



# KORG Legacy Collection

**M1** 取扱説明書

**KORG**

- Apple および Apple ロゴならびに Mac は、Apple Computer, Inc. の登録商標です。
- Audio Units ロゴおよびシンボルは、Apple Computer, Inc. の商標です。
- Windows XP は、Microsoft Corporation の登録商標です。
- VST および ASIO は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。
- RTAS は、Avid Technology, Inc. およびその関連会社、ディビジョンの登録商標です。
- 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

# 目 次

はじめに .....	1	MIDI ページ .....	31
おもな特長 .....	1	MASTER FX ページ .....	33
M1 の構成 .....	3	EASY ページ .....	36
Combination モード .....	3	OSC ページ .....	39
Multi モード .....	4	VDF ページ .....	44
Program モード .....	5	VDA ページ .....	47
Global モード .....	6	CONTROL ページ .....	49
基本操作 .....	7	INSERT FX ページ .....	52
各部の名称と機能 .....	13	Multi モード .....	54
ブラウザ機能 .....	18	Track Parameter .....	55
各モードのパラメーター .....	23	PERFORMANCE ページ .....	57
Combination モード .....	23	MIDI ページ .....	57
Timbre Parameter .....	24	MASTER FX ページ .....	58
PERFORMANCE ページ .....	27	EASY ページ .....	60
		OSC ページ .....	60
		VDF ページ .....	60
		VDA ページ .....	60
		CONTROL ページ .....	60
		INSERT FX ページ .....	60

---

<b>Program モード .....</b>	<b>61</b>	<b>資料編 .....</b>	<b>78</b>
Performance Parameter .....	62	コンピューター上のメニュー .....	78
EASY ページ .....	64	故障とお思いのまえに .....	79
OSC ページ .....	64	<b>おもな仕様 .....</b>	<b>81</b>
VDF ページ .....	64		
VDA ページ .....	64		
CONTROL ページ .....	65		
INSERT FX ページ .....	65		
<b>Global モード .....</b>	<b>66</b>		
<b>データのライト、セーブ、ロード .....</b>	<b>70</b>		
内部メモリーへのライト .....	70		
コンピューターへの保存 .....	74		
コンピューターからのロード .....	75		
システム・エクスクルーシブ・データのインポート .....	77		

# はじめに

このたびは、KORG Legacy Collection - DIGITAL EDITION M1 ソフトウェア・シンセサイザー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。

## おもな特長

独特のサウンド・キャラクターをもつ大ヒット PCM シンセサイザー「コルグ・ミュージック・ワークステーション M1」が新機能を追加し、またシリーズ全音色と新規音色を内蔵してソフトウェア・シンセサイザーとして蘇りました。

## 2700 を超える膨大なプリセット・サウンド

オリジナルの M1 では、一台で楽曲を完成させることができる幅広い音色バリエーションを内蔵していました。

M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、内蔵 PCM を拡張した M1EX の全サウンドに加え、全 19 種類のオプション ROM カードの PCM データ、プログラム・データ、コンビネーション・データをすべて内蔵しています。

さらに、現代の楽曲制作にマッチしたドラム・サウンドの PCM データとプログラム・データを新たに追加し、トータル 2700 を超える膨大なプリセット・サウンドを内蔵しています。

また、オリジナルの M1 シリーズで作成したデータをシステム・エクスクループ・ファイルで M1 ソフトウェア・シンセサイザーにインポートすることも可能です。

## 使いやすさを追求したユーザー・インターフェイス

M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、全面的にユーザー・インターフェイスを一新し、使いやすさを追求しました。新搭載のブラウザ機能により、欲しいサウンドを楽器の種類やサウンド・キャラクターから簡単に素早く探し出すことができます。

選択したサウンドは、EASY ページや PERFORMANCE ページで簡単に好みの音色にエディットが可能です。膨大なサウンド・ライブラリーから目的のサウンドを探すのに時間をかけ、長いロード時間に待たされることによって、サウンドのイメージやアイディアを失うようなことはありません。

## フレキシブルなサウンド・メイキングを可能にする多数の新機能

M1 ソフトウェア・シンセサイザーには、オリジナルの M1 で要望の高かった多数の新機能が搭載されています。フィルターのレゾナンス、VDA モジュレーション、コンプレッサー・エフェクトを追加し、2 系統だったエフェクト部を各ティンバー（トラック）2 系統のインサート・エフェクト + 2 系統のマスター・エフェクトで構

## はじめに

---

成し、より多彩なサウンドが得られるようになりました。また、Combination モードとは別に、8トラック・マルチティンバー音源として使用できる Multi モードを追加するなど、随所に使いやすさを追求しています。

### 各モードでプログラムがエディット可能

M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、Combination、Multi の各モードでもプログラムのエディットが可能です。

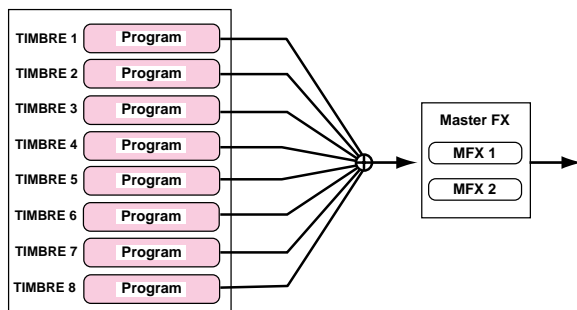
オリジナルの M1 では、使用しているプログラムのナンバーを参照先データとしてコンビネーション・データ内に保持していたため、使用しているプログラムをエディットする場合は、Program モードへ移動しパラメーターをエディットしていました。

M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、各モードのエディット・パッファ内にプログラム・データをロードするので、Program モード上でプログラムをエディットしても、CombinationモードやMultiモードで使用するプログラムの音色には影響を与えません。

# M1 の構成

## Combination モード

最大 8 テンバー分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。



M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、各モードごとにプログラム・データをロードするので、選択している各モードで使用するプログラムをエディットすることができます（※ 2 ページ「各モードでプログラムがエディット可能」）。

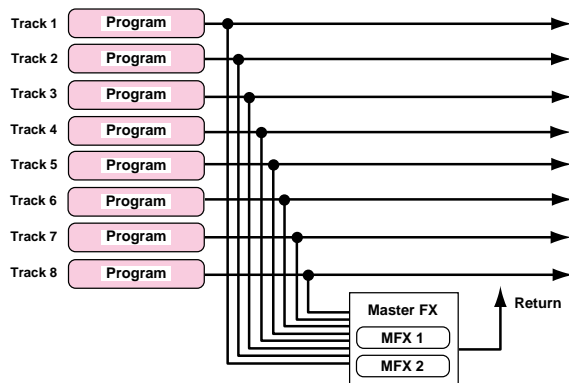
コンビネーションは、以下のパラメーターが含まれます。

- 各ティンバーの出力レベル、パン、インサート・エフェクトのオン・オフなどのティンバー調整用パラメーター。
- 各ティンバーの MIDI に関するパラメーター。
- マスター・エフェクトのパラメーター。
- プログラムのパラメーターすべて。

コンビネーションは、21 種類のプリセット・カード + 新規コンビネーション（KLC PRESET カード）から選ぶことができます。また、自分でエディット、作成したコンビネーションを 50 個保存できるユーザー・カードを 4 つ（合計 200 個）内蔵しています。

# Multi モード

8 パートのマルチ・ティンバー音源として使用するモードです。



M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、各モードごとにプログラム・データをロードするので、選択している各モードで使用するプログラムをエディットすることができます ( 2 ページ「各モードでプログラムがエディット可能」)。

Multi モードと Combination モードでは、ほぼ同じ構成ですが、以下の点が異なります。

- 各トラックごとに設定されているアウト・プット先の初期設定 (トラック 1 は 1 + 2、トラック 2 は 3 + 4、・・・)。
- 各トラックごとに設定されている MIDI チャンネルの初期設定 (トラック 1 は 1ch、トラック 2 は 2ch、・・・)。
- Multi モードでは、マスター・エフェクトをセンド・エフェクトとして使用します。エフェクトの入出力はセンド・レベル、リターン・レベル、リターン先で設定します。センド・レベルを 0 にすると、インサート・エフェクトからの信号がマスター・エフェクトをバイパスして出力されます。センド・レベルを上げると、原音とマスター・エフェクトからの信号をミックスして出力します。

以上の点を除いては、Combination モードと Multi モードは同じ構成です。Combination モードをマルチティンバー音源として使用したり、Multi モードをコンビネーションのように使用することもできます。

## Program モード

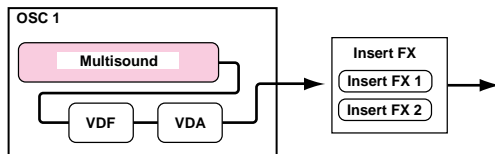
1 つのプログラムを演奏、エディットするモードです。

プログラムは、21 種類のプリセット・カード+新規プログラム (KLC PRESET カード) 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 50 個保存できるユーザー・カードを 4 つ (合計 200 個) 内蔵しています。

プログラムには、3 種類のオシレーター・モードがあります。

### Single

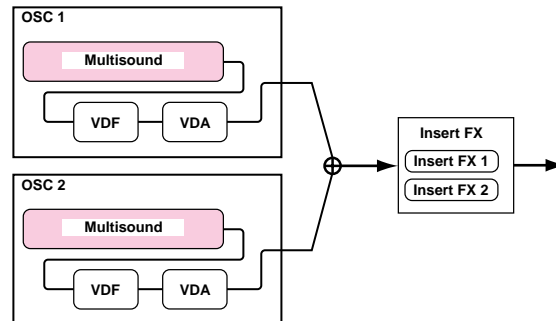
1 つのオシレーターを使用します。OSC、VDF、VDA、INSERT FX で構成されています。



オシレーターに使用するマルチサウンドは、16 種類のプリセット・カードから選択できます。

### Double

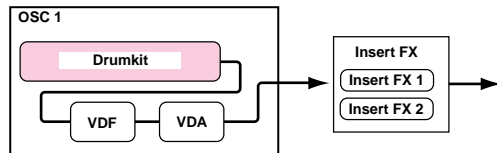
2 つのオシレーターを使用します。各オシレーターごとに OSC、VDF、VDA で構成され、オシレーターの出力をまとめてインサート・エフェクトへ入力します。



## はじめに

### Drums

オシレーターにドラムキットを使用します。OSC、VDF、VDA、INSERT FX で構成されています。



オリジナルの M1 では、ドラムキットは Global モードでエディットしていましたが、M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、ドラムキットのパラメーターもプログラム内に内蔵しています。

ドラムキットは、21 種類のプリセット・カード+新規ドラムキット (KLC PRESET カード) から選択できます。また、自分でエディット、作成したドラムキットを 20 個保存できるユーザー・カードを 2 つ (合計 40 個) 内蔵しています。

## Global モード

マスター・チューン、トランスポーズ、グローバル MIDI チャンネル、MIDI フィルター、ユーザー・スケール等、M1 ソフトウェア・シンセサイザー全体に関わる設定をするモードです。

# 基本操作

各コントローラーやパラメーターの上にマウスのポインタを移動すると、矢印から手の形へ変わります。この状態で、コントローラーやパラメーターの値を変えることができます。

## Key Focus 機能



コントローラーやパラメーターをクリックすると、周りに緑色の枠が表示されます。この状態をキー・フォーカスといい、コンピューターの上下左右カーソル・キーで値を変更することができます。

キー・フォーカスは、Global モードで無効にすることも可能です。M1 ソフトウェア・シンセサイザーをシーケンサー等でプラグインとして使用したときに、カーソル・キーの操作が重ならないようにする場合に有効です。

## De-acceleration 機能

De-acceleration 機能は、マウスを動かす速度によって値を調整できる機能です。ノブ、グラフィカル・エンベロープ、グラフィカル・フィルター、バリュース・バー、ゾーン・バー、パラメーターに対して機能します。[Shift] キー + ドラッグと同様に、微調整をマウス

操作のみで行うことができます。

設定値を大幅に変更するときなどに、まずマウスを通常の数値で動かして設定値に近づけます。設定したい値付近でマウスをゆっくり動かして微調整します。

## キーボード入力機能

数値以外の文字を含んだ値（ノート・ナンバーなど）をコンピューターのキーボードから入力できます。

### ノート・ナンバー

コンピューターのキーボードで C#1 等のノート・ナンバーを入力できます。通常の数値だけの入力も可能です。



### パンポット

コンピューターのキーボードで L13 等を入力できます。通常の数値だけの入力も可能です。



**note**

各コントロールのパラメーター部分をダブルクリックして入力する場合、入力可能な文字以外はフィルターがかかりますので、入力した文字がそのパラメーターに対して有効かどうかすぐにわかります。

### キーボード



- キーボードをクリック  
ノートを発音します。
- キーボードをドラッグ  
グリッサンドします。

### ピッチベンド・ホイール、 モジュレーション・ホイール



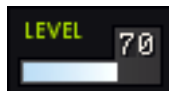
- 上下にドラッグしてコントロールします。

### ノブ



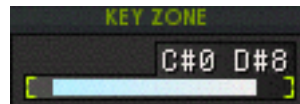
- ドラッグ (De-acceleration 機能)  
値を調整します。ドラッグの方法は、環境設定の “ ノブ操作法 ” の設定によって異なります。
- コンピューターの [Shift] キーを押しながらドラッグ  
値を微調整します。ドラッグの方法は、環境設定の “ ノブ操作法 ” の設定によって異なります。
- 値をダブルクリック  
コンピューターのキーボードで数値を入力します。パラメーターによっては L13 などの文字を含んだ値も入力できます。
- ノブをクリック (キー・フォーカス)  
コンピューターの上下左右カーソル・キーで値を微調整します。
- コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
値が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。

## バリュー・バー



- ・ バーをクリック（キー・フォーカス）  
クリックした位置に対応した値が設定されます。また、コンピューターの上下左右カーソル・キーで値を微調整します。
- ・ バーを左右にドラッグ（De-acceleration 機能）  
値を調整します。
- ・ コンピューターの [Shift] キーを押しながら、バーを左右にドラッグ  
値を微調整します。
- ・ 値をクリック（キー・フォーカス）  
コンピューターの上下左右カーソル・キーで値を微調整します。
- ・ 値を上下にドラッグ（De-acceleration 機能）  
値を調整します。
- ・ コンピューターの [Shift] キーを押しながら、値を上下にドラッグ  
値を微調整します。
- ・ 値をダブルクリック  
コンピューターのキーボードで数値を入力します。
- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック（Mac: コマンド・キー + クリック）  
値が初期値（イニシャライズ値）に戻ります。

## ゾーン・バー



- ・ バーをクリック（キー・フォーカス）  
クリックした位置に対応した値が入力されます。また、コンピューターの上下左右カーソル・キーで値を微調整します。
- ・ バーを左右にドラッグ（De-acceleration 機能）  
値を調整します。
- ・ コンピューターの [Shift] キーを押しながら、バーを左右にドラッグ  
値を微調整します。
- ・ バーをダブルクリック  
最大値、最小値に設定されます。
- ・ 値をクリック（キー・フォーカス）  
コンピューターの上下左右カーソル・キーで値を微調整します。
- ・ 値を上下にドラッグ（De-acceleration 機能）  
値を調整します。
- ・ コンピューターの [Shift] キーを押しながら、値を上下にドラッグ  
値を微調整します。
- ・ 値をダブルクリック  
コンピューターのキーボードで数値を入力します。C#1、D 5 などのノート・ナンバーも入力することができます。

## 基本操作

- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
値が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。

### スイッチ



- ・ クリック  
クリックするたびに設定が切り替わります。
- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
値が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。

