

KORG opsix native

取扱説明書



目次

はじめに	4	クイック・スタート	17
主な特長	4	シンセを鳴らす.....	17
opsixの音源について	5	アルペジエーターを使う	17
オペレーター (モジュレーター、キャリア)	5	ステップ・シーケンサーを使う.....	17
アルゴリズム	5	モーション・シーケンサーを使う.....	17
オペレーター・モード.....	5	音色をエディットする.....	18
		音色を保存する.....	18
各部の名称と機能	9	パラメーター・ガイド	19
ヘッダー	10	OPERATORS: MODE	19
		MODE.....	19
基本操作	12	OPERATORS: PITCH	25
キーボード.....	12	PITCH (Operator Pitch).....	25
ピッチベンド/モジュレーション・ホイール.....	12	OPERATORS: P.MOD	27
ノブ	12	P.MOD (Operator Pitch Modulation)	27
バリュー・スライダー.....	12	OPERATORS: L.MOD	28
トグル・ボタン.....	12	L.MOD (Operator Level Modulation).....	28
コンボ・ボックス.....	13	OPERATORS: ENV	29
メニュー・ボタン	13	EG (Operator Level/EG).....	29
グラフィカル・エンベロープ	13	OPERATORS: K.TRACK	30
		K.TRACK (Operator Level Key Track).....	30
ブラウザ機能	14	Algorithm	31
		USER ALG (User Algorithm).....	31
MENU	16		

ARP (Arpeggiator)	33
ARPEGGIATOR	33
FILTER	35
FILTER.....	35
K. Track (Filter Keyboard Tracking).....	37
ENVELOPE, LFO	38
EG1 PITCH, EG2 Filter, EG3 (Assignable).....	38
LFO	38
EFFECT	41
FX 1, 2, 3 (Effect 1, 2, 3).....	41
VIRTUAL PATCH	42
Virtual Patch 1...12	42
SEQUENCER	43
SEQUENCER.....	43
Note Sequencer	44
MOTION	45
Motion Sequencer	45
MISC/RANDOM	46
PROGRAM PITCH	46
GLIDE.....	46
MISC.....	46
RANDOM.....	47
コントローラー	49
SETTINGS	50
SETTINGS.....	50
MIDI.....	50

Algorithm List	51
Waveform List	52
Control Source List	53
Motion Destination List	54
Virtual Patch Source List	56
Virtual Patch Destination List	57
Effect Parameter List	59
付録	64
故障とお思いのまえに	64
音が出ない.....	64
音がとぎれる/ノイズが出る.....	64
音が遅れる	64
コンピューターに接続しているMIDIデバイスでコントロールできない.....	65
仕様	66
動作環境.....	66
for Mac.....	66
for Windows	66
サポート・サービスのご案内	67
ご連絡の際に必要な情報	67
ご連絡の前に.....	67
お客様相談窓口.....	67

• すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

はじめに

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

主な特長

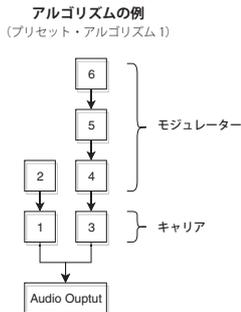
- コルグ・オルタードFMシンセサイザー opsixのアプリケーション・プラグイン版です。ハードウェア版と同一のシンセサイザー・エンジンを搭載しています。
- オシレーターの基本波形を別のオシレーターで高速変調することで、複雑な倍音を生み出すFM音源を搭載しています。
- FMに加え、リング・モジュレーター、ウェーブ・フォルダー、エフェクトなど、さまざまなオペレーター・モードを搭載しており、6基のオペレーターの組み合わせで幅広い音作りが可能です。
- Polysix、MS-20モデルをはじめとした豊富なフィルターを搭載し、減算方式シンセのような音作りもカバーします。
- 高品質なマルチ・エフェクトを3基搭載しており、それぞれ30タイプから選択できます。
- 30テンプレート・プログラムを含む、350のプリセット・プログラムを内蔵しています。プログラムはハードウェア版と互換しており、サウンド・ライブラリアンを通じて送受信可能です。
- 強力な16ステップ、ポリフォニック・シーケンサーを搭載しています。

opsixの音源について

FM音源の原理は、1970年代に、スタンフォード大学で Dr. John Chowning 氏によってビブラートの実験中に発見、確立されました。その後、ヤマハ株式会社によりLSIチップとして実用化され、1980年代初頭から、DXシリーズをはじめ、各社のPC、ゲーム機、携帯電話の内蔵音源など幅広く世の中で使われるようになりました。

オペレーター（モジュレーター、キャリア）

FM(周波数変調)音源は、オペレーターと呼ばれる基本要素によって構成されます。オペレーターは、サイン波などのシンプルな波形(WAVE)を入力音によって変調し、複雑な倍音をもった音を出力します。オペレーターの役割にはモジュレーターとキャリアがあり、モジュレーターの出力音は他のオペレーターに入力されて、変調のために使われます。キャリアはモジュレーターからの出力音を受けて、変調した結果をオーディオとして出力します。



アルゴリズム

FM音源では、オペレーターの役割と接続の組み合わせをアルゴリズムといい、アルゴリズムを選ぶことが音作りの基礎になっています。

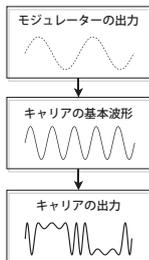
opsixの音源は6つのオペレーターを持っており、40のプリセット・アルゴリズムが用意されています。ユーザー・アルゴリズム機能により新たな組み合わせを作ることができます。

オペレーター・モード

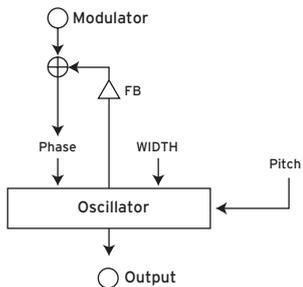
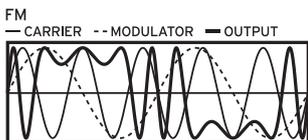
opsixはFM音源を基本としながらも、オペレーター・モードを変更してFM以外の変調を行うことができます。リング・モジュレーター、フィルター、ウェーブ・フォルダーとの組み合わせは、典型的なFMサウンドのレンジを超えた、新しい音作りの可能性をもたらします。

オペレーターは入力、出力、オシレーターをもっています。キャリア側のオペレーター・モードによって、オシレーターをモジュレーターからの入力信号でどのように変調するかが決まり、出音を特徴付けます。opsixでは、FM、Ring Mod、Filter、Filter FM、Wave Folder、Effectに加えて、エディット中に便利なMuteとBypassをオペレーター・モードとして使用できます。

モジュレーターがキャリアを
変調する様子



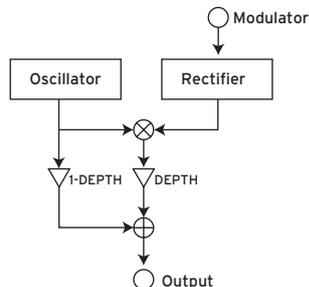
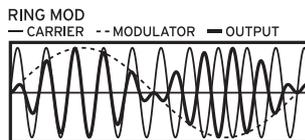
FM



・代表プログラム: 057: Strum Down、327: 2OP FM

LFOでピッチを上下させると、ビブラートのような効果が得られます。FM(Frequency Modulation)は、超高速のビブラートです。モジュレーターからの入力信号によって、オシレーターの位相を変調し、ピッチを高速に上下させます。(これはコルグのVPM音源や一般的なFMシンセサイザーと同様です。)モジュレーションが非常に高速なため、ビブラートではなく音色の変化となって効果があらわれます。このオペレーター・モードでは、FBとWIDTHパラメーターによって、自己フィードバック量とオシレーター波形の幅をコントロールすることもできます。

Ring Mod.

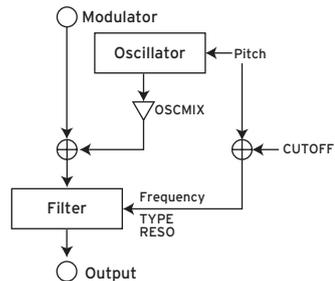
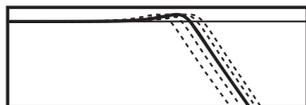


LFOによって音量を上下させると、トレモロのような効果がかかります。Ring Mod.(Ring Modulation)は超高速のトレモロです。もともと、この効果を生み出すアナログ回路がリング状に接続されていたことに由来してこう呼ばれています。モジュレーターからの入力信号と、オシレーターの信号を掛け合わせます。結果として、オシレーターの音量が高速に変化します。FM同様、変化が非常に速いので、音色の変化があらわれます。また、モジュレーターからの入力を整流回路に通して変形することができ、そのかかり具合をSHAPEパラメーターによってコントロールします。SHAPEの値を大きくするとより多くの倍音が出るようになります。

・代表プログラム: 134: Ring It On、331: Ring Mod

Filter

FILTER

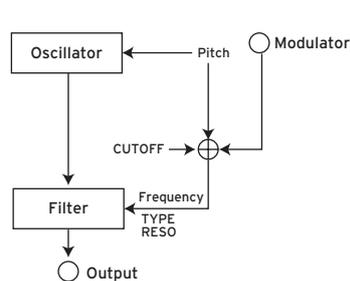
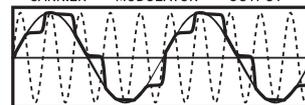


・代表プログラム: 178: Formant Pad、324: Reso Noise

キー・トラッキング機能のついたフィルターです。オシレーターの信号とモジュレーターからの入力信号は、ともにフィルターに入力されます。OSCMIXパラメーターにより、オシレーターの信号の入力レベルをコントロールします。カットオフ周波数はオシレーターのピッチに同期し、CUTOFFパラメーターによりオフセットを付けることができます。

Filter FM

FILTER FM

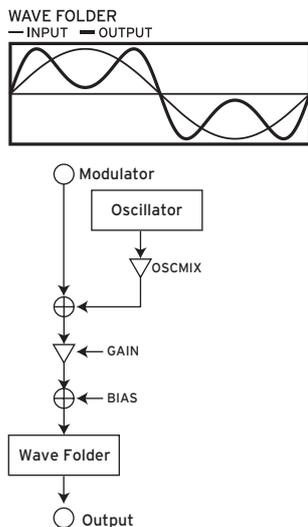


・代表プログラム: 157: FilterFM Pad、335: Filter FM

LFOによってフィルターの cutoff 周波数を上下させると、ワウ・ペダルのような効果が得られます。Filter FM は超高速のワウです。

モジュレーターからの入力信号で cutoff 周波数を変調し、オシレーターの信号がフィルターの入力として使われます。モジュレーションの中心となる周波数は、Filterモードと同様にオシレーターのピッチに同期し、CUTOFFパラメーターによりオフセットを付けることができます。

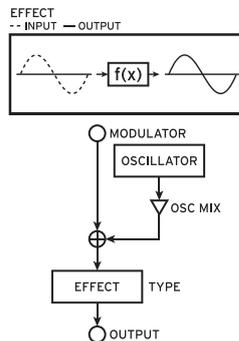
Wave Folder



・代表プログラム: 024: Dynamik、334: Wavefolder

一種のウェーブ・シェイパーです。ウェーブ・フォルダー回路は、オシレーターの信号とモジュレーターからの入力信号に対して、一定のしきい値で波形を反転させることで倍音を生み出します。OSCMIXパラメーターにより、オシレーターの信号の入力レベルをコントロールします。

EFFECT



オペレーターがディレイやコム・フィルター、ディステーションなどのエフェクトとして機能します。オシレーターの信号とモジュレーターからの入力信号は、ともにエフェクトに入力されます。OSCMIXパラメーターにより、オシレーターの信号の入力レベルをコントロールします。その他のエディット・パラメーターはエフェクトの種類によって異なります。

・代表プログラム:

Peaking EQ	020: Ana Eleki Piano, 240: Dirty Trautonium
Shelving EQ	311: KONG's Footstep
Phaser	087: Snow Ball, 340: Phaser Noise
Short Delay	314: Delay Modulator, 337: Delay Mod
Comb Filter	022: Comb Piano, 338: Comb Flanger
Distortion	238: Thick Screamer, 266: Purple Dist EG
Drive	237: Cinematic FB Doom
Decimator	313: Cockpit Emergency
Waveshaper	007: Waveshape EP, 336: Waveshape
Punch	009: Punchy Wire Piano, 086: FM Airy Bell

