

取扱説明書



KORG

目次

イントロダクション	
スタンドアローン、プラグイン・インストゥルメント、プラグイン・エフェクトの各バージョン	
このマニュアルについて	
本ソフトウェアの最高のサウンドを得るためには最新で高性能なコンピューターを使用してください	1
KORG Collection ARP 2600 について	
ユーザー・インターフェイスの各要素	
本マニュアルでの表記について	4
はじめに	
インストールとアップデート	5
ページの基本レイアウト	5
サウンド・ブラウザー	
サウンドを保存する	10
ModマトリックスとMIDIマップ	11
オートメーション	
メイン・メニュー	
Settings	13
パッチパネルを使う	
接続する	17
各モジュールの色分け	17
ノブとスライダー	
Preamp, Envelope Follower, & Ring Mod	
PREAMPLIFIER	
ENVELOPE FOLLOWER	20
RING MODULATOR	20
VCO 1	21
Frequency (Pitch)	21
F M Control	21
Outputs	22
関連トリム・ポット	22
VCO 2	
概要	23
Frequency (Pitch)	23
Pulse Width	23
P W M	24
Sync	24
F M Control	24
Outputs	25
関連トリム・ポット	

VCO 3	
Frequency (Pitch)	
Pulse Width	
Sync	
F M Control	
Outputs	
VCF and VCF MIXER	
フィルター・タイプ	
Frequency (Cutoff)とResonance	
Resonance Control	
VCF MIXER Audio Inputs	
Frequency Control	
ADSR	
AK	
図 連トリム・ポット	
VCA and Drive	
DRIVE	34
VCA	
関連トリム・ポット	
Mixer, Outputs, and Reverberator	
Pan	
MIXER	
Inputs and Outputs	
REVERBRATOR	
関連トリム・ポット	
MIDI Control	
MODE-SWEEP FILTER	
Frequency (Cutoff), Resonance, and Mode	39
Audio Inputs	
Frequency, Resonance, and Mode Control	
Output	
NOISE GENERATOR	
関連トリム・ポット	41
Voltage Processors	
Mixer 1	
Mixer 2	
Lag Processor	

Multipliers	
Sample & Hold and Electronic Switch	
Sample & Hold	
Sample & Hold Internal Clock (LFO)	44
Electronic Switch	
AUX ENVELOPE	
Main Controls	
Gate and Trigger Control	
Output	
AUX LFO	
Outputs	
KEYBOARD	
関連トリム・ポット	
ARPEGGIATOR	51
PORTAMENTO and TRANSPOSE	
Portamento	
Transpose	
関連トリム・ポット	
VIBRATO LFO	54
Outputs	
関連トリム・ポット	55
MOTION SEQUENCER	
Main Sequence Control	
Outputs	
Lanes 1 & 2 Control	
Lanes 1 & 2 Steps	
Trim Pots and Voice Variation	
Trim Pots	
Voice Variation	
EFFECTS	61
概要	61
Compressor/EQ	
Guitar	
Chorus/Flanger	
Phaser	
Modulation	
Delay	
Keverd	

REVERB	
概要	
MOD MATRIX	
Modマトリックスの概要	
Modルーティングの作成と削除	
Modulation Sources	
MIDI Map	
MIDIマップの概要	
MIDIマップ・アサインの作成と削除	
MIDIマップ設定の保存とロード	71
MIDIマップをデフォルト設定にリセットする	
LIBRARIAN	
ライブラリアンのコンテクストメニュー	
インポートとエクスポート	74
Scales	
概要	
スケール設定	
Set Lists	
セットリスト画面	
セットリストを使用する	
セットリストのエディット	
セットリストのコンテクストメニュー	
故障かな?とお思いになる前に	
音が出ない	
音にクリック音やポップ音、ノイズが発生し、CPU負荷が過剰	82
音が遅れて聴こえる	
MIDI機器からソフトウェア・シンセをコントロールできない	
仕様	
動作環境	
サポート・サービスのご案内	
ご連絡の前に	
ご連絡の際に必要な情報	

※すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

イントロダクション

この度はコルグARP 2600 ソフトウェア・シンセサイザーをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本製品の性能をフルに発揮してご使用いただけるよう、本マニュアルをよくお読みください。

スタンドアローン、プラグイン・インストゥルメント、プラグイン・エフェクト の各バージョン

ARP 2600にはスタンドアローン・アプリケーションのほか、AU (macOSのみ)、VST、AAXの各形式に対応したプラ グイン・インストゥルメントの「ARP 2600」、プラグイン・エフェクトの「ARP 2600 FX」があります。本マニュアルでは 各バージョンを「ARP 2600」と総称し、その機能や使用法をご紹介します。各バージョンの機能は、注記がない限り 同一です。

このマニュアルについて

このマニュアルは、いわゆる「パラメーター・ガイド」と呼ばれるもので、本プラグインで使用されるさまざまなパラ メーターについて説明し、その使い方のヒントをお伝えするものです。その一方で、アナログ・シンセシスの基本を 説明したり、2600のさまざまなモジュールが相互作用する面白い使用方法について掘り下げたりはしていません ので、ジム・ミッヒマーハイゼンによるオリジナルの2600マニュアルをぜひお読みください。これは、素晴らしい情 報とサンプル・パッチが満載の真の古典であり、そのPDFはコルグ・ウェブサイトから無料で入手できます。

本ソフトウェアの最高のサウンドを得るためには最新で高性能なコン ピューターを使用してください

ARP 2600 は複雑な楽器であり、このソフトウェアモデルは前例のない精度と驚異的な音質を提供するように設計 されています。この複雑さ、精度、および音質は、かなりの CPU 処理能力を必要とします。工場出荷時の音色は、さ まざまなシステムでうまく再生できるように、低めのポリフォニー設定で保存されています。最新の比較的高性能 なコンピューターは、デフォルトの4倍オーバーサンプリングで1インスタンスあたり最大16ボイスまで再生でき るはずです。CPU 性能に制限がある場合は、オーバーサンプリングモード(16ページの「Oversampling Mode」 参照)を「常に2倍使用」に設定してみてください。

KORG Collection ARP 2600 について

起源

コルグはアナログを知っています。volcaやminilogueシリーズは、アナログをより広い層に取り戻し、アナログ・シンセシスにおける業界全体のルネッサンスの先陣を切りました。MS-20の復活は、そのユニークでアグレッシブな音色を新しい世代にご紹介しました。そしてもちろん、コルグはARPシンセサイザーの遺産を受け継ぎ、クラシックなOdysseyと2600の忠実な新バージョンを発表しました。

コルグはデジタルにも精通しています。象徴的なM1やどこに行っても見かけるmicroKORGから、画期的な OASYSやKRONOS、そして超モダンなwavestate、modwave、opsixにいたるまで、コルグは30年以上にわたって 最先端を走り続けています。

そのため、ARP 2600のプラグイン・バージョンの開発に着手したとき、オリジナルの素晴らしいサウンド・クオリ ティ、驚異的な柔軟性、一風変わったアティテュードを再現するとともに、何か新しいものを盛り込むことが必要だ と考えました。

プラグインの開発

まず、オリジナルと最新の回路図を細部まで理解し、オリジナルの2600のマニュアルを熟読し、オシロスコープと にらめっこし、そして最も重要なリスニングに数カ月を費やしました。例えば、オリジナルのARとADSRエンベロー プはシンプルに見えるかも知れませんが、それを正確に再現するのに1週間以上かかりました。さまざまなモ ジュールにアンチエイリアス技術を広く導入することで、真にプレミアムなオーディオ・クオリティを実現しました。 次に、オシレーター・シンク(特許取得済みの業界最高技術を使用)、ARとADSRエンベロープのタイム・スケーリ ング・スイッチ、ARトリガー入力など、オリジナル・ハードウェアで最もポピュラーな改造を追加しました。さらに、オ

イントロダクション

リジナルの2種類のローパス・フィルターを切り替えるスイッチや、追加のコントローラー・ルーティング、アルペジ エイターなど、KORG ARP 2600 FSで採用した新機能も追加しました。その後、本格的な作業に取り掛かりました。 パッチ・パネルの変更点につきましては、下図をご覧ください:

- ・メインVCFに4ポールのハイパスとバンドパス・モード、オーディオ帯域のレゾナンス・モジュレーションを追加
- ・ VCF インプット・ミキサーとメイン VCF の間にインサート・ポイントを追加し、パッチングの自由度を向上
- ・ 独立したモードスウィープ・フィルター (SEM インスパイア)を追加
- ・ループ可能なDAHDSRタイプのAUXエンベロープを追加
- AUX LFOを追加
- ・ ARP 16xx シリーズからヒントを得た2レーンのモーション・シーケンサーを搭載
- ・オーディオやモジュレーション信号のスケーリングに便利な、2基のボルテージ・プロセッサー(乗算器)を内蔵
- さまざまなオプションを設定できるテンポ同期機能を、周期や時間に関係する各パラメーターに内蔵
- パッチパネルのアウトプットにベロシティ、アフタータッチ、Modホイール、その他のMIDIコントローラーを装備
- アウトプット端子から複数系統の信号出力が可能
- ・最大16ボイスの同時発音数
- ・…他にも小規模ながら重要な機能アップの数々を実施

パッチパネルの外には、オリジナル・ハードウェアと同様、矩形波のパルス幅や三角波の対称性などのキャリブレーションや、さまざまなビンテージの2600の動作を再現できる20個以上のトリムポットがあります。

ビンテージ2600からの追加や改造



2600のスピリットを守りつつ拡張する

これらすべての機能を追加する際、心に決めたことは、オリジナルの2600の特徴をキープすることでした。そして、 実際に実現したのです!

まず、2つとして同じセクションはありません。それぞれが独自の目的を持っており、それに見合った機能になって います。3つのVCOはそれぞれ機能が異なりますし、2つのエンベロープはまったく異なる動作をします。同じよう に見えるコントロール入力のレンジが違ったり、信号の位相が反転したりと、隠れたクセがたくさんあります。入念 に考え抜かれた楽器ですが、特注モジュールのコレクションのようにも感じられます。その違いは、こうした違いは 視線をガイドするだけではなく、単純に遊び心をくすぐります。「お! こんなこともできるのか!」という発見の連続 です。 私たちは、オリジナルのスピリットを守ろうと決心したので、統一し標準化しようとする現代的な手法には抵抗しました。VCOはそれぞれ機能が異なったままですし、エンベロープとLFOを追加する際には、オリジナルとは異なる新しい機能を持たせました。フィルターを追加したときには、メインVCFとはまったく違うものにしました。各追加機能には、それぞれ独自の特徴があります。すべての追加モジュールは、新たなLFOやエンベロープ、シーケンサーなどと内部接続されています。

また、オリジナル2600の操作系をすべて残し、追加されたものすべてについても、基本的なレイアウトを維持しました。オリジナル2600、あるいはコルグ ARP 2600 FS や2600 M に慣れ親しんでいる方なら、違和感なくお使いいただけます。内部ディテールへのこだわりにより、あらゆるオリジナル2600のパッチを直接再現することもできます。オリジナルのARP 2600パッチブック(コルグ・ウェブサイトからPDFで無料入手できます)を取り出し、100種類のパッチをそれぞれ配線すれば、ハードウェアと同じサウンドが得られます — これは、他のプラグインでは不可能なことです。

学び、探求する

2600は、シンセサイザーの仕組みを学ぶのに最適なプラットフォームとして知られています。私たちは、そのこともさらに発展させたいと考えました。このプラグインでは、シグナル・ソース、シグナル・プロセッサー、モジュレーション・ソース、コントロール・モジュールを色で区別する新しいシルクスクリーンがオプションで用意されています。もちろん、黒地に白のオリジナルのシルクスクリーンも使用できます。

複雑なパッチを理解しやすくするため、ケーブルを選択すると、短いアニメーションで信号の方向が表示されます。 また、好みに合わせてケーブルの色を選択することもできます。

画面下部のステータス・バーには、スライダー、ノブ、スイッチ、ジャックなど、ユーザー・インターフェイスのほぼす べてに関するヘルプや便利なヒントが表示されます。そのため、マニュアルを開く必要はまったくないかも知れま せん!とはいえ、ジム・ミッヒマーハイゼンによるオリジナルの2600マニュアルが名著であることには理由があり ます。これは、コルグ・ウェブサイトから無料でPDFを入手できますので、ぜひご一読ください。

MIDIコントロール

MIDIコントロールのための3つのメカニズムを追加しました。1つはベロシティ、アフタータッチ、Modホイール、 ピッチベンド、2つのアサイン可能な MIDI CC など、MIDI 信号をパッチパネルに直接入力できます。2つめは、MIDI ソースからパラメーターをコントロールするためのスロットが30種類あるモジュレーション・マトリックス (Mod マ トリックス)、3つめは、MIDI マッピングにより、MIDI コントローラーからスライダー、ノブ、ボタンを直接動かすこと ができます。

エフェクト

オリジナルに搭載されていたスプリング・リバーブがパッチパネルにあります。これに加えて、3系統のインサート・ エフェクトと専用のリバーブ・スロットがあり、ビンテージのエフェクト・ペダルやギターアンプ、テープ・ディレイか らモダンなリバース・ディレイやシマー・リバーブまで、31種類のエフェクト・タイプを選択できます。

ユーザー・インターフェイスの各要素

セレクター

ARP 2600 では、データベースを使用して個々の音色とそれを構成する各種要素を記録しています。これには、音色 (パフォーマンス)、エフェクト・プリセット、スケール、セットリストが含まれます。ユーザー・インターフェイスでは、 パフォーマンスとエフェクト・プリセットがセレクターとして表示されます。

```
セレクター
```

Inc/Dec arrows Item name	"Edited" asterisk Save icon
< ╤ > Crystalgazer	* 🗢 🖻
Filtered List icon	Favorite icon (Performance Selectors only)

これにより、現在選択している項目が表示されます。<と>の矢印で前後に1つずつ進むか、名称をクリックしてブラウザー画面を開くことができます(8ページの「サウンド・ブラウザー」参照)。選択したアイテムをエディットすると、その名称の右側にアスタリスク(*)が表示されます。

イントロダクション

- ▲ 重要:矢印をクリックすると、サウンド・ブラウザー画面のソート順に従い、カテゴリー、コレクション、検索ワードでフィ ルタリングされたアイテムのリストを1つずつ前後に移動します。各セレクターは、ARP 2600 が開いている限り、また 新たなペアレント・サウンド(例えば、パフォーマンスはIFX 2のペアレント・サウンドです)が選択されない限り、これら の設定を記憶します。
- 選択したカテゴリー、コレクション、検索ワードで一部のアイテムが絞り込まれている場合、<と>の矢印の間に絞り込んでいることを示すアイコンが表示されます。フィルターを解除してリスト内の全アイテムを表示するには、そのアイコンをクリックするか、サウンド・ブラウザーを開き、必要に応じてフィルターを調節します。詳しくは8ページの「サウンド・ブラウザー」参照をご覧ください。

セーブ(保存)アイコンをクリックするとセーブ・ダイアログが開きます。

名称を右クリック/control-クリック(macOS)すると、コンテクストメニューが開きます。ほとんどのアイテムでは、コンテクストメニューに保存とリネームのオプションが入っています。

パフォーマンスに限っては、セレクターにフェイバリット・インジケーターがあります。これを使用することで、パフォーマンスを素早くお気に入りとしてマークすることができ、その後「Favorite」カテゴリーから探すことができます。他のデータタイプもサウンド・ブラウザーやライブラリアンからお気に入りとしてマークできます。

フェイバリット・アイコン(パフォーマンス・セレクターのみ)



ノブとスライダーの操作

ノブの値を変更するには、垂直方向にドラッグします。スライダーの値を変更するには、スライダーの方向にドラッ グします。

Option/Altを押しながらドラッグすると、細かい単位で値を変更できます。SHIFTを押しながらOSC INITIAL FREQUENCYをドラッグするとオクターブに、モーション・シーケンサーのステップの値をドラッグすると半音にスナップします。

ほとんどのノブやスライダーの値は、カーソルをそれらにマウスオーバーし、マウスホイールやトラックパッドでド ラッグすることでも変更できます。例外は、パラメーターがModインスペクター・パネルやModリストのようなスク ロールするリストにある場合です。これらのリストでは、マウスホイールやトラックパッドでのドラッグはスクロー ルに使用されるため、意図しない変更を避けるため、エディットは無効になります。

ノブやスライダーをダブルクリックすると、デフォルト値に戻ります。

本マニュアルでの表記について

本マニュアルでは、以下のテキストスタイルで表記しています:

・パラメーター名(シルクスクリーンにあるパラメーターの場合はすべて大文字で表記します)

• パラメーター値

ほとんどのスライダーやノブの値の範囲は0.00…100.00です。本マニュアルでは、以下のように値のタイプが異なるパラメーターのときは、その範囲も表記します:

START

[1...16]

インストールとアップデート

ARP 2600では、インストールとアップデートに Korg Software Pass アプリケーションを使用します。ARP 2600 には、 アップデートを自動的にチェックできるオプションがあります。13ページの「Check for Updates」参照をご覧くだ さい。

ソフトウェアのライセンスは、KORG ID に登録されます。Korg Software Pass アプリケーションのダウンロードと KORG ID の管理は、https://id.korg.com で行えます。

サウンドはどこに保存されますか?

サウンド・データベースは、専用フォルダの中に保存されています。その場所はインストール作業時に自由に設定 できますが、次のデフォルト位置にしておくことをお勧めします:

- ・macOS:/ユーザー/共有/KORG/ARP 2600/System
- ・Windows: \ユーザー \パブリック\パブリックのドキュメント\KORG\ARP 2600\System

ページの基本レイアウト



12: Online Help

13: Poly # Notes 14: Undo/Redo

ライブラリアン以外のすべてのページは、すべてこの基本レイアウトに沿っています。

1: Performance Select

ここには、現在選択しているパフォーマンスが表示されます。<と>の矢印をクリックしてパフォーマンスを1つず つ前後に切り替えるか、パフォーマンス名をクリックするとブラウザーが開きます(8ページの「サウンド・ブラ ウザー」参照をご覧ください)。矢印で選択できるサウンドは、選択したカテゴリーやコレクションなど、サウンド・ ブラウザーの設定によってフィルタリングされている場合があります。パフォーマンス名を右クリック/control-ク リック(macOS) するとメニューが開き、保存やリネームができます。詳しくは、3ページの「セレクター」参照を ご覧ください。

2: Save

このディスク・アイコンをクリックするとセーブ(保存)ダイアログが開きます。

3: Page tabs

メイン画面上部のボタンで、サウンドのエディット(パッチパネル、エフェクト、モジュレーション、MIDIマッピングを 含む)、またはライブラリアンでの作業をするかを選択できます。ほとんどの場合、何も考えずにこれらのメニュー を切り替えることができます。ただし、メニュー・コマンドのいくつかはライブラリアン・モードでのみ使用可能なも のもあり、アンドゥはライブラリアンとは別に処理されます。

メニュー・コマンド

インポート、バックアップ、リストアなどファイル操作に関するメニュー・コマンドは、ライブラリアン使用時にのみ 選択できます。

アンドゥ / リドゥ

アンドゥ / リドゥの履歴は、ライブラリアンとエディット・ページで別々に管理されます。アンドゥ / リドゥ・コマンドの 名称は例えば、「Editor Undo: Value Change: Cutoff」や「Librarian Undo: Update Name」というように表示されま す。

4: Sync/Clock & Tempo

Sync To Host

[Off, On]

このパラメーターは、スタンドアローン動作時ではなく、プラグインとして使用している場合にのみ表示されます。 Sync To Host が On の場合、テンポ関連のパラメーターはすべて DAW のテンポに同期します。Off の場合は、パフォーマンスに保存されているテンポが使用されます。

Clock

このパラメーターは、プラグイン動作時ではなく、スタンドアローンとして使用している場合にのみ表示されます。

[Internal, External, Auto]

Internal: テンポ関連のパラメーターは、後述するパフォーマンスのテンポ設定を使用します。ARP 2600 自体を演奏 するときに使用します。

External: テンポは、受信した MIDIクロック・メッセージに同期します。MIDIクロックを受信していない場合、テンポ 関連の機能は動作しません。

Auto: InternalとExternalの機能を組み合わせたもので、手動で切り替える必要がなく、次のように動作します:

- ・MIDIクロックを受信していない場合、内部テンポを使用します。
- ・ MIDIクロックを受信している場合は、MIDIクロックに同期します。クロックが 500ms 以上停止すると、内部テンポに切り替わります。

Tempo

[40.00...300.00]

Sync To Host が Off の場合 (プラグイン動作時)、あるいは **Clock** が Internal または Auto に設定されている場合 (ス タンドアローン動作時) にのみ、このパラメーターが表示され、それ以外の場合はグレーアウト表示になります。