### Inc/Dec スイッチ



- ・ クリック  
クリックするたびに値が1ずつ増減します。

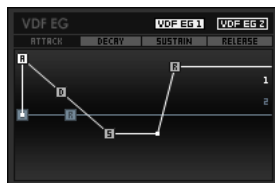
- ・ プレス  
マウスを押したままにしている時間に応じて値の増減スピードが変わります。
- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
値が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。

### スライド・スイッチ



- ・ 位置をクリック、または設定する位置にドラッグ  
設定が切り替わります。
- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
値が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。

## グラフィカル・エンベロープ



- ・ ポイントをドラッグ (De-acceleration 機能)  
値を調整します。
- ・ コンピューターの [Shift] キーを押しながらポイント进行ドラッグ  
値を微調整します。
- ・ ポイントをクリック (キー・フォーカス)  
コンピューターの下左右カーソル・キーで値を微調整します。
- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
値が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。
- ・ Point Select スイッチをクリック  
ポイントが重なった場合に、設定したいポイントを選ぶことができます。クリックすると、キー・フォーカスも有効になります。コンピューターの下左右カーソルキーだけでエディットすることも可能です。

**note** オシレーター・モードが DOUBLE のときには、EASY ページの各 EG SELECT で選択されている EG に対して Point Select スイッチ機能が有効になります。

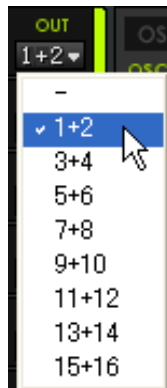
## グラフィカル・フィルター



- ・ ポイントをドラッグ (De-acceleration 機能)  
値を調整します。
- ・ コンピューターの [Shift] キーを押しながらポイント进行ドラッグ  
値を微調整します。
- ・ ポイントをクリック (キー・フォーカス)  
コンピューターの下左右カーソル・キーで値を微調整します。
- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
値が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。

### ポップアップ・メニュー

- ・ をクリック  
表示されるポップアップ・メニューから値を選びます。  
メニューが表示された状態で、コンピューターの上下カーソル・キーを使って選択することもできます。また、サブ・メニューがある場合は、左右カーソル・キーも使用します。
- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながら設定をクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
設定が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。



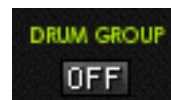
### リネーム



- ・ ダブルクリック  
コンピューターのキーボードで名前を入力し [Enter] キーを押します。

**note** 名前が入力可能なものは、メモリー・カードにライト可能なコンビネーション、プログラム、ドラムキットです。名前が入力不可能なものは、マルチサウンドとドラムサウンドです。

### パラメーター



- ・ 値をクリック (キー・フォーカス)  
コンピューターの上下左右カーソル・キーで値を微調整します。
- ・ 値を上下にドラッグ (De-acceleration 機能)  
値を調整します。
- ・ コンピューターの [Shift] キーを押しながら、値を上下にドラッグ  
値を微調整します。
- ・ 値をダブルクリック  
コンピューターのキーボードで数値を入力します。C#1、D 5 などのノート・ナンバーも入力することができます。
- ・ コンピューターの [Ctrl] キーを押しながらクリック (Mac: コマンド・キー + クリック)  
値が初期値 (イニシャライズ値) に戻ります。

# 各部の名称と機能



### 1. Mode Name

現在のモードを表示します。

### 2. Master Volume

全体の出力レベルを調節します。

### 3. Combi/Prog Name, INSTRUMENT

コンビネーションやプログラムの名前、楽器の種類が表示されます。

名前をクリックして、ドラッグまたはコンピューターの上下左右カーソル・キーを操作すると、コンビネーションやプログラムが切り替わります。このときは、選択されているコンビネーションやプログラムに設定されている楽器の種類やサウンド・キャラクターとは無関係にカードごとに切り替わります。

“INSTRUMENT” をクリックすると、ロードされているコンビネーションやプログラムと同じ楽器の種類やサウンド・キャラクターが設定されたブラウザが表示されます。選択しているサウンドに類似したものを選ぶときに有効です ( 18 ページ「ブラウザ機能」)。

### 4. FILE ボタン

エディットまたは作成したデータのコンピューターへのセーブ、ロード、システム・エクスクルーシブ・データのインポートを行います。[FILE] ボタンをクリックして表示されるメニューからコマンドを選択します。

### Load

コンピューターに保存されている M1 ソフトウェア・シンセサイザーのデータをロードします。

データのロード方法等は、75 ページ「コンピューターからのロード」を参照してください。

### Save

M1 ソフトウェア・シンセサイザーのデータをファイルとしてコンピューターへ保存します。

データの保存方法等は、74 ページ「コンピューターへの保存」を参照してください。

### Import

オリジナルの M1 シリーズで作成したシステム・エクスクルーシブ・データを M1 ソフトウェア・シンセサイザーにインポートします。

データのインポート方法等は、77 ページ「システム・エクスクルーシブ・データのインポート」を参照してください。

### 5. WRITE ボタン

エディットまたは作成したデータを M1 ソフトウェア・シンセサイザーの内部メモリーにライト (記憶) します。

データのライト方法等は、70 ページ「内部メモリーへのライト」を参照してください。

## 6. UTILITY ボタン

他のモードからのデータのコピー、プリロード・データのロード等を行います。[UTILITY] ボタンをクリックして表示されるメニューからコマンドを選択して実行します。

### Copy From Combi Mode...

Combination モードで選択しているコンビネーションの設定すべてを Multi モードにコピーします。ライト時に内部メモリーに保存されないパラメーターもコピーされます。

コピー実行時、Multi モードの各トラックの SEND 1 レベル、SEND 2 レベルは 0、RETURN 1 レベル、RETURN 2 レベルは 99 に設定されます。アウトプット先は、RETURN1 が 1+2、RETURN2 が 3+4 に設定されます。

### Copy From Multi Mode...

Multi モードの設定すべてを、Combination モードで選択しているコンビネーションにコピーします。ライト時に内部メモリーに保存されないパラメーターもコピーされます。

ただし、MASTER FX ページの“SEND”、“RETURN”など、Multi モードのみにあるパラメーターはコピーされません。

### Copy From Prog Mode...

Program モードで選択しているプログラムの設定を Combination モードのティンバーや Multi モードのトラックへコピーします。ライト時に内部メモリーに保存されないパラメーターは、コピーされずに初期化されます。

### All Clear...

すべてのティンバーまたはトラックをクリア状態にします。

### Pre Load Data...

プリロード・データをロードします。

## 7. BROWSER スイッチ

コンビネーション、プログラムを選択します (☞ 18 ページ「ブラウザ機能」)。

## 8. Mode Select スイッチ

モードを選択します。

COMBI: Combination モードに入ります。

MULTI: Multi モードに入ります。

PROG: Program モードに入ります。

## 9. KORG ロゴ・メニュー

クリックして表示されるメニューからコマンドを実行します。

### All Sound Off

MIDI メッセージ・オール・サウンド・オフを送信します。ソフトウェアの動作が不安定になり、発音が止まらなくなった場合に実行します。

### Load Controller Map...

コンピューターに保存されているコントローラーのアサイン設定ファイルをロードします。ロードの方法は、75 ページ「コンピューターからのロード」を参照してください。

### Save Controller Map...

各ノブ、スイッチのアサイン設定をコンピューターに保存します。セーブの方法は、74 ページ「コンピューターへの保存」を参照してください。

### Show Controller Assign

パフォーマンス・パラメーターにアサインされている CC# ナンバーの表示 / 非表示を切り替えます。



Combination、Multi モードでは、PERFORMANCE ページのみで CC# アサインの情報が表示されます。

### Memory Card

M1 ソフトウェア・シンセサイザーに内蔵されているメモリー・カードが表示されています。過去に発売されたオリジナル M1 のオプション・カードのデザインで表示されます。カードをクリックすると、そのカードの音色を表示したブラウザが表示されます ( 28 ページ「ブラウザ機能」)。

### About M1

M1 ソフトウェア・シンセサイザーのバージョン情報等が表示されます。

## 10. Page Select スイッチ

各モードでエディット・ページを選択します。選択したページは、右側のエディット・エリアに表示されます。

PERFORMANCE: PERFORMANCE ページが表示されます。

27 ページ「PERFORMANCE ページ」

MIDI: MIDI ページが表示されます。

31 ページ「MIDI ページ」

MASTER FX: MASTER FX ページが表示されます。

33 ページ「MASTER FX ページ」

EASY: EASY ページが表示されます。

36 ページ「EASY ページ」

OSC: OSC ページが表示されます。

39 ページ「OSC ページ」

VDF: VDF ページが表示されます。

44 ページ「VDF ページ」

VDA: VDA ページが表示されます。

47 ページ「VDA ページ」

CONTROL: CONTROL ページが表示されます。

49 ページ「CONTROL ページ」

INSERT FX: INSERT FX ページが表示されます。

52 ページ「INSERT FX ページ」

## 11. PREVIEW スイッチ

クリックすると、あらかじめ設定されているフレーズでプレビュー再生します。

プレビュー再生で発音するティンバーやトラックは、“Timbre Select” ( 24 ページ「Timbre Select」) “Track Select” ( 55 ページ「Track Select」) で選択しているティンバーやトラック

と、そのティンバーやトラックと同じ MIDI チャンネル( 32 ページ「MIDI Ch」) に設定されているティンバー、トラックです。

[PREVIEW] スイッチ右側の をクリックすると表示されるポップアップメニューから、プレビュー再生時のフレーズを選択することができます。フレーズは 6 種類用意されています。

### 12. エディット・エリア

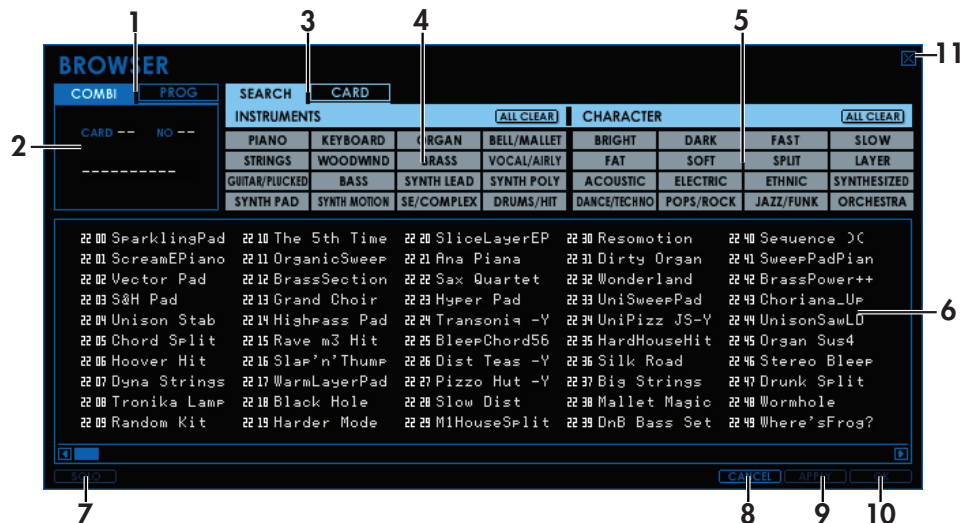
各エディット・ページで表示されるパラメーターをエディットします。

# ブラウザ機能

M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、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、従来のカテゴリだけにとらわれないブラウザ検索機能を内蔵しています。1つの楽器やサウンド・キャラクターから目的の音色を検索したり、複数の楽器やサウンド・キャラクターから目的の音色を検索することができます。

## コンビネーション、プログラムの選択

各モードで [BROWSER] スイッチをクリックすると、以下のブラウザが表示されます。



## 1. COMB/PROG Select タブ

検索するデータを選択します。

COMBI: コンビネーションを検索します。

PROG: プログラムを検索します。

**note** Multi モード、Program モードでは、PROG のみとなります。

## 2. SOUND DETAIL

ブラウザのサウンド・リストで選択している音色のナンバーと名前が表示されます。

## 3. SEARCH/CARD Select タブ

音色の検索方法を選択します。

SEARCH: 楽器の種類やサウンド・キャラクターで検索します。

CARD: 音色カードで検索します。

## 4. INSTRUMENTS

楽器の種類を指定します。SEARCH/CARD タブを SEARCH にして検索するときに、クリックして指定します。

コンピューターの [Shift] キーを押しながらクリックすると、複数の楽器を指定することができます。ただし、次に指定しても検索できる音色が無い場合は、[Shift] キーを押したときに、その楽器はグレイアウトになり指定できません。

## ALL CLEAR スイッチ

指定している楽器をクリアします。

## 5. CHARACTER

サウンド・キャラクターを指定します。SEARCH/CARD タブを SEARCH にして検索するときに、クリックして指定します。

コンピューターの [Shift] キーを押しながらクリックすると、複数のキャラクターを指定することができます。ただし、以下のようにどちらか片方しか指定できないキャラクターは、[Shift] キーを押したときにグレイアウトになり指定できません。

- 選択、ライト時にどちらか片方しか選択できない項目
  - BRIGHT   DARK   • SPLIT   LAYER (コンビネーションのみ)
  - FAST   SLOW   • SOLO   ENSEMBLE(プログラムのみ)
  - FAT   SOFT
- 選択、ライト時に複数選択可能な項目
  - ACOUSTIC   • DANCE/TECHNO
  - ELECTRIC   • POPS/ROCK
  - ETHNIC   • JAZZ/FUNK
  - SYNTHESIZED   • ORCHESTRA

## ALL CLEAR スイッチ

指定しているサウンド・キャラクターをクリアします。

## 6. サウンド・リスト

検索したコンビネーション、プログラムが表示されます。表示される名前をダブルクリックすると、音色が適用されブラウザを閉じます。

リスト上の音色をクリックして選択しているときに、画面上のキーボードや外部 MIDI デバイスでノート・オンすると、ブラウザ上で選択している音色と、現在選択しているティンバー (トラック) と同じ MIDI

## ブラウザ機能

チャンネルに設定されているティンバー（トラック）が発音します。  
[SOLO] ボタンが ON のときは、リスト上で選択している音色だけが発音します。



ブラウザで選択中は、接続している外部 MIDI デバイス等で、音色をエディット（オートメーション、コントロール・チェンジ）することはできません。

### 7. SOLO ボタン

プログラム検索時の発音について設定します。

ON: ブラウザのサウンド・リストで選択しているプログラムだけを発音します。検索しているプログラムだけを確認したい場合に有効です。

OFF: “Timbre Select”（“Track Select”）で選択しているティンバー（トラック）と同じ MIDI チャンネルに設定されている音色も発音します。複数の音色をレイヤーで使用するときに、それぞれのミックス・バランスを確認したい場合に有効です。

### 8. CANCEL ボタン

選択している音色を適用しないでブラウザを閉じます。

### 9. APPLY ボタン

選択している音色を適用します。

### 10. OK ボタン

選択している音色を適用してブラウザを閉じます。

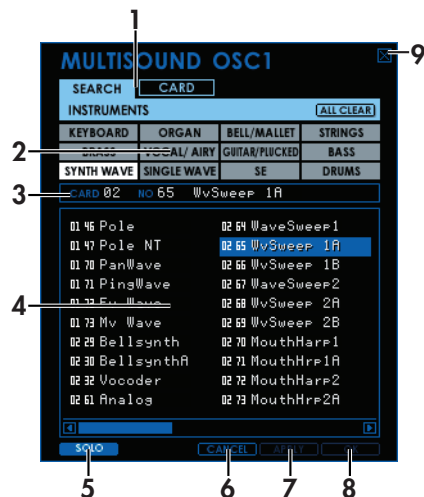
### 11. CLOSE ボタン

ブラウザを閉じます。

## マルチサウンド、ドラム・サウンド、ドラムキットの選択

マルチサウンド、ドラムサウンド、ドラムキットもブラウザで検索することができます。EASY、OSC ページ等のエディット・エリアに表示されている [BROWSER] スイッチをクリックすると、ブラウザが表示されます。