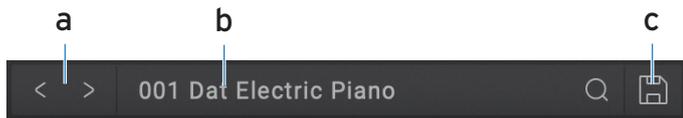
各部の名称と機能



ヘッダー

1. ディスプレイ

現在のモードや読み込まれているプログラムの名前などの情報を表示します。



a. Selectボタン

ボタンをクリックするとリストの前後のプログラムに変更できます。

b. Sound Name

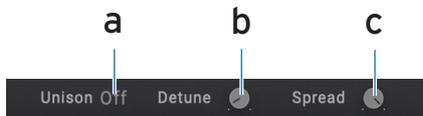
読み込まれているプログラムの名前を表示します。名前をクリックするとブラウザ画面が表示されます。(→14ページ「ブラウザ機能」)

c. Save

現在演奏中の音色を新しいプログラムとして保存します。

2. Unison

複数のボイスを発音する設定を行います。



a. Unison

Off: ユニゾンがオフになり、Spread と Detune は適用されません。

2...8: 1ノートにつき発音するボイス数を設定します。Off の場合はユニゾ

ン発音せず、SpreadとDetuneは適用されません。最大で8音までユニゾンさせることができます。

b. Detune (Unison Detune)

Unison.Voiceのコーラス感のコントロールです。ボイス間のピッチ幅をセント単位(半音の1/100)で設定します。

c. Spread (Unison Spread)

Spread (Unison. Spread) は、Unisonを設定したときのステレオ音場の広がり方をコントロールします。

3. ボリューム

全体の音量を調節します。

4. ランダマイズ・ボタン

すべてのパラメーターのランダムイズ・エディットを行います。

ランダムイズの効果の強さはMISC/RANDOMページのRANDOMIZEのAmountの設定に従います。(→47ページ「RANDOM」)

5. MENU

コントローラー設定の呼び出し、保存、画面サイズの変更やバージョン情報、また取扱説明書の表示などが可能です。(→16ページの「MENU」)

6. オペレーター・エディット

6つのオペレーターのパラメーターのエディットを行います。パラメーターは6つにグルーピングされており、左端のタブで選択します。

7. アルゴリズム・セレクト

40種類のプリセット・アルゴリズムとユーザー自身でオペレーターのモジュレーション・ルーティングを設定できるユーザー・アルゴリズムがあります。2つのページは上部のタブで切り替えます。

8. Parameter Group SELECTボタン

エディット・エリアに表示するパラメーター・グループを切り替えます。

SOUND: アルペジエーター、フィルター、EG、LFO、EFFECTおよびV.PATCHの設定を行う画面に切り替えます。

MOTION: opsixはパラメーターの自動演奏(モーション・シーケンス)をさせることができます。この設定を行う画面に切り替えます。左端のパワー・ボタンで、自動演奏のオン/オフを切り替えます。

SEQUENCER: opsixはノートの自動演奏をさせることができます。この設定を行う画面に切り替えます。左端のパワー・ボタンで、自動演奏のオン/オフを切り替えます。

MISC/RANDOM: その他パラメーターの設定とパラメーターのランダムイズを行う画面に切り替えます。

9. エディット・エリア

各エディット・ページで表示されるパラメーターをエディットします。

各コントローラーをドラッグあるいはタップして、パラメーターを変更することができます。

10. 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、ホイール、スイッチ)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でMIDIコントロール・ナンバーを設定すると便利です。

基本操作

各コントローラーやパラメーターはマウスを使って値を変えることができます。

キーボード

- 鍵盤をクリックしてノートを発音します。



ピッチベンド/モジュレーション・ホイール

- 上下にドラッグしてコントロールします。

ノブ



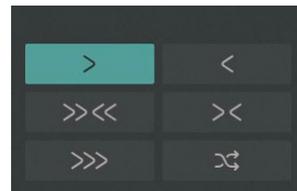
- ドラッグして値を調節します。
- ダブルクリックするとノブの値をキーボードで直接入力することができます。

バリュー・スライダー



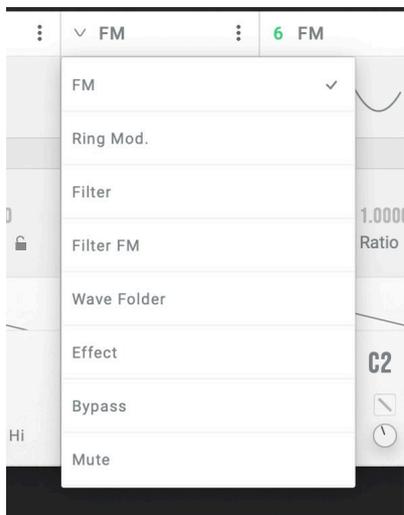
- バリュー部分を上下にドラッグして値を調節します。

トグル・ボタン



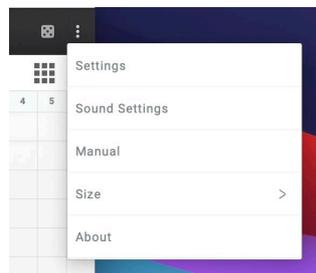
- クリックするたびに設定が切り替わります。

コンボ・ボックス



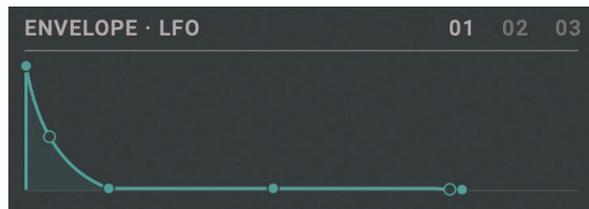
- クリックするとポップアップ・メニューが表示され、値を選びます。

メニュー・ボタン



- クリックすると、ポップアップ・メニューが表示され、コマンドを選びます。

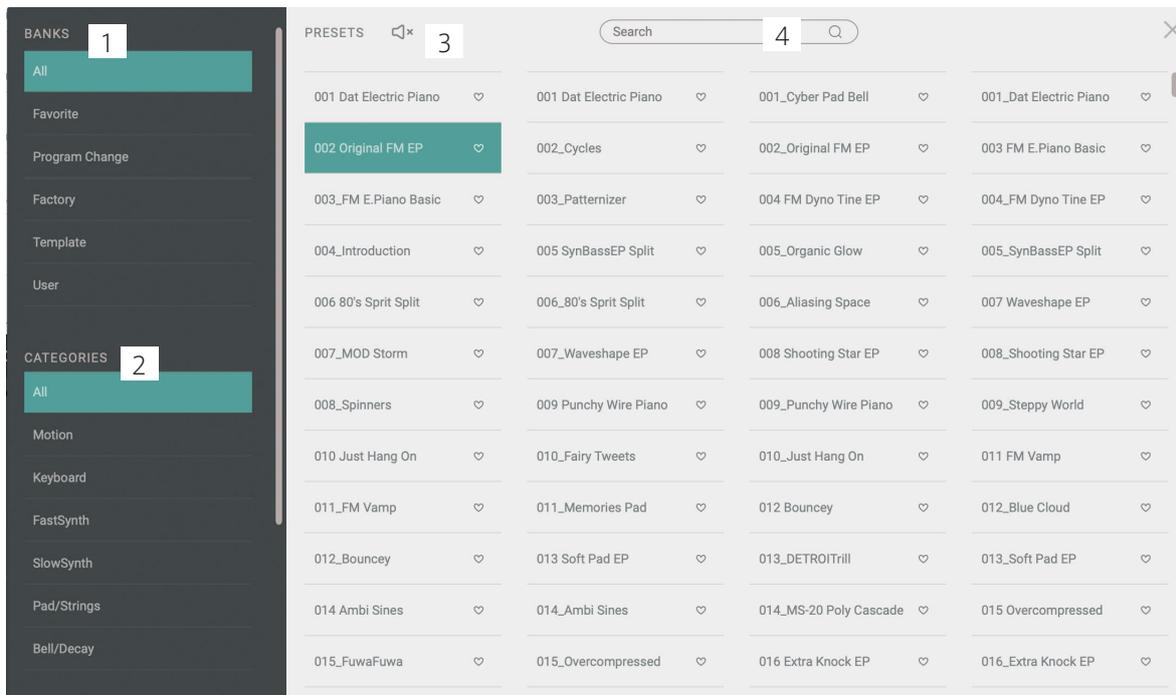
グラフィカル・エンベローフ



- 各ポイントをドラッグして値(レベルやタイム)を調節します。

ブラウザ機能

opsix nativeでは、膨大な量の音色から必要なサウンドを素早く探し出せるように、カテゴリーでフィルタリングできるブラウザ検索機能を内蔵しています。



1. BANKS

All

すべてのプログラムを表示します。

Favorite

ブラウザでFavoriteに追加したプログラムのみ表示します。

Favoriteにプログラムを追加または削除するにはプログラム・ネーム右の“♡”をクリックします。

Program Change

Program Change メッセージにて切り替えを行いたいプログラムを表示します。プログラムを追加するにはProgramsタブの右クリックメニューから行なってください。

Factory

ファクトリー・プログラムを表示します。ファクトリー・プログラムは上書きできません。

Template

プログラム作成時に役立つテンプレートを表示します。テンプレート・プログラムは上書きできません。

User

保存したプログラムを表示します。ユーザー・プログラムは以下のフォルダに保存されます。

[macOS]

~/Documents/KORG/opsix native/Presets/User

[Windows]

~/Documents/KORG/opsix native/Presets/User

2. CATEGORIES

選択したBankからプログラムを絞り込みたいときに使用します。カテゴリーに登録されているプログラムのみをPRESETSに表示します。

3. PRESETS

演奏したいプログラムを選択します。また、FavoriteやProgram Changeの登録やプログラムの情報を編集することが可能です。

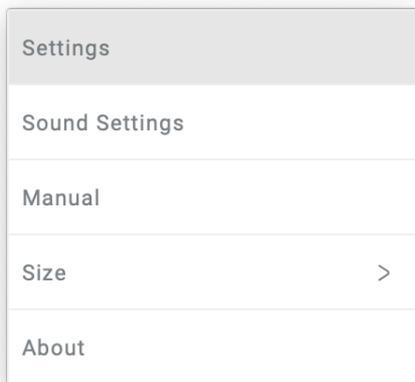
右クリックをすることで、プリセット・プログラムをFavoriteやProgram Changeに追加できます。また、ユーザー・プログラムの場合は情報の編集も行えます。

プリセット・プログラムにはオーディオ・プレビュー機能があります。プログラムを選択して、ボタンを押すと、選択しているプログラムをプレビューすることができます。再度ボタンを押すことでプレビューを停止します。

4. Search

コンピューターのキーボードで音色名を入力し、音色を検索します。

MENU



Settings

マスターチューニングやMIDIメッセージの受信設定を行う、Settingsページを表示します。「SETTINGS」(p.50)を参照してください。

Sound Settings

MIDIコントローラーの接続やオーディオ出力設定などを行うダイアログを表示します。

Manual

ソフトウェアの説明書を表示します。

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。

About

ソフトウェアのバージョン情報を表示します。

クイック・スタート

シンセを鳴らす

画面上のキーボードや外部MIDIキーボードなどを使って、opsix nativeの音を鳴らしてみましょう。

1. ディスプレイの音色名を押して、ブラウザー画面を開きます。
2. リストから目的の音色を選択します。
3. キーボード、または外部MIDIキーボードで選んだ音色を弾いてみましょう。

アルペジエーターを使う

アルペジエーターを使って、opsix nativeの音を鳴らしてみましょう。

7つのパターン(Manual、Up、Down、Alt1、Alt2、Random、Trigger)を内蔵しています。

1. Parameter Group SelectボタンでSOUNDを押して、SOUNDパラメーターを表示します。
2. ARPボタンを押してオンにします。
アルペジオ機能がオンになります。この状態で鍵盤を押さえるとアルペジオが演奏されます。
3. TEMPOで好みのテンポに調節します。
4. 好みの和音を押さえたりPATTERNでアルペジオ・パターンを切り替えて、それぞれのパターンを確認してください。
5. アルペジオを止めたい場合は、ARPボタンを押してオフにします。

ステップ・シーケンサーを使う

1. Parameter Group SelectボタンでSEQUENCERを押して、Sequencerパラメーターを表示します。
2. SEQUENCERの左にある ⏻ (オン/オフ)ボタンを押してオンにします。
3. キーボード、もしくは外部MIDIキーボードを押すと、押した鍵に合わせてトランスポートしてシーケンスを演奏します。
4. ステップ・シーケンサー機能を停止するには、SEQUENCERの左にある ⏻ (オン/オフ)ボタンを押してオフにします。

モーション・シーケンサーを使う

1. Parameter Group SelectボタンでMOTIONを押して、Motion Sequencerパラメーターを表示します。
2. MOTIONの左にある ⏻ (オン/オフ)ボタンを押してオンにします。
3. キーボード、もしくは外部MIDIキーボードを押すと、シーケンサーがスタートし、ステップに合わせてパラメーターが変化します。
4. ステップ・シーケンサー機能を停止するには、MOTIONの左にある ⏻ (オン/オフ)ボタンを押してオフにします。

