

KORG SGX-2

KORG COLLECTION



KORG

Contents

イントロダクション	1
Korg Collection SGX-2について	1
ユーザー・インターフェイスの要素	1
このマニュアルの表記について	2
はじめに	3
インストールとアップデート	3
Playページ・レイアウト	3
サウンド・ブラウザ	7
サウンドの保存	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
SGX-2 ピアノ	15
概要	15
MAIN タブ	16
ピアノ音源	16
EFFECTS	19
概要	19
Compressor/EQ	19
Guitar	20
Chorus/Flanger	20
Phaser	20
Modulation	21
Delay	21
Filter	21
Reverb	22
REVERB	23
概要	23
MOD MATRIX	24
Modマトリックスの概要	24
Modルーティングの作成と削除	24
Modulation Sources	25
MIDI Map	27
MIDIマップの概要	27
MIDIマップ・アサインの作成と削除	27
MIDIマップ設定の保存とロード	28
MIDIマップをデフォルト設定にリセットする	28
LIBRARIAN	29
ライブラリアンは何のためにあるのか?	29
ライブラリアンのコンテキストメニュー	31
インポートとエクスポート	31

Scales	34
概要	34
スケール設定.....	35
Set Lists.....	36
セットリスト画面.....	36
セットリストを使用する.....	36
セットリストのエディット.....	37
セットリストのコンテキストメニュー.....	38
故障かな?とお思いになる前に	39
音が出ない.....	39
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	39
音が遅れて聴こえる.....	39
MIDI機器からソフトウェア・シンセをコントロールできない.....	39
仕様	40
動作環境	40
サポート・サービスのご案内	41
ご連絡の前に	41
ご連絡の際に必要な情報	41

イントロダクション

この度はコルグ SGX-2ソフトウェア・シンセサイザー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。

Korg Collection SGX-2について

KRONOS/NAUTILUS搭載のグランド・ピアノ音源SGX-2

ミュージック・ワークステーションの最新鋭KRONOSをはじめ、NAUTILUS/NAUTILUS ATやGrandstage XIに搭載されている至高のプレミアム・ピアノ・エンジン「SGX-2」を、Mac/PCでお楽しみいただけるのが、KORG Collection - SGX-2です。先代のSGX-1で好評を博したジャーマン・グランド、ジャパニーズ・グランドに加え、イタリアン・グランド、ジャパニーズ・スモール・グランド、そしてジャパニーズ・アップライトが加わりました。

88鍵すべての鍵盤それぞれにループなしのステレオ・サンプルを使用し、音の減衰の仕方はもちろんのこと、和音演奏時の響きも本物と同様にナチュラルそのものです。また、ベロシティ・スイッチは最大12段階で、演奏するタッチの強弱で音量だけでなく音色も如実かつ自然な変化をお楽しみいただけます。

リアルなサウンドと、指先に込められた感情をそのままダイレクトに表情豊かに演奏ができるSGX-2サウンド・エンジンをMac/PCで体験してください。

MIDI コントロール

MIDIコントロールには2タイプのメカニズムがあります。1つはMod (モジュレーション:変調) マトリックスで、MIDIソースからパラメーターを変調するための30個の slots、もう1つはMIDIマップで、お使いのMIDIコントローラーから本プラグインのノブやスイッチを直接動かして音作りやオートメーションに使用できるというものです。

エフェクト

SGX-2は、3つのインサート・エフェクト、専用リバーブ・スロットを装備し、ビンテージのペダル・エフェクター、ギターアンプ、テープエコーから、モダンなリバーブ・ディレイやシマー・リバーブまで、35種類のエフェクト・タイプから選択できます。

スムーズ・サウンド・トランジション

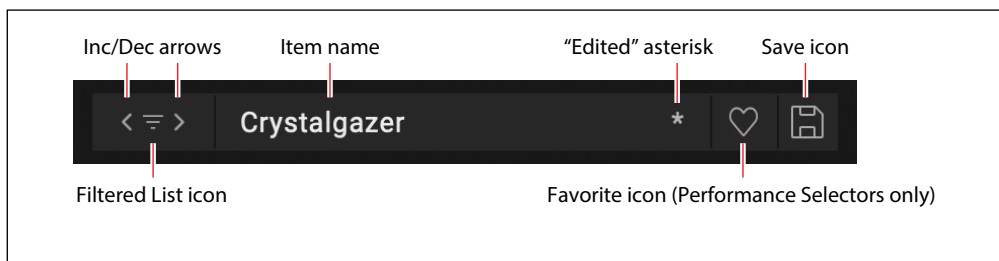
スムーズ・サウンド・トランジション機能により、音色を切り替えたときに、それまで演奏していた音色やエフェクトが途切れることなく自然に切り替わります。

ユーザー・インターフェイスの要素

セレクトター

SGX-2では、データベースを使用してサウンドを管理しています。管理対象としては、パフォーマンス、エフェクト・プリセット、スケール、セットリストが含まれます。UI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



セレクトターでは、現在選択している項目が表示されます。〈と〉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ページをご覧ください)。選択したアイテムを編集すると、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、カテゴリー、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、SGX-2が開いている限り、また新たな親要素(例えば、パフォーマンスはFX 2の親要素です)が選択されない限り、これらの設定を記憶します。

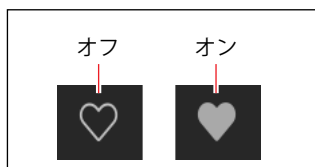
選択したカテゴリー、コレクション、検索ワードでアイテムがフィルタされている場合、<と>の矢印の間に検索フィルタ・アイコンが表示されます。フィルタを解除してリスト内の全アイテムを表示するには、検索フィルタ・アイコンをクリックするか、サウンド・ブラウザーを開き、必要に応じてフィルタを調整します。詳しくは7ページの「サウンド・ブラウザー」をご覧ください。

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。

アイテムの名前を右クリック/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名前の変更のオプションが入っています。

パフォーマンスに限っては、セクターにフェイバリット・アイコンがあります。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」カテゴリー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。

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

ノブの値は、垂直方向にドラッグすると変化します。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インスペクター・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。

このマニュアルの表記について

本書では、文字のスタイルは以下のような意味があります。

- **パラメーター名**
- **パラメーター値**

はじめに

インストールとアップデート

SGX-2は、Korg Software Passアプリケーションでインストールとアップデートを行います。SGX-2は、更新を自動的にチェックできるオプションがあります。詳しくは12ページ「Check for Updates」を参照ください。

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>で行います。

サウンドはどこに保存されますか？

サウンド・データベースとファクトリー・マルチサンプルは、専用フォルダー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/SGX-2/System
- Windows: \ユーザー\パブリック\パブリックのドキュメント\KORG\SGX-2\System

Playページ・レイアウト



1: Performance セレクター

現在選択されているPerformanceを表示します。<>の矢印を押して、選択中のPerformanceが1つずつ進みます。名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します(7ページ「サウンド・ブラウザ」を参照)。矢印で表示されるサウンドは、カテゴリーやコレクションの選択など、サウンド・ブラウザ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。名前を右クリック(macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック)すると、保存や名前変更のためのコンテキスト・メニューを表示します(詳細は1ページ「セレクター」を参照)。

はじめに

2: 保存

セーブ・アイコンをクリックすると保存ダイアログが現れます。

3: PLAY/LIBRARIAN

Playモード、Librarianモードのどちらの作業をするかを選択します。メイン・メニューのコマンドの中には、どちらかのモードでしか利用できないものがあります。また、アンドゥはモードごとに別々に処理されるので注意してください。

メニュー・コマンド

インポート、バックアップ、リストアなどのファイル操作に関するメニュー・コマンドは、Librarianがアクティブなときのみ使用できます。

アンドゥ/リドゥ

アンドゥ/リドゥの履歴は、LibrarianモードとPlayモードで別々に管理されます。アンドゥ/リドゥのコマンドの表示は、モードを反映します。例えば、「Editor Undo: Value Change: Volume」や「Librarian Undo: Update Name」などです。

4: 同期/クロック/テンポ

Sync To Host

[Off, On]

このパラメーターはプラグインとして動作するときのみ現れます。

Sync To HostがOnの場合、テンポに関するすべてのパラメーターがDAWのテンポに同期します。Offの場合、パフォーマンスに保存されているテンポを使用します。

Clock

スタンドアロン・アプリケーションとして動作しているときのみ表示されるパラメーターです。

[Internal, External, Auto]

Internal: クロック・ソースとしてPerformanceがもつテンポ情報を使用します。スタンドアロン使用時などSGX-2だけで演奏する場合はこちらを使用します。

External: クロック・ソースとして入力のMIDIクロックを使用します。MIDIクロックを受信しない場合は、テンポを使用する機能は動作しないでしょう。

Auto: *Internal*と*External*を組み合わせたモードで、手動で2つのモードを切り替える必要がありません。

- MIDIクロックを受信しない間は、SGX-2は内部テンポを用います。
- MIDIクロック受信中はこちらをテンポ情報として用います。500ミリ秒以上MIDIクロックを受信なくなると、内部テンポを用いるように切り替えます。

Tempo

[40.00...300.00]

パフォーマンスに保存されたテンポです。これは、プラグインでの動作時は**Sync To Host**がOffのときのみ有効です。スタンドアロンでの動作時は**Clock**が*Internal*か*Auto*のときのみ有効です。それ以外は表示がグレーアウトされます。

5: ボリューム

パフォーマンスの全体的な音量を設定します。スライダーを操作したり、数値表示を変更したりすることで音量を調節でき、スライダーの背後のメーターで音量の変化をモニターできます。

6: メイン・メニュー

ベロシティやアフタータッチカーブの設定、アンドゥ/リドゥ、ユーザー・インターフェイスのサイズのスケールリング、“About”情報、そしてライブラリアン固有のコマンドなどのような、全体的な設定にアクセスすることができます。詳しくは、11ページ「メイン・メニュー」を参照してください。

