

# KORG Collection

## 取扱説明書



# 目次

はじめに .....	5
主な特長.....	5
概要.....	7
各部の名称と機能 .....	8
KAOSS PAD ページ .....	8
エフェクト・エディット・ページ .....	10
ブラウザ機能 .....	12
MENU .....	14
基本操作 .....	15
XY パッド .....	15
ノブ .....	15
スライダー .....	15
セグメント・コントロール .....	15
チェック・ボックス .....	16
コンボ・ボックス .....	16
バリュー・ディスプレイ .....	16
グラフ・ディスプレイ .....	16
操作ガイド .....	17
プラグインを有効化する .....	17
エフェクトをかけてみる .....	17
MIDI コントローラーからコントロールする .....	18
MIDI キーボードでコントロールする .....	18
エフェクトを作成する .....	20
エフェクト・アルゴリズムの選択と調整 .....	20
マトリックス・ミキサーにアサインする .....	20
モジュレーションの設定 .....	21
エフェクトを保存する .....	23

<b>パラメーター・ガイド</b> .....	<b>24</b>
<b>Effect</b> .....	<b>24</b>
<b>エフェクト・タイプ・ガイド</b> .....	<b>25</b>
Chorus .....	25
Flanger .....	27
Phaser .....	29
Tremolo .....	31
Distortion .....	32
Decimator .....	34
Ring Modulator .....	35
IR Loader .....	36
Compressor .....	37
Filter .....	39
Isolator .....	41
Parametric EQ .....	42
Graphic EQ .....	44
Pitch Shifter .....	45
Vocal FX .....	47
Grain Shifter .....	51
Vinyl Break .....	52
Looper .....	54
Delay .....	55
Tape Echo .....	57
Chord Resonator .....	60
Drone String .....	63
Reverb .....	64
Shimmer .....	66
Early Reflection .....	68
Analog Osc .....	70
Sample Osc .....	72
<b>Modulation ( モジュレーション )</b> .....	<b>75</b>
LFO .....	75
EG .....	77
エンベロープ・フォロワー .....	78
XYパッド .....	79

Virtual Patch .....	81
Mixer .....	82
グローバル・パラメーター .....	84
<b>付録 .....</b>	<b>86</b>
<b>故障とお思いのまえに .....</b>	<b>86</b>
音が出ない .....	86
音がとぎれる / ノイズが出る .....	86
音が遅れる .....	87
コンピューターに接続している MIDI デバイスでコントロールで きない .....	87
<b>仕様 .....</b>	<b>88</b>
<b>動作環境 .....</b>	<b>88</b>
for Mac .....	88
for Windows .....	88
<b>サポート・サービスのご案内 .....</b>	<b>89</b>
ご連絡の際に必要な情報 .....	89
ご連絡の前に .....	89
お客様相談窓口 .....	90

すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

# はじめに

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

## 主な特長

- **タッチ・パッドによるエフェクト・プロセッサー**

タッチ・パッドによる直感的なインターフェイスのエフェクター、KAOSS PADシリーズ。プラグイン版である本製品もそのコンセプトは変わりありません。エフェクターの理解や細かい調整などは必要なく、DAWトラックにロードして、UIについているXYパッドを操作すれば、様々な劇的な効果がサウンドに加わり、楽曲に異なる雰囲気や展開をつけることができます。

- **新設計のエフェクト**

これまで、KORG Collectionシリーズに搭載してきたプラグインは、KORGのハードウェア製品版の完全再現を目指したものでした。このKORG Collection KAOSS PADはある特定のハードウェアKAOSS PADの再現を目指さず、そのコンセプトを継承し、プラグインとして再設計したバージョンになります。

これまでのKAOSS PADシリーズに存在していたフィルターなどの基本的なエフェクト以外にも新搭載のVocal FXなど様々なエフェクト・アルゴリズム全27種類を搭載しています。

- **柔軟なエフェクト・プロセッサー**

KAOSS PADは操作の簡便さや目的の達成しやすさとは裏腹にフレキシブルで複雑なエフェクト・プロセッサーです。KORG Collection KAOSS PADでは、オリジナルのハードウェアではアクセスできなかったエフェクト・プロセッサーの内部にまでアクセスできるようにしました。中身の構造を明らかにし、KAOSS PADのプログラムを自らの手で作ることができます。また、エンジンの構成を見直し、オリジナルへのリスペクトをしつつも、より現代的なエフェクト・プロセッサーとして蘇っています。