音色をエディットする

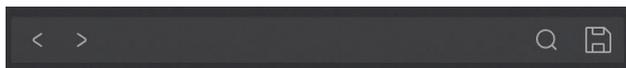
opsix nativeの音色をエディットしてみましょう。

1. ブラウザーから、Allバンク 110番のMS-20 Poly Cascadeを選択します。
2. Parameter Group SelectボタンでSOUNDを押して、SOUNDパラメーターを表示します。
シンセのエディット画面が表示されます。SOUNDページには、エディットに必要なパラメーターが収められています。
3. 画面上のノブやボタンを操作して音色をエディットします。
FILTERのCUTOFFノブを動かしてみましょう。音の明るさが変化するのが聞き取れます。

音色を保存する

作成した音色を保存して、いつでも呼び出せるようにしましょう。

1. ヘッダーのディスプレイにあるSaveボタンを押します。

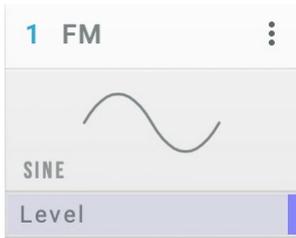


2. 表示されるダイアログで、音色名を編集します。
3. 最後にダイアログ内のSaveボタンを押します。

パラメーター・ガイド

OPERATORS: MODE

MODE



Mode

オペレーター・モードを選択します。(→ p.5 "オペレーター・モード")

Wave

オシレーターの波形を設定します。(→ p.52 "Waveform List")

Level (OP Level)

オペレーターの出力レベルを設定します。

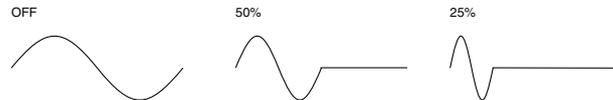
"MODE"がFM (Frequency Modulation)のとき

モジュレーターからの入力信号によってオシレーターのピッチを変化させます。



Width (Wave Width)

"WAVE"で設定した波形の幅を設定します。V.Patchで値をコントロールすると、ダンスミュージックで使われているような特徴的なシンセサイザー・サウンドが得られます。



Feedback

オペレーターの自己フィードバック量を設定します。"WAVE"がSINの場合、75%に近づくにつれて音が明るくなり、Saw Waveのような音

になっていきます。75%を超えると、値を大きくするにつれて複雑なノイズのような音になります。

“MODE”がRING MOD. (Ring Modulation)のとき

AM (Amplitude Modulation)とも呼ばれる方式で、モジュレーターからの入力信号とオシレーターを乗算します。



Shape

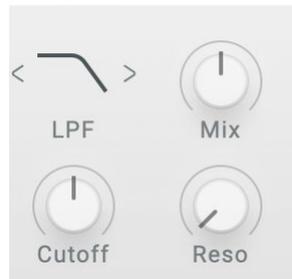
モジュレーターからの入力信号を整流します。50%で半波整流、100%で全波整流となります。値が大きくなると、より明るい音になります。

Level (Ring Depth)

リング・モジュレーターの信号とオシレーター信号のバランスを設定します。100%だとリング・モジュレーターの信号のみが出力され、0%だとオシレーターの信号のみが出力されます。

“MODE”がFILTER (Filter)のとき

入力信号にフィルターをかけ、特定の音域をカットします。オシレーターの音をミックスして出力することもできます。カットオフ周波数はオシレーターのピッチに連動します。



Filter Type

オペレーター内で使用するフィルターのタイプを設定します。

Mix (Filter OSC Mix Level)

フィルターへ入力するオシレーターのレベルを設定します。

Cutoff (Filter Cutoff)

フィルターのカットオフ周波数は、オシレーターのピッチに連動しますが、このパラメーターによりオフセットをつけることができます。半音単位で設定します。

Reso (Filter Resonance)

カットオフ周波数の周辺の周波数を強調します。

“MODE”がFILTER FM (Filter FM)のとき

モジュレーターからの入力信号によってFilterのCutoffを変化させます。Filter FMは、オシレーターの出力音をFilterが通過することで効果を発揮します。CutoffとFilter Typeの設定によっては、オシレーターの出力音をFilterが通過しなくなり、効果が得られない場合があります。WAVEにSAWを選択して、Filterのタイプを変えると、音のバリエーションがわかりやすいでしょう。



Filter Type

オペレーター内で使用するフィルターのタイプを設定します。

Cutoff (Filter Cutoff)

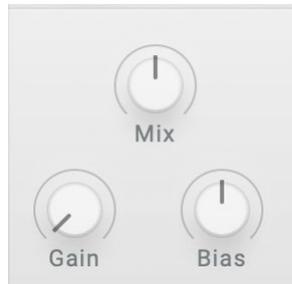
フィルターのカットオフ周波数は、モジュレーターからの入力信号によって変化しますが、その中心はオシレーターのピッチに連動し、このパラメーターによりオフセットをつけることができます。半音単位で設定します。

Reso (Filter Resonance)

カットオフ周波数の周辺の周波数を強調します。

“MODE”がWAVE FOLDE (Wave Folder)のとき

波形を折り曲げることにより強力な歪みを作り出します。



Mix (Wave Folder OSC Mix Level)

Wave Folderへ入力するオシレーターのレベルを設定します。

Gain (Wave Folder Gain)

Wave Folderの効果の強さを設定します。値を大きくすればするほど、波形を折り曲げる回数が多くなります。

Bias (Wave Folder Bias)

入力信号にDCオフセットを与え、倍音を変化させます。

“MODE”がEFFECTのとき

オペレーターがディレイやコム・フィルター、ディストーションなどのエフェクトとして機能します。オシレーターの信号とモジュレーターからの入力信号は、ともにエフェクトに入力されます。



FX (Effect Type)

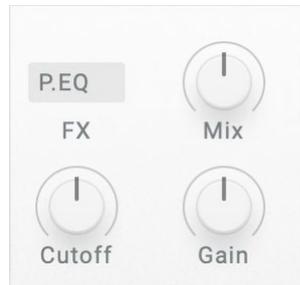
オペレータ内で使用するエフェクトのタイプを設定します。

Mix (Effect OSC Mix Level)

エフェクトへ入力するオシレーターのレベルを設定します。その他のエディット・パラメーターは以下のようにエフェクトの種類によって異なります。

P.EQ (Peaking EQ)

特定周波数領域のレベルを増減します。



Cutoff (Peaking EQ Frequency)

増減する中心周波数を調節します。効果はオシレーターのピッチに連動します。

Gain (Peaking EQ Gain)

中心周波数領域のレベルを増減します。

S. EQ (Shelving EQ)

シェルビング・タイプのイコライザーです。低音と高音のレベルを増減します。

Low (Shelving EQ Low Gain)

低音のレベルを調節します。

High (Shelving EQ High Gain)

高音のレベルを調節します。

Phas (Phaser)

音の位相を変化させることで、うねりを生み出すエフェクトです。

Speed (Phaser Frequency)

効果がかかる周波数を調節します。効果はオシレーターのパッチに連動します。

Tip: 周波数をピッチと連動させたくない場合は、PITCH OP1..6の“FREQ”(→p. 25)をFIXEDに設定すると、ノート・ナンバーの影響を受けずに一定の周波数となります。

Feedback (Phaser Feedback)

フィードバック量を調節します。

Dely (Short Delay)

音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトです。

Time (Short Delay Feedback)

デレイ・タイムを設定します

Feedback (Short Delay Feedback)

フィードバック量を調節します。

Comb (Comb Filter)

通過する帯域とカットする帯域が連続するフィルターで、音に独特のクセをつけます。

Feedback (Comb Filter Feedback)

フィードバック量を調節します。

Cutoff (Comb Filter Frequency)

効果がかかる周波数を調節します。効果はオシレーターのパッチに連動します。

Tip: 周波数をピッチと連動させたくない場合は、PITCH OP1..6の“FREQ”(→p. 25)をFIXEDに設定すると、ノート・ナンバーの影響を受けずに一定の周波数となります。

Dist (Distortion)

ハードな歪みを与えるディストーション・エフェクトです。

Amount (Distortion Amount)

歪み回路の入力レベルを調節することで、歪みの効き具合を調節します。

Gain (Distortion Low Gain)

低音を調節します。

Driv (Drive)

音圧と歪みを加えるドライブ・エフェクトです。ベースやキックなどの音色に効果的です。

Drive (Drive Amount)

入力信号にドライブがかかり、ブースターとして自然な歪みを与えます。

Gain (Drive Low Gain)

低音を調節します。

Deci (Decimator)

サンプリング周波数やビット数を下げることで、チープなサンプラーのようなザラザラしたサウンドをつくります。

Cutoff (Decimator Frequency)

サンプリング周波数を調節します。値を小さくするとローファイになります。効果はオシレーターのパッチに連動します。

Tip: 周波数をピッチと連動させたくない場合は、PITCH OP1..6の“FREQ”(→p. 25)をFIXEDに設定すると、ノート・ナンバーの影響を受けずに一定の周波数となります。

Bit (Decimator Bit)

ビット長を調節します。値を小さくするとローファイになります。

Shap (Waveshaper)

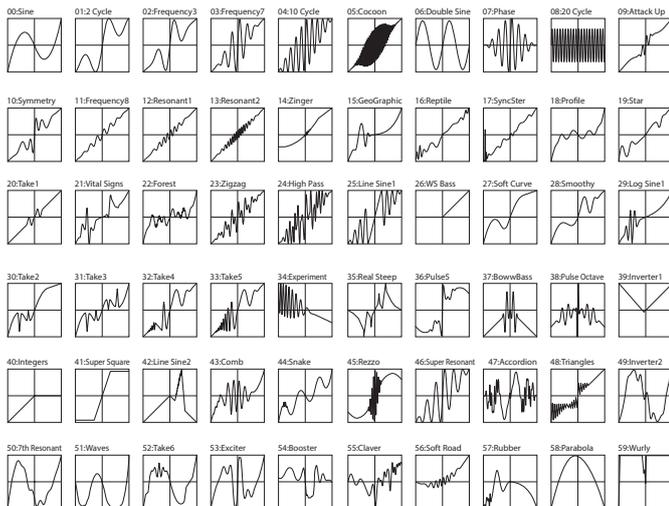
コルグが1991年に発売したミュージック・ワークステーション「01/W」のウェーブ・シェイピング方式を再現しています。

入力音をウェーブシェイプのテーブルに通すことで、波形を変化させます。

ウェーブシェイプの効果の深さは、モジュレーターのレベルやOSC MIXで調整します。

Type

ウェーブシェイプのテーブルの種類を選択します。



Damp (Wave Shaper High Damp)

高音を調節します。値を大きくすると高域成分がカットされます。

Punc (Punch)

入力信号に対して、アタック時のみ音量を強調する効果を設定します。

Punch (Punch Amount)

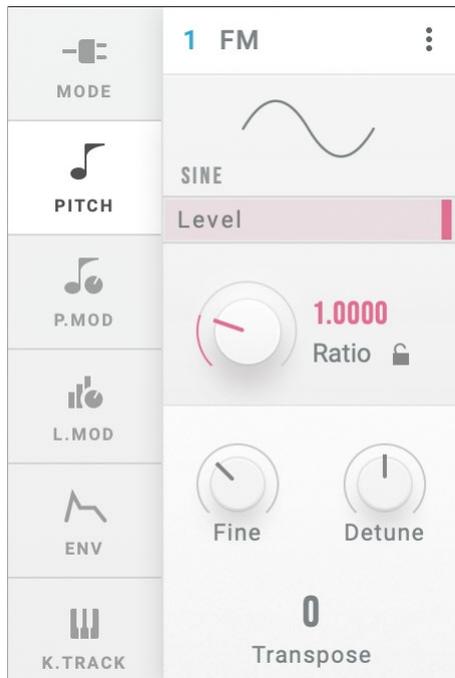
強調する量を調整します。

Gain (Punch High Gain)

高音を調節します。

OPERATORS: PITCH

PITCH (Operator Pitch)



FREQ (Frequency Mode)

オシレーターのパitchをどのように設定するかを選択します。

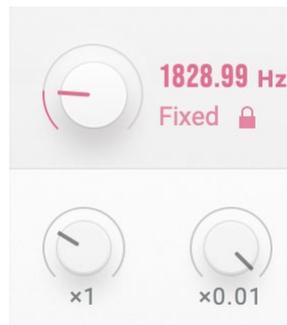
Fixed: オシレーターのパitchは、ノート・ナンバーに関係なく、一定の周波数になります。

Ratio: オシレーターのパitchは、ノート・ナンバーの周波数に、Coarse Ratio、Fine (Fine Ratio)で設定した比率を乗算したものになります。

