

# TRINITY

## for Mac/PC

### MUSIC WORKSTATION DRS

## 取扱説明書



# KORG

# 目次

<b>イントロダクション</b> .....	<b>1</b>
主な特長 .....	1
ユーザー・インターフェイスの各要素 .....	1
<b>はじめに</b> .....	<b>3</b>
インストールとアップデート .....	3
ページの基本レイアウト .....	3
サウンド・ブラウザー .....	5
サウンドを保存する .....	7
<b>メイン・メニュー</b> .....	<b>8</b>
<b>EASYページ (COMBI, PROG)</b> .....	<b>9</b>
OSC 1/OSC 2/DRUM KIT .....	9
WAVEFORM .....	9
PITCH .....	9
FILTER .....	10
FILTER EG .....	10
AMP .....	10
AMP EG .....	10
IFX, MFX, EQ .....	11
<b>OSCページ (COMBI, PROG)</b> .....	<b>12</b>
OSC 1/OSC 2 .....	12
DRUMS .....	13
SCALE .....	14
VELOCITY ZONE .....	15
BASIC .....	15
<b>PITCHページ (COMBI, PROG)</b> .....	<b>16</b>
PITCH ENVELOPE GENERATOR .....	16
OSC 1 PITCH/OSC 2 PITCH .....	17
LFO 1/LFO 2 .....	18
MODULATION .....	19
<b>FILTERページ (COMBI, PROG)</b> .....	<b>23</b>
OSC 1 FILTER/OSC 2 FILTER .....	23
LFO 1/LFO 2 .....	25
MODULATION .....	26
<b>AMPページ (COMBI, PROG)</b> .....	<b>31</b>
OSC 1/OSC 2 AMP EG .....	31
OSC 1/OSC 2 AMP .....	32
OSC 1/OSC 2 KEYTRACK .....	32
MODULATION .....	33
<b>SETTINGSページ (COMBI)</b> .....	<b>36</b>
LAYER (A...H) .....	36
STATUS (A...H) .....	36
FORCE POLY (A...H) .....	37

DELAY TIME (A...H) .....	37
USE PRO SCALE (A...H).....	37
TRANSPOSE (A...H).....	37
DETUNE (A...H).....	37
BEND RANGE (A...H).....	37
<b>MIDIページ (COMBI) .....</b>	<b>38</b>
MIDI (A...H) .....	38
CONTROL CHANGE (A...H).....	38
AFTER TOUCH (A...H).....	38
SUSTAIN PEDAL (A...H).....	38
<b>ZONESページ (COMBI) .....</b>	<b>39</b>
KEY ZONES (A...H).....	39
VELOCITY ZONES (A...H).....	40
<b>FX ROUTINGページ (COMBI, PROG) .....</b>	<b>41</b>
LAYER (A) (PROG) .....	42
LAYER (A...H) (COMBI).....	43
IFX (1...8) .....	44
MFX.....	45
EQ .....	45
<b>FX EDITページ (COMBI, PROG) .....</b>	<b>46</b>
IFX (1...8) .....	46
MFX (1, 2).....	46
FX settings .....	46
<b>Global Settings .....</b>	<b>47</b>
MIDI .....	47
CONTROLLER .....	47
MIDI FILTER.....	47
KEYBOARD.....	48
SCALE .....	49
SYSTEM.....	49
TEMPO .....	50
EFFECTS.....	50
Save Global Settings.....	50
<b>トラブルシューティング.....</b>	<b>51</b>
音が出ない .....	51
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.....	51
音が遅れて聴こえる.....	51
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.....	51
<b>仕様.....</b>	<b>52</b>
動作環境 .....	52
<b>サポート・サービスのご案内.....</b>	<b>53</b>
お問い合わせの前に .....	53
お問い合わせの際に必要な情報 .....	53

# イントロダクション

このたびは、KORG Collection TRINITYソフトウェア・シンセサイザーをお買い上げいただき、まこと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。

## 主な特長

1995年に発売された、シルバーのボディを身にまとい、先進的な操作体系のタッチビューGUIを採用したコルグ・ミュージック・ワークステーションの名機「TRINITY」が、サンプル・オプションを全シリーズ内蔵してソフトウェア・シンセサイザーとして完全再現され蘇りました。

## オリジナルの開発者が監修

KORG Collectionにとって最も不可欠なものが、サウンドです。KORG Collection TRINITYは、オリジナルのPCMサンプルとエフェクト回路はもちろんのこと、ハードウェア特有の微細なサウンドの質感まで再現するため、TRINITYのオリジナル・エンジニアの監修のもと、細部にわたり徹底的に調整を行いました。

## オプションを含めた全サウンドを内蔵

TRINITY本体に搭載されていたPCMサンプルだけでなく、当時オプションとして発売されていた4種類のサンプル・オプションと、1998年に発売された、TRINITYの音源部を1Uラックサイズに収めたTR-Rackで追加されたPCMサンプルのすべてを収録しました。TRINITYならではの高品位コンビネーション/プログラムを2,000種類以上内蔵しました。

## 主要パラメーターへ即座にアクセスできるEASYページ

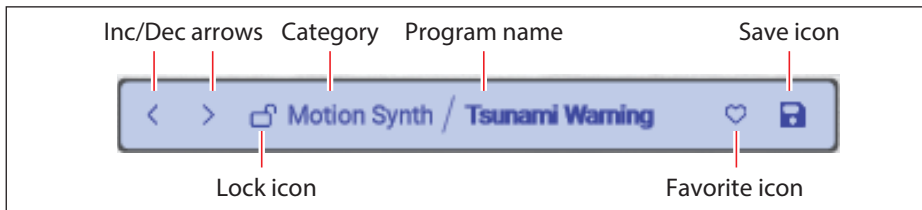
KORG Collection TRINITYは、オリジナルのTRINITYと同様、細かなパラメーターもすべてエディット可能ですが、より簡単に音色をエディットできるEASYページを搭載しています。オシレーターの波形選択やピッチ・トランスポーズ、フィルターやエンベロープの調整からエフェクトの選択まで、主要な各パラメータを簡単に操作することができます。もちろん、EASYページ以外のエディット画面も、グラフィックを多用したわかりやすい操作体系で、細かなパラメータのエディットを自由自在に行うことができます。

## ユーザー・インターフェイスの各要素

### セレクター

KORG Collection TRINITY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、音色(コンビネーション、プログラム)、エフェクト・プリセット、スケール、マルチサンプルが含まれます。画面では、コンビネーションとプログラムがセレクターに表示されます。

セレクター



これにより、現在選んでいるアイテムが表示されます。〈と〉の矢印で前後に1つずつ進みます。名称をクリックすると“[サウンド・ブラウザー](#)”が開きます。

ロック・アイコンは、カテゴリーをロックするかどうかを設定します。ロック時に〈または〉をクリックすると、同じカテゴリー内のプログラムが表示されます。

Un lock





Lock

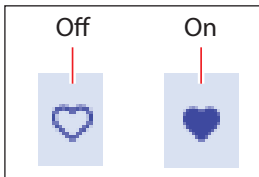


## イントロダクション

セーブ・アイコン(  )をクリックするとセーブ・ダイアログが開き、プログラムを保存できます。

 プログラムは、ユーザー・バンクのみへ保存されます。

セレクターにフェイバリット・アイコンがあります。これをOnにすると、サウンドが“お気に入り”に登録されます。その後ブラウザのSearchの右にある“  Favorites ”をクリックすると、登録したサウンドのリストが表示されます。“お気に入り”は、サウンド・ブラウザやライブラリアンでも登録できます。

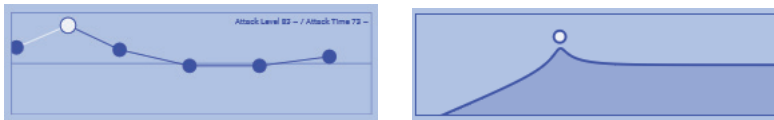


## ノブとスライダー

ノブの値をエディットするには、垂直方向や水平方向にドラッグします。ノブのバリュー部分をダブルクリックすると、値を直接入力できます。

スライダーの値をエディットするには、スライダーの方向にドラッグします。

## グラフィカル・エディター



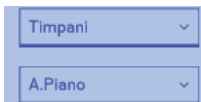
エンベロープ、フィルター、キー・トラックはそれぞれのグラフィック上で直接エディットできます。

以下の手順で行います。

1. グラフィックの上にカーソルを合わせると、ハンドル(ドット)が表示されます。
2. ハンドルをドラッグして値をエディットします。

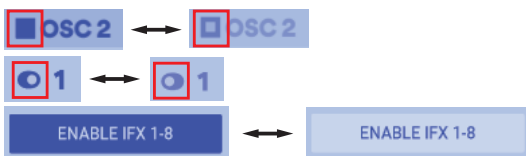
エンベロープ・カーブは、A/D/S/Rセグメントにある、白色のハンドルでエディットします。

## コンボ・ボックス



クリックしてポップアップ・メニューを表示させ、値を選びます。

## On、Offスイッチ



クリックするたびにOnとOffが切り替わります。

## トグル・ボタン



クリックするたびに設定が切り替わります。

# はじめに

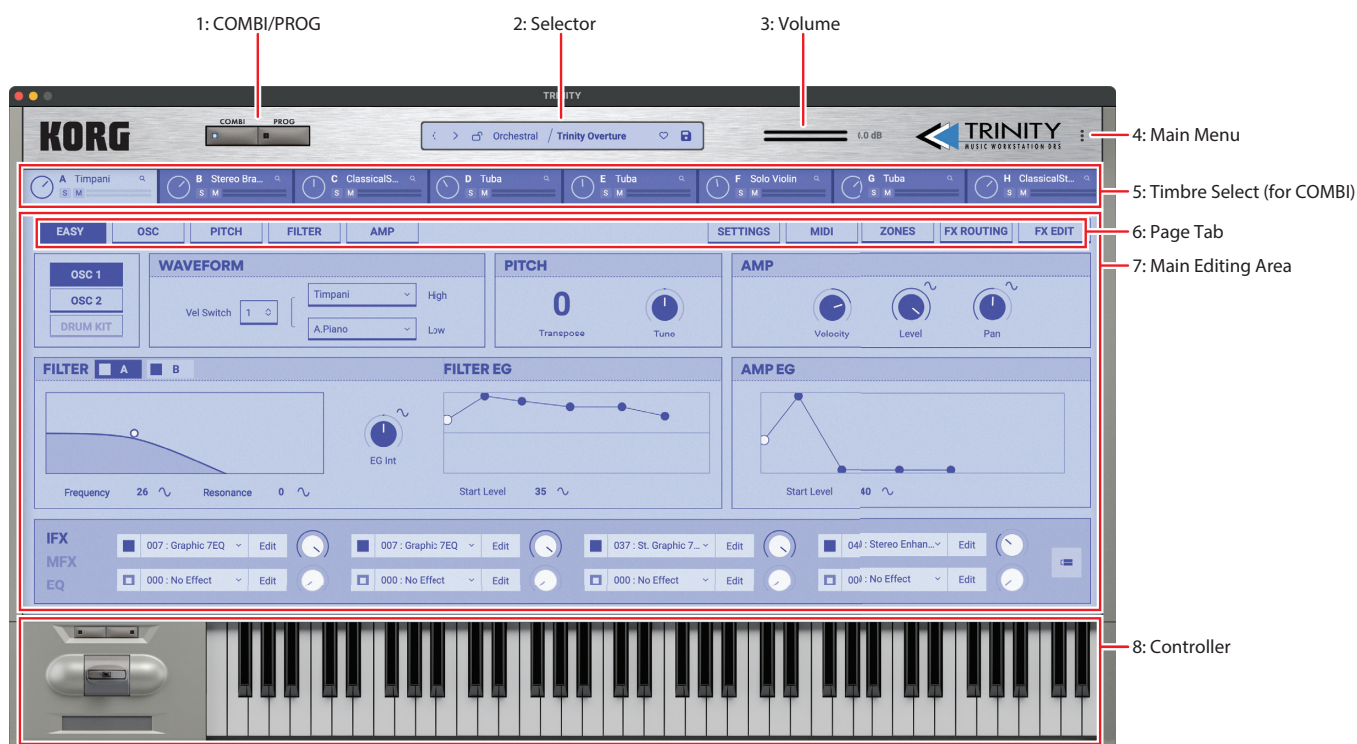
## インストールとアップデート

KORG Collection TRINITYでは、ソフトウェアの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。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。