- **多彩な制御方法**

KAOSS PADエフェクトは、通常のエフェクターと異なり、XYパッドをなぞって効果をかけるDJ向け製品という性格です。DAWでの楽曲制作で使用するときには、タッチ・

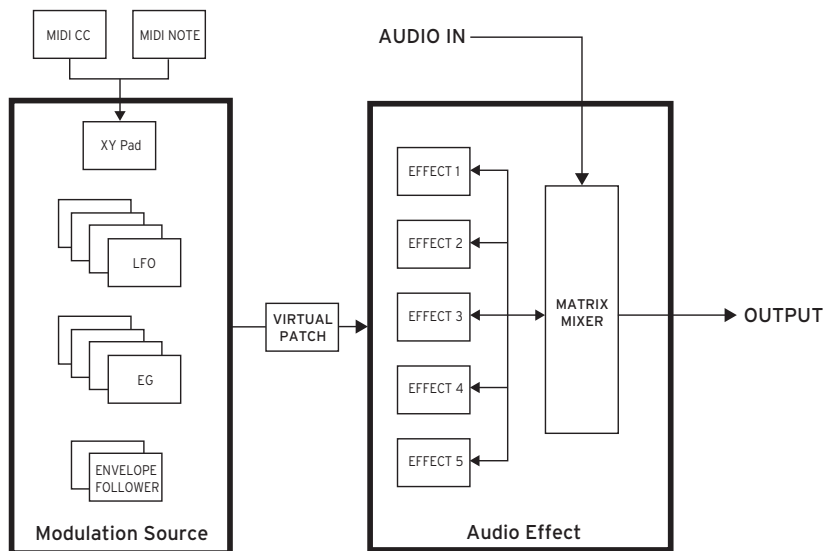
イベントのレコーディングが必要になる場合があります。ユーザー・インタフェースにあるXYパッドをリアルタイムにレコーディングする方法の他に、MIDIコントローラーからコントロール・チェンジ・メッセージを受け取って、外部MIDI機器からも制御可能です。もしKAOSS PADハードウェアやnanoKontrol StudioなどXYパッドを持っているコントローラーをお持ちの場合は、そのXYパッドから効果をレコーディングできます。

KORG Collection KAOSS PADではノート・イベントからもXYパッドをコントロールできる方法も用意しています。ノートを送るだけで、まさに演奏するようにKAOSS PADをコントロールできます。

- **珠玉のプログラム**

新設計のエフェクト・エンジンではありますが、これまでのKAOSS PADエフェクトを代表するようなプログラムも多数取り揃えています。新開発のVocal FXを使ったプログラムも含め、新規に開発したプログラム総数128プログラムです。

# 概要



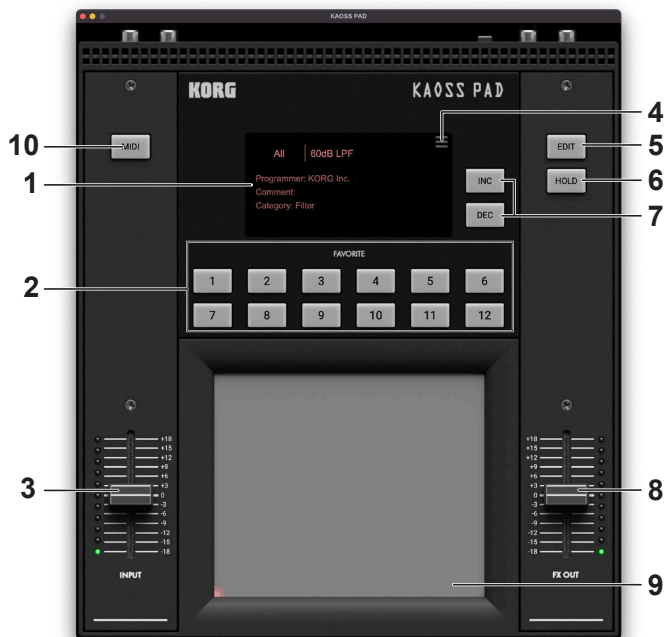
KC KAOSS PADは5つのマルチ・エフェクターとそれらを柔軟にルーティングできるマトリックス・ミキサーで、入力信号にエフェクト効果をつけて出力します。それらのエフェクターをコントロールする4つのLFO、4つのEG、2つのエンベロープ・フォロワーを持ち、最終的にXYパッドというシンプルなユーザーインターフェースで奥深いエフェクトを実現しています。