Transpose

オシレーターのパitchを半音単位、 ± 1 オクターブの範囲でずらします。この設定はFREQ (Frequency Mode)がRATIOのときのみ有効です。

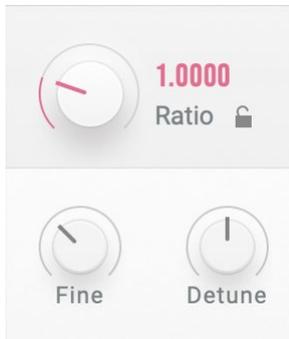
“FREQ”がFixedのとき



x100, x1, x0.01

0.01~9999.99Hzの範囲でオシレーターのパitchを設定します。

“FREQ”がRatioのとき



Coarse Ratio

オシレーターのパitchをおおまかに設定します。1のときはノート・ナンバーの周波数と同じになります。1よりも小さくすると、オクターブ単位でpitchが下がります。1よりも大きくすると、ノート・ナンバーの周波数に対して整数単位でpitchが上がります。

Fine (Fine Ratio)

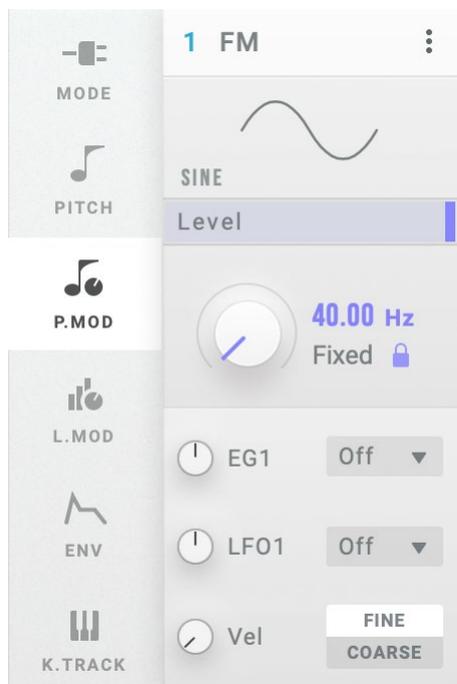
オシレーターのパitchを細かく設定します。Coarse Ratio、Fine (Fine Ratio)の値と、ノート・ナンバーの周波数を乗算したものがオシレーターのパitchとなります。

Detune

オシレーターのパitchをcent単位でずらします。

OPERATORS: P.MOD

P.MOD (Operator Pitch Modulation)



EG1 (Pitch EG1 Intensity)

EG1によるピッチへの効果を、半音単位で設定します。

CTRL (Pitch EG1 Ctrl Src)

EG1 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、EG1 (EG1 Int)に乘算されて、ピッチへのモジュレーション量が決まります。(→ p.53 "Control Source List")

LFO1 (Pitch LFO1 Intensity)

LFO1によるピッチへの効果を、半音単位で設定します。

CTRL (Pitch LFO1 Ctrl Src)

LFO1 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、LFO1 (LFO1 Int)に乘算されて、ピッチへのモジュレーション量が決まります。(→ p.53 "Control Source List")

Vel (Pitch Velocity Sens)

ベロシティによるピッチへの効果を設定します。

DEST (Pitch Velocity Mod. Dest.)

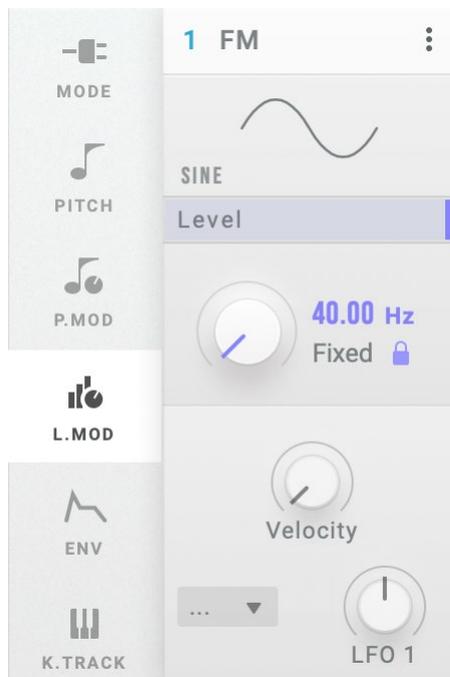
ベロシティによるピッチへの効果を、どのパラメーターに対してかけるかを設定します。FREQ (Frequency Mode)がRATIOのときのみ有効です。

FINE: FINE (Fine Ratio)に効果がかかります。ベロシティの変化に応じて連続的にピッチが変化します。

COARSE: COARSE (Coarse Ratio)に効果がかかります。ピッチの変化が階段状になり、ノート・ナンバーとピッチの比率が整数に保たれます。モジュレーターとなっているオペレーターにこれを使用すると、音を濁らせずに倍音を変化させることができます。

OPERATORS: L.MOD

L.MOD (Operator Level Modulation)



Velocity (Level Velocity Sens)

ベロシティによるオペレーターの出カレベルへの効果を設定します。

CTRL (Level LFO1 Ctrl Src)

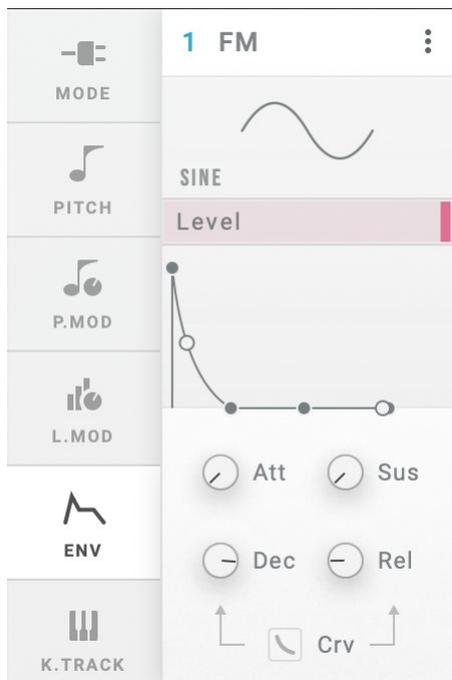
LFO1 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、LFO1 (Level LFO1 Intensity)に乗算されて、出カレベルへのモジュレーション量が決まります。(→ p.53 "Control Source List")

LFO1 (Level LFO1 Intensity)

LFO1によるオペレーターの出カレベルへの効果を設定します。

OPERATORS: ENV

EG (Operator Level/EG)



Att (Attack Time)

ノート・オンから最大レベルへ到達するまでの時間を設定します。

Sus (Sustain Level)

ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

サステイン・レベルに達すると、ノート・オフまでそのレベルを維持します。

Dec (Decay Time)

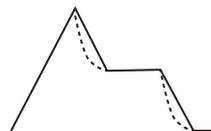
最大レベルに達してからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Rel (Release Time)

ノート・オフからレベルが0になるまでの時間を設定します。

Crv (EG Curve)

ディケイ、リリースのカーブを設定します。



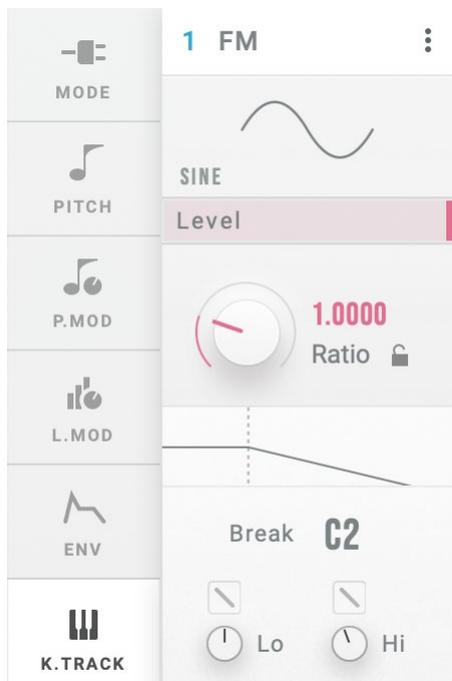
Curve=0 (LIN)



Curve=10 (EXP)

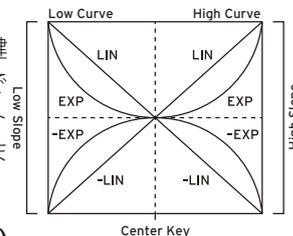
OPERATORS: K.TRACK

K.TRACK (Operator Level Key Track)



CENTER (Keytrack Center Key)

キーボード・トラックの基準となる鍵盤のノートを設定します。CENTERで設定したノートと弾いた鍵盤のノートの間の距離で、効果の深さが変化します。



Low Curve (Keytrack Low Curve)

CENTER (Center Key)よりもノートが低くなるにつれて、どのように効果が変わるかを設定します。LINにすると、一定の割合で効果が深くなります。EXPにすると、CENTERの周辺では緩やかに効果が深くなっていき、CENTERから離れたノートでは急激に変化します。

Lo (Keytrack Low Slope)

CENTERよりも低いノートへの効果の深さを設定します。+の値にすると、CENTERに対して低いノートほどオペレーターの出力レベルが大きくなります。-の値にすると、低いノートほど出力レベルが小さくなります。

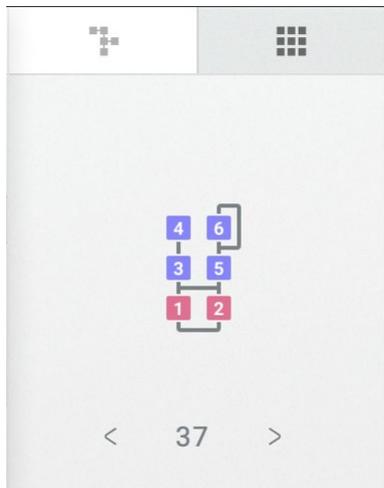
High Curve (Keytrack High Curve)

CENTERよりもノートが高くなるにつれて、どのように効果が変わるかを設定します。LINにすると、一定の割合で効果が深くなります。EXPにすると、CENTERの周辺では緩やかに効果が深くなっていき、CENTERから離れたノートでは急激に変化します。

Hi (Keytrack High Slope)

CENTERよりも高いノートへの効果の深さを設定します。+の値にすると、CENTERに対して高いノートほどオペレーターの出力レベルが大きくなります。-の値にすると、高いノートほど出力レベルが小さくなります。

Algorithm



ALGO (Algorithm)

アルゴリズムを選択します。(→ p.51 "Algorithm List")

USER ALG (User Algorithm)

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5			100			
6		55	100			
OUT	↓	↓	↓	↓	↓	↓

このページを選択して、ユーザー・アルゴリズムの編集を行うことができます。

FM MATRIX

オペレーターの接続とその強さを設定します。

横軸にオペレーターが並び、そのオペレーターの信号を他のオペレーターに流すかが縦に並んでいます。

例えば、一番左の縦列はOP1を表しています。

上から順に6つの枠は、そのオペレーター 1の信号をオペレーター 1～6に送る信号レベルを表示します。

最下段はオペレーター自身の出力を次段のフィルターへ出力するかを表示しています。↓が出力することを示しています。

ユーザー・アルゴリズムの編集方法

マトリックスの数字を調整して、オペレーターに送る信号レベルを設定します。

オペレーター・モードがFMのときのFB(Feedback)パラメーターと同様の効果になりますが、FM以外のモードでも使用することができます。

1行2列は、OP2からOP1に送るモジュレーション信号のレベルを設定します。

×	1	2	3	4	5	6
1		100				
2						
3						
4						
5						
6						
OUT	↓	↓	↓	↓	↓	↓

100%にすると、プリセット・アルゴリズムでの接続と同じレベルになります。

最終行のOUTでは、オペレーターの出力信号をオーディオとして出力するかどうかを決めます。

×	1	2	3	4	5	6
1		100				
2						
3						
4						
5						
6						
OUT	↓	↓	↓	↓	↓	↓

この例では、OP2からOP1へ100%でモジュレーションし、OP1の信号をオーディオとして出力します。



ARP (Arpeggiator)

ARPEGGIATOR



Arpeggiator Run

アルペジエーターのOff, On, Latchを切り替えます。

Off: アルペジエーターは動作しません。

On: アルペジエーターは、いずれかのノートがオンのときのみ動作します。

Latch: アルペジエーターは、ノートがオンになると動作開始し、オフになっても動作し続けます。

Pattern (Arpeggiator Pattern)

アルペジエーターのノート・パターンを設定します。

MANUAL: 同時に押さえている複数のノートをノート・オンした順番にアルペジオが展開します。

UP: 音(ノート)の低い方から高い方へ発音します。



DOWN: 音(ノート)の高い方から低い方へ発音します。



ALT1: UpとDownを繰り返して発音します(最高音と最低音で1回発音します)。



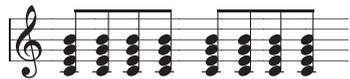
ALT2: UpとDownを繰り返して発音します(最高音と最低音で2回発音します)。