マルチサウンド検索時のブラウザ



## 1. SEARCH/CARD Select タブ

サウンドの検索方法を選択します。

SEARCH: 楽器の種類で検索します。

CARD: 音色カードで検索します。

## 2. INSTRUMENTS

楽器の種類を指定します。SEARCH/CARD タブを SEARCH にして検索するときに指定できます。複数指定して検索することもできます。(「19 ページ「4. INSTRUMENTS」)

## ALL CLEAR スイッチ

指定している楽器をクリアします。

## 3. SOUND DETAIL

ブラウザで選択している音色のナンバーと名前が表示されます。

## 4. サウンド・リスト

検索したマルチサウンド、ドラムサウンド、ドラムキットが表示されます。表示される名前をダブルクリックすると、音色が適用されブラウザを閉じます。

リスト上の音色をクリックして選択しているときに、画面上のキーボードや外部 MIDI デバイスでノート・オンすると、ブラウザ上で選択している音色と、現在選択しているティンバー（トラック）と同じ MIDI チャンネルに設定されているティンバー（トラック）が発音します。[SOLO] ボタンが ON のときは、リスト上で選択している音色だけが発音します。



ブラウザで選択中は、接続している外部 MIDI デバイス等で、音色をエディット（オートメーション、コントロール・チェンジ）することはできません。

## 5. SOLO ボタン

ブラウザ検索時の発音を設定します。

ON: 各エディット・ページのパラメーターを反映せずにカードに保存されている状態の音色を発音します。

OFF: 各ページのパラメーターを反映させた状態の音色で発音します。

## 6. CANCEL ボタン

選択している音色を適用しないでブラウザを閉じます。

## 7. APPLY ボタン

選択している音色を適用します。

## 8. OK ボタン

選択している音色を適用してブラウザを閉じます。


## 9. CLOSE ボタン

ブラウザを閉じます。

### ブラウザ上でのコピー & ペースト

ブラウザ上でコンビネーション、プログラム、ドラムキットのコピー & ペーストが可能です。サウンド・リスト上の音色を選択し、右クリック (Mac: [Control] + クリック) して表示されるメニューから “Copy” を選ぶと、選択した音色がクリップ・ボードにコピーされます。ペースト先をサウンド・リスト上で選択し、右クリック (Mac: [Control] + クリック) して表示されるメニューから “Paste” を選びます。クリップ・ボードの音色がペーストされます。ペースト前の音色は上書きされます。また、コンピュータの [Alt] (Mac: [Option]) キーを押しながら、サウンド・リスト上の音色をドラッグ・アンド・ドロップすると、ドロップ先の音色は上書きされます。

ユーザー・カードでの検索時に、サウンド・リスト上の音色を別の場所にドラッグ・アンド・ドロップで移動すると、移動先の音色と入れ替わります。また、M1 ソフトウェア・シンセサイザーを複数立ち上げ、片方の M1 のサウンド・リスト上の音色を、もう一方の M1 のサウンド・リストにドラッグ・アンド・ドロップすると、移動先の音色に上書きされます。プリセット音色からユーザー・カードに上書きすることもできます。

 ユーザー・カード以外のカードには上書きできません。

### ブラウザ表示時のプレビュー再生

Combination、Multi モードでブラウザを表示させたときの [PREVIEW] スイッチによるプレビュー再生の動作は、以下のようになります。

ブラウザのサウンド・リスト上で選択されている音色のティンバー (トラック) と同じ MIDI チャンネルに設定されているティンバー (トラック) も一緒に発音します。ブラウザの “SOLO” が ON のときは、ブラウザのサウンド・リストで選択されている音色だけが発音します。

# 各モードのパラメーター

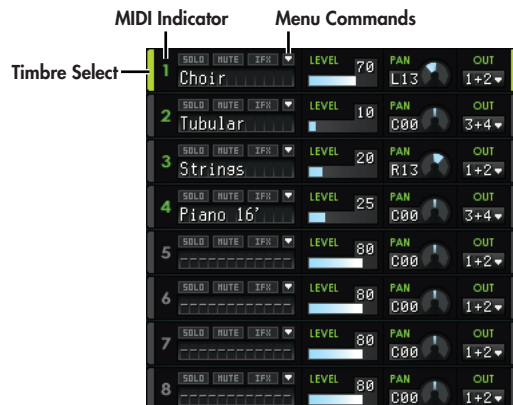
## Combination モード

最大8ティンバー分のプログラムを組み合わせて1つの音色を作るモードです。[COMBI]スイッチをクリックするとCombinationモードに入ります。



## Timbre Parameter

各ティンバーで使用するプログラムと各ティンバーの出力レベル、パン、出力先等を設定します。



**Timbre Select.....[1...8]**

ティンバーを選択します。パラメーターの両端に表示されるバーやティンバーのナンバーをクリックして選択します。

画面上のキーボードをクリックして発音させたときやピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールをドラッグしたときは、ここで選択しているティンバーの MIDI チャンネルで MIDI メッセージを送信します。外部 MIDI デバイスからコントロールすると

きは、ここで選択しているティンバーの MIDI チャンネルと外部 MIDI デバイスの MIDI チャンネルを一致させないと動作しません。ピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールも同様です。

また、ここで選択したティンバーで使用されているプログラムのパラメーターが、[Page Select] スイッチによって右側のエディット・エリアに表示され、エディットできます。

### MIDI Indicator (ティンバー・インジケーター)

画面上のキーボード、ピッチベンド・ホイール等の操作や外部 MIDI デバイスからコントロールによって MIDI メッセージを受信すると、対応する MIDI チャンネルに設定されたティンバーのナンバーが点灯します。ただし、リアルタイム・メッセージを受信しても点灯しません。

**SOLO..... [OFF, ON]**

ON にしたティンバーだけが発音します。

**MUTE..... [OFF, ON]**

ON になっているティンバーは発音しません。

**IFX..... [OFF, ON]**

インサート・エフェクトのオン、オフを切り替えます。

OFF (消灯) : インサート・エフェクトがバイパスされます。

ON (点灯) : インサート・エフェクトがオンになります。

## Menu Commands

“IFX”の右側にある “ ” をクリックして表示されるメニューからコマンドを選択して実行します。

### Load

プログラムを選択します。

[BROWSER] スイッチをクリックしたときと同様に、ブラウザが表示されます ( 18 ページ「ブラウザ機能」)。

### Write

作成またはエディットしたプログラム・データを M1 ソフトウェア・シンセサイザーの内部メモリにライト (記憶) します。( 70 ページ「内部メモリへのライト」)

## Search Similar Program

選択しているプログラムと同じ設定の楽器の種類やサウンド・キャラクターの検索内容でブラウザが表示されます。選択しているサウンドに類似したものを選ぶときに有効です ( 18 ページ「ブラウザ機能」)。

### Copy

選択しているプログラムの設定をクリップ・ボードにコピーします。



内部メモリにライトされない設定はコピーされません。

### Paste

クリップ・ボードにコピーされているプログラムの設定をペーストします。ペースト実行時、コピーされていない設定は初期化されます。

#### note

クリップ・ボードにコピーされているデータは、ブラウザ上やティンバー上でペーストが可能です。また、M1 ソフトウェア・シンセサイザーを複数立ち上げたときに、どの M1 にもペーストが可能になります。

### Clear

ティンバーで使用しているプログラムの設定を消去し、ティンバーの設定を初期化します。初期化したティンバーは、プログラムを使用していない状態になり、発音しなくなります。また、初期化すると、CPU の負荷を抑えることができるので、使用しないティンバーに対しては、このコマンドを実行することをおすすめします。

### Initialize

ティンバーで使用しているプログラムとティンバーの設定を初期化します。オシレーター 1 には、マルチサウンドのカード 1-00 番がロードされます。初めから音色を作成したいときに、このコマンドを実行します。

#### note

ティンバーの出力先 (“OUT”) と MIDI チャンネル (“MIDI Ch”) は初期化されません。

## Apply Performance

パフォーマンス・パラメーターの設定 ( 27 ページ「PERFORMANCE ページ」) をプログラムに適用します。実行すると、パフォーマンス・パラメーターの設定は 0 にリセットされます。

## 各モードのパラメーター

### PROGRAM Select.....[BROWSER]

ティンバーで使用するプログラムを選択します。

Menu Commands の “Load” や [BROWSER] スイッチをクリックして表示されるブラウザで選択します ( 318 ページ「ブラウザ機能」)。また、名前をクリックして、ドラッグまたはコンピューターの下左右カーソル・キーを操作すると、プログラムが切り替わります。このときは、選択されているプログラムに設定されている楽器の種類やサウンド・キャラクターとは無関係にカードごとに切り替わります。


**note** プログラムを選択すると、“IFX” ( 324 ページ「IFX」) は自動的にオンになります。

### LEVEL.....[00...99]

各ティンバーの出力レベルを設定します。

### PAN.....[L50...C00...R50]

各ティンバーのパンを設定します。

 ティンバーで使用するプログラムのおシレーター・モード ( 337 ページ「OSC MODE」) が DRUMS のときは、この “PAN” は表示されません。OSC ページの DRUMKIT EDIT セクションでの “PAN” ( 342 ページ) で各キーごとにパンを設定します。

### OUT/OUT AB, OUT CD .....[-, 1+2...15+16]

各ティンバーの出力先を選択します。

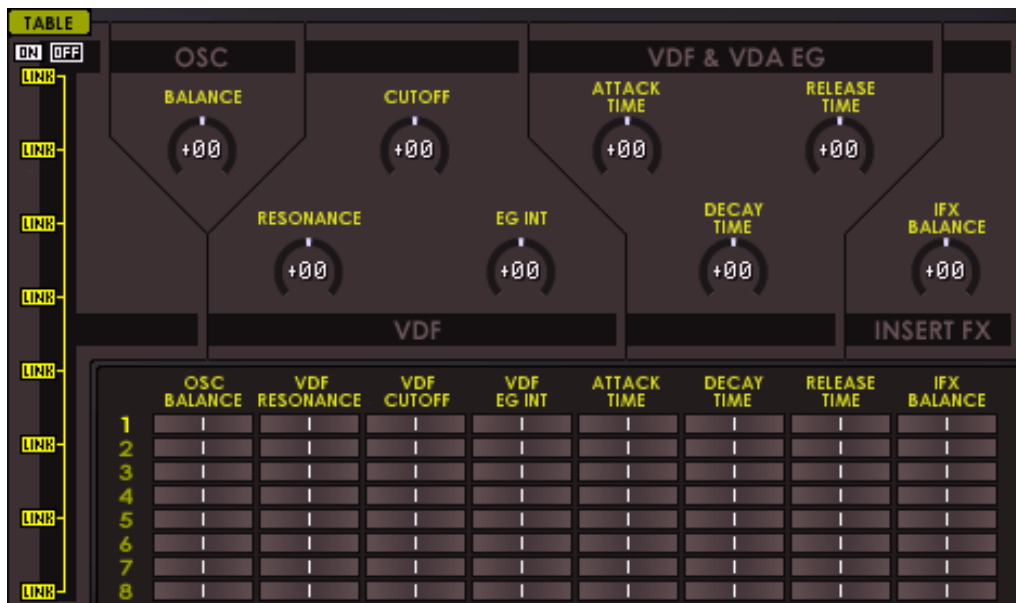
ティンバーで使用するプログラムのおシレーター・モード ( 337 ページ「OSC MODE」) が DRUMS のときは、OUT AB と OUT CD のそれぞれのバスに出力先を選択します。



スタンドアローン版では、1+2、3+4 以外に設定すると出力されません。

## PERFORMANCE ページ

各ティンバーで使用しているプログラム・パラメーターを調整します。[PERFORMANCE] スイッチをクリックすると表示されます。



**note** PERFORMANCE ページのパラメーターを調整しても、プログラム・パラメーターの値の表示は変化しません。ライト、コピーまたは Apply Performance を実行したときに、調整した値がプログラムのパラメーターに適用されます。

## 各モードのパラメーター

**TABLE**..... [OFF, ON]

パラメーターの表示を切り替えます。

OFF: 選択されているティンバーのパラメーターがクローズアップで表示されます。

ON: 8つのティンバーのパラメーターが表示されます。

**LINK**..... [OFF, ON]

ティンバーのプログラムをまとめて調整します。

ティンバーごとの [LINK] スイッチをクリックします。

また、[TABLE] スイッチの下にある [ALL LINK ON] と [ALL LINK OFF] スイッチを使用すると、ティンバーすべてのリンクをオン、オフできます。

**ON (ALL LINK ON)**..... [OFF, ON]

クリックして “ALL LINK ON” をオンにすると、すべてのティンバーの “LINK” がオンになります。もう一度クリックすると、“ALL LINK ON” をオンにする前の状態に戻ります。

**OFF (ALL LINK OFF)**..... [OFF, ON]

クリックして “ALL LINK OFF” をオンにすると、すべてのティンバーの “LINK” がオフになります。もう一度クリックすると、“ALL LINK OFF” をオンにする前の状態に戻ります。

## OSC

**BALANCE**..... [-50...+00...+50]

オシレーターの音量を調整します。

プログラムの “OSC MODE” が DOUBLE のときは、OSC1 と OSC2 の音量バランスを調整します。調整した値が OSC1 の “OSC LEVEL” に加算され、OSC2 の “OSC LEVEL” に減算されます。

## VDF

**RESONANCE**..... [-50...+00...+50]

VDF のレゾナンスを調整します。調整した値が VDF1、VDF2 の “RESONANCE” に加算されます。



OSC ページの “RESONANCE Switch” (p.37) が OFF になっていると、音色に反映されません。

**CUTOFF**..... [-50...+00...+50]

VDF のカットオフ周波数を調整します。調整した値が VDF1、VDF2 の “CUTOFF” に加算されます。

**EG INT**..... [-50...+00...+50]

VDF の “EG INT” を調整します。調整した値が VDF1、VDF2 の “EG INT” に加算されます。

## VDF&VDA EG

**ATTACK TIME**.....[-50...+00...+50]

VDF と VDA のアタック・タイムを調整します。調整した値が各 EG の “Attack Time” に加算されます。

**DECAY TIME**.....[-50...+00...+50]

VDF と VDA のディケイ・タイムを調整します。調整した値が各 EG の “Decay Time” に加算されます。

**RELEASE TIME** .....[-50...+00...+50]

VDF と VDA のリリース・タイムを調整します。調整した値が各 EG の “Release Time” に加算されます。

## INSERT FX

**IFX BALANCE**.....[-50...+00...+50]

インサート・エフェクトのエフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。調整した値が各エフェクトの “DRY/WET” に加算されます。複合エフェクト ( Delay/Hall ~ Delay/Tremolo ) が選ばれているときも 2 つの “DRY/WET” に加算されます。

## MIDI コントロール・チェンジ・メッセージのアサインについて

PERFORMANCE ページの 8 つのパラメーターは、CC# ( MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ ) をアサインでき、外部から MIDI でのコントロールが可能です。また CC# は、外部 MIDI デバイスから受信して自動的にアサインすることもできます ( Learn モード )。

アサインした設定は、KORG ロゴ・メニューの “Save Controller Map...” でコンピューターに保存することができます。

コンピューターに保存したアサイン設定のファイルは、KORG ロゴ・メニューの “Load Controller Map...” でコンピューターからロードすることができます。



外部 MIDI デバイスからパラメーターをコントロールしているときは、“LINK” の設定は無効になり、エディット対象になっているプログラムのみコントロールできます。また、M1 ソフトウェア・シンセサイザーをプラグインとして使用したときのホスト・アプリケーションのオートメーション再生時も同様です。

## 各モードのパラメーター

---

### ノブへの CC# のアサイン方法

1. ノブを右クリック (Mac: [Control] キー + クリック) します。  
ポップアップ・メニューが表示されます。
2. メイン・メニューで “Control Change”、サブ・メニューで “CC#” を選択します。