このモジュレーションとエフェクターの間はバーチャル・パッチでつながっており、このパッチング・セクションで効果のつけ方をコントロールします。また、モジュレーションごとに値のリマップを行うことができ、もともとのモジュレーション・ソースがもつ値の動きを超えて、自由な運動の表現が可能になっています。

エフェクトはサウンド・ジェネレーター2種類と新搭載のボーカリエフェクトを含む全27種類のアルゴリズムから選択可能。LFOはwavestate/opsixのLFO譲りの全19種類の波形から選択できます。

# 各部の名称と機能

## KAOSS PADページ



### 1. ディスプレイ

現在選択中のエフェクト・プログラムの情報を表示します。

### 2. FAVORITEボタン

Favoriteに登録したエフェクト・プログラムを瞬時に呼び出すことが可能です。

### 3. INPUTスライダー

エフェクトに入力されているサウンドのレベルを-18dB から +18dBの間で調整します。



#### 4. MENU

メニューを表示します。14 ページの「MENU」

#### 5. EDITボタン

エフェクト・エディット・ページを開きます。

#### 6. HOLDボタン

XYパッドのタッチ状態をホールドします。常にエフェクトをかけ続けるときに便利です。

#### 7. INC、DECボタン

現在選択中のエフェクト・プログラムの前の、あるいは次のエフェクト・プログラムを選択します。現在のプログラム・フィルター状態に応じて次の・前のプログラムは変化します。

#### 8. FX OUTスライダー

エフェクト・アウトの信号レベルを-18dB から +18dBの間で調整します。

#### 9. KAOSS PAD(タッチパッド)

KAOSS PADのXYパッドです。こちらをタッチすることでエフェクトをかけることができます。エフェクト・プログラム毎に割り振られているパラメーターは変わります。

#### 10. MIDIボタン

KAOSS PADプラグインはMIDIノート・メッセージでXYパッドを仮想的にタッチすることができます。このボタンを押すことでどのノート・ナンバーとXYパッドが対応づけられているか確認する画面が現れます。

# エフェクト・エディット・ページ



## 1. ヘッダー

### a. MENU

メニューを表示します。14 ページの「MENU」

### b. TEMPO

現在のテンポを表示します。マウスのドラッグで編集できます。

### c. TAP

クリックするタイミングを検出しテンポを設定します。

Note: プラグイン版の場合はDAWのテンポに追従し、ヘッダーにテンポ表示およびタップテンポ・ボタンは現れません。

### b. Sound Name

読み込まれているプログラムの名前を表示します。名前をクリックするとブラウザー画面が表示されます。(→12ページ「ブラウザ機能」)

### c. EDITボタン

エフェクト・エディット・ページを開きます。

## d. Undoボタン

直前のエディットを取り消します。

## 2. エフェクト・エディット・エリア

5つのエフェクト・パラメーターとバーチャル・パッチを編集するセクションです。

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

### a. Effect1 ～ 5

選択したエフェクト・タイプごとに表示されるパラメーターが異なります。

→ 25 ページの「エフェクト・タイプ・ガイド」

### b. Virtual Patch

パラメーターを変調するための、変調元と変調先、効果の強さなどをリスト表示します。

→ 81 ページの「Virtual Patch」

## 3. MIXER

インプット、エフェクトのルーティング、各エフェクト・アウトのレベルとパンの設定を行うエリアです。右上のメニュー・アイコンを選択してルーティング・テンプレートを呼び出すことも可能です。

## 4. LFO

パラメーターを変調するLFOを設定するセクションです。LFOは全部で4つです。変調をかけるには、セクションタブのアイコンを変調させたいパラメーターにドラッグします。または、バーチャル・パッチ・リストから直接編集することも可能です。

## 5. EG

パラメーターを変調するエンベロープを設定するセクションです。EGは全部で4つあります。変調をかけるには、セクションタブのアイコンを変調させたいパラメーターにドラッグします。または、バーチャル・パッチ・リストから直接編集することも可能です。