## サウンドはどこに保存されますか？

サウンド・データベースは、専用フォルダの中に保存されています。

## ページの基本レイアウト



### 1: COMBI/PROG mode

COMBIモードとPROGモードを切り替えます。

### COMBI (Combination) モード

最大8ティンバーのプログラムを組み合わせることで1つの音色を作るモードです。

複数の音色をレイヤーして厚みのあるサウンドを作成したり、ドラムやベースなどのパートとリードなどを同時に演奏できるスプリット音色を作成することができます。

コンビネーションは、プリセット・バンクから選ぶことができます。また、作成したコンビネーションを保存できる、ユーザー・バンクを内蔵しています。

さらに8系統のIFX(インサート・エフェクト)および、2系統のMFX(マスター・エフェクト)、マスターEQで構成されています。

### PROG (Program) モード

1つのプログラムを演奏、エディットするモードです。

プログラムは、4種類のファクトリー・バンク、4種類のオプション・バンク、GMバンクから選ぶことができます。また、自分でエディット、作成したプログラムを保存できるユーザー・バンクを内蔵しています。

はじめに

さらに、8系統のIFX (インサート・エフェクト) および、2系統のMFX (マスター・エフェクト)、マスターEQでプログラムは構成されています。

## 2: Selector

[“セレクター”](#)をご覧ください。

## 3: Volume

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ます。

## 4: Main Menu

このメニューで、Global Setting (Global MIDIチャンネル、コントローラー、MIDIフィルター、キーボードの設定、スケールの設定などを含む) の表示や、画面サイズのスケーリング、“About”情報にアクセスできます。[“メイン・メニュー”](#)をご覧ください。

## 5: Timbre Select (for COMBI)

COMBIモード時は、レイヤーの設定をチェックしたりエディットするティンバーを選びます。ティンバー・プログラムを選ぶと、プログラムを構成するパラメーターが下に表示されます。

**S:** ティンバーのSolo On、Offボタン

**M:** ティンバーのMute On、Offボタン

## 6: Page Tabs

メイン・エディット・エリアに表示するページを選びます。

## 7: Main Editing Area

選んだページの各種パラメーターの設定がここに表示されます。オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプやエフェクト設定の詳細などが表示されます。

## 8: コントローラー

画面上の演奏で使用するコントローラー (キーボード、SW1/SW2、ジョイスティック、リボンコントローラー) です。外部MIDI機器から、これらコントローラーを操作する場合には、Global SettingでMIDIコントロール・ナンバーを設定すると便利です。

### キーボード

鍵盤をクリックしてノートを発音します。

### SW1/SW2

SW1/SW2に割り当てた機能を有効 (LEDが点灯) または無効にします。

右クリックすると、SW1/SW2の機能の割り当てや動作モード (ToggleまたはMomentary) を設定できます。

ジョイスティックやリボンのLockを割り当て、SW1 (またはSW2) を有効にすると、それらのコントローラーがLockされます。例えばコントローラーの操作中にSW1 (またはSW2) を有効に (Lock) すると、それ以降にコントローラーを操作しても動作が変化しません。

Octave Up (またはOctave Down) を割り当て、SW1 (またはSW2) を有効にするとピッチが1オクターブ上がり (または下がり)、SW1 (またはSW2) を無効にすると元のオクターブ設定に戻ります。

### ジョイスティック

上下左右 (+Y、-Y、-X、+X) に操作して、ピッチをコントロールしたり、モジュレーションをコントロールしたりします。

### リボンコントローラ

左右の操作 (X) で、ピッチやモジュレーションをコントロールします。

# サウンド・ブラウザー



## 概要

サウンド・ブラウザーは、膨大な量のサウンドからコンビネーションやプログラムなどを探し出すための、フィルタリング機能があります。

### 1: Sound List

サーチやフィルター・パネルのバンク、カテゴリー、キャラクター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（上図の例ではコンビネーション）のリストが表示されます。リストをクリックして試聴するサウンドを選んだり、リスト上でフェイバリットが設定できます。

ユーザー・バンクでは、サウンド名を右クリックをすると、カテゴリーの登録やプログラムの情報を編集したり、情報を削除したりすることができます。

ダブルクリックしてサウンドを選び（または右上の“x”を押して）、ブラウザを閉じます。

🚩 Search（検索ワード）、CATEGORY、CHARACTER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ます。

### 2: Search

このフィールドにテキストを入力すると、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。


### 3: Preview

サウンド選択時に役立つフレーズ・プレビューを再生します。

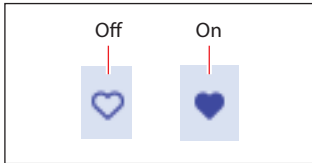
サウンド・リストでプレビューしたいサウンドを選んでからクリックします。

はじめに

## 4: Favorite icon

これをOnにすると、サウンドがフェイバリットに登録されます。その後ブラウザのSearchの右にある  をクリックすると、登録したサウンドのリストが表示されます。“お気に入り”は、サウンド・ブラウザやライブラリアンでも登録できます。

Favorite icon



## 5: BANKS

バンクを選びます。

CATEGORYが表示されているときは、右側の  アイコンをクリックすると表示されます (COMBI、PROG)。Allを選ぶと、すべてのプログラムを表示します。

## 6: CATEGORIES (COMBI, PROG)

キーボード、オルガン、ベルなどのように、サウンドのタイプでフィルタリングできます。

BANKが表示されているときは、右側の  アイコンをクリックすると表示されます。

選んだカテゴリーのサウンドが表示されます。

プログラム、コンビネーションには、16種類のカテゴリーが設定されています。

## 7: CHARACTERS (COMBI, PROG)

アコースティック、エレクトリックなどのように、サウンドのキャラクターでフィルタリングできます。

BANKが表示されているときは、右側の  アイコンをクリックすると表示されます。

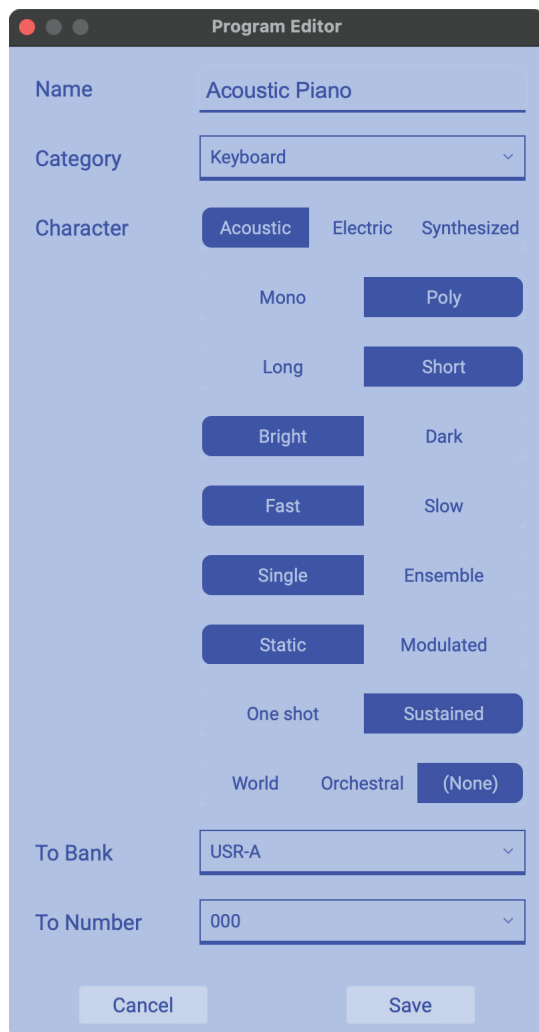
## サウンドを保存する

コンビネーションやプログラムの保存手順は、次のとおりです。

1. COMBIまたはPROGモードでサウンドを選んでエディットします。
2. セレクターのセーブ・アイコンをクリックします。

セーブ・ダイアログが開きます。

セーブ・ダイアログ(プログラム)



The screenshot shows a 'Program Editor' dialog box with the following settings:

- Name: Acoustic Piano
- Category: Keyboard
- Character: Acoustic (selected), Electric, Synthesized
- Mono: Mono, Poly (selected)
- Long: Long, Short (selected)
- Bright: Bright, Dark
- Fast: Fast, Slow
- Single: Single, Ensemble
- Static: Static, Modulated
- One shot: One shot, Sustained (selected)
- World: World, Orchestral, (None) (selected)
- To Bank: USR-A
- To Number: 000

Buttons: Cancel, Save

3. 必要に応じて、カテゴリー、キャラクター、バンク等を設定します。  
これらのメタ・データすべては、ブラウザーで後で編集することもできます。
4. Save (保存) をクリックしてサウンドを保存します。

# メイン・メニュー

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。  
このメニューから、Globalの設定（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、スケールなど）や画面サイズの調整、“About”情報などにアクセスできます。



## Open Global Settings

コントローラーのCCアサイン設定やスケールの設定、鍵盤の設定などを行う、“[Global Settings](#)”を表示します。

## View Size

スクリーンのサイズを変更します。変更した設定は次回起動時も保持されます。

## Utility

### Initialize

現在選ばれているサウンドを初期化します。

### Manual

ソフトウェアまたはオリジナル・ハードウェアの説明書を表示します。

## Acknowledgements

本ソフトウェアを作成する上で使用したソフトウェアや、関わった方々へのメッセージを表示します。

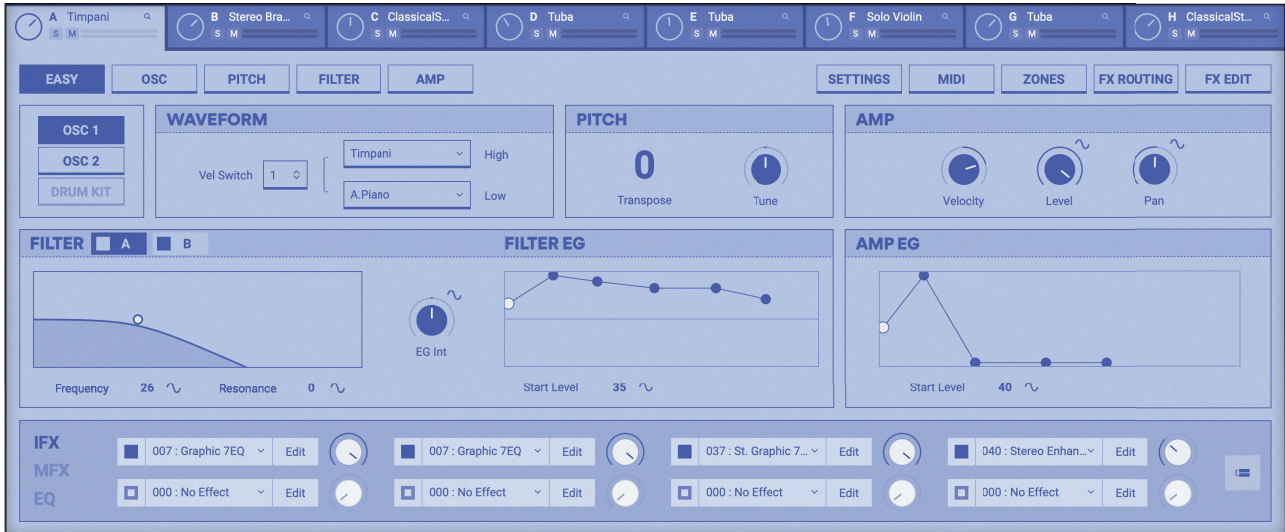
## About TRINITY

ソフトウェアのバージョン情報を表示します。

# EASYページ (COMBI, PROG)

EASYボタンをクリックすると、COMBIモードまたはPROGモードの主要なパラメーターが表示されます。

ここでの設定は、“[OSCページ \(COMBI, PROG\)](#)”～“[AMPページ \(COMBI, PROG\)](#)”、“[FX ROUTINGページ \(COMBI, PROG\)](#)”、“[FX EDITページ \(COMBI, PROG\)](#)”のいくつかのパラメーターと同期しています。



## OSC 1/OSC 2/DRUM KIT

エディットするオシレーターを選びます。

DRUM KITは、“[DRUMS](#)”を選びます。

## WAVEFORM

### Vel Switch

OSC 1、OSC 2の選択時に表示され、ベロシティでHighとLowのマルチサンプルを切り替えるときの値を設定します。

この値以上の強さで弾いたときはHighで設定したマルチサンプルが発音され、この値未満で弾いたときはLowで設定したマルチサンプルが発音されます。

### High、Low

OSC 1、OSC 2で使用するマルチサンプルを設定します。名称をクリックすると“[サウンド・ブラウザー](#)”が開きます。

### DrumKit

DRUM KITで使用するドラムキットを設定します。名称をクリックすると“[サウンド・ブラウザー](#)”が開きます。

## PITCH

### Transpose

OSC 1、OSC 2では、ピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

DRUM KITでは、ピッチではなく割り当てられたドラム・キットの位置をずらします。必要がなければ0に設定します。

### Tune

OSC 1、OSC 2では、ピッチをセント単位 (半音=100セント)、±1オクターブの範囲で設定します。

例えば、半音以上ピッチを変えたいときは、通常Transposeで設定しますが、ひきつたような音 (ピッチ・バンドで音を上げたときの音) にするときは、Tuneで設定します。

