

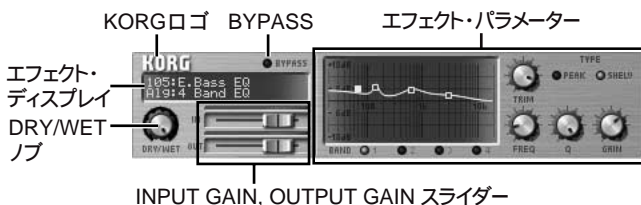
# **KORG MDE-X**

## **取扱説明書**

- ・ MIDIは社団法人音楽電子事業協会( AMEI )の登録商標です。
- ・ AppleおよびAppleロゴならびにMacは、Apple Computer, Inc.の登録商標です。
- ・ Built for Mac OS XグラフィックおよびOptimized for G4 with Velocity Engineグラフィックは、Apple Computer, Inc.の商標です。
- ・ 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。
- ・ その他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。

# KORG MDE-X

## 各部の名称と機能



## エフェクト・ディスプレイ

現在使用しているエフェクト・プログラムの内容が表示されます。通常は、上段にエフェクト・プログラム名、下段にプログラムで使用しているエフェクトが表示されます。

ノブやスライダーにマウスのポインタを移動すると、そのパラメーター名と値が表示されます。エフェクト・プログラム名をダブルクリックすると、名前を変更できます。変更後はエフェクト・プログラムをライトしてください。

## エフェクト・プログラムの選択

エフェクト・プログラムは128個の中から選択できます。表示されているエフェクト・プログラム名を右クリック( Mac: [ Control ]キー+クリック )すると表示されるポップアップ・メニューからエフェクト・プログラムを選びます。

また、KORGロゴ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“ Program List ”を選び、表示されたプログラム・リストからエフェクト・プログラムを選ぶこともできます。

エフェクト・プログラム名

066:Hi-Fi Comp  
A19:DynaCompressor

エフェクト

パラメーターとその値の表示時

Band 1 Freq 60.40Hz

## エフェクト・プログラムで使用するエフェクト・アルゴリズムの選択

エフェクト・ディスプレイに表示されているエフェクト・アルゴリズム名をクリックするとポップアップ・メニューが表示され、メニューからエフェクト・アルゴリズムが選択できます。

## BYPASS

エフェクトをバイパスします。LEDをクリックすると、点灯しエフェクトがバイパスされます。

## DRY/WET ノブ

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。“ DRY/WET ”はダイナミック・モジュレーション機能をもつパラメーターです。ダイナミック・モジュレーションを設定する時は、ノブをダブルクリックします。(「ダイナミック・モジュレーション機能について」)

## INPUT スライダー [ $-\infty \dots +6\text{dB}$ ]

エフェクトへのインプット・レベルを調整します。スライダーの上にあるインプット・レベル・メーターと出力音を確認しながら調整します。

## OUTPUT スライダー [ $-\infty \dots +6\text{dB}$ ]

エフェクトのアウトプット・レベルを調整します。スライダーの上にあるアウトプット・レベル・メーターと出力音を確認しながら調整します。

## エフェクト・パラメーター

選択したエフェクトのパラメーターが表示されます。パラメーターは直接マウスでエディットします。それぞれのエフェクトについては「エフェクト・パラメーター」を参照してください。

## ポップアップ・メニュー


エフェクトの KORG ロゴをクリックすると、ポップアップ・メニューが表示されます。

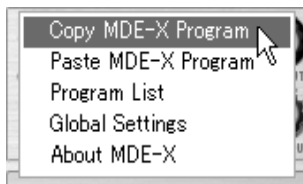
### Copy MDE-X Program

ポップアップ・メニューを表示させたエフェクトの設定をクリップ・ボードにコピーします。

### Paste MDE-X Program

“ Copy MDE-X Program ”でコピーしたエフェクト設定を、ポップアップ・メニューを表示させたエフェクトへペーストします。(設定は自動的にライトされます)

 クリップ・ボードにエフェクトのデータが無い場合は、“ Paste MDE-X Program ”は選択できません。



## Program List

各エフェクトで使用するエフェクト・プログラムをリストで表示します。

プログラム・リストでは、エフェクトの選択、エフェクト・プログラムのライト(更新)、エフェクト・プログラムのバンク単位のロードとセーブや1つのエフェクト・プログラムのロードとセーブを行います。

### エフェクト・プログラムのセーブ

ライトしたエフェクト・プログラムは、ソフトウェアを終了すると消えてしまいます。

エフェクト・プログラムを残しておきたい場合は、エフェクト・プログラム・データとしてコンピューターにセーブします。ここでは、エディットした1つのエフェクト・プログラムをコンピューターにセーブします。

- 1 KORGロゴをクリックして、ポップアップ・メニューを表示します。
- 2 ポップアップ・メニューから“ Program List ”を選びます。  
エフェクト・プログラム・リストが表示されます。



- 3 画面から[ File ]ボタンをクリックします。  
[ LoadBank ] [ SaveBank ] [ LoadProg ] [ SaveProg ]の各ボタンが表示されます。



- 4 画面から[ SaveProg ]ボタンをクリックします。  
SaveProg ダイアログが表示されます。
- 5 ファイル名を入力して、セーブ先を指定し[ 保存 ]をクリックします。  
1つのエフェクト・プログラムがエフェクト・プログラム・データとしてコンピューターにセーブされます。ファイル名には“ .fxp ”の拡張子が付きます。

**note** [ SaveBank ]でエフェクト・プログラムをセーブした場合は、128個のエフェクト・プログラムがセーブされます。この場合は、ファイル名に“ .fxb ”の拡張子が付きます。

## Global Settings

ダイナミック・モジュレーション・ソースに使用するMIDIコントロール・チェンジと、モジュレーションをかける極性を設定します。

ポップアップ・メニューから“Global Settings”を選べると、グローバル・セッティングが表示されます。



## DYNAMIC MODULATION CONTROL CHANGE

**SOURCE 1-4** ..... [CC#00...CC#95]

ダイナミック・モジュレーション・ソースに使用するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを選択します。CC#を4つまで選択可能です。

**POLARITY** ..... [+ , +-]

コントロールの極性を指定します。

+にすると、0を基準としてプラス方向に操作するほどモジュレーション効果が深くなります。127のときに最大となります。

+ -にすると、64を基準としてプラスマイナスの両方向にモジュレーション効果をかけることができます。127で最大、0で最小となります。

出荷時の初期設定は、CC#1:Modulation(+)、CC#2:Breath(+), CC#16(+ -)、CC#17(+ -)です。

## MIDI FILTER

**CTRL CHG** ..... [ENABLE, DISABLE]

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。

**PROG CHG** ..... [ENABLE, DISABLE]

プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。

**AFTER T.** ..... [ENABLE, DISABLE]

アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

## About MDE-X

エフェクトのプラグインの情報が表示されます。バージョン情報を確認することができます。

## ダイナミック・モジュレーション機能について

エフェクトにはダイナミック・モジュレーション機能を備えたパラメーターがいくつかあります。演奏中に、接続している外部MIDIデバイスを使って、これらのパラメーターをコントロールする機能です。例えば、アフタータッチでコーラスやフランジャーのLFOスピードをコントロールしたり、CC#を使ってMIDIコントローラー等でワウをコントロールするなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大に発揮できます。

表示されるエフェクト・パラメーターのうち、リング状のインジケーターが付いたノブのパラメーターがダイナミック・モジュレーション機能を持つパラメーターです。ノブをダブルクリックすると、ダイナミック・モジュレーションの設定が表示されます。



ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、“SOURCE”(ソース)、“AMOUNT”(アマウント)という組み合わせになっています。“SOURCE”ではモジュレーション・ソースを選びます。“SOURCE”をクリックして表示されるメニューの中からソースを選択します。“AMOUNT”ではダイナミック・モジュレーションによる効果の大きさを設定します。

モジュレーション・ソースでの値が最大のとき、パラメーターの値と“AMOUNT”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

例えば、“WET/DRY”10:90、“SOURCE”After Touch、“AMOUNT”+50にすると、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけるとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていきます。アフタータッチが最大のときにエフェクト・バランスは60:40になります。

**note** ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態で“AMOUNT”の値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを操作したときに、変更した値が有効となります。

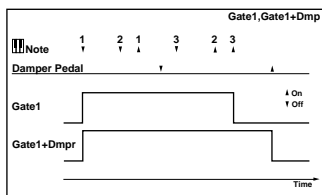
## DYNAMIC MODULATION SOURCE

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、以下のものが使用できます。

### Gate1, Gate1+Dmp (Gate1+Damper)

Gate1は、ノート・オン/オフによってパラメーターをコントロールします。ノート・オンの間は効果が最大で、ノート・オフで効果が止まります。

Gate1+Dmpは、ノート・オン+ダンパー・オン/オフによってパラメーターをコントロールします。ノート・オフを受信してもCC#64(ダンパー・ペダル)を受信している間、効果は最大のままになります。

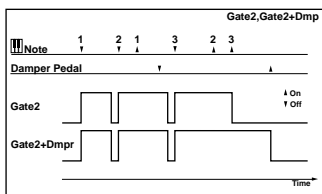


### Gate2, Gate2+Dmp (Gate2+Damper)

Gate2は、ノート・オン/オフ(リトリガー)によってパラメーターをコントロールします。

Gate2+Dmpは、ノート・オン+ダンパー・オン/オフ(リトリガー)によってパラメーターをコントロールします。

2つのソースの動作はGate1、Gate1 + Dmpとほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Dmpでは、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。( Gate1とGate1 + Dmpでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)



### Note Number

ノート・ナンバーによってパラメーターをコントロールします。

### Velocity

ペロシティによってパラメーターをコントロールします。

### After Touch

アフタータッチ(チャンネル・プレッシャー)によってパラメーターをコントロールします。

### Pitch Bend

ピッチベンドによってパラメーターをコントロールします。

### CC#00...CC#95

MIDIコントロール・チェンジによってパラメーターをコントロールします。KORGロゴをクリックすると表示されるポップアップ・メニューの中の“Global Settings”で使用するCC#と極性を設定できます。



## TEMPO SYNC機能について

TEMPO SYNC機能は、フランジャーなどLFOを持ったエフェクトや、LCR BPM Delay などで使用することができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけば、テンポを変えても追従します。

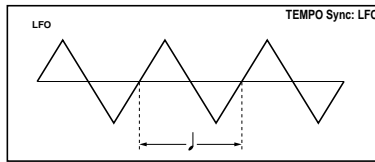
### 例 1. LFO

“ TEMPO Sync ”: On

“ Base Note ”: 1/4 (♪)

“ Times ”: 1

この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。



### 例 2. ディレイタイム

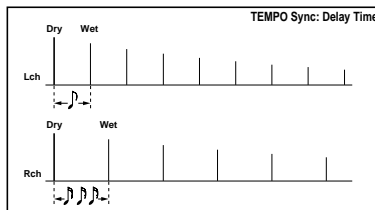
“ L Delay Base Note ”: 1/8 (♪)

“ Times ”: 1

“ R Delay Base Note ”: 1/16 (♩)

“ Times ”: 3

この場合左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符1個分の時間、右チャンネルは16分音符3個分の時間に設定されます。



**note** “ Base Note ”で指定する音符にTが付いている場合は三連符( Triplet )であることを表します。

## エフェクト・パラメーター

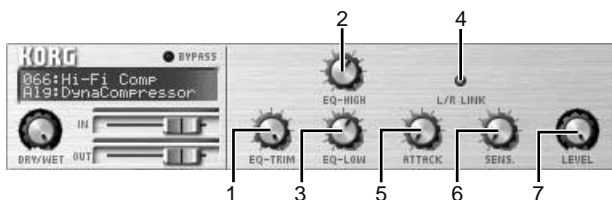
エフェクト・プログラムには、19種類のエフェクトが使用できます。

**note** ダイナミック・モジュレーション機能を持つパラメーターには **D<sup>mod</sup>** のマークが付いています。

### No Effect

エフェクトを使用しない時に選択します。入力をそのまま出力します。

### DynaCompressor (DNC1)



入力信号を圧縮して、音の粒をそろえてパンチを与えるステレオ・タイプのコンプレッサーです。ピアノやドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクさせたり、独立させて使用することができます。

**1. EQ-TRIM** ..... [-24dB...0dB]  
イコライザーへの入力レベルを調節します。

**2. EQ-HIGH** ..... [-15dB...+15dB]  
高域イコライザーのゲインを調節します。

**3. EQ-LOW** ..... [-15dB...+15dB]  
低域イコライザーのゲインを調節します。

**4. L/R LINK** ..... [L R, L+R]  
左右のチャンネルをリンクして動作させるか、左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

**5. ATTACK** ..... [0.1ms...500ms]  
コンプレッサー独特のアタック感の強さを調節します。

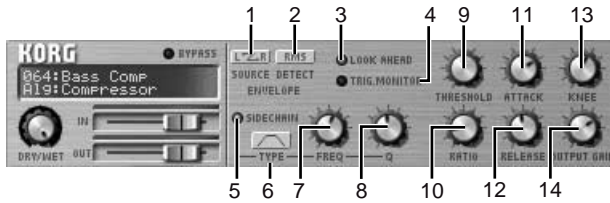
**6. SENS.** ..... [1...100]  
感度を調節します。

**7. LEVEL (D<sup>mod</sup>)** ..... [0...100]  
出力レベルを調節します。  
“LEVEL”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
出力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
出力レベルのモジュレーション量を設定します。

## Compressor (CP1)



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るステレオ・コンプレッサーです。トリガー信号にフィルターをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。左右のチャンネルをリンクさせることもできます。

**1. SOURCE** ..... [L, R, L R, L+R]  
レベルを検出する入力ソースを選択します。

**2. DETECT** ..... [PEAK, RMS]  
レベル検出をピーク値でとるかRMS平均値でとるかを選択します。

**3. LOOK AHEAD** ..... [Off, On]  
レベル検出の先読みのオン / オフを選択します。

**4. TRIG.MONITOR** ..... [Off, On]  
エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替えです。

**5. SIDE CHAIN** ..... [Off, On]  
トリガー信号へかけるフィルターのオン / オフを切り替えます。

**6. TYPE**  
..... [  $\sim$  (LPF),  $\wedge$  (BPF),  $\vee$  (HPF),  $\vee$  (BRF)]  
トリガー信号にかけるフィルターのタイプを選択します。

**7. FREQ** ..... [20.0Hz...12.0kHz]  
トリガー信号にかけるフィルターの中心周波数を設定します。

**8. Q** ..... [0.5...10.0]  
トリガー信号にかけるフィルターの帯域幅を調節します。

**9. THRESHOLD** ..... [-40.0dB...0.0dB]  
圧縮のかかるレベルを調節します。

**10. RATIO** ..... [1:1... $\infty$ :1]  
信号の圧縮比を調節します。

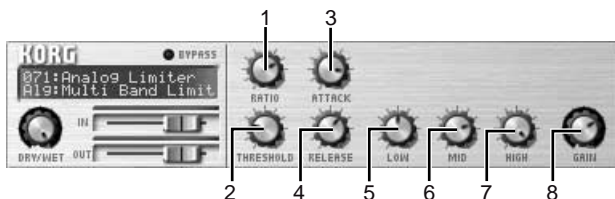
**11. ATTACK** ..... [0.1ms...500.0ms]  
アタック・タイムを調節します。

**12. RELEASE** ..... [1.0ms...5000.0ms]  
リリース・タイムを調節します。

**13. KNEE** ..... [0.0dB...30.0dB]  
信号の圧縮具合を設定します。値が大きいほどソフトな圧縮具合になります。

**14. OUTPUT GAIN** ..... [- $\infty$  dB...+24.0dB]  
出力ゲインを調節します。

## Multi Band Limiter (MBL1)



入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調整できます。

**1. RATIO** ..... [1:1... ∞:1]  
信号の圧縮比を調整します。

**2. THRESHOLD** ..... [-40.0dB...0.0dB]  
圧縮のかかるレベルを調整します。

**3. ATTACK** ..... [0.1ms...500.0ms]  
アタック・タイムを調整します。

**4. RELEASE** ..... [1.0ms...5000.0ms]  
リリース・タイムを調整します。

**5. LOW** ..... [-40.0dB...0.0dB]  
低域のトリガー信号のゲインを調整します。

**6. MID** ..... [-40.0dB...0.0dB]  
中域のトリガー信号のゲインを調整します。

**7. HIGH** ..... [-40.0dB...0.0dB]  
高域のトリガー信号のゲインを調整します。

**note** 特定の帯域のみ圧縮をかけたくない場合は、その帯域の値を下げて“THRESHOLD”レベル以下になるように設定します。このようにすると、その帯域リミッターは反応しなくなり圧縮がかからなくなります。

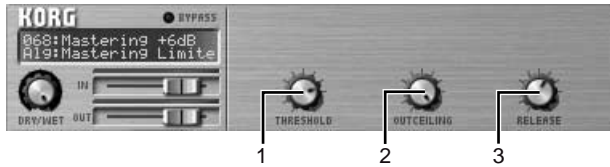
**8. GAIN (  $D_{mod}$  )** ..... [-∞ dB...+24.0dB]  
出力ゲインを調整します。

“GAIN”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
出力ゲインのモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
出力ゲインのモジュレーション量を設定します。

## Mastering Limiter (ML1)



マスタリング用のリミッターです。音圧を稼いだり、レベル調整を行うような場合に使用すると効果的です。

### 1. THRESHOLD ..... [-30.0dB...0.0dB]

圧縮のかかるレベルを調節します。圧縮した分だけ出力レベルも自動的に上がります。

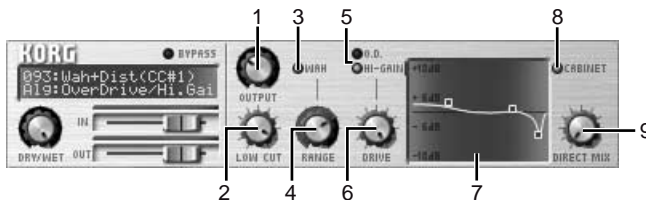
### 2. OUTCEILING ..... [-30.0dB...0.0dB]

出力レベルを調節します。

### 3. RELEASE ..... [0.01ms...1000.0ms]

リリース・タイムを調節します。

## OverDrive/Hi. Gain + Wah (ODW1)



オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンド・イコライザー、アンプ・シミュレーターによって多彩なディストーション・サウンドが得られます。オルガンやギターなどのサウンドに最適です。

### 1. OUTPUT ( ) ..... [0.0...50.0]

出力レベルを調節します。

“OUTPUT”は3バンド・イコライザーへの入力レベルになります。3バンド・イコライザーで信号がクリップする場合は、この“OUTPUT”を調整してください。

“OUTPUT”のノブをダブル・クリックすると、次のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]

出力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

### AMOUNT ..... [-100...+100]

出力レベルのモジュレーション量を設定します。

## 2. LOW CUT ..... [THRU...180.0Hz]

ディストーションの入力での低域カット量を調節します。ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みが得られます。

## 3. WAH ..... [Off, On]

ワウのオン / オフを切り替えます。

## 4. RANGE ( $D_{\text{range}}$ ) ..... [0.0...10.0]

ワウの中心周波数のスweepする範囲を調整します。  
“ RANGE ”のノブをダブル・クリックすると、次のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

### SOURCE ..... [Off, Gate] ...CC#\*\*]

ワウ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。

## 5. TYPE ..... [O.D., HI GAIN]

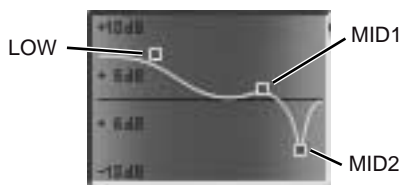
オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションを切り替えます。

## 6. DRIVE ..... [1.0...100.0]

歪み具合を調整します。歪み具合は、入力信号自体の大きさと、この“ DRIVE ”の設定で決まります。  
“ DRIVE ”を上げると全体的に音量が上がるので“ OUTPUT ”で音量を調節します。

## 7. 3 Band EQ

LOW、MID1、MID2の3バンド・イコライザーです。3つのポイントをマウスでドラッグして設定します。LOWは周波数とゲイン、MID1とMID2は周波数、帯域幅、ゲインを設定できます。



周波数(“ F R E Q ”)は左右にドラッグ、ゲイン(“ G A I N ”)は上下にドラッグ、帯域幅(“ Q ”)は Alt ] キー( Mac: [ Option ]キー )を押しながら左右にドラッグします。いずれも[ Shift ]キーを押しながら微調整が可能です。

## LOW

### FREQ ..... [20.0Hz...20.0kHz]

低域イコライザー( シェルビング・タイプ )の中心周波数を設定します。

### GAIN ..... [-18.0dB...+18.0dB]

低域イコライザーのゲインを調節します。

## MID 1

### FREQ ..... [20.0Hz...20.0kHz]

中高域イコライザー 1( ピーキング・タイプ )の中心周波数を設定します。

### Q ..... [0.50...10.00]

中高域イコライザー 1 の帯域幅を調節します。

### GAIN ..... [-18.0dB...+18.0dB]

中高域イコライザー 1 のゲインを調節します。

## MID 2

### FREQ ..... [20.0Hz...20.0kHz]

中高域イコライザー 2( ピーキング・タイプ )の中心周波数を設定します。

### Q ..... [0.50...10.00]

中高域イコライザー 2 の帯域幅を調節します。

### GAIN ..... [-18.0dB...+18.0dB]

中高域イコライザー 2 のゲインを調節します。

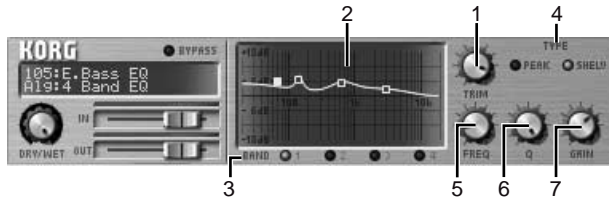
## 8. CABINET ..... [Off, On]

スピーカー・シミュレーターのオン/オフを切り替えます。

## 9. DIRECT MIX ..... [0.0...50.0]

ディストーションへのダイレクト音のミックス量を調節します。

## 4 Band EQ (EQ4)



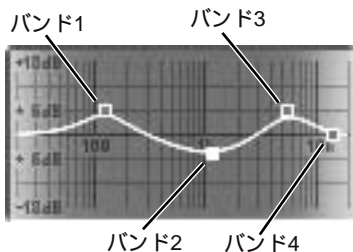
ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1とバンド4ではピーキングまたはシェルピングのタイプを選択できます。

**1. TRIM** ..... [-24.0dB...0.0dB]  
入力レベルを調節します。

### 2. EQ display

バンド1、バンド2、バンド3、バンド4の4つのポイントをマウスでドラッグして設定します。

各バンドでは周波数、帯域幅、ゲインを設定できます。各バンドの設定は、中央の“EQ display”に表示されるポイントをマウスでドラッグするか、EQ displayの下にある“BAND Select”でバンドを選択して、ノブで調整します。



周波数(“ FREQ ”)は左右にドラッグ、ゲイン(“ GAIN ”)は上下にドラッグ、帯域幅(“ Q ”)は [ Alt ] キー( Mac: [ Option ] キー )を押しながら左右にドラッグします。いずれも [ Shift ] キーを押しながら微調整が可能です。

**3. BAND Select** ..... [BAND1... BAND4]  
設定するバンドを選択します。

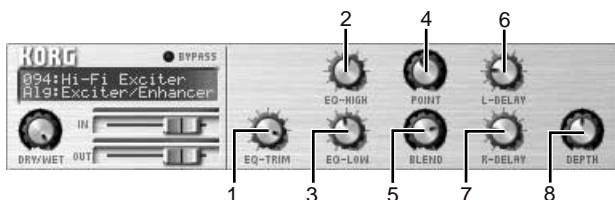
**4. BAND 1/4 TYPE** ..... [PEAK, SHELving]  
バンド1とバンド4のフィルター・タイプを選択します。EQ display、“BAND Select”でバンド1またはバンド4が選ばれている時に表示され、選択可能になります。

**5. FREQ** ..... [20.0Hz...20.0kHz]  
各バンドの中心周波数を設定します。  
EQ displayや“BAND Select”でバンドを選択し、設定します。

**6. Q** ..... [0.50...10.00]  
各バンドの帯域幅を調節します。  
EQ displayや“BAND Select”でバンドを選択し、設定します。

**7. GAIN** ..... [-18.0dB...+18.0dB]  
各バンドのゲインを調節します。  
EQ displayや“BAND Select”でバンドを選択し、設定します。

## Exciter/Enhancer (EXH1)



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

**1. EQ-TRIM** ..... [-24.0dB...0.0dB]  
イコライザーへの入力レベルを調節します。

**2. EQ-HIGH** ..... [-15.0dB...+15.0dB]  
高域イコライザーのゲインを調節します。

**3. EQ-LOW** ..... [-15.0dB...+15.0dB]  
低域イコライザーのゲインを調節します。

**4. POINT (  $D_{\text{mod}}$  )** ..... [0.0...70.0]  
エキサイターが強調する周波数を設定します。値を大きくするほど低い周波数まで強調します。  
“ POINT ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
強調する周波数のモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
強調する周波数のモジュレーション量を設定します。

**5. BLEND (  $D_{\text{mod}}$  )** ..... [-100.0...100.0]  
エキサイターの効果の深さを調節します。  
+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。  
“ BLEND ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
エキサイターの効果の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
エキサイターの効果の深さのモジュレーション量を設定します。

**6. L-DELAY** ..... [0.0ms...50.0ms]  
エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイムを設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

**7. R-DELAY** ..... [0.0ms...50.0ms]  
エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

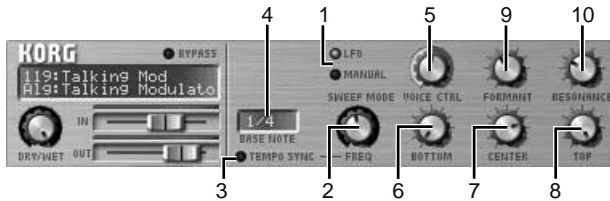
**8. DEPTH (  $D_{\text{mod}}$  )** ..... [0.0...100.0]  
エンハンサー効果の深さを調節します。  
“ DEPTH ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
エンハンサー効果の深さのモジュレーション量を設定します。



## Talking Modulator (TM1)



入力信号に人の声のようなクセをもたせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させてシンセサイザーやギターがしゃべっているようなサウンドが得られます。

**1. SWEEP MODE** ..... [LFO, MANUAL]  
モジュレーション・ソースでコントロールするか、LFOでコントロールするかを選択します。

**2. FREQ (  $D^{mod}$  )** ..... [0.02Hz...20.0Hz/1...16]  
LFOスピードを調節します。  
“ FREQ ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
LFOスピードのモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
LFOスピードのモジュレーション量を設定します。

**3. TEMPO SYNC** ..... [Off, On]  
Offのとき、LFOスピードは“ FREQ ”の周波数になります。Onのとき、LFOスピードはPerformanceページのTEMPOコントローラーで設定したテンポと“ BASE NOTE ”、“ FREQ ”で設定した周期になります。

**4. BASE NOTE** ..... [1/16...1/1]  
LFOスピードを指定する音符の種類を設定します。

**5. VOICE CTRL (  $D^{mod}$  )** .... [Bottom...Center...Top]  
声のパターンをコントロールします。  
“ VOICE CTRL ”のノブをダブル・クリックすると、次のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
声のパターン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。

**6. BOTTOM** ..... [a, i, u, e, o]  
コントロール下端での声の母音を設定します。

**7. CENTER** ..... [a, i, u, e, o]  
コントロール中央での声の母音を設定します。

**8. TOP** ..... [a, i, u, e, o]  
コントロール上端での声の母音を設定します。

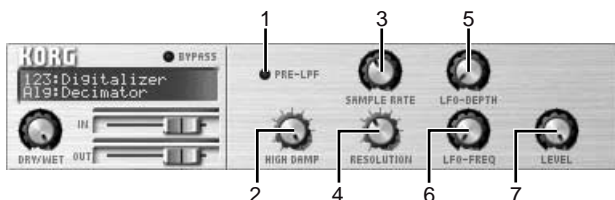
例: “ TOP ”をa、“ CENTER ”をi、“ BOTTOM ”をuに設定した場合。

“ SWEEP MODE ”をMANUAL、“ VOICE CTRL ”のダイナミック・モジュレーション・ソースをPitch Bendに設定すると、ピッチベンド・ホイールを上下に動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。  
“ SWEEP MODE ”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。

**9. FORMANT** ..... [-100.0...100.0]  
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

**10. RESONANCE** ..... [0.0...100.0]  
レゾナンスの強さを調節します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

## Decimator (DCM1)



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

#### 1. PRE-LPF ..... [Off, On]

サンプリング低下による高調波ノイズの有無を選択します。サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。この“ PRE-LPF ”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。

“ SAMPLE RATE ”を3kHz程度に設定しておいて“ PRE-LPF ”をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

#### 2. HIGH DAMP ..... [20Hz...Thru]

高域をカットする割合を調節します。

#### 3. SAMPLE RATE ( $D_{mod}$ ) ..... [1.0kHz...48.0kHz]

サンプリング周波数を設定します。

“ FS ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

#### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]

サンプリング周波数のモジュレーション・ソースを選択します。

#### AMOUNT ..... [-100...+100]

サンプリング周波数のモジュレーション量を設定します。

#### 4. RESOLUTION ..... [4bit...24bit]

データのビット長を設定します。値を小さくすると粗く歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“ LEVEL ”で調節してください。

#### 5. LFO-DEPTH ( $D_{mod}$ ) ..... [0.0...100.0]

サンプリング周波数のLFO変調の深さを調節します。

“ LFO DEPTH ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

#### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]

LFO変調の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

#### AMOUNT ..... [-100...+100]

LFO変調の深さのモジュレーション量を設定します。

#### 6. LFO-FREQ ( $D_{mod}$ ) ..... [0.02Hz...20.0Hz]

LFOスピードを調節します。

“ FREQ ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

#### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]

LFOスピードのモジュレーション・ソースを選択します。

#### AMOUNT ..... [-100...+100]

LFOスピードのモジュレーション量を設定します。

#### 7. LEVEL ( $D_{mod}$ ) ..... [0.0...100.0]

出力レベルを調節します。

“ LEVEL ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

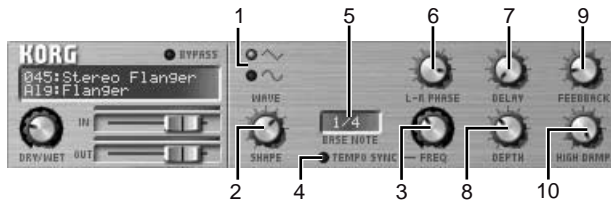
#### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]

出力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

#### AMOUNT ..... [-100...+100]

出力レベルのモジュレーション量を設定します。

## Flanger (FL1)



激しいうねりと音程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。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。

**1. WAVE** ..... [Tri, Sin]  
LFO波形を設定します。

**2. SHAPE** ..... [-100.0...+100.0]  
LFO波形を変形させる割合を設定します。

**3. FREQ (  $D^{mod} \frac{1}{4}$  )** ..... [0.02Hz...20.0Hz/1...16]  
LFOスピードを調節します。

“ FREQ ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
LFOスピードのモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
LFOスピードのモジュレーション量を設定します。

**4. TEMPO SYNC** ..... [Off, On]  
Offのとき、LFOスピードは“ FREQ ”の周波数になります。Onのとき、LFOスピードはホスト・アプリケーションで設定したテンポと“ BASE NOTE ”、“ FREQ ”で設定した周期になります。

**5. BASE NOTE** ..... [1/16...1/1]  
LFOスピードを指定する音符の種類を設定します。

**6. L-R PHASE** ..... [-180.0...+180.0]  
左右のLFOの位相差を調節します。

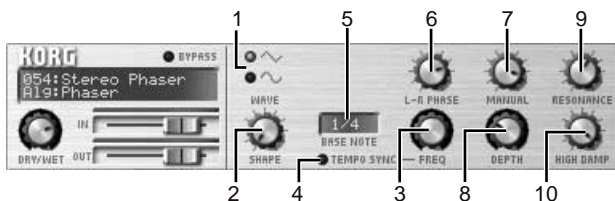
**7. DELAY** ..... [0.0ms...50.0ms]  
原音からのディレイ・タイムを設定します。

**8. DEPTH** ..... [0.0...100.0]  
LFO変調の深さを調節します。

**9. FEEDBACK** ..... [-100.0...+100.0]  
フィードバック量を調節します。

**10. HIGH DAMP** ..... [20.0Hz...THRU]  
フィードバックの高域の減衰量を調節します。

## Phaser (PS1)



音の位相を動かすことによってうねりを作り出すステレオ・タイプのフェイザーです。エレクトリック・ピアノ等にかけてと効果的です。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。

**1. WAVE** ..... [Tri, Sin]  
LFO波形を設定します。

**2. SHAPE** ..... [-100.0...100.0]  
LFO波形を変形させる割合を設定します。

**3. FREQ (  $D_{mod}$  )** ..... [0.02Hz...20.0Hz/1...16]  
LFOスピードを調節します。

“ FREQ ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
LFOスピードのモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
LFOスピードのモジュレーション量を設定します。

**4. TEMPO SYNC** ..... [Off, On]  
Offのとき、LFOスピードは“ FREQ ”の周波数になります。Onのとき、LFOスピードはホスト・アプリケーションで設定したテンポと“ BASE NOTE ”、“ FREQ ”で設定した周期になります。

**5. BASE NOTE** ..... [1/16...1/1]  
LFOスピードを指定する音符の種類を設定します。

**6. L-R PHASE** ..... [-180.0...+180.0]  
左右のLFOの位相差を調節します。

**7. MANUAL** ..... [0.0...100.0]  
効果のかかる周波数を設定します。

**8. DEPTH (  $D_{mod}$  )** ..... [0.0...100.0]  
LFO変調の深さを調節します。

“ DEPTH ”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

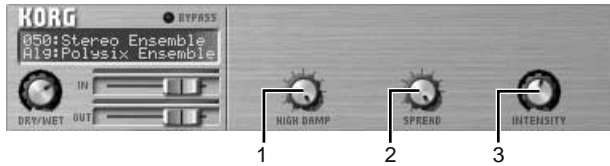
**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
LFO変調の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
LFO変調の深さのモジュレーション量を設定します。

**9. RESONANCE** ..... [-100.0...+100.0]  
レゾナンス量を調節します。+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“ RESONANCE ”が+の値のときには“ WET / DRY ”も+の値に、“ RESONANCE ”が-の値のときには“ WET / DRY ”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされた時に倍音が強調されます。

**10. HIGH DAMP** ..... [20.0Hz...THRU]  
レゾナンスの高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

## Polysix Ensemble (PES1)



Polysix のアンサンブル・エフェクトをシミュレートしています。豊かなコーラス感が得られます。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。

### 1. HIGH DAMP ..... [20.0Hz...THRU]

高域の減衰量を調節します。

### 2. SPREAD ..... [0.0... 10.0]

エフェクト音の定位の幅を設定します。

### 3. INTENSITY ( $D_{mod}$ ) ..... [0.0... 10.0]

効果の深さを調節します。

“INTENSITY” のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

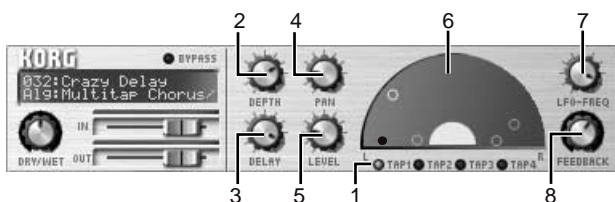
#### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]

効果の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

#### AMOUNT ..... [-100...+100]

効果の深さのモジュレーション量を設定します。

## MultiTap Chorus/Delay (DLM1)



LFO位相の異なる4つのコーラスをもつタップ・ディレイです。それぞれのディレイ・タイム、モジュレーションの深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラスを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使用できます。

### 1. TAP Select ..... [TAP1...TAP4]

設定するタップ・ディレイを選択します。選択したタップ・ディレイに対して“DEPTH”、“DELAY”、“PAN”、“LEVEL”を設定できます。

TAP1: LFOの位相=0度

TAP2: LFOの位相=180度

TAP3: LFOの位相=90度

TAP4: LFOの位相=270度

### 2. DEPTH ..... [0.0...30.0]

コーラスのモジュレーションの深さを調節します。

### 3. DELAY ..... [1.0ms...570.0ms]

ディレイ・タイムを設定します。

### 4. PAN ..... [L6.00...R6.00]

ステレオ定位を設定します。

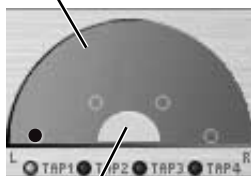
### 5. LEVEL ..... [0.0...30.0]

出力レベルを調節します。

### 6. DELAY/PAN display

各タップ・ディレイの“DELAY”、“PAN”の設定を半円のフィールド上に表示します。

フィールド



原音

“TAP Select”で選択しているタップ・ディレイの設定は、その他は で表示されます。

と は、フィールド内にある原音(半円)を中心として、“DELAY”の設定が長いほど遠ざかり、“PAN”の設定によって左 右に位置します。

また、 や をドラッグして移動することによっても各タップ・ディレイの“DELAY”、“PAN”を設定することができます。

### 7. LFO FREQ ..... [0.02Hz...13.0Hz]

LFOスピードを設定します。

### 8. FEEDBACK ( ) ..... [-100.0...+100.0]

TAP1ディレイのフィードバック量を調節します。

“FEEDBACK”のノブをダブルクリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

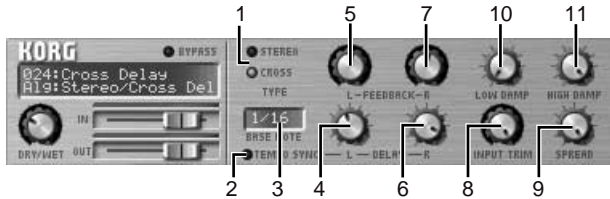
### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC\*\*]

フィードバック量のモジュレーション・ソースを選択します。

### AMOUNT ..... [-100...+100]

フィードバック量のモジュレーション量を設定します。

## Stereo/Cross Delay (DLC1)



ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

**1. TYPE** ..... [STEREO, CROSS]  
ステレオ・ディレイかクロス・フィードバック・ディレイかを選択します。

**2. TEMPO SYNC** ..... [Off, On]  
Offのとき、“DELAY-L”または“DELAY-R”で設定したディレイ・タイムになります。Onのとき、LFOスピードはホスト・アプリケーションで設定したテンポと“BASE NOTE”、“DELAY-L”または“DELAY-R”で設定したディレイ・タイムになります。

**3. BASE NOTE** ..... [1/16...1/1]  
ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。

**4. DELAY-L** ..... [0ms...680ms]  
左チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

**5. FEEDBACK-L (  $D_{mod}^L$  )** ..... [-100.0...+100.0]  
左チャンネルのフィードバック量を調節します。  
“FEEDBACK-L”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
フィードバック量のモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
フィードバック量のモジュレーション量を設定します。

**6. DELAY-R** ..... [0ms...680ms]  
右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

**7. FEEDBACK-R (  $D_{mod}^R$  )** ..... [-100.0...+100.0]  
右チャンネルのフィードバック量を調節します。  
“FEEDBACK-R”のノブをダブル・クリックすると、以

下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
フィードバック量のモジュレーション・ソースを選択します。

**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
フィードバック量のモジュレーション量を設定します。

**8. INPUT TRIM (  $D_{mod}^{in}$  )** ..... [0.0...100.0]  
入力レベルを調節します。

“INPUT TRIM”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

**SOURCE** ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]  
入力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

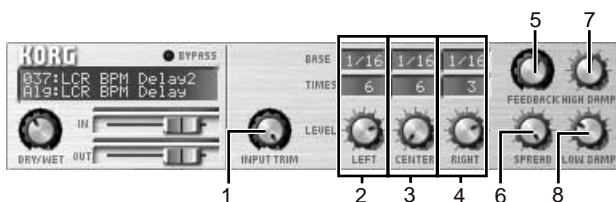
**AMOUNT** ..... [-100...+100]  
入力レベルのモジュレーション量を設定します。

**9. SPREAD** ..... [0.0...50.0]  
エフェクト音が定位する幅を調節します。

**10. LOW DAMP** ..... [1.00Hz...5.30kHz]  
低域減衰のカットオフ周波数を設定します。

**11. HIGH DAMP** ..... [20.0Hz...THRU]  
高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

## LCR BPM Delay (DLB1)



ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定できるLCRディレイです。MIDIクロックに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定できます。

### 1. INPUT TRIM ( $D_{\text{trim}}$ ) ..... [0.0...100.0]

入力レベルのモジュレーション量を調節します。

“INPUT TRIM”のノブをダブルクリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

#### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]

入力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

#### AMOUNT ..... [-100...+100]

入力レベルのモジュレーション量を設定します。

### 2. LEFT

タップ・ディレイ左チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

#### BASE ..... [1/16...1/1]

ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。

#### TIMES ..... [1...16]

ディレイ・タイムを指定する音符の数を設定します。

### 3. CENTER

タップ・ディレイ・センター・チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

#### BASE ..... [1/16...1/1]

ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。

#### TIMES ..... [1...16]

ディレイ・タイムを指定する音符の数を設定します。

### 4. RIGHT

タップ・ディレイ右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

#### BASE ..... [1/16...1/1]

ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。

#### TIMES ..... [1...16]

ディレイ・タイムを指定する音符の数を設定します。

### 5. FEEDBACK ( $D_{\text{fb}}$ ) ..... [-100.0...+100.0]

タップ・ディレイ・センター・チャンネルのフィードバック量を調節します。

“FEEDBACK”のノブをダブルクリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。

#### SOURCE ..... [Off, Gate1...CC#\*\*]

フィードバック量のモジュレーション・ソースを選択します。

#### AMOUNT ..... [-100...+100]

フィードバック量のモジュレーション量を設定します。

### 6. SPREAD ..... [0.0...50.0]

エフェクト音の定位する幅を調節します。

### 7. HIGH DAMP ..... [20.0Hz...THRU]

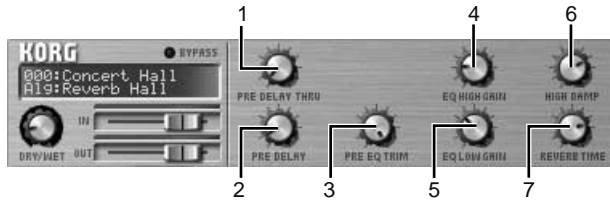
高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

### 8. LOW DAMP ..... [1.00Hz...5.30kHz]

低域減衰のカットオフ周波数を設定します。



## Reverb Hall (RVH1)



中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響感が得られるホール・タイプのリバーブです。

**1. PRE DELAY THRU** ..... [0.0%...100.0%]

ディレイを通さない音をミックスする割合を調節します。アタック感を強調することができます。

**2. PRE DELAY** ..... [0.0ms...200.0ms]

ダイレクト音からのディレイ・タイムを設定します。空間の広がり方をコントロールします。

**3. PRE EQ TRIM** ..... [-24.0dB...0.0dB]

イコライザーへの入力レベルを調節します。

**4. EQ HIGH GAIN** ..... [-15.0dB...+15.0dB]

高域イコライザーのゲインを調節します。

**5. EQ LOW GAIN** ..... [-15.0dB...+15.0dB]

低域イコライザーのゲインを調節します。

**6. HIGH DUMP** ..... [20.0Hz...THRU]

高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

**7. REVERB TIME** ..... [0.10s...10.00s]

リバーブ・タイムを設定します。

## Reverb Smooth Hall (RVH2)



大きめのホールやスタジアムの残響感が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

エフェクト・パラメーターの内容は、Reverb Hall と同じです。

## Reverb Wet Plate (RVP1)



暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。

エフェクト・パラメーターの内容は、Reverb Hallと同じです。

## Reverb Dry Plate (RVP2)



乾いた感じ(軽め)の残響音が得られるプレート・リバーブです。

エフェクト・パラメーターの内容は、Reverb Hallと同じです。

**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/>