## 6. エンベロープ・フォロワー

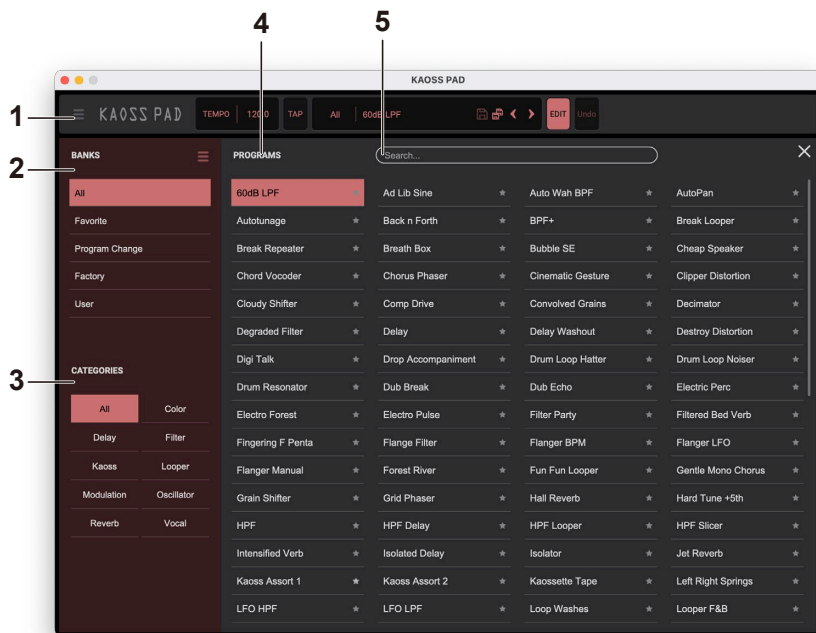
パラメーターを変調するエンベロープを生成・調整するセクションです。入力信号からエンベロープを生成し、それを出力とするモジュレーション・ソースです。入力信号レベルに応じた効果をつけるときに使用します。エンベロープ・フォロワーは2系統あります。

## 7. XYパッド

パラメーターを変調するためのパッド・コントロール入力部です。

# ブラウザ機能

膨大な量のプリセットから必要なプログラムを素早く探し出せるように、カテゴリーでフィルタリングできるブラウザ検索機能を内蔵しています。



## 1. ヘッダー

10 ページの「1. ヘッダー」参照

## 2. BANKS

### a. All

すべてのプログラムを表示します。

### b. Favorite

ブラウザでFavoriteに追加したプログラムのみ表示します。

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

### **c. Program Change**

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

### **d. Factory**

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

### **e. Template**

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

### **f. User**

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

[macOS]

~/Documents/KORG/KAOSS PAD/Presets/User

[Windows]

~/Documents/KORG/KAOSS PAD/Presets/User

## **3. CATEGORIES**

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

## **4. PROGRAMS**

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

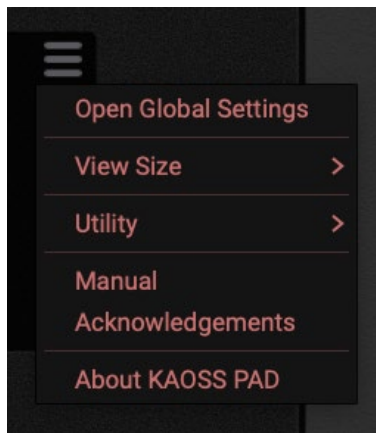
右クリックをすることで、プリセット・プログラムをFavoriteやProgram Changeに追加できます。また、ユーザー・プログラムの場合は情報の編集も行えます。

## **5. Search...**

コンピューターのキーボードで音色名を入力し、音色を検索します。

# MENU

ヘッダー左部にあるアイコンをクリックするとメニューが表示されます。こちらのメニューではプラグイン全体を制御するパラメーターの編集などをサポートします。



## 1. Open Global Settings

グローバル設定を表示します。グローバル設定についてはパラメーター・ガイドを参照ください。(84 ページの「グローバル・パラメーター」)