DRUM KITでは、ピッチをセント単位 (半音=100セント) で設定します。

## FILTER

### A, B

エディットするフィルターを選びます。

### グラフィカル・エディター (フィルター)

グラフィカル・エディターのポイントをクリックすると、下にFrequencyとResonanceの値が表示されます。

値はグラフィカル・エディターのポイントをドラッグしても設定できます。

フィルター・タイプは[“FILTERページ \(COMBI, PROG\)”](#)で選びます。

### EG Int

カットオフ周波数をEGで変調するときの効果の深さを調節します。

---

## FILTER EG

フィルターEGの時間的变化を設定します。

### グラフィカル・エディター (フィルターEG)

グラフィカル・エディターの各ポイントをクリックすると、下にレベルやタイムの値が表示されます。

値はグラフィカル・エディターの各ポイントをドラッグしても設定できます。[“FILTERページ \(COMBI, PROG\)”](#)をご覧ください。

---

## AMP

### Velocity

ベロシティに応じて音量が変化します。

**+**の値: 強く弾くほど音量が上がります。

**-**の値: 強く弾くほど音量が下がります。

### Level

オシレーターの音量を設定します。

### Pan

オシレーターのパン (定位) を設定します。

---

## AMP EG

アンプEGの時間的变化を設定します。

### グラフィカル・エディター (アンプEG)

グラフィカル・エディターの各ポイントをクリックすると、下にレベルやタイムの値が表示されます。

値はグラフィカル・エディターの各ポイントをドラッグしても設定できます。[“AMPページ \(COMBI, PROG\)”](#)をご覧ください。

## IFX, MFX, EQ

IFXの表示



### IFX

IFXでは、インサート・エフェクト・タイプの選択、エフェクトのOnまたはOffの設定、Wet/Dryを設定します。

#### On/Off

インサート・エフェクトをOnまたはOffにします。

#### IFX Type

インサート・エフェクトを選びます。オリジナルのEffect Guideをご覧ください。

#### to FX Edit

FX EDITページへ移動します。

#### WET/DRY

エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。

#### to FX ROUTING

FX ROUTINGページへ移動します。

### MFX

MFXでは、マスター・エフェクト・タイプの選択、エフェクトのOn、Offの設定、Wet/Dryを設定します。

#### On/Off

マスター・エフェクトをOnまたはOffにします。

#### MFX Type

マスター・エフェクトを選びます。オリジナルのEffect Guideをご覧ください。

#### to FX EDIT

FX EDITページへ移動します。

#### OUTPUT LEVEL

エフェクト出力の音量を設定します。

#### to FX ROUTING

FX ROUTINGページへ移動します。

### EQ

アウトプット時のHigh GainとLow Gainを設定します。

#### High Gain

高音域のレベルを調節します。

#### Low Gain

低音域のレベルを調節します。

# OSCページ (COMBI, PROG)



## OSC 1/OSC 2

オシレーターを設定します。DRUMSについては[“DRUMS”](#)をご覧ください。

### Delay

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KEY OFFにすると、ノート・オフで発音します。チェンバロの音色等で使用します。このとき、Amp EGのサスティン・レベルを0に設定してください。

### Octave

基準ピッチをオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは8'に設定されています。

### Transpose

ピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

### Tune

ピッチをセント単位 (半音=100セント)、±1オクターブの範囲で設定します。

例えば、半音以上ピッチを変えたいときは、通常Transposeで設定しますが、ひきつたような音 (ピッチ・バンドで音を上げたときの音) にするときは、Tuneで設定します。

### Vel Switch

ここで設定したベロシティ値を基準にして、OSC 1またはOSC 2のHigh、Lowのマルチサンプルが切り替わります。

この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音され、この値未満の強さで弾いたときはLowで設定したマルチサンプルが発音されます。

### Low/High

マルチサンプルを選びます。名称をクリックすると[“サウンド・ブラウザー”](#)が開きます。

### Level

マルチサンプルの音量を設定します。

### Start Offset

マルチサンプルの発音を、どこからスタートさせるのかを設定します。

**On:** あらかじめマルチサンプルごとに決められた位置からスタートします。

**Off:** マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

## DRUMS

DRUMSをOnにすると表示されます。

### Octave

オシレータの基準ピッチをオクターブ単位で設定します。ドラムキットの使用時は、オクターブを8'に設定します。

🔊 ドラム・プログラムをエディットするときは、必ずこのパラメータを8'にしてください。他の設定にすると、ドラムキットの鍵盤の割り当てがずれてしまいます。

### Transpose

ピッチではなく割り当てられたドラム・キットの位置をずらします。必要なければ0に設定します。

### Tune

ピッチをセント単位 (半音=100セント) で設定します。

### DrumKit

ドラムキットを選びます。名称をクリックすると["サウンド・ブラウザー"](#)が開きます。

### Edit Key

ドラムサンプルとその設定を割り当てるキーを選びます。

ドラムサンプルとその設定は、画面の右側にあるLowとHighのドラムサンプルです。

キーには2つのドラムサンプルが選べ、ベロシティによって切り替えて演奏できます。

### Midi Select

**On:** 鍵盤を押すとそのキーが["Edit Key"](#)に表示されます。

**Off:** 通常はOffです。

### Assign

**On:** 画面の右側で選んだLowとHighのドラムサンプルが発音します。通常はOnにします。

**Off:** 画面の右側で選んだLowとHighのドラムサンプルは無効となり、["Edit Key"](#)で選んだ右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルのピッチを変えて使用するときにはOffにします。

### Bypass Filter

キーごとに、そのドラムキットを使っているプログラムのフィルターをかけるかどうかを設定します。

**On:** フィルター効果がかかりません。

**Off:** フィルター効果がかかります。

### Exclusive Group

**001~127:** ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えばハイハットのクローズとオープンなど同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

**Off:** グループ化しません。通常はOffにします。

### Bus

キーごとのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。

### Send 1, Send 2

キーごとの SEND・レベルを設定します。

## Pan

キーごとのパンを設定します。

**Off:** 出力されません。

**L000~R127:** 割り当てたドラムサンプルのパンを設定します。

C064にすると、同じ音量レベルでL、Rに振り分けられ、サウンドが中央でなるように感じます。

キーごとにこの設定を変化させ、ハイハットは左に、その右横にスネア、タムは中央から右に、シンバルは左右に、という配置にしたように聞こえるドラムキットを作ることができます。

## Vel Switch

ここで設定したベロシティ値を基準にして、キーのHigh、Lowのドラムサンプルが切り替わります。

この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したドラムサンプルが発音され、この値未満の強さで弾いたときはLowで設定したドラムサンプルが発音されます。

## Low/High

ドラムサンプルを選びます。名称をクリックすると[“サウンド・ブラウザー”](#)が開きます。

## Level

ドラムサンプルの音量を設定します。

## Start Offset

**On:** ドラムサンプル波形の先頭より後ろの位置(ドラムサンプルごとにあらかじめ設定されている)からスタートします。

**Off:** ドラムサンプル波形の先頭からスタートします。

---

# SCALE

## Type

本体内の音源の基本音階を選びます。また、ユーザー・スケールは、[“Global Settings”](#)で設定することができます。

**EQUAL TEMPERAMENT (平均律):** 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化が同じになっています。

**PURE MAJOR (純正律長音階):** 選んだ主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音階です。

**PURE MINOR (純正律短音階):** 選んだ主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音階です。

**ARABIC (アラビック):** アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音階です。

**PYTHAGORAS (ピタゴラス):** 古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

**WERKMEISTER (ヴェルクマイスター III):** 後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

**KIRNBERGER (キルンベルガー III):** 18世紀につくられた音階で、主にハーブシコードの調律に用いられています。

**SLENDRO (スレンドロ):** 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

[“Edit Key”](#)をCに設定したときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は平均律です)。

**PELOG (ペログ):** 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

[“Edit Key”](#)をCに設定したときは、白鍵を使用します(黒鍵は平均律に設定されています)。


**STRETCH:** アコースティック・ピアノ用の音階です。

**USER ALL NOTES SCALE:** Global Settingの[“User All Notes Scale”](#)で全音域(C-1~G9)を設定した音律です。

**USER OCTAVE SCALE 00~15:** Global Settingの[“User Octave Scale”](#)で1オクターブを設定した音律です。

## Key

選んだスケールの主調和音のキーを設定します。

 EQUAL TEMPERAMENT、STRETCH、USER ALL NOTES SCALEではこの設定は無効です。それ以外のスケールを選んだ場合、“Key”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えばA=440Hz)のチューニングがずれることがあります。このようなときはGlobal Settingの[“Master Tune”](#)で補正してください。

## Random

設定した値が大きい程、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は0に設定します。

テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに調整します。

---

## VELOCITY ZONE

### OSC 1/OSC 2

オシレーター1、2は、ベロシティで発音させるオシレーターを切り替えられます。ここではオシレーター1、2のベロシティ・ゾーンを設定します。

このベロシティ・ゾーンは、[“ZONESページ \(COMBI\)”](#)で設定するレイヤーA~Hのベロシティ設定よりも優先されます。

---

## BASIC

### Mono

基本となるボイス・モードを選びます。

**On:** モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

**Off:** ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

### Single Trig

[“Mono”](#)の設定をOffにしたときに有効です。

**On:** 同じ鍵盤を連打しても音は1回ずつ消えてから発音するため、各音が互いに重なりません。

**Off:** 同じ鍵盤を連打すると、各音が互いに重なり合います。

### Hold

**On:** ホールドされ、鍵盤を離れた後も鍵盤を押し続けているように動作します。ドラム音の演奏に最適で、[“OSCページ \(COMBI, PROG\)”](#)でDRUMSを選んだときは、Onに設定します。

**Off:** 通常はOffに設定します。

### Legato

[“Mono”](#)の設定をOnにしたときに有効です。

**On:** シングル・トリガーで発音します。

**Off:** マルチ・トリガーで発音します。

 シングル・トリガーでは、マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しいピッチで発音しないことがあります。

### Priority

[“Mono”](#)の設定をOnにしたときに有効です。

2つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どれを優先して発音するかを設定します。

Lowは低音優先、Highは高音優先、Lastは後着優先です。

# PITCHページ (COMBI, PROG)



## PITCH ENVELOPE GENERATOR

ピッチの時間的変化を設定します。

EGの各パラメーターはグラフィカル・エディターで設定します。

### Start Level

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

### Attack Level

アタックタイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

### Attack Time

ノート・オン時からアタック・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

### Decay Time

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

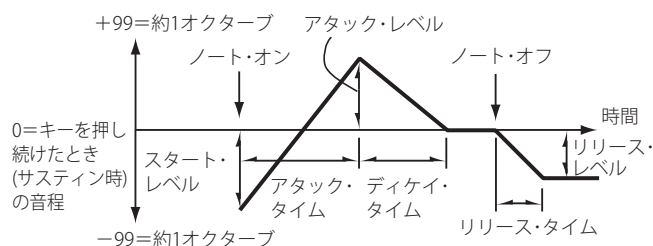
### Release Level

リリースタイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

### Release Time

ノート・オフ時からリリース・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity=+12.00のとき)



## OSC 1, OSC 2

### Int

ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。  
12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

### Velocity

ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を、鍵盤を弾く強さでコントロールします。

**+**の値: 強く弾くほどピッチの変化が大きくなります。

**-**の値: 強く弾くほどピッチの変化が小さくなります。

+の値、**-**の値にかかわらず、弱く弾く程、上記のIntで設定した変化の幅に近づきます。

---

## OSC 1 PITCH/OSC 2 PITCH

### Slope

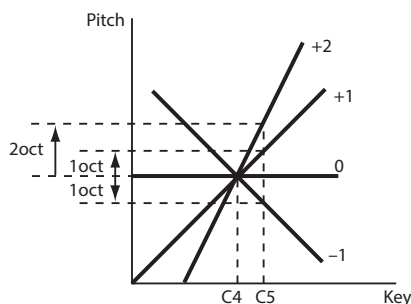
通常は、+1.0に設定します。

**+**の値: 高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなります。

**-**の値: 高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

**0**: ピッチの変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。

Slopeの設定と、ピッチ、ノートの関係



### Ribbon

リボン・コントローラーを押さえる位置で(またはCC#16を受信したときに)、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。

**+**の値にしてリボン・コントローラーの中心より右を押さえると(またはCC#16の値が64以上のときに)ピッチが上がり、**-**の値ではピッチが下がります。

## BEND RANGE

### -X

ジョイスティックを左側に傾けたときに(または-1以下のピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき)、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。通常は-の値に設定します。

12で1オクターブです。

### +X

ジョイスティックを右側に傾けたときに(または1以上のピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき)、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。