5: Volume

パフォーマンスの全体的な音量を調節します。スライダーまたは数値表示で調節し、スライダーの後にあるメーターで結果を確認できます。

6: Main Menu

このメニューで、設定画面(ベロシティとアフタータッチ・カーブ、インターフェイス・オプション、スケールとセットリストの選択など)、アンドゥ/リドゥ、画面サイズのスケーリング、「About」情報、ライブラリアン固有のコマンドにアクセスできます。詳しくは、12ページの「メイン・メニュー」参照をご覧ください。

7: Parameter Info

選択しているパラメーター名とその数値またはテキストが表示されます。必要に応じて、これを使用して正確な数値エディットを行えます。

8: MIDI Map

このエリアには、選択したパラメーターの MIDI マッピング・アサインが表示されます。 MIDI Map ページ (page 70参照) では、すべての MIDI マッピングのアサインが一度に表示されます。

9: Effects/Trim Pots tabs

このタブにより、その下のパネルにコンパクト・エフェクターのインターフェイス (IFX 1-3、Reverb Send、Reverb)を 表示するか、トリム・ポットを表示するかを切り替えます。この2つは自由に切り替えることができます。

10: Insert Effects



パフォーマンスには、IFX 1-3の3つのインサート・エフェクトが直列に搭載されています。これらはコンパクト・エフェクターのインターフェイスになっており、エフェクト・タイプの選択、そのエフェクト・タイプのプリセット選択、エフェクトのオン/オフ、最も重要なパラメーター(3-4個)のエディットができます。一部のエフェクトは、EFFECTSページの詳細画面でさらに多くのパラメーターを使用できます。画面上部のEFFECTSタブをクリックするだけでなく、コンパクト・エフェクターの背景やラベルをクリックすることでもそのページにジャンプできます。

詳しくは、61ページの「EFFECTS」参照をご覧ください。

11: Reverb

4番目のエフェクト・スロットは、少し違った動作をします。このスロットはセンド・エフェクトで、センド・レベルは上のノブで設定します。また、このスロットではリバーブ・エフェクト・タイプのみが使用できます(直列のエフェクト・ チェインの中で使用する場合も考慮して、IFX 1-3でも使用可能です)。なお、このエフェクトはセンド・エフェクトに 設定されていますので、このスロットのリバーブは常にウェット(エフェクト成分)100%で、Wet/Dryノブはありま せん。詳しくは、65ページの「REVERB」参照をご覧ください。

Reverb Send

リバーブに送られる信号レベルをdB(デシベル)単位で調節できます。

12: Online Help

パラメーターやノブ等のコントロール類の上にマウスカーソルを置くと、そのパラメーターやコントロール類の働きについて簡単な説明が表示されます。このエリアには、後述のようにアンドゥとリドゥに影響される特定の操作 も表示されます。

13: Poly # Notes

KEYBOARDがPOLYに設定されているときの発音数を設定します。設定値はパフォーマンスに保存されます。2600 のパッチには、ノートオン不要で音を出せるものもありますが、指定したボイス数は常に実行され、たとえノートを 演奏せずとも、CPUパワーを消費します。

14: Undo/Redo

ARP 2600は、データのインポート、削除、リネーム、セットリストの編集、パラメーターのエディットなど、ほとんどの 操作で複数レベルのアンドゥとリドゥを行えます。例えば、1,000個のオブジェクトを含むバンドル・ファイルをイン ポートし、INITIAL FREQUENCYをエディットし、すべてのパフォーマンスをリネームし、最後に ADSR ATTACK に新 たなモジュレーション・ルーティングを追加したあとで、これらすべての操作を順番に安全にアンドゥで取り消すこ とができます。

反時計回りの矢印(「戻る」)がアンドゥ、時計回りの矢印(「進む」)がリドゥです。矢印にマウスオーバーすると、オン ライン・ヘルプ・エリアにどの操作がアンドゥまたはリドゥされるかが表示されます。



アンドゥ /リドゥの履歴は、ライブラリアンとエディット・ページで別々に管理されます。例えば、"Editor Undo: Value Change: Initial Frequency"、"Librarian Undo: Update Name" のように、アンドゥ / リドゥを行うページによって、表示されるコマンド名が変わります。

P: Let Res			1: Filters F	Panel	2: [Data List	3: Met	adata Col	umns				
FLIERS SELECT PERFORMANCE INFO ADD A	X 1K X 100 X 10 BANG	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1		10 KH2 10	FINE TUNE	FILTER TYPE BP FIN		TIME T ME VOLT					
P: Search FLTERS Outer						SELECT PERF	ORMANCE						
P: Search P arch * P: Categories P archives *		FILTERS			ê ♥	Nanje 🔺	Collection	Category			INFO	AIDI N	
P: Collections P: P: Collections P: Collections P: P: Collections P: P: Collections P: P: Collections P: P	7: Search				â	Inil Performance			Korg	Init		-	4. Favorite ico
8: Categories Categories Int BeformanceReTeat Test DAP Init Init DAP Init Init </td <td>on + C</td> <td>Q Search</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Init Performance Duo Init Performance FX</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>i.i avonte ieo</td>	on + C	Q Search				Init Performance Duo Init Performance FX							i.i avonte ieo
Preposition Init Berlymanocalerization Init Berlymanocalerization DAP Init Berlymanocalerization Author 8: Categories Favoritas Apagoio Bass - - Favoritas Korg Jut 8: Categories Bell/Mulii Brass Duns - - Favoritas Categories - 8: Categories Bell/Mulii Brass Duns - - - - - 1-dstation Favoritas Ochetatia Pad -	. ou	0475000150				Init PerformanceRevTest							
B: Categories Favorites Arpaggio Bass Prepagations Multic Champes Krig Jat Bell/Mallet Brass Drums 1-aborni String Machine Drew Synth. String S Drew Category 1 None Sinth S		CATEGORIES				Init PerformanceRevTest	Test		DAP	Init	Init Performance		5: Info panel
Sector Collections Image: Co	8. Categories	Favorites	Arpeggio	Bass		Preposterous Mult	Examples		Korg			FFFF	stine punci
Perconduction Datasia Datasia<	s. categories					1-Ahmni String Machine	Drew	Synth, Strings	Drew		Kora	EFFE	
Part Synth Outr/Nucked Just 4 Fun 1-Open Damae Lead Drew Synth, Bass Drew Drew Synth, Bass Drew Synth, String Synth, String Synth, String Drew Synth, String Drew Synth, String Category 1 None Synth User Vocal/Airy Woodwind 1-Aark Strings Drew Synth, Strings Drew Synth, Strings Drew Synth, Strings Category 2 None Synth Synth String		Bell/Mallet	Brass	Drums		1-Big 5th Eysham					Korg		
Lead Orchestral Pad 1-0ub Osync Downe Synth, Lead Drew Synth, Synth, Lead Drew Synth, Synt			Gtr/Plucked			1-Cosmic Furnace Lead	Drew	Synth, Fast	Drew			S) FX	
Precusion Paranology Ritythin Hard 1-form 3 pint, Lead Drew Sprint, Lead Sprint, Lead Sprint, Lead Drew Sprint, Lead Drew Sprint, Lead Sprint, Lead Sprint, Lead Drew Sprint, Lead Drew Sprint, Lead Sprint, Lead Sprint, Lead Drew Sprint, Lead Drew Sprint, Lead Sprint,		Lead	Orchestral	Pad		1-Dub Down Bass	Drew	Synth, Brass	Drew				
Per coustion Percussion Percussion<						1-Dyno Sync Downer	Drew	Synth, Lead	Drew			< >	
Provide control See SFX 1-diring/dirin/ Drew Load diad Synth Prew None Category 2 Soundacape Strings Synth 1-dark Strengther Drew Synth, Strings Drew Bass, Synth Drew Category 2 None Category 2 User Vocal/Airy Woodwind 1-derk Strengther Drew Synth, Strings Drew Synth None Tategory 2		Percussion	Piano/Keys	Rhythm Hard		1-Glitterati	Drew	Rhythm Har	Drew				
Soundacape Strings Synth 1-Jack Strings Drew Synth Let Drew Synth Category 2 User Vocal/Airy Woodwind 1-4.2 KM Basis Drew Bass, Synth Drew Bass, Synth Drew Anne Date Category 2 User Vocal/Airy Woodwind 1-4.2 KM Bassis Drew Sea, Synth Drew Sea, Synth Drew Mole Note Date Note Date Date Soundacape Date Soundacape Date Date Soundacape Date Date Date Soundacape Date						1-Gringelator		Lead, Synth			None	0	
Collections Collectins Collectins Collectins Collectins Collections	010		Otringo	Puesth		1-Jack Screecher		Synth, Lead				Speed	
P: Collections Vocal/Airy Woodwind 1-12-6200 Basis Drew Best, Synth Drew Mone Prev -1-dtc / Hardon Strings Drew Set, Synth Drew Set, Synth Drew Mone Prev Prev <td></td> <td>adunuscape</td> <td>aunigs</td> <td>Synur</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td>		adunuscape	aunigs	Synur									
Collections Collectio				Woodwind		1-Le 2600 Bassis	Drew	Bass, Synth	Drew		None		
COLLECTIONS × 1-beins billion 0 mew Setting in the wew 0 mew 0 mew Setting in the wew 0 mew 0 mew Setting in the wew 0 mew 0 m						1-New Man Strings	Drew	Synth, Strings	Drew				2
Collections Collectins Collectins Collectins Collectins Collections						1-Perco Syncolator	Drew	Rhythm Har	Drew				
COLLECTIONS x 1-SEMblance Pad DAP Drew Synth Strings Drew adt 1-SEMblance Pad DAP Drew Synth Strings Drew adt strings string strings strin						1-SEMbelance Pad	Drew	Synth, Strings	Drew		Initialized Performance		
Collections × Collections ×											set up to match the		
2: Collections × 1-Simpey Feeltors Drew Synth, Piano Drew Synth, Piano Trew Synth, Piano Trew Synth, Piano Drew Synth, Piano Synth, Piano Drew Synth, Piano Drew Synth, Piano Synt								Synth, Brass			vintage 2600, including		
Collections × Collec						1-Simply Dyno Saw		Synth, Piano			Trim Pot settings.		d
Collections × 1-bit Pulse Kis Unterview Synth, stimp Drew Synth, stimp Synth Drew Synth, Stimp Synth, S						1-Slippery Feeltors	Drew	Orchestral, S	Drew				
De: Collections 2600 Patch Book Dan Philipp Drew Lead Synth Drew		COLLECTIONS				1-Slow Inickness	Drew	Synth, Strings	Drew			D	
2: Collections 2: 200 Path Book Dan Phillips Drew Shit Lead 15 guare Superbooth 2024 Lead Ski m Sin Superbooth 2024 Lead Ski M Sin Superbooth 2024 Lead Ski M Sin Sin Superbooth 2024 Lead Ski M Sin Sin Superbooth 2024 Lead Ski M Sin	Calle attains					1-Who's Bargian?	Drew	Lead Synth	Drew			S FX	
Examples Sounds by Chimy Superbooth 2024 Still clead Ski (OUT) Integration Test Test Tregit	Sconections -	2600 Patch Book	Dan Phillips			5ths Lead All Square	Superbooth 2024	Lead					
Test Timpl 3 saw Stab Superbooth 2024 Kanamori Outem Trest [Timpl 3 saw Stab Superbooth 2024 Kanamori Superbooth 2024 [Timpl 7 most of the same stable of the s	0	Examples	Sounds by Chimy	Superbooth 2024								Off	
Timpi Analog Drum Superbooth 2024 Kanamori Cine Superbooth 2024 Ka	VCF					=== ALTERNATES ===						Course and	
i (Imp) Analog Vium Superbooth 2024 Kanamori I Tmp) Cross Mod Superbooth 2024 Kanamori I Tmp] Init Sine Superbooth 2024 Kanamori Events S						[Tmp] 3 Saw Stab	Superbooth 2024		Kanamori			System	
Tinnaj birti Sinae Suaekhaoth 2024 - Kanamodi						[Tmp] Croce Med	Superbooth 2024		Kanamori			BPM	
Reverb 3						[Tmp] Init Sine	Superbooth 2024		Kanamori				
												Reverb	
										Gall			J. Jelect/

概要

サウンド・ブラウザーは、パフォーマンスやエフェクト・プリセット、スケールなどサウンド・データの選択に使用しま す。名称やカテゴリーなどのメタデータを編集するときは、サウンド・ブラウザーではなくライブラリアンを使用し ます。

1:フィルター・パネル

ここで選択することで、データリストの項目数を絞り込むことができます。必要に応じて、サーチ、カテゴリー、コレクションを設定します。フィルター・パネルは右端をドラッグしてサイズを変更でき、カテゴリーやコレクションのコラムを1列、2列、あるいは3列で表示することができます。

プラグイン・インストゥルメントとスタンドアローン・アプリケーション版では、オーディオ入力を使用する音色を非 表示に、プラグイン・エフェクト版ではオーディオ入力を使用する音色のみを表示するように設定することもできま す。詳しくは、15ページの「サウンド・ブラウザー」をご覧ください。

重要:サーチ(検索ワード)、カテゴリー、コレクションの設定は、サウンド・ブラウザーを閉じた後でもデータ・リストの表示に影響し続けます。各セレクターは、ARP 2600が開いている限り、新しいペアレント・サウンドが選択されない限り(例えば、パフォーマンスはエフェクト・プリセットのペアレント・サウンドです)、これらの設定を記憶します。詳しくは3ページの「セレクター」参照をご覧ください。

2: データ・リスト

フィルター・パネルのサーチ、カテゴリー、コレクションの設定でフィルタリングされた、選択可能なサウンド・データ (上図の例ではパフォーマンス)のリストが表示されます。リスト内の項目をクリックして試聴用として選択するか、 キーボードの上下矢印で項目を1つずつ切り替えることができます。リスト内をクリックし、文字を少し入力すると、 名称でサウンドを選択できます。ダブルクリックすると(またはOKをクリックすると)そのサウンドが選択され、ブラ ウザーを閉じます。

3:メタデータ・コラム

リストの各項目には名称、コレクション、カテゴリー、作者、メモのほか、ファクトリー・データとしてロックされてい るかどうかが表示されます。コラムの上部をドラッグして並べ替えたり、サイズを変更することができます。 コラムのヘッダ部分をクリックすると並べ替えができ、もう一度クリックすると並べ替えの順序が逆になります。三

コラムのベッタ部方をクリックすると並べ替えかでき、もう一度クリックすると並べ替えの順序が逆になります。三 角形のアイコンは、どのコラムが並べ替えに選択されているかを表示し、三角形の向き(上か下)で並べ替えの順 序を表示します。

4:フェイバリット(お気に入り)アイコン

ハートをクリックするとフェイバリットに登録されます。登録したサウンドは、後で「Favorite」カテゴリーから探すことができます。

フェイバリット・アイコン



5:インフォ・パネル

このパネルには、選択したアイテムのメタデータ(名称、コレクション、カテゴリー1と2、作者、メモなど)が表示されます。インスペクター・パネルは、左端をドラッグすることでサイズを変更できます。

6: Select/Cancel

Selectをクリックすると選択を確定してウィンドウが閉じ、Cancelをクリックすると前の選択に戻ります。

7:サーチ

このフィールドに入力すると、メタデータ・フィールドのテキストを検索してリストを絞り込むことができます。「X」 をクリックすると、フィールドの内容を消去します。

8:カテゴリー

カテゴリーでは、ベース、リード、ベルなどというように、サウンドのタイプでフィルタリングできます。各サウンドには2つのカテゴリーを割り当てることができ、各データタイプには独自のカテゴリー・リストがあります。「X」をクリックすると、カテゴリーの選択が解除されます。

カテゴリーで検索する場合、検索条件に一致するカテゴリーがあれば、そのサウンドが表示されます。

このセクションには「Favorites」もあり、お気に入りとして登録したすべてのサウンドが表示されます。Favoritesは、 他のカテゴリーと組み合わせて使用することができます。

9:コレクション

コレクションでは、ファクトリー・サウンド、拡張パック、ユーザー設定のプロジェクトなど、グループごとにサウンドをフィルタリングできます。各サウンドには1つのコレクションを割り当てることができます。「X」をクリックすると、コレクションの選択が解除されます。

サウンドを保存する

サウンドの選択やエディット、保存でメインとなるのが、パフォーマンスです。エフェクト・プリセットを保存すること もできますが、その必要はありません。すべてのデータはパフォーマンスに集約されるからです。

同様に、エフェクト・プリセットをパフォーマンスにロードすると、そのデータの新たなコピーがパフォーマンス内 に作成されます。エディットは、パフォーマンス内のローカル・コピーにのみ反映され、オリジナル・データには影 響しません。このため、他のサウンドへの影響を気にすることなく、自由にエディットすることができます。 サウンドやプリセットの保存手順は、次の通りです:

- 1. サウンドまたはプリセットのセレクターに移動します。詳しくは、3ページの「セレクター」参照をご覧ください。
- 2. セーブ・アイコンをクリックするか、右クリック/control-クリック(macOS)してコンテクストメニューを開き、 Saveコマンドを選択します。

セーブ・ダイアログが開きます:

セーブ・ダイアログ

SAVE PERFORMAN	ICE	
Name		
Res Beef		
Author		
Dan "Chimy" Chmielins	ski	
Collection		
Sounds by Chimy		
Category 1		
Bass		
Category 2		
None		
Notes		
Very resonant, thick ba Aux envelope creating creating a short blip in vibrato.	ass sound which complex PWM a the pitch of Oso	utilizes a looped and a lagged trig c 2. MW increases
Cancel	Overwrite	Save As New

3. 必要に応じて名称、作者、コレクション、カテゴリーを設定します。

これらのメタデータすべては、ライブラリアン画面で後で編集することもできます。

▲ **重要:**名称を変更しても、自動的にサウンドの新しいコピーが作成されるわけではありません! コピーを作成する場合には、必ず Save As New を使用してください。

4. Overwrite (上書き保存) または Save As New (別名で保存) のいずれかを使用して、サウンドを保存します。 既存のサウンドに上書き保存するときは、**Overwrite**を使用します。既存のサウンドを変更せずに、新しいコピー を作成して保存するときは、**Save As New**を使用します。ファクトリー・サウンドは書き込み禁止になっている場合 があり、その場合は「Save As New」のみが使用できます。

エフェクト・プリセットをリネームする

前にも触れましたが、パフォーマンスには名称を含むエフェクト・プリセットのすべてのデータが保存されています。このため、それらを包含するパフォーマンスを保存する限り、これらの各要素を個別に保存することなく名称を 変更することができます。手順は次の通りです:

名称を右クリック/control-クリック(macOS)してコンテクストメニューを開き、Rename…を選択します。

- 5. Renameを選択します。
- 6. 新しい名称を入力し、OKをクリックして確定します。

名称は、最長24文字まで入力できます。

7. リネーム後は必ずパフォーマンスを保存しましょう。

ModマトリックスとMIDIマップ

MIDIからスライダー、ノブ、ボタン、スイッチをコントロールする方法には、ModマトリックスとMIDIマップの2種類があります。この2つは動作が異なり、目的も異なります。スライダー、ノブ、その他のコントロール類を右クリックしてメニューを開くと、ModマトリックスとMIDIマップのどちらか(あるいは両方!)を割り当てることができます。

Modマトリックス

Modマトリックスは、パラメーターのモジュレーション(変調)に使用します。例えば、ベロシティでフィルターのカットオフをコントロールしたり、Modホイールでビブラートの深さをコントロールしたりできます。Modマトリックスのルーティングは、パラメーターの設定値から上下に(または両方に)変調します。設定値を直接エディットするわけではありませんので、スライダーやノブなどが変調に反応して変化することはありません。Modマトリックスの設定は、個々のパフォーマンスと一緒に保存されます。

MIDI マップ

MIDIマップは、MIDIコントローラーからオートメーションをプログラム、または入力するためのものです。MIDIマッ プ・エントリーでは、コントローラーの最大値と最小値(つまりMIDI CCの値の0と127)の両方にパラメーター値 を割り当て、その間を補間することができます。MIDIマップによるコントロールは、パラメーターの設定値を直接 エディットしますので、それに応じてスライダーやノブなどが動きます。MIDIマップの設定はグローバルに保存さ れ、すべてのパフォーマンスで共有されます。

オートメーション

プラグインホスト(DAWなど)からのオートメーションは、モジュレーション可能なパラメーターのほとんどでサ ポートされていますが、すべてではありません。モジュレーション・ルーティングそのもの(ソースとインテンシ ティ)、エフェクト・タイプの選択、ケーブル接続など、モジュレーション不可能な設定のほとんどでは、オートメー ションによるコントロールはできません。