設定できる CC# は 01 ~ 95 です。CC#00 は BankSelect に使用されるので設定できません。

アサインされた CC# は、各モード、各ティンバー（トラック）で共通となります。同じ MIDI チャンネルのティンバー（トラック）は、パラメーターが同時にコントロールされます。

メイン・メニューで “Learn” を選択すると、CC# のアサイン表示が点滅し、Learn モードに入ります。この状態で接続している外部 MIDI デバイスのコントローラーを操作すると、M1 ソフトウェア・シンセサイザー側が CC# を受信して、ノブにアサインされます。Learn モードは、CC# を受信するまで受信待機状態を保持します。Learn モードを中止する場合は、ノブを右クリック (Mac: [Control] キー + クリック) してポップアップ・メニューから “Cancel Learn Controller” を選択します。



各ノブには、同じ CC# を重複して設定することはできません。後からアサインしたノブが優先されます。

## MIDI ページ

各ティンバーの MIDI チャンネル、MIDI フィルター、キー・ゾーン、ペロシティ・ゾーン、ピッチを設定します。[MIDI] スイッチをクリックすると表示されます。

MIDI CH	KEY ZONE	VELOCITY ZONE	MIDI FILTER	DETUNE	TRANSPOSE
01▼	C -1 G 9	001 127	PC CC AT DMP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+00	+00
01▼	C -1 G 9	001 127	PC CC AT DMP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+00	+00
01▼	C -1 G 9	001 127	PC CC AT DMP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+00	+00
01▼	C -1 G 9	001 127	PC CC AT DMP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+00	+00
01▼	C -1 G 9	001 127	PC CC AT DMP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+00	+00
01▼	C -1 G 9	001 127	PC CC AT DMP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+00	+00
01▼	C -1 G 9	001 127	PC CC AT DMP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+00	+00
01▼	C -1 G 9	001 127	PC CC AT DMP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+00	+00

## 各モードのパラメーター

### MIDI Ch

MIDI Ch .....[01...16]

各ティンバーの MIDI チャンネルを設定します。

### KEY ZONE

TOP .....[C-1...G9]

BOTTOM .....[C-1...G9]

各ティンバーのキー・ゾーンを設定します。

**note** 値をダブルクリックすると、接続した外部 MIDI 機器の鍵盤からキーを入力でき、コンピューターの [Enter] キーで確定します。

### VELOCITY ZONE

TOP .....[001...127]

BOTTOM .....[001...127]

各ティンバーのペロシティ・ゾーンを設定します。

### MIDI FILTER

PC (Program Change) .....[OFF, ON]

各ティンバーが MIDI プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。受信しない場合はオンにします。

OFF (消灯): 受信する。

ON (点灯): 受信しない。

CC (Control Change) .....[OFF, ON]

各ティンバーが MIDI コントロール・チェンジを受信するかどうかを設定します。受信しない場合はオンにします。

OFF (消灯): 受信する。

ON (点灯): 受信しない。

AT (After Touch) .....[OFF, ON]

各ティンバーがアフタータッチを受信するかどうかを設定します。受信しない場合はオンにします。

OFF (消灯): 受信する。

ON (点灯): 受信しない。

DMP (Damper) .....[OFF, ON]

各ティンバーがダンパーを受信するかどうかを設定します。受信しない場合はオンにします。

OFF (消灯): 受信する。

ON (点灯): 受信しない。

### DETUNE

DETUNE .....[-50...+00...+50]

各ティンバーのピッチを 1 セント単位で調整します。

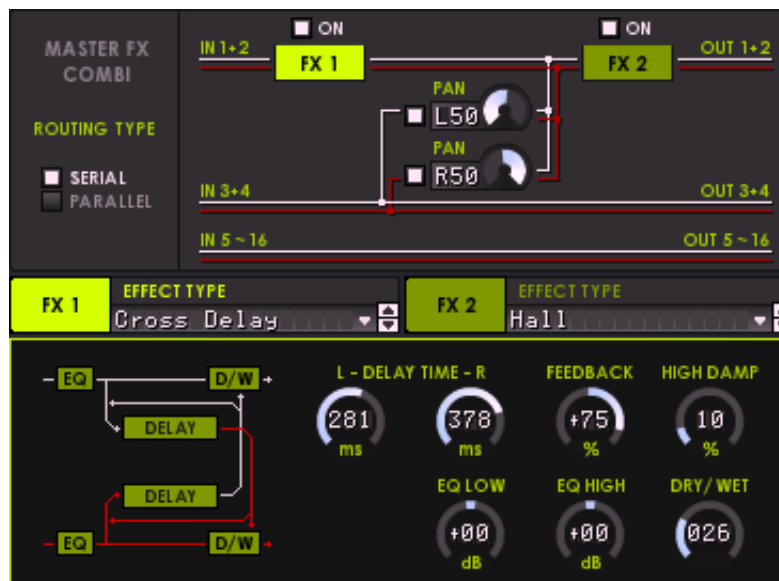
### TRANSCOPE

TRANSCOPE .....[-12...+00...+12]

各ティンバーのピッチを半音単位で調整します。

## MASTER FX ページ

コンビネーションで使用するマスター・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。[MASTER FX] スイッチをクリックすると表示されます。



### MASTER FX

**ROUTING TYPE**.....[SERIAL, PARALLEL]

エフェクトのルーティングを選択します。

**FX 1/FX 2** ..... [OFF, ON]

エフェクトのオン、オフ。


**PAN ON/OFF**.....[ON, OFF]

パンのオン、オフ。

オフにすると、信号は送られません。

**PAN**.....[L50...C00...R50]

IN 3 と IN 4 のパンを設定します。

 スタンドアローン版では、ティンパーの出力(“OUT” p.26)を 1+2、3+4 以外に設定すると、そのティンパーの音色は出力されません。

### FX 1/FX 2

**EFFECT TYPE** .....[No Effect, Reverb...Delay/Tremolo]

エフェクト・タイプを選択します。

#### Effect Parameter

“EFFECT TYPE” で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

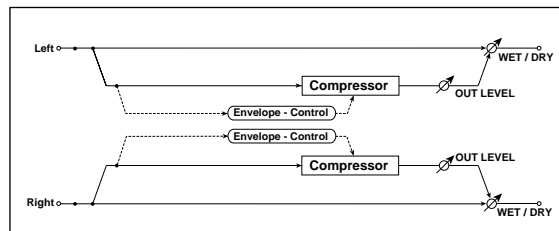
ここでは、M1 ソフトウェア・シンセサイザーで新たに追加になったエフェクト・タイプ「Compressor」のパラメーターのみを説明

します。その他エフェクトのパラメーターについては、CD-ROM に収録されているオリジナルの M1 取扱説明書 PDF を参照してください。

☞ M1 取扱説明書 PDF 100 ページ「7. エフェクト・パラメーター」

#### Compressor

入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギター、ピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。



**ATTACK**..... [000...500ms]

アタックの強さを調節します。

**SENSITIVITY** .....[00...99]

コンプレッサーの感度を調節します。

**OUT LEVEL** .....[000...100]

コンプレッサーの出力レベルを調節します。

**EQ TRIM**.....[000...100]

イコライザーへの入力レベルを調節します。

**PRE LEQ**.....[-15...+00...+15dB]

低域イコライザーのゲインを調節します。

**PRE HEQ**.....[-15...+00...+15dB]

高域イコライザーのゲインを調節します。

**DRY/WET** ..... [DRY, 001...099, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

### **MIDI コントロール・チェンジ・メッセージによる Rotary Speaker ロータリー・スピードのコントロール**

インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトで Rotary Speaker を使用しているとき、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージでロータリー・スピードをコントロールすることができます。

マスター・エフェクトでは、外部 MIDI デバイスからグローバル MIDI チャンネル ( 67 ページ「MIDI CHANNEL」) で CC#76 ( Vibrato Rate ) の 64 ~ 127 を送信するとロータリー・スピードが Fast に切り替わり、00 ~ 63 を送信すると Slow に切り替わります。

### EASY ページ

プログラムの主要なパラメーターをエディットします。[EASY] スイッチをクリックすると表示されます。  
このページで表示されないパラメーターについては、OSC ~ INSERT FX ページで設定します。




## OSC

**OSC MODE** .....[SINGLE, DOUBLE, DRUMS]

オシレーター・モードを選択します。

**MULTISOUND 1/MULTISOUND 2/DRUM KIT** .....[BROWSER]

マルチサウンド、ドラムキットを選択します。

[BROWSER] スイッチをクリックして表示されるブラウザ (  18 ページ「ブラウザ機能」)、上下ドラッグ、またはクリック (キー・フォーカス) してコンピューターの上下左右カーソル・キーで選択します。

**LEVEL** .....[00...99]

オシレーターの出力レベルを設定します。

**LINK EDIT** .....[OFF, ON]

OFF: VDF、VDF EG、VDA EG のパラメーターを 1 と 2 で別々に設定します。

ON: VDF、VDF EG、VDA EG のパラメーターが 1 と 2 で同期します。



“LINK EDIT” の設定は、OSC ~ VDA ページでは無効となります。

**SELECT** .....[SELECT1, SELECT2]

VDF Select、VDF EG Select、VDA EG Select を一括で切り替えます。

SELECT1: VDF1、VDF EG1、VDA EG1 に切り替わります。

SELECT2: VDF2、VDF EG2、VDA EG2 に切り替わります。

## VDF

**VDF SELECT**

VDF1 と VDF2 のどちらを前面に表示するかを設定します。

**CUTOFF** .....[00...99]

カットオフ周波数を設定します。グラフィックの各ポイントをドラッグします。

**RESONANCE** .....[00...99]

レゾナンスを設定します。グラフィックの各ポイントをドラッグします。

**RESONANCE Switch** .....[OFF, ON]

レゾナンスのオン、オフ。

 45 ページ「RESONANCE Switch」

**EG INT 1** .....[00...99]

VDF EG1 による効果の深さを設定します。

**EG INT 2** .....[00...99]

VDF EG2 による効果の深さを設定します。

## 各モードのパラメーター

### VDF EG

#### VDF EG SELECT

VDF EG1 と VDF EG2 のどちらを前面に表示するかを設定します。

#### VDF EG

VDF EG を設定します。グラフィカル・エンベロープの各ポイントをドラッグします。( 11 ページ「グラフィカル・エンベロープ」)

**note** インサート・エフェクトに Delay/Hall などの複合エフェクトを使用したときに、Delay と Hall のそれぞれの “DRY/WET” が異なる値のときは、ここでは Delay の値が表示されます。

**note** インサート・エフェクトに複合エフェクト ( Delay/Hall、Delay/Chorus など ) を選択した場合、EASY ページの “DRY/WET” をエディットすると、2 つのエフェクトの “DRY/WET” がそれぞれ同じ値に設定されます。

### VDA EG

#### VDA EG SELECT

VDA EG1 と VDA EG2 のどちらを前面に表示するかを設定します。

#### VDA EG

VDA EG を設定します。グラフィカル・エンベロープの各ポイントをドラッグします。( 11 ページ「グラフィカル・エンベロープ」)

### INSERT FX

FX1/FX2 ..... [OFF, ON]

各インサート・エフェクトのオン、オフを設定します。

FX1/FX2 EFFECT TYPE.....[No Effect, Reverb...Delay/Tremolo]

各インサート・エフェクトのエフェクト・タイプを選択します。

FX1/FX2 DRY/WET ..... [DRY, 001...099, WET]

エフェクト・レベルを設定します。

## OSC ページ

プログラムのオシレーターを設定します。[OSC] スイッチをクリックすると表示されます。



### OSC BASIC

☞ M1 取扱説明書 PDF 44 ページ「OSC BASIC」

**OSC MODE** .....[SINGLE, DOUBLE, DRUMS]

オシレーター・モードを選択します。

**ASSIGN** .....[MONO, POLY]

発音するボイス数を設定します。

MONO: モノフォニックで発音。

POLY: ポリフォニックで発音。

**HOLD** .....[DISABLE, ENABLE]

DISABLE: VDA の設定に従って発音します。

ENABLE: 鍵盤を離しても発音を続けます。

### OSC1

☞ M1 取扱説明書 PDF 44 ページ「F0-2: OSC1」

**MULTISOUND 1** .....[BROWSER]

マルチサウンドを選択します。

[BROWSER]スイッチをクリックして表示されるブラウザ(☞ 18 ページ「ブラウザ機能」)、上下ドラッグ、またはクリック(キー・フォーカス)してコンピューターの上下左右カーソル・キーで選択します。

**OSC LEVEL** .....[00...99]

オシレーターの出力レベルを設定します。

**OCTAVE** .....[4', 8', 16']

オシレーターのオクターブを選択します。

**PITCH EG**

ピッチEGのエンベロープを設定します。グラフィカル・エンベロープの各ポイントをドラッグします。(☞ 11 ページ「グラフィカル・エンベロープ」)

**VEL SENS**

**EG INT** .....[-99...+00...+99]

ベロシティによる EG の効果の深さを設定します。

**EG TIME** .....[-99...+00...+99]

ベロシティによる EG の速さを設定します。

### OSC2

**INTERVAL** .....[-12...+12]

オシレーター1 に対するオシレーター2 のピッチを半音単位で設定します。

**DETUNE** .....[-50...+50]

オシレーター1 に対するオシレーター2 のピッチをセント単位で設定します。

**DELAY START** .....[00...99]

ノート・オンからオシレーター2 が発音するまでの時間を設定します。

その他のパラメーターは OSC1 と同様です。

## Drum Parameters

“OSC MODE” が DRUMS のときに表示されます。



## DRUMS

**DRUM KIT SELECT** ..... [BROWSER]

ドラムキットを選択します。

[BROWSER] スイッチをクリックして表示されるブラウザ (※ 18 ページ「ブラウザ機能」) 上下ドラッグ、またはクリック (キー・フォーカス) してコンピューターの上下左右カーソル・キーで選択します。

**OSC LEVEL** ..... [00...99]

オシレーターの出力レベルを設定します。

**OCTAVE** ..... [4', 8', 16']

オシレーターのオクターブを選択します。

## PITCH EG

ピッチEGのエンベロープを設定します。グラフィカル・エンベロープの各ポイントをドラッグします。(※ 11 ページ「グラフィカル・エンベロープ」)

※ M1 取扱説明書 PDF 46 ページ「F1-1: OSC1 PITCH EG」

## VEL SENS

**EG INT** ..... [-99...+00...+99]

ベロシティによる EG の効果の深さを設定します。

**EG TIME** ..... [-99...+00...+99]

ベロシティによる EG の速さを設定します。

## DRUM KIT EDIT

**INDEX KEY** ..... [000: C-1...127: G9]

エディットするノートを選択します。

**DRUM SOUND** ..... [BROWSER]

ドラムサウンドを選択します。

[BROWSER] スイッチをクリックして表示されるブラウザ (※ 18 ページ「ブラウザ機能」) 上下ドラッグ、またはクリック (キー・フォーカス) してコンピューターの上下左右カーソル・キーで選択します。