12で1オクターブです。

### -Step

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチ変化の刻み幅を設定します。

## + Step

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチ変化の刻み幅を設定します。

## LFO 1/LFO 2

オシレーターのピッチを周期的に変化(ビブラート効果)させるLFOをコントロールします。

### Waveform

LFO波形を選びます。

いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。

**GUITAR:** ギターのビブラートで、シェイプは特にそのために調節されたものです。波形は+値のみで、ピッチに使うとバンド・アップ効果のみになります。

**RAND1 S/H:** 一般的なサンプル/ホールドの波形で、一定間隔でレベルがランダムに変化します。

**RAND2 S/H:** レベルとタイミングがランダムに変化します。

**RAND3 S/H:** ランダムなタイミングでパルス波を生成します。一般的なサンプル/ホールドとは逆で、タイミングが変化しレベルは変化しません。

**RAND4-6 VECTOR:** ステップ変化でなく曲線変化で、RAND1-3 S/Hをなめらかにしたものです。ゆるやかなランダム変化を得るために使います。

### Int

LFOによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。“Joystick (+Y) Int”や“AMS”などによるモジュレーションが加わる前の設定になります。12.00で最大±1オクターブ変化します。

-の値のとき、LFOは逆相になります。

### Freq/Rate, x

“Hz/♪”で、Hzの選択時はFreqの設定に、♪の選択時はRateの設定になります。

#### Freq

LFOの周波数を設定します。99で最も速くなります。

#### Rate, x

テンポに対する音長と倍数(x)を設定します。これらによりLFOの周期が決定します。

### Offset

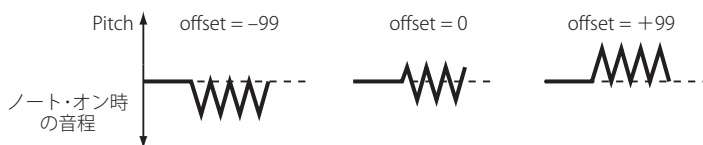
LFO波形の中心となる値を設定します。

例えば下の図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。

+99に設定すると、ギターのビブラートのように、ノート・オンしたピッチから上の音域でビブラートがかかります。

なお、WaveformのGuitarでは、Offsetを0にしても、+の領域で振動します。

オフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化



### Delay

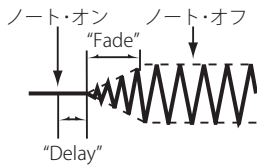
ノート・オンからLFO効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。

“Key Sync”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

## Fade

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。  
“Key Sync”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

“FADE”の設定によるLFOのかかり方 (“KEY SYNC”がOnのとき)



## Hz/♪

LFOの周波数、またはテンポに対する音長と倍数 (base noteとtimes) を選びます。

## Start

**Key On:** ノート・オンでLFOがスタートします。通常は、Key Onに設定します。

**Key Off:** ノート・オフでLFOがスタートします。

**Both:** ノート・オンでLFOがかかりはじめ、ノート・オフで止まります。

## Key Sync

**On:** 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立したLFOが動作します。

**Off:** 後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかかります。このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

---

# MODULATION

オシレーター1、2のピッチに関連するモジュレーションを設定します。

## OSC 1/OSC 2

モジュレーションを設定するOSCを選びます。

## OSC 1/OSC 2 PITCH

OSC 1、2のピッチをコントロールします。

## PITCH EG Int

ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

## LFO Int

LFOによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。

## Source, Int

ピッチへのモジュレーションをコントロールする“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

“Source”がTempoのときに“Int”を+12にすると、入力されたテンポ (♩=120) が2倍になるとピッチは1オクターブ上がります。

“Source”がEGやLFOのときは、ピッチを最大で±1オクターブ (LFOはさらにオフセットを±1オクターブ調節可) 変化させることができます。例えば“Source”がFilter LFOのときは、フィルターのワウに同期したビブラートをかけることができ、ここではビブラートの深さを調節します。

“Source”がコントローラー (JS +Y等) のときは、“Int”を+の値にしてコントローラーを操作するとピッチが上がり、-の値にするとピッチが下がります。その範囲は最大で1オクターブです。

## OSC 1/OSC 2 PITCH EG

OSC 1、2で設定したピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールします。

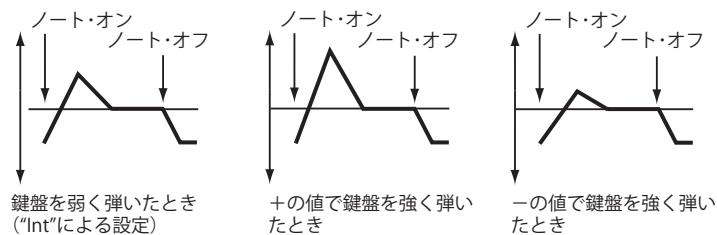
### Velocity Int

＋の値にすると、強く弾くほどPITCH ENVELOPE GENERATORの“Int”で設定した変化の幅よりさらにピッチの変化が大きくなります（最大で±1オクターブ）。

－の値にすると、強く弾くほど、PITCH ENVELOPE GENERATORの“Int”で設定した変化の幅よりさらにピッチの変化が小さくなります（最大で±1オクターブ）。

＋の値、－の値にかかわらず、弱く弾くほどPITCH ENVELOPE GENERATORの“Int”で設定した変化の幅に近づきます。

ピッチの変化（レベル）



### Source, Int

ピッチEGへのモジュレーションの深さをコントロールする“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さと方向を設定します。

“Source”がコントローラーのときは、“Int”を＋の値にするとピッチEGによるピッチ・モジュレーションはそのままかかり、－の値にすると逆相でかかります。“Int”を＋12.00にすると、ピッチEGによるピッチ・モジュレーションがかかっていない状態から±1オクターブのピッチ・モジュレーションをかけることができます。

“Source”がSW1、SW2のときは、“Int”の値とPITCH ENVELOPE GENERATORの“Int”の値を足して0になるように設定すると、SW1、SW2をOnにしたときにモジュレーションを切ることができます。

“Source”がTempoのときは、“Int”を＋の値にするとテンポが速くなるにしたがってモジュレーションが深くなります。テンポが2倍になるごとに、±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。ただし、テンポが120（♩＝120）より遅いときはモジュレーションが逆相でかかります。逆相でかけたくないときは、PITCH ENVELOPE GENERATORの“Int”も一緒に調節してください。“Int”を－の値にすると、これらは逆に動作します。

“Source”がNote Numberのときは、“Int”を＋の値にすると高音域を弾くほどモジュレーションが深くなります。2オクターブ移動するごとに、±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。ただし、ノート・ナンバーがC4より低音域のときは、モジュレーションが逆相でかかります。逆相でかけたくないときは、PITCH ENVELOPE GENERATORの“Int”も一緒に調節してください。“Int”が－の値のときは、これらは逆に動作します。

“Source”がコントローラーのときは、“Int”を＋12.00にするとピッチEGによるピッチ・モジュレーションがかかっていない状態から±1オクターブのピッチ・モジュレーションをかけることができます。

## OSC 1/2 PITCH EG Time

ピッチEGタイムをコントロールします。

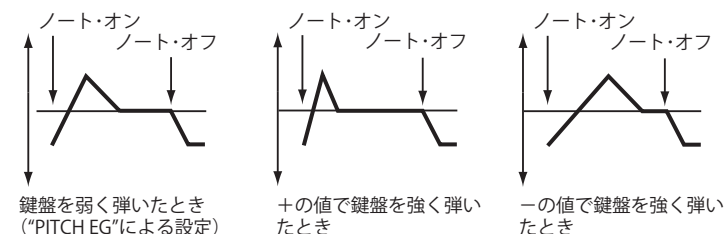
### Velocity Int

＋の値にすると、鍵盤を強く弾くほどピッチEGタイムが短くなります。

－の値にすると、鍵盤を強く弾くほどピッチEGタイムが長くなります。

＋の値、－の値にかかわらず、弱く弾くほどピッチEGで設定したピッチEGタイムになります。

ピッチの変化 (タイム)



### Source, Int

ピッチEGタイムをコントロールする"Source"を選び、"Int"でモジュレーションの深さを設定します。EGタイムは、各ポイントに達したときの"Int"の値で次のタイムが決まります。例えばアタック・レベルに達したときの"Source"の"Int"の値でディケイ・タイムが決まります。

"Int"を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

"Source"がEG、LFOのときは、振幅によって元の設定タイムの1/64倍から64倍まで(変化させることができます。LFOはさらにオフセットを調節可)。

"Source"がコントローラーのときは、"Int"を＋の値にするとタイムが短くなり、最大で元の設定タイムの1/64になります。"Int"を－の値にするとタイムが長くなり、最大で64倍になります。

"Source"がSW1、SW2のときは、設定タイムを最大で1/64または64倍にできます。

"Source"がTempoのときは、"Int"を＋16にするとテンポが倍になったとき設定タイムが半分になるので、これによってEGの速さをテンポに追従させることができます。

## OSC 1/OSC 2 PITCH LFO

ピッチLFOによるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールします。

### Joystick (+Y) Int

値が大きいほど、ジョイスティックを＋Y方向(奥)へ傾けたときのピッチLFOによるモジュレーションが深くなります。

### After Touch Int

値が大きいほど、鍵盤を押し込んだときのピッチLFOによるモジュレーションが深くなります。

### Source, Int

ピッチLFOへのモジュレーションをコントロールする"Source"を選び、"Int"でモジュレーションの深さを設定します。

"Source"がEG、LFOのときは、振幅によってモジュレーションの深さを最大にまで変化させることができます。EG、LFOのレベルがーの領域を通過しているときは、モジュレーションが逆相でかかります。

"Source"がコントローラーのときは、"Int"を＋の値にするとピッチLFOによるピッチ・モジュレーションはそのままかかり、－の値にすると逆相でかかります。

"Source"がSW1、SW2のときは、それらをOnにするとモジュレーション・オフの状態から必要なときにモジュレーションをかけることができます。この値とLFOの"Int"の値を足して0になるようにすると、スイッチをOnにしたときにモジュレーションを切ることができます。

"Source"がTempoのときは、"Int"を＋の値にするとテンポが早くなるに従ってモジュレーションが深くなります。ただし、テンポが120(♩=120)より遅いときは、モジュレーションが逆相でかかります。逆相でかけたくないときは

## PITCHページ(COMBI, PROG)

LFOの“Int”も一緒に調節してください。“Int”を-の値にすると、これらは逆に動作します。テンポが2倍になるごとに、±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。

“Source”がNote Numberのときは、“Int”を+の値にすると高音域を弾くほどモジュレーションが深くなります。ただし、ノート・ナンバーがC4より低音域のときは、モジュレーションが逆相でかかります。逆相でかけたくないときは、LFOの“Int”も一緒に調節してください。“Int”を-の値にすると、これらは逆に動作します。2オクターブ移動するごとに±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。

## OSC 1 PITCH LFO Frequency, OSC 2 PITCH LFO Frequency

ピッチLFOの速さと変化をコントロールします。

### Key Track Int

+の値にすると、鍵盤の高音域を弾くほどピッチLFOフリクエンスの周期が速くなります。

+33にすると、弾く鍵盤を1オクターブ上げるごとにLFOの速さが2倍になり、1オクターブ下げるとLFOの速さが1/2倍になります。同様に+66にすると4倍(1/4倍)に、+99にすると約8倍(1/8倍)になります。