はじめに

7:SGX-2ピアノ

こちらのエリアでは、選択されているモデルに対応するピアノが表示されます。マウスやトラックパッドを使って鍵盤を演奏できます。

8:パラメーター情報とMIDIマップ

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を行えます。

このエリアには、選択したパラメーターのMIDIマッピング・アサインが表示されます。MIDI Mapページ(27ページの「MIDI Map」参照)では、すべてのMIDIマッピングのアサインが一度に表示されます。

9:タブ・コンテンツ

現在選択中のページの内容が表示されます。表示するページはページ・タブで変更します。MAINページは本製品の音に関わる基本的な設定の全てが一望できる画面です。3つのインサート・エフェクトとリバーブの代表的なパラメーターのほか、ピアノの全てのパラメータを表示します。

インサート・エフェクト



パフォーマンスには直列接続の3つのエフェクトがあります。各エフェクトのインターフェイスは、コンパクト・エフェクターのようなスタイルです。エフェクト・タイプを設定し、そのエフェクト・タイプに入っているプリセットを選択し、エフェクトのオン、オフを切り替え、そのエフェクトで最も重要なパラメーター(3つまたは4つ)をエディットできます。エフェクトによっては、さらに多くのパラメーターがあり、それらはEFFECTSページでアクセスできます。また、画面最上部のEFFECTSタブをクリックする以外にも、コンパクト・エフェクターのラベル部分(「FX 1」など)をダブルクリックすることでもそのページにジャンプできます。

詳しくは、19ページ「概要」をご覧ください。

Reverb

4番目のエフェクト・スロットは、少し異なった動作をします。このスロットはセンド・エフェクトで、センド・レベルはスロット左のノブで設定します。また、このスロットではリバーブ・エフェクト・タイプのみが使用できます(直列のエフェクト・チェインの中で使用する場合も考慮して、IFX 1-3でも使用可能です)。なお、このエフェクトはセンド・エフェクトに設定されていますので、このスロットのリバーブは常にウェット(エフェクト成分)100%で、Wet/Dryノブはありません。詳しくは、23ページ「概要」をご覧ください。

Reverb Send

リバーブに送られる信号レベルをdB(デシベル)単位で調節できます。

10: ページ・タブ

タブ・コンテンツに表示する内容を選択するタブエリアです。MAINページのほか、FX1-3およびReverbページ、MIDIメッセージでパラメーターをコントロールするMod(モジュレーション)マトリックスページ、MIDI MAPページがあります。

11: ヘルプ

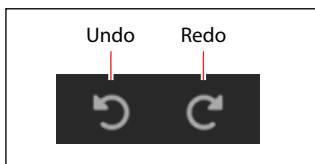
パラメーターやノブなどのコントロール類にカーソルを合わせたときに、このエリアにその簡単な説明が表示されます。また、このエリアには後述のアンドゥやリドゥに関する特定の操作も表示されます。

12: アンドゥとリドゥ

SGX-2は、データのインポートや削除、リネーム、Set Listの編集、パラメーターのエディットなど、ほとんどの操作で多段階のアンドゥとリドゥに対応しています。例えば、大量のアイテムが入ったバンドル・ファイルをインポートし、ノブを回してパラ

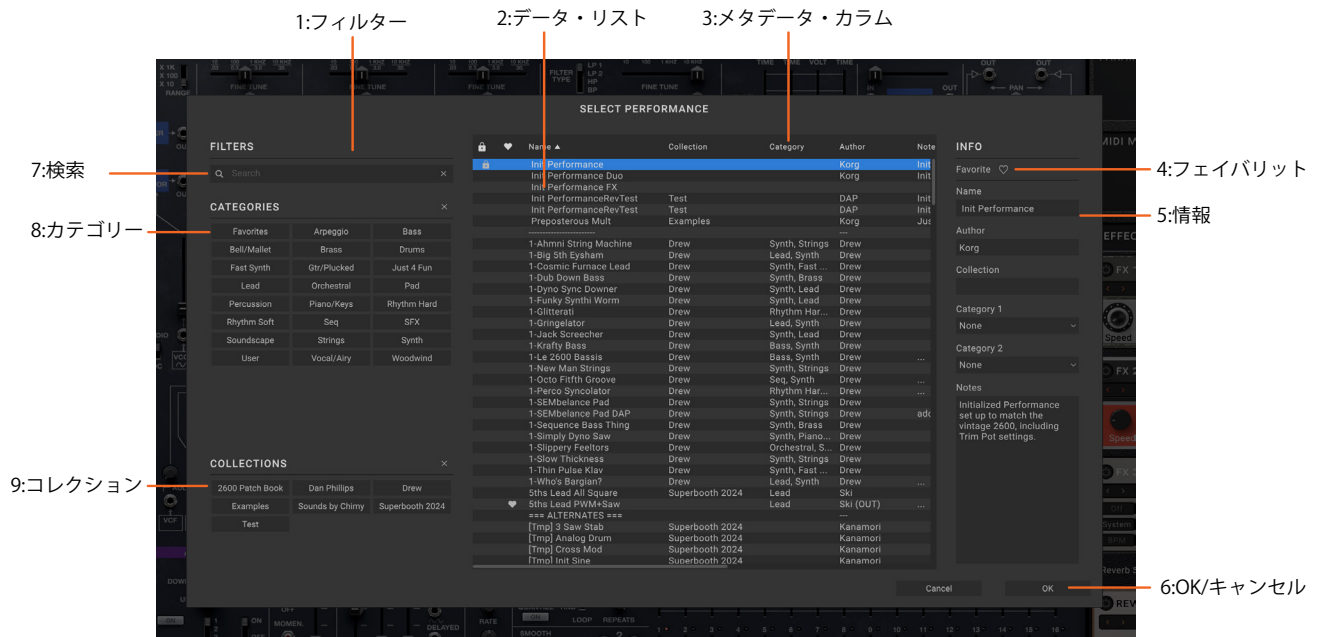
はじめに

メータを編集し、すべてのパフォーマンスをリネームし、ホイールに新たなモジュレーション・ルーティングを設定したあとで、そのすべての操作を安全にアンドゥできます。左回り(戻る)の矢印がUndo、右回り(進む)の矢印がRedoです。いずれかの矢印にカーソルを合わせると、オンラインヘルプ・エリアにどの操作をアンドゥまたはリドゥするかが表示されます。



アンドゥ/リドゥの履歴は、Play、Librarianの各モードで個別に保持され、そのコマンド名は例えば“Editor Undo: Value Change: Volume”や“Librarian Undo: Update Name”というように、各モードで実行したコマンド名として表示されます。

サウンド・ブラウザ



概要

サウンド・ブラウザは、パフォーマンス、やエフェクトなど、サウンドデータのタイプを選択するときには使用します。メタデータ(名前、カテゴリーなど)を編集するときは、ライブラリアンを使用してください。

1: フィルター・パネル

データ・リスト内のアイテム数をここで絞り込むことができます。必要に応じて、検索やカテゴリー、コレクションを設定します。Filters Panelは、右端をドラッグしてサイズを変更すれば、カテゴリーとコレクションを1列、2列、または3列表示させることができます。

重要: 検索、カテゴリー、コレクションの設定は、サウンド・ブラウザを閉じた後もデータの選択に影響を与えます。個々のサウンド・セクターは、SGX-2を開いている間これらの設定を記憶し、新しく親となるアイテム(例えばパフォーマンスはエフェクト・プリセットの親アイテムです)が選択されない限り、これらの設定を記憶します。詳しくは、1ページ「セクター」を参照してください。

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(上記の例ではパフォーマンス)のリストを表示します。リストから試聴するアイテムをクリックして選択したり、キーボードの上下矢印を使用してアイテムを1つずつ一覧したりすることができます。ダブルクリック(またはOKを押して)して選択し、ブラウザを閉じます。

3: メタデータ・カラム

各アイテムについては、リストにName、Collection、Category、Author(作者)、Notes(メモ)のほか、そのアイテムが工場出荷時のデータとしてロックされているかが表示されます。列の上部をドラッグして、順序を変えたり、列のサイズを変更することができます。

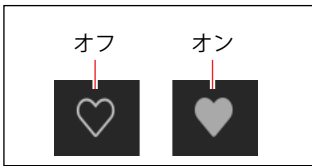
列の見出しをクリックして並べ替えます。再びクリックすると並べ替えの順序が逆になります。三角形のアイコンは並べ替えにどの列を選択したかを示します。三角形の方向(上または下)は、並べ替えの順序を示します。

4: フェイバリット(お気に入り)

アイコンをクリックし、そのアイテムをフェイバリットとしてマーク(またはマーク解除)します。カテゴリーにあるFavoriteを使って、気に入ったものの中からデータを探すことができます。

はじめに

フェイバリット アイコン



5: 情報

このパネルで、Name、Collection、Category 1 & 2、Author、Notesを含め、選択したアイテムのメタデータを見ることができます。この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: OK/キャンセル

OKをクリックして選択を確定しウィンドウを閉じます。またはCANCELを押して前の選択に戻します。

7: 検索

このフィールドにテキストを入力してメタデータのフィールドのいずれかで検索し、リストを絞ることができます。“x”をクリックしてクリアすることもできます。

8: カテゴリー

カテゴリーでは、サウンドのタイプでデータをフィルタリングすることができます。各サウンドは2つまでのカテゴリーを割り当てることができ、パフォーマンス、プログラムなどの各データ・タイプにはそれぞれ独自のカテゴリー・リストがあります。カテゴリー名をクリックしてそのカテゴリーでフィルタリングします。「X」をクリックすると、すべてのカテゴリー選択を解除します。カテゴリーで検索する場合、いずれかのカテゴリーが検索条件に一致するとサウンドが表示されます。ここでは、フェイバリットとしてマークしたすべてのサウンドを表示する“Favorites”も含まれます。フェイバリットの選択は、他のカテゴリーと組み合わせて使用できます。

9: コレクション

コレクションを使用すると、ファクトリー・サウンド、拡張サウンド・パック、または自身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することができます。各サウンドは1つのコレクションに割り当てることができます。コレクション名をクリックして、そのコレクションでフィルタリングします。“x”をクリックすると、すべてのコレクションの選択を解除します。