## 2. View Size

スクリーンのサイズを変更します。変更した設定は次回起動時も保持されます。

## 3. Utility

**Initialize:** エフェクトの設定を初期化します。

**Remove all virtual patches:** 全てのバーチャル・パッチ接続を削除します。

## 4. Manual

ソフトウェアの説明書を表示します。

## 5. Acknowledgement

使用しているオープンソース・ソフトウェアの情報等を表示します。

## 6. About KA OSS PAD

ソフトウェアのバージョン情報を表示します。

# 基本操作

各コントローラーやパラメーターはマウスを使って値を変えることができます。

## XYパッド

ドラッグして、値を調節します。XYの座標およびタッチ状態をトラックします。タッチ状態をキープするにはHOLDボタンをオンにします。

グローバル・パラメーターで設定したMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを使用して外部MIDI機器からもコントロールできます。

また、C3からC5の範囲のMIDIノート・メッセージからもコントロールを可能です。

## ノブ

現在の値の表示とモジュレーションの値を表示します。ドラッグしてパラメーターの値を調節します。ダブルクリックで値を初期値にリセットできます。パラメーターの名前をダブルクリックすると編集モードに入り、コンピューターのキーボードで数値入力が可能です。これらは右クリックで表示されるメニューから行うことができます。

## スライダー

スライダー部分を上下にドラッグしてパラメーターの値を調節します。ダブルクリックで値を初期値にリセットできます。数字部をダブルクリックすると編集モードに入り、コンピューターのキーボードで数値入力が可能です。右クリックで表示されるメニューから行うことができます。

## セグメント・コントロール

クリックして設定を切り替えます。



## チェック・ボックス

クリックするたびに設定(on/off)が切り替わります。



## コンボ・ボックス

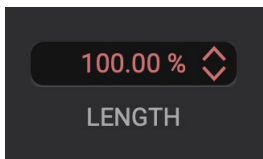
クリックするとポップアップ・メニューが表示され、値を選びます。



## バリュー・ディスプレイ

値表示をドラッグして値を調節します。

値表示をダブルクリックするとキーボードで直接入力することができます。右クリックで表示されるメニューからも行うことができます。



## グラフ・ディスプレイ

EQやFilterなどはグラフからパラメーターを編集できます。丸で示されたハンドルをドラッグします。





# 操作ガイド

## プラグインを有効化する

ソフトウェアは有効化しない限りデモ・モードで起動します。デモ・モードでは、プラグインのフル機能をご試用できますが、状態のセーブ/ロードができない、20分でオーディオの生成を終了するなどの制限がついています。ソフトウェアの有効化については、こちらの記事をご参照してください。

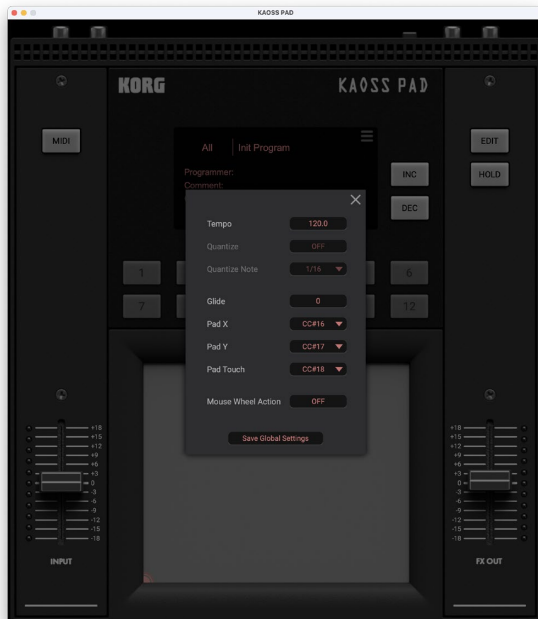
<https://support.korguser.net/hc/articles/360019156151>

## エフェクトをかけてみる

1. お使いのDAWにプラグインをインサートします。
2. ブラウザからプログラムを選択します。  
ディスプレイに表示しているプログラム名をタップし、ブラウザから「60dB LPF」を選びます。
3. XYパッドをクリックすると音が変わります。  
そのままドラッグすると音色が変わります。
4. お使いのDAWアプリケーションでパラメーターの変化(オートメーション)のレコーディングを行います。  
お使いのDAWアプリケーションで録音を開始します。  
XYパッドをクリック・ドラッグしてパラメーターの変化をDAWアプリケーションに記録します。  
パラメーターの変化のレコーディングする方法はお使いのDAWアプリケーションによって異なります。お使いのDAWアプリケーションの説明書を参照ください。

