でもメニュー・コマンドを使用できます。

Export...

選択した項目を個別のファイルとしてディスクに書き出します。詳しくは、63ページの「データをエクスポートする」をご覧ください。

Export Bundle...

このコマンドは、複数の項目を選択したときに使用でき、選択した複数の項目を1つのファイルとしてディスクに書き出します。複数のサウンドをセットしてシェアしたいときなどに便利です。

Duplicate

選択した項目を複製します。

Delete

選択した項目を削除します。セットリストのスロットにこのコマンドを使用した場合、そのスロットの内容はInit Performance(デフォルトのパフォーマンス)に置き換わります。

New Set List

すべてのスロットにInit Performanceが入ったセットリストを新規作成します。ライブラリアンでは、リストに表示するデータの種別をAll DataまたはSet Listに設定したときにこのコマンドを使用できます。

Open Set List Editor

リストでセットリストを選択している場合、このコマンドでそのセットリストの画面が開きます。複数のセットリストを選択していた場合は、それぞれのセットリスト画面が開きます。

Make Active

リストでパフォーマンスを選択している場合、このコマンドでそのパフォーマンスが演奏できるようになります(リスト内のパフォーマンスをダブルクリックすることと同じ動作です)。

セットリストを選択している場合は、そのセットリストが選択され、Settingsダイアログのパラメーターがセットリストのパラメーターに変わります。

インポートとエクスポート

Import(ファイル読み込み)と**Export**(ファイル書き出し)コマンドでは次のことが行えます：

- ・ サウンドのロード
- ・ データをPS-3300がインストールされているコンピューターから別のところへ移す
- ・ データのバックアップとリストア

PS-3300 リイシューからプログラムをインポートする

リイシュー版のPS-3300(ハードウェア)からソフトウェア版にサウンドをインポートすることができます。

重要：単体プログラム・ファイルのインポートのみ可能です。

手順は次の通りです：

1. **メニューから「Import PS-3300 Reissue Program...」コマンドを選択します。**
通常ファイルダイアログが開きます。
2. **インポートしたいファイルを選択します。**
複数のファイルを選択できます。PS-3300リイシューのプログラム・ファイルには「.ps3300prog」の拡張子がついています。
3. **Open ボタンをクリックします。**
選択したファイルのデータがソフトウェア版PS-3300のデータベースにインポートされます。このとき、インポートするファイル情報とともにインポートをするかどうかを確認するメッセージが表示されます。

ファイル名との重複について

PS-3300リイシューのプログラムは、データベースにインポートされるまではソフトウェア版PS-3300のUUIDがついていません(63ページの「UUIDs」をご覧ください)。そのため、ソフトウェア版PS-3300ではファイルの重複をチェックするために、ディスクに保存されている.ps3300progファイルのファイル名を使用します。ソフトウェア版PS-3300のデータベースにすでにあるパフォーマンスと同名の.ps3300progファイルをインポートする場合、そのパフォーマンスに.ps3300progの内容を上書きするかどうかを確認するダイアログが開きます。

データをインポートする

ソフトウェア版PS-3300で保存したデータをインポートする手順です：

1. メニューから「Import…」コマンドを選択します。
通常のファイル・ダイアログが開きます。
2. インポートしたいファイルを選択します。
複数のファイルを選択できます。
3. Open ボタンをクリックします。
ファイルのデータがデータベースにインポートされます。このとき、インポートするファイルの情報とともにインポートするかどうかを確認するメッセージが表示されます。

データ・コンフリクト

インポートされたデータの一部が、内部データの別バージョンまたは更新されたバージョンである場合、次のようなテキストとともにダイアログが表示されます。

"A different or changed item already exists in the database for <アイテム名>"

このとき、ダイアログから次の操作ができます：

Cancel：そのアイテムのインポートを中止します。

Overwrite：そのアイテムのインポートを実行し、PS-3300のデータベースに入っていたデータを上書きします。

Make Unique：そのアイテムのインポートを実行し、そのアイテムのUUID(下記の「UUIDs」をご覧ください)を変更し、PS-3300のデータベースにすでに入っているバージョンとの競合を回避します。

Apple to All：Cancel、Overwrite、Make Uniqueのいずれかを選択したときに、他のコンフリクト(競合)しているすべてのファイルにその操作を適用します。