サウンドの保存

パフォーマンスは、サウンドを保存するための最も重要な単位です。サウンドの選択、エディット、そして保存するときは、パフォーマンスを使用しましょう。エフェクト・プリセットを保存することも可能ですが、必須ではありません。パフォーマンスには、サウンドを司るパラメータすべての設定が含まれますので子要素を別途保存する必要がありません。

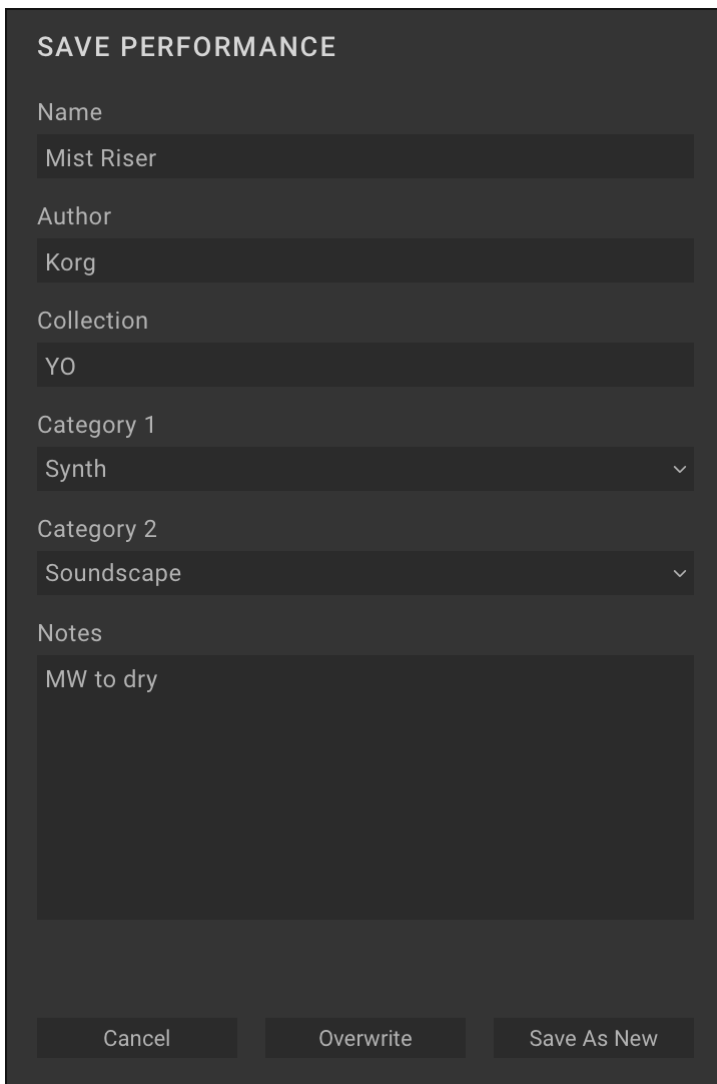
同様にパフォーマンスにエフェクト・プリセットの内容をロードしたり、編集したりしても、保存をしない限り、元のデータには影響しません。これにより、他のサウンドへの影響を気にせずに自由にエディットをすることができます。

サウンドやプリセット保存方法は以下のとおりです。

1. サウンドやプリセットのセレクトターを表示させます。詳しくは、1ページ「セレクトター」を参照してください。
2. Saveアイコンを押すか、名前を右クリック (macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック) し、コンテキスト・メニューでSaveコマンドを選択します。

保存ダイアログが表示されます。

保存ダイアログ



SAVE PERFORMANCE

Name
Mist Riser

Author
Korg

Collection
YO

Category 1
Synth

Category 2
Soundscape

Notes
MW to dry

Cancel Overwrite Save As New

3. Name、Author、Collection、Categoryを設定します。
これらのメタデータはライブラリアン画面で変更することもできます。

重要: Nameを変更しても自動的に別名で保存とはなりません。コピーを保存したいときは、必ず**Save As New**コマンドを使用してください。

4. OverwriteまたはSave As Newのいずれかで音色を保存します。

はじめに

元の音色を上書き保存するときは**Overwrite**を使用します。元の音色を残して別の新たな音色として保存するときは**Save As New**を使用します。ファクトリー音色にはライトプロテクト(保護)がかかっていることがありますので、その場合はSave As Newのみが使用できます。

サウンド名を変更する

上記のように、パフォーマンスはエフェクト・プリセットのその名前も含む、すべてのデータが含まれます。このため、それらを個別に保存しなくても、パフォーマンスを保存するときに、これらの名前も変更することができます。

名前を右クリック(macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック)し、コンテキスト・メニューでRename...コマンドを選択します。

1. Renameを選択します。
2. 新しい名前を入力し、OKを押して確定します。
名前の文字数は最大24です。
3. 完了したら、パフォーマンスを必ず保存してください。

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ホイールでビ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。

MIDIマップ

MIDIマップは、MIDIコントローラーからパラメーターを直接操作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。

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・タイプの選択など、Modマトリックスでモジュレーション不可能なパラメーターのほとんどは、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（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、スケールとセットリストの選択、ベロシティとアフタータッチ・カーブ、インターフェイス・オプションなどが入っています。12ページ「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にのみ選択でき、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、30ページ「データをインポートする」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にのみ選択でき、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、「sgx2midimap」という拡張子がつき、(SGX-2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、「sgx2midimap」という拡張子がつき、(SGX-2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マップファイルをファイルとして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、これを反映して、例えば、「Editor Undo: Value Change: Volume」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。

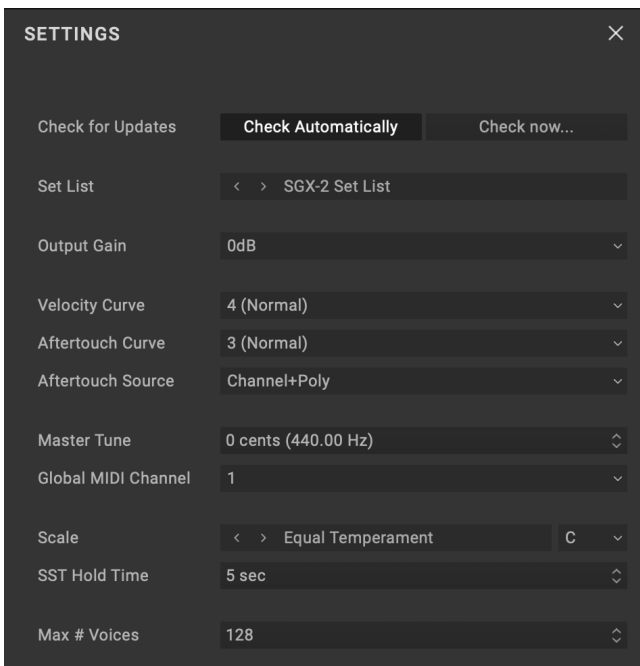
Open Help Center

コルダ・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。SGX-2は、画面の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賜物なのです。

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:これがオンの場合、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]

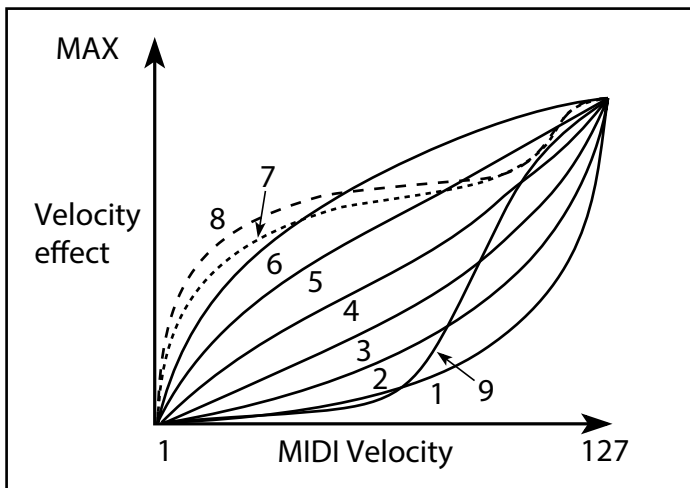
プラグイン全体の音量を最大12dBまで上げることができます。デフォルトは0dBです。

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



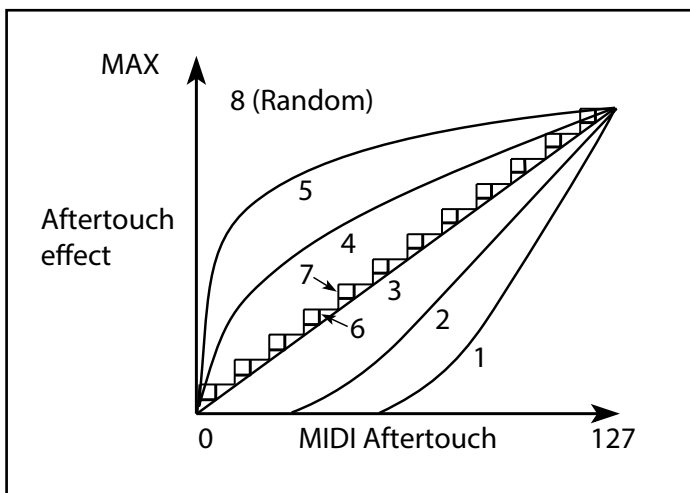
- 1 (Heavy), 2, 3: タッチが強めのヘヴィな演奏に適したカーブで、ほとんどの変化はベロシティ値が高いときに生じます。
- 4 (Normal): デフォルトのカーブです。
- 5, 6: 軽めのタッチの演奏に適したカーブです。
- 7: 非常に軽いタッチの演奏に適したカーブで、中間的なベロシティ値では変化があまり起きません。
- 8 (Light): ベロシティ値による変化がほとんど無い、比較的一定な効果が得られるカーブです。
- 9 (Wide): ピアノ鍵盤などのウェイトド・キーボード向けに設定されたカーブです。

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。効果音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。

メイン・メニュー

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モジュール・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、スケールが平均律に設定されていることを前提としています。それ以外のスケール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。