このメニューでは、Settings画面(ベロシティとアフタータッチ・カーブ、インターフェイス・オプション、スケールとセットリストの選択など)、アンドゥ/リドゥ、画面サイズの調整、「About」情報、ライブラリアン固有のコマンドにアクセスできます。画面右上にあるドットが縦に3つ並んだアイコンをクリックすると、メイン・メニューが開きます:

0.0 dB 🗧 Main Menu

Settings

Settings ダイアログを開きます。スケールとセットリストの選択、ベロシティとアフタータッチ・カーブ、インターフェイス・オプションなどを設定します。13ページの「Settings」参照をご覧ください。

Audio/MIDI Settings (スタンドアローン時のみ)

スタンドアローン動作時のオーディオ出力とMIDI入出力を設定します。

Size

[50%...150%]

ユーザー・インターフェイスの画面全体のサイズを調節します。

Import…

このコマンドは、ライブラリアンを使用しているときにのみ選択でき、ディスクから1つ以上のファイルをインポートします。詳しくは、74ページの「データをインポートする」参照をご覧ください。

Export Bundle of All User Sounds…

このコマンドは、ライブラリアンを使用しているときにのみ選択でき、書き込み保護されていないすべてのデータを1つにまとめたバンドル・ファイルとしてディスクに書き出します。すべてのカスタム・サウンドを一度にバック アップしたり、転送したりするときに便利です。

Load MIDI Map…

MIDIマップ・ファイルの保存とロードができます。例えば、KORG Keystageで使用する MIDIマップと、wavestate で使用する MIDIマップを保存し、ロードすることができます。MIDIマップファイルには、「arp2600midimap」という拡張子がつき、(ARP 2600のデータベース内ではなく)ディスクに個別に保存されます。このコマンドを選択すると、MIDIマップファイルをロードするための標準的な (OS レベルの) ファイルダイアログが開きます。

Save MIDI Map…

MIDIマップファイルには、「arp2600midimap」という拡張子がつき、(ARP 2600のデータベース内ではなく)ディスクに個別に保存されます。このコマンドを選択すると、MIDIマップファイルをファイルとして保存するための標準的な (OS レベルの) ファイルダイアログが開きます。

Reset MIDI Map To Default

このコマンドで、MIDIマップをデフォルト設定にリセットできます。

Undo

前の操作の状態に戻ります。アンドゥは例えば、シンセシス・パラメーター、モーション・シーケンス、エフェクトのエ ディット、モジュレーション・ルーティングの作成などが適用されます。ライブラリアンでは、メタデータの編集(名 称やカテゴリーなど)、セットリストの編集、セットリストの新規作成、オブジェクトの複製と削除、データのインポー トに適用されます。複数のアンドゥをサポートしており、一連の操作を1つずつ前後に移動することができます。

アンドゥ/リドゥの履歴は、ライブラリアンとエディット・モードで別々に管理されます。アンドゥ/リドゥ・コマンドの 名前は、これを反映して、例えば、「Editor Undo: Value Change: Cutoff」や、「Librarian Undo: Update Name」とい うように変わります。

Redo

アンドゥを実行する前の状態に戻ります。複数のリドゥをサポートしていますので、一連の操作を1つずつ前後に 移動することができます。

Open Online Manual

最新のPDFマニュアルをブラウザで開きます。

Open Help Center

コルグ・アプリ・ヘルプ・センター (https://support.korguser.net) がブラウザで開きます。

About

ソフトウェアのバージョン番号とクレジットの略称を表示します。ARP 2600は、画面上に書ききれないほど多くの 人々の才能によって作り上げられたチームワークの賜物なのです。

Settings			
SETTINGS			×
Check for Updates	Check Automatically	Check now	
Set List	< > Init Set List		
' Output Gain	0dB		
Velocity Curve	4 (Normal)		
Aftertouch Curve	3 (Normal)		
Aftertouch Source	Channel+Poly		
SST Hold Time	5 sec		
Master Tune	0 cents (440.00 Hz)		
Global MIDI Channel			
Scale	< > Equal Temperament	C	
MIDI A CC	16		
MIDI B CC	17		
CMT ID	123		
Silkscreen	Original	Color	
Cable Colors	Rainbow		~
Graphics Mode (restart required)	Core Graphics	Open GL	

メイン・メニューの Settings を選択すると、このダイアログが開きます。

Check for Updates

[Check Automatically, Check now...]

Check Automatically: これがオンの場合、本ソフトウェアの起動時に新しいバージョンが利用可能かどうかを確認します。利用可能な場合は、ダウンロードのリンクが入ったダイアログが開きます。 Check now…:これをクリックすると、直ちに新しいバージョンの有無をチェックします。

Set List

[List of Set Lists]

使用するセットリストを選択します。多くのセットリストを保存し、好きなように切り替えることができます。ライブラリアンのコンテクストメニューにある Make Active コマンドを使用しても設定できます。

Output Gain

[0 dB...+12 dB]

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

Velocity Curve

[1 (Heavy), 2, 3, 4 (Normal), 5, 6, 7, 8 (Light), 9 (Wide)]

キーボードでの演奏ダイナミクス (ベロシティ)の変化に応じて、音量や音色がどのように反応するかをコントロールします。お使いのコントローラー、演奏するタッチの強さ、演奏スタイルに最適なカーブを選ぶことができます。 ベロシティ・カーブ



1 (Heavy), 2,3: タッチが強めのヘヴィな演奏に適したカーブで、ほとんどの変化はベロシティ値が高いときに生じます。

4(Normal):デフォルトのカーブです。

5,6:軽めのタッチの演奏に適したカーブです。

7:非常に軽いタッチの演奏に適したカーブで、中間的なベロシティ値では変化があまり起きません。

8(Light):ベロシティ値による変化がほとんど無い、比較的一定な効果が得られるカーブです。

9(Wide):ピアノ鍵盤などのウェイテッド・キーボード向けに設定されたカーブです。

Aftertouch Curve

[1 (Heavy), 2, 3 (Normal), 4, 5 (Light), 6 (24-step), 7 (12-step), 8 (Random)]

打鍵後にさらに鍵盤を押し込む圧力(アフタータッチ)の変化に対する音色の反応をコントロールします。お使いのコントローラーや演奏するタッチの強さ、演奏スタイルに最適なカーブを選択できます。

アフタータッチ・カーブ



1 (Heavy), 2:強く押し込むタイプの演奏スタイルに適したカーブで、変化のほとんどは強く押し込んだときに発生します。

3(Normal):デフォルトのカーブです。

4,5(Light):軽めに押し込んだだけで変化が生じやすいカーブです。

メイン・メニュー

6(24-step),7(12-step):階段状(24、12ステップ)のカーブです。アフタータッチでピッチを1オクターブ変化させる場合、カーブ7(12ステップ)を使用すれば、アフタータッチの強弱で半音階を演奏できます。(同様の効果は、ModプロセッサーをQuantizeに設定することでも得られます。)

8(Random): ランダムなカーブです。効果音的な用途に使用したり、予測不可能なモジュレーションに適しています。

Aftertouch Source

[Off, Channel, Poly, Channel+Poly]

アフタータッチ・メッセージのソースを切り替えて、ポリ・アフタータッチ装備のコントローラーを活用することができます。

Off:アフタータッチ・メッセージはすべて無視されます。

Channel:チャンネル・アフタータッチを受信します。ポリ・アフタータッチは、専用の Poly AT モジュレーション・ソースでも使用できます。

Poly:ポリ・アフタータッチを受信します。このとき、チャンネル・アフタータッチは無視されます。

Channel+Poly:チャンネルとポリ・アフタータッチの両方を受信します。両方を同時に送信した場合、最新の値が使用されます(後着優先)。

Master Tune

[-50 (427.47Hz)...+50 (452.89Hz)]

全体のチューニングを1セント単位で、±50セントの範囲で調整します(1セントは半音の1/100です)。デフォルト値の0では、A4=440Hzになります。

A4の周波数の値は、スケールが平均律に設定されていることを前提としています。それ以外のスケールが選択されている場合、A4の実際の周波数が異なることがあります。

Global MIDI Channel

[1...16]

本プラグインの MIDI チャンネルを設定します。ノート情報やコントローラー、MIDI マッピング、Mod マトリックスに使用されます。

Scale

[List of scales]

マイクロチューニング・スケールを選択します。ここでの選択は、スタンドアローン・アプリケーションではグローバルに、DAWセッションではプラグインのインスタンスごとに個別に保存されます。デフォルトは平均律です。詳しくは、 77ページの「Scales」参照をご覧ください。

(Scale Key)

[**C...B**]

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

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

MIDI A CC and MIDI B CC

パッチパネルの MIDI A 端子と MIDI B 端子に使用する MIDI コンティニュアス・コントローラー (MIDI CC) を選択します。この端子で、2600のパッチングシステムで使用できるように、MIDI CCをコントロール電圧 (CV) に変換します。

Sound Browser

ARP 2600 には、PREAMPLIFIERを経由して使用できるオーディオ入力があります。この入力は、スタンドアローン・ アプリケーション版とプラグイン・エフェクト版でのみ使用でき、プラグイン・インストゥルメント版では使用できま せん。オーディオ入力を使用する音色には、Audio In カテゴリーのタグをつけることをお勧めします。また、ARP 2600 FX Collection にはオーディオ入力を使用したファクトリー音色をご用意しております。Audio In カテゴリーの タグの有無に応じて、プラグイン・インストゥルメント版とスタンドアローン・アプリケーション版ではオーディオ入 力を使用する音色をデフォルトで非表示にすることができ、プラグイン・エフェクト版ではオーディオ入力を使用す る音色をデフォルトで表示するようにすることができます。その設定は、このサウンド・ブラウザーで行えます。そこ での設定に関係なく、Category (カテゴリー)と Collection (コレクション)のフィルタリング設定は、起動後に変更 できます。

Show all sounds at startup: Category とCollectionのフィルタリング設定に関係なく、すべての音色を表示します。

メイン・メニュー

Show only "Audio In" Category at startup: このオプションは、ARP 2600 FX プラグインで使用でき、起動時に Audio In カテゴリーの音色のみを表示します。

Hide "ARP 2600 FX" Collection at startup: このオプションは、ARP 2600 プラグイン・インストゥルメントとスタンドアローン・アプリケーションで使用でき、起動時に ARP 2600 FX Collection の音色を非表示にします。

Oversampling Mode

[Use Trim Pot Setting in Performance, Always Use 2x, Always Use 4x]

これは、パフォーマンスのオーバーサンプリング設定(58ページの「Oversampling」参照)をグローバルに上書きします。

Use Trim Pot Setting in Performance:パフォーマンスで設定したオーバーサンプリング設定を使用します。

Always Use 2x:パフォーマンス設定に関係なく、オーバーサンプリングが常に2倍に設定されます。これを使用してCPU使用量を抑えます

Always Use 4x:パフォーマンス設定に関係なく、オーバーサンプリングが常に4倍に設定されます。これを使用して音質を優先します。

Silkscreen

パネルにプリントされているシルクスクリーンのセットを設定します。Originalはオリジナル ARP 2600と同様の白 黒のシルクスクリーンで、Colorでは赤がオーディオ・ソース、青がプロセッサー、緑が Mod ソース、紫がコントロー ラーというように、機能によって色分けされたセットになります。

Cable Colors

パッチケーブルの配色を選択します。

CMTID

アナログ回路やコンポーネントをモデリングしているため、各ボイスのVCOやフィルター、エンベロープなどの動作はわずかに異なります。CMTIDで、コンポーネントのセットを設定できます。詳しくは、59ページの「Voice Variation」参照してください。

パッチパネルを使う

接続する

接続をするには、ジャックの1つをクリックし、別のジャックにドラッグします。このとき、ケーブルが自動的に表示されます。

接続は、入力からでも出力からでも行えます。ケーブルをドラッグし始めると、接続に意味があるジャックにのみ接続でき、それ以外のジャックはグレーアウト表示になります。例えば、入力からドラッグした場合、通常、入力に接続できるのは出力ですので、他の入力ジャックはグレーアウト表示になります。

双方向ジャック

ジャックには、入力にも出力にもなるものがあります。ELECTRONIC SWITCHは双方向で、ジャックは、そのモジュールに最初に接続した時点に入力か出力として設定されます。KBD.GATE、TRIGGERおよびVCO1-3 SAWは、基本的には出力ジャックですが入力ジャックとしても使用することが可能です。右クリックでメニューを開き、「Set As Input」、元に戻したいときは「Set.As.Output」に設定ください。

マルチプル (Mults)

ハードウェアでは、1つの出力を複数の出力先に接続するには、専用のジャックか特別なケーブルが必要です。ビ ンテージの2600には、まさにこれを行う「Multiple」セクションがあります。一方、ソフトウェアでは、そのような制 限はありません。

すでにケーブルが接続されているアウトプットから追加のケーブルを接続するには、ジャックをクリックするだけで、マルチプル(Mult)が表示されます。ジャックにマルチプルが表示されましたら、その上にカーソルを置くだけで同じことができます。ポップアップで表示されるマルチは、現在接続しているジャックよりも常に1つ多く表示されますので、現実的な制限はなく、好きなようにケーブルを追加し続けることができます。

アナログのシステムとは異なり、信号の強度は影響を受けません。このことを嬉しいボーナスとして捉えるか、出力 先のレベルを下げて補うかは、お好みでどうぞ。

ダミー・プラグ

他の信号を入力することなく、内部接続を無効化させたいときがあります。アナログのシステムでは、そのための 「ダミー・プラグ」を使用したり、ケーブルの片方を接続し、もう片方をぶら下げたまま未接続にしたりします。これを 行うには、入力ジャック(ほとんどの入力ジャックが対応しています)を右クリックし、メニューから「Insert Dummy Plug」を選択します。また、REVERB OUTPUTなど、出力ジャックのいくつかもダミー・プラグに対応しています。

ケーブルの色

パッチパネルのケーブルは、8種類のカラーから選択できます。選択は、Settings画面で行えます。16ページの「Cable Colors」を参照してください。

配色は、ケーブル作成時にランダムに割り当てられます。接続が完了しましたら、入力ジャックか出力ジャックのどちらかを右クリックしてコンテクストメニューを開き、別の色を選択できます。通常、ケーブルは透明ですが、ケーブルを操作したり、入力ジャックや出力ジャックにカーソルを合わせると不透明になります。

信号が流れる方向

接続されたケーブルのどちらかの端にカーソルを合わせると、信号の流れる方向を示す短いアニメーションが ケーブルに沿って表示されます。

各モジュールの色分け

ビンテージの2600の最初のバージョンは、ダークグレーのパネルに白いシルクスクリーンを使用していました。このシンプルさがお好みでしたら、このバージョンを選択できます。また、以下のように4種類のモジュールを色分けした新バージョンもご用意しました:

- 赤:シグナル・ジェネレーター
- 青:シグナル・プロセッサー
- 緑:モジュレーション・ソース
- ・紫:コントロール・モジュール

色分けのバージョンは、Settings画面で選択できます。16ページの「Silkscreen」を参照してください。

ノブとスライダー

ノブの値を変更するときは、垂直方向にドラッグします。スライダーの値を変更するときは、スライダーの方向にド ラッグします。

Option/Altを押しながらドラッグすると、細かい単位でエディットできます。

SHIFTを押しながらOSC INITIAL FREQUENCYをドラッグするとオクターブに、モーション・シーケンサーのステップの値をドラッグすると半音にスナップします。ノブやスライダーをダブルクリックすると、デフォルト値に戻ります。

Preamp, Envelope Follower, & Ring Mod



PREAMPLIFIER

VCAと異なり、プリアンプは信号レベルのカットとブーストの両方が可能です。RANGEスイッチで最大ゲインを、 GAINノブでレベルをそれぞれ調節できます。ゲインを上げると信号が飽和し、オーバードライブとして使用できま す。

外部オーディオ信号の加工

スタンドアローン・アプリケーションとARP 2600 FX プラグインでは、IN ジャック(PREAMPLIFIERの入力)は、オー ディオ入力に内部接続されています。これにより、ドラムでエンベロープをトリガーさせたり、プリアンプで歪ませ たり、エレキギターにリズミカルなフィルターをかけたりするなど、パッチ・パネルで外部オーディオ信号を加工で きます。また、外部オーディオ信号を直接、あるいはエンベロープ・フォロワーを使用してモジュレーション・ソース として使用することもできます。例えば、ドラムループの音量変化に応じてストリングス・パッド音色のフィルターが 変化するというように、キーボード演奏で面白い効果を出すことができます。ARP 2600 FX は MIDI メッセージを受 信できますので、外部オーディオ信号の加工に使用したり、データベース内のあらゆる音色のコントロールに使用 したりすることができます。オーディオ入力を使用する音色には、Audio In カテゴリーのタグがついています。また、 ARP 2600 FX Collection にはオーディオ入力を使用するファクトリー音色が入っています。こうしたタグによる音色 の自動フィルタリング設定につきましては、15ページの「サウンド・ブラウザー」をご覧ください。

INジャック

プリアンプへの入力です。スタンドアローン・アプリケーション、ARP 2600 FX プラグインとして使用する場合は、エフェクト入力に内部接続されます。インストゥルメント・プラグイン (ARP 2600)として使用する場合は、内部接続はありません。

Preamp, Envelope Follower, & Ring Mod

GAIN

入力信号のレベルを増幅または減衰します。RANGEスイッチでゲインの最大値を設定できます。RANGEスイッチがX10、X100、X1Kの場合、ユニティゲインはそれぞれ43、19、4.5となります。

RANGE

GAINノブの最大ブースト量を設定します。X10=20dB、X100=40dB、X1K=60dBです。一般的には低いレベルから 徐々に上げていくように使用します。

OUT ジャック

プリアンプの出力です。信号を聴くには、VCFやVCAの入力など、どこかにパッチングする必要があります。

ENVELOPE FOLLOWER

このモジュールは、オーディオ信号をコントロール電圧(CV)に変換し、フィルターやVCOなどを変調するときに使用します。

(In)

エンベロープ・フォロワーへの入力です。プリアンプの出力と内部接続されています。レベルはスライダーで調整します。

(Level)

このスライダーでエンベロープ・フォロワーの入力レベルを調整します。最大で、1V P-P(ピーク間)の矩形波入力で+10Vが出力されます。出力が入力レベルの50%に達するまでに10ms、90%に達するまでに30msかかります。

OUT

エンベロープ・フォロワーの出力です。この信号は、ラグ・プロセッサーへの入力にも内部接続されています。

RING MODULATOR

このモジュールは、オーディオ・エフェクトとしてだけでなく、オーディオ入力とCV入力を1つずつ装備したVCAとしても使用でき、モジュレーション信号を乗算して(例えば)エンベロープとLFOを組み合わせることもできます。

(入力カップリング・モード(スイッチ))

AUDIO:入力信号からDCオフセットを除去します。通常のリング・モジュレーターとして使用するときの設定です。 DC:コントロール電圧のDCオフセットをそのまま保持します。ADSRでLFOの出力をスケーリングするなど、コントロール信号で入力(CVまたはオーディオ)をスケーリングする場合に使用します。

(Inputs 1 and 2)

リング・モジュレーターへの2つの入力です。この2つの機能は同一で、どちらがキャリア入力でどちらがモジュレー ター入力かを意識する必要はありません。スライダーでそれぞれの入力レベルを調整できます。

OUT

リング・モジュレーターの出力です。この信号は、VCFとVCAの入力にも内部接続されています。



ビンテージの2600には2つとして同一のモジュールはありません。VCO1は3つのオシレーターの中で最もシン プルで、シンクのソースとしても機能します。2つの波形を同時使用できます。また、すべてのVCOは、AUDIO/LFス イッチでLFOとしても使用できます。

Frequency (Pitch)

INITIAL OSC FREQUENCY

VCOのチューニングを、-46.00から+77.00半音の範囲で調整します。シルクスクリーンのHz値は概算です。SHIFT を押しながら調整すると、オクターブにスナップします。ビンテージの2600では、このようにVCOのチューニング をオクターブ単位で合わせる機能はありませんでした。

FINE TUNE

オシレーターのピッチを上下250セントの範囲でデチューンします。ダブルクリックで0にリセットします。

FM Control

「FM」はフリケンシー・モジュレーション(周波数変調)の略で、ピッチ・モジュレーションとも言われます。周波数変 調のための入力が4つあり、最初の1つはキーボードに内部接続されており、変調の深さを調節するスライダーは ありません。残りの3つは見た目は似ていますが、内部的にレンジが異なります(これにつきましては後述します)。

(Range)

[Audio, LF]