## 各モードのパラメーター

**KBD CHASE**..... [OFF, ON]

ON: ノート・オンを受信したキーのインデックス情報を表示します。

**IFX BUS**..... [A+B, C+D]

インサート・エフェクトへのバスを選択します。

**CUTOFF** ..... [-99...+00...99]

VDF の CUTOFF に相対的に作用します。

**RESONANCE**..... [-99...+00...99]

VDF の RESONANCE に相対的に作用します。

**PAN**.....[L50...C00...R50]

各ドラムサウンドのパンを設定します。

**INST TUNE** ..... [-120...+120]

各ドラムサウンドのピッチを 10 セント単位、 $\pm 1$  オクターブの範囲で設定します。

**INST LEVEL**..... [-99...+99]

各ドラムサウンドの音量レベルを設定します。OSC の “OSC LEVEL” に相対的に作用します。

**INST DECAY** ..... [-99...+99]

各ドラムサウンドのディケイ・タイムを設定します。VDA EG のディケイ・タイムに相対的に作用します。

**DRUM GROUP**..... [OFF, 001...127]

設定した番号が一致するインデックスでは、降着優先で発音します。

**NOTE ON RECEIVE** ..... [DISABLE, ENABLE]

ノート・オンを受信するかしないかを設定します。

DISABLE: 受信しない。

ENABLE: 受信する。

**NOTE OFF RECEIVE**..... [DISABLE, ENABLE]

ノート・オフを受信するかしないかを設定します。

DISABLE: 受信しない。

ENABLE: 受信する。

## PITCH MG

PITCH MG は、オシレーターのピッチに対してモジュレーションをかけます。

📖 M1 取扱説明書 PDF 52 ページ「F6-1: PICH MG」

**OSC 1/OSC 2/DRUMS** ..... [DISABLE, ENABLE]

モジュレーションをかけるオシレーターを選択します。

**WAVEFORM** ..... [SIN...RANDOM]

MG (モジュレーション・ジェネレーター) の波形を選択します。

**KEY SYNC**..... [DISABLE, ENABLE]

ENABLE: ノート・オンするたびに MG (モジュレーション・ジェネレーター) の位相がリセットされます。

**INTENSITY**..... [00...99]

モジュレーションの効果の深さを設定します。

**DELAY**.....[00...99]

ノート・オンからモジュレーションがかかるまでの時間を設定します。

**TEMPO SYNC**..... [DISABLE, ENABLE]

ENABLE: “BASE NOTE” と組み合わせて MG の周期を設定します。

DISABLE: MG の周波数を調節します。



環境設定 - MIDI の設定ダイアログの “クロック・マスター” で MIDI デバイスを選択している場合は、その MIDI デバイスからの MIDI クロックに同期します。プラグインとして使用しているときは、ホスト・アプリケーションのテンポに同期します。

**FREQ/TIMES** .....[00...99/16...1]

“TEMPO SYNC” が ENABLE のときは、“BASE NOTE” と組み合わせて MG の周期を設定します。“TEMPO SYNC” が DISABLE のときは、MG の周波数を調節します。

**BASE NOTE**..... [1/1...1/32]

“TEMPO SYNC” ENABLE 時に、同期しているテンポに対して “BASE NOTE” で選んだ音符を “FREQ/TIMES” で設定する “TIMES” の数だけ並べた長さを MG の一周期として設定します。“TEMPO SYNC” DISABLE 時は、無効になります。

“BASE NOTE”: 1/4 (♩) で

- “TIMES”: 1 のとき、♩ (1 拍で 1 周期)
- “TIMES”: 2 のとき、♩ (2 拍で 1 周期)
- “TIMES”: 4 のとき、♩ (4 拍で 1 周期)

“BASE NOTE”: 1/16 (♪) で

- “TIMES”: 1 のとき、♪ (1 拍で 4 周期)
- “TIMES”: 2 のとき、♪ (1 拍で 2 周期)
- “TIMES”: 4 のとき、♪ (1 拍で 1 周期)

### VDF ページ

プログラムのVDFを設定します。[VDF] スイッチをクリックすると表示されます。



## VDF1

**CUTOFF** .....[00...99]

カットオフ周波数を設定します。

**RESONANCE Switch** .....[OFF, ON]

レゾナンスのオン、オフを切り替えます。

ON と OFF では、CUTOFF の特性が異なります。OFF のときにオリジナルの M1 の CUTOFF 特性になります。

M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、オリジナルの M1 にはなかった「RESONANCE」を新機能として追加しました。オリジナルの M1 のプリセット・サウンドを完全に再現するために、通常「RESONANCE Switch」は OFF に設定されています。OFF では、オリジナルの M1 のフィルター特性を忠実に再現しています。レゾナンスを有効にする場合には「RESONANCE Switch」を ON にします。

**RESONANCE** .....[00...99]

カットオフ周波数周辺の帯域を強調します。

**EG INT** .....[00...99]

VDF 1 EG による音色変化の深さを設定します。

☞ M1 取扱説明書 PDF 47 ページ「F2-1: VDF1」

## VDF 1 EG

VDF1 EG のエンベロープを設定します。グラフィカル・エンベロープの各ポイントをドラッグします。(☞ 11 ページ「グラフィカル・エンベロープ」)

☞ M1 取扱説明書 PDF 47 ページ「F2-2: VDF1 EG」

## VEL SENS

☞ M1 取扱説明書 PDF 48 ページ「F2-3: VDF1 VEL SENS」

**EG INT** .....[-99...+00...+99]

**EG TIME** .....[00...99]

☞ 40 ページ「OSC1」

**TIME POLARITY A, D, S, R** .....[+, x, -]

VDF 1 EG の A (Attack Time)、D (Decay Time)、S (Slope Time)、R (Release Time) に対してペロシティを有効にするかどうかを設定します。

## KBD TRK

☞ M1 取扱説明書 PDF 49 ページ「F2-4: VDF1 KBD TRK」

**CUTOFF** .....[-99...+00...+99]

キーボード・トラックによるカットオフ周波数の変化の深さを設定します。

**EG TIME** .....[00...99]

キーボード・トラックによる VDF EG の速さを設定します。

**TIME POLARITY A, D, S, R** .....[+, x, -]

VDF 1 EG の A (Attack Time)、D (Decay Time)、S (Slope Time)、R (Release Time) に対してキーボード・トラックを有効にするかどうかを設定します。

## 各モードのパラメーター

---

CENTER KEY .....[C-1...G9]

キーボード・トラックの基準になるキー（ノート）を設定します。

**note** 値をダブルクリックすると、接続した外部 MIDI 機器の鍵盤からキーを入力でき、コンピューターの [Enter] キーで確定します。

### VDF MG

VDF MG は、VDF に対してモジュレーションをかけます。パラメーターの内容は、OSC ページの PITCH MG と同様です。

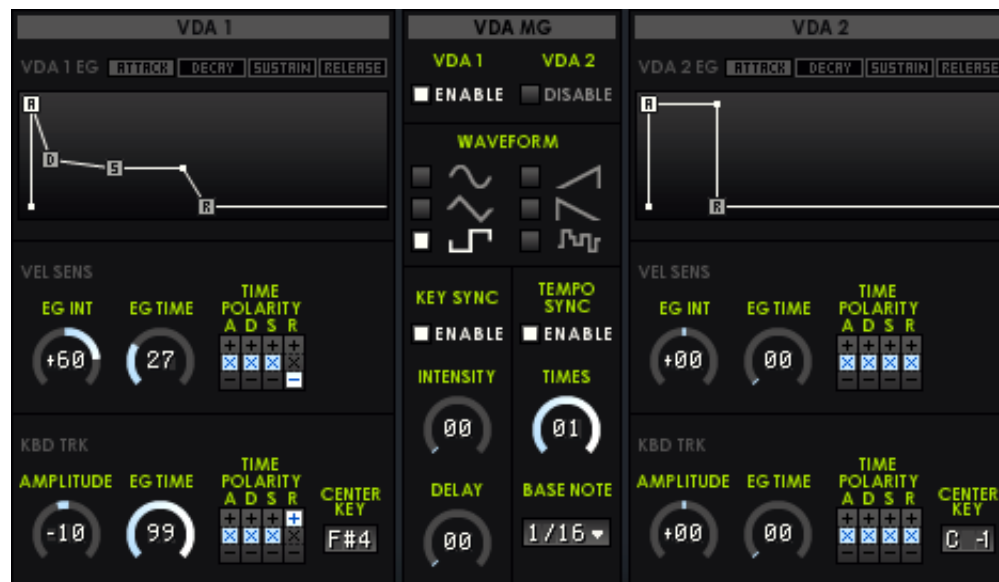
🔍 42 ページ「PITCH MG」

### VDF 2

VDF1 と同様です。🔍 45 ページ「VDF1」

## VDA ページ

プログラムの VDA を設定します。[VDA] スイッチをクリックすると表示されます。



## 各モードのパラメーター

### VDA1

#### VDA1 EG

VDA1 EG のエンベロープを設定します。グラフィカル・エンベロープの各ポイントをドラッグします。( 11 ページ「グラフィカル・エンベロープ」)

☞ M1 取扱説明書 PDF 50 ページ「F4-1: VDA1 EG」

#### VEL SENS

☞ M1 取扱説明書 PDF 50 ページ「F4-1: VDA1 VEL SENS」

**EG INT** ..... [-99...+00...+99]

**EG TIME** ..... [00...99]

☞ 40 ページ「OSC1」

**TIME POLARITY A, D, S, R** ..... [+ , x, -]

☞ 45 ページ「TIME POLARITY A, D, S, R」

#### KBD TRK

☞ M1 取扱説明書 PDF 51 ページ「F4-3: VDA1 KBD TRK」

**AMPLITUDE** ..... [-99...+00...+99]

キーボード・トラックによる音量変化の深さを設定します。

**EG TIME** ..... [00...99]

キーボード・トラックによる VDA EG の速さを設定します。

**TIME POLARITY A, D, S, R** ..... [+ , x, -]

VDA 1 EG の A ( Attack Time )、D ( Decay Time )、S ( Slope Time )、R ( Release Time ) に対してキーボード・トラックを有効にするかどうかを設定します。

**CENTER KEY** ..... [C-1...G9]

キーボード・トラックの基準になるキー ( ノート ) を設定します。

**note** 値をダブルクリックすると、接続した外部 MIDI 機器の鍵盤からキーを入力でき、コンピューターの [Enter] キーで確定します。

### VDA MG

VDA MG は、VDA に対してモジュレーションをかけます。パラメーターの内容は、OSC ページの PITCH MG と同様です。

☞ 42 ページ「PITCH MG」

### VDA 2

VDA1 と同様です。

## CONTROL ページ

アフタータッチと外部コントローラーによる音色やピッチの変化について設定します。[CONTROL] スイッチをクリックすると表示されます。



### AFTER TOUCH

☞ M1 取扱説明書 PDF 53 ページ「F7-1: AFTER TOUCH」

**PITCH**..... [-12...+00...+12]

アフタータッチによる音程の変化量を設定します。

**PITCH MG** .....[00...99]

アフタータッチによる PITCH MG の効果の深さを設定します。

**CUTOFF VDF** ..... [-99...+00...+99]

アフタータッチによるカットオフ周波数の変化を設定します。

**VDF MG**.....[00...99]

アフタータッチによる VDF MG の効果の深さを設定します。

**VDA AMPLITUDE** ..... [-99...+00...+99]

アフタータッチによる VDA の音量変化を設定します。

**VDA MG** .....[00...99]

アフタータッチによる VDA MG の効果の深さを設定します。

### CONTROLLER

☞ M1 取扱説明書 PDF 54 ページ「F7-2: JOY STICK」

**PITCHBEND** ..... [-12...+00...+12]

外部コントローラーによるピッチ・ベンド・レンジを設定します。



Globalモードの“GLOBAL PITCHBEND Switch”の設定によつては、ここでの設定は無効になります(☞ 67 ページ「GLOBAL PITCHBEND」)。

**VDF SWEEP INT**..... [-99...+00...+99]

外部コントローラーによる VDF のカットオフ周波数の変化を設定します。

**PITCH MG INT** .....[00...99]

外部コントローラーによる PITCH MG の効果の深さを設定します。

**PITCH MG FREQ/PITCH MG TIMES** .....[0...3]

外部コントローラーによる PITCH MG の速さを OSC ページの“FREQ/TIMES”の値に対して倍率で設定します。

OSC ページの“TEMPO SYNC”の設定によつて、PITCH MG FREQ と PITCH MG TIMES が切り替わります。

**VDF MG INT**.....[00...99]

外部コントローラーによる VDF MG の効果の深さを設定します。

**VDF MG FREQ/VDF MG TIMES**.....[0...3]

外部コントローラーによる VDF MG の速さを VDF ページの“FREQ/TIMES”の値に対して倍率で設定します。

VDF ページの“TEMPO SYNC”の設定によつて、VDF MG FREQ と VDF MG TIMES が切り替わります。

**VDA MG INT**.....[00...99]

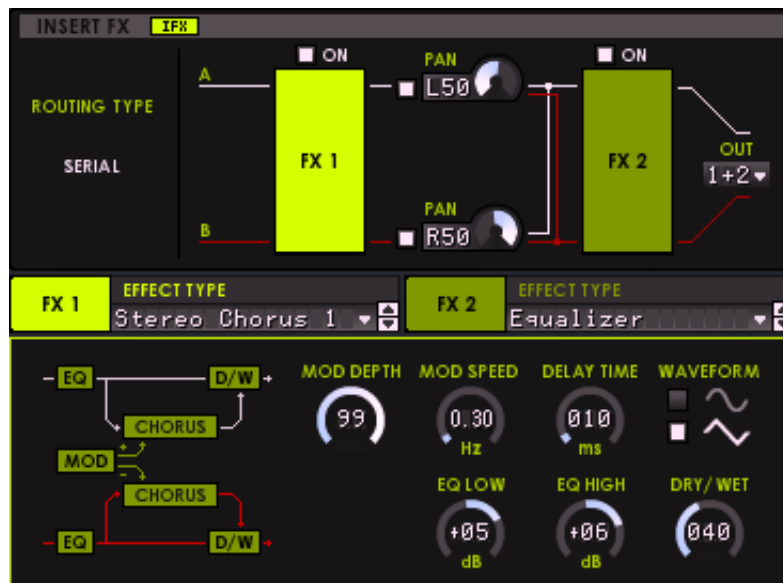
外部コントローラーによる VDA MG の効果の深さを設定します。

### **VDA MG FREQ/VDA MG TMES .....[0...3]**

外部コントローラーによる VDA MG の速さを VDA ページの  
“FREQ/TIMES” の値に対して倍率で設定します。  
VDA ページの“TEMPO SYNC” の設定によって、VDA MG FREQ  
と VDA MG TMES が切り替わります。

### INSERT FX ページ

プログラムのインサート・エフェクトと、その出力先等を設定します。[INSERT FX] スイッチをクリックすると表示されます。



## INSERT FX

☞ M1 取扱説明書 PDF 100 ページ「7. エフェクト・パラメーター」

**IFX** .....[OFF, ON]

インサート・エフェクトのオン、オフを切り替えます。Timbre Parameter の “IFX” とリンクしています。

OFF (消灯): インサート・エフェクトがバイパスされます。

ON (点灯): インサート・エフェクトがオンになります。

**ROUTING TYPE** ..... [SERIAL, PARALLEL]

インサート・エフェクトのルーティングを選択します。



“OSC MODE”(☞p.40)が SINGLE、DOUBLE 時と DRUMS 時ではインサート・エフェクトへのパスの数が異なります。

“OSC MODE” が DRUMS のときは、ステレオが 2 系統あり、それ以外のモードだと 1 系統です。これによりエフェクトのルーティングが変わります。

“OSC MODE” が SINGLE、DOUBLE のときは、FX1 と FX2 の間に PAN が配置されます。

**FX 1/FX 2**.....[OFF, ON]

インサート・エフェクトのオン、オフ。

**PAN ON/OFF** .....[OFF, ON]

パンのオン、オフ。

オフにすると、信号は送られません。



DRUMS モードで PAN をオフにしていると、OSC MODE を変えたときに音が出なくなります。

**PAN** ..... [L50...C00...R50]

OSC Mode が SINGLE、DOUBLE のときは、A と B のパンを設定します。OSC Mode が DRUMS のときは、C と D のパンを設定します。

**OUT** ..... [-, 1+2...15+16]

各ティンバーへの出力先を選択します。ティンバー・パラメーターの “OUT” とリンクしています。(☞ 26 ページ「OUT/OUT AB, OUT CD」)