RANDOM: ランダムに発音します。



TRIGGER: 押さえている音が、テンポと"RESO"のタイミングで同時に発音します。



Resolution

これでアルペジエーターのスピードを設定します。

Octave

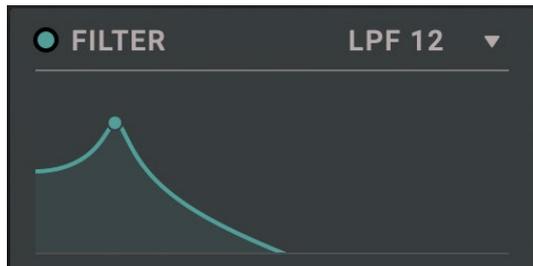
アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。

Gate (Gate Time)

アルペジオの音の長さをResolutionのパーセントで設定します。

FILTER

FILTER



ENABLE

フィルターの効果をオン/オフします。

TYPE (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, HPF, BPF, BRFは、フィルター名の最後に含まれる数値(6, 12, 24)がフィルターの特性(dB/oct)を示しています。数値が大きいほどカットオフ周波数を境に急激にカットします。

LPF 12, LPF 24: カットオフ周波数よりも高域部分をカットします。ロー・パスは最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。

LPF MS-20, HPF MS-20: いずれも12dB/octの自己発振可能なフィルターで、コルグMS-20特有の音質を再現できます。入力レベルが高いときは、Resonance を上げるとサチュレーション

ンとオーバードライブの量が増え、よりアグレッシブなトーンになります。

LPF Poly6: 24dB/octの自己発振可能なローパス・フィルターで、コルグPolysixの力強くも甘いサウンドを再現したキャラクターです。

HPF 12, HPF 24: カットオフ周波数よりも低域部分をカットします。低域が強すぎる時、音を細くしたいときなどに使用すると効果的です。

BPF 6, BPF 12: 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ペレーターの音色設定によっては、サウンドが大きく変化します。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 6, BRF 12: 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をカットします。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出ます。



Cutoff

フィルターのカットオフ周波数をHzで設定します。上記のように、カットオフ周波数の効果は、選択したTypeによって異なります。大部分のフィルター・タイプの範囲は6.489Hz ~ 23.68kHzですが、MS-20 LPF/HPFとLPF Poly6の範囲は12.98Hz ~ +21.10kHzです。

Reso (Resonance)

Resonance はカットオフ周波数の周辺の周波数を強調します。0 に設定すると効果はありません。

中程度の設定すると、鼻にかかったようなサウンド、あるいは極端に強調されたサウンドになります。



Note: Filter Typeによっては、RESO (Resonance)の値が高いときにFilter内部で発振が発生するため、ノート・オフ後にもこ

の発振音が残ってしまうことがあります。この発振を避けるには、V.Patchを用いてResonanceの値をEGでコントロールするか、Operator Mode側のFilterを使用してください。

EG2 (EG2 Int)

EG2によるCutoffパラメーターへのモジュレーション量を設定します。

CTRL (EG2 Ctrl Source)

EG2 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、EG2 Intに乘算されて、Cutoffへのモジュレーション量が決まります。(→ p.53 "Control Source List")

LFO2 (LFO2 Int)

LFO2によるCutoffパラメーターへのモジュレーション量を設定します。

CTRL (LFO2 Ctrl Source)

LFO2 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、LFO2 Intに乘算されて、Cutoffへのモジュレーション量が決まります。(→ p.53 "Control Source List")

K. Track (Filter Keyboard Tracking)



Center Key (Keytrack Center Key)

キーボード・トラックの基準となるノートを設定します。入力のノートと、この基準ノートとの距離で、カットオフ周波数が増減します。基準ノートと同音のノートを演奏したとき、カットオフ周波数はFilterページの設定と同じになります。

Low (Keytrack Low Slope)

Center Keyよりも低いノートへの、キー・トラック効果の深さを設定します。+の値にすると、低いノートほどCutoffが大きくなります。-の値にすると、低いノートほどCutoffが小さくなります。-1.00に設定すると、鍵盤で演奏したピッチと同じ傾きで、カットオフ周波数が増減します。

High (Keytrack High Slope)

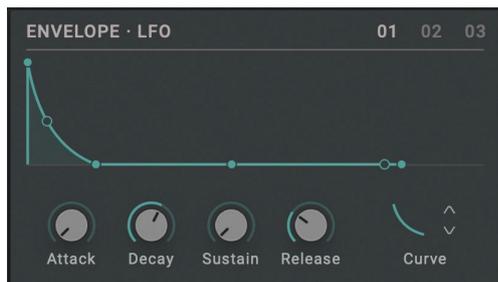
Center Keyよりも高いノートへの、キー・トラック効果の深さを設定します。+の値にすると、高いノートほどCutoffが大きくなります。-の値にすると、高いノートほどCutoffが小さくなります。+1.00に設定すると、鍵盤で演奏したピッチと同じ傾きで、カットオフ周波数が増減します。

ENVELOPE, LFO

EG1 PITCH, EG2 Filter, EG3 (Assignable)

opsixはオペレーターごとに持ち、オペレーターのレベルをコントロールするEGの他に、3つのEGを搭載しています。

EG1はオペレーター・ピッチに、EG2はフィルターにあらかじめ接続されています。EG3はどこにも接続されておらず、V.Patchで接続することが可能です。



Attack (Attack Time)

Decay (Decay Time)

Sustain (Sustain Level)

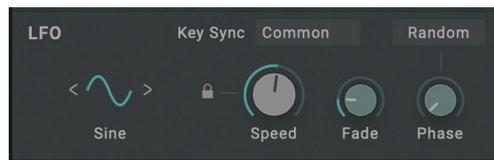
Release (Release Time)

Curve

→ p.29 "EG (Operator Level/EG)"

LFO

opsix nativeはLFOを3機搭載しています。LFO1はオペレーター・ピッチおよびレベルに、LFO2はフィルターにあらかじめ接続されています。LFO3はどこにも接続されておらずVIRTUAL PATCH(→p.42)で接続することが可能です。



Wave

LFOの波形を選択します。

• LFO Wave List

TRI (Triangle) 	X.TRI (Exp. Triangle) 	S.RND TIME (StepRnd: Time) 
SAW DOWN (Saw Down) 	X.SAW DOWN (Exp. Saw Down) 	S.RND LVTIME (StepRnd: Lvl&Time) 
SAW UP (Saw Up) 	X.SAW UP (Exp. Saw Up) 	RND LEVEL (Random: Level) 
SQR (Square) 	TRI4 (Step4 Triangle) 	RND TIME (Random:Time) 
SIN (Sine) 	TRI6 (Step6 Triangle) 	RND LVTIME (Random:Lvl&Time) 
S/H (Sample&Hold) 	SAW4 DOWN (Step4 Saw Down) 	TRI+ (Triangle +) SAW DOWN+ (Saw Down +) SAW UP+ (Saw Up +) SQR+ (Square +)
GTR (Guitar) 	SAW6 DOWN (Step6 Saw Down) 	

いくつかの波形についての補足は以下ようになります。

GTR (Guitar): ギターのビブラート用です。これは+の値のみで、ピッチで設定すると、バンド・アップ効果のみになります。

S/H (Sample&Hold): 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。

S.RND LVTIME (StepRnd: Lvl&Time): レベルとタイミングがランダムに変化します。

S.RND TIME (StepRnd: Time): ランダムなタイミングでパルス波を生成します。

RND LEVEL (Random: Level), RND TIME (Random: Time), RND LVTIME (Random: Lvl&Time): ステップ変化ではなく曲線変化で、S/H, S.RND TIME, S.RND LVTIMEを滑らかにしたものです。緩やかなランダム変化を得るために使います。

Triangle + ... Square +: Triangle ~ Squareは-1 ~ +1の値を出力しますが、これらは+の値のみです。周期的にピッチ・アップやピッチ・ダウンの効果をかけたいときに便利です。

Tempo Sync

On: SPEEDでノートの長さを設定します。LFOは、これによってコントロールされたスピードで、システム・テンポに同期します。

Off: SPEEDでLFOのスピードを Hz 単位で設定します。

Speed (Speed (Frequency))

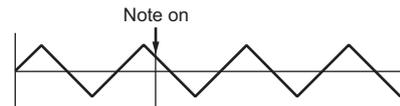
Tempo Syncが on のときは、LFOスピードの基準となる音符を設定します。

Tempo Syncが off のときは、LFOスピードをHzで設定します。

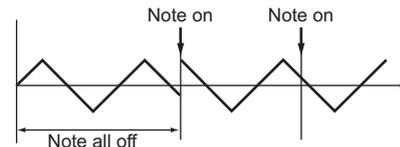
Key Sync

ノート・オンしたボイスに対するLFOのかかり方を設定します。

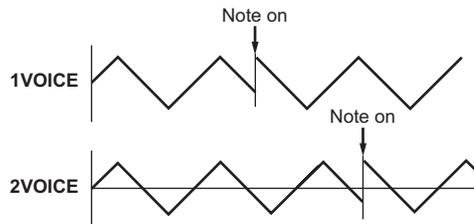
Off: ノート・オンしてもLFOの位相はリセットされません。プログラム選択をしたときや、ステップ・シーケンサーの再生を開始したときのみリセットされます。



Common: 何も鍵盤を押していない状態から、最初のノート・オンでLFOの位相がリセットされ、以後ノート・オンしたボイスに対してはリセットがかかりません。



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



Fade

LFOがすぐ最大レベルにならずに徐々にフェード・インさせることができます。これでノート・オンからLFOが最大レベルに達するまでの時間で設定します。

Note: “KSYNC”がOffのときは効果がありません。

Phase

LFOをリセットする際の位相を設定します。Randomボタンを押すとノート・オンごとに違う位相でスタートします。

EFFECT

FX 1, 2, 3 (Effect 1, 2, 3)

opsixは3つのマルチエフェクターを搭載しています。3つのエフェクターは直列に接続されています。



ENABLE

エフェクトの効果をオン/オフします。オンとオフの音を比較すると、エフェクトのかかり具合を確認することができます。

Effect Type

エフェクトの種類を選択します。

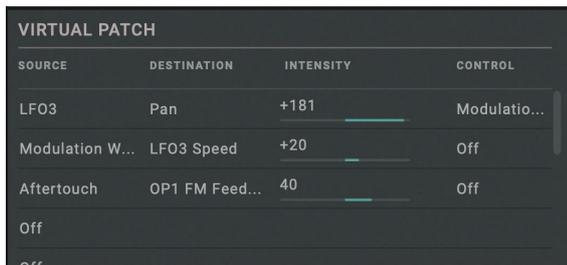
Effect Parameter 1..4

各エフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターについては「Effect Parameter List」(→ p.59)を参照してください。

VIRTUAL PATCH

Virtual Patch 1...12



SOURCE	DESTINATION	INTENSITY	CONTROL
LF03	Pan	+181	Modulatio...
Modulation W...	LF03 Speed	+20	Off
Aftertouch	OP1 FM Feed...	40	Off
Off			
Off			

SOURCE (Source Scope), SRC (Source)

モジュレーションの元となる信号(ソース)を選択します。

(→ p.56 "Virtual Patch Source List")

DESTINATION (Dest Scope, Destination)

モジュレーションで変化するパラメーターとグループを設定します。

(→ p.57 "Virtual Patch Destination List")

INTENSITY (Mod Int)

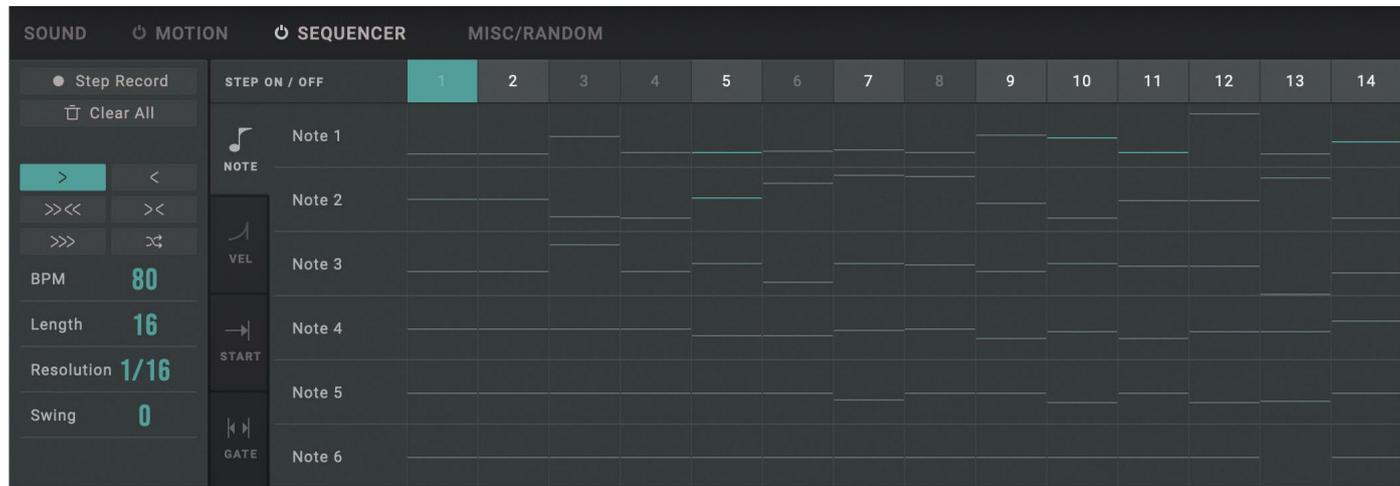
モジュレーション効果の深さを設定します。

CONTROL (Mod Ctrl Src)