VCO1の周波数レンジを、このスイッチで切り替えます。周波数は、INITIAL OSC FREQUENCY スライダーやCV入力でも変化します。

AUDIO/KBD ON: レンジが 10Hz…10kHz になり、キーボードを弾いた音程で周波数が変わります。

LF (Low Frequency)/KBD OFF: レンジが 0.03Hz…30Hz になり、キーボードとの接続は遮断されます。必要に応じて、 手動でキーボードCVを入力ジャックにパッチングできます。

(F M Control 1)

このCV入力では、変調の深さを調整せずに(そのためのスライダーがありません)VCO1の周波数を変調します。 キーボードCVがこの入力に内部接続されていますが、スイッチをLF/KBD OFF にセットしたときは、内部接続が遮 断されます。この入力は、正確なピッチの動きが必要なときに使用します。

(F M Control 2)

VCO1のピッチを高い変調量(最大~1V/octave)で変調します。キャリブレーションされていませんので、KBDCV を接続しても正確なピッチにはなりません。また、この入力はSAMPLE&HOLD出力と内部接続されています。

(F M Control 3)

VCO1のピッチを中間的な変調量(最大~2.3V/octave)で変調します。この入力は、ADSR出力と内部接続されています。

(F M Control 4)

VCO1のピッチを低い変調量(最大~4.9V/octave)で変調します。VCO2のSINE出力と内部接続されています。

Outputs

SAW

VCO1のノコギリ波の出力です。SQUARE出力と同時使用できます。(25ページの「SAWジャックを入力として使う」を参照)

SQUARE

VCO1の矩形波の出力です。SAW出力と同時使用できます。VCO1Suqare Widthのトリム・ポットでパルス幅を調整でき、音色が変化します。

関連トリム・ポット

VCO 1 Square Width

[40.00%...60.00%]

VCO1の矩形波のパルス幅を40%から60%の範囲で調整できます。ビンテージの2600では、キャリブレーション 用にこのトリム・ポットが装備されていましたが、音色を変化させるのにも便利です。



概要

4つの波形を同時使用できます。TRIANGLE (三角波) は SAW (ノコギリ波) を、SINE (サイン波) は TRIANGLE をそれ ぞれベースにしています。Symmetry と Tri Offset の各トリム・ポットで、三角波とサイン波の音色変化をお試しくだ さい。

Frequency (Pitch)

INITIAL OSC FREQUENCY

VCOのチューニングを、-46.00から+77.00半音の範囲で調整します。シルクスクリーンのHz値は概算です。SHIFT を押しながら調整するとオクターブにスナップします。

FINE TUNE

オシレーターのピッチを上下250セントの範囲でデチューンします。ダブルクリックすると、0にリセットします。

Pulse Width

PULSE WIDTH

パルス波は、単純な長方形の形をしています。PULSE WIDTHで、波形の上側の部分(「ハイ」の領域)の割合を設定 します。下図にいくつかの例がありますのでご参照ください。なお、パルス幅を50(「ハイ」と「ロー」が同一割合)に すると矩形波になります。 パルス幅を調整することで、ピュアで芯が抜けたような音色の50から、可動範囲の両端に近づくにつれて線が細くてリードのような音色になるまで、オシレーターの音色がさまざまに変化します。

設定値を0か100に設定した場合、あるいはモジュレーションでこの2つの値に変調した場合、波形に「パルス」が なくなるため、音が出なくなります。

パルス波の本当のマジックは、パルス幅を変調したときに起こります。適度なスピードの三角波のLFOや、減衰するエンベロープで変調させてみてください。また、すぐ次のセクションの「PWM」もご覧ください。 *さまざまなパルス幅のパルス波*



PWM

「PWM」は、パルス・ウィズス・モジュレーションの略です。

(PWM Control)

このCV入力は、パルス幅のオーディオレートでの変調に使用します。パルス幅の中心値は、PULSE WIDTHスライ ダーで設定します。このジャックはNOISE出力と内部接続されており、モダンなPWMの音作りに便利ですが、ノイ ズの代わりにLFOをパッチングしてみてください(クラシックなPWMサウンドが作れます)。

Sync

SYNC TO OSC 1

このオシレーター・シンクは、ビンテージの2600にはなく、後付け改造として人気があったものです。これにより、 VCO2の周波数をVCO1の周波数でリセット(VCO2の波形が繰り返す周期をVCO1の周波数でリセット)します。 VCO2のピッチ関連のパラメーターは、そのピッチではなく、VCO2の音色変化として作用します。試しに ADSR FM Controlのスライダーを85%程度にセットしてみてください。

F M Control

「FM」はフリケンシー・モジュレーション(周波数変調)の略で、ピッチ・モジュレーションとも言われます。周波数変 調のための入力が4つあり、最初の1つはキーボードに内部接続されていおり、変調の深さを調整するスライダー はありません。残りの3つは見た目は似ていますが、内部的にレンジが異なります(これにつきましては後述しま す)。

(Range)

[Audio, LF]

VCO2の周波数レンジを、このスイッチで切り替えます。周波数は、INITIAL OSC FREQUENCY スライダーやCV入力でも変化します。

AUDIO/KBD ON: レンジが 10Hz…10kHz になり、キーボードを弾いた音程で周波数が変わります。

LF (Low Frequency)/KBD OFF: レンジが 0.03Hz…30Hz になり、キーボードとの接続は遮断されます。必要に応じて、 手動でキーボード CV を入力ジャックにパッチングできます。

(F M Control 1)

このCV入力では、変調の深さを調整せずに(そのためのスライダーがありません)VCO2の周波数を変調します。 キーボードCVがこの入力に内部接続されていますが、スイッチをLF/KBD OFF にセットしたときは、内部接続が遮 断されます。この入力は、正確なピッチの動きが必要なときに使用します。

(FM Control 2)

VCO 2のピッチを高い変調量(最大~1V/octave)で変調します。キャリブレーションされていませんので、KBD CV を接続しても正確なピッチにはなりません。また、この入力はSAMPLE & HOLD 出力と内部接続されています。

(FM Control 3)

VCO 2のピッチを中間的な変調量(最大~2.3V/octave)で変調します。この入力は、ADSR出力と内部接続されています。

(FM Control 4)

VCO2のピッチを低い変調量(最大~4.9V/octave)で変調します。VCO1の矩形波出力と内部接続されています。

Outputs

4つの波形出力を同時使用できます。

TRI

VCO 2の三角波出力です。VCO 2 Try SymmetryとTri Offsetの各トリム・ポットで三角波の形を調整できます。後述の「関連のトリム・ポット」をご覧ください。

SAW

VCO2のノコギリ波出力です。(25ページの「SAWジャックを入力として使う」を参照)

SINE

VCO2のサイン波出力です。ビンテージの2600では、この波形の位相が反転していましたが、これはVCO2Sine Invertのトリム・ポットで調整できます。サイン波は、三角波から作られていますので、三角波に関連するトリム・ ポットの設定でも変化します。

PULSE

VCO2のパルス波出力です。

SAWジャックを入力として使う

非常に特別な使用において、VCO1-3のSAWジャックを入力として設定し、使用します。この設定はジャックを右ク リックし表示されるメニューから「Set As Input」を選択します。元に戻す場合は「Set As Output」を選択します。

2つのノコギリ波をミックスする

SAW ジャックを入力として使う1つの役割としては、ミキサーを使用することなく2つのノコギリ波をミックスする、 というものです。例えば、VCO1のSAW ジャックを入力に設定し、VCO3のSAW ジャックと繋ぎます。このようにする と、RING MODULATOR VCO1入力、それからVCF MIXER VCO3入力からは VCO1と3のノコギリ波ミックスが得ら れます。オリジナル 2600 パッチ・ブックの Ceremonial Gong がこの面白い効果を使用しています。

関連トリム・ポット

VCO 2 Tri Symmetry

[-100.00...+100.00]

三角波は、ノコギリ波の途中で反転させることで作られます。ビンテージ・ハードウェアでは、反転させる位置をト リム・ポットで設定しています。この設定は不完全なのが常で、波形がスムーズにつながらずにグリッチが生じて、 よりブライトでブザー的な音色になります。「Tri」が付くトリム・ポットは、三角波だけでなくサイン波にも影響しま すのでご注意ください。これは、サイン波が三角波から作られているためです。

VCO 2 Tri Offset

[-100.00...+100.00]

DCに対する三角波のオフセットを調整します。0より大きい値、または小さい値に設定すると、波形がクリップし、 元の波形になかった倍音が発生します。

VCO 2 Sine Invert

[Off, On]

ビンテージの2600では、回路の関係で多くの位相反転が自然に起こりました。VCO2のサイン波はその一例です。 このパラメーターでは、反転のオン、オフを切り替えることができます。サイン波の位相反転は、他のVCO2の波形 と組み合わせるときに便利です。



ビンテージの2600には、同一のモジュールが2つとしてありませんでした。VCO1と比較して、VCO3にはパルス 幅調整のほか、(ビンテージ2600からの改造で)オシレーター・シンクが加わっています。通常のオーディオ出力や LFOとしての役割に加え、VCO3はNOISE GENERATORをモジュレーターとして使用することで、一風変わった効果 音的な音色を作ることができます。

Frequency (Pitch)

INITIAL OSC FREQUENCY

VCOのチューニングを、-46.00から+77.00半音の範囲で調整します。シルクスクリーンのHz値は概算です。SHIFT を押しながら調整するとオクターブにスナップします。

FINE TUNE

オシレーターのピッチを上下250セントの範囲でデチューンします。ダブルクリックすると、0にリセットします。

Pulse Width

PULSE WIDTH

PULSE WIDTHでパルス波の上部の幅を調整します。50%で矩形波になり、ピュアで芯が抜けたような音色になります。設定値の両端である0%や100%に近づくにつれて、線が細く、リードのような音色になります。詳しくは、23ページの「Pulse Width」を参照してください。

Sync

SYNC TO OSC 1

ビンテージ2600からのこの改造は、VCO3の波形が繰り返す周期を、VCO1の周波数でリセットするものです。 VCO3のピッチに関連するすべてのパラメーターは、音程ではなく音色に影響します。試しに ADSR FM Controlを 85%程度にセットしてみてください。

FM Control

「FM」はフリケンシー・モジュレーション(周波数変調)の略で、ピッチ・モジュレーションとも言われます。周波数変 調のための入力が4つあり、最初の1つはキーボードに内部接続されており、変調の深さを調整するスライダーは ありません。残りの3つは見た目は似ていますが、内部的にレンジが異なります(これにつきましては後述します)。

(Range)

[Audio, LF]

VCO3の周波数レンジを、このスイッチで切り替えます。周波数は、INITIAL OSC FREQUENCY スライダーやCV入力でも変化します。

AUDIO/KBD ON: レンジが 10Hz…10kHz になり、キーボードを弾いた音程で周波数が変わります。

LF (Low Frequency/KBD OFF: レンジが 0.03Hz…30Hz になり、キーボードとの接続は遮断されます。必要に応じて、 手動でキーボード CV を入力ジャックにパッチングできます。

(FM Control 1)

このCV入力では、変調深さを調整せずに(そのためのスライダーがありません)VCO3の周波数を変調します。 キーボードCVがこの入力に内部接続されていますが、スイッチをLF/KBD OFF にセットしたときは、内部接続が遮 断されます。この入力は、正確なピッチの動きが必要なときに使用します。

(FM Control 2)

VCO 3のピッチを高い変調量(最大~1V/octave)で変調します。キャリブレーションされていませんので、KBD CV を接続しても正確なピッチにはなりません。また、この入力はノイズ出力と内部接続されています。

(FM Control 3)

VCO 3のピッチを中間的な変調量(最大~2.3V/octave)で変調します。この入力は、ADSR出力と内部接続されています。

(FM Control 4)

VCO3のピッチを低い変調量(最大~4.9V/octave)で変調します。VCO2のサイン波出力と内部接続されています。

Outputs

SAW

VCO3のノコギリ波の出力です。パルス波出力と同時使用できます。(25ページの「SAWジャックを入力として使う」を参照)

PULSE

VCO3のパルス波の出力です。ノコギリ波出力と同時使用できます。

VCF and VCF MIXER

VCF and VCF MIXER



フィルター・タイプ

ビンテージの2600が生産されていた10年間で、4012と4072という2タイプの4ポール・ローパスVCFを採用していました。ソフトウェア版では、これを切り替えるスイッチに加え、ハイパスとバンドパスにも切り替えることができます。

FILTER TYPE

LP1:初期の2600で採用されていたARP40124ポール・ローパスモジュールです。LP2と比較して、レゾナンスを中程度から高めに上げたときの音量や音色が豊かで、自己発振ポイントが高めの特性です。

LP2:後期の2600で採用されていたARP40724ポール・ローパスモジュールです。LP1と比べて、レゾナンスを中程度から高めに上げたときの音色がよりアグレッシブで鼻にかかったような特徴があり、自己発振ポイントは低めの特性です。

HP:4012と同様の特性の自己発振可能な4ポール・ハイパス・ラダーフィルターです。 BP:4012と同様の特性の自己発振可能な4ポール・バンドパス・ラダーフィルターです。

Frequency (Cutoff) と Resonance

INITIAL FILTER FREQUENCY (Cutoff)

INITIAL FILTER FREQUENCYでVCFのカットオフ周波数を調節します。シルクスクリーンにHz値は概算です。数値 表示はMIDIノートナンバーで、60.00で中央Cになります。正確なピッチトラッキングにしたいときは、この値を48、 60、72などに設定し、KBD CVスライダーを最大にセットします。

VCF and VCF MIXER

FINE TUNE

FINE TUNE スライダーでフィルターのカットオフ・フリケンシーの微調整ができます。フィルターを完全に開いた状態にするには、INITIAL FREQUENCYとFINE TUNEの両方を最大値(右いっぱいの位置)にします。

RESONANCE

RESONANCE(レゾナンス)にはカットオフ付近の帯域を強調する働きがあります。中程度から高めの設定で、音色が変化します。さらに高くするとフィルターが「自己発振」を始め、オシレーターなどとは別の、笛のような発振音が 生じます。

Resonance Control

CONTROL

これはビンテージの2600で人気のあった改造で、VCFのレゾナンスを変調するCV入力です。変調の深さは、パッチポイントの右にあるノブで調整できます。

VCF MIXER Audio Inputs

ビンテージの2600では、このミキサーはVCFの入力に内部接続されていましたが、ソフトウェア版ではミキサーの出力先を変更できるように改造しました。詳しくは、29ページの「OUT (VCF Mixer Out)」を参照してください。

(Input jacks 1…5)

VCFミキサーにはオーディオ入力が5つあり、各スライダーでそれぞれのレベルを調整できます。各入力は、以下の表のようにそれぞれに違った内部接続がありますが、それ以外の仕様は同じです。

入力	内部接続先
1	リング・モジュレーター
2	VCO-1矩形波
3	VCO-2パルス波
4	VCO-3ノコギリ波
5	ノイズ・ジェネレーター

Frequency Control

カットオフ・フリケンシー変調用の入力が3つあります。いずれも見た目は似ていますが、キャリブレーションや特性に次のような違いがあります。

(Frequency Control 1)

VCFのカットオフ・フリケンシー変調用のCV入力です。この入力は、KBD CVと内部接続されており、この入力のみ 1V/octave でピッチ変調ができるようにキャリブレーションされています。ビンテージ2600では、この入力には変 調レベルを調整するスライダーがありませんでしたが、ソフトウェア版ではこれを追加し、フィルターのピッチ・ト ラッキングの微調整が簡単に行えます。

(Frequency Controls 2 and 3)

この2つのカットオフ変調用の入力は、最初の入力よりもレンジがわずかに広くなっており、最大で0.93V/octaveの特性になっています。Frequency Control 2はADSRに、3はVCO2のサイン波にそれぞれ内部接続されています。

Inputs and Outputs

OUT (VCF Mixer Out)

この端子は、ビンテージ2600からの改造で増設されたもので、5入力のVCFミキサーからの信号をVCFに入力する前に取り出せます。この端子からMODE-SWEEP FILTERにパッチングしてみてください。

IN (VCF In)

こちらもビンテージ2600から増設改造された、VCFへのオーディオ入力です。VCFミキサー出力と内部接続されています。

OUT (VCF Out)

VCFのオーディオ出力です。VCAとミキサーの入力に内部接続されています。

AR&ADSRエンベロープ



ADSR

クラシックなアナログ・エンベロープで、VCFに内部接続されています。ビンテージの2600では、エンベロープの 最長時間が非常に短いため、それを延長するためのADSR TIMEスイッチで2倍または3倍にできます。

ATK TIME (アタック・タイム)

エンベロープがスタートしてから最大レベルに達するまでの時間を設定します。

DCY TIME (ディケイ・タイム)

最大レベルに達してからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

SUS VOLT (サステイン・ボルテージ)

ディケイ・タイム終了時点のレベルを設定します。このサステイン・レベルに到達すると、Trigger/Gate入力による リスタートがない限り、エンベロープはノートオフになるまでこのレベルを維持します。

REL TIME (リリース・タイム)

ノートオフ、あるいはゲート信号がローになってから、エンベロープのレベルが0に戻るまでの時間を設定します。

ADSR TIME (ADSRタイム・スケール)

[1 X, 2 X, 3 X]

ADSRの最長時間のレンジを切り替えます。ビンテージの2600では、エンベロープの最長時間が非常に短く、この 改造でそれを2倍または3倍に延長できます。
OUT

ADSRエンベロープのCV出力です。この信号は、すべてのVCOやVCF、VCA、VOLTAGE PROCESSORの乗算器の1 つなど、多くのコントロール入力と内部接続されています。

AR

このシンプルなエンベロープは、内部的にはゲート信号をラグ・プロセッサーで処理することで生成されます。

ATK TIME (アタック・タイム)

エンベロープがスタートしてから最大レベルに達するまでの時間を設定します。

REL TIME (リリース・タイム)

ノートオフ、またはゲート信号がローになってから、エンベロープの信号レベルが0になるまでの時間を設定します。

AR TIME (ARタイム・スケール)

[FAST, 1 X, 4 X]

ARエンベロープのアタックとリリースの最大レンジを切り替えます。この改造により、ビンテージの2600と比べて2倍早くしたり、4倍遅くすることができます。

OUT

ARエンベロープのCV出力です。この信号はVCAに内部接続されています。

GATE IN

ビンテージ2600とは異なり、この改造によりARエンベロープをADSRとは別々に動作させることができます。注意: これは、単なるトリガーではありません。ARはラグ・フィルターであり、入力のシェイプとレベルがARエンベロープ のシェイプとレベルに影響します。

Gate/Trigger Control

MANUAL START

このスイッチをクリックするとゲート信号が発生し、ADSRとARエンベロープの両方をスタートさせます。

Control Switch

[Keyboard, Ext]

ADSRとARエンベロープのゲート/トリガー入力をキーボード、またはExt Gate In ジャック(S/H GATEと内部接続)のどちらかに切り替えるスイッチです。

(Ext Gate In)

ARとADSRのゲートとトリガー入力です。このジャックの上のスイッチで、こちらの入力が使用できるようになります(このとき、キーボードからの入力が遮断されます)。入力した信号でADSRをコントロールし、ARのラグ・フィルターに入ります。この入力に適した信号は、ゲート信号のほか、矩形波/パルス波、または下降タイプのノコギリ波です。なお、この入力はS/Hと内部接続されています。

Keyboard Gate/Trigger

通常、この2つのジャックはキーボードからのゲートとトリガー信号の出力です。この2つのジャックは通常は、キーボードからの信号とマージされる入力に個別に切り替えることもできます。手順は、ジャックを右クリックして「Set As Output」を選択します。出力に戻すには、もう一度右クリックして「Set As Output」を選択します。

GATE

キーボードを弾くと(ノートオン)、キーボード・ゲートがハイ(+10V)になり、キーボードから手を放す(ノートオフ) と、ロー(0V)になります。

TRIG

キーボードを弾いたときに出力される短いパルスです。DUOモードでは、Duo Mode Trim Pot の設定によって動作が変わります。詳しくは、50ページの「Duophonic Mode」を参照してください。

関連トリム・ポット

AR/ADSR Gate Type

[Old, New]

TRIGGERをMULTに設定し、レガート奏法をしたときのゲート信号の動作を設定します。 Old:ノートオンのたびにゲート信号をリスタートします。 New:すべての音がリリースされる(ノートオフになる)までゲート信号はハイのままになります。また、CVの変化 とトリガーの相対的なタイミングにも影響します。



DRIVE

サチュレーション/オーバードライブ回路を追加した改造です。倍音や歪みが増したり、レベルの低い信号をブーストしたりできます。

IN

DRIVEへの入力で、VCF出力と内部接続されています。

CONTROL

入力のレベル調整です。これにより、オーバードライブ回路の入力ゲインを調整します。+10Vが内部接続されており、入力に何もパッチングしていないときは、ゲインを直接調整します。