## FX 1/FX 2

**EFFECT TYPE**.....[No Effect, Reverb...Delay/Tremolo]

エフェクト・タイプを選択します。

### Effect Parameter

“EFFECT TYPE” で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

M1 ソフトウェア・シンセサイザーで追加になったエフェクトについては、34 ページ「Effect Parameter」を参照してください。

その他のエフェクト・パラメーターについては、CD-ROM に収録されているオリジナルの M1 取扱説明書 PDF を参照してください。

☞ M1 取扱説明書 PDF 100 ページ「7. エフェクト・パラメーター」

## MIDI コントロール・チェンジ・メッセージによる Rotary Speaker ロータリー・スピードのコントロール

35 ページ「MIDI コントロール・チェンジ・メッセージによる Rotary Speaker ロータリー・スピードのコントロール」を参照してください。

インサート・エフェクトでは、外部 MIDI デバイスからティンバーの MIDI チャンネル(☞ 32 ページ「MIDI Ch」)で CC#76 (Vibrato Rate) の 64 ~ 127 を送信するとロータリー・スピードが Fast に切り替わり、00 ~ 63 を送信すると Slow に切り替わります。

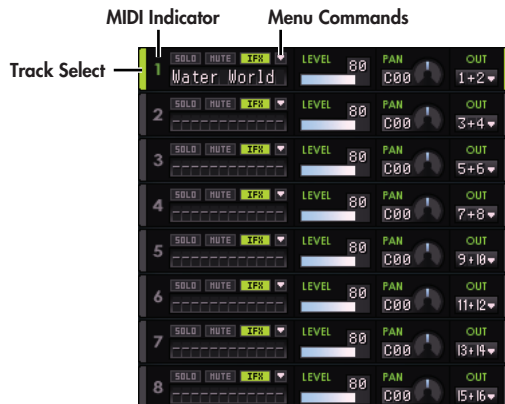
# Multi モード

8 パートのマルチ・ティンバー音源として使用するモードです。[MULTI] スイッチをクリックすると Multi モードに入ります。



## Track Parameter

各トラックで使用するプログラムと各トラックの出力レベル、パン、出力先等を設定します。



**Track Select**.....[1...8]  
トラックを選択します。パラメーターの両端に表示されるバーやトラック・ナンバーをクリックして選択します。

画面上のキーボードをクリックして発音させたときやピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールをドラッグしたときは、ここで選択しているトラックの MIDI チャンネルで MIDI メッセージを送信します。外部 MIDI デバイスからコントロールするときは、

ここで選択しているトラックの MIDI チャンネルと外部 MIDI デバイスの MIDI チャンネルを一致させないと動作しません。ピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールも同様です。

また、ここで選択したトラックで使用されているプログラムのパラメーターが、[Page Select] スイッチによって右側のエディット・エリアに表示され、エディットできます。

### MIDI Indicator (トラック・インジケーター)

画面上のキーボード、ピッチベンド・ホイール等の操作や外部 MIDI デバイスからコントロールによって MIDI メッセージを受信すると、対応する MIDI チャンネルに設定されたトラックのナンバーが点灯します。ただし、リアルタイム・メッセージを受信しても点灯しません。

**SOLO** .....[OFF, ON]  
ON にしたトラックだけが発音します。

**MUTE**.....[OFF, ON]  
ON になっているトラックは発音しません。

**IFX** .....[OFF, ON]  
インサート・エフェクトのオン、オフを切り替えます。

OFF (消灯) : インサート・エフェクトがバイパスされます。

ON (点灯) : インサート・エフェクトがオンになります。

## 各モードのパラメーター

### Menu Commands

“IFX”の右側にある “ ” をクリックして表示されるメニューからコマンドを選択して実行します。

#### Load

プログラムを選択します。

[BROWSER] スイッチをクリックしたときと同様に、ブラウザが表示されます ( 18 ページ「ブラウザ機能」)。

#### Write

作成またはエディットしたプログラム・データを M1 ソフトウェア・シンセサイザーの内部メモリーにライト (記憶) します。( 70 ページ「内部メモリーへのライト」)

### Search Similar Program

選択しているプログラムと同じ設定の楽器の種類やサウンド・キャラクターの検索内容でブラウザが表示されます。選択しているサウンドに類似したものを選ぶときに有効です ( 18 ページ「ブラウザ機能」)。

#### Copy

選択しているプログラムの設定をクリップ・ボードにコピーします。



内部メモリーにライトされない設定はコピーされません。

#### Paste

クリップ・ボードにコピーされているプログラムの設定をペーストします。ペースト実行時、コピーされていない設定は初期化されます。



クリップ・ボードにコピーされているデータは、ブラウザ上やトラック上でペーストが可能です。また、M1 ソフトウェア・シンセサイザーを複数立ち上げたときに、どの M1 にもペーストが可能になります。

#### Clear

トラックで使用しているプログラムの設定を消去し、トラックの設定を初期化します。初期化したトラックは、プログラムを使用していない状態になり、発音しなくなります。また、初期化すると、CPU の負荷を抑えることができるので、使用しないトラックに対しては、このコマンドを実行することをおすすめします。

#### Initialize

トラックで使用しているプログラムとトラックの設定を初期化します。オシレーター 1 には、マルチサウンドのカード 1-00 番がロードされます。初めから音色を作成したいときに、このコマンドを実行します。



トラックの出力先 (“OUT”) と MIDI チャンネル (“MIDI Ch”) は初期化されません。

### Apply Performance

パフォーマンス・パラメーターの設定 ( 27 ページ PERFORMANCE ページ) をプログラムに適用します。実行すると、パフォーマンス・パラメーターの設定は 0 にリセットされます。

**PROGRAM Select .....[BROWSER]**

トラックで使用するプログラムを選択します。

Menu Commands の Load や [BROWSER] スイッチをクリックして表示されるブラウザで選択します ( 318 ページ「ブラウザ機能」)。また、名前をクリックして、ドラッグまたはコンピューターの上下左右カーソル・キーを操作すると、プログラムが切り替わります。このときは、選択されているプログラムに設定されている楽器の種類やサウンド・キャラクターとは無関係にカードごとに切り替わります。


**note** プログラムを選択すると、“IFX” ( 324 ページ「IFX」) は自動的にオンになります。

**LEVEL.....[00...99]**

各トラックの出力レベルを設定します。

**PAN.....[L50...C00...R50]**

各トラックのパンを設定します。

 トラックで使用するプログラムのオシレーター・モード ( 337 ページ「OSC MODE」) が DRUMS のときは、ここの“PAN”は表示されません。OSC ページの DRUMKIT EDIT セクションでの“PAN” ( 342 ページ) で各キーごとにパンを設定します。

**OUT/OUT AB, OUT CD.....[-, 1+2...15+16]**

各トラックの出力先を選択します。

トラックで使用するプログラムのオシレーター・モード ( 337 ページ「OSC MODE」) が DRUMS のときは、OUT AB と OUT CD のそれぞれのバスに出力先を選択します。このときは OUT AB は SEND1 へ、OUT CD は SEND2 へ送られます。

**PERFORMANCE ページ**

各トラックで使用しているプログラム・パラメーターを調整します。[PERFORMANCE] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。27 ページ「PERFORMANCE ページ」を参照してください。

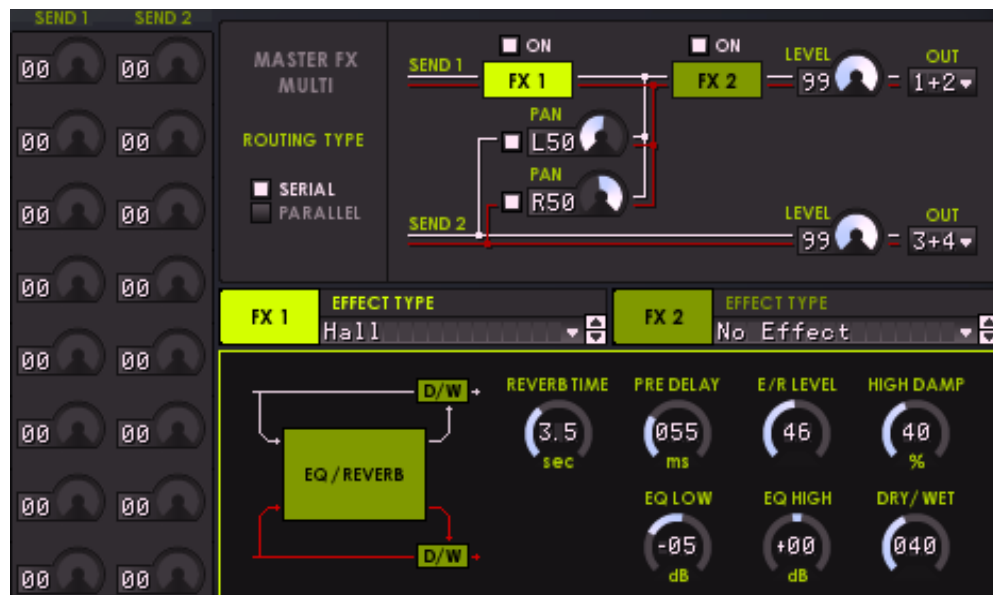
**MIDI ページ**

各トラックの MIDI チャンネル、MIDI フィルター、キー・ゾーン、ベロシティ・ゾーン、ピッチを設定します。[MIDI] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。31 ページ「MIDI ページ」を参照してください。

### MASTER FX ページ

マスター・エフェクトを設定します。[MASTER FX] スイッチをクリックすると表示されます。

Multi モードでは、マスター・エフェクトをSEND・エフェクトとして使用するので、エフェクトの入出力はSEND、リターン、リターン先で設定します。



SEND 1.....[00...99]

マスター・エフェクトの SEND1 に送る音量レベルを設定します。

SEND 2.....[00...99]

マスター・エフェクトの SEND2 に送る音量レベルを設定します。



スタンドアローン版では、出力（“OUT”<sup>※</sup>p.57）を 1+2 以外に設定したトラックは、“SEND1” または “SEND2” の値が 00 では出力されません。



トラックで使用されるプログラムのオシレーター・モード<sup>※</sup>（37 ページ「OSC MODE」）が SINGLE または DOUBLE のときは、トラックの出力は SEND1 と SEND2 へ送られます。オシレーター・モードが DRUMS のときは、トラックの出力 OUT AB は SEND1 へ、OUT CD は SEND2 へ送られます。

## MASTER FX

ROUTING TYPE ..... [SERIAL, PARALLEL]

エフェクトのルーティングを選択します。

FX 1/FX 2.....[OFF, ON]

エフェクトのオン、オフ。

LEVEL (RETURN 1/2 LEVEL).....[00...99]

マスター・エフェクト出力からアウトプットへのリターン・レベルを設定します。

PAN ON/OFF .....[OFF, ON]

パンのオン、オフ。

オフにすると、信号は送られません。

PAN ..... [L50...C00...R50]

SEND2 のパンを設定します。

OUT ..... [-, 1+2...15+16]

出力先を選択します。



スタンドアローン版では、1+2 以外に設定すると出力されません。

## FX1/FX2

EFFECT TYPE.....[No Effect, Reverb...Delay/Tremolo]

エフェクト・タイプを選択します。

### Effect Parameter

“EFFECT TYPE” で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

M1 ソフトウェア・シンセサイザーで追加になったエフェクトについては、34 ページ「Effect Parameter」を参照してください。その他のエフェクト・パラメーターについては、CD-ROM に収録されているオリジナルの M1 取扱説明書 PDF を参照してください。

<sup>※</sup> M1 取扱説明書 PDF 100 ページ「7. エフェクト・パラメーター」

### EASY ページ

プログラムの主要なパラメーターをエディットします。[EASY] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。36 ページ「EASY ページ」を参照してください。

### OSC ページ

各トラックで使用するプログラムのオシレーターを設定します。[OSC] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。39 ページ「OSC ページ」を参照してください。

### VDF ページ

各トラックで使用するプログラムの VDF を設定します。[VDF] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。44 ページ「VDF ページ」を参照してください。

### VDA ページ

各トラックで使用するプログラムの VDA を設定します。[VDA] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。47 ページ「VDA ページ」を参照してください。

### CONTROL ページ

アフタータッチと外部コントローラーによるプログラムのピッチや音色変化について設定します。[CONTROL] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。49 ページ「CONTROL ページ」を参照してください。

### INSERT FX ページ

インサート・エフェクトを設定します。[INSERT FX] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。52 ページ「INSERT FX ページ」を参照してください。

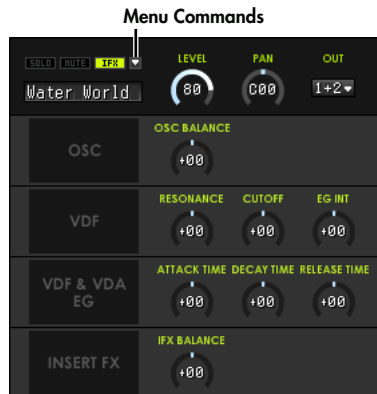
# Program モード

1つのプログラムを演奏、エディットするモードです。



### Performance Parameter

プログラムの出力レベル、パン、出力先等を設定します。



IFX..... [OFF, ON]

インサート・エフェクトのオン、オフを切り替えます。

OFF (消灯): インサート・エフェクトがバイパスされます。

ON (点灯): インサート・エフェクトがオンになります。

#### Menu Commands

“IFX”の右側にある “ ” をクリックして表示されるメニューからコマンドを選択して実行します。

#### Load

プログラムを選択します。

[BROWSER] スイッチをクリックしたときと同様に、ブラウザが表示されます ( 18 ページ「ブラウザ機能」)。

#### Write

作成またはエディットしたプログラム・データを M1 ソフトウェア・シンセサイザーの内部メモリーにライト (記憶) します。 ( 70 ページ「内部メモリーへのライト」)

#### Search Similar Program

選択しているプログラムと同じ設定の楽器、サウンド・キャラクターの検索内容でブラウザが表示されます。選択しているサウンドに類似したものを選ぶときに有効です ( 18 ページ「ブラウザ機能」)。

#### Copy

選択しているプログラムの設定をクリップ・ボードにコピーします。



内部メモリーにライトされない設定はコピーされません。

#### Paste

クリップ・ボードにコピーされているプログラムの設定をペーストします。ペースト実行時、コピーされていない設定は初期化されます。



クリップ・ボードにコピーされているデータは、ブラウザ上やティンバー、トラック上でペーストが可能です。また、M1 ソフトウェア・シンセサイザーを複数立ち上げたときに、どの M1 にもペーストが可能になります。

## Clear

プログラムの設定を消去します。プログラムを使用していない状態になり、発音しなくなります。

## Initialize

プログラムの設定を初期化し、オシレーター 1 には、マルチサウンドのカード 1-00 番がロードされます。初めから音色を作成したいときに、このコマンドを実行します。

**note** プログラムの出力先(“OUT/OUT AB, OUT CD”)は初期化されません。

## Apply Performance

パフォーマンス・パラメーターの設定 ( 37 ページ「PERFORMANCE ページ」) をプログラムに適用します。実行すると、パフォーマンス・パラメーターの設定は 0 にリセットされます。

## PROGRAM Select .....[BROWSER]

プログラムを選択します。

Menu Commands の Load や [BROWSER] スイッチをクリックして表示されるブラウザで選択します ( 18 ページ「ブラウザ機能」)。また、名前をクリックして、ドラッグまたはコンピューターの上下左右カーソル・キーを操作すると、プログラムが切り替わります。このときは、選択されているプログラムに設定されている楽器の種類やサウンド・キャラクターとは無関係にカードごとに切り替わります。