セットリストがインポートされ、そのなかのパフォーマンスの一部に Make Unique を適用した場合、そのセットリストは新しいパフォーマンスを指定するようにエディットされます。

UUIDs

PS-3300は、サウンドを整理するためにデータベースを使用しています。内部的には、サウンドは名前ではなく、個々のファイルにUUID(Universally Unique Identifier)というタグをつけて識別しています。つまり、サウンドの名称が変わっても、システムはそれが同じサウンドであると認識します。

サウンドを保存するとき、「Overwrite」(上書き保存)のときはUUIDをそのままにし、「Save As New」(別名で保存)の場合は新しいUUIDを作成します。

データをインポートする際、インポートするサウンドのUUIDと、すでにデータベースにあるサウンドのUUIDが比較されます。サウンドのUUIDが同じでも内容が異なっていると、上記の「データ・コンフリクト」でご紹介しましたダイアログが表示されます。

データをエクスポートする

複数のデータをエクスポート(ファイル書き出し)する場合、別々のファイルまたは1つのバンドル・ファイルとして書き出すことができます。

別々のファイルとして書き出す

PS-3300からデータを別々のファイルとしてディスクに保存する手順です：

1. ライブラリアンで、エクスポートしたいデータを選択します。
2. 選択したアイテム(の1つ)を右クリック/control-クリック(macOS)してコンテキストメニューを開きます。
3. メニューから「Export…」コマンドを選択します。
通常のファイル・ダイアログが開きます。
4. ファイルとして保存する場所に移動します。
5. Open をクリックすると移動した場所が選択され、保存を実行します。

バンドル・ファイルとして書き出す

PS-3300から複数のデータを1つのバンドル・ファイルとして書き出す手順です：

1. ライブラリアンで、エクスポートしたいデータを選択します。
2. 選択したアイテム(の1つ)を右クリック/control-クリック(macOS)してコンテキストメニューを開きます。
3. メニューから「Export Bundle…」コマンドを選択します。
4. ファイルとして書き出す場所に移動し、ファイルに名前を付けます。
5. Save をクリックするとバンドル・ファイルとして保存します。

すべてのユーザー・データをエクスポートする

書き込み保護されているファクトリー・サウンドを保存せずに、すべてのユーザー・データを1つのバンドル・ファイルとしてエクスポートする手順です：

1. メニューから「Export Bundle of All User Sounds…」コマンドを選択します。

2. ファイルとして保存する場所へ移動し、ファイルに名前を付けます。

3. Saveをクリックするとバンドル・ファイルとして保存します。

この手順で、書き込み保護されていないすべてのデータを1つのバンドル・ファイルとして保存でき、すべてのカスタム・サウンドのバックアップや転送に便利です。

現在のパフォーマンスのエクスポート

ライブラリアンページを経由せずに、パフォーマンスセクター(2ページの「セクター」を参照)から直接現在のパフォーマンスをエクスポートすることもできます。

1. パフォーマンスを保存します。

エクスポートする前にパフォーマンスを保存しておく必要があります。

2. パフォーマンスセクターを右クリック(macOSの場合はControlキーを押しながらクリック)して、コンテキストメニューを表示します。

3. エクスポート…」コマンドを選択します。

標準のファイルオープンダイアログが表示されます。

4. ファイルの保存場所へ移動します。

5. 開くを押して現在のディレクトリを選択し、ファイルを保存します。

セットリストのインポートとエクスポート

セットリストは、最大64個のパフォーマンスを参照します。セットリストをエクスポートすると、そのセットリストと参照されるパフォーマンスの両方が一緒に保存されます。これにより、グルーピングしたサウンドのインポートやエクスポートを簡単に行えます。