OUT

オーバードライブ回路のオーディオ出力です。この出力を聴くには、VCFまたはVCAの入力などにパッチングする必要があります。

VCA

VCAは、「ボルテージ・コントロールド・アンプリファイア」の略で、CV信号で音量を制御する回路です。このモジュールは、入力が2つあるミキサーと単体のVCAで構成されています。

VCA and Drive

INITIAL GAIN

このスライダーでVCAのレベルを直接調整できます。

重要:通常使用時は、このスライダーはゼロにしておきましょう。ゼロ以上になっていると、ノートオフの状態でもVCAが開いたままに、つまり、音が出っぱなしになってしまうことがあります。

(VCA Audio Input 1)

VCAのオーディオ入力1です。VCF 出力と内部接続されています。

(VCA Audio Input 2)

VCAのオーディオ入力2です。リング・モジュレーターの出力と内部接続されています。デフォルトでは、この入力の 位相は、ビンテージの2600と同様、反転しています。位相反転のオン、オフは、VCA Aud In 2 Invertトリム・ポットで 設定できます。後述の「VCA Aud 2 Invert」をご覧ください。

(VCA Control 1)

このスライダーで、その下にあるCV入力(ARエンベロープと内部接続)による変調の深さを調整します。ビンテージの2600では、この入力は常時リニア特性になっていますが、ソフトウェア版ではスライダーの上のボタンでLIN (リニア)かEXP(エクスポネンシャル)に切り替えることができます。

(VCAControl 2)

このスライダーで、その下にあるCV入力(ADSRエンベロープと内部接続)による変調の深さを調整します。ビン テージの2600では、この入力は常時エクスポネンシャル特性になっていますが、ソフトウェア版ではスライダーの 上のボタンでLIN(リニア)かEXP(エクスポネンシャル)に切り替えることができます。

LIN/EXP buttons 1 and 2

[LIN, EXP]

ビンテージの2600では、Control1はリニア(LIN)、Control2はエクスポネンシャル(EXP)の特性でした。このボタンで、そのどちらかに自由に切り替えることができます。

LIN: Control 1と内部接続されているARエンベロープや、LFOを使用するときに適しています。

EXP:最大ゲインがリニアよりもはるかに高く、Control 2と内部接続されているADSRでパンチのあるアタック/ディケイを作ったり、AUXエンベロープを使用するときに適しています。

OUT (VCA Output)

VCAのオーディオ出力です。この信号は、ミキサーの入力に内部接続されています。

関連トリム・ポット

VCA Aud In 2 Invert

ビンテージの2600では、VCAの2番目の入力などさまざまな回路で多くの位相反転が自然に起こっていました。 必要に応じて、このような位相反転をここで有効か無効に切り替えることができます。

Mixer, Outputs, and Reverberator



Pan

PAN

このスライダーで、入力信号をLEFT OUTとRIGHT OUT間の自由な位置に定位します。この下にある入力ジャックは、 ミキサー出力と内部接続されています。

MIXER

このミキサーは、2入力1出力のミキサーとしても、2つの独立したシグナル・アッテネーターとしても使用できます。

(Mixer Inputs 1 and 2)

ミキサーの入力です。それぞれVCF出力、VCA出力と内部接続されています。

(Mixer Outputs 1 and 2)

ミキサーの入力チャンネルそれぞれの出力です。このジャックにパッチングすると、そのチャンネルの信号はミキ サー出力から除外されますので、ミキサー・チャンネルをオーディオ信号やCVのアッテネーターとして使用できま す。

Inputs and Outputs

LEFT INPUT and RIGHT INPUT

この2つのオーディオ入力は、パン出力に追加されており、それぞれ左右のチャンネルにミックスされます。

LEFT OUT and RIGHT OUT

2600のインサート・エフェクトに入る前段の左右チャンネルのオーディオ出力です。オーディオ信号のフィードバックなどに利用できます。

REVERBRATOR

愛すべきビンテージなアンビエンスが得られるスプリング・リバーブです。このリバーブはモノラルですが、右チャンネルの出力を位相反転することで擬似的なステレオ・エフェクトにすることができます。位相反転をオフにすることもできます。後述の「Reverb R Invert」をご覧ください。

(Left Level)

このスライダーで左出力のリバーブ・レベルを調整します。

(Right Level)

このスライダーで右出力のリバーブ・レベルとリバーブ出力の両方を調整します。ビンテージの2600では、右出力の移動が反転しており、疑似ステレオ効果が得られるようになっていました。位相反転は、後述の「Reverb R Invert」でオフにすることができます。

(Reverbrator Input)

リバーブへの入力です。ミキサー出力と内部接続されています。

REVERB OUTPUT

リバーブからのオーディオ出力です。このジャックにパッチングすると、右出力からリバーブ成分が除去されます。

関連トリム・ポット

Reverb R Invert

ビンテージの2600では、右出力のリバーブ信号の位相を反転させ、疑似ステレオ効果が得られるようになっていましたが、その場合、VOXワウなど一部のエフェクトを含むモノラル・オーディオを使用する場合に不都合が生じます。このトリム・ポットでは、位相反転のオン、オフを切り替えることができます。

Reverb Type

[2600FS Lo, 2600FS Hi]

スプリング・リバーブ・タンクを選択します。デフォルトは2600FS Loです。2600FS Hiは音量が大きく、リターン・レベルが50%を超えると、このモデルの出力アンプ部で音が歪むことがあります。

Mixer Pan Invert

ビンテージの2600では、さまざまな回路で位相を反転されており、パンの入力もその1つでした。このトリム・ポットでは、その位相反転のオン、オフを切り替えることができます。

MIDI Control



このジャック群は、お使いのMIDIコントローラーからの信号をパッチパネルに配線するためのものです。

KBD CV

演奏している音程を1V/octave規格で出力します(半音=1/12V)。トランスポーズの値が0のとき、C3で0Vになり、 それ以下の音程ではCVがマイナスの電圧になります。DUOモード時は、低いほうの音程のCVを出力します。

VELOCITY

MIDIベロシティをCVに変換します。

MOD WHEEL

MIDIモジュレーション・ホイールの信号をCVに変換します。

AFTERTOUCH

MIDIアフタータッチ、ポリ・アフタータッチをCVに変換します。チャンネル・アフタータッチ (Channel AT)、ポリ・アフタータッチ (Poly AT)、または両方への切り替えは、Settings ダイアログの Aftertouch Source で行えます。

AT VIBRATO DEPTH

KORG ARP 2600 FSと同様、アフタータッチはビブラート・デプスの変調に内部接続されています。アフタータッチの値が最大のときのビブラートの深さを、このノブで調整します。

MIDI A and MIDI B

この2つのジャックはMIDICC(ユーザー選択可)をCVに変換します。CCの選択は、Settingsダイアログで行えます (15ページの「MIDIACC and MIDIBCC」を参照してください)。なお、ここでの選択はグローバルなもので、パ フォーマンス単位での選択ではありませんのでご注意ください。

PITCH BEND

MIDI ピッチベンドをCVに変換します。信号の強さ(ベンドレンジ)は、その下のBEND RANGEノブで調整できます。

BEND RANGE (Pitch Bend Range)

[0.00...24.00]

MIDIピッチベンドのベンド幅を半音単位で設定します。設定したベンド幅の特性は、Pitch Bend Curveトリム・ポットで調整できます。

FREE RUN RESET

FREE (フリーランニング) に設定した VIBRATO LFO、AUX LFO、SAMPLE & HOLD の周期をリセットします。オート メーションを使用して、シーケンスの先頭にこのスイッチをオンにするイベントを入れることで、DAW の再生のた びに LFO やサンプル&ホールドなどを同じ動作にすることができます。

MODE-SWEEP FILTER



Frequency Control

Frequency (Cutoff), Resonance, and Mode

クラシックな「エクスパンション・モジュール」に搭載されていたものからヒントを得た2ポールのステートバリア ブル・フィルターは、ローパスからハイパスまでを連続可変でき、その中間ではバンドリジェクトとして使用できる フィルターです。

FREQUENCY

[-4.00 (6.49 Hz)...+138.00 (23679.65 Hz)]

モードスウィープ・フィルターのカットオフ・フリケンシーを、MIDIノートナンバーの半音単位で設定します。値が 60.00 で中央C になります。KBD CVを最大にし、カットオフを48、60、72 などにセットすると、キーボードの音程に 沿ったピッチ・トラッキングになります。

RESONANCE

レゾナンスには、カットオフ付近の帯域を強調する働きがあります。オリジナル・ハードウェアと同様、このフィル ターのレゾナンスはノブのほとんどのレンジでマイルドなかかり具合です。ノブを半分以上に上げると効果が聴き 取れるようになり、ほぼ最大にしないとハッキリとしたレゾナンスになりません。最大値では、スムーズでない発振 音が聴こえますが、自己発振には至りません。

MODE

このノブでローパス(0.00)、バンドリジェクト(50.00)、バイパス(100.00)間をクロスフェードします。0.00、50.00、100.00の間の値ではそれぞれのモードがミックスされた状態になります。BP(バンドパス)スイッチをオンにしたときは、このノブの操作は無効になります。

BP (Bandpass)

[Off, On]

Off: MODEノブでフィルターモードを調整できます。 On:フィルターがバンドパス固定モードになり、MODEノブは無効になります。

Audio Inputs

(Audio Inputs 1 and 2)

モードスウィープ・フィルターにはオーディオ入力が2つあり、それぞれのノブでレベルを調整できます。最初(左側)の入力はVCF出力と内部接続されており、VCFと直列のフィルター・ルーティングになります。2つ目(右側)の入力はVCO2のノコギリ波出力と内部接続されています。内部接続以外は、2つの機能は同一です。

Frequency, Resonance, and Mode Control

CONTROL (Frequency Control 1...3)

モードスウィープ・フィルターのカットオフ・フリケンシーの変調用CV入力は3つあり、入力ジャックの上にあるノ ブで変調の深さをそれぞれ調整できます。最大値で1V/octaveになります。内部接続は左のジャックから順に、 KBD CV、モーション・シーケンサー SEQ 1、AUX ENVELOPE 出力です。

RES

モードスウィープ・フィルターには、レゾナンスの変調用CV入力があり、ジャックの上のノブで変調量を調整できます。この入力は、モーション・シーケンサー SEQ1と内部接続されています。

MODE

モード変調用のCV入力を使用して、フィルターモードをローパスからバンドリジェクトを経てハイパス、あるいは その逆などに変調できます。変調の深さは入力ジャックの上にあるノブで調整できます。この入力は、モーション・ シーケンサー SEQ2出力と内部接続されています。

Output

OUT

モードスウィープ・フィルターのオーディオ出力です。このフィルターの出力を聴くには、どこか別のパッチポイント (VCFやVCAなど)に接続する必要があります。

NOISE GENERATOR



2600では一般的ですが、ノイズ・ジェネレーターには色々な役割があります。オーディオ信号を出力しますし、サンプル&ホールドと連動もしますし、モジュレーション・ソースとしても利用できます。

(Color)

ノイズの周波数成分を調整します。連続可変のスライダーですが、3つのポジションに名称が付いています(WHITE、 PINK、LOW FREQ)。

WHITE:完全にランダムなノイズで、非常にブライトな音色です。

PINK:ホワイトノイズに6dB/Octのフィルターをかけたもので、人間の耳にはより自然に感じ、滝のような音です。 LOW FREQ:遠くで鳴っている風や川のような音です。

(Level)

このスライダーで出力ジャックとすべての内部接続へのレベルを調整します。設定値の50.00付近を超えると、信号がクリップを始め(20V ピーク間)、RMS(音のエネルギーの平均値)レベルが上がり、ややラフな質感になります。

NOISE GEN OUT

ノイズ・ジェネレーターの出力です。LEVELスライダーで出力レベルが変化します。

関連トリム・ポット

Noise Mode

[Old, New]

Old:均等で、幅広いスペクトラムのノイズです。 New:3kHz付近を強調したノイズです。

Voltage Processors



これらのユーティリティ・モジュールは、オーディオ信号やCVをミックス、乗算、反転、スムージング(ラグ・プロセッサー経由)します。

Mixer 1

最初のボルテージ・プロセッサーは、1-4の4つの入力をミックスするものです。入力2と4には内部接続があり、スライダーでレベル調整ができます。入力1と3には内部接続はなく、常にユニティゲインです。

1 and 3 (Input 1, 3)

インプット1と3には内部接続がなく、レベルは常にユニティゲインです。

2 (Input 2)

インプット2はマイナスのCVの最大値である-10Vが内部接続されています。スライダーでレベル調整ができます。

4 (Input 4)

インプット4はキーボードCVが内部接続されています。スライダーでレベル調整ができます。

(Output)

インプット1-4をミックスした信号の出力です。

INV (Invert)

ビンテージの2600では、さまざまな回路で位相を反転させていました。必要に応じて、ここで位相反転のオン、オフを切り替えることができます。

Mixer 2

2つ目のボルテージ・プロセッサーは、入力5と6をミックスするミキサーです。

Input 5

インプット5には内部接続がなく、レベルは常にユニティゲインです。

Input 6

インプット6はマイナスのCVの最大値である-10Vが内部接続されています。スライダーでレベル調整ができます。

(Output)

インプット5と6をミックスした信号の出力です。

INV (Invert)

ビンテージの2600では、さまざまな回路で位相を反転させていました。必要に応じて、ここで位相反転のオン、オフを切り替えることができます。

Lag Processor

ラグ・プロセッサーには、入力電圧の急激な変化を緩やかにする働きがあります。例えば、コントロール信号の鋭いエッジを滑らかにするのに便利です。入力信号の瞬間的な変化が0.5msから0.5secのランプ(傾き)になります。 また、オーディオ信号用の6dB/octフィルターとしても使用でき、最大カットオフは1.6kHzです。

7 (Input 7)

ラグ・プロセッサーの入力です。ENV FOLLOWER(エンベロープ・フォロワー)と内部接続されています。

LAG TIME

このスライダーで滑らかにする、あるいはフィルタリングする量を調整します。

(Output)

ラグ・プロセッサーの出力です。

Multipliers

ビンテージの2600に追加されたこの2つはシグナル・マルチプライヤー(乗算器)です。CVコントロール用に設定 されていますが、VCA(入力の片方にオーディオ信号、もう片方にCVを接続した場合)、またはシンプルなリング・ モジュレーター(両方の入力にオーディオ信号を接続した場合)としても使用できます。

A and B (インプットAとB)

それぞれADSRとAUXLFOに内部接続されています。

OUT(AxB出力)

1つ目のマルチプライヤーの出力です。

Cand D(インプットCとD)

それぞれAUX ENVELOPEとSEQ1OUTに内部接続されています。

OUT(CxD出力)

2つ目のマルチプライヤーの出力です。

Sample & Hold and Electronic Switch



ノイズ・ジェネレーターを入力とし、カットオフまたはVCOの周波数にパッチングすると、クラシックなS/H(サンプル&ホールド)エフェクトになります。また、INT CLOCK OUT 経由で矩形波LFOとしても使用できます。

Sample & Hold

Level

このスライダーで出力ジャックと内部接続先への出力レベルを調整します。

(Sample & Hold Input)

サンプル&ホールド回路の入力です。ノイズ・ジェネレーターの出力と内部接続されています。

S/H OUT

サンプル&ホールド回路の出力です。LEVELスライダーで出力レベルを調整できます。

EXT CLOCK IN

サンプル&ホールドのタイミングをコントロールするCVを入力します。このとき、サンプル&ホールドに内蔵LFO との接続は遮断されます。ゲートや矩形波、パルス波、下降タイプのノコギリ波など、立ち上がりエッジの鋭い信号 が適しています。

Sample & Hold Internal Clock (LFO)

サンプル&ホールドには矩形波LFOが内蔵されており、そのスピードはRATEスライダーで調整できます。

RATE

このスライダーでサンプル&ホールドのスピード(周期)を調整します。スライダーを上げるとスピードが速くなります。

TEMPOがOnの場合、スピードは32分音符3連(最速)から倍全音符2個分(全音符4個分:最遅)までの拍数になります。

TEMPO

TEMPOがOnの場合、サンプル&ホールドはシステム・テンポに同期します。この場合、RATEスライダーで拍数を 選択できます。

MODE (Sync Mode)

[INDIV, SYNC, FREE]

INDIV: S&H LFO がノートオンごとにスタートし、ノートオンのタイミングでリセットします。

SYNC: S&H LFOはすべてのノートで共有され、フレーズの開始時にリセットされます。フレーズの長さはSync Notes Sourcesのトリム・ポットで設定します。モーション・シーケンスに動機させる場合に便利です。**重要**:タイミングは同期しますが、各ボイスの値はそのまま変化しません。

FREE: S&Hタイマーがすべてのノートに共有され、FREE RUN RESETでのみリセットされます。**重要**:タイミングは同期しますが、各ボイスの値はそのまま変化しません。

INT CLOCK OUT

S&H LFOの出力です。ゲート信号やLFO信号として使用できます。

Electronic Switch

A, B, and C

エレクトロニック・スイッチは、ジャックAとC、またはジャックBとCのいずれかを接続し、クロック入力に応じて2 つの接続を交互に切り替えるものです。ライトはAかBのどちらがアクティブかを表示します。ポリフォニックで動 作している場合、ライトは最も古いボイスの動作状況のみを表示します。

接続はどちらの方向でも機能しますので、スイッチには2つの入力(A/B)と1つの出力(C)、または1つの入力(C)と2つの出力(A/B)があります。3つのジャックのいずれかに最初に接続すると、他の2つのジャックの動作が決まります。動作方向を清算するには、3つのジャックの接続をすべて取り外します。

(Clock In)

通常、スイッチはシルクスクリーンで示しているように、サンプル&ホールドのLFOでコントロールされます。この CV入力はビンテージの2600から改造したもので、通常の接続を遮断し、別のソースからスイッチを駆動すること ができるようにしたものです。入力するCVは、ゲートや矩形波、パルス波、下降タイプのノコギリ波など、立ち上が りエッジの鋭い信号が適しています。

エレクトロニック・スイッチでオートパンを作る

以下の手順で矩形波のオートパンができます:

- 1. オーディオ信号をジャックCに接続します。
- **2.** ジャックAをOUTPUT セクションのLEFT INPUT に、ジャックBをRIGHT INPUT に接続します。

エレクトロニック・スイッチの面白い用途につきましては、オリジナル2600マニュアルのセクション5.15IIをご覧ください。

AUX ENVELOPE



Main Controls

DELAY TIME

エンベロープがトリガーされてからアタック・タイムがスタートするまでの時間を設定します。イニシャル・ボル テージは REL VOLTスライダーで設定します。

ATK TIME (Attack Time)

リリース・ボルテージ(イニシャル・ボルテージ)から最大レベルに達するまでの時間を設定します。

HOLD TIME

アタック・タイムが終了し、ディケイ・タイムがスタートするまでの時間を設定します。

DECAY TIME

最大レベルからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

SUS VOLT (Sustain Voltage)

ディケイ・タイムが終了した時点のレベル(電圧)を設定します。サステイン・レベルに到達すると、ゲート入力でエンベロープをリスタートしない限り、ノートオフまでそのレベルを維持します。

REL TIME (Release Time)

ノートオフから(またはゲート信号がローになってから)リリース・ボルテージに戻るまでの時間を設定します。

REL VOLT (Release Voltage)

リリース・タイム終了時のレベル(電圧)を設定します。エンベロープはこのレベルでリセットされ、同時にディレイ・タイムのスタート時のレベル(イニシャル・ボルテージ)になります。

Gate and Trigger Control

(GATE In)

キーボードの代わりにこのジャックに CV を入力して、AUX ENVELOPE をコントロールできます。ジャックの右にあるスイッチを GATE にセットすると、このジャックが使用できるようになります。入力する信号は、ゲート、矩形波/パルス波、下降タイプのノコギリ波などが適しています。なお、このジャックは SEQ GATE 出力と内部接続されています。

Control

[GATE, KBD]

AUX ENVELOPEをコントロールするソースをキーボードか、ゲート入力ジャック(SEQ GATE 出力と内部接続)のどちらかに切り替えるスイッチです。

MANUAL START

このスイッチをクリックすると、ゲート信号が出力され、AUX ENVELOPEがトリガーされます。このスイッチは、Mod マトリックス、MIDIマッピング、あるいはオートメーションでコントロールできます。

LOOP

[Off, On]

ループがOnの場合、エンベロープはリリースまで進行し(サステインで停止しません)、ディレイからリスタートし、 ノートオンが続く限りこれを繰り返します。ノートがオフになると、リリースまで進行し、そこで停止します。

Output

OUT

AUX ENVELOPEのCV出力です(AUX ENVELOPE自体がビンテージの2600からの改造で追加されたものです)。 この信号は、モードスウィープ・フィルターと、ボルテージ・プロセッサーのマルチプライヤーの1つに内部接続さ れています。