Scale

[List of scales]

マイクロチューニング・スケールを選択します。ここでの選択は、スタンドアロン・アプリケーションではグローバルに、DAWセッションではプラグインのインスタンスごとに個別に保存されます。デフォルトは平均律です。詳しくは、29ページ「ライブラリアンは何のためにあるのか?」をご覧ください。

(Scale Key)

[C...B]

スケールのルート・キーを設定します。キーは12音音階の繰り返しにのみ適用されます。

Note: スケールとキーの特定の組み合わせにより、例えばA4が440Hzではなく442Hzとなってしまうなど、基準チューニングのピッチが変わることがあります。必要に応じて、Master Tuneでこれを修正できます。

SST Hold Time

[0 ms...60 sec]

スムーズ・サウンド・トランジション (SST) の遷移時間を設定します。新しいサウンドが選択された後、リバーブやディレイ、ノート・リリースが鳴り続ける時間を設定します。この時間をカウントするタイマーは、前のサウンドのノートがすべてオフになり、サステイン・ペダルがリリースされた後にスタートします。

Max # Voices

[4...128]

最大ボイス数を設定します。CPU負荷を軽減したい場合は、ボイス数を低い値に設定してください。なお、String Resonanceを使用すると、1音につき4ボイスを消費します。

SGX-2 ピアノ



概要

こちらのエリアでは、選択されているモデルに対応するピアノが表示されます。マウスやトラックパッドを使って鍵盤を演奏できます。



ピアノ音源

Setup

Piano Type

“Piano Type”で基本的なサウンド・キャラクターを選択します。タッチや好みに合わせて“Velocity Bias”や“Lid Position”などのパラメーターでサウンド・キャラクターの微調整も行えます。Piano Typeごとの内部パラメーターによりサンプルの選択を行っています。全鍵に渡って異なるベロシティで収録されたサンプル群と、それらをどのように発音させるかをコントロールする豊富な内部パラメーターで構成されています。“Piano Type”を変更しても、その他のパラメーターは変更されないままになります。

Volume

[-Inf...0.0]

ピアノ全体の音量を調節します。

Pan

[L100...R100]

ピアノの左右の定位をコントロールします。C0でオリジナルのステレオ・イメージになり、L100では完全に左のみとなり、R100で完全に右のみとなります。

Stereo Perspective

[Player, Audience]

ピアノ・サウンドの左右の位置関係を、このパラメーターで演奏者側またはリスナー側のどちらかに切り替えられます。

Player: 低音が左側から聴こえます。

Audience: 低音が右側から聴こえます。

Octave

[-2...+2]

ピアノ・サウンドのピッチ (音高) をオクターブ単位で設定します。標準は+0[8]です。

Transpose

[-12...+12]

ピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で調整します。

Lid Position

[0...+100]

グランド・ピアノの蓋 (大屋根) の開度によってピアノ・サウンド全体の明るさを調整します。0で完全に閉じた状態、50で通常の状態、100で完全に開いた状態になります。値の変更に伴って画面のグラフィックも変化します。

Release Time

[-100...+100]

リリース・タイム、つまり鍵盤から指を離れた後から音が消えるまでの時間を調整します(ディレイやリバーブなどのエフェクトは含まれません)。デフォルト値は0で、これは選択した“Piano Type”にプリセットされたリリース・タイムを反映しています。-100でリリース・タイムが最短になり、+100で最長になります。

Velocity Bias

[-100...+100]

ベロシティ・レスポンスを圧縮したり伸長したりすることでpppからfffのベロシティ・レンジをキープしつつ、サウンド全体の明るさを調整します。

Velocity Intensity

[-100...+100]

音量にのみ影響するベロシティ感度を調整します。サウンドの明るさやサンプルの選択など、その他のベロシティ関連の要素には影響しません。デフォルト値は0で、選択した“Piano Type”にプリセットされているベロシティ感度がそのまま反映されます。-100で音量に対するベロシティの影響を受けなくなり、+100で選択した“Piano Type”にプリセットされているベロシティ感度(正方向または逆方向)が最大になります。

Key Touch

[-10...+10]

打鍵する強さ(ベロシティ)による音量や音色の変化具合を調整します。このコントロールを上げると、打鍵の強さに対して大きく、明るい音になります。一方、このコントロールを下げると、強いフォルティッシモから繊細なピアノッシモまでの広いダイナミックレンジが得られます。これは、ソロ演奏やボーカル伴奏のような場合に適しているでしょう。

Components

Damper Resonance

[Off, On]

ダンパー・レゾナンス・サンプルのOn/Offを設定します。現在発音中の音には反映されません。

Damper Resonance Level

[-48.0...+6.0]

ダンパー・レゾナンス・サンプルの音量レベルを1dB単位で調整します。ここでの設定は、以下のレベル関係のパラメーターにも適用されます。

Damper Noise

[Off, On]

実際のピアノでは、ダンパー・ペダルを踏んだときに発生するノイズにより、すべての弦がわずかに共鳴します。ダンパーを急激に踏むと、その効果はより目立ち、優しく踏むとよりソフトな効果となります。

このパラメーターは、そのダンパー・ノイズ・サンプルのオン/オフを設定します。設定後、次にダンパー・ペダルを踏んだときから設定が反映されます。

Damper Noise Level

[-48.0...+6.0]

“Damper Noise”の音量レベルを調整します。“Damper Noise”の設定と同様、設定中に発音している音については効果が反映されません。

Mechanical Noise

[Off, On]

鍵盤から手を離れた時に発生する、メカニカル・ノイズ・サンプルのオン/オフを設定します。設定中に発音している音については効果が反映されません。

Mechanical Noise Level

[-48.0...+6.0]

“Mechanical Noise”の音量レベルを調整します。これも“Mechanical Noise”と同様、設定後に発音する音から効果が反映されます。

Note Release

[Off, On]

ダンパーが弦に当たるサンプルのオン/オフを設定します。ダンパー・ペダルを使用していないときは、“Mechanical Noise”と同時に発音します。ダンパー・ペダルを使用しているときは、ダンパー・ペダルから足が離れたとき(且つ、演奏状況によっては鍵盤から手が離れてから後)に発音されます。このパラメーターも設定中に発音している音については効果が反映されません。

Note Release Level

[-48.0...+6.0]

“Note Release”サンプルの音量レベルを調整します。設定中に発音している音については効果が反映されません。

String Resonance

[Off, On]

アコースティック・ピアノの鍵盤を弾くと、実際に弾いた音程以外のダンパーが外れている音程の弦も、演奏した音程の倍音にわずかに共鳴します。極端な例では、ダンパー・ペダルを踏み込んだときにすべての弦が同時に共鳴することもあります。それ以外にも演奏した音程の倍音に近い音程の弦が共鳴します。例えば、C2の鍵盤を押さえたまま、C3の鍵盤をスタックカートで弾くと、C2の弦がわずかに共鳴してうっすらとリバーブがかかったかのように聞こえます。

On:SGX-2では上記のようなそれぞれの現象をモデリングにより再現しています(ダンパー・ペダルを踏み込んだときの共鳴音は、“Damper Resonance”により再現しています)。ストリングス・レゾナンスの深さは“Depth”で設定できます。なお、この機能を使用した場合、発音数が減少することがあります。

Off:ストリング・レゾナンスがオフになります。この機能がオフの場合は、発音数が減少することはありません。

String Resonance Depth

[-48.0...+6.0]

ストリング・レゾナンスの深さ(共鳴音の音量)を設定します。

EFFECTS

1: On/Off 2: Effect Type



3: Effect Preset

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。各エフェクトの接続順はタブの並び (FX1、FX2、FX3) と同じで、その後にリバーブが続きます。ここでは、各エフェクトのインターフェイスについてご紹介します。エフェクト・タイプの設定、設定したエフェクト・タイプのプリセット選択、エフェクトのオン、オフ切替、すべてのエフェクト・パラメーターのエディットが行えます。画面上部のEFFECTSタブをクリックする以外にも、コンパクト・エフェクターの背景やラベルをクリックしても、このページにジャンプできます。

エフェクト・パラメーターの詳細につきましては、画面下部のヘルプをご覧ください。

1. Effect On/Off

各エフェクトの番号 (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Type内のPresetを選択できます。エフェクト・タイプのリストは、次のセクション以降でご紹介します。

3. Effect Preset

選択したType内のプリセットです。

Compressor/EQ

Red Compressor

スムーズで均一なダイナミクスでコード・パッセージを演奏してみたいですか？ それならこちらが最適です。このコンプレッサーは、クリーンなサウンドで大人気と鳴ったペダルをモデリングしたものです。

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

1バンドのステレオ・パラメトリック・イコライザーです。プリセットによっては追加的なEQとして使われています。

Mastering Limiter

楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。

Guitar

Guitar Amp

このモノラル・エフェクトは、繊細なサチュレーションから轟音ディストーションまで、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ものです。

Vintage Screamer

クラシックな緑色のオーバードライブ・ペダルの真のステレオ・バージョンです。

Vox Wah

伝説的なVOXワウ・ペダルのV847とV848 Clyde McCoyのユニークな「声のような」トーンをモデリングしたものです。

Chorus/Flanger

Modern Chorus

入力信号のディレイタイムを変調することで、サウンドに厚みと暖かみを加えるステレオ・エフェクトです。

Vintage Chorus

ギターアンプに内蔵されていることで有名なコーラスをモデリングしたものです。SpeedとDepthの各パラメーターで、オリジナルよりも幅広いサウンドを作れます。

Harmonic Chorus

高音域にのみコーラスをかけるステレオ・エフェクトで、特にベース音色に有効です。フィードバックを上げて、フランジャー的なサウンドにしているプリセットもあります。

EP Chorus

改造エレクトリック・ピアノに組み込まれたレアなコーラスにインスパイアされたものです。

Polysix Ensemble

クラシックなコルグPolySixシンセサイザーに内蔵されていたアンサンブル・エフェクトをモデリングしたものです。

Unison Ensemble

複数のオシレーターがユニゾンで演奏しているような、リッチでワイドなサウンドを作り出す、ユニークなステレオ・エフェクトです。DepthとRateパラメーターでデチューンをシミュレートし、Voiceパラメーターでオシレーターの数をシミュレートします。