## MIDIコントローラーからコントロールする

1. お使いのPC/MacにMIDIコントローラーを接続します。
2. お使いのDAWを起動して、トラックにプラグインをインストールします。  
MIDIコントローラーからの入力を受信できるように設定します。



3. MIDIコントローラーからMIDIコントロール・チェンジを送信して音が変わることを確認します。

音に変化がない場合は、適切なMIDIコントロール・チェンジ設定がなされていない可能性があります。グローバル設定から、MIDIコントロール・チェンジ設定をお使いのMIDIコントローラーに合わせてみましょう。

## MIDIキーボードでコントロールする

1. お使いのDAWにプラグインをインストールします。
2. MIDIボタンを押して、MIDIノート・ビューを表示します。



3. DAWでMIDIトラックを挿入し、出力先としてKAOSS PADを選択します。  
オーディオ・エフェクトにMIDIを送信する方法はDAWによって異なります。詳しくは、DAWの説明書を確認のほか、以下のFAQを参照してください。  
<https://support.korguser.net/hc/en-us/articles/11857891055001>
4. 挿入したMIDIトラックからノートを送信します。  
音がノート・ナンバーに応じて変化します。  
Glideを調整すると音の変化の滑らかさが変化します。

# エフェクトを作成する

## エフェクト・アルゴリズムの選択と調整

1. エフェクト・エディット・ページを開きます。  
EDITボタンを押して、エフェクト・エディット・ページを表示します。
2. エフェクト・スロットの1つを選択します。  
5つのエフェクト・スロットから1つを選択します。選択したエフェクト・スロットのエフェクト・エディット・ページが表示されます。
3. エフェクト・エディット・ページのパラメーターをエディットします。  
エフェクト・タイプを変更すると、そのエフェクト・タイプを構成するパラメーターが表示されます。  
各パラメーターについては、エフェクト・タイプ・ガイドを参照してください。

## マトリックス・ミキサーにアサインする

### 1. ルーティングを理解する

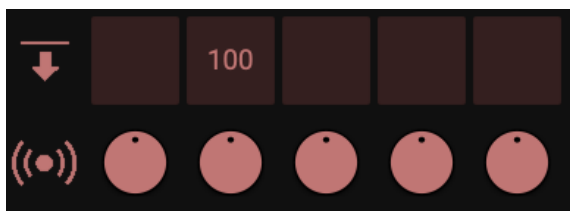
ミキサー・ルーティングはマトリックスで表現していますが、これを直ちに理解することは難しいでしょう。以下では例を示しながら、その構成を説明します。

	1	2	3	4	5
↓			100		

行の単位でマトリックスを考えます。これは一番左端を入力ソースとして、どのスロットにどれだけのvolume でインプットするかを決定します。例えば、上図の場合、エフェクト3にオーディオ・インプットを100のLevel (0 dB) でインプットする、という設定です。

3	100			
---	-----	--	--	--

次にエフェクト3の出力をエフェクト2に繋がります。この場合、左端の数字が3の列に移動し、左から2番目のセルに数字を入力します。



出力段は少し考え方が異なります。ここでは各列の出力をMaster Outに出力するときのLevelを入力します。エフェクト2の出力をMaster Outに繋ぐ場合は、左から2つ目のセルに数字を入力します。定位を調整する場合はその下の段のPanを設定します。

## モジュレーションの設定

### バーチャル・パッチ・アサイン

大部分のエフェクト・パラメーターはLFOなどのモジュレーション・ソースで変調を行うことができます。パラメーターを変調する最も簡単な方法はLFO やEGセクションタブ部にあるアイコンをドラッグし、変調したいパラメーターにドロップすることです。