ファイル・タイプ

PS-3300では以下のファイル・タイプを使用しています。

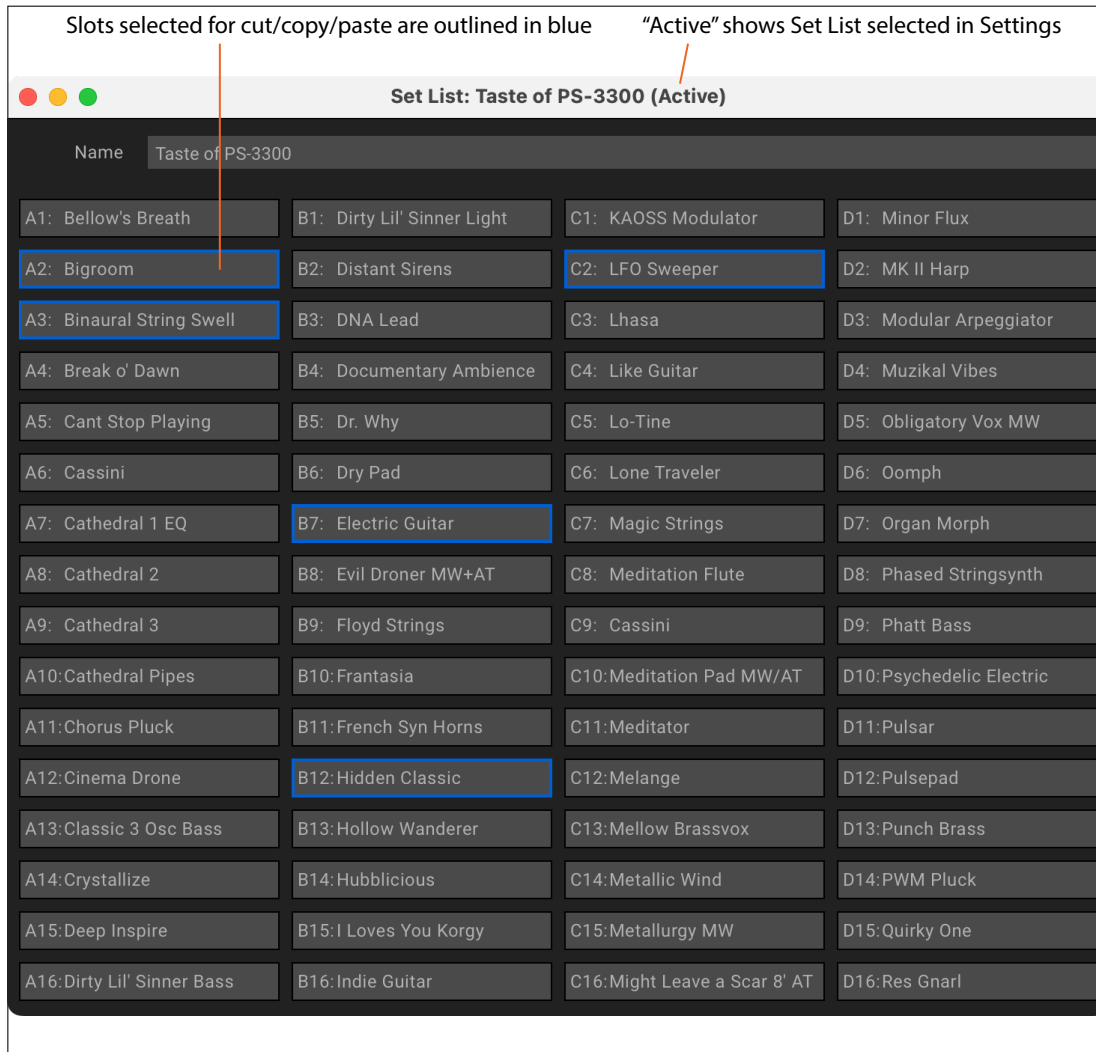
タイプ	拡張子	内容
Performance	ps-3300perf	各タイプの単体ファイルです。
Temperament	ps-3300temperament	
Effect	kceffect	
Set List	ps-3300setlist	1つのセットリストと参照される全パフォーマンスです。
Bundle	ps-3300bundle	タイプを問わず、複数のアイテムを1つにまとめたファイルです。
MIDI Map	ps-3300midimap	MIDI マップ : ディスクのみに表示され、ライブラリアンには表示されません。

Set Lists

セットリスト画面

この画面では、セットリストの全64スロットを表示します。複数のセットリスト画面を一度に開くことができます。開いている複数画面の1つがアクティブ・セットリスト(Settingsダイアログで設定)の場合、タイトルバーに表示されるセットリスト名の後ろに「(Active)」と表示されます。