AUX LFO



ビンテージ2600からの追加点は、LFO波形を連続的に変化させることができるCURVEスライダーと、下降タイプのノコギリ波出力です。

LFO SPEED

LFOのスピート(周期)を調整します。スライダーを上げるとスピードが速くなります。 TEMPOがOnの場合、LFOのスピードは32分音符3連(最速)から倍全音符2個分(全音符4個分:最遅)までの 拍数になります。

LFO CURVE

LFO波形がよりログカーブ寄り、またはエクスポネンシャル寄りに変化します。その効果は、波形がユニポーラかバイポーラかで変わります。

三角波とサイン波はバイポーラです。この2つの波形の場合、CURVEの値がプラスになると波形の最高と最低部分が強調され、値がマイナスになると波形の中間部分が強調されます。

ノコギリ波はユニポーラです。ノコギリ波の場合、CURVEの値がプラスになるとログカーブに近づき、波形の最高部分が強調され、値がマイナスになるとエクスポネンシャル・カーブに近づき、波形の最低部分が強調されます。

TEMPO

TEMPOがOnの場合、LFOはシステム・テンポに同期し、LFO SPEEDスライダーで拍数を選択できます。

MODE (Sync Mode)

[INDIV, SYNC, FREE]

INDIV:LFO がノートオンごとにスタートし、ノートオンのタイミングでリセットします。

SYNC: S&H LFOはすべてのノートで共有され、フレーズの開始時にリセットされます。フレーズはエンベロープの 設定で変わります(59ページの「Sync Notes Phrase Source」を参照してください)。この設定は、モーション・ シーケンスに動機させる場合に便利です。

FREE:LFOがすべてのノートに共有され、FREE RUN RESETでのみリセットされます。

Outputs

(Triangle)

AUX LFOの三角波 CV 出力です。この波形は、電圧がプラスとマイナスの両方の領域を通るバイポーラです。

(Downward Saw)

AUX LFOの下降タイプのノコギリ波 CV 出力で、モダンなフィルター・モジュレーションに便利です。この波形は電 圧がプラスの領域のみを通るユニポーラです。

(Sine)

AUX LFOのサイン波 CV 出力です。この波形は、電圧がプラスとマイナスの両方の領域を通るバイポーラです。

KEYBOARD



ビンテージ2600では、キーボードは何と別売オプションでした! このパネルはデュオフォニックの3620キーボードをベースとしつつ、真のポリフォニック・モードも追加しています。

(Voice Mode)

POLY:最大16音を同時に演奏でき、発音数はPoly # Notes(画面最下部のステータスバーの右端付近にあります) で設定できます。

DUO:2音を同時に演奏できます。KBD UPPERジャックから最高音のCVが出力されますので、CV入力にパッチン グする必要があります。演奏には多少のコツが必要です。また、デュオ・モードのトリム・ポットの設定が重要です。 MONO:単音(1音)のみの演奏が可能で、2600とオリジナルの3604キーボードを接続したときと同じ状態になり ます。ベースやリード、ドローン音色に、また、LEFT/RIGHT OUTとREVERB OUTPUTジャックからパッチングする際 に予測可能な結果を得るのに便利な設定です。

KBD UPPER

このジャックは DUO モード時のみ使用でき、2 音のうちの最高音の CV を出力します。CV のスケールはメインの KBD CV と同じく、半音で 1/12V です (1V/oct)。デュオフォニックで演奏するときは、このジャックから VCO やフィル ターの KBD コントロールにパッチングする必要があります。

INTERVAL LATCH

このボタンはDUOモード時のみ使用できます。オンにすると、KBD CVとKBD UPPER CVの音程間隔を一定に保ちます。使用法は、鍵盤の2つのキーを押しながらボタンを押し、ボタンを放すまで音程のインターバルが持続します。この機能は、Mod マトリックスや MIDI マッピングでコントロールすることでより便利に使用できます。

REPEAT

[KBD, OFF, AUTO]

リピートは、マンドリンやバンジョーのトレモロ・ピッキングのような、繰り返すアタックを作ります。スピードはビンテージの3620キーボードと同様、VIBRATO LFOで調整します。 KBD:キーボードを弾いている間だけリピートが続き、キーボードを放すと停止します。

OFF:リピート機能がオフになります。デフォルト設定はこちらです。

AUTO:新たなノートを弾くまでリピートが続きます。

TRIGGER MODE

[MULT, SINGLE]

このパラメーターは、DUOとMONOモード時のみ有効です。MULTでは ADSRとAUX ENVELOPE がノートオンのたびにトリガーされ、ARは影響されません。SINGLEの場合は、最近のシンセサイザーのMono Legatoモードのように、レガート奏法じにはエンベロープのリトリガーが起こりません。

LATCH

[OFF, ON]

ラッチは、キーボードで押さえた音を、新たな音を弾くまで保持する機能です。新たな音を弾くと、それまでの音は カットされ、新たに弾いた音のみを発音します。この機能は、アルペジエイター使用時に便利です。

関連トリム・ポット

Pitch Bend Curve

[Linear, New 3620, Old 3620]

Linearは曲率が最も小さく、Old 3620は曲率が最大になります。曲率を大きくすると、センター付近での変化が小 さくなり、両端での変化が大きくなりますので、ベンドレンジを高く設定した場合でも微妙なコントロールが可能 になります。このトリム・ポットの設定は、PITCH BENDジャックの出力にも影響します。

P Bend Smoothing

[Off, Faster, Smoother]

ご使用のMIDIコントローラーや、BEND RANGEを高く設定したり、ピッチ・ベンド・カーブの設定によっては、ピッ チ・ベンドが階段状に変化して聴こえることがあります。このパラメーターは、そうした階段状の変化をスムーズに するラグ・フィルターです。Offではスムージングがオフになり、Fasterでは素早く反応し、Smootherではフィルタリ ング効果が高いのですが、反応が遅めになります。

Mono Priority

[Low, High, Last]

このトリム・ポットはボイス・モードをMONOに設定したときに有効になり、2音以上を弾いたときの反応を設定します。

Low:2音以上弾いたうちの最低音を発音します(低音優先)。ビンテージのアナログ・モノシンセの多くはこの方式です。

High:2音以上弾いたうちの最高音を発音します(高音優先)。

Last:最後に弾いた音を発音します(後着優先)。

Duophonic Mode

[New 3620, Old 3620, Oddysey]

KEYBOARDをDUOに設定したときのボイスの取扱いを設定します。

New 3620: CVの更新はノートオンでのみ行います。TRIGGER = MULTの場合、最高音と最低音のみトリガーします。 Old 3620: CVの更新はノートオンでのみ行います。TRIGGER = MULTの場合、中間音(CVは無視)はまだトリガー 可能です。2音のコード演奏に適しています。

Odyssey: ノートオンとノートオフの両方でCVが更新されます。TRIGGER = MULTの場合、中間音(CVは無視)はまだトリガー可能です。ベース音を押さえながらメロディを弾くときに便利です。

ARPEGGIATOR



アルペジエイターには、キーボードを押さえた複数の音をアルペジオ(分散和音)に変換する働きがあります。

(Enable)

[Off, On]

アルペジエイターのオン、オフを切り替えます。

(Pattern)

[UP, DOWN, UP/DOWN 1, Up/DN 2, RANDOM]

このロータリー・スイッチでアルペジエイターのパターンを選択します。多くは名前の通りの動作ですが、UP/DOWN 1とUP/DN2は上昇と下降を繰り返すもので、UP/DN2は最高音と最低音を2回発音します。 UP, DOWN





UP/DOWN 1





UP/DN 2





RANDOM





OCTAVES

[1**, 2, 3**]

アルペジオ演奏が展開するオクターブを設定します。1は演奏したのと同じオクターブでアルペジオを発音します。 2と3はアルペジオの周回を繰り返すごとに1オクターブずつ上がり、再び元のオクターブに戻ってアルペジオ演奏 を繰り返します。

RATE

アルペジェイターのスピードを調整します。Modホイールでスピードをコントロールするパッチングをお試しください!

GATE

アルペジオの各音の長さを設定します。アルペジオのレゾリューション(各音の拍数)に対する割合(%)で設定します。

SWING

[-100...+100]

アルペジオのリズムの感じ(シャッフル感)を調整します。

+100: 偶数個目の音のタイミングが3連符の3つ目の音のタイミングまで遅れ、完全にスウィングした状態になります。

-100: 偶数個目の音のタイミングが3連符の2つ目の音のタイミングで前倒し的に発音し、逆スウィング状態になります。

SORT

[OFF, ON]

OFF:キーボードで押さえた順にアルペジオの各音を発音します。例えば、UPでは押さえた順のままで発音し、 DOWNではその逆の順番で発音します。

ON: 選択したパターンに応じて発音する順番が変わり、最低音から最高音に向かって並べ替えられます。このとき、 キーボードで押さえた音の順番は無視されます。

PORTAMENTO and TRANSPOSE



Portamento

(Enable)

[OFF, ON]

ポルタメントのオン、オフを切り替えます。

MOMEN.(モーメンタリー)

このボタンが押されている (クリックされている)と、ポルタメントがオンになり、ボタンを放すとオフになります。オ リジナルの 3620 キーボードには上述のスライドスイッチとこのボタンの両方があり、ソフトウェア版でもそのまま 再現しています。

(TIME)

このスライダーで音程間を滑らかに遷移していく時間を調整します。スライダーを高く設定するほどポルタメントの時間が長くなります。

Transpose

TRANSPOSE

[**-2, 0, +2**]

キーボードCVを上下2オクターブの範囲でシフトします。シフトした時点で瞬時にオクターブが切り替わり、演奏用のコントロールとして使用できます。

関連トリム・ポット

Gated Portamento

[Off, On]

Off: ノートオフ後もポルタメントがオンの状態を維持します。長めの休符を交えた演奏に効果的です。 On: ノートオンの間だけポルタメントがオンになり、ノートオフでオフになります。

VIBRATO LFO



ビンテージの2600では、このLFOはパッチパネルではなく、キーボードにありました。

LFO SPEED

LFOのスピード(周期)を調整します。スライダーを高くするほど速くなります。

TEMPOがOnの場合、LFOスピードは32分音符3連(最速)から倍全音符2個分(全音符4個分:最遅)までの拍数になります。

VIBRATO LFO はビンテージの 3620 キーボードと同様、キーボードの REPEAT のスピードも調整します。

TEMPO

TEMPOがOnの場合、LFOはシステム・テンポに同期し、LFO SPEEDスライダーで拍数を選択できます。

VIB DELAY (ビブラート・ディレイ)

LFOがリセットされてから信号がDELAYED(サイン波)ジャックから出力されるまでの時間を設定します。LFOのリ セット方式はMODEスイッチで設定します。なお、三角波と矩形波出力にはビブラート・ディレイはかかりません。

VIBRATO DEPTH

このLFOはKBD CV信号と内部接続されており、このスライダーでピッチ変調の深さを調整します。ModマトリックスでModホイールにアサインできます。また、Vibrato Depth Curveトリム・ポットで深さの変化カーブを変更できます。

MODE(同期モード)

[INDIV, SYNC, FREE]

INDIV: ノートオンのたびに LFO 波形が先頭からスタート (リセット) します。

SYNC:最初のノートオンでLFO波形がリセットされ、レガート奏法で演奏している間はリセットされません。LFO波形のリセットを奏法でコントロールできます。詳しくは、59ページの「Sync Notes Phrase Source」を参照してください。モーション・シーケンスと同期させたい場合、この設定が便利です。

FREE:LFO 波形はノートオンではリセットされず、FREE RUN RESET ボタンでのみリセットされます。

EXT VIB IN

このCV入力からKBD CVを変調でき、深さはその上のスライダーで調整できます。このジャックは、VIBRATO LFO のサイン波出力に内部接続されています。このジャックを三角波か矩形波とパッチングしてみてください。

Outputs

(Triangle)

VIBRATO LFOの三角波 CV 出力です。この三角波はバイポーラーで正負の電圧を出力します。

(Square)

VIBRATO LFOの矩形波 CV 出力です。この矩形波はバイポーラーで正の電圧を出力します。

DELAYED (Sine)

VIBRATO LFOのサイン波CV出力で、VIB DELAYスライダーでディレイ・ビブラートがかかります。このサイン波はバイポーラーで正負の電圧を出力します。

関連トリム・ポット

Vibrato LFO Reset

[**0, 90**]

ビブラートLFOの波形をリセットしたときの位相を設定します。0度の場合、ピッチが高いところから徐々に下がっていく感じに、90度の場合は中間的なピッチから急激に下がってから上がっていく感じに変化します。

MOTION SEQUENCER



このシーケンサーはARP 1600シリーズからヒントを得たもので、スムージングや2つの独立したパターンのスター ト/エンド・ポイントの変調、スウィングなどの機能を追加しています。

Main Sequence Control

PITCH OFFSET

このCV入力は、PITCH QUANTIZEがオンのときにのみ使用できます。KBD CVと内部接続されており、ピッチ・クオンタイズされたシーケンス1、2の音程をキーボードからトランスポーズできます。

SEQ ENABLE

[Off, On]

モーション・シーケンサーのスタート/ストップをコントロールします。

RATE

[2x Breve...1/32 triplet]

モーション・シーケンサーのスピードを設定します。最も遅い倍全音符2個分(全音符4個分)から最速の32分音 符3連までの範囲で設定できます。

SWING

[-300%...+300%]

0%:スウィングがかかっていない、ストレートなリズムになります。

+100%:完全にスウィングした状態です。偶数拍のタイミングが3連符の3個目の位置に移ります。

+300%:偶数拍のタイミングが次の奇数拍の位置まで移動します。

スウィングの分解能はRATEの設定に従いますが、最も粗い分解能は4分音符ですので、RATEがそれ以上遅い(長い拍)に設定されている場合は、スウィングはかかりません。

SYNC NOTES

[Off, On]

Off:ノートごとにモーション・シーケンスが独立して再生されます。

On:シーケンスが再生中の場合、新たなノートを弾くと、最も古いノートで再生しているシーケンスと同じステップから再生します。同期の動作は、モジュレーションの有無などで変わることがあります。また、LFOと同期したいときには、この設定が便利です。

Outputs

SEQ 1 and SEQ 2

モーション・シーケンサーのレーン1と2の出力です。出力するCVのレンジは-10…+10Vか-2…+2Vで、各レーンのPITCH QUANTIZEスイッチの設定(Off, On)によって変わります。

GATE OUT

モーション・シーケンサーの周期と同じスピードのパルス信号を出力します。パルスの幅はGATE WIDTHノブで調整します。

GATE WIDTH

[0...100]

GATE出力からは、モーション・シーケンサーのRATEと同周期のパルス波が出力されます。このノブで、そのパルス幅を調整できます。幅が最大に広がった100の場合、パルス波ではなく一定のDCオフセットになりますので、多くの場合では99以下の値に設定します。

Lanes 1 & 2 Control

START

[1...16]

ループの先頭にしたいステップを選択します。ENDステップよりも小さい値、もしくは同じ値に設定してください (ENDよりも大きい値には設定できません)。モジュレーションは、値が上がる方向にのみかかります。

END

[1...16}

ループの最後にしたいステップを選択します。REPEATが終了すると、そのレーンはノートオフになるまでこのステップで停止します。モジュレーションは、値が下がる方向にのみかかります。

REPEATS

[Off, 1...100, Inf (Infinite)]

レーンがループする回数を設定します。デフォルトはInfで、この場合はノートオンが続く限りループを繰り返します。 Offにするとワンショット動作になります。

(Loop Mode)

[Forward, Backward, Forwad-Backward, RND (Random)]

レーンの再生方向を設定します。Forward は正再生、Forward-Backward は正再生と逆再生を交互に繰り返します。 Backward:最初の周回はスタートステップからエンドステップに向かって再生し、以後は逆再生でループします。 RND (Random):ループの周回ごとに違った順序で再生します。START以前とEND以後のステップは無視されます。

SMOOTH OUTPUT

[Off, On]

Off:スムージングをせず、各ステップは階段状に変化します。 On:各ステップの値の差を直線でスムージングし、ノブが連続的に動いているような効果になります。

PITCH QUANTIZE

[Off, On]

Offの場合、レーンの各ステップのCVレベルは-10…+10Vの連続可変になります。Onの場合、CVレベルは-2… +2Vで、-24から+24半音になります。このシーケンサーでピッチをコントロールするときは、SEQ 1/2 OUTから VCOか VCFの KBD 入力にパッチングします。

Lanes 1 & 2 Steps

Step 1…16

[-24.00...+24.00]

各ステップの出力レベルを-24.00…+24.00の範囲で設定します。SHIFTを押しながら調整すると整数にスナップします。出力 CV のレベルは各レーンの PITCH QUANTIZE スイッチの Off、On で-10…+10V か-2…+2V のどちらかに切り替わります。

Trim Pots and Voice Variation

Trim Pots

パネルの影には、トリム・ポットがあります。これらは、本プラグインの微妙な動作設定を変更でき、個々のパフォーマンスに保存されるものです。ほとんどのトリム・ポットは、関連する機能のセクションと一緒にご紹介しています。 以下は、そうでないもののご紹介です。

Oversampling

[**2**x, 4x]

2倍オーバーサンプリングはCPU負荷を抑えます。

4倍オーバーサンプリングは音質を優先し、VCFの自己発振やリング・モジュレーション、ドライブ、VCO同士のモジュレーションやVCOによるフィルター・カットオフの変調時の音質が向上します。特に、高音で演奏しているときにその効果が顕著です。

SettingsのOversampling Mode (16ページの「Oversampling Mode」を参照) で Always 2x あるいは Always 4x を選択している場合、この設定は無効になります。

Post-FX Volume

[-Inf...0...+18 dB]

音量を最大18dB上げることができ、設定上どうしても音量が小さくなってしまう音色や、ARP 2600をプラグイン・ エフェクト (ARP 2600 FX)としてお使いの場合に便利です。この音量ブーストは、3つのインサート・エフェクトの後 段で行います。

VCO1 Square Width

22ページの「VCO1 Square Width」を参照してください。

VCO 2 Tri Symmetry

25ページの「VCO 2 Tri Symmetry」を参照してください。

VCO 2 Tri Offset

25ページの「VCO 2 Tri Offset」を参照をしてください。

VCO 2 Sine Invert

25ページの「VCO 2 Sine Invert」を参照してください。

VCA Aud In 2 Invert

35ページの「VCA Aud In 2 Invert」を参照してください。

Reverb R Invert

37ページの「Reverb R Invert」を参照してください。

Reverb Type

37ページの「Reverb Type」を参照してください。

Mixer Pan Invert

37ページの「Mixer Pan Invert」を参照してください。

Gated Portamento

53ページの「Gated Portamento」を参照してください。

Vibrato LFO Reset

55ページの「Vibrato LFO Reset」を参照してください。

Pitch Bend Curve

50ページの「Pitch Bend Curve」を参照してください。

Pitch Bend Smoothing

50ページの「P Bend Smoothing」を参照してください。

Trim Pots and Voice Variation

AR/ADSR Gate Type

33ページの「AR/ADSR Gate Type」を参照してください。

Noise Mode

41ページの「Noise Mode」を参照してください。

Duophonic Mode

50ページの「Duophonic Mode」を参照してください。

Drift Range

[0.0...10.0 cents]

各オシレーターはこのパラメーターの設定値に従ってデチューンされ、自然に厚みのあるサウンドになります。このパラメーターの効果を試すには、3.0程度から始めると良いでしょう。アナログ回路をモデリングしていますので、 デチューンの幅は時間の経過とともにゆっくりと変化します。

Sync Notes Phrase Source

[AR, ADSR, Aux Env, Key Gate]

LFO、S&H(サンプル&ホールド)、SEQ(シーケンサー)では、SYNC NOTES(リセット動作)はフレーズで決まります。 最後に発音するノートについて、ここで選択したエンベロープ/ゲートのリリース・ステージが完了すると、そのフ レーズは終了します。リリースが最も長いボリューム・コントロールのソースを選択してください。

Mono Priority

50ページの「Mono Priority」を参照してください。

Voice Variation

ARP 2600は、アナログ・シンセサイザーの各ボイス間の微妙なサウンドの違いをモデリングするために、2つの独立した、それでいて互いに関連するメカニズムを搭載しています。オシレーター、フィルター、エンベロープ、LFOの動作がわずかに異なり、アナログ・ハードウェアの各コンポーネントのバラつきをモデリングしています。バーチャル・ハードウェアのセットは、CMT ID で設定します。16ページの「CMT ID」を参照してください。

アナログシンセとちょうど同じように、各ボイスはフィルターのカットオフやレゾナンス、エンベロープのレベル、オシレーターの位相などの状態を記憶しています。これらはそのパフォーマンスが選択されている限り維持されます。 ボイス内の2つのオシレーターが同じ動作をすることはありません。CMT ID が同じでない限り、2つの ARP 2600 インストゥルメントのサウンドもわずかに異なるのです!