Mod Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、Mod Intに乗算されて、モジュレーション効果の深さが決まります。

(→ p.53 "Control Source List")

SEQUENCER



SEQUENCER

Step Mode

再生時のステップの進み方を設定します。

- >> (Forward): 順方向に再生します。
- << (Backward): 逆方向に再生します。
- >><< (Bounce): 順方向に再生したあと、逆方向に再生します。
- ><<< (Center): ステップが1、16、2、15、3、14...のように再生します。
- >>>> (Even/Odd): 偶数または奇数のステップを再生します。
- <>& (Random): ランダムに再生します。

BPM (Tempo)

プログラム全体のテンポを設定します。この設定は、シーケンサーだけでなく、アルペジエーターやテンポ同期するLFO、エフェクトにも反映されます。

お使いのDAWと同期している場合はSYNCと表示されます。同期のオン/オフ設定は[SETTINGSページ](#)で行います。

Length

シーケンスのステップ数を設定します。

Resolution (Step Resolution)

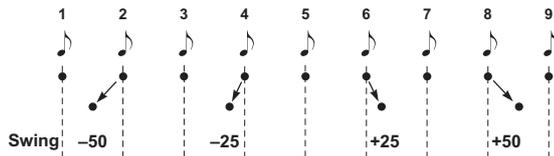
TEMPOに対するステップの長さを設定します。

Swing

スイングの度合いを設定します。

Tip: “+33%”に設定すると完全なシャッフルに近いタイミングで発音されます。

Resolution = 1/8の場合



Key Sync (Motion Key Sync)

モーション・シーケンスの演奏の仕方を設定します。

TRIG: 新しいノート・オンの毎にモーションの演奏位置をリセットします。

LEGA (LEGATO): レガート演奏している間は新しいノート・オンがあってもモーションの演奏位置はリセットしません。

FREE: モーションの演奏位置はノート・オンに関わらず、演奏モードに応じて遷移しつづけ、常にパラメーターを変調し続けます。

Note Sequencer

LANE

opsix nativeでは、1ステップにつき、ノートを6つまで置くことが可能です。ノートが入るレーンを1～6から選択します。

ACTIVE

このステップをトリガーするかどうかを設定します。

NOTE (Lane Note)

選択中のステップ、レーンのノート・ナンバーを設定します。

VEL (Velocity)

選択中のステップ、レーンのベロシティを設定します。

START (Start Offset)

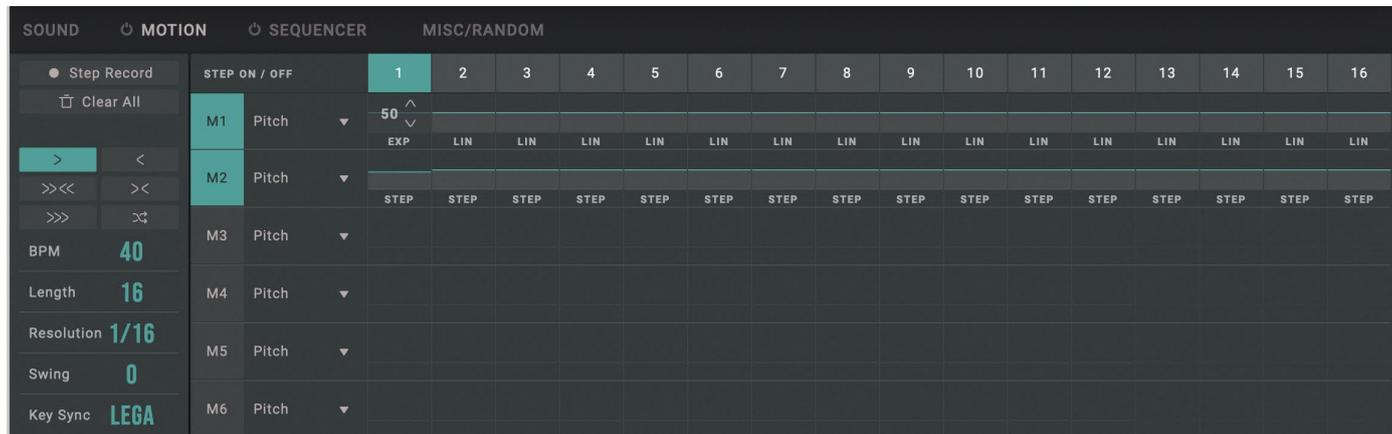
ステップをトリガーするタイミングを、ステップの長さに対する割合で設定します。

Resolution (Step Resolution)を増やすと、ヒップホップ、ネオ・ソウルでよく使われるオフ・グリッドのタイミング、ストラムやフラムのような音色を作るときに便利です。

GATE (Gate Time)

選択中のステップ、レーンの音符の長さを設定します。ステップ長をこえた長さの音符を鳴らす場合はTieに設定して次のステップへ音符を繋ぎます。

MOTION



Motion Sequencer

LANE

opsixはパラメーターの自動演奏(モーション・シーケンス)をさせるレーンを6つ持っています。モーション・シーケンスのレーンを1~6から選択します。

DEST (Dest Scope, Destination)

モーション・シーケンスで変化するパラメーターとグループを設定します。(→ p.54 "Motion Destination List")

VALUE

選んだレーン、ステップの値を設定します。

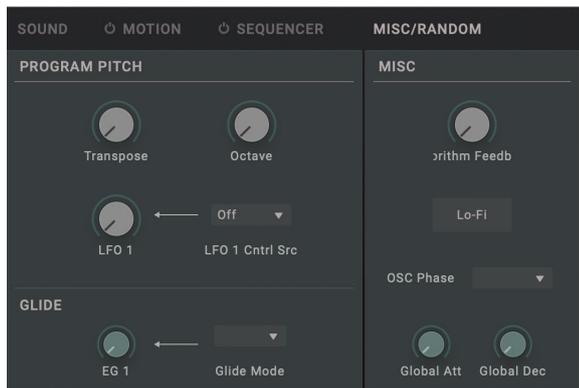
CURVE

選択中のレーンの選んだステップから次のステップまでの値をつなぐカーブを選択します。

STEP (値がジャンプします)、EXP (Exponential(指数))、LIN (Linear(直線))、LOG (Logarithmic(対数))から選択します。

パラメーターを滑らかに変化させる場合は、EXP、LIN、LOG から選ぶと良いでしょう。逆にWAVEやPTRNなどのパラメーターの場合は、Stepにすれば当該ステップの先頭でパラメーターが切り替わり狙った効果が期待できます。

MISC/RANDOM



PROGRAM PITCH

Transpose

プログラム全体のピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

Octave

プログラム全体のピッチをオクターブ単位で設定します。初期設定は0です。

LFO1 (LFO1 Int)

LFO1のピッチへの効果を半音単位で設定します。

LFO1 Contrl Src

LFO1 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択しま

す。ここで選択したソースの値が、LFO1 Intに乗算されて、モジュレーション効果の深さが決まります。(→ p.53 "Control Source List")

GLIDE

Glide Time

ピッチの移行にかかる時間を設定します。

Glide Mode

Glidleは、異なるノート間のピッチを滑らかに移行させます。

Off: Glide効果はかかりません。常にノート通りのピッチで発音します。

On: ノート間のピッチが滑らかに移行します。

Legato: レガートで演奏したときのみ、ピッチが滑らかに移行します。

MISC

Algorithm Feedback

User以外のアルゴリズムには、下から上へと信号が流れるフィードバック・ループ接続があるものがあります。

このパラメーターで、フィードバック・ループに流す信号のレベルを設定します。

フィードバック・ループは、オペレーターのLEVEL (Program Level) の後ろから取り出されるので、LEVEL (Program Level)の変化がフィードバックにも影響を与え、複雑な効果を得ることができます。

Lo-Fi

Onにすると、オシレーター波形とレベル・コントロールの信号を粗くし、古いデジタル・シンセのように少しノイズの混じった音になります。

OSC Phase

ノート・オンのたびに、オシレーターの位相を以下のように設定します。

Sync: オシレーターの位相を0にします。

Free: オシレーターすべてに同じランダム値を設定します。

Random: オシレーターの位相をランダムに設定し、オシレーターごとにその値を変えます。

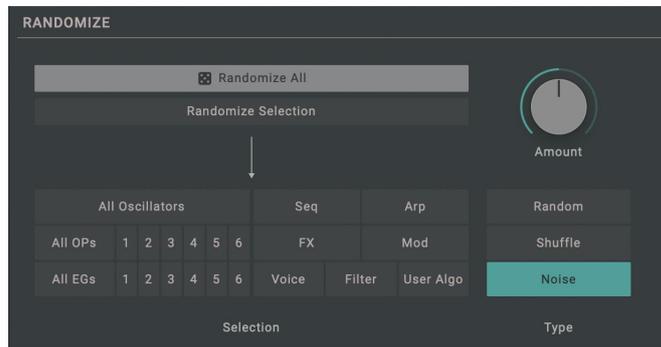
Global Atk (Global Attack)

全オペレーターのアタック・タイム(音の立ち上がる速さ)を設定します。

Global Dec (Global Decay)

全オペレーターのディケイ/リリース・タイム(音が減衰する速さ)を設定します。

RANDOM



Randomize All

すべてのパラメーターをランダム化します。

Randomize Selection

Selectionで選択したパラメーターをランダム化します。

Amount

ランダム化効果の強さを調節します。

Selection

ランダム化するパラメーターの範囲を選択します。

Type

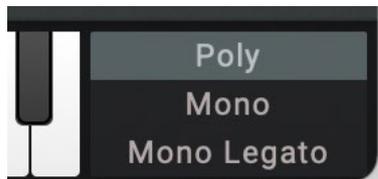
"TYPE"でどのようにランダム化を行うかを設定します。

Random: 選択範囲のパラメーターを、ランダムに生成した値に変更します。

Shuffle: 選択範囲のパラメーターの値を、ランダムにシャッフル(交換)します。

Noise: 選択範囲のパラメーターの値に、ランダムなノイズ値を加えます。

コントローラー



ASSIGN (Voice Assign)

基本的なボイスの割り当てを選択します。

Poly: ポリフォニックで発音します。プログラムは和音で演奏できます。

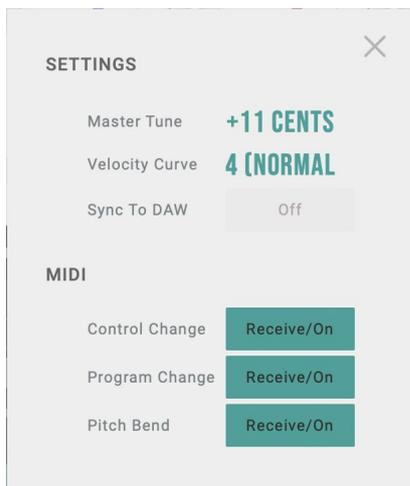
Mono: モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Mono Legato: モノフォニックで発音します。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾いて、レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズの最初のノートは普通に発音し、あとのノートは音を切らずに発音されます。例えば、エンベロープはリスタートせず発音し続けます。

SETTINGS

このページでは、本機全体の設定を行います。

SETTINGS



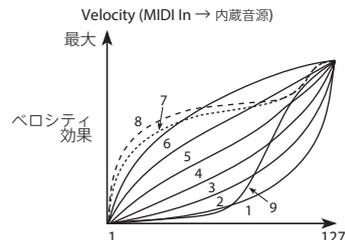
Master Tune

全体の基本となるチューニング(調律)をセント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0セント(Oct)のときA4=440Hzとなります。

Velocity Curve

ベロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。カーブにはそれぞれ特徴があるので、自分の演奏スタイルに