セットリスト画面



セットリスト名はそのセットリスト画面とタイトルバーの両方と、画面上部のエディット可能なフィールドに表示されます。スロットを選択するとその外周が青く表示されます。commandキー(macOS)またはCtrlキー(Windows)を押しながらスロットをクリックすると、連続していない複数のスロットを選択できます。連続している複数のスロットを選択するときは、Shiftキーを使用します。

セットリストを使用する

セットリストを使用すれば、ライブやレコーディングのプロジェクトなどで使用するパフォーマンスをグループ化し、使用する順番に並べることができます。セットリストには64個のスロットがあり、MIDIプログラムチェンジに対応するA-Dの4つのバンクに分かれています。個々のセットリストには、サウンドのコピーが入っているわけではなく、データベースに保存されているパフォーマンスを参照しているだけですのでご注意ください。

セットリストのエディット

セットリストを複製する

セットリストを複製する手順です：

1. ライブラリアンを開き、Data Type を Set List にします。
2. セットリストを選択します(複数選択可)。
3. 選択したセットリスト(の1つ)を右クリック/control-クリック(macOS)してコンテキストメニューを開きます。
4. メニューから「Duplicate」コマンドを選択します。
選択したセットリストが複製され、それぞれのセットリスト名に番号が付けられます。

セットリストにパフォーマンスを追加する

セットリストにパフォーマンスを追加する手順です：

1. ライブラリアンを開き、Data Type を Set List または All Data にし、パフォーマンスを追加したいセットリストをダブルクリックします。
セットリスト画面が開きます。
2. ライブラリアンの Data Type を Performance または All Data にし、セットリストに追加したいパフォーマンスを選択します(複数選択可)。
3. 選択したパフォーマンスをクリックしたまま、セットリスト画面のスロットにドラッグします。
パフォーマンスがそのスロットにペーストされます。複数のパフォーマンスを同時にドラッグしていた場合は、ドラッグしたスロットとそれ以降の各スロットにそれぞれペーストされます。

セットリスト内の並べ替え、セットリスト間のコピー

カット、コピー、ペースト、インサートなど、セットリスト内のスロットの並べ替えは、コンテキストメニューのコマンド(右クリック、control-クリック(macOS))、またはドラッグ&ドロップで行えます。

- 🔍 ロックがかかっていないセットリストのみが編集できます。ロックされているものやファクトリーのセットリストをエディット可能な状態にするには、ライブラリアン画面でそのセットリストを右クリックしてコンテキストメニューを開き、そこから「Duplicate」を選択します。

複数のセットリスト画面を開くことができ、画面の1つがアクティブなセットリストの場合、タイトルバーのセットリスト名の後ろに「(Active)」と表示されます。

コンテキストメニューを使用する場合

コンテキストメニューを使用してスロットを並べ替える手順です：

1. コピー、カット、あるいは削除したいスロットを選択します。
commandキー(macOS)、Ctrlキー(Windows)を押しながらスロットをクリックすると、連続していない複数のスロットを選択できます。連続している複数のスロットを選択するときは、Shiftキーを使用します。
2. 必要に応じて、Cut、Cut and Shift Slots、Copy、または Delete コマンドを選択します。
選択したスロットの1つを右クリック/control-クリック(macOS)するとコンテキストメニューが開きます。各コマンド、特に Cut and Shift Slots の詳細につきましては、67ページの「Cut and Shift Slots」をご覧ください。
スロットを削除すると、その内容は Init Performance (デフォルト状態のパフォーマンス) に置き換わります。
Paste または Insert Before を使用する場合は、以下の操作を続けます。
3. ペーストまたは挿入先のスロットを選択します。
🔍 **重要**：複数のスロットを選択していた場合は、その中で番号が最も小さいスロットに対してペーストまたは挿入を実行し、その他のスロットには実行しません。詳しくは、67ページの「Paste」、「Insert Before」をご覧ください。
4. Paste または Insert Before コマンドを選択します。

ドラッグ&ドロップを使用する場合

ドラッグ&ドロップでスロットを並べ替える手順です：

1. コピーまたはカットしたいスロットを選択します(複数選択可)。
2. ペーストしたいスロットの先頭または、挿入したいスロットの間にクリック+ドラッグします。

元のスロットへの影響は、Optionキー(macOS)またはAltキー(Windows)を押したままにするか、同じセットリスト内でのドラッグか、別のセットリストへのドラッグかで、下表のように変わります。