**note** プログラムを選択すると、“IFX” ( 24 ページ「IFX」) は自動的にオンになります。

## LEVEL.....[00...99]

プログラムの出力レベルを設定します。

## PAN .....[L50...C00...R50]


プログラムのパンを設定します。

 プログラムのオシレーター・モード ( 37 ページ「OSC MODE」) が DRUMS のときは、この“PAN”は表示されません。OSC ページの DRUMKIT EDIT セクションでの“PAN” ( p.42 ) で各キーごとにパンを設定します。

## OUT/OUT AB, OUT CD.....[-, 1+2...15+16]

プログラムの出力先を選択します。

オシレーター・モード ( 37 ページ「OSC MODE」) が DRUMS のときは、OUT AB と OUT CD のそれぞれのパスに出力先を選択します。

 スタンドアローン版では、1+2 以外に設定するとプログラムは出力されません。

## OSC

## OSC BALANCE .....[-50...+00...+50]

パラメーターの内容は、Combination モードの「PERFORMANCE ページ」と同様です。28 ページ「OSC」を参照してください。

### VDF

RESONANCE..... [-50...+00...+50]

CUTOFF ..... [-50...+00...+50]

EG INT ..... [-50...+00...+50]

パラメーターの内容は、Combinationモードの「PERFORMANCE ページ」と同様です。28 ページ「VDF」を参照してください。

### VDF&VDA EG

ATTACK TIME..... [-50...+00...+50]

DECAY TIME ..... [-50...+00...+50]

RELEASE TIME..... [-50...+00...+50]

パラメーターの内容は、Combinationモードの「PERFORMANCE ページ」と同様です。29 ページ「VDF&VDA EG」を参照してください。

### INSERT FX

IFX BALANCE ..... [-50...+00...+50]

パラメーターの内容は、Combinationモードの「PERFORMANCE ページ」と同様です。29 ページ「INSERT FX」を参照してください。

### EASY ページ

プログラムの主要なパラメーターをエディットします。[EASY] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。36 ページ「EASY ページ」を参照してください。

### OSC ページ

使用するプログラムのオシレーターを設定します。[OSC] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。39 ページ「OSC ページ」を参照してください。

### VDF ページ

使用するプログラムの VDF を設定します。[VDF] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。44 ページ「VDF ページ」を参照してください。

### VDA ページ

使用するプログラムの VDA を設定します。[VDA] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。47 ページ「VDA ページ」を参照してください。

### CONTROL ページ

アフタータッチと外部コントローラーによるプログラムのピッチや音色変化について設定します。[CONTROL] スイッチをクリックすると表示されます。

パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。49 ページ「CONTROL ページ」を参照してください。

### INSERT FX ページ

インサート・エフェクトを設定します。[INSERT FX] スイッチをクリックすると表示されます。パラメーターの内容は、Combination モードと同様です。52 ページ「INSERT FX ページ」を参照してください。

# Global モード

マスター・チューン、トランスポーズ、グローバルMIDIチャンネル、MIDIフィルター、ユーザー・スケール等、M1ソフトウェア・シンセサイザー全体に関わる設定を行うモードです。[GLOBAL]スイッチをクリックすると、Globalモードに入ります。



## MIDI SETTING

### GLOBAL MIDI CHANNEL

**MIDI CHANNEL** ..... [01...16]

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、Combination モードでのコンビネーション・チェンジとマスター・エフェクトのコントロール (“EFFECT TYPE” が Rotary Speaker のときのロータリー・スピード ※p.35) Multi モードでのマスター・エフェクトのコントロール、Program モードでのプログラムが発音する MIDI チャンネルとインサート・エフェクトのコントロール (“EFFECT TYPE” が Rotary Speaker のときのロータリー・スピード ※p.35) に使用されます。

### GLOBAL PITCHBEND

**GLOBAL PITCHBEND** ..... [DISABLE, ENABLE]

DISABLE: 各モードのプログラム・パラメーター CONTROL ページ “PITCHBEND” の設定を優先します。

ENABLE: ここでの “RANGE” の設定が各モードのプログラムに対して有効になります。

**RANGE** ..... [-12...+12]

ピッチ・ベンド・レンジを設定します。“GLOBAL PITCHBEND” が ENABLE のときに、ここでの設定が、各モードのプログラムに対して有効になります。

## MIDI FILTER

**CONTROL CHANGE FILTER** ..... [OFF, ON]

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 (消灯): 受信する。

ON (点灯): 受信しない。

**COMBI/PROG CHANGE FILTER** ..... [OFF, ON]

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 (消灯): 受信する。

ON (点灯): 受信しない。

**AFTER TOUCH FILTER** ..... [OFF, ON]

アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

OFF (消灯): 受信する。

ON (点灯): 受信しない。

## KEYBOARD SETTING

### TUNNING

**MASTER TUNE A4** ..... [420.00...460.00 Hz]

発音する全体のピッチを 0.01Hz 単位で設定します。A4 (ラの音) が基準ピッチになります。

## 各モードのパラメーター

### TRANPOSE .....[-24...+24]

発音する全体のピッチを半音単位 (100 セント) で設定します。設定範囲は± 2 オクターブです。

### SCALE

#### ROOT KEY .....[C...B]

“SCALE TYPE” で選んだ音階の主調和音キーを設定します。

#### SCALE TYPE.....[Equal Temp...Pure Minor, User1...User12]

スケール・タイプ (音階) を設定します。12 種類のスケール・タイプから選びます。

Equal Temp: 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幅が同じになっています (平均律)。

Equal Temp Random Pitch: ノート・オンするたびに平均律に対しランダムにピッチをずらして発音します。

Pure Major: 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音階です (純正律長音階)。

Pure Minor: 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音階です (純正律短音階)。

User1 ~ 12: “USER SCALE” で設定した音階になります。作成した 12 個のユーザー・スケールから選択します。

#### USER SCALE .....[-99...+99 cent]

ユーザー・スケールを設定します。“SCALE” で User1 ~ 12 を選び、ここで 1 オクターブ内のピッチを設定します。設定は自動的に

セーブされ、“SCALE TYPE” でユーザー・スケールを選ぶことによって、いつでも設定を呼び出すことができます。

1 オクターブ (C ~ B) 内のピッチを - 99 ~ + 99 セントの範囲で調整します。平均率が基準ピッチ (0) になります。

+ 99 にすると、基準ピッチよりもほぼ半音高くなります。 - 99 にすると、基準ピッチよりもほぼ半音低くなります。



“SCALE” が Equal Temp、Equal Temp Random Pitch、Pure Major、Pure Minor のときは “USER SCALE” は設定できません。

## SYSTEM SETTING

### VOICE NUMBER

#### MAXIMUM VOICE NUMBER ..... [8, 16, 32, 64, 128, 256]

最大発音数を設定します。

### OUTPUT SETTING

#### OUTPUT GAIN.....[-12, -6, +0, +6 dB]

最終的な出力レベルを設定します。

#### STEREO OUTPUTS.....[1...8]

出力バス数を設定します。ここで設定し、SAVE DEFAULT でグローバル・データのライトを実行すると、次回起動時から有効になります。

## OPTIONAL FUNCTION

### CC TO AUTOMATION ..... [ENABLE, DISABLE]

MIDI コントロール・チェンジ・メッセージでパラメーターをコントロールしたときに、ホストアプリケーションのオートメーションにも、その値を書き込むかどうかを設定します。

OFF にすると、パラメーターをコントロールしてもオートメーションには書き込まれません。



このパラメーターは、M1 ソフトウェア・シンセサイザーをプラグインとして使用したときに有効になります。

### KEY FOCUS ..... [ENABLE, DISABLE]

キー・フォーカスを有効にするかどうかを設定します。

DISABLE: キー・フォーカスを無効。

ENABLE: キー・フォーカスを有効。



キー・フォーカスの設定にかかわらず、コンビネーションなどの名前やパラメーターの値は、文字や数値の入力が可能です。

### TOOL TIP ..... [ENABLE, DISABLE]

TOOL TIP を表示するかどうかを設定します。

TOOL TIP とは、値が表示されないパラメーター（グラフィカル・フィルターなど）を設定するときに、一時的に値を表示させる機能です。

DISABLE: TOOL TIP を非表示。

ENABLE: TOOL TIP を表示。

## SAVE DEFAULT

### SAVE ..... [Button]

Global ページの設定を、M1 ソフトウェア・シンセサイザーを起動したときのグローバル・データの初期値としてライトします。


ライトした設定は、次回起動時から有効になります。

# データのライト、セーブ、ロード

## 内部メモリーへのライト

エディット、作成したデータを M1 ソフトウェア・シンセサイザーの内部メモリーに記憶することができます。

オリジナルの M1 では、コンビネーションが使用するプログラムと Program モードでのプログラムが同一のデータでした。M1 ソフトウェア・シンセサイザーでは、Combination、Multi、Program の各モードで、エディット・パッファ内にプログラム・データをロードするので、Program モード上でプログラムをエディットしても、Combination モードや Multi モードで使用するプログラムの音色には影響を与えません。

 ライトしたコンビネーションやプログラムは、セーブせずにアプリケーションを終了すると消えてしまいます。ライトしたコンビネーションやプログラムを残しておきたいときは、[FILE] ボタンをクリックしてコンピューターに保存してください。(参照 74 ページ「コンピューターへの保存」)

## コンビネーション

作成またはエディットしたコンビネーションを M1 ソフトウェア・シンセサイザー内部のユーザー・カードにライト（記憶）することができます。

M1 ソフトウェア・シンセサイザーには、50 個のコンビネーションを記憶することができるユーザー・カードが 4 つ内蔵されています。

す。合計 200 個のコンビネーションを M1 内部に記憶させることができます。

### ライト時に記憶される設定

- 各ティンバーで使用されるプログラム。
- 各ティンバーの設定、MIDI ページ設定、マスター・エフェクトの設定。

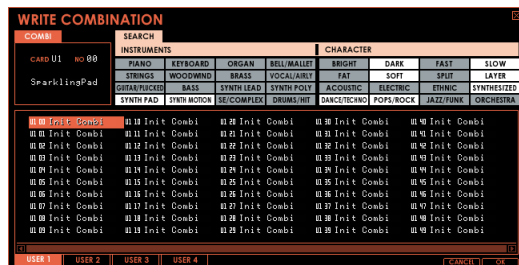
**note** PERFORMANCE ページのプログラム調整用パラメーターは、ライト時にプログラムのパラメーターに反映され、値は 00 にリセットされます。

### ライト時に記憶されない設定

- Solo/Mute。
- PERFORMANCE ページの TABLE、LINK ON/OFF。
- EASY ページの LINK EDIT、VDF Select、VDF EG Select、VDA EG Select。
- OSC ページ、DRUM KIT EDIT セクションの “KBD CHASE” と PITCH EG セクションの “Point Select”。
- VDF ページ、VDF EG セクションの “Point Select”。
- VDA ページ、VDA EG セクションの “Point Select”。

## ライトの方法

1. 左上の [WRITE] ボタンをクリックして表示されるメニューで “Combination” を選びます。  
コンビネーションに設定されている楽器の種類やサウンド・キャラクターが指定された状態で WRITE COMBINATION ダイアログが表示されます。



2. ライト先のカードを選びます。  
下に表示される [USER1] ~ [USER4] をクリックします。
3. セーブする前に名前を変更する場合は、表示されている名前をダブルクリックし、コンピューターのキーボードで名前を入力し、[Enter] キーを押します。
4. SEARCHの “INSTRUMENTS” で楽器の種類、“CHARACTER” でサウンド・キャラクターを選びます。  
楽器の種類とサウンド・キャラクターは、複数の項目を選択できます。(「19 ページ」4. INSTRUMENTS, 5. CHARACTER)

5. ライト先のナンバーを選びます。
6. [OK] ボタンをクリックします。  
ライト先のユーザー・カードにコンビネーションがライトされます。

## プログラム

Combination、Multi、Program モードで作成またはエディットしたプログラムを M1 ソフトウェア・シンセサイザー内部のユーザー・カードにライト（記憶）することができます。  
M1 ソフトウェア・シンセサイザーには、50 個のプログラムを記憶することができるユーザー・カードが 4 つ内蔵されています。合計 200 個のプログラムを M1 内部に記憶させることができます。

## ライト時に記憶される設定

- ・ 下記「ライト時に記憶されない設定」以外の OSC ページ、VDF ページ、VDA ページ、CONTROL ページ、INSERTFX ページのパラメーター

**note** Combination、Multi モードの PERFORMANCE ページ、Program モードの Performance Edit のプログラム調整用パラメーターは、ライト時にプログラムのパラメーターに反映され、値は 00 にリセットされます。

## データのライト、セーブ、ロード

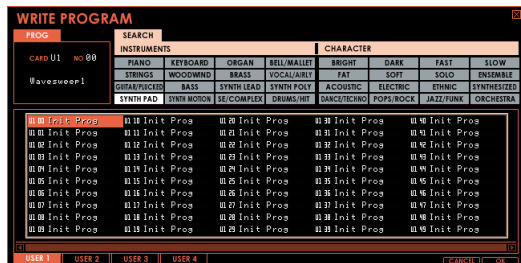
### ライト時に記憶されない設定

- EASY ページの LINK EDIT、VDF Select、VDF EG Select、VDA EG Select。
- OSC ページ、DRUM KIT EDIT セクションの “KBD CHASE” と PITCH EG セクションの “Point Select”。
- VDF ページ、VDF EG セクションの “Point Select”。
- VDA ページ、VDA EG セクションの “Point Select”。

### ライトの方法

#### Combination モード、Multi モード

1. 左上の [WRITE] ボタンをクリックして表示されるメニューで “Selected Program”、または “Program” からライトするプログラムを選びます。  
プログラムに設定されている楽器の種類やサウンド・キャラクターが指定された状態で WRITE PROGRAM ダイアログが表示されます。

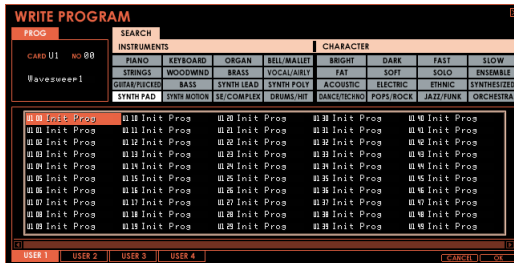


**note** WRITE PROGRAM ダイアログは、各ティンバー（トラック）のメニュー・コマンドで “Write” を選択しても表示できません。

2. ライト先のカードを選びます。  
下に表示される [USER1] ~ [USER4] をクリックします。
3. セーブする前に名前を変更する場合は、表示されている名前をダブルクリックし、コンピューターのキーボードで名前を入力し、[Enter] キーを押します。
4. SEARCHの “INSTRUMENTS” で楽器の種類、“CHARACTER” でサウンド・キャラクターを選びます。  
楽器の種類とサウンド・キャラクターは、複数の項目を選択できます。（※ 19 ページ「4. INSTRUMENTS」 「5. CHARACTER」）
5. ライト先のナンバーを選びます。
6. [OK] ボタンをクリックします。  
ライト先のユーザー・カードにプログラムがライトされます。

## Program モード

1. 左上の [WRITE] ボタンをクリックして表示されるメニューで “Selected Program” を選びます。  
プログラムに設定されている楽器の種類やサウンド・キャラクターが指定された状態で WRITE PROGRAM ダイアログが表示されます。



**note** WRITE PROGRAM ダイアログは、メニュー・コマンドで “Write” を選択しても表示できます。

2. ライト先のカードを選びます。  
下に表示される [USER1] ~ [USER4] をクリックします。
3. セーブする前に名前を変更する場合は、表示されている名前をダブルクリックし、コンピューターのキーボードで名前を入力し、[Enter] キーを押します。

4. SEARCHの “INSTRUMENTS” で楽器の種類、“CHARACTER” でサウンド・キャラクターを選びます。  
楽器の種類とサウンド・キャラクターは、複数の項目を選択できます。(「19 ページ」4. INSTRUMENTS, 「5. CHARACTER」)
5. ライト先のナンバーを選びます。
6. [OK] ボタンをクリックします。  
ライト先のユーザー・カードにプログラムがライトされます。

## ドラムキット

Combination、Multi、Program モードで作成またはエディットしたドラムキットの設定を M1 ソフトウェア・シンセサイザー内部のユーザー・カードにライト（記憶）することができます。  
M1 ソフトウェア・シンセサイザーには、20 個のドラムキットを記憶することができるユーザー・カードが 2 つ内蔵されています。合計40個のドラムキットを M1 内部に記憶させることができます。

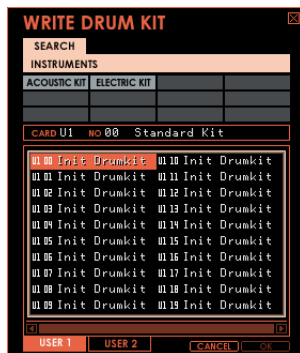
### ライト時に記憶される設定

KBD CHASE 以外の OSC ページ、DRUM KIT EDIT セクションのパラメーターがライト時に記憶されます。

## データのライト、セーブ、ロード

### ライトの方法

1. 各モードのOSC ページ、DRUMS セクションの [WRITE] ボタンをクリックします。  
ドラムキットに設定されているドラムの属性が指定された状態で WRITE DRUM KIT ダイアログが表示されます。



2. ライト先のカードを選びます。  
下に表示される [USER1] または [USER2] をクリックします。
3. セーブする前に名前を変更する場合は、表示されている名前をダブルクリックし、コンピューターのキーボードで名前を入力し、[Enter] キーを押します。
4. ドラムキットの属性を選択します。  
複数の属性を選択できます。( 19 ページ 4. INSTRUMENTS )

5. [OK] ボタンをクリックします。  
ドラムキットがユーザー・カードにライトされます。

## コンピューターへの保存

M1 ソフトウェア・シンセサイザーの内部データをコンピューターへファイルとして保存することができます。

### [FILE] ボタン

1. 各モードで画面左上に表示される [FILE] ボタンをクリックして表示されるメニューから “Save” “保存するデータ” を選びます。

All Data...