Black Chorus/Flanger

クリスタルのようにクリーンなトーンと、静かな動作で広く知られるクラシックなモノ・イン、ステレオ・アウトのコーラスをモデリングしたもので、特にエレクトリック・ピアノ音色に適しています。

Vintage Flanger

まさにクラシックなアナログ・フランジャーをモデリングしたものです。この素晴らしいストンプボックスのバケットブリゲード・テクノロジー (BBD) によるスウィープ・サウンドは、コード演奏に最適です。

Phaser

Black Phase

このフェイザーは、ヨーロッパ製のペダル・エフェクターにインスパイアされたものです。

Orange Phase V2

多くのレコーディングで愛用されている「90」と「100」という、フェイザー・ペダルのモデリングを改良したものです。サウンドに輝きを加えたり、広げたり、太くさせたり、コード・パッセージに動きをつけたりするのに便利です。

Small Phase

70年代にニューヨークで製造されたクラシックなフェイザーのモデリングで、暖かくリッチなトーンで透明感のサウンドが特徴です。

Modern Phaser

モダンなステレオ・フェイザー・エフェクトです。

Modulation

CX-3 Rotary Speaker

ビンテージのロータリー・スピーカーをモデリングしたもので、音色と動作を細かく調整できます。

CX-3 Vibrato/Chorus

ビンテージ・オルガンのスキャナー回路によるコーラスとビブラートをモデリングしたものです。

Ring Modulator

このステレオ・エフェクトは、入力信号をLFO制御のオシレーターで変調することで、金属的なサウンドを作り出します。

Tremolo

このステレオ・エフェクトは、LFOで音量を変調できるほか、エンベロープ・フォロワーでも変調できます。

Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。

Delay

Stereo/Cross Delay

最長2,730msまでディレイタイムを設定できる、完全ステレオ・ディレイです。

Tape Echo

再生ヘッドを3個内蔵したテープエコーで、テープ飽和もモデリングしています。

Reverse Delay

リバース・ディレイの後に左右のディレイが追いかけてきます。さまざまなフィードバック設定のプリセットがあります。

Auto Reverse

このフレーズベースのディレイは、オーディオまたはMIDI入力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、フレーズの演奏が終わるまで待機し、最後に演奏した部分を逆再生で繰り返します。

Filter

Decimator

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

Exciter/Enhancer

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。

Reverb

Overb

より豊かで滑らかなリバーブ・サウンドを作り出すランダム化を含む、高品質なディフュージョンベースのリバーブ・コアを内蔵しています。

Early Reflections

小規模な空間のアンビエンスや、ゲート・リバーブ、リバース・エフェクトに便利な、さまざまな初期反射パターンが得られるアーリー・リフレクションです。

Spring

このリバーブは、ギターアンプやオルガンに内蔵されているスプリング・リバーブをシミュレートしたもので、ARP 2600のパネルに内蔵されているリバーブとは異なるサウンドが得られます。

Iverb

自然な残響音の滑らかで高精細なリバーブです。

Shimmer

ピッチシフトとフィードバックを伴う一風変わったリバーブです。ピッチシフトする間隔はTypeパラメーターで変わり、きらびやかなサウンドからミステリアスなサウンドまでさまざまなサウンドが楽しめます。

REVERB



Send Level

概要

リバーブ・スロットは、他のエフェクト・スロットとは動作が少し異なります。このスロットはSEND・エフェクトで、SEND・レベルはMAINタブにあるノブで設定します。また、このスロットはリバーブ専用で、使用できるリバーブ・タイプにつきましては、ページ22の「Reverb」をご覧ください。このスロットはSEND・エフェクトですので、このスロットのリバーブは常に100%ウェットで、ドライ/ウェット・ノブはありません。

SEND・エフェクトであること以外は他のエフェクト・ページと動作は同じです。ページ19の「EFFECTS」をご覧ください。

MOD MATRIX

SOURCE	DESTINATION	INTENSITY	SOURCE 2
Mod Wheel CC 1	Release Time	0	Off
Pitch Bend	Velocity Intensity	0	Off
Velocity	Mechanical Noise Level	0.0	Off
Off	Off	n/a	Off
Off	Off	n/a	Off
Off	Off	n/a	Off
Off	Off	n/a	Off
Off	Off	n/a	Off
Off	Off	n/a	Off
Off	Off	n/a	Off

Modマトリックスの概要

Mod (モジュレーション) マトリックスは、パラメーターを変調するためのものです。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します。Modマトリックスで作成したルーティング (接続) により、パラメーターの値を上や下に (または両方に) 変調します。このことは、パラメーターの値を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。

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ルーティングには、プライマリー (第1) Modソース、インテンシティ、セカンダリー (第2) Modソースがあり、この3つを掛け合わせることでモジュレーション量 (深さ) になります。フィルター・カットオフなど1つのデスティネーション (変調先) には、パフォーマンスの合計上限である30個のルーティングまで、いくつでもModルーティングを設定することができます。使用可能なModソース (変調元) は、24ページ「MOD MATRIX」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

SGX-2のパネルやエフェクト・パネルから直接、Modルーティングを簡単に作成できます。

1. スライダー、ノブなど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。
2. “Add Mod Routing” コマンドを選択します。

そのパラメーターが変調可能で、Modマトリックスのスロットに空きがある場合、画面がModマトリックスに変わり、選択したパラメーターをデスティネーションとして新しいルーティングが作成されます。

3. メニューからModソースを割り当てます。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、MIDIコントローラーからMIDI CCを送信します。
4. 必要に応じてIntensity (変調の深さ) を設定します。

最大インテンシティは通常、パラメーターのプラスとマイナスの全範囲ですので、プログラムされた値に関係なく、モジュレーションで常に最小値が最大値に達することができます。

5. 必要に応じて、メイン・ソースと掛け合わせる2つ目のModソースを割り当て、そのソースのインテンシティを設定します。

例えば、Modホイールからベロシティをコントロールし、そのベロシティでADSRのアタック・タイムを変調するというルーティングも作成できます。

Modマトリックス・ページでModルーティングを追加する

Modマトリックス画面からModルーティングを手動で追加することもできます。手順は次の通りです。

1. Modマトリックス・スロットのデスティネーションをクリックします。
- 使用可能なすべてのデスティネーションを表示するメニューが開きます。
- 使用したいデスティネーションを選択します。

デスティネーションを選択しましたら、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から5の操作を行います。

Modルーティングを削除する

以下はModルーティングを削除する手順です。

1. Modマトリックスの画面で、削除したいModルーティングのデスティネーションをOffにセットします。

Modulation Sources

Controllers

Off

「Modソースを選択しない」というオプションです。

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

ダンパーまたはサステイン・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 (MIDIピッチベンド) です。ピッチへの内部接続に加えて、モジュレーター (Modソース) として使用できます。


ピッチを直接コントロールする場合は、各パフォーマンスにはPitch Bend Range UpとDownの設定があります。この2つは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で設定します。UpとDownは-60から+60の範囲で別々に設定できます。

Pitch Bend+ and Pitch Bend-

この2つは、プラスまたはマイナスのピッチベンドの動きのみを通し、他の極性は無視されます。

Velocity

キーボードを弾くタッチの強さに反応して出力される、ノートオン・ベロシティです。

 **重要:** 各ノートに対して個別に変調できるのは、Key Contactsパラメーターのみです。ただし、ベロシティはドローバーのレベルなど、他のほとんどのパラメーターの変調に利用できます。この場合、最後に受信したベロシティが発音しているすべてのノートに影響します。

Exponential Velocity

MIDIノートオン・ベロシティをエクスポネンシャル (指数関数) カーブにしたものです。低いベロシティではあまり効果がなく、低いベロシティ間での差はあまり目立ちません。一方、高いベロシティでは非常に大きな効果を生み、高いベロシティ間での差はより顕著になります。

Release Velocity

キーボード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。

Gate and Gate+Damper

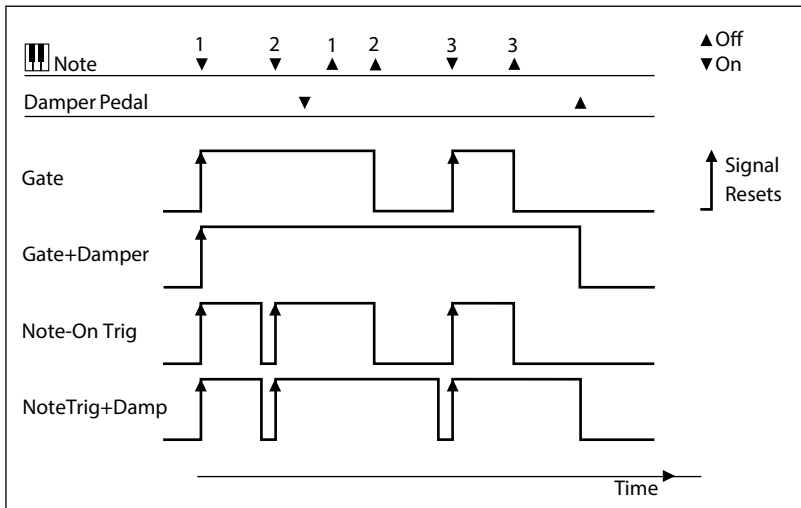
Gateは、フレーズの最初など、すべてのノートがリリースされた後の新しいノートでトリガーされます。Gate+Damperも同様ですが、すべてのノートとダンパーがリリースされた後の新しいノートオンでトリガーされる点が異なります。

Note-On Trig and NoteTrig+Damp

Note-On TrigはGateに似ていますが、レガート奏法でのフレーズの途中でも、新しいノートオンのたびにトリガーします。NoteTrig+Dampは、下図のようにダンパー (サステイン) ペダルの操作が加味されます。