しかし、このような違いがあっても、MIDIシーケンスは完全に再現可能で、同じインストゥルメントの同じボイスは、 常に同じように動作します。

これらに加えて、各オシレーターのピッチは、アナログ・ハードウェアに見られるピッチのわずかな不安定さをモデリングし、時間の経過とともにわずかにドリフトします。上述の「Drift Range」をご覧ください。

こうした効果の深さを調整したり、お好みであればこれを完全にオフにすることも、すべてパフォーマンスごとに 設定できます。

Master

以下の各種要素のすべてでバラつきが発生します。デフォルト値は100です。特にキャリブレーションがおかしくなった状態を再現するときは、この値をバラつきが2倍になる200まで上げることができます。

Pitch

ピッチ・モジュレーションのバラつきの大きさを調整します。オシレーターのピッチのバラつき自体は、Drift Range のトリム・ポットで調整します。

Filter

カットオフ・フリケンシーとフィルター・モジュレーションのバラつきの大きさを調整します。

Oscillator

パルス幅とパルス・ウィズス・モジュレーションのバラつきの大きさを調整します。

Envelope

エンベロープのタイム・セグメントのバラつきの大きさを調整します。

Trim Pots and Voice Variation

LFO

LFOの周波数(スピード、周期)とディレイ・タイムのバラつきの大きさを調整します。

Portamento

ポルタメント・タイムのバラつきの大きさを調整します。

Amp

アンプ・レベルのバラつきの大きさを調整します。

EFFECTS



4: Online Help

概要

各パフォーマンスには3系統のインサート・エフェクトと、専用のリバーブ・スロットがあります。

3つのインサート・エフェクト (IFX 1-3) はシリーズ (直列) 接続です。ここでは、各エフェクトのインターフェイスについてご紹介します。エフェクト・タイプの設定、設定したエフェクト・タイプのプリセット選択、エフェクトのオン、オフ切替、すべてのエフェクト・パラメーターのエディットが行えます。画面上部のEFFECTSタブをクリックする以外にも、コンパクト・エフェクターの背景やラベルをクリックしても、このページにジャンプできます。

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

1. Effect On/Off

各エフェクトの番号(FX 1/2/3)の左にある電源ボタンをクリックすると、そのエフェクトのオン、オフが切り替わります。

2. Effect Type

各エフェクトでは、Type(アルゴリズム)と、そのType内のPresetを選択できます。エフェクト・タイプのリストは、 次のページ以降でご紹介します。

3. Effect Preset

選択した Type 内のプリセットです。

4. Online Help

パラメーターやノブ等のコントロール類にマウスオーバーすると、その内容の簡単な説明がこのエリアに表示されます。このエリアは、アンドゥとリドゥで取り消しまたは再実行される操作も表示されます。

Compressor/EQ

Red Compressor

スムーズで均一なダイナミクスでコードを演奏してみたいですか? それなら、これが適しています。このコンプレッサーは、クリーンなサウンドで大人気と鳴ったペダルをモデリングしたものです。

Modern Compressor

モダンなサウンドのステレオ・コンプレッサーです。

Parametric EQ

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

Guitar

Guitar Amp

このモノラル・エフェクトは、繊細なサチュレーションから轟音ディストーションまで、さまざまなギターアンプとスピーカー・キャビネットをモデリングしたものです。

Vintage Screamer

クラシックな緑色のオーバードライブ・ペダルの真のステレオ・バージョンです。

Vox Wah

このモノラル・エフェクトは、伝説的な VOX ワウ・ペダルの V847 と V848 Clyde McCoy のユニークな「声のような」 トーンをモデリングしたものです。

Chorus/Flanger

Modern Chorus

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

Vintage Chorus

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

Harmonic Chorus

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

EP Chorus

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

Polysix Ensemble

クラシックなコルグ PolySix シンセサイザーに内蔵されていたモノ・イン、ステレオ・アウトのアンサンブル・エフェクトをモデリングしたものです。

Unison Ensemble

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

Black Chorus/Flanger

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

Vintage Flanger

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

Phaser

Black Phase

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

Orange Phase V2

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

Small Phase

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

Modern Phaser

モダンなステレオ・フェイザー・エフェクトです。

Modulation

CX-3 Rotary Speaker

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

CX-3 Vibrato Chorus

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

Ring Modulator

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

Tremolo

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

Delay

Stereo/Cross Delay

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

Tape Echo

再生ヘッドを3個内蔵したテープエコーで、テープ・サチュレーションもモデリングしています。

Reverse Delay

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

Auto Reverse

このフレーズベースのディレイは、オーディオまたはMIDI入力でコントロールできます。オーディオでコントロールする場合は、フレーズの演奏が終わるまで待機し、最後に演奏した部分を逆再生で繰り返します。

Reverb

Overb

ランダム化を含む高品質なディフュージョンベースのリバーブ・コアを内蔵した豊かで滑らかなリバーブです。

Early Reflections

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

Spring

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

lverb

自然な残響音の滑らかで高精細なリバーブです。

Shimmer

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

REVERB



概要

このページにはFX2と3(2番目と3番目のインサート・エフェクト)、そして最下部にリバーブ専用スロットがありま す。リバーブ・スロットの動作は他のエフェクトとは少し異なり、このスロットはセンド・エフェクトで、センド・レベル は左側にあるセンド・ノブで設定します。また、このスロットはリバーブ・タイプのエフェクト(63ページの 「Reverb」参照をご覧ください)のみが使用できます。最後に、このスロットはセンド・エフェクトですので、このス ロットのリバーブは常に100%ウェットでDry/Wetノブはありません。

センド・エフェクトであること以外は他のエフェクト・ページと動作は同じです。61ページの「EFFECTS」参照をご覧ください。

MOD MATRIX

• ARP 2600										
\leftrightarrow 1-	Cosmic Furnace Lead	* ♡	MAIN EFFECTS	REVER	RB MOD MATRIX	MIDI MAP	LIBRARIAN	Sync Auto → Tempo 120.00 ≎	0,	.0 dB
									PARAMETER INFO	
									Aux LFO Tempo Mode	
	SOURCE	DESTINATION			INTENSITY		SOURCE 2		~ HO	
			MIXER Pan							
									MIDI MAP	
									Right-click for MIDI Learn	
										POTE
									EFFECTS IN	MPOIS
									Vool-Gauere Width	
									VCOT Square width	51.00%
	Mod Wheel CC 1		VIBRATO LFO Depth							
									Reverb R Invert	
									Mixer Pan In Invert	
									Wixer Parint Intert	
									Gated Portamento	on s
									Vibrato LFO Reset	
									Duo Mode Ol	ld 3620 ~
									Drift Pape 21	a cente o
									Unit kange 2.c	J cents 🤟
									Sync Notes Source	AR ~
									VOICE VARIATION	
									Mastar	
									Master	
									Pitch	
									Oscillator	
									Envelope	100% 0

Modマトリックスの概要

Mod (モジュレーション) マトリックスは、パラメーターを変調するためのものです。例えば、ベロシティでフィル ターのカットオフをコントロールしたり、Modホイールでビブラートの深さをコントロールしたりします。Modマト リックスで作成したルーティング(変調のための接続)により、パラメーターの値を上や下に(または両方に)変調 します。このことは、パラメーターの値をエディットするわけではありませんので、スライダーやノブなどが変調に 反応して変化することはありません。Modマトリックスの設定は、個々のパフォーマンスと一緒に保存されます。 ほとんどのパラメーターは Modマトリックスで変調できます。各 Modルーティングには、プライマリー(第1) Mod ソース、インテンシティ、セカンダリー(第2) Mod ソースがあり、この3つを掛け合わせることでモジュレーション量 (深さ)になります。フィルター・カットオフなど1つのデスティネーション(変調先)には、パフォーマンスの合計上 限である30個のルーティングまで、いくつでもModルーティングを設定することができます。使用可能なMod ソー ス(変調元)につきましては、68ページの「Modulation Sources」参照をご覧ください。

Mod ルーティングの作成と削除

メインやエフェクト・ページで Mod ルーティングを追加する

ARP 2600のパネルやエフェクト・パネルから直接、Mod ルーティングを簡単に作成できます。

- 1. スライダー、ノブなどのコントロール類を右クリック/control-クリック(macOS)し、コンテクストメニューを開きます。
- 2. "Add Mod Routing"コマンドを選択します。

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

- 3. メニューからModソースを割り当てます。または、ソースを右クリックしてコンテクストメニューからMIDI Learnを選択し、MIDIコントローラーからMIDICCを送信します。
- 4. 必要に応じて Intensity (変調の深さ)を設定します。

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

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

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

Modマトリックス・ページで Mod ルーティングを追加する

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

1. Modマトリックス・スロットのデスティネーションをクリックします。

使用可能なすべてのデスティネーションを表示するメニューが開きます。

使用したいデスティネーションを選択します。

デスティネーションを選択しましたら、前ページ「メインやエフェクト・ページで Mod ルーティングを追加する」のステップ3から5の操作を行います。

Modルーティングを削除する

以下は Mod ルーティングを削除する手順です。

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

Controllers

Off

「Modソースを選択しない」というオプションです。

Mod Wheel CC 1

一般的な Mod ホイールです (MIDI CC#1 (ユニポーラ))。

Damper CC 64

ダンパーまたはサステイン・ペダルです(MIDICC#64(ユニポーラ))。

Pitch Bend

ピッチベンド・ホイール (MIDI ピッチベンド) です。 ピッチへの内部接続に加えて、モジュレーター (Mod ソース) として使用できます。

ピッチを直接コントロールする場合は、各パフォーマンスには Pitch Bend Range UpとDown の設定があります。 この2つは Mod Source パネルの Keyboard セクションにある Pitch Bend ホイールの横にある数値で設定します。 UpとDown は-60 から+60 の範囲で別々に設定できます。

Pitch Bend+ and Pitch Bend-

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

Velocity

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

Exponential Velocity

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

Release Velocity

キーボードを放す速さに応じて出力される、ノートオフ・ベロシティです。

Gate and Gate+Damper

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

Note-On Trig and NoteTrig+Damp

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



Modulation Sources

Note Number

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

Aftertouch and Poly Aftertouch

この2つはそれぞれMIDIチャンネル・アフタータッチとポリ・アフタータッチで、ノートオン後にキーボードを押し 込んだときの圧力を出力します。アフタータッチは、チャンネル・アフタータッチ、ポリ・アフタータッチ、その両方、 またはどちらにも反応しないという設定をグローバル(すべてのパフォーマンスに適用)で設定できます。詳しくは、 15ページの「Aftertouch Source」参照をご覧ください。

CC +

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

CC +/-

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

MIDI Map

						ARP 2	600					
$\langle \rangle$	1-Cosmic Furnace Lead	* 🗢 🛱			REVERB		MIDI MAP	LIBRARIAN	Sync Auto ~	Tempo 120.00 🗘		0.0 dB 🚦
											PARAMETER INF	0
											Portamento Enable	
	NAME	CC#	MIN	мах							1000	
	VCF Coarse Tune											
	VCF Resonance											
	VCF Cutoff In 2 Amt										MIDI MAP	
	ADSR Attack Time										CC# 65 ~	
	ADSR Decay Time										MIN	
	ADSR Sustain Volt										MAX	
	ADSR Release Time											
	Keyboard Vibrato Depth										FEFECTS	TRIM POTS
	Keyboard Interval Latch										EITEOTO	
	Portamento Enable										VCO1 Square Width	51.00% 0
	Portamento Time										VCO2 Tri Symmetry	+44 30%
	Vibrato LFO Speed										VCO2 III Symmetry	
	Vibrato LFO Delay										VCO2 In Offset	
											VCO2 Sine Invert	
											Gated Portamento	
											Vibrato LFO Reset	
											Pitch Bend Curve	014 3620 ~
											AR/ADSP Gate Type	014 ×
											Noise Made	
											Noise Mode	
											Duo Mode	01d 3620 ~
											Drift Range	2.0 cents 0
											VOICE VARIATION	N
											Master	100% 0
											Oscillator	
											Envelope	
MAX: A CC	value of 127 results in this parameter va	lue. CC values between 1 a	nd 126 are interp	clated between the	e Max and Min	values.				Poly	#Notes: 2 ~ "D C"	CPU: 21%

MIDIマップの概要

MIDIマップは、MIDIコントローラーからオートメーションをプログラムまたは入力するためのものです。MIDIマッ プ・エントリーでは、コントローラーの最小値と最大値(CCの値0と127など)の両方のパラメーター値を割り当て、 その間を補間することができます。MIDIマップによるコントロールはパラメーターの値をエディットし、それに応じ てスライダーやノブなどを動かします。MIDIマップの設定はグローバルに保存され、すべてのパフォーマンスで共 通して適用されます。

MIDIマップ・アサインの作成と削除

MIDIマップのCCアサインを追加する

ARP 2600 パネルやエフェクト・パネルから直接、マッピングを簡単に追加できます。

- 1. スライダーやノブなどのコントロール類を右クリック/control-クリック(macOS)してメニューを開きます。
- 2. "MIDI Map Learn"コマンドを選択し、MIDIコントローラーから MIDI CCを送信します。

または、"Assign MIDI Map"を選択し、リストから追加したい MIDI CC を手動で選択することもできます。

3. 必要に応じて、MIDI Mapページへ移動し、追加するCCマッピングのMIN(最小値)とMAX(最大値)を設定します。

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

MIDICCのアサインは1対1が原則です

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

MIDIマップのCCアサインを変更する

作成済みのアサインは、作成時と同様の手順で変更することができます。

- 1. MIDIマップ画面で、変更したりCCアサインを右クリック/control-クリック(macOS)してメニューを開きます。
- 2. "MIDI Map Learn"コマンドを選択し、MIDIコントローラーからMIDI CCを送信します。
- または、"Assign MIDI Map"を選択し、リストからCCを手動で選択することもできます。

MIDIマップのCCアサインを削除する

CCアサインを削除する手順です。

1. MIDIマップ・ページを開き、削除したいCCアサインを右クリック/control-クリック(macOS)してコンテクスト メニューを開きます。

または、メインやエフェクト・ページのノブやスライダー、ボタンなどを右クリックします。

2. メニューから "Delete CC Assign" を選択します。

MIDIマップ設定の保存とロード

MIDIマップの設定は保存したりロードしたりすることができます。例えば、あるマップ設定はコルグKeystageで使用し、別のマップ設定はwavestateで使用するものというように、使用するコントローラーに合わせて設定を使い分けることができます。MIDIマップのファイルには「arp2600midimap」という拡張子がつき、コンピュータのディスクに個別に保存されます(ARP 2600内のデータベースには保存されません)。

MIDIマップ設定を保存する

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

1. メイン・メニューから Save MIDI Map…を選択します。

通常のファイル・ダイアログが開きます。

2. ファイルにわかりやすい名前を付けてSaveをクリックして保存します。

MIDIマップ設定をロードする

▲ 重要:この操作を行うと、現在開いている MIDIマップ・ページのすべてのアサインを上書きします。

MIDIマップ設定をロードする手順です。

1. メイン・メニューからLoad MIDI Map…を選択します。

通常のファイル・ダイアログが開きます。

2. ロードしたい MIDI マップ・ファイルを選択し、Open をクリックするとロードします。

MIDIマップをデフォルト設定にリセットする

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

1. メイン・メニューからLoad MIDI Map…を選択します。

現在開いているMIDIマップを上書きしてしまうという注意文とともに、操作を確認するダイアログが開きます。

2. リセットする場合はOKを、何も変更せず操作を中止する場合はCancelをクリックします。

LIBRARIAN



ライブラリアンは何のためにあるのか?

ライブラリアン・ページは、ARP 2600のすべてのコンテンツが表示されます。オリジナル・サウンドのメタデータを 編集したり、データをインポート(ファイル読み込み)、エクスポート(ファイル書き出し)するのに便利です。サウン ドの選択には、ポップアップ表示されるサウンド・ブラウザーをご使用ください。

1: Filters Panel

ここで検索条件を選択することでデータリストの項目数を絞り込むことができます。必要に応じて、データ・タイプ、 サーチ、カテゴリー、コレクションを設定します。フィルター・パネルは、右端をドラッグするとサイズを変更でき、カ テゴリーとコレクションを1列、2列、3列で表示することができます。

2: Data type

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

3: Page tabs

メイン画面上部にあるボタンは、音色のエディット(パッチ・パネル、エフェクト、モジュレーション、MIDIマップを含みます)か、ライブラリアンでの作業かを選択します。詳しくは、6ページの「3: Page tabs」参照をご覧ください。

4: Metadata columns

各アイテムのリストには、タイプ、名称、コレクション、カテゴリー、作者、ノートのほか、そのアイテムがファクトリー・ データとしてロックされているかどうかが表示されます。コラム(列)の上部をドラッグすると、コラムを並べ替えた り、コラムのサイズを変更することができます。

5: Data List

ここには、フィルター・パネルのサーチ、データ・タイプ、カテゴリー、コレクションの各設定でフィルタリングされた ARP 2600 データベースの全データのリストが表示されます。

選択する

リスト内の項目をクリックすると、メタデータの編集用、またはエクスポート用に選択されます。パフォーマンスや セットリストをダブルクリックすると、演奏用に選択されます。

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

ロック・アイコン:ファクトリー・データは書き込み保護になっています

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

6: Menu

このメニューから、Settings画面(ベロシティとアフタータッチ・カーブ、インターフェイス・オプション、スケールと セットリストの選択などを含みます)、アンドゥ/リドゥ、「About」情報、ライブラリアン固有のコマンドにアクセスで きます。

7: Favorite icon

ハートをクリックすると「お気に入り」に登録されます(すでに登録済みの場合は登録が解除されます)。その後、 "Favorite"カテゴリーからそれを簡単に見つけることができます。他のメタデータとは異なり、ロックされたファク トリー・データでも、「お気に入り」の設定を変更できます。 フェイバリット・アイコン



8: Info Panel

このパネルでは、選択されたアイテムのメタデータ(名称、コレクション、カテゴリー 1&2、作者、ノートなど)の表示 と編集ができます。複数のアイテムが選択され、そのアイテムのメタデータ・フィールド(名称やカテゴリーなど)の 設定が異なる場合、フィールドには「<Multiple Values>」というメモが表示されます。

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

インスペクター・パネルは左端をドラッグしてサイズを変更できます。

9: Search

このフィールドに入力すると、メタデータ・フィールドのテキストを検索してリストを絞り込むことができます。「X」 をクリックすると、フィールドの入力内容を消去します。

10: Categories

カテゴリーでは、ベース、リード、ベルなど、サウンドのタイプでフィルタリングできます。各サウンドは2つのカテゴ リーに割り当てることができ、パフォーマンス、スケールなど、各データ・タイプには独自のカテゴリー・リストがあり ます。カテゴリー名をクリックするとそのカテゴリーでフィルタリングされ、「X」をクリックするとすべてのカテゴ リー選択が解除されます。

カテゴリーで検索する場合、検索条件に一致するカテゴリーがあれば、そのサウンドが表示されます。

このセクションには「Favorites」も含まれており、お気に入りとして登録したすべてのサウンドが表示されます。 「Favorites」は、他のカテゴリーと組み合わせて使用することができます。

11: Collections

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

ライブラリアンのコンテクストメニュー

アイテムを右クリックまたは control-クリック (macOS) するとコンテクストメニューが開きます。リストから複数の アイテムを選択しているときでもメニュー・コマンドを使用できます。

Export…

選択したアイテムを個々のファイルとしてディスクにエクスポート(書き出し)します。詳しくは、75ページの「データをエクスポートする」参照をご覧ください。

Export Bundle…

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

Duplicate

選択したアイテムを複製します。

Delete

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

Open Scale Editor

Scale Editor (page 77)を開きます。ファクトリー・スケールなどのロックがかかっている Scale を編集することはできません。編集する場合は、Duplicate でロックのかかっていないコピーを作成ください。

New Set List

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

Open Set List Editor

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

Make Active

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

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

インポートとエクスポート

ImportとExport コマンドでは、次のことが行えます。

- 新たなサウンドのロード
- ・ 一方のARP 2600から他方のARP 2600へのデータ転送
- データのバックアップとリストア

データをインポートする

データを ARP 2600 にインポートする手順です。

1. メニューからImport…コマンドを選択します。

通常のファイル・ダイアログが開きます。

2. インポートしたいファイルを選択します。

複数のファイルを一度に選択できます。

3. Open ボタンをクリックします。

ファイルのデータがデータベースにインポートされます。このとき、どのファイルがインポートされるかの情報とともに、インポート操作を確認するメッセージが表示されます。

データ・コンフリクト

インポートされたデータの一部が、内部データの別バージョンまたは更新されたバージョンの場合、次のようなテキストとともにダイアログが表示されます。

LIBRARIAN

"A different or changed item already exists in the database for <アイテム名>"