1. モジュレーション・ソース・セクションの二重丸アイコンをクリック、ホールドします。
2. そのまま、変調したいパラメーターにドラッグし、クリックを離します。



変調の調節は、変調先のパラメーターの上にカーソルを合わせると現れるスモール・ポップアップで可能です。

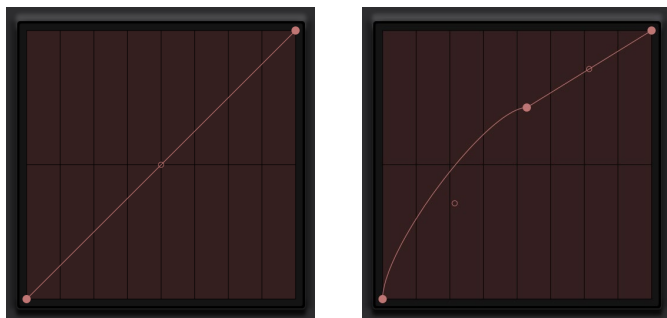


また、バーチャル・パッチ・リストセクションでも各種設定の追加、変更などが可能です。

## リマッパー

全てのモジュレーション設定は、バーチャル・パッチおよびリマッパーセクションを通過します。通常リマッパーを調整する必要はありませんが、モジュレーション・ソースだけでは表現できない動きをつける場合はリマッパーを使うのが便利です。

### グラフの見方



X軸がモジュレーション・ソースの出力値で、そのX値に対応するYの値がリマッパーの出力です。したがって左図のように $Y=X$ というグラフの場合は、モジュレーション・ソースの出力とリマッパーの出力は完全に一致します。右図のようにポイントを追加したり、カーブを調整することでより細かい効果を与えることができます。

リマッパーに新しいポイントを追加するには、グラフ上でダブルクリックをします。ポイントはマウス・ドラッグで場所を調整します。ポイント間をカーブで繋ぐには、中点に存在しているハンドルをドラッグします。

各ポイントはコンテキスト・メニューを持ちます。右クリックで内容を確認しましょう。

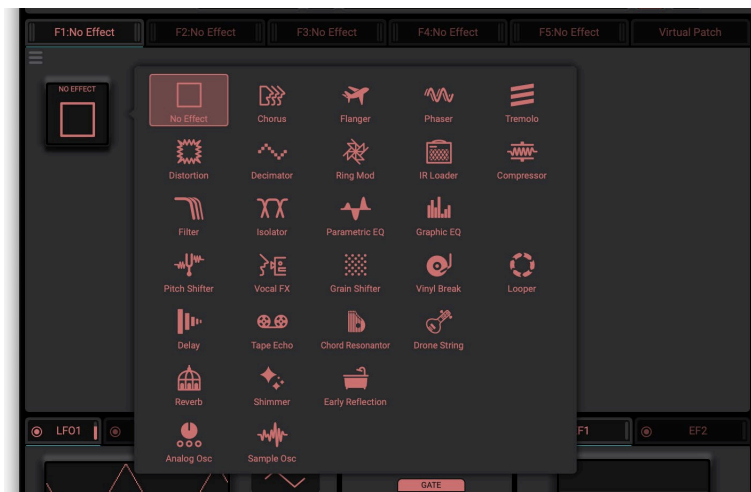
# エフェクトを保存する

1. 作成したエフェクトを新規に保存するには、ヘッダーのSave Asアイコンをクリックします。
2. Loadしたエフェクトを修正し上書き保存するにはヘッダーのSaveアイコンをクリックします。  
ファクトリー・プリセットは変更できないため、Saveアイコンは無効状態になります。
3. ブラウザに移動し、保存したエフェクトを右クリックします。  
編集ウィンドウが現れます。
4. 適宜内容を編集し、Saveをクリックします。  
Categoryはプログラム・ブラウザーのフィルター機能で使います。自由にカテゴリー化してプログラムの整理に活用ください。