Modulation Sources

Gate, Gate+Damper, Note-On Trig, and NoteTrig+Damp



Note Number

シンプルなキー・トラッキングです。C4が中心で、このときの値は0です。C4以下の音程はマイナス値となり、最小値はMIDIノートナンバーの0です。C4から上の音程はプラス値となり、最大値はMIDIノートナンバーの127です。

Aftertouch and Poly Aftertouch

この2つはそれぞれMIDIチャンネル・アフタータッチとポリ・アフタータッチで、ノートオン後にキーボードを押し込んだときの圧力を出力します。アフタータッチは、チャンネル・アフタータッチ、ポリ・アフタータッチ、その両方、またはどちらにも反応しないという設定をグローバル(すべてのパフォーマンスに適用)で設定できます。詳しくは、13ページ「Aftertouch Source」をご覧ください。

CC +

MIDI CC 1~119のリストで、ユニポーラ信号として解釈されます。MIDIの値0~127でゼロから最大モジュレーションまでをコントロールできます。

CC +/-

MIDI CC 1~119のリストで、バイポーラ信号として解釈されます。MIDIの値64をゼロとし、それ以下ではマイナス値のモジュレーション、64以上ではプラス値のモジュレーションになります。

MIDI Map

MAIN				FX 1				FX 2				FX 3				REVERB				MOD MATRIX				MIDI MAP				Band 4 Gain															
NAME	CC#	MIN	MAX	NAME	CC#	MIN	MAX	NAME	CC#	MIN	MAX	NAME	CC#	MIN	MAX	NAME	CC#	MIN	MAX	NAME	CC#	MIN	MAX	NAME	CC#	MIN	MAX																
Volume	80	-Inf	0.0	Damper Noise Level	93	-48.0	+6.0	Mechanical Noise	89	Off	On	Mechanical Noise Level	94	-48.0	+6.0	Note Release	90	Off	On	Note Release Level	95	-48.0	+6.0	String Resonance	91	Off	On	String Resonance Depth	96	-48.0	+6.0	Key Touch	86	-10	+10	FX1 PEQ Band 1 Gain	97	-18.0	+18.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0
Pan	81	L100	R100	Mechanical Noise Level	94	-48.0	+6.0	Note Release	90	Off	On	Note Release Level	95	-48.0	+6.0	String Resonance	91	Off	On	String Resonance Depth	96	-48.0	+6.0	Key Touch	86	-10	+10	FX1 PEQ Band 1 Gain	97	-18.0	+18.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0								
Stereo Perspective	82	Player	Audience	Note Release	90	Off	On	Note Release Level	95	-48.0	+6.0	String Resonance	91	Off	On	String Resonance Depth	96	-48.0	+6.0	Key Touch	86	-10	+10	FX1 PEQ Band 1 Gain	97	-18.0	+18.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0												
Lid Position	74	0	100	Note Release Level	95	-48.0	+6.0	String Resonance	91	Off	On	String Resonance Depth	96	-48.0	+6.0	Key Touch	86	-10	+10	FX1 PEQ Band 1 Gain	97	-18.0	+18.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0																
Release Time	72	-100	+100	String Resonance	91	Off	On	String Resonance Depth	96	-48.0	+6.0	Key Touch	86	-10	+10	FX1 PEQ Band 1 Gain	97	-18.0	+18.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0																				
Velocity Bias	84	-100	+100	String Resonance Depth	96	-48.0	+6.0	Key Touch	86	-10	+10	FX1 PEQ Band 1 Gain	97	-18.0	+18.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0																								
Velocity Intensity	85	-100	+100	Key Touch	86	-10	+10	FX1 PEQ Band 1 Gain	97	-18.0	+18.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0																												
Damper Resonance	87	Off	On	FX1 PEQ Band 1 Gain	97	-18.0	+18.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0																																
Damper Resonance Level	92	-48.0	+6.0	FX1 PEQ Band 2 Gain	98	-18.0	+18.0																																				
Damper Noise	88	Off	On																																								

Scroll Bar

MIDIマップの概要

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小値と最大値（CCの値0と127など）の両方の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値をエディットし、それに応じてスライダーやノブなどを動かします。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通して適用されます。

MIDIマップ・アサインの作成と削除

MIDIマップのCCアサインを追加する

SGX-2パネルやエフェクト・パネルから直接、マッピングを簡単に追加できます。

1. スライダーやノブなど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. “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、“Assign MIDI Map”を選択し、リストから追加したいMIDI CCを手動で選択することもできます。
3. 必要に応じて、MIDI Mapページへ移動し、追加するCCマッピングのMIN（最小値）とMAX（最大値）を設定します。

MINはCCの値0に対応するパラメーターの値、MAXはCCの値127に対応するパラメーター値です。パラメーター値が変化する方向を反転させたいときは、MINをMAXよりも高く設定します。なお、MIDIマップはすべてのパフォーマンスに適用されるグローバルなものですので、個々のパフォーマンス固有のモジュレーションを設定したいときは、Modマトリックスを使用してください。

MIDI CCのアサインは1対1が原則です

各MIDI CCにアサインできるパラメーターは1つだけです。すでに別のパラメーターにアサインされているCCを割り当てると、前のアサインは「None」に変更されます。その後、必要に応じて前のアサインを変更することができます。

MIDIマップのCCアサインを変更する

作成済みのアサインは、作成時と同様の手順で変更することができます。

1. MIDIマップ画面で、変更したいエントリー（アサイン）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. “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、“Assign MIDI Map”を選択し、リストからCCを手動で選択することもできます。

MIDIマップのCCアサインを削除する

CCアサインを削除する手順です。

1. MIDIマップ・ページを開き、削除したいCCアサインを右クリック/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“Remove MIDI Map”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したりロードしたりすることができます。例えば、あるマップ設定はコルグKeystageで使用し、別のマップ設定はwavestateで使用するものというように、使用するコントローラーに合わせて設定を使い分けることができます。MIDIマップのファイルには「ep1midimap」という拡張子がつき、コンピュータのディスクに個別に保存されます (SGX-2内のデータベースには保存されません)。

MIDIマップ設定を保存する

現在開いているMIDIマップ・ページのすべてのアサインを含むMIDIマップ設定を保存する手順です。

1. メイン・メニューからSave MIDI Map…を選択します。
通常ファイル・ダイアログが開きます。
2. ファイルにわかりやすい名前を付けてSaveをクリックして保存します。

MIDIマップ設定をロードする

 **重要:**この操作を行うと、現在開いているMIDIマップ・ページのすべてのアサインを上書きします。
MIDIマップ設定をロードする手順です。

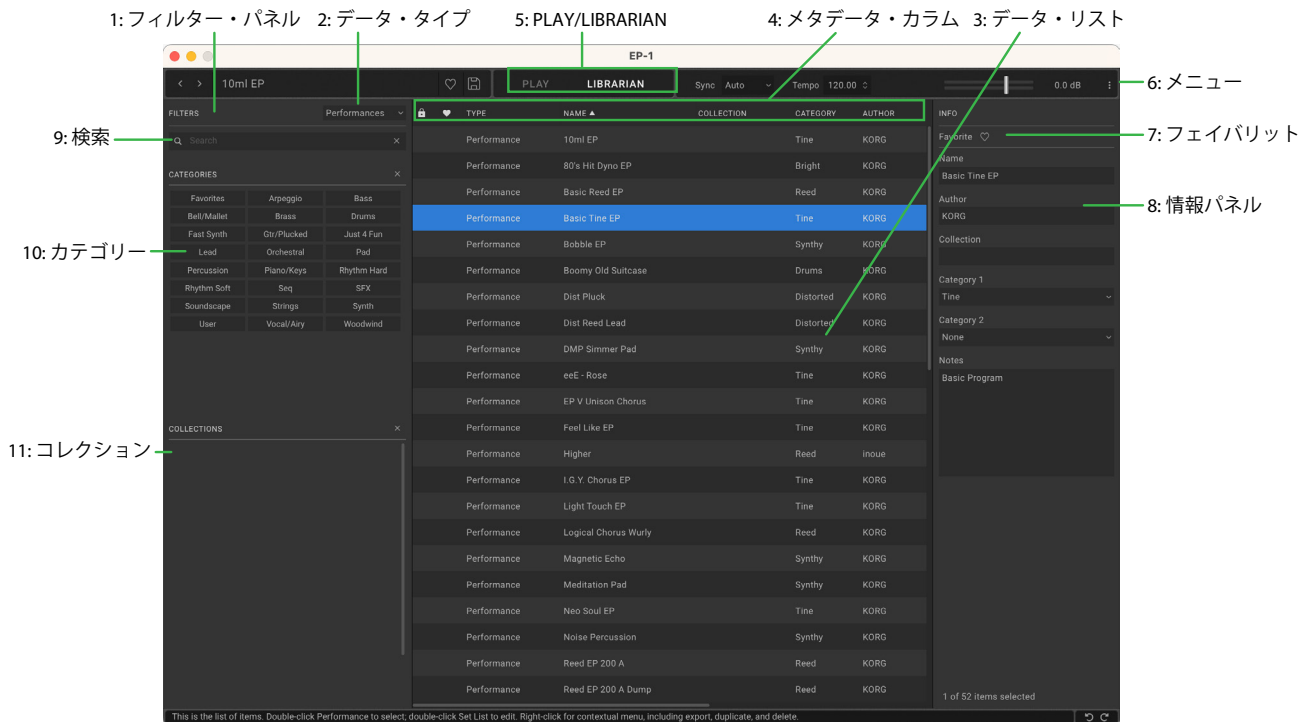
1. メイン・メニューからLoad MIDI Map…を選択します。
通常ファイル・ダイアログが開きます。
2. ロードしたいMIDIマップ・ファイルを選択し、Openをクリックするとロードします。

MIDIマップをデフォルト設定にリセットする

MIDIマップは、簡単にデフォルト設定にリセットすることができます。手順は次の通りです。

1. メイン・メニューから「Reset MIDI Map To Default」を選択します。
現在開いているMIDIマップを上書きしてしまうという注意文とともに、操作を確認するダイアログが開きます。
2. リセットする場合はOKを、何も変更せず操作を中止する場合はCancelをクリックします。