ドラッグ先	ドラッグ操作	エディット内容	元のスロットへの影響
同一セットリスト	スロットの上にドラッグ	Paste	Init Performance に置き換わります
	Option/Alt を押しながらスロットの上	Paste	変化なし
	スロットの間にドラッグ	Insert Before	削除 (Cut and Shift Slots 使用時と同じ)
	Option/Alt を押しながらスロットの間	Insert Before	以降のスロットにシフトして残留
別のセットリスト	スロットの上にドラッグ	Paste	元のスロットは常に影響されずそのまま残留
	スロットの間にドラッグ	Insert Before	

別のセットリストへドラッグしたときは、元のスロットは常にそのまま残りますので、Option-ドラッグは不要です。

セットリストのコンテキストメニュー

スロットを右クリックまたは control-クリック (macOS) すると、コンテキストメニューが開きます。

Delete

選択したスロットの内容を削除し、Init Performance (デフォルト状態のパフォーマンス) に置き換えます。ファクトリー・データの削除や変更はできません。また、セットリストは必ず 1 つ以上存在している必要があり、システム内にセットリストが 1 つしかない場合は削除できません。

Cut

選択したスロットの内容をカットし、クリップボードに移動させます。元のスロットの内容は Init Performance に置き換わります。

Cut and Shift Slots

選択したスロットの内容をカットし、そのスロット以降のスロットが前に移動して隙間を埋めます。セットリストの末尾に新たに空いたスロットには、Init Performance が入ります。

Copy

選択したスロットの内容をコピーしてクリップボードに移動させ、Paste や Insert Before の実行に備えます。

Paste

選択したスロット (と、それに続くスロット) が、クリップボード上のデータに置き換わります。複数のスロットを選択していた場合は、ペースト操作に影響するのは番号が最も小さいスロットのみで、それ以外は無視されます。

重要: クリップボードに複数のスロット (のデータ) がある場合、ペーストは最初に選択したスロットから始まり、他のスロットがいくつ選択されているかに関係なく、必要な数のスロットの内容を置き換えます。例えば、クリップボードにスロット 4 個分のデータがある場合、スロット A3 と A7 を選択してペーストすると、スロット A3、A4、A5、A6 がクリップボード上のデータに置き換わります。

Insert Before

クリップボード上のデータを選択したスロットの前のスロットに挿入し、後続のスロットをずらしてスペースを確保します。セットリストの末尾にあるスロットは「押し出されて」削除されます。

ペーストと同様、複数のスロットが選択されている場合、Insert Before 操作に影響するのは、選択した中で番号が最も小さいスロットのみで、その他の選択は無視されます。

トラブルシューティング

問題が発生した場合は、以下の項目を最初にチェックしてください。

音が出ない

- メインレベルまたはその他のボリューム関連のパラメーターが0に設定されていませんか？
- コンピューターは音を出すように設定されていますか？
- Windowsをお使いの場合は、コントロールパネルを開き、「サウンドとオーディオデバイスのプロパティ」を確認してください。
- macOSをお使いの場合は、システム設定/サウンドとアプリケーション/ユーティリティ内のAudio MIDI設定のオーディオデバイス・セクションを確認してください。
- コンピューターのサウンドカードをご使用の場合、サウンドカードは正しく設定されていますか？
- オーディオ機器をコンピューターに接続している場合、オーディオ機器から音が出力されるように設定されていますか？
- スタンドアローン・バージョンをご使用の場合、メイン・メニューのAudio/MIDI Settings画面で適切な設定を行っていますか？ 11ページの「Audio/MIDI Settings(スタンドアローン時のみ)」をご覧ください。

音にクリック音やポップ音、ノイズが発生し、CPU負荷が過剰

コンピューターのCPUに大きな負荷がかかると、クリック音、ポップ音、またはノイズが発生する場合があります。このような問題が発生しているときは、次のことをお試しください。