-の値にすると、鍵盤の高音域を弾くほどピッチLFOが遅くなります。“Int”の値と変化の関係は+の値にしたときの逆になります。

### Joystick (+Y) Int

設定した値が大きいほど、ジョイスティックの+Y方向(奥)への傾きによるLFOのスピードが速くなります。

99にすると、ジョイスティックを+Y方向(奥)に傾けたときにLFOの速さが64倍になります。

### Source, Int

ピッチLFOフリクエンスをコントロールする“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

ピッチLFOタイムは随時変化させることができます。

“Int”を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

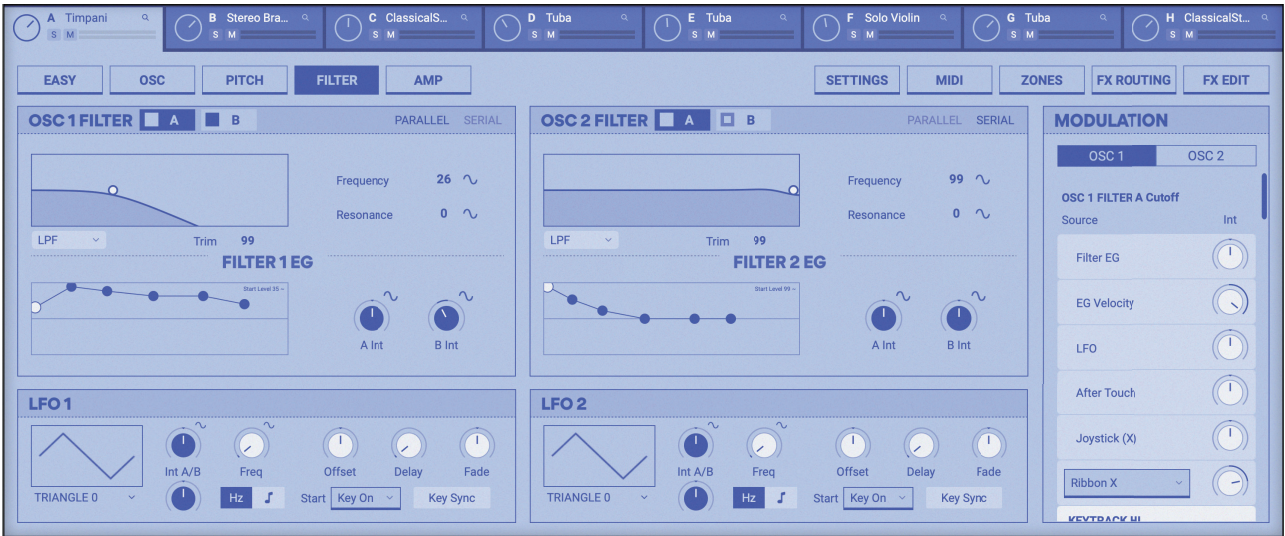
“Source”がEG、LFOのときは、振幅によって元の設定タイムの1/64倍から64倍まで変化させることができます(LFOはさらにオフセットを調節可)。

“Source”がコントローラーのときは、“Int”を+の値にするとタイムが短くなり、最大で元の設定タイムの1/64になります。“Int”を-の値にするとタイムが長くなり、最大で64倍になります。

“Source”がSW1、SW2のときは、設定タイムを最大で1/64または64倍にできます。

“Source”がTempoのときは、“Int”を+16にするとテンポが倍になったとき設定タイムが半分になるので、これによってEGの速さをテンポに追従させることができます。

# FILTERページ (COMBI, PROG)



## OSC 1 FILTER/OSC 2 FILTER

### A/B

フィルターAまたはBを選びます。フィルターAとBは、それぞれをオンまたはオフに設定することができます。[“On、Offスイッチ”](#)をご覧ください。

### PARALLEL/SERIAL

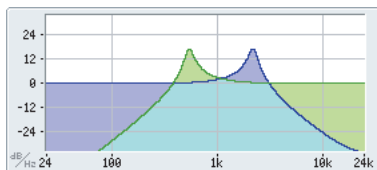
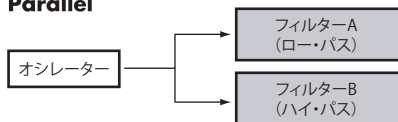
フィルターAまたはBの接続を選びます。

Band Passフィルターで、山を2つつくるときはPARALLELにします。

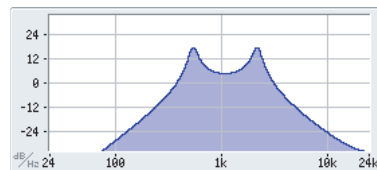
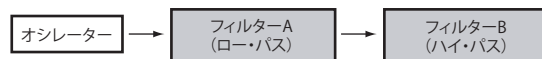
Band Rejectフィルターで、谷を2つつくるときはSERIALにします。このとき、フィルターとカットオフの slopes が鋭くなります。

パラレル/シリアル接続

#### Parallel



#### Serial



## Filter type

フィルター・タイプを選びます。

フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。

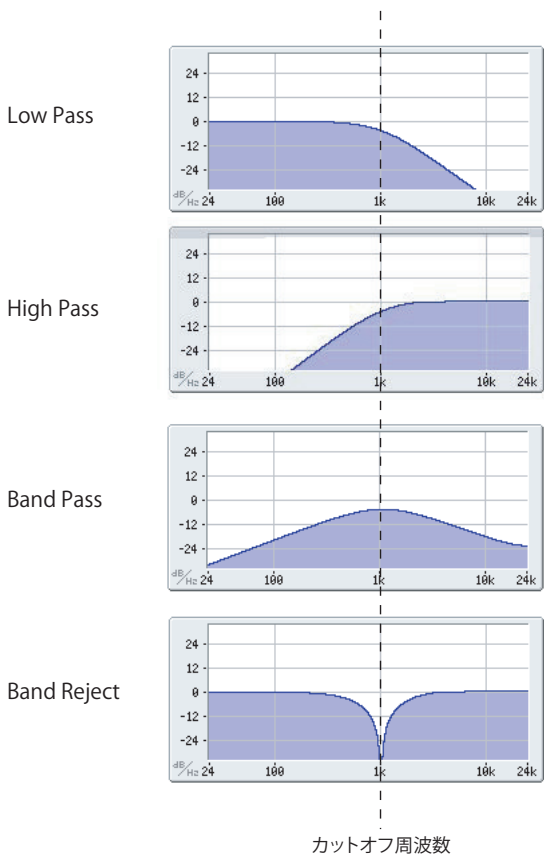
**LPF (12dB/oct):** カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

**HPF (12dB/oct):** カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

**BPF (6dB/oct):** カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

**BRF (6dB/oct):** このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけのカットします。カットオフにLFOでモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が得られます。



## Trim

フィルターへ入力される信号のレベルを調節します。レゾナンスの値が大きいときなどに音が歪む場合は、このレベルを下げるか、“Output”の値を下げてください。

## FILTER 1 EG/FILTER 2 EG

フィルター1または2 EGの時間的変化を、グラフィカル・エディターで設定します。

## Start Level

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

## Attack Level

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

## Attack Time

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

## Break Level

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

## Decay Time

アタック・レベルに達してからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

## Sustain Level

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

## Slope Time

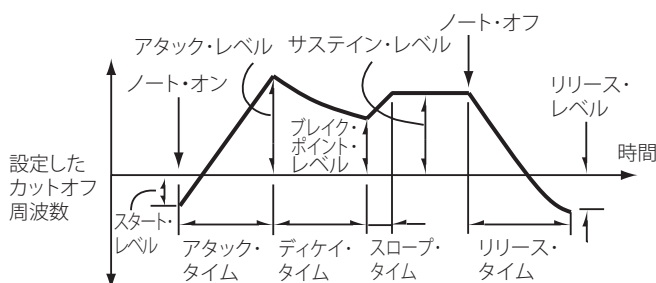
ディケイ・タイムが終わってからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

## Release Level

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

## Release Time

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。



## A Int/B Int

フィルターAまたはBのカットオフ周波数をEGで変調するときの効果の深さを調節します。

## LFO 1/LFO 2

カットオフ周波数を周期的に変化させるLFO(ワウ効果)を設定します。

## Waveform

LFO波形を選びます。

いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。

## Int A/B

フィルターAまたはBのカットオフ周波数をLFOで変調するときの効果の深さを調節します。

上がInt A、下がInt Bです。

## Freq/Rate x

"Hz/♪"で、Hzの選択時はFreqの設定に、♪の選択時はRateの設定になります。

## Freq

LFO周波数を設定します。99で最も速くなります。

## Rate, x

テンポに対する音長と倍数(x)を設定します。これらによりLFOの周期が決定します。

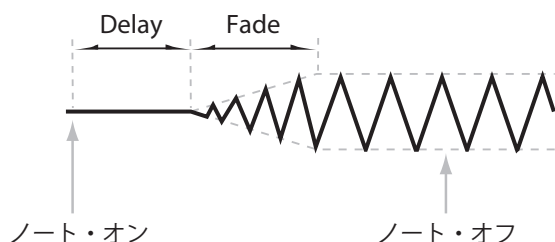
## Offset

LFO波形の中心となる値を設定します。

動作はPITCHページの"Offset"とほぼ同じです。参考にしてください。

## Fade

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。  
 “Key Sync”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。



## Hz/♪

LFOの周波数、またはテンポに対する音長と倍数 (base noteとtimes) を設定します。

## Start

LFOがかかりはじめる位置を設定します。ここの設定は、Fadeと関係が深いので、そちらも参照してください。

**Key On:** ノート・オンでLFOがかかりはじめます。通常はKey Onに設定します。

**Key Off:** ノート・オフでLFOがかかりはじめます。

**Both:** ノート・オンでLFOがかかりはじめ、ノート・オフで止まります。

## Key Sync

**On:** 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、ノートごとに独立したLFOが動作します。

**Off:** 後から弾いたノートにも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかかります。このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

# MODULATION

オシレーター1、2のフィルターに関連するモジュレーションを設定します。

## OSC 1/OSC 2

モジュレーションを設定するOSCを選びます。

## OSC 1 FILTER A Cutoff/OSC 2 FILTER A Cutoff

OSC 1、2のフィルターAのカットオフ周波数をコントロールします。

## Filter EG Int

フィルターAのカットオフ周波数をフィルターEGで変調するときの深さを調節します。

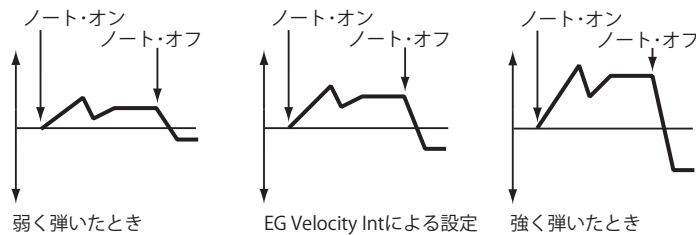
＋の値にすると、FILTER 1/2 EGのLevelとTimeで設定したEGレベルが＋部分では音色が明るく(鋭く)なり、一部分では音色が暗く(鈍く)なります。

－の値にすると、FILTER 1/2 EGのLevelとTimeで設定したEGレベルが＋部分では音色が暗く(鈍く)なり、一部分では音色が明るく(鋭く)なります。

## EG Velocity Int

フィルターAのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEGの効果の深さを調節します。  
 +の値にすると、強く弾くほどフィルターEGによるカットオフの効果が大きくなります。  
 -の値にすると、強く弾くほど逆相のフィルターEGによるカットオフの変化が大きくなります。

カットオフ周波数の変化 (+に設定した場合)



## LFO Int

フィルターAのカットオフ周波数をフィルターLFOで変調するときの深さを調節します。  
 -の値にすると、逆相になります。

## After Touch Int

“Filter type”で選んだフィルターによって動作が異なります。

例えばLPFのときに+の値にすると、鍵盤を押し込んだときにカットオフ周波数上がり、音色が明るくなります。  
 LPFのときに-の値にすると、鍵盤を押し込んだときにカットオフ周波数が下がり、音色が暗くなります。

## Joystick (X) Int

LPFのときに+の値にすると、ジョイスティックを右に傾けるほどカットオフ周波数上がり、音色が明るくなります。  
 LPFのときに-の値にすると、ジョイスティックを右に傾けるほどカットオフ周波数が下がり、音色が暗くなります。

## Source, Int

フィルターAのカットオフ周波数へのモジュレーションをコントロールする“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

動作はOSC 1/2 PITCH EG Timeの“Source, Int”の動作とほぼ同じです。参考にしてください。

## KEYTRACK HI/LO

鍵盤を弾く位置によるカットオフ周波数の変化をコントロールします。

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバー (Breakpoint) とその傾き (Ramp) を設定し、その効果全体をHIとLoの Ramp Intでコントロールします。

## Breakpoint Note

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。

KEYTRACK HIでは設定したノート・ナンバーより上の音域でキーボード・トラックのRampを設定します。

KEYTRACK LOでは設定したノート・ナンバーより下の音域でキーボード・トラックのRampを設定します。

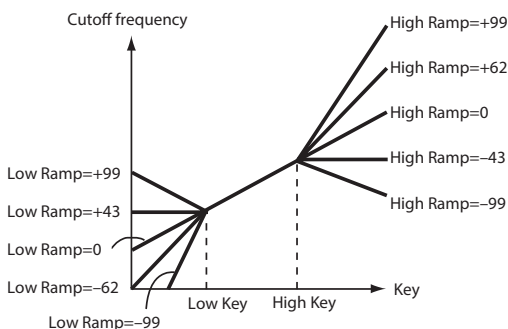
KEYTRACK LOからHIの間は、カットオフ周波数が鍵盤のピッチに沿って変化します。

## Ramp Int

キーボード・トラックの傾きを設定します。

+62にすると、カットオフ周波数の傾きは鍵盤のピッチと同じになります。

-43にすると、カットオフ周波数の傾きは無くなります。鍵盤ごとにカットオフ周波数変化しないようにするときに設定します。



## OSC 1 FILTER A Resonance/OSC 2 FILTER A Resonance

### Velocity Int

フィルターAのレゾナンス量をベロシティでコントロールします。

＋の値にすると、強く弾くほど“Resonance”で設定した効果に近づき、弱く弾くほど“Resonance”で設定した効果が弱くなります。  
 ーの値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど“Resonance”で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