LIBRARIAN



ライブラリアンは何のためにあるのか？

ライブラリアン・ページは、SGX-2のすべてのコンテンツが表示されます。オリジナル・サウンドのメタデータを編集したり、データをインポート（ファイル読み込み）、エクスポート（ファイル書き出し）するのに便利です。サウンドの選択には、ポップアップ表示されるサウンド・ブラウザーをご使用ください。

1: フィルター・パネル

ここで検索条件を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、データ・タイプ、サーチ、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、右端をドラッグするとサイズを変更でき、カテゴリーとコレクションを1列、2列、3列で表示することができます。

2: データ・タイプ

ライブラリアンでは、パフォーマンス、スケール、エフェクト・プリセット、セットリストを表示できます。このメニューでは、リストに表示するデータの種類を選択できます。All Dataは、すべての種類のデータを一度に表示します。

3: データ・リスト

ここでは、フィルター・パネルのサーチ、データ・タイプ、カテゴリー、コレクションの各設定でフィルタリングされたSGX-2データベースの全データのリストが表示されます。

選択する

リスト内の項目をクリックすると、メタデータの編集用、またはエクスポート用に選択されます。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、演奏用に選択されます。

連続していない複数のアイテムを選択するときは、macOSの場合はコマンドキーを、Windowsの場合はCtrlキーを押しながらクリックします。また、連続した複数のアイテムを選択するときは、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になっています

工場出荷時のデータは、パフォーマンスやエフェクト・プリセットなど、すべて書き込み保護されています。これは、リストとインスペクター・パネルの上部にあるロック・アイコンで表示されます。ファクトリー・サウンドは削除できず、名称、作者などのメタデータを含め、オリジナル・バージョンを変更することもできません。ただし、複製してからエディットすることは可能です。

4: メタデータ・カラム

各アイテムのリストには、タイプ、名称、コレクション、カテゴリー、作者、ノートのほか、そのアイテムがファクトリー・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(列)の上部をドラッグすると、コラムを並べ替えたり、コラムのサイズを変更することができます。

5: PLAY/LIBRARIAN

メイン画面上部にあるボタンは、音色のエディット(パッチ・パネル、エフェクト、モジュレーション、MIDIマップを含みます)か、ライブラリアンでの作業かを選択します。

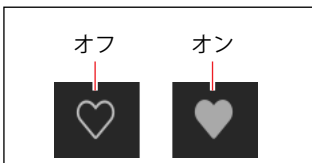
6: メニュー

このメニューから、Settings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、「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。

7: フェイバリット

ハートをクリックすると「お気に入り」に登録されます(すでに登録済みの場合は登録が解除されます)。その後、「Favorite」カテゴリーからそれを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、ロックされたファクトリー・データでも、「お気に入り」の設定を変更できます。

フェイバリット・アイコン



8: 情報パネル

このパネルでは、選択され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&2、作者、ノートなど)の表示と編集ができます。複数のアイテムが選択され、そのアイテムのメタデータ・フィールド(名称やカテゴリーなど)の設定が異なる場合、フィールドには「<Multiple Values>」というメモが表示されます。

ロック・アイコンが表示されている場合、選択された項目にファクトリー・データが含まれており、フィールドを編集することはできません。ただし、テキストをコピーして別の場所にペーストすることはできます。

インスペクター・パネルは左端をドラッグしてサイズを変更できます。

9: 検索

このフィールドに入力すると、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、フィールドの入力内容を消去します。

10: カテゴリー

カテゴリーでは、ベース、リード、ベルなど、サウンドのタイプでフィルタリングできます。各サウンドは2つのカテゴリーに割り当てることができ、パフォーマンス、スケールなど、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。カテゴリー名をクリックするとそのカテゴリーでフィルタリングされ、「X」をクリックするとすべてのカテゴリー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」も含まれており、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。

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、拡張パック、オリジナルのプロジェクトなど、グループごとにサウンドを絞り込むことができます。各サウンドは1つの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のコレクションでフィルタリングされ、「X」をクリックすると、すべてのコレクション選択が解除されます。

ライブラリアンのコンテキストメニュー

アイテム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。リストから複数のアイテムを選択しているときでもメニュー・コマンドを使用できます。

Export...

選択したアイテムを個々のファイルとしてディスクにエクスポート(書き出し)します。詳しくは、ページ32の「複数のデータをエクスポート(ファイルとして保存)する場合、別々のファイルまたは1つのバンドル・ファイルとして保存できます。」をご覧ください。

Export Bundle...

このコマンドは、複数のアイテムを選択したときに使用でき、選択したすべてのアイテムを1つのファイルとしてディスクに書き出します。サウンドのセットをシェアしたいときなどに便利です。

Duplicate

選択したアイテムを複製します。

Delete

選択したデータを削除します。このコマンドをセットリストのロットで使用したときは、そのロットの内容が初期設定状態のパフォーマンスに置き換わります。

New Set List

すべてのロットに初期設定状態のパフォーマンスが入ったセットリストを新規作成します。このコマンドは、すべてのデータ (All Data) か、セットリストが表示されている場合、ライブラリアンから使用できます。

Open Set List Editor

セットリストを選択しているときにこのコマンドを使用すると、そのセットリストのSet List画面が開きます。複数のセットリストを選択している場合は、それぞれのSet List画面が開きます。

Open Scale Editor

スケールを選択しているときにこのコマンドを使用すると、そのスケールの編集画面が開きます。詳しくはページ34の「Scales」をご覧ください。

Make Active

リストでパフォーマンスが選択されている場合、このコマンドでそのパフォーマンスを演奏用に選択します(ダブルクリックでも同じことができます)。

リストでセットリストが選択されている場合、このコマンドでそのセットリストが有効となり、Settingsダイアログでセットリストのパラメーターが変化します。

インポートとエクスポート

ImportとExportコマンドでは、次のことが行えます。

- 新たなサウンドのロード
- 一方のSGX-2から他方のSGX-2へのデータ転送
- データのバックアップとリストア

データをインポートする

データをSGX-2に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。

複数のファイルを一度に選択できます。

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、どのファイルがインポートされるかの情報とともに、インポート操作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の場合、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、ダイアログからは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行い、SGX-2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 (ページ32の「UUIDs」をご覧ください) が変更されますので、SGX-2のデータベースにすでに入っているバージョンとは競合しません。

Apply 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、その中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

SGX-2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ことを認識します。

サウンドを保存するとき、「Overwrite」(上書き) のときはUUIDをそのままに、「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、ページ32の「データ・コンフリクト」で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 (ファイルとして保存) する場合、別々のファイルまたは1つのバンドル・ファイルとして保存できます。

別々のファイルとして保存する

SGX-2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・ファイルとして保存する

SGX-2から複数のデータを1つのバンドル・ファイルとして保存する手順です。

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 Bundle…コマンドを選択します。
4. ファイルとして保存する場所に移動し、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. コンテキストメニューから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に移動し、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、書き込み保護が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。

セットリストのインポートとエクスポート

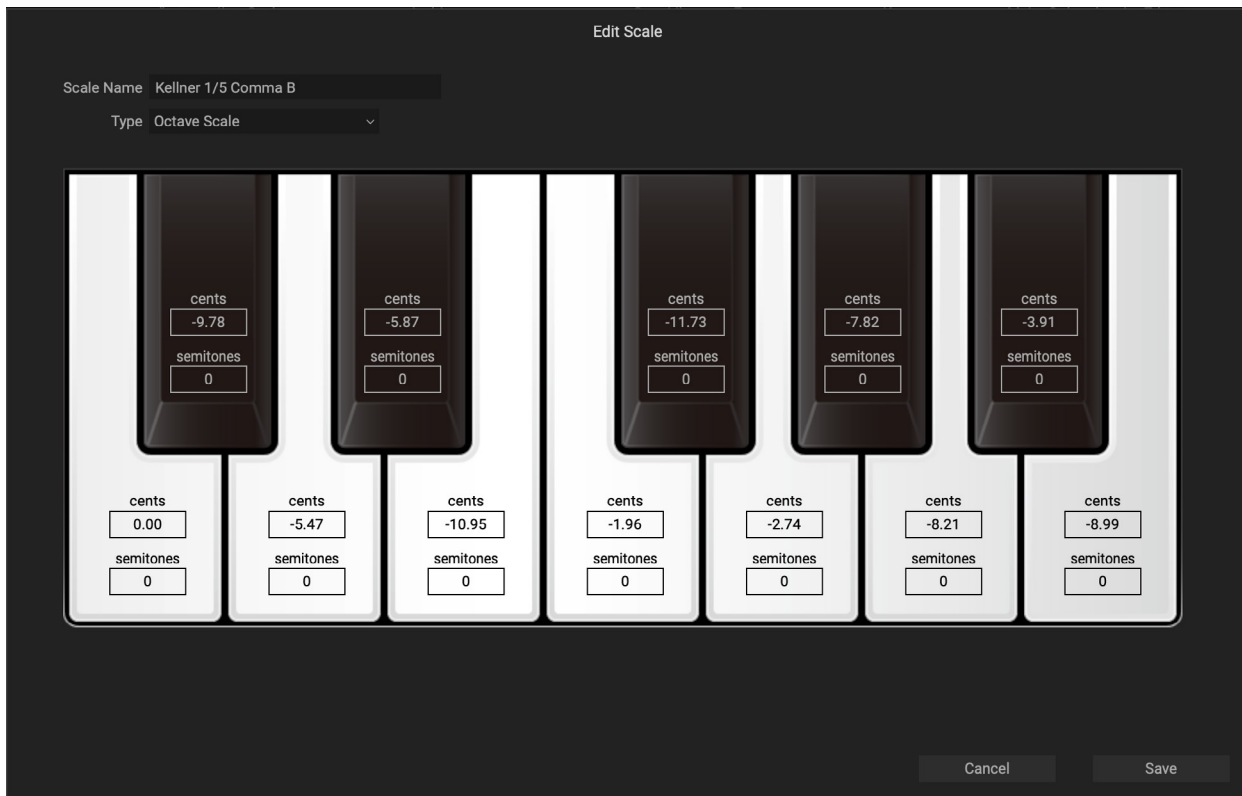
セットリストは、最大64個のパフォーマンスを参照します。セットリストをエクスポートすると、そのセットリストと参照されるパフォーマンスの両方が一緒に保存されます。これにより、グルーピングしたサウンドのインポートやエクスポートを簡単に行えます。