合わせ、得たい効果を考えてカーブを使い分けてください。



Sync To DAW

お使いのDAWソフトウェアのテンポに同期させる場合はこちらを有効にしてください。オフの場合は各プログラムが持つテンポ値にしたがった発音を行います。

MIDI

Control Change

コントロール・チェンジのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

Tip: CC#1(Modulation Wheel)、CC#64(Damper)、CC#120以降は、この設定の対象外です。

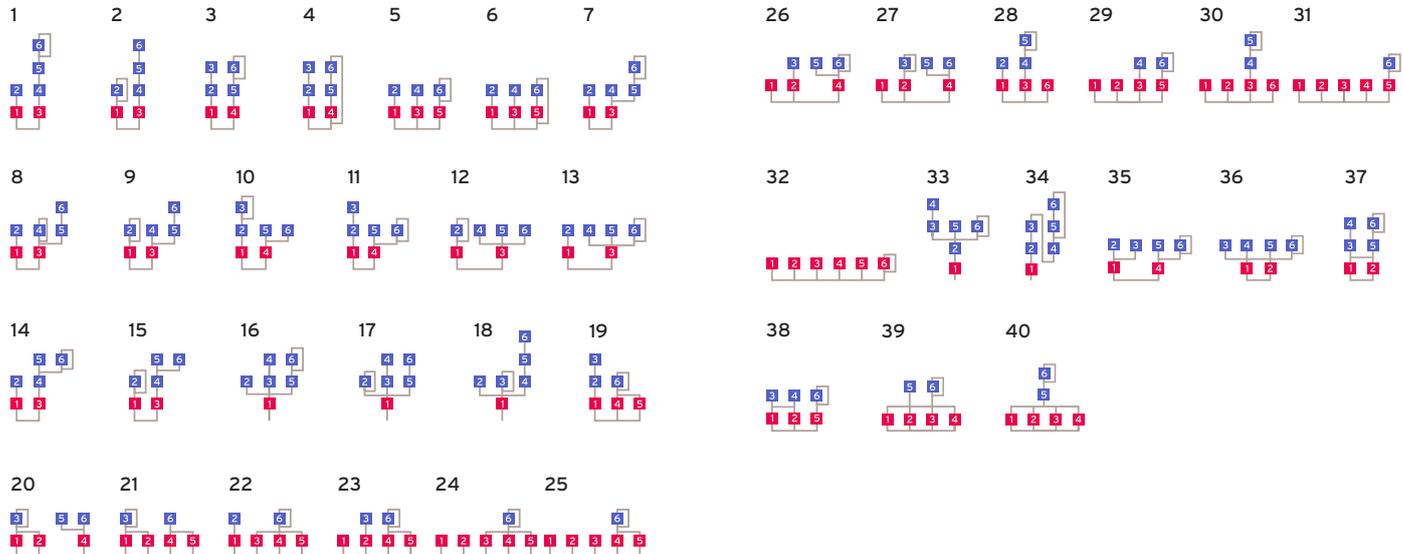
Program Change

プログラム・チェンジのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

Pitch Bend

ピッチ・バンドのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

Algorithm List



Waveform List

Full name	補足
Sine	正弦波を生成します。基音のみで倍音を含まないの で、FMシンセサイザーの基本となる波形です。
Sine 12bit	古いデジタル・シンセサイザーで使われていたような、 解像度の粗い正弦波を生成します。
Sine 8bit	より解像度の粗い正弦波を生成します。ノイズを含ませ た音作りに効果的です。
Triangle	三角波を生成します。正弦波と違って倍音を含みます が、ノコギリ波や矩形波より丸い印象の波形です。
Saw	ノコギリ波を生成します。シンセ・ベース、シンセ・ブ ラスなどのアナログ・シンセサイザー独特の音色に適 した波形です。
Saw HD	CPUパワーを多く使って、通常のSawよりも高域の倍 音を豊かに含んだノコギリ波を生成します。
Square	矩形波を生成します。電子音や管楽器の音色に適し た波形です。
Square HD	CPUパワーを多く使って、通常のSquareよりも高域の 倍音を豊かに含んだ矩形波を生成します。
Additive Saw3	ノコギリ波の最初の3つの倍音を生成します。
Additive Sqr3	矩形波の最初の3つの倍音を生成します。
Additive Tri3	三角波の最初の3つの倍音を生成します。
Additive 12345	第1～5倍音を等しい振幅で生成します。フィルター をかけたノコギリ波と似ています。
Additive 1+2	基音と第2倍音を等しい振幅で生成します。8'+4' オル ガン・ストップと似ています。
Additive 1+3	基音と第3倍音を等しい振幅で生成します。8'+2 2/3' オルガン・ストップと似ています。
Additive 1+4	基音と第4倍音を等しい振幅で生成します。8'+2' オル ガン・ストップと似ています。
Additive 1+5	基音と第5倍音を等しい振幅で生成します。8'+1 3/5' オルガン・ストップと似ています。

Full name	補足
Additive 1+6	基音と第6倍音を等しい振幅で生成します。8'+1 1/3' オルガン・ストップと似ています。
Additive 1+7	基音と第7倍音を等しい振幅で生成します。
Additive 1+8	基音と第8倍音を等しい振幅で生成します。 8'+1' オルガン・ストップと似ています。
Noise S/H	サンプル・ホールド回路により、音程感を付与したノ イズを生成します。
Noise White	ホワイト・ノイズを生成します。低域から高域まで一 定の強さのノイズ信号を含んでいます。
Noise Pink	ピンク・ノイズを生成します。周波数に反比例した強 さのノイズ信号を含んでいます。
Noise Blue	ブルー・ノイズを生成します。周波数に比例した強さ のノイズ信号を含んでいます。

Control Source List

Full name
Modulation Wheel
Pitch Wheel
Pitch Wheel +
Pitch Wheel -
Damper Pedal
Note Number
Velocity
Exp. Velocity
Release Velocity
Aftertouch
EG1 (Pitch)
EG2 (Filter)
EG3 (Assignable)
LFO1 (Operator)
LFO2 (Filter)
LFO3 (Assignable)

Motion Destination List

Scope	Destination	補足
Off	---	---
Program	Pitch	---
	Octave	---
	Transpose	---
	Level	---
	Pan	左右の定位をコントロールします。
	Attack Time	ALGOページのAttackパラメーターです。全オペレーターのディケイ・タイムとリリース・タイムを相対的にコントロールします。
	Decay Time	全オペレーターのディケイ・タイムを相対的にコントロールします。
	Release Time	全オペレーターのリリース・タイムを相対的にコントロールします。
	Sustain Level	全オペレーターのサステイン・レベルを相対的にコントロールします。
	Decay/Release	ALGOページのDecay/Release/パラメーターです。全オペレーターのディケイ・タイムとリリース・タイムを相対的にコントロールします。
	Glide Mode	---
	Glide Time	---
	Unison Voices	---
	Unison Detune	---
	Unison Spread	---
	Tempo	---
Algorithm	---	
Algorithm FB	---	

Scope	Destination	補足
OP1...6	Pitch	---
	Coarse Ratio	---
	Fine Ratio	---
	Detune	---
	Transpose	---
	Fixed Frequency	---
	Level	---
	Attack Time	---
	Decay Time	---
	Release Time	---
	Sustain Level	---
	FM Feedback	---
	FM Wave Width	---
	Ring Mod. Depth	---
	Ring Mod. Shape	---
	Filter Cutoff	---
	Filter Resonance	---
	Filter OSC Mix	---
	Wave Folder Gain	---
	Wave Folder Bias	---
	WaveFolder	---
	OSCMix	---
	Effect OSC Mix	---
	Peak.EQ Frequency	---
	Peak.EQ Gain	---
	Shelv.EQ Low Gain	---
	Shelv.EQ High Gain	---
	Phaser Frequency	---
	Phaser Feedback	---
	S.Delay Time	---
	S.Delay Feedback	---
Comb Frequency	---	
Comb Feedback	---	

Scope	Destination	補足
OP1..6	Distortion Amount	---
	Distortion Low Gain	---
	Drive Amount	---
	Drive Low Gain	---
	Decimator Freq.	---
	Decimator Bit	---
	WS High Damp	---
	Punch Amount	---
	Punch High Gain	---
	Keytrack Low	---
	Keytrack High	---
Level Mod Velocity	---	
EG1..3	Attack Time	---
	Decay Time	---
	Release Time	---
	Sustain Level	---
LFO1..3	Wave	---
	Speed	---
	Sync Speed	---
	Fade	---
Filter	Cutoff	---
	Resonance	---
FX1..3		エフェクト・タイプにより異なります。
Arpeggiator	Run	---
	Pattern	---
	Resolution	---
	Gate Time	---
	Octave	---
Sequencer	Swing	---
User algorithm	1→1..6→5	---
MIDI	Pitch Wheel	---
	CC 1...118	---

Virtual Patch Source List

Scope	Source	補足
Off	---	---
Controller	Modulation Wheel	---
	Pitch Wheel	---
	Pitch Wheel +	PITCHホイールを+(奥)方向に動かしたときに効果がかかります。
	Pitch Wheel -	PITCHホイールを-(手前)方向に動かしたときに効果がかかります。
	Damper Pedal	---
Keyboard	Note Number	ノート・ナンバーに応じて効果がかかります。中心は60(C4)です。
	Velocity	---
	Exp. Velocity	ペロシティの効果に対して、エクスポネンシャル(指数)的に効果がかかります。弱いペロシティ値では効果がかかりにくく、強いペロシティ値でより急峻に効果がかかります。
	Release Velocity	リリース・ペロシティ (鍵盤から指を離す速さ)により効果がかかります。
EG/LFO	EG1 (Pitch)	---
	EG2 (Filter)	---
	EG3 (Assignable)	---
	LFO1 (Operator)	---
	LFO2 (Filter)	---
LFO3 (Assignable)	---	
CC + (Unipolar)	CC 1..119 +	CCの値が0のとき、V.Patchの効果が0となります。インテンシティが+の値のとき、CCの値が増加するとプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。
CC +/- (Bipolar)	CC 1..119 +/-	CCの値が64のとき、V.Patchの効果が0になります。インテンシティが+の値のとき、CCの値が64より増加するとプラス方向、減少するとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果になります)。
MIDI	After Touch	---
	Poly After Touch	---

Virtual Patch Destination List

Scope	Destination	補足
Off		---
Program	Pitch	---
	Octave	---
	Transpose	---
	Level	---
	Pan	左右の定位をコントロールします。
	Attack Time	全オベレーターのアタック・タイムを相対的にコントロールします。
	Decay Time	全オベレーターのディケイ・タイムを相対的にコントロールします。
	Release Time	全オベレーターのリリース・タイムを相対的にコントロールします。
	Sustain Level	全オベレーターのスステイン・レベルを相対的にコントロールします。
	Tempo	---
	Algorithm	---
	Algorithm Feedback	---
	Glide Time	---
	Unison Voices	---
	Unison Detune	---
	Unison Spread	---
OP1...6	Pitch	---
	Coarse Ratio	---
	Octave	---
	Transpose	---
	Level	---
	Attack Time	---
	Decay Time	---
	Release Time	---
	Sustain Level	---
	FM Feedback	---
	FM Wave Width	---

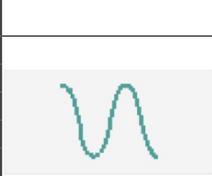
Scope	Destination	補足
OP1...6	Ring Mod. Depth	---
	Ring Mod. Shape	---
	Filter Cutoff	---
	Filter Resonance	---
	Filter OSC Mix	---
	Wave Folder Gain	---
	Wave Folder Bias	---
	WaveFolder OSCMix	---
	Effect OSC Mix	---
	Peak.EQ Frequency	---
	Peak.EQ Gain	---
	Shelv.EQ Low Gain	---
	Shelv.EQ High Gain	---
	Phaser Frequency	---
	Phaser Feedback	---
	S.Delay Time	---
	S.Delay Feedback	---
	Comb Frequency	---
	Comb Feedback	---
	Distortion Amount	---
	Distortion Low Gain	---
	Drive Amount	---
	Drive Low Gain	---
Decimator Freq.	---	
Decimator Bit	---	
WS High Damp	---	
Punch Amount	---	
Punch High Gain	---	
EG1...3	Attack Time	---
	Decay Time	---
	Release Time	---
	Sustain Level	---

Scope	Destination	補足
LF01..3	Wave	---
	Speed	---
	Phase	---
	Fade	---
Filter	Cutoff	---
	Resonance	---
FX1..3	Param1..4	エフェクトタイプにより異なります。
Arpeggiator	Arpeggiator Resolution	---
	Arpeggiator Gate Time	---
	Arpeggiator Octave	---
Sequencer	Swing	---