## OSC 1 FILTER B Cutoff/OSC 2 FILTER B Cutoff

“OSC 1 FILTER A Cutoff/OSC 2 FILTER A Cutoff”と内容は同じです。

## OSC 1 FILTER B Resonance/OSC 2 FILTER B Resonance

“OSC 1 FILTER A Resonance/OSC 2 FILTER A Resonance”と内容は同じです。

## OSC 1 FILTER LFO/OSC 2 FILTER LFO

フィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させるフィルターLFOをコントロールします。

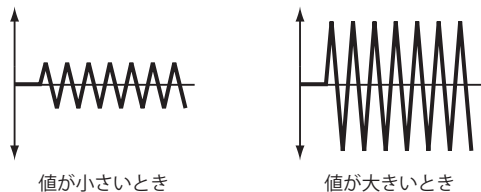
### After Touch Int

値が大きいほど、鍵盤を押し込んだときのフィルターLFOの効果が大きくなります。

### Joystick (-Y) Int

値が大きいほど、ジョイスティックを手前に傾けたときのフィルターLFOの効果が大きくなります。

カットオフの変化



### Source, Int

動作はOSC 1 PITCH LFO Frequency, OSC 2 PITCH LFO Frequencyの“[Source, Int](#)”とほぼ同じです。参考にしてください。

## OSC 1 FILTER EG Time/OSC 2 FILTER EG Time

### Source, Int

フィルターEGタイムへのモジュレーションをコントロールする“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

動作はOSC 1/2 PITCH EG Timeの“[Source, Int](#)”とほぼ同じです。参考にしてください。

タイムごとに設定できません。

## VELOCITY

フィルターEGタイムを“Attack Time”、“Decay Time”、“Slope Time”、“Release Time”で変化させます。

＋の値のときは、鍵盤を強く弾くほどEGタイムは短くなります。

ーの値のときは、鍵盤を強く弾くほどEGタイムは長くなります。

### Attack Int

アタック・タイムを調節します。

### Decay Int

ディケイ・タイムを調節します。

### Slope Int

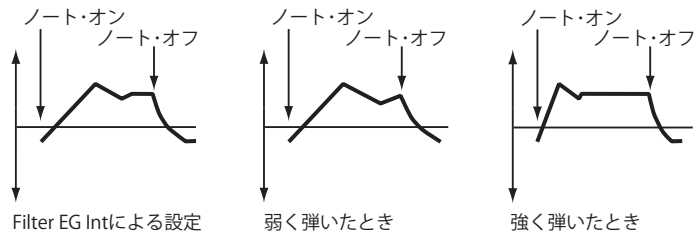
スロープ・タイムを調節します。

### Release Int

リリース・タイムを調節します。

## FILTERページ(COMBI, PROG)

タイムの変化 (4つとも+に設定した場合)



## KEYTRACK

フィルターEGタイムを“Attack Time”、“Decay Time”、“Slope Time”、“Release Time”で変化させます。

＋の値のときは、鍵盤のC4より高音域を弾くほどEGタイムは短くなります。

－の値のときは、鍵盤のC4より高音域を弾くほどEGタイムは長くなります。

### Attack Int

アタック・タイムを調節します。

### Decay Int

ディケイ・タイムを調節します。

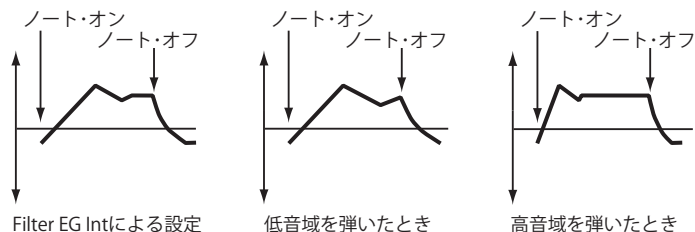
### Slope Int

スロープ・タイムを調節します。

### Release Int

リリース・タイムを調節します。

タイムの変化 (4つとも+に設定した場合)



## OSC 1 FILTER EG Level/OSC 2 FILTER EG Level

### Source, Int

フィルターEGレベルをコントロールする“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

動作はOSC 1/2 PITCH EGの“[Source, Int](#)”とほぼ同じです。参考にしてください。

レベルごとに設定できません。

## VELOCITY

フィルターEGレベルを“Start Level”、“Attack Level”、“Break Point Level”で変化させます。

＋の値のときは、鍵盤を強く弾くほどEGレベルは上がります。

－の値のときは、鍵盤を強く弾くほどEGレベルは下がります。

### Start Int

スタート・レベルを調節します。

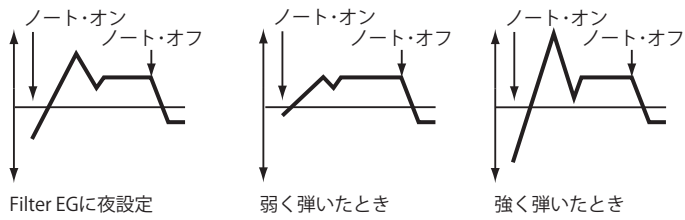
### Attack Int

アタック・レベルを調節します。

## Break Int

ブレイク・ポイント・レベルを調節します。

Filter EGの変化 (4つとも+の値にした場合)



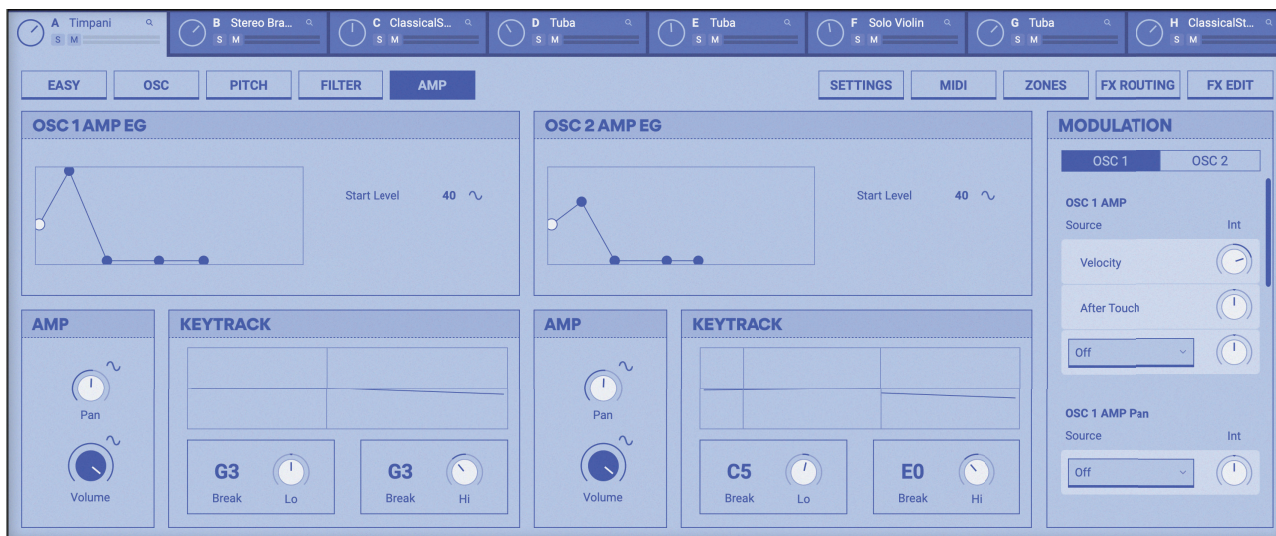
## OSC 1 FILTER LFO Frequency/OSC 2 FILTER LFO Frequency

### Source, Int

フィルターのLFOの速さをコントロールする“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

動作はOSC 1 PITCH LFO Frequency, OSC 2 PITCH LFO Frequencyの“[Source, Int](#)”とほぼ同じです。参考にしてください。

# AMPページ (COMBI, PROG)



## OSC 1/OSC 2 AMP EG

アンプEGの時間的変化を、LevelとTimeで設定します。  
 オシレーター1の音量を時間的に変化させるアンプEGを設定します。  
 グラフィカル・エディターで設定します。

### Start Level

ノート・オン時の音量レベルです。  
 音の頭で“カッ”と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。

### Attack Level

アタックタイムが終わったときの音量レベルを設定します。

### Attack Time

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。  
 スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。

### Break Level

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

### Decay Time

アタック・レベルに達してからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

### Sustain Level

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

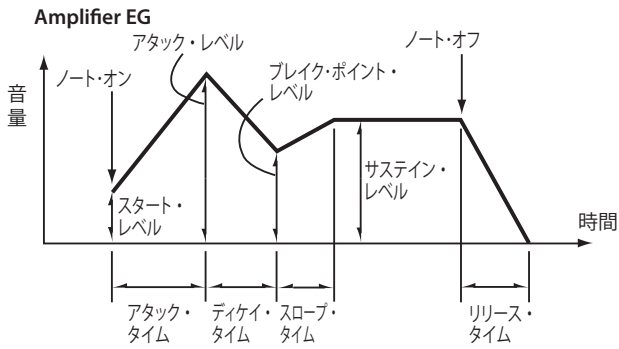
### Slope Time

ブレイク・ポイント・レベルに達してからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

### Release Time

ノート・オフ時から音量が0になるまでの時間を設定します。

## AMPページ (COMBI, PROG)



## OSC 1/OSC 2 AMP

### Pan

Busに入力するときのパン (音の定位) を設定します。

L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切ります。Offのときは、Busへ出力されません。

### Volume

オシレーター1または2の基本となる音量を設定します。

## OSC 1/OSC 2 KEYTRACK

弾く鍵盤の位置による音量の変化を設定します。

キーボード・トラックは、最大2か所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。

### Break

Loで設定したキーより下の音域を弾いたときの音量変化を設定します。

### Lo

＋の値にすると、ここで設定したキーより低音域を弾くほど音量が下がります。

－の値にすると、ここで設定したキーより低音域を弾くほど音量が上がります。

### Break

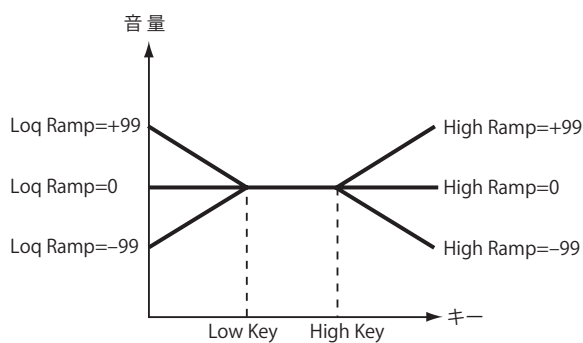
Hiで設定したキーより上の音域を弾いたときの音量変化を設定します。

### Hi

＋の値にすると、ここで設定したキーより高音域を弾くほど音量が上がります。

－の値にすると、ここで設定したキーより低音域を弾くほど音量が下がります。

弾く鍵盤の位置とRampの設定による音量変化



## MODULATION

オシレーター1、2のアンプに関連するモジュレーションを設定します。

### OSC 1/OSC 2

モジュレーションを設定するOSCを選びます。

### OSC 1/OSC 2 AMP

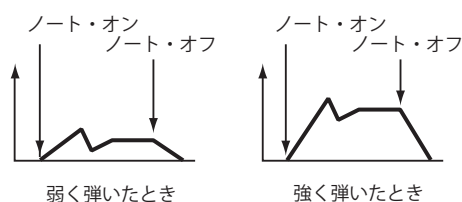
OSC 1、2の音量を“Source”でコントロールします。

#### Velocity Int

＋の値にすると、鍵盤を強く弾くほど音量が上がります。

－の値にすると、鍵盤を強く弾くほど音量下がります。

音量の変化（＋の値にした場合）



#### After Touch Int

＋の値にすると、鍵盤を押し込むと音量が上がります。＋99にすると、最大で8倍に音量を変化させることができます。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大ときは、それ以上の音量にはなりません。

－の値にすると、鍵盤を押し込むと音量下がります。

#### Source, Int

アンプをコントロールする“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

音量はアンプによる音量変化に、“Int”の設定をかけ算して決まります。アンプEGの各レベルが小さいとSourceによるモジュレーションのかかりも小さくなります。

“Source”がEG、LFOのときは、音量を0から最大で8倍まで変化させることができます。

振幅によってモジュレーションの深さを最大にまで変化させることができます（LFOはさらにオフセットを調節可）。

なお、他のEG（ピッチEGやフィルターEG）で音量をコントロールするときは、アンプEGの各レベルを最大値（99）にしてください。

“Source”がコントローラーのときは、“Int”を＋の値にすると音量を最大で8倍まで上げることができます。“Int”を－の値にすると音量を0まで下げることができます。