# パラメーター・ガイド

## Effect

5つのエフェクトのパラメーターを編集、ヴァーチャル・パッチを編集するセクションです。

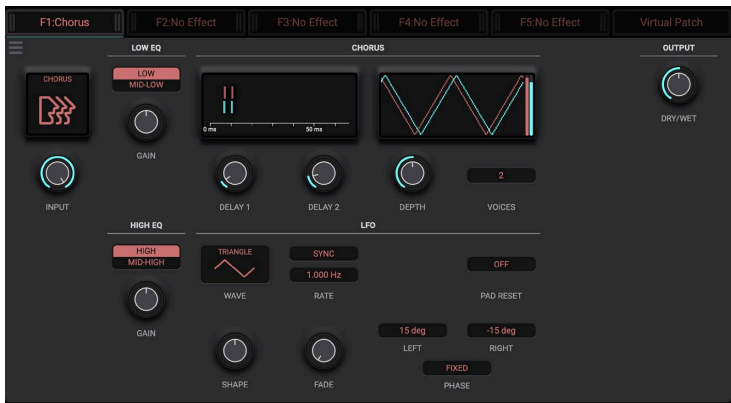




# エフェクト・タイプ・ガイド

## Chorus

入力信号のディレイ・タイムを揺らすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。ディレイ音の設定に加え、ディレイ音の音数の設定によって効果の大きさを変更できます。



**INPUT (Input Trim) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

### LOW EQ

**[LOW/MID-LOW] (Low EQ Mode) ..... LOW, MID-LOW**

低域イコライザーのカットオフ周波数設定です。低 / 中から選択します。

**GAIN (Low EQ Gain) ..... -15.0...15.0**

低域イコライザーのゲインです。

### HIGH EQ

**[HIGH/MID-HIGH] (High EQ Mode) ..... HIGH, MID-HIGH**

高域イコライザーのカットオフ周波数設定です。高 / 中から選択します。

**GAIN (High EQ Gain) ..... -15.0...15.0**

高域イコライザーのゲインです。

## DELAY

**DELAY 1 (Delay 1).....0.0...50.0**

タップ1のディレイ・タイムです。

**DELAY 2 (Delay 2).....0.0...50.0**

タップ2のディレイ・タイムです。

**DEPTH (Depth) .....0...100**

LFOによるコーラス効果の深さを設定します。

**VOICES (Voices ) ..... 2...16**

重ねるディレイ音の音数を設定します。

## LFO

**WAVE (LFO Wave Select) ..... (list)**

LFO波形を選択します。

**[SYNC] (LFO Sync On) ..... (Off, On)**

LFOをテンポに同期させるかどうかを選択します。

**RATE (LFO Rate) ..... 0.001...32.000**

LFOの速さを調整します。LFOがテンポ同期している場合は使われません。

**RATE (LFO Sync Rate)..... (list)**

テンポ同期時のLFOの速さをノートの単位で設定します。

**SHAPE (LFO Shape)..... -100...100**

LFO波形を変形させます。波形に丸みをつけたり、とがらせたり、特定の範囲を強調するような使い方ができます。

**FADE (LFO Fade)..... 0.0...9.9**

LFOのフェード・イン時間を設定します。

**PAD RESET(LFO Pad Reset On)..... OFF, ON**

オンの場合、XYパッドをタッチしたときにLFOをリセットします。

**PHASE (LFO Phase Random On) ..... FIXED, RANDOM**

オンの場合、LFOをランダムな位相からスタートします。

**LEFT (LFO Phase L)..... -180...180**

左チャンネルのLFO波形の位相の起点を設定します。

**RIGHT (LFO Phase R)..... -180...180**

右チャンネルのLFO波形の位相の起点を設定します。

**OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。



**DELAY (Delay Time) ..... 0.0...50.0**

原音からのディレイ・タイムを設定します。

**FEEDBACK (Feedback)..... -100...100**

フィードバック量を設定します。+の値と-の値ではピークの出方が変わります。

**DEPTH (Depth) ..... 0...100**

LFO変調の深さを設定します。

**HIGH DAMP (High Damp)..... 0...100**

フィードバックの高域の減衰量を設定します。値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

## LFO

**WAVE (LFO Wave Select) ..... (list)**

LFO波形を選択します。

**[SYNC] (LFO Sync On) ..... (Off, On)**

LFOをテンポに同期させるかどうかを選択します。

**RATE (LFO Rate) ..... 0.001...32.000**

LFOの速さを調整します。LFOがテンポ同期している場合は使われません。

**RATE (LFO Sync Rate)..... (list)**

テンポ同期時のLFOの速さをノートの単位で設定します。

**SHAPE (LFO Shape)..... -100...100**

LFO 波形を変形させます。波形に丸みをつけたり、とがらせたり、特定の範囲を強調するような使い方ができます。

**FADE (LFO Fade)..... 0.0...9.9**

LFO のフェード・イン時間を