Effect Parameter List

Effect name		Parameter name		Range
Display	Full name	Display	Full name	
	Chorus	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Depth	Depth	0~100 [%]
		Speed	Speed	0.020~20.000 [Hz]
		Phase	LFO Phase	0.0~100.0 [%]
		入力信号のデレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。PHASE/パラメーターで左右のLFOをずらして広がりをごコントロールすることができます。		
	Unison Ensemble	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Depth	Depth	0~100 [%]
		Rate	Rate	0~100 [%]
		Voices	Voices	2~8
		複数のオシレーターをユニゾンで再生したときのような、豊かで広がりのある音を生み出します。DEPTHとRATE/パラメーターはオシレーター同士のずれ具合を、VOICE/パラメーターはオシレーターの数をシミュレートします。		
	Phaser/Phaser (BPM)	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Depth	Depth	0~100 [%]
		Speed	Speed	0.020~20.000 [Hz] / 1/48~4/1
		Reso	Resonance	0.0~100.0 [%]
		音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。PHASE/パラメーターで左右のLFOをずらして広がりをごコントロールすることができます。		
	Auto Pan/Auto Pan (BPM)	Depth	Depth	0~100 [%]
		Waveform	Waveform Type	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down, Square
		Speed	Speed	0.020~20.000 [Hz] / 1/48~4/1
		Phase	LFO Phase	0.0~100.0 [%]
		音を左右にゆらすオートパンです。左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。		
	Flanger/Flanger (BPM)	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Depth	Depth	0~100 [%]
		Speed	Speed	0.020~20.000 [Hz] / 1/48~4/1
		Feedback	Feedback	-100~+100 [%]
		激しいうねりとピッチの移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。		

Effect name		Parameter name		Range
Display	Full name	Display	Full name	
	Rotary Speaker	Balance	Horn:Rotor Balance	R100:HO~R0:H100 [%]
		Speed Sw.	Speed Switch	Slow, Fast
		Speed	Speed	-100.0~+100.0 [%]
		Type	Speaker Type	Natural, Natural + Direct, Resonant, Resonant + Direct, Bright, Bright + Direct, Original CX-3
		ヴィンテージのロータリー・スピーカーをリアルに再現したエフェクトです。 V.PATCHページでMODULATIONホイールをSPD SW/パラメーターにアサインすると、ホイールでSlow/Fastを切り替えることができ、演奏に効果的です。		
	Auto Wah	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Sens	Envelope Sens	0.0~100.0 [%]
		Shape	Envelope Shape	-100~+100 [%]
		Reso	Resonance	0~100 [%]
		オート・ワウをシミュレーションしたエフェクトです。入力信号の大きさの変化(エンベロープ)に応じてスイープします。ファンク系のギター・カッティングやクラブなどの音でたびたび使われます。		
	Exciter	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Freq	Emphasis Frequency	3000~24000 [Hz]
		Blend	Blend	-100~+100 [%]
		音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエフェクトです。FREQで強調する周波数を、BLENDで効果の深さをコントロールします。		
	Enhancer	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Depth	Depth	0~100 [%]
		Delay	Delay	0.0~100.0 [%]
		Spread	Spread	0.0~100.0 [%]
		音に広がりと存在感を付加するエフェクトです。		
	LFO Filter	Cutoff	Cutoff	0~100 [%]
		Reso	Resonance	0~100 [%]
		Depth	LFO Depth	0~100 [%]
		Speed	LFO Speed	0.020~20.000 [Hz]
		ローパス・フィルターのカットオフ周波数をLFOでゆらすエフェクトです。フレーズ全体に動きをつけたいときに効果的です。		

Effect name		Parameter name		Range
Display	Full name	Display	Full name	
	3-Band EQ	Lo Gain	Band1 Low Gain	-18.0~+18.0 [dB]
		Hi Gain	Band3 High Gain	-18.0~+18.0 [dB]
		Mid Gain	Band2 Mid Gain	-18.0~+18.0 [dB]
		Mid Freq	Band2 Mid Frequency	20~20000 [Hz]
		3バンド・イコライザーです。音の最終段での調整などで使用します。		
	Distortion	Drive	Drive	0~100 [%]
		Level	Level	-Inf, -84.9~0.0 [dB]
		Freq	PEQ Frequency	20~20000 [Hz]
		Gain	PEQ Gain	-18.0~+18.0 [dB]
		真空管のような穏やかな歪みから、波形を崩す強烈なディストーション・サウンドまで、DRIVE/パラメーターによりコントロールできます。後段にパラメトリック・イコライザーを搭載しているので多彩な音作りが可能です。		
	Guitar Amp	Drive	Drive	0.0~100.0 [%]
		Model	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK Blues, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK Modern, US Modern, US HiGain, Boutique OD, Boutique CL, Black 2x12, Tweed 1x12, Tweed 4x10
		High EQ	High EQ	0~100 [%]
		Volume	Volume	-Inf, -84.9~+12.0 [dB]
		このモノラル・エフェクトは、ギター・アンプとスピーカー・キャビネットの微細なサチュレーションから唸るようなディストーションまでをモデリングしています。		
	Decimator	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Freq	Sampling Frequency	1000~48000 [Hz]
		Reso	Bit Resolution	4.0~24.0
		Damp	High Damping	0~100 [%]
		デジタル機器のローファイ感をサウンドに与えます。FREQパラメーターでサンプリング周波数を、BITパラメーターでデータのビット長を低下させ、それぞれ異なる質感のローファイ効果が得られます。		
	Grain Shifter	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Time	Time Frame	0~100 [%]
		Speed	LFO Speed	1/48~4/1
		Retrig	Retrigger	Off, Mod Whl, Damper, Note On, Velocity, LFO1, LFO2, LFO3
		入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。TIMEパラメーターにより切り取る波形の長さを、SPEEDパラメーターにより波形を切り替える速さを設定します。		

Effect name		Parameter name		Range
Display	Full name	Display	Full name	
	Master Limiter	Threshold	Threshold	-30.0~0.0 [dB]
		Ceil	Out Ceiling	-30.0~0.0 [dB]
		Release	Release	0.65~1000.00 [msec]
		入力した信号の音量変化を均一化するエフェクトです。設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。THRE/パラメーターで圧縮のかかるレベルを、CEIL/パラメーターで出力レベルを設定します。		
	Compressor	Mix	Dry:Wet Mix	0~100
		Sens	Sensitivity	0~100
		Attack	Attack	0~100
		Level	Output Level	-Inf, -84.9~0.0 [dB]
		このコンプレッサーは、クリーンなサウンドで非常にポピュラーなベダル・エフェクトをモデリングしています。		
	Delay/Delay (BPM)	Level	Delay Level	0~100
		Feedback	Feedback	0~100 [%]
		Time L	Delay Time L	0 [msec] ~ 2.73 [sec] / 1/48~4/1
		Time R	Delay Time R	0 [msec] ~ 2.73 [sec] / 1/48~4/1
		シンブルなフィードバック付きのステレオ・ディレイです。		
	Autopan Dly/Autopan Dly(BPM)	Level	Delay Level	0~100
		Depth	Auto Pan Depth	0~100 [%]
		Delay	Delay Time	0 [msec] ~ 1.36 [sec] / 1/48~4/1
		Speed	Speed	0.020~20.000 [Hz] / 1/48~4/1
		ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。		
	Tape Echo/Tape Echo (BPM)	Level	Delay Level	0~100
		Feedback	Feedback	0~100 [%]
		Time	Delay Time	0 [msec] ~ 2.7000 [sec] / 1/48 ~ 4/1
		Damping	Damping	-100.0~+100.0 [%]
		これはテープ・サチュレーションとテープ・エコーをモデリングしています。DAMP/パラメーターは高域と低域の減衰量を設定します。		

Effect name		Parameter name		Range
Display	Full name	Display	Full name	
	Early Reflection	Level	Reverb Level	0~100
		Type	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
		Time	Reverb Time	10 [msec] ~ 1.600 [sec]
		High EQ	High EQ Gain	-15.0~+15.0 [dB]
		残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。TYPEパラメーターで、反射音の減衰のカーブを選択できます。		
	Reverb	Level	Reverb Level	0~100
		Type	Type	Hall, Large Hall, Smooth Hall, Chamber, Plate, Room, Wet Room, Space
		Time	Reverb Time	200 [msec] ~ 10.000 [sec] ※TYPEにより異なる
		Tone	Tone	500~20000 [Hz]
		滑らかで自然な響きが得られる高品位なリバーブです。Room、Hal、Chamber、Plateといったスタンダードなタイプに加え、Pre DelayとReleaseが長いSpaceを備えています。		
	Shimmer Reverb	Level	Reverb Level	0~100
		Type	Type	Clear, Riser, Submarine, Horror
		Time	Reverb Time	0~100 [%]
		Tone	Tone	0~100 [%]
		リバーブにピッチシフターの効果を加えたものです。TYPEパラメーターによりピッチシフトの幅が変わり、きらめくような音や不思議な効果を得られます。		
	Spring Reverb	Level	Reverb Level	0~100
		Length	Spring Length	0~100 [%]
		Time	Reverb Time	49 [msec] ~ 4.0000 [sec]
		Chirp	Chirp	0~100 [%]
		一部のギター・アンプやオルガンで使用されるスプリング方式のリバーブ・サウンドを再現したリバーブです。LENGTHやCHIRPパラメーターにより、モデリングするバネの性質をコントロールできます。		

付録

故障とお思いのまえに

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

音が出ない

- メニューのSound Settingsを選択して表示される“Audio/MIDI Settings”が正しく設定されていますか？
- Master Level、音量に関するパラメーターが0になっていませんか？
- コンピューター側で音が出力される設定になっていますか？
Windowsの場合は、コントロールパネルの[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]で確認してください。
macOSの場合は、[システム環境設定]→[サウンド]と、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→[Audio MIDI 設定]→[オーディオ装置]を確認してください。
- コンピューターでサウンド・カードを使用している場合、サウンド・カードが正しく設定されていますか？
- コンピューターにオーディオ機器を接続している場合、オーディオ機器側が音の出る設定になっていますか？

音がとぎれる/ノイズが出る

使用されているコンピューターのCPUへの負荷が高い場合に、音切れやノイズが発生します。このような場合は、次のことを実行してみてください。

- 他のアプリケーションを起動している場合は、それを終了してください。
- 使用しているシンセサイザーの最大同時発音数を減らしてください。
- メニューのSound Settingsを選択して表示される“Audio/MIDI Settings”で、オーディオのバッファ・サイズを大きくしてください。ただし、大きくしすぎると発音の反応が遅くなります(レイテンシーが大きくなります)。

音が遅れる

- レイテンシーは、サンプル数×バッファ数で決まります。メニューのSound Settingsを選択して表示される“Audio/MIDI Settings”で、この数ができるだけ小さく、かつ安定して動作するように“Audio buffer size”と“Sample rate”を設定してください。

コンピューターに接続しているMIDIデバイスでコントロールできない

- コンピューターとMIDIデバイスは正しく接続されていますか？
- 接続したMIDIデバイスがコンピューターに認識されていますか？

Windowsの場合は、コントロールパネルの[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]で確認してください。
macOSの場合は、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→[Audio MIDI設定]→の[MIDI装置]でMIDIデバイスが認識されているかを確認してください。

- メニューのSound Settingsを選択して表示される“Audio/MIDI Settings”が正しく設定されていますか？

仕様

- 最大同時発音数:32音(コンピュータのCPUに依存)
- プリセット:350種類
- スタンドアローン動作、VST3/AU/AAXプラグイン・インストールメント対応
- 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

for Mac

- OS:macOS 10.14 Mojave 以降(最新アップデート)
- CPU:Apple M1以上、Intel Core i5以上(Core i7以上を推奨)
- メモリ:8GB RAM 以上(16GB RAM以上を推奨)
- ストレージ:8GB 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 (64bitプラグインのみ対応)

for Windows

- OS:Windows 10 64bit* 以降(最新アップデート)
* 32bit 環境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以上を推奨)
- ストレージ:8GB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 (64bitプラグインのみ対応)

※ 仕様および外観は、改良のため予告無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
- ・ ご使用のデバイス名
- ・ 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)

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>)にご質問内容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いては、お答えできませんのであらかじめご了承ください。

お客様相談窓口

- ・ webでのお問い合わせ: <https://support.korguser.net/hc/requests/new>
- ・ Eメールでのお問い合わせ: techsupport@korg.co.jp
- ・ 電話でのお問い合わせ



0570-666-569

一部の電話ではご利用になれません。固定電話または携帯電話からおかけください。

- ・ 受付時間 月曜～金曜 10:00～17:00(祝日、窓口休業日を除く)
- ・ 電話でのお問い合わせの際には、ご質問の製品が操作できる環境をご用意ください。
- ・ ご質問の内容やお客様の使用環境によって生じる問題などについては、回答にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

© 2022 **KORG INC.** www.korg.com

Published 03/2022