“Source”がSW1、SW2のときは、音量を最大で8倍まで上げることができます。

“Source”がTempoのときは、“Int”を＋66にするとテンポが倍になったときに音量が2倍になります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。

### OSC 1/OSC 2 AMP Pan

#### Source, Int

パンの設定を基準に、アンプのパンを変化させるための“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

“Source”がコントローラーのときは、“Int”を＋の値にすると設定よりR側で発音します。“Int”を－の値にすると設定よりL側で発音します。

“Source”がSW1、SW2のときは、“Int”を＋の値にすると通常L側で発音している音をセンターやR側で発音させることができます。“Int”を－の値にすると逆にL側に移動させることもできます。

いずれも＋の値にするとR側へ、－の値にするとL側へ移動し、その移動量は“Int”が50のとき90°、“Int”が99のとき180°です。

“Source”がTempoのときは、“Int”を＋の値にするとテンポが速くなるに従ってR側に移動します。ただしテンポが120（♩＝120）より遅いときはL側に移動します。“Int”を－の値にするとこれらは逆に移動します。例えば、＋99のときL側にあった音は、テンポが2倍（♩＝240）になるとR側に移動します。

“Source”がNote Numberのときは、“Int”を+の値にするとノート・ナンバーが大きくなる(高音域を弾く)ほどR側に移動します。ただし、ノート・ナンバーがC4より低音のときはL側に移動します。“Int”を-の値にするとこれらは逆に動作します。例えば+99のときL側にあった音は、2オクターブ上(C6)を弾くとR側に移動します。

## OSC 1/OSC 2 AMP EG Time

### Source, Int

アンプEGタイムをコントロールするための“Source”を選び、“Int”でモジュレーションの深さを設定します。

動作はOSC 1/2 PITCH EG Timeの“Source, Int”とほぼ同じです。参考にしてください。

タイムごとに設定できません。

### VELOCITY

+の値にすると、鍵盤を強く弾くほどEGタイムは短くなります。

-の値にすると、鍵盤を強く弾くほどEGタイムは長くなります。

### Attack Int

アタック・タイムを調節します。

### Decay Int

ディケイ・タイムを調節します。

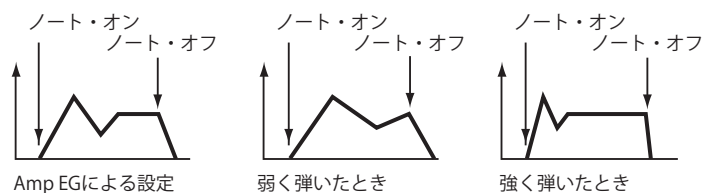
### Slope Int

スロープ・タイムを調節します。

### Release Int

リリース・タイムを調節します。

タイムの変化 (4つとも+の値にした場合)



### KEYTRACK

+の値にすると、C4より高音域を弾くほどEGタイムは短くなります。

-の値にすると、C4より高音域を弾くほどEGタイムは長くなります。

### Attack Int

アタック・タイムを調節します。

### Decay Int

ディケイ・タイムを調節します。

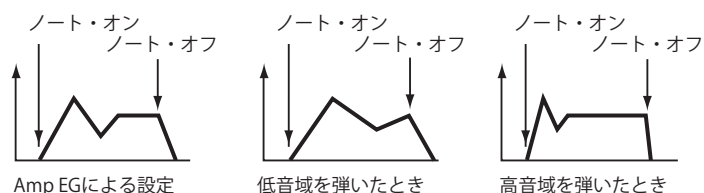
### Slope Int

スロープ・タイムを調節します。

### Release Int

リリース・タイムを調節します。

タイムの変化 (4つとも+の値にした場合)



## OSC 1/OSC 2 AMP EG Level

アンプEGレベルを変化させます。

### VELOCITY

アンプEGレベルを“Start Level”、“Attack Level”、“Break Point Level”で変化させます。

＋の値のときは、鍵盤を強く弾くほどEGレベルは上がります。

－の値のときは、鍵盤を強く弾くほどEGレベルは下がります。

0にすると、“OSC 1/OSC 2 AMP EG”で設定した音量になります。

### Start Int

スタート・レベルを調節します。

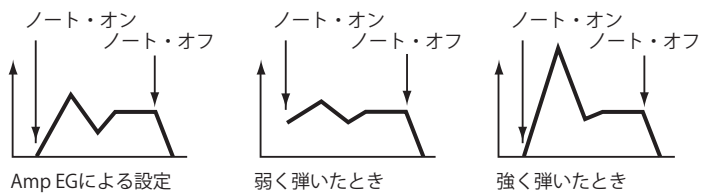
### Attack Int

アタック・レベルを調節します。

### Break Int

ブレイク・ポイント・レベルを調節します。

音量の変化（3つとも＋の値にした場合）



# SETTINGSページ (COMBI)



## Scale Type

ティンバーのスケールを選びます。["Type"をご覧ください。](#)

## Key

選んだスケールの主調和音のキーを選びます。

## Random

値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は0に設定します。

テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するのに向いています。

## LAYER (A...H)

### Pan

レイヤーA～Hのパン（定位）を設定します。

**L001...C064...R127**: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。

インサート・エフェクトを使用すると、ここでの設定が無視されます。その場合はIFXページの"PAN"でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。

**PROG**: プログラムのパンの設定に従います。

## STATUS (A...H)

各レイヤーのMIDIと内部音源の状態を設定します。

**🔊** 本機ではMIDI OUTをサポートしませんので、オリジナルのTRINITYにあったINT、EXTはありません。

**On**: 本機を操作すると発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じ発音します。MIDIデータは送信しません。

**Off**: 発音しません。またMIDIデータも送信しません。

## FORCE POLY (A...H)

各レイヤーのキー・アサインを設定します。

**PROG:** プログラムのキー・アサインの設定に従います。

**POLY:** プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

**MONO:** プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

**LEGATO:** モノフォニックで発音し、シングル・トリガー(レガート)がかかります。

MONO、LEGATOのときは、発音する優先順位はプログラムの“PRIORITY”の設定に従います。

---

## DELAY TIME (A...H)

各レイヤーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

**KEY OFF:** ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンプEGのサスティン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。

通常は0にします。

---

## USE PRO SCALE (A...H)

各レイヤーで使用するスケールを設定します。

**On:** プログラムで設定したスケールを使用します。

**Off:** コンビネーションで設定したスケールを使用します。

---

## TRANSPOSE (A...H)

レイヤーのピッチを半音単位で調節します。12で1オクターブです。

---

## DETUNE (A...H)

基準ピッチから1セント単位でピッチを調節します。

**0:** 基準ピッチになります。

値が大きいほど、基準ピッチからずれます。

---

## BEND RANGE (A...H)

ピッチ・バンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

**PROG:** プログラムで設定したピッチの範囲になります。

**-24~24:** プログラムの設定とは関係無く、この設定で動作します。

---

# MIDIページ (COMBI)

LAYER	MIDI	CONTROL CHANGE	AFTER TOUCH	SUSTAIN PEDAL
A	Global	On	On	On
B	Global	On	On	On
C	Global	On	On	On
D	Global	On	On	On
E	Global	On	On	On
F	Global	On	On	On
G	Global	On	On	On
H	Global	On	On	On

## MIDI (A...H)

各レイヤーのMIDIの受信チャンネルを設定します。

**Global**: Open Global Settingsで設定したGlobal Channelが使用されます。

## CONTROL CHANGE (A...H)

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかどうかを設定します。

**On**: 受信する。

**Off**: 受信しない。

## AFTER TOUCH (A...H)

MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかどうかを設定します。

**On**: 受信する。

**Off**: 受信しない。

## SUSTAIN PEDAL (A...H)

MIDI CC#64 サスティン・ペダル・メッセージを受信するかどうかを設定します。

**On**: 受信する。

**Off**: 受信しない。

# ZONESページ(COMBI)

ティンバーが発音する範囲を設定します。



## KEY ZONES (A...H)

ボトム・キー、トップ・キーで、レイヤーが発音する音域を設定し、ボトム・スロープ、トップ・スロープで、音量を変化させる音域を設定します。

音色の異なるレイヤーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます(キー・スプリット)。

音色を重ねるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音されます(レイヤー)。

スロープ部分が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します(ポジションナル・クロスフェード)。

### BOTTOM KEY

レイヤーが発音する音域のボトム・キーを設定します。

 アイコンをOnにすると、下の鍵盤でキーが入力できます。

### BOTTOM SLOPE

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキー範囲(12を1オクターブ)を設定します。

**0:** ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

**12:** ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

**60:** ボトム・キーから5オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

### TOP SLOPE

トップ・キーからオリジナルの音量になるキー範囲(12を1オクターブ)を設定します。


**0:** トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

**12:** トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

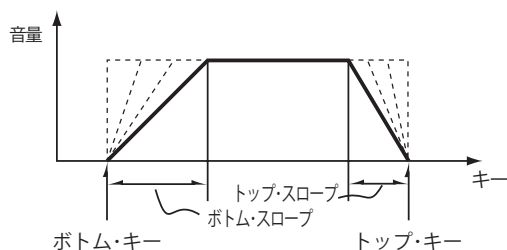
**60:** トップ・キーから5オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

## TOP KEY

レイヤーが発音する音域のトップ・キーを設定します。

 アイコンをOnにすると、下の鍵盤でキーが入力できます。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



## VELOCITY ZONES (A...H)

ボトム・ベロシティ、トップ・ベロシティで、レイヤーが発音するベロシティの範囲を設定し、ボトム・スロープ、トップ・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

複数のレイヤーで、ベロシティ・ゾーンの設定部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます(ベロシティ・スイッチ)。

発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音されます(レイヤー)。

スロープ部分が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤を弾く強さで変化します(ベロシティ・クロスフェード)。

## BOTTOM VELOCITY

レイヤーが発音するためのベロシティの最小値を設定します。

 アイコンをOnにすると、下の鍵盤でベロシティが入力できます。

## BOTTOM SLOPE

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って音量が小さくなります。

## TOP SLOPE

レイヤーが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

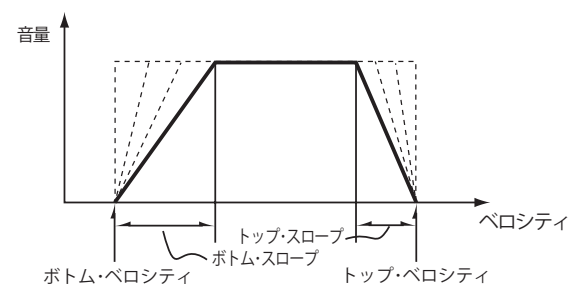
120: トップ・ベロシティに近づくに従って音量が小さくなります。

## TOP VELOCITY

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

 アイコンをOnにすると、下の鍵盤でベロシティが入力できます。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



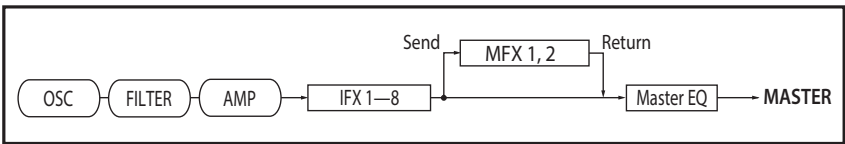
# FX ROUTINGページ (COMBI, PROG)



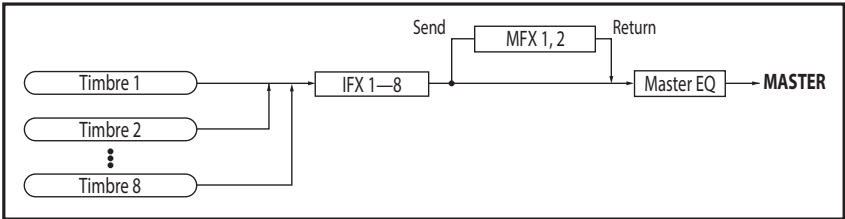
プログラムやコンビネーションで使用するインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター・エフェクトの出力先等を設定します。

オシレーター (OSC) の出力音を、フィルター (Filter)、アンプ (Amp) による音作りすると同様に、インサート・エフェクトでも音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をし、最終出力の直前にあるシェルビングタイプのマスターEQで最終的な音質を調整します。

プログラム



コンビネーション



## LAYER (A) (PROG)



レイヤーAのオシレーター出力のバスを設定します。

MASTER、IFX1～8、1～3が選択可能です。

**MASTER:** インサート・エフェクトを使用しない場合はMASTERに設定します。バスは直接マスターEQに接続されます。

### Use DrumKit Settings

OSCページでDRUMSを選んだときに有効です。

**On:** 選んだドラムキットの各キーごとのバスの設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたりするときは有効にします。

**Off:** FX BUS、MFX 1/2 Sendの設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントが設定したバスに送られます。

### OSC 1

#### Send 1, Send 2

オシレーター1からマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。FX BUSをMASTER、Offに設定しているときに有効です。