- 他のアプリケーションを使用しているときは、それらを終了してみてください。
- お使いの音色がポリフォニックの場合、そのパフォーマンスの**Polyphony**パラメーターの設定値を低くしてください(6ページの「11: Polyphony」をご覧ください)。
- プラグイン・バージョンをお使いの場合は、ホスト・アプリケーション(DAWなど)のバッファ・サイズを上げてみてください。スタンドアローン・バージョンをお使いの場合は、メイン・メニューの**Audio/MIDI Settings**画面を開き、オーディオのバッファ・サイズを上げてみてください。バッファ・サイズを上げると、レイテンシー(キーボードを弾いてから実際に音が出るまでの時間)が大きくなりますのでご注意ください。

音が遅れて聴こえる

キーボードを弾いてから実際に音が出るまでの時間を「レイテンシー」と言います。レイテンシーは、「サンプル数」X「バッファ数」で決まります。プラグインでお使いの場合はホスト・アプリケーション(DAWなど)でバッファ・サイズを調整します。スタンドアローンでご使用の場合は、**Audio/MIDI Settings**画面に移動し、**Audio Buffer Size**を安定した動作が可能な最小値に設定します。

MIDI機器からソフトウェア・シンセサイザーをコントロールできない

- コンピューターとMIDI機器が正しく接続されていますか？
- 接続されているMIDI機器がコンピューターに認識されていますか？
- Windowsをお使いの場合は、コントロールパネルを開き、「サウンドとオーディオデバイスのプロパティ/ハードウェア」を確認してください。
- macOSをお使いの場合は、アプリケーション/ユーティリティ内の「Audio MIDI設定」の「MIDIスタジオ」を開き、MIDI機器が認識されていることを確認してください。
- スタンドアローン版をご使用の場合は、**Audio/MIDI Settings**画面に移動し、お使いのMIDIコントローラーが選択されていることをご確認ください。

仕様

- 最大同時発音数：60(コンピューターのCPUに依存)
- スタンドアローンまたはVST3/AU/AAX Native プラグイン・インストゥルメントに対応
- リアルタイムMIDIコントロール、オートメーションに対応

動作環境

macOS

- OS：macOS 12 Monterey 以またはそれ以降(最新のアップデート)
- CPU：Apple M1 以上、または Intel Core i5 以上(Core i7 以上を推奨)
- メモリ：8GB RAM 以上(16GB RAM を推奨)
- ストレージ：2GB 以上の空き容量(SSD を推奨)
- その他：インターネット接続
- プラグイン：AU、VST3、AAX(64ビットのみ対応)

Windows

- OS：Windows 11 またはそれ以降、64ビット(最新のアップデート)
*32ビット・オペレーティングシステムはサポートしていません。
- CPU：Intel Core i5 以上(Core i7 以上を推奨)
- メモリ：8GB RAM 以上(16GB RAM を推奨)
- ストレージ：2GB 以上の空き容量(SSD を推奨)
- その他：インターネット接続
- プラグイン：VST3、AAX(64ビットのみ対応)

*仕様および外観は、改良等のため予告なく変更することがあります。

サポート・サービスのご案内

お問い合わせの前に

- お問い合わせの前に、本マニュアルまたは KORG app Help Center (<https://support.korguser.net>) にご質問に対する回答がないかどうかをご確認ください。
- 当社製品以外(サードパーティ製ソフトウェアやコントローラー、デバイス等)に関するご質問や、曲や音色の一般的な作成方法につきましては、お答えできませんのであらかじめご了承ください。

お問い合わせの際に必要な情報

お問い合わせの際に、以下の情報が必要となります。これらの情報が確認できない場合、サポート・サービスをご提供できませんので、必ずご提示ください。

- お名前
- 製品名とバージョン(バージョンは、ドットが3つ並んだメニュー内のAbout コマンドで表示されます)
- ご使用のデバイス(コンピューター)名とOS名、OSのバージョン
- ご質問内容(できるだけ詳細にお書きください)

* Apple、Mac、Mac ロゴは、米国およびその他の各国で登録された Apple Inc. の登録商標です。

* Windows 11 は Microsoft Corporation の米国およびその他の各国での商標です。

* 本マニュアルに記載のすべての製品名、企業名、およびブランド名は、各所有者に帰属する商標または登録商標です。

* 仕様および外観は、改良等のため予告なく変更することがあります。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

©2025 KORG INC.

www.korg.com
Published 10/2025