ファイル・タイプ

SGX-2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	sgx2perf	各タイプの単体ファイルです。
Effect	kceffect	
Set List	sgx2setlist	1つのセットリストと参照する全パフォーマンスです。
Bundle	sgx2bundle	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	sgx2midimap	MIDIマップ: ディスクにのみ表示され、ライブラリアンには表示されません。

Scales



概要

スケールを使用すれば、個々の音をチューニングし直してさまざまな文化の音楽を演奏したり、歴史的な音律を再現したり、新しい響きを試すことができます。オクターブごとのチューニング・マップと全128音個別のチューニング・マップの両方をサポートしています。12音音階は、個別のScale.Keyパラメーター（ページ14の「Scale」ページ参照）を使用して移調できます。スケールのファイルには、「korgscale」の拡張子がつき、wavestateやmodwaveなどのコルグ・インストゥルメントと共有できます。

スケールのエディット

スケールのエディット手順です。

1. ライブラリアン画面に移動します。
2. フィルタリング設定（左パネル最上部）をScaleにします。

画面のメイン部分が、インストールされているスケールの表示に切り替わります。

3. ロックがかかっていないスケールをダブルクリックするか、右クリックしてコンテキストメニューからOpen Scale Editorを選択します。

⚠️ ロックがかかっていないユーザー・スケールのみがエディット可能です。ロックがかかっているものやファクトリー・スケールをエディット可能なものにするには、そのスケールを右クリックしてコンテキストメニューからDuplicateを選択します。

4. スケールをエディットします。後述の「スケール設定」をご覧ください。

注意: エディット中のスケールがそのパフォーマンスやグローバル・スケールとしてオンになっていても、エディット結果が反映されるのは、スケールを保存した後です。

5. Saveをクリックするとエディットしたスケールが保存されます。Cancelをクリックするとエディットを破棄してエディターを終了します。

⚠️ **重要:** Saveは、その名称を変更しても常に既存のスケール・データを上書き保存します。スケールを新たに作成したいときは、先にDuplicateコマンドでスケールを複製し、複製したスケールをエディットしてください。

スケールを使用する


スケールはSettings画面で選択します。スケールの選択はスタンドアローン・アプリケーションではグローバルに保存され、DAWのプラグインとして使用する場合は、プラグインのインスタンスごとに保存されます。詳しくは、ページ13の「Scale」をご覧ください。

スケール設定

Scale Name

[Text]

ここでスケールの名称をエディットできます。

 **重要:** スケールは、名称を変更しても常に既存のスケール・データを上書き保存します。

Type

[Octave Scale, Octave Scale, A=Master Tune, 128 Note Scale]

サポートしているスケールには3つのタイプがあります。

Octave Scale: オクターブごとに繰り返す通常の12音音階です。

Octave Scale, A=Master Tune: 上記のOctave Scaleと同様ですが、スケールが自動調整され、スケール・キーの設定に関係なく、Aのピッチがマスター・チューニング (A=440Hzなど) と一致します。

128 Note Scale: 各MIDIノートを個別にチューニングできるスケールです。オクターブで繰り返さないスケールに適しています。

Cents

[-100...+100]

各ノートを上下100セントの範囲でデチューンします。

Semitones

[-127...+127]

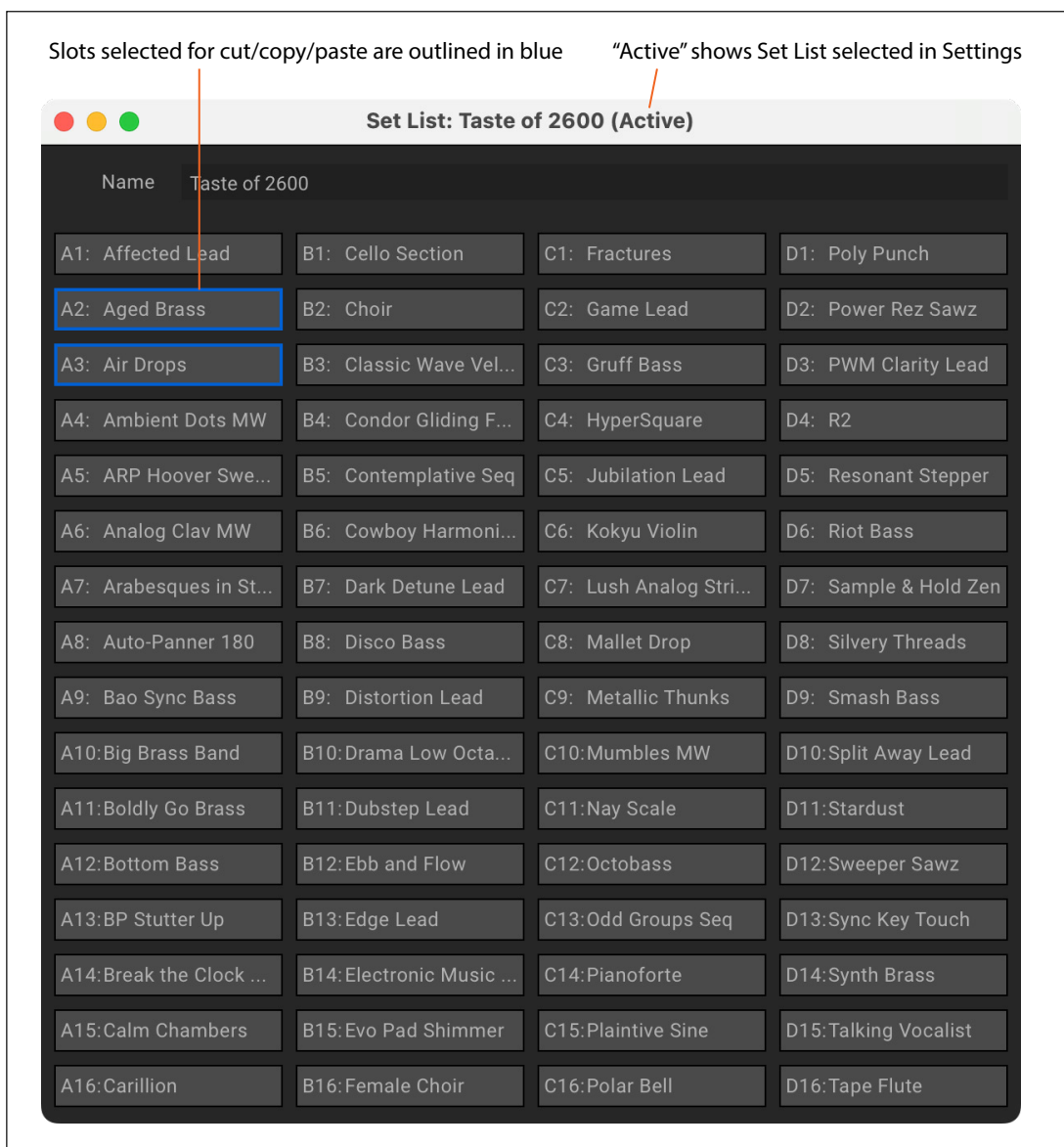
Semitoneパラメーターは、各ノートをMIDIノート全域の範囲でデチューンできるものです。簡単な例では、キーボードのCを弾くとDの音が鳴るようにするには、Semitoneを+2に設定します。このパラメーターは、オクターブで繰り返さないスケールや、オクターブ・スケールの中で同じ音を繰り返したいときに便利です。

Set Lists

セットリスト画面

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。選択されたスロットには青枠が表示されます。コマンドキー (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。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-クリックして、コンテキストメニューを開きます。
4. 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、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、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、セットリストをコピーする

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・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。

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。
コマンドキー (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、ページ38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 (初期設定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が実行され、その他のスロットには実行されません。詳しくは、ページ38の「Paste」、ページ38の「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) を押したままかどうかと、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ドラッグしているかで、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にドラッグ	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にドラッグ	Insert Before	以降のスロットにシフトして残留
別のSet List	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	

別のセットリストに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 (初期設定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、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。

故障かな?とお思いになる前に

故障の疑いがある場合は、以下の項目をまず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、**Audio/MIDI Settings**画面で適切な設定を行っていますか? 「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、次のことを試してください。

- 他のアプリケーションを使用しているときは、それらを終了します。
- ご使用のシンセサイザーの最大発音数を減らします。
- **Audio/MIDI Settings**画面でオーディオ・バッファサイズを増やします。これにより、レイテンシー(音が聴こえるまでの遅延)も増加しますのでご注意ください。

音が遅れて聴こえる

レイテンシーは、「サンプル数」×「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の設定値に設定します。

MIDI機器からソフトウェア・シンセをコントロールできない

- コンピュータとMIDI機器が正しく接続されていますか?
- 接続されているMIDI機器は、コンピュータ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：128 (コンピュータの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対応
- リアルタイムMIDIコントロール、オートメーション対応

動作環境

MacOS

- OS：macOS 12 Monterey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：16GB 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・プラグインのみ対応)

Windows

- OS：Windows 11 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：16GB 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・プラグインのみ対応)

*仕様および外観は、改良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

ご連絡の前に

- ご連絡の前に、本マニュアルまたはKORG app Help Center (<https://support.korguser.net>) にご質問内に対する回答がないかご確認ください。
- デバイスの基本的な操作方法、一般的な曲や音色の作成方法など、当社製品以外に関するご質問につきましては、お答えできませんのであらかじめご了承ください。

ご連絡の際に必要な情報

ご連絡の際、以下の情報が必要になります。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)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、米国及びその他の諸国で登録された Apple Inc. の商標です。

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

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

©2026 KORG INC.

www.korg.com
Published 01/2026