FX BUSをIFX1～8に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、FX ROUTINGのMFX SEND 1、MFX SEND 2で設定します。

### OSC 2

#### Send 1, Send 2

オシレーター2からマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

## LAYER (A...H) (COMBI)



レイヤーA～Hのオシレーター出力のバスを設定します。  
 DRUMKIT、MASTER、IFX1～8、OFFが選べます。  
 DRUMKIT、MASTER、OFFでは、右のメニューからSEND・レベルなどが設定できます。

## DRUMKIT

DRUMKITは、設定したプログラムがドラムス・プログラム (OSCページの“[DRUMS](#)”) の有効時に選ぶことができます。ドラムキットで設定したキーごとのFX BUSが有効になります。

メニュー



## DRUM KIT INSERT FX (IFX1...8)

キーに割り当てたドラムサンプルをどのエフェクトに出力するかを設定します。  
**MASTER**: インサート・エフェクトを使用しない場合はMASTERに設定します。バスは直接マスターEQに接続されます。

## OSC 1&2

### TIMBRE Send 1, TIMBRE Send 2

ティンバーのマスター・エフェクトへのSEND・レベルを設定します。

### OSC 1 Send 1, OSC 1 Send 2

Osc 1のマスター・エフェクトへのSEND・レベルを設定します。

### OSC 2 Send 1, OSC 2 Send 2

Osc 2のマスター・エフェクトへのSEND・レベルを設定します。

## MASTER, OFF

メニュー



### OSC 1&2

#### TIMBRE Send 1, TIMBRE Send 2

ティンバーのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

#### OSC 1 Send 1, OSC 1 Send 2

Osc 1のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

#### OSC 2 Send 1, OSC 2 Send 2

Osc 2のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

### IFX1...8

エフェクトへの出力を選びます。

---

## IFX (1...8)

エフェクトのOn、Offを設定します。

**Off:** バイパスになります。

### TYPE

インサート・エフェクトを選びます。オリジナルのEffect Guideをご覧ください。

#### Edit FX

FX EDITページへ入ります。

### FLOW

インサート・エフェクトのチェーンを設定します。

**I**: 次のインサート・エフェクトへ直列で接続されます。このときのインサート・エフェクト通過後のPAN、WIDTH、MFX SEND 1、MFX SEND 2は、最後のインサート・エフェクトでの設定が使用されます。

**E**: インサート・エフェクト通過後PANへ入ります。

### PAN

インサート・エフェクト通過後のパンを調節します。

### WIDTH

インサート・エフェクト通過後の左右の広がりを設定します。

設定した値が大きいほど、効果が左右に広がります。

## MFX SEND 1, MFX SEND 2

マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

---

## MFX

### 1, 2

マスター・エフェクトのOn、Offを設定します。

### Edit FX


FX EDITページへ入ります。


### Type

マスター・エフェクトを選びます。オリジナルのEffect Guideをご覧ください。

### Flow

マスター・エフェクトのチェーンを設定します。

: マスター・エフェクト 2 へ直列で接続されます。

: マスター・エフェクト後はEQへ入ります。2がオンのときは、マスター・エフェクト1、2がそれぞれEQへ入ります。

---

## EQ

最終出力段の直前に、Low、HighタイプのシェルビングEQがあり、全体的なイコライジング (EQでの音質調整) を行います。

### High Gain, Low Gain

High、Lowのゲインを設定します。

### Return 1, Return 2

マスター・エフェクトのリターン量を設定します。

# FX EDITページ (COMBI, PROG)



## IFX (1...8)

インサート・エフェクトのOn、Offを設定します。

### TYPE

インサート・エフェクトを選びます。

### view

右側にインサート・エフェクトの設定が表示されます。

## MFX (1, 2)

マスター・エフェクトのOn、Offを設定します。

### TYPE

マスター・エフェクトを選びます。

### view

右側にマスター・エフェクトの設定が表示されます。

## FX settings

エフェクト名が表示され、各パラメーターを設定できます。

各エフェクト・パラメーターの詳細は、オリジナルのEffect Guideをご覧ください。

### Control Channel

インサート・エフェクトの設定時に表示されます。

コントロール・チャンネルを設定します。

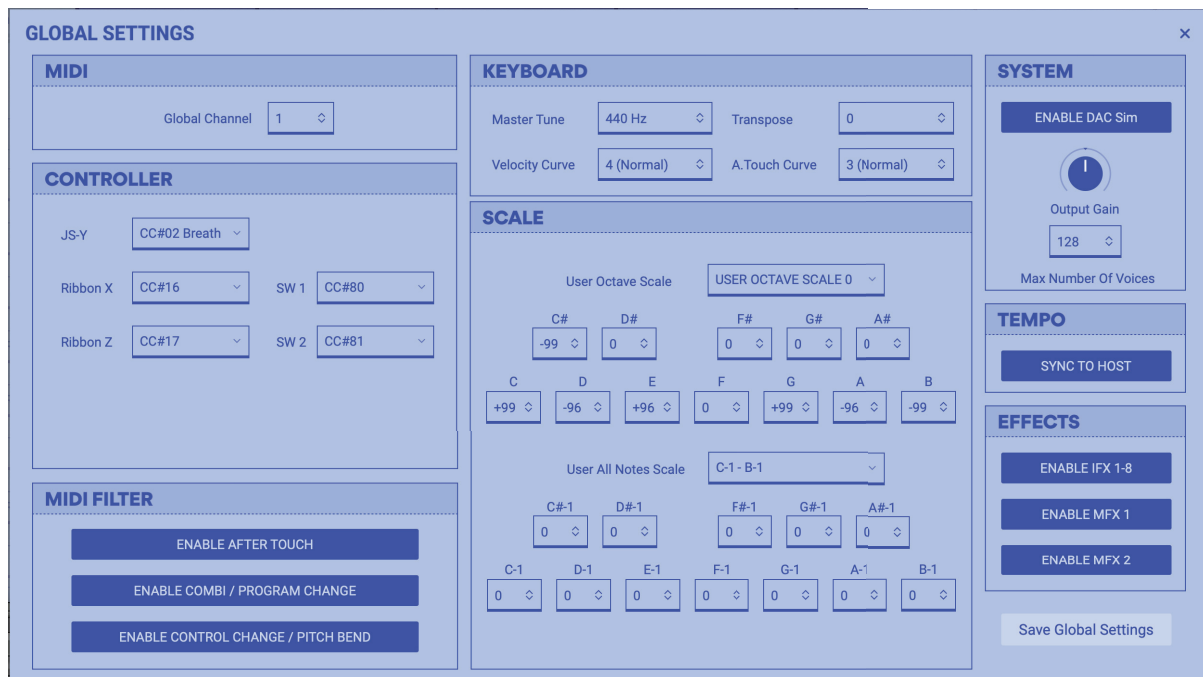
**1 Ch...16 Ch:** インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に設定します。ルーティングしているティンバーのMIDIチャンネルの設定が異なる場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

**Global:** グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。通常Globalを設定します。

**All:** そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーのすべてでコントロールできます。

# Global Settings

メイン・メニューの**Open Global Settings**を選ぶと、このダイアログが開きます。



## MIDI

### Global Channel

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、PROGモード中に演奏情報を送受信するとき、COMBIモード中にMIDIでコンビネーションを切り替えるとき、各モードでGchに設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするときに使用します。

### MIDI受信について

PROGモードのときは、グローバルMIDIチャンネルのMIDIデータで受信をします。

COMBIモードのときは、レイヤーごとに設定したMIDIチャンネルと一致するMIDIデータで受信をします。また、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。

IFX1~8、MFX1、MFX2をMIDIでオン/オフするときは、グローバルMIDIチャンネルで行います。IFX通過後のパン、センド1、2、MFX1、2、マスターEQをコントロールするときは、PROGモードではグローバルMIDIチャンネルで、COMBIモードではIFX1~IFX8それぞれの“CONTROL CH”で設定したチャンネルで行います。“CONTROL CH”をGlobal Chに設定すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロールできます。

## CONTROLLER

コンビネーションやプログラムで、コントローラーを制御するMIDI CCナンバーを設定します。

## MIDI FILTER

### ENABLE AFTER TOUCH

アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

**Off:** 受信する。

**On:** 受信しない。

## ENABLE COMBI/PROGRAM CHANGE

コンビネーション・チェンジ、プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。

**Off:** 受信する。

**On:** 受信しない。

## ENABLE CONTROL CHANGE/PITCH BEND

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかどうかを設定します。

**Off:** 受信する。

**On:** 受信しない。

---

# KEYBOARD

## Master Tune

全体のチューニングを1セント単位、±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)。

0のとき(工場出荷時の設定)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ばれている場合、A4の実際の周波数が異なることがあります。

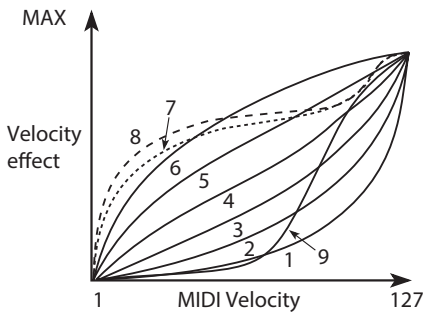
## Transpose

ピッチを半音単位、±2オクターブの範囲で設定します。

## Velocity Curve

キーボードでの演奏ダイナミクス(ペロシティ)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。使用するコントローラー、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。

ペロシティ・カーブ

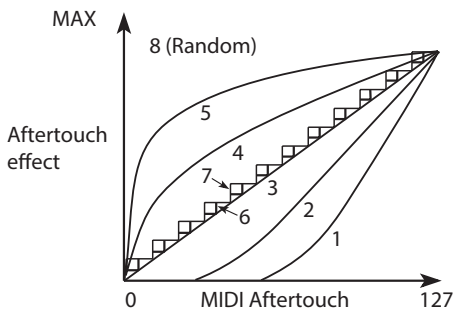


**4 (Normal):** 標準的なカーブです。

## A. Touch Curve

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ぶことができます。

アフタータッチ・カーブ



**3 (Normal)** : 標準的なカーブです。

---

## SCALE

16種類のUser Octave Scale、1種類のUser All Notes Scaleを設定します。  
ここで設定したユーザー・スケールは、プログラムやコンビネーションで選ぶことができます。

### User Octave Scale

コンボ・ボックスで、エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選びます。

### TUNE

1オクターブ分の音階を設定します。1オクターブ(C~B)のピッチをセント単位で調整すると、全音域でこの設定が反映されます。平均律を基準にしています。

-99: 基準のピッチより約半音下になります。

+99: 約半音上になります。

### User All Notes Scale

コンボ・ボックスで表示させる鍵盤の位置を移動させます。

### TUNE

128鍵の音階を個別に設定します。128鍵(C-1~G9)のピッチを、セント単位で調整します。平均律を基準にしています。

-99: 基準のピッチより約半音下になります。

+99: 約半音上になります。

---

## SYSTEM

### ENABLE DAC Sim

TRINITYハードウェアのサウンドに近づけるため、DAC(D/Aコンバーター)部分のシミュレーションを行い、これによりハードウェア独特の質感が再現されます。

**Off**: DACを使用しない。

**On**: DACを使用する。

### Output Gain

最終的な出力レベルを設定します。

### Max Number Of Voices

最大発音数を設定します。

## TEMPO

### SYNC TO HOST

KORG Collection TRINITYのテンポをDAWに同期させる場合、これを有効にしてください。  
Offにすると、各コンビネーション、プログラムは、それぞれのテンポ値にしたがって発音します。

---

## EFFECTS

### ENABLE IFX 1-8

### ENABLE MFX 1

### ENABLE MFX 2

コンビネーションまたはプログラムで各エフェクトを動作させるかどうかを設定します。  
Offにすると、コンビネーションまたはプログラムでエフェクトが使用されていたとしても、エフェクトはバイパスされます。

---

## Save Global Settings

Global Settingsページの設定を保存します。これはKORG Collection TRINITYを起動したときのグローバル・データの初期値となります。

保存した設定は、次回の起動時から有効になります。

# トラブルシューティング

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？

## 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。

## 音が遅れて聴こえる

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。

## 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機器は、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。

## 仕様

- 最大同時発音数: 256 (コンピューターのCPUに依存)
- スタンドアロンまたは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: 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・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: 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・プラグインのみ対応)

## 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。

### お問い合わせの際に必要な情報

お問い合わせの際、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  
© 2025 KORG INC.

[www.korg.com](http://www.korg.com)  
Published 10/2025