ロードされている全モードのパラメーターと Master Volume、全ユーザー・データ (コンビネーション、プログラム、ドラムキット) が保存されます。  
ファイルの拡張子は、“fxb” (バンクの保存) または “m1all” (All Data) です。

1 Combination...

ロードされている Combination モードのパラメーターが保存されます。拡張子は “m1combi” です。

1 Multi...

ロードされている Multi モードのパラメーターが保存されます。拡張子は “m1multi” です。

1 Program...

ロードされているプログラムのパラメーター (OSC、VDF、VDA、CONTROL、INSERT FX ページのパラメーター) と PERFORMANCE のパラメーターが保存されます。拡張子は "m1prog" です。

2. 表示されるダイアログで、保存先、保存するファイルの種類を選びます。
3. ファイル名を設定し、[保存] ボタンをクリックします。  
ファイルが保存されます。

## ファイル・メニュー

### バンクの保存

1. コンピューターの左上に表示されるファイル・メニューから "バンクの保存 ..." を選びます。
2. 表示されるダイアログで保存先、ファイル名を設定し、[保存] ボタンをクリックします。  
ロードされている全モードのパラメーターと Master Volume、全ユーザー・データ (コンビネーション、プログラム、ドラムキット) が保存されます。拡張子は "fxb" です。

### プログラムの書き出し

1. コンピューターの左上に表示されるファイル・メニューから "プログラムの書き出し ..." を選びます。

2. 表示されるダイアログで保存先、ファイル名を設定し、[保存] ボタンをクリックします。  
ロードされている Global モード以外のパラメーターがファイルとして保存されます。拡張子は "fxp" です。

## KORG ロゴ・メニュー

### MIDI コントロール・チェンジのアサイン設定の保存

1. 画面右上に表示される KORG ロゴをクリックして表示されるメニューから "Save Controller Map.." を選びます。
2. 表示されるダイアログで保存先、ファイル名を設定し、[保存] ボタンをクリックします。  
PERFORMANCE ページのパラメーターへの MIDI コントロール・チェンジのアサイン設定がファイルとして保存されません。

## コンピューターからのロード

### [FILE] ボタン

1. 各モードで画面左上に表示される [FILE] ボタンをクリックして表示されるメニューから "Load" "ロードするデータ" を選びます。  
All Data...  
全モードのパラメーターと Master Volume、全ユーザー・データ (コンビネーション、プログラム、ドラムキット) のデータ

## データのライト、セーブ、ロード

がロードされます。ファイルの拡張子は “.fxb” (バンクの保存) または “.m1all” (All Data) です。

1 Combination...

コンピューターに保存されている 1 つのコンビネーション・データがロードされます。ファイルの拡張子は “.m1combi” です。

1 Multi...

コンピューターに保存されている 1 つのマルチ・データがロードされます。ファイルの拡張子は “.m1multi” です。

1 Program...

コンピューターに保存されている 1 つのプログラム・データがロードされます。ファイルの拡張子は “.m1prog” です。

2. 表示されるダイアログで、ファイルの場所、ファイルの種類、ファイル名を選択し、[ 開く ] ボタンをクリックします。  
ファイルがロードされます。

## ファイル・メニュー

バンクの読み込み (.fxb ファイル)

1. コンピューターの左上に表示されるファイル・メニューから “バンクの読み込み...” を選びます。
2. 表示されるダイアログで、ファイルの場所、ファイル名を選択し、[ 開く ] ボタンをクリックします。  
全モードのパラメーターと Master Volume、全ユーザー・データ (コンビネーション、プログラム、ドラムキット) のデータがロードされます。

プログラムの読み込み (.fxp ファイル)

1. コンピューターの左上に表示されるファイル・メニューから “プログラムの読み込み...” を選びます。
2. 表示されるダイアログで、ファイルの場所、ファイル名を選択し、[ 開く ] ボタンをクリックします。  
Global モード以外のパラメーターがロードされます。

## KORG ロゴ・メニュー

MIDI コントロール・チェンジのアサイン設定ファイルのロード

1. 画面右上に表示される KORG ロゴをクリックして表示されるメニューから “Load Controller Map..” を選びます。
2. 表示されるダイアログで、ファイルの場所、ファイルの種類、ファイル名を選択し、[ 開く ] ボタンをクリックします。  
MIDI コントロール・チェンジのアサイン設定ファイルがロードされます。

## システム・エクスクルーシブ・データのインポート

オリジナルの M1 シリーズで作成したデータをシステム・エクスクルーシブ・ファイルで M1 ソフトウェア・シンセサイザーにインポートします。

1. 各モードで画面左上に表示される [FILE] ボタンをクリックして表示されるメニューから "Import" "インポートするデータ" を選びます。

All Data...

グローバル、プログラム、コンビネーションのデータをインポートします。

グローバル・データの DRUMKIT はユーザー・カード 1 に、プログラム・データとコンビネーション・データは、それぞれのユーザー・カードに書き込まれます。

All Combination...

すべてのコンビネーション・データをインポートします。

データは、コンビネーションのユーザー・カードに書き込まれます。プログラムは、ユーザー・カードに保存されているデータをロードするので、プログラム・データやグローバル・データ (ドラムキットのデータ) がある場合は GLOBAL、ALL PROGRAM、ALL COMBINATION の順にインポートしてください。

All Program...

すべてのプログラム・データをインポートします。

データは、プログラムのユーザー・カードに書き込まれます。

ドラムキットは、ユーザー・カードのドラムキットをロードするので、グローバル・データがある場合は、GLOBAL、ALL PROGRAM の順にインポートしてください。

1 Combination...

1 つのコンビネーション・データをインポートします。

データは、コンビネーションのユーザー・カード 1 に書き込まれます。動作は ALL COMBINATION と同様です。

1 Program...

1 つのプログラム・データをインポートします。

データは、プログラムのユーザー・カード 1 に書き込まれます。動作は ALL PROGRAM と同様です。

Global Data...

グローバル・データをインポートします。

M1 ソフトウェア・シンセサイザーの Global モードに対応するパラメータは、上書きされます。ドラムキットは、ユーザー・カード 1 に書き込まれます。

2. 表示されるダイアログで、ファイルの場所、ファイル名を選択し、[開く] ボタンをクリックします。

システム・エクスクルーシブ・ファイルがインポートされます。



M1、M1EX のマルチサウンドやドラムサウンドを使用している場合は、オリジナル M1 のバンク情報が正しく認識されますが、オプション・カードを使っている場合、ソフトウェア・シンセサイザー M1 ではカード 1 として認識されるので、インポートしてから選りなおす必要があります。

# 資料編

## コンピューター上のメニュー

コンピューター上で表示されるメニューは、以下のコマンドです。スタンダローン動作時のみ表示され、プラグイン操作時にはありません。

### ファイル・メニュー

#### バンクの読み込み ...

“fxb” ファイルをロードします。

[FILE] ボタンをクリックして表示されるメニューから “Load” “All Data” を選んだときと同じ動作です。

ショートカット・キー : [Ctrl] キー ( Mac: [ コマンド ] キー ) + [O]

#### バンクの保存 ...

ロードされている全モードのパラメーターと Master Volume、全ユーザー・データ ( コンピネーション、プログラム、ドラムキット ) を保存します。

ショートカット・キー : [Ctrl] キー ( Mac: [ コマンド ] キー ) + [S]

#### プログラムの読み込み ...

“fxp” ファイルをロードします。

ショートカット・キー : [Ctrl] キー ( Mac: [ コマンド ] キー ) + [I]

#### プログラムの書き出し ...

ロードされている Global モード以外のパラメーターがファイルとして保存されます。拡張子は “fxp” です。

ショートカット・キー : [Ctrl] キー ( Mac: [ コマンド ] キー ) + [E]

#### 終了

ソフトウェアを終了します。

ショートカット・キー : [Ctrl] キー ( Mac: [ コマンド ] キー ) + [Q]

### システム・メニュー

#### オーディオを再生 / オーディオを停止

オーディオ再生、停止を切り替えます。項目はトグル表示になります。

#### 環境設定 ...

環境設定ダイアログを開きます。

#### バックグラウンド再生 ...

コンピューター上でのバックグラウンド再生のオン、オフを切り替えます。

## 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

- ・システム・メニュー[環境設定] [オーディオの設定]と[MIDIの設定]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出力される設定になっていますか？  
Windows XP 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。  
Mac OS X 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。
- ・システム・メニュー[環境設定] [オーディオ設定]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、大きくし過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。システム・メニュー[環境設定] [オーディオ設定]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“バッファ数”と“サンプル数”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 XP 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。  
Mac OS X 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。
- ・システム・メニュー [ 環境設定 ] [ MIDI の設定 ] が正しく設定されていますか？

### ホスト・アプリケーションで VST プラグイン・インストールメントとして表示されない

- ・Windows XP の場合は、ソフトウェアのインストールとは別に、プラグインのインストールを実行する必要があります。CD-ROM を CD-ROM ドライブに挿入したときに一番初めに表示される「KORG Legacy Collection - DIGITAL EDITION のインストール」で「VST プラグイン版のインストール」をクリックします。手順を進むと表示される「インストールフォルダの選択」でホスト・アプリケーションのプラグイン・フォルダを選択して、インストールを実行してください(「インストール/セットアップ・ガイド」)。

### ソフトウェア・シンセサイザーのノブ等をマウスで操作できない

- ・システム・メニュー [ 環境設定 ] [ その他 ] の “ ノブ操作方法 ” で設定してある操作方法でマウスを操作していますか？



ホスト・アプリケーションでプラグイン・インストールメントとして使用している場合の「オーディオ設定」や「ノブ操作方法」については、ホスト・アプリケーション上の「環境設定」等で設定してください。設定の詳細等は、使用しているホスト・アプリケーションの取扱説明書を参照してください。

# おもな仕様

## M1 ソフトウェア・シンセサイザー

- ・ 最大同時発音数：256 音（コンピュータの CPU に依存）
- ・ パート数：8
- ・ PCM 波形：900 種類以上
- ・ 音色数：  
プリセット：2700 種類以上  
ユーザー・プリセット：440 種類（ドラムキットを含む）
- ・ エフェクト：34 種類
- ・ M1 シリーズのデータ・インポート可能（.syx ファイル経由）
- ・ スタンドアローン動作、VST/AU/RTAS 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
- ・ 対応サンプリング周波数：44.1kHz ~ 192kHz
- ・ G4 Velocity Engine 最適化（Macintosh）、Intel Pentium4 SSE/SSE2 最適化（Windows）

### 動作環境

#### [Mac]

- ・ 対応コンピュータ  
CPU: Apple G4/500MHz 以上、G4/800MHz 以上推奨

メモリ：256MB 以上  
モニタ：1,024 x 768 - 32,000 色カラー以上

- ・ 対応 OS  
Mac OS X 10.2.8 以降
- ・ オーディオ・インターフェイス  
スタンドアローン：Core Audio 対応オーディオ・インターフェイス（Mac 内蔵サウンド出力の使用も可）  
プラグイン：使用するホスト・アプリケーションの動作環境に準拠

#### [Windows]

- ・ 対応コンピュータ  
CPU: Intel Pentium III/1GHz 以上、Pentium 4, Pentium M, Celeron、Celeron M/900MHz 以上 推奨  
メモリ：256MB 以上  
モニタ：1,024 x 768 - 16bit カラー以上
- ・ 対応 OS  
Windows XP Home Edition/Professional SP1 以降
- ・ オーディオ・インターフェイス  
スタンドアローン：ASIO または DirectSound/MME 対応オーディオ・インターフェイス  
プラグイン：使用するホスト・アプリケーションの動作環境に準拠

製品の仕様、外観は改良のため、予告なく変更することがあります。

## M1

## MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション...		送	信	受	信	備	考
ベーシック チャンネル	初期設定 設定可能	×	×	1 1 - 16			
モード	初期設定 メッセージ 代用	×	×	3 ×	×		* 1
ノート ナンバー :	音域	×	×	0 - 127 0 - 127			
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	×	×	9n, V=0 - 127 ×			
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	×	×				
ピッチ・ベンド		×					
コントロール・ チェンジ	0 1 2 32 64 76 92 1-95 121	×	×			バンク・セレクト( MSB ) モジュレーション・ホイール VDF MG バンク・セレクト( LSB ) ダンパー・ペダル ロータリー・スピーカー・スピード VDA MG アサインابل・コントロール リセット・オール・コントローラー	* 2       * 2   * 3
プログラム チェンジ :	設定可能範囲	×	*****	0 - 99			* 4
エクスクルーシブ		×		×			
: ソング・ポジション コモン : ソング・セレクト : チューン		×	×	×	×		
リアルタイム : クロック : コマンド		×	×	×			
その他 : ローカル ON / OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット		×	×	×	×		
備考 * 1: モード・メッセージは無視される。 * 2: MSB は 0 で受信し、LSB でバンクを設定する ( 0 ~ 25 )。 * 3: エフェクト・タイプが Rotary Speaker のときに受信する。 * 4: Combination モード : Global MIDI チャンネルで受信し、コンビネーションをチェンジする。 また、ティンバーの MIDI チャンネルで受信し、Global MIDI チャンネルと一致しないチャンネルでプログラムをチェンジする。 Multi モード : トラックの MIDI チャンネルで受信し、プログラムをチェンジする。 Program モード : Global MIDI チャンネルで受信し、プログラムをチェンジする。							

モード 1 : オムニ・オン、ポリ                      モード 2 : オムニ・オン、モノ                      : あり  
 モード 3 : オムニ・オフ、ポリ                      モード 4 : オムニ・オフ、モノ                      × : なし

MIDI IMPLEMENTATION の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

**KORG** 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

URL: <http://www.korg.co.jp/>