このとき、ダイアログからは次の操作ができます。

Cancel:そのアイテムのインポートを中止します。

Overwrite:そのアイテムのインポートを実行し、ARP 2600のデータベースに入っていたデータを上書きします。 Make Unique:そのアイテムのインポートを実行し、そのアイテムのUUID(75ページの「UUIDs」参照をご覧くだ さい)が変更されますので、ARP 2600のデータベースにすでに入っているバージョンとは競合しません。

Apply to All: Cancel、Overwrite、Make Unique のいずれかを選択したときに、他のコンフリクト(競合)しているす べてのファイルにその操作を適用します。

セットリストがインポートされ、その中のパフォーマンスの一部にMake Uniqueを適用した場合、そのセットリストは新しいパフォーマンスを指定するようにエディットされます。

UUIDs

ARP 2600は、サウンドを整理するためにデータベースを使用しています。内部的には、サウンドは名前ではなく、 個々のファイルにUUID (Universally Unique Identifier)というタグをつけて識別しています。つまり、サウンドの名 称が変わっても、システムはそれが同じサウンドであることを認識します。

サウンドを保存するとき、「Overwrite」(上書き)のときはUUIDをそのままに、「Save As New」(別名で保存)の場合は新しいUUIDを作成します。

データをインポートする際、インポートするサウンドのUUIDと、すでにデータベースにあるサウンドのUUIDが比較されます。サウンドのUUIDが同じでも内容が異なっていると、74ページの「データ・コンフリクト」参照でご紹介しましたダイアログが表示されます。

データをエクスポートする

複数のデータをエクスポート(ファイルとして保存)する場合、別々のファイルまたは1つのバンドル・ファイルとして保存できます。

別々のファイルとして保存する

ARP 2600 からデータを別々のファイルとしてディスクに保存する手順です。

- 1. ライブラリアンで、エクスポートしたいデータを選択します。
- 2. 選択したアイテム(の1つ)を右クリック/control-クリック(macOS)して、コンテクストメニューを開きます。
- 3. メニューからExport…コマンドを選択します。

通常のファイル・ダイアログが開きます。

- 4. ファイルとして保存する場所に移動します。
- 5. Openをクリックすると移動した場所が選択され、保存を実行します。

バンドル・ファイルとして保存する

ARP 2600 から複数のデータを1つのバンドル・ファイルとして保存する手順です。

- 1. ライブラリアンで、エクスポートしたいデータを選択します。
- 2. 選択したアイテム(の1つ)を右クリック/control-クリック(macOS)して、コンテクストメニューを開きます。
- 3. メニューから Export Bundle…コマンドを選択します。
- 4. ファイルとして保存する場所に移動し、ファイルに名前を付けます。
- 5. Saveをクリックするとバンドル・ファイルとして保存します。

すべてのユーザー・データをエクスポートする

書き込み保護されているファクトリー・サウンドを保存せずに、すべてのユーザー・データを1つのバンドル・ファ イルとしてエクスポートする手順です。

- 1. コンテクストメニューから Export Bundle of All User Sounds…コマンドを選択します。
- 2. ファイルとして保存する場所に移動し、ファイルに名前を付けます。
- 3. Saveをクリックするとバンドル・ファイルとして保存します。

この手順で、書き込み保護がされていないすべてのデータを1つのバンドル・ファイルとして保存でき、すべての カスタム・サウンドのバックアップや転送に便利です。

セットリストのインポートとエクスポート

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

ファイル・タイプ

ARP 2600では以下のファイル・タイプを使用しています。

タイプ	拡張子	内容		
Performance	arp2600perf			
Scale	korgscale	各タイプの単体ファイルです。		
Effect	kceffect			
Set List	arp2600setlist	1つのセットリストと参照される全パフォーマンスです。		
Bundle	arp2600 bundle	タイプを問わず、複数のアイテムを1つにまとめたファイルです。		
MIDI Map arp2600midimap		MIDIマップ:ディスクにのみ表示され、ライブラリアンには表示されません。		

Scales



概要

スケールを使用すれば、個々の音をチューニングし直してさまざまな文化の音楽を演奏したり、歴史的な音律を再現したり、新しい響きを試すことができます。ARP 2600のシステムでは、12音音階のリピートと128音音階のチューニング・マップの両方をサポートしています。12音音階は、個別の Scale Key パラメーター (page 15参照)を使用して移調できます。スケールのファイルには、「korgscale」の拡張子がつき、wavestate や modwave などのコルグ・インストゥルメントと共有できます。

スケールのエディット

スケールのエディット手順です。

- 1. ライブラリアン画面に移動します。
- 2. Scales (左パネル最上部)を選択します。

画面のメイン部分が、インストールされているスケールの表示に切り替わります。

- **3.** ロックがかかっていないスケールをダブルクリックするか、右クリックしてコンテクストメニューからOpen Scale Editorを選択します。
- ロックがかかっていないユーザー・スケールのみがエディット可能です。ロックがかかっているものやファクトリー・ス ケールをエディット可能なものにするには、そのスケールを右クリックしてコンテクストメニューから Duplicate を選 択します。
- スケールをエディットします。後述の「スケール設定」をご覧ください。
 注意:エディット中のスケールがそのパフォーマンスやグローバル・スケールとしてオンになっていても、エディット結果が反映されるのは、スケールを保存した後です。
- 5. Saveをクリックするとエディットしたスケールが保存されます。Cancelをクリックするとエディットを破棄して エディターを終了します。
- ▲ 重要:Saveは、その名称を変更しても常に既存のスケール・データを上書き保存します。スケールを新たに作成した いときは、先に Duplicate コマンドでスケールを複製し、複製したスケールをエディットしてください。

スケールを使用する

スケールはSettings画面で選択します。スケールの選択はスタンドアローン・アプリケーションではグローバルに 保存され、DAWのプラグインとして使用する場合は、プラグインのインスタンスごとに保存されます。詳しくは、 15ページの「Scale」参照をご覧ください。

スケール設定

Scale Name

[Text]

ここでスケールの名称をエディットできます。

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

Туре

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

サポートしているスケールには3つのタイプがあります。

Octave Scale: オクターブごとに繰り返す通常の12音音階です。

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

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

Cents

[-100...+100]

各ノートを上下100セントの範囲でデチューンします。

Semitones

[-127...+127]

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

Set Lists

セットリスト画面

セットリストの全64スロットを表示します。複数のセットリスト画面を一度に開くことができます。開いている複数 画面の1つがアクティブ・セットリスト(Settingsダイアログで設定)の場合、タイトルバーに表示されるセットリス ト名の後に「(Active)」と表示されます。

セットリスト画面

cut/copy/paste で選択されたスロットは青枠になります。 "Active"はSettingsで設定されたSet List						
Set List: Taste of 2600 (Active)						
Name Taste of 26	00					
A1: Affected Lead	B1: Cello Section	C1: Fractures	D1: Poly Punch			
A2: Aged Brass	B2: Ghoir	62: Game Lead	D2 Power Rez Sawz			
A3: Air Drops	B3: Classic Wave Vel	C3: Gruff Bass	D3: PWM Clarity Lead			
A4: Ambient Dots MW	B4: Condor Gliding F	C4: HyperSquare	D4: R2			
A5: ARP Hoover Swe	B5: Contemplative Seq	C5: Jubilation Lead	D5. Resonant Stepper			
A6: Analog Clav MW	B6: Cowboy Harmoni.	C6: Kokyu Violin	D6: Riot Bass			
A7: Arabesques in St	B7: Dark Detune Lead	C7: Lush Analog Stri	D7: Sample & Hold Zen			
A8: Auto-Panner 180	B8: Disco Bass	C8: Mallet Drop	DB. Silvery Threads			
A9: Bao Sync Bass	B9: Distortion Lead	C9: Metallic Thunks	109 - Smash Bass			
A10:Big Brass Band	B10:Drama Low Octa	C10:Mumbles MW	D10:Split Away Lead			
A11.Boldly Go Brass	B11:Dubstep Lead	C11:Nay Scale	D11:Stardust			
A12 Bottom Bass	B12:Ebb and Flow	C12:Octobass	D12:Sweeper Sawz			
A13:BP Stutter Up	B13:Edge Lead	C13:Odd Groups Seq	D13:Sync Key Touch			
A14:Break the Clock	B14:Electronic Music	C14:Pianoforte	D14:Synth Brass			
A15 Calm Chambers	B15:Evo Pad Shimmer	C15:Plaintive Sine	D15:Talking Vocalist			
A16 Carillion	B16:Eemale Choir	C16:Polar Bell	D16:Tape Flute			

セットリスト名はそのセットリスト画面とタイトルバーの両方と、画面上部のエディット可能なフィールドに表示されます。選択されたスロットには青枠が表示されます。コマンドキー (MacOS) または Ctrl キー (Windows) を押しながらスロットをクリックすると、連続していない複数のスロットを選択できます。連続している複数のスロットを選択するときは、Shift キーを使用します。

セットリストを使用する

セットリストを使用すれば、ライブやレコーディングのプロジェクトなどで使用するパフォーマンスをグループ化し、 使用する順番に並べることができます。セットリストには64個のスロットがあり、MIDIプログラムチェンジに対応 するA-Dの4つのバンクに分かれています。個々のセットリストには、サウンドのコピーが入っているわけではなく、 データベースに保存されているパフォーマンスを参照しているだけですのでご注意ください。

セットリストのエディット

セットリストを複製する

セットリストを複製する手順です。

- 1. ライブラリアンを開き、Data TypeをSet List にします。
- 2. セットリストを選択します(複数選択可)。
- 3. 選択したセットリスト(の1つ)を右クリック/control-クリックして、コンテクストメニューを開きます。
- 4. Duplicateコマンドを選択します。

選択したセットリストが複製され、それぞれのセットリスト名に番号が付けられます。

セットリストにパフォーマンスを追加する

セットリストにパフォーマンスを追加する手順です。

1. ライブラリアンを開き、Data TypeをSet ListまたはAll Data にし、セットリストをダブルクリックします。 セットリスト画面が開きます。

2. ライブラリアンのData TypeをPerformanceまたはAll Dataにし、パフォーマンスを選択します(複数選択可)。

3. 選択したパフォーマンスをクリックしたまま、セットリスト画面のスロットにドラッグします。

パフォーマンスがそのスロットにペーストされます。複数のパフォーマンスを同時にドラッグしていた場合は、ドラッグしたスロットとそれ以降の各スロットにそれぞれペーストされます。

セットリスト内の並べ替え、セットリストをコピーする

カット、コピー、ペースト、インサートなど、セットリスト内のスロットの並べ替えは、コンテクストメニュー・コマンド (右クリック、control-クリック(macOS))、またはドラッグ&ドロップで行えます。

ロックがかかっているセットリストは編集できません。ファクトリーセットリストなどを編集する場合はライブラリアンのコンテクストメニュー(右クリックメニュー)・コマンドのDuplicateをつかってコピーしてください。

複数のセットリスト画面を開くことができ、画面の1つがアクティブなセットリストの場合、タイトルバーのセットリスト名の後ろに「(Active)」と表示されます。

コンテクストメニューを使用する場合

コンテクストメニューを使用してスロットを並べ替える手順です。

1. コピー、カット、あるいは削除したいスロットを選択します。

コマンドキー(macOS)、ctrlキー(Windows)を押しながらスロットをクリックすると、連続していない複数のスロットを選択できます。連続している複数のスロットを選択するときは、Shiftキーを使用します。

2. 必要に応じて、Cut、Cut and Shift Slots、Copy、または Delete コマンドを選択します。

選択したスロットの1つを右クリック/control-クリックするとコンテクストメニューが開きます。各コマンド、特に Cut and Shift Slotsの詳細につきましては、81ページの「Cut and Shift Slots」参照をご覧ください。

スロットを削除すると、その内容はInit Performance(初期設定状態のパフォーマンス)に置き換わります。

Paste または Insert Before を使用する場合は、以下の操作を続けます。

3. ペーストまたは挿入先のスロットを選択します。

- ▲ 重要: 複数のスロットを選択していた場合は、その中で番号が最も小さいスロットに対してペーストまたは挿入が実行され、その他のスロットには実行されません。詳しくは、81ページの「Paste」参照、81ページの「Insert Before」参照をご覧ください。
- 4. Paste または Insert Before コマンドを選択します。

ドラッグ&ドロップを使用する場合

ドラッグ&ドロップでスロットを並べ替える手順です。

- 1. コピーまたはカットしたいスロットを選択します(複数選択可)。
- 2. ペーストしたいスロットの先頭または、挿入したいスロットの間にクリック+ドラッグします。

元のスロットへの影響は、Optionキー (macOS) または Altキー (Windows) を押したままかどうかと、同じセットリスト内でのドラッグか、別のセットリストへドラッグしているかで、下表のように変わります。

ドラッグ先	ドラッグ操作	エディット内容	元のスロットへの影響
	スロットの上にドラッグ	Paste	Init Performance に置き換わります
	Option/Altを押しながらスロットの上	Paste	変化なし
回一セットリスト	スロットの間にドラッグ	Insert Before	削除 (Cut and Shift Slots 使用時と同じ)
	Option/Altを押しながらスロットの間	Insert Before	以降のスロットにシフトして残る
	スロットの上にドラッグ	Paste	元のスロットは常に影響されずそのまま
別のセットリスト	スロットの間にドラッグ	Insert Before	残る

別のセットリストにドラッグしたときは、元のスロットは常にそのまま残りますので、Option-ドラッグは不要です。

セットリストのコンテクストメニュー

スロットを右クリックまたは control-クリック (macOS) すると、コンテクストメニューが開きます。

Delete

選択したスロットの内容を削除し、Init Performance(初期設定状態のパフォーマンス)に置き換えます。 ファクトリー・データの削除や変更はできません。また、セットリストは必ず1つ以上存在している必要があり、シス テム内にセットリストが1つしかない場合は削除できません。

Cut

選択したスロットの内容をカットし、クリップボードに移動させます。元のスロットの内容はInit Performance に置き換わります。

Cut and Shift Slots

選択したスロットの内容をカットし、そのスロット以降のスロットが前に移動して隙間を埋めます。セットリストの 末尾に新たに空いたスロットには、Init Performanceが入ります。

Сору

選択したスロットの内容をコピーし、クリップボードに移動させ、PasteやInsert Beforeの実行に備えます。

Paste

選択したスロット(と、それに続くスロット)が、クリップボード上のデータに置き換わります。複数のスロットを選択 していた場合は、ペースト操作に影響するのは番号が最も小さいスロットのみで、それ以外は無視されます。

▲ 重要: クリップボードに複数のスロット(のデータ)がある場合、ペーストは最初に選択したスロットから始まり、他の スロットがいくつ選択されているかに関係なく、必要な数のスロットの内容を置き換えます。例えば、クリップボードに スロット4個分のデータがある場合、スロットA3とA7を選択してペーストすると、スロットA3、A4、A5、A6がクリップ ボード上のデータに置き換わります。

Insert Before

クリップボード上のデータを選択したスロットの前のスロットに挿入し、後続のスロットをずらしてスペースを確保 します。セットリストの末尾にあるスロットは「押し出されて」削除されます。

ペーストと同様、複数のスロットが選択されている場合、Insert Before 操作に影響するのは、選択した中で番号が 最も小さいスロットのみで、その他の選択は無視されます。

故障かな?とお思いになる前に

故障の疑いがある場合は、以下の項目をまず最初にチェックしてください。

音が出ない

- ・メインレベルまたはその他のボリューム関連のパラメーターが0に設定されていませんか?
- コンピュータは音を出すように設定されていますか?
- ・Windowsをお使いの場合は、コントロールパネルを開き、「サウンドとオーディオデバイスのプロパティ」を確認してください。
- macOSをお使いの場合は、システム設定/サウンドとアプリケーション/ユーティリティ内のAudio MIDI設定の オーディオデバイス・セクションを確認してください。
- ・コンピュータのサウンドカードをご使用の場合、サウンドカードは正しく設定されていますか?
- オーディオ機器をコンピュータに接続している場合、オーディオ機器から音が出力されるように設定されていますか?
- スタンドアローン・バージョンをご使用の場合、Audio/MIDI Settings 画面で適切な設定を行っていますか?
 12ページの「Audio/MIDI Settings (スタンドアローン時のみ)」参照をご覧ください。

音にクリック音やポップ音、ノイズが発生し、CPU負荷が過剰

コンピュータのCPUに大きな負荷がかかると、クリック音、ポップ音、またはノイズが発生する場合があります。 このような問題が発生しているときは、次のことを試してください。

- ・他のアプリケーションを使用しているときは、それらを終了します。
- サウンドがポリフォニックの場合、Poly # Notes パラメーターを減らすことをお試しください(7ページの「13: Poly # Notes」参照)。2600はノート入力がなくともサウンドを生成するため、ノートのある・なしに依らず、この パラメーターで規定するボイス数分の処理が走ります。
- 特定のサウンドでCPUロードが高い場合は、Oversamplingトリムポットを2xに変更することをお試しください (16ページの「Oversampling Mode」参照)。
- ・サウンドに依らず、CPUロードが高い場合はグローバル設定 Oversampling Mode を Always Use 2x (16ページの「Oversampling Mode」参照)にすることをお試しください。
- ・プラグインで使用の場合、お使いのDAWアプリケーションのバッファーサイズ設定を大きくするします。スタンドアローン版をお使いの場合、Audio/MIDI Settings画面でオーディオ・バッファサイズを増やします。これにより、レイテンシー(音が聴こえるまでの遅延)も増加しますのでご注意ください。

音が遅れて聴こえる。

レイテンシーは、「サンプル数」x「バッファ数」で決まります。プラグインでお使いの場合はホスト・アプリケーション (DAW など)でバッファサイズを調整します。スタンドアローンでご使用の場合は、Audio/MIDI Settings 画面に移 動し、Audio Buffer Size を安定した動作が可能な最小の設定値に設定します。

MIDI 機器からソフトウェア・シンセをコントロールできない

- ・コンピュータとMIDI機器が正しく接続されていますか?
- ・接続されている MIDI 機器は、コンピュータに認識されていますか?
- ・Windowsをお使いの場合は、コントロールパネルを開き、サウンドとオーディオデバイスのプロパティ/ハード ウェアを確認してください。
- ・macOSをお使いの場合は、アプリケーション/ユーティリティ内のAudio MIDI設定のMIDIスタジオを開き、 MIDI機器が認識されていることを確認してください。
- ・スタンドアローン版をご使用の場合は、Audio/MIDI Settings 画面に移動し、お使いの MIDI コントローラーが 選択されていることをご確認ください。

仕様

- ・最大同時発音数:16(コンピュータのCPUに依存)
- ・スタンドアローンまたはVST3/AU/AAX Native プラグイン・インストゥルメント対応
- リアルタイムMIDIコントロール、オートメーション対応

動作環境

MacOS

- OS: macOS 11 Big Sur以降(最新のアップデート)
- ・ CPU: Apple M1以上、または Intel Core i5以上 (Core i7以上を推奨)
- ・メモリ:8GB RAM以上(16GB RAMを推奨)
- ・ストレージ:2GB以上の空き容量(SSDを推奨)
- その他:インターネット接続
- ・ プラグイン: AU、VST3、AAX (64 ビット・プラグインのみ対応)

Windows

- OS: Windows 10以降(最新のアップデート)
- ・ CPU: Intel Core i5 以上(Core i7 以上を推奨)
- ・メモリ:8GB RAM以上(16GB RAMを推奨)
- ・ストレージ:2GB以上の空き容量(SSDを推奨)
- その他:インターネット接続
- ・ プラグイン: VST3、AAX (64 ビット・プラグインのみ対応)

*仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

サポート・サービスのご案内

ご連絡の前に

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

ご連絡の際に必要な情報

ご連絡の際、以下の情報が必要になります。これらの情報が確認できない場合、サポート・サービスをご提供できませんので、必ずご提示ください。

- お名前
- ・製品名とバージョン(バージョンは、ドットが3つ並んだメニュー内の About コマンドで表示されます)
- ・ご使用のデバイス(コンピュータ)名とOS名、OSのバージョン
- ・ご質問内容(できるだけ詳細にお書きください)

* Apple、Mac、Macロゴは、米国及びその他の諸国で登録された Apple Inc.の商標です。

*Windows 10は Microsoft Corporation の米国およびその他の諸国での商標です。

* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

*仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社コルグ

本社:〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2 ©2024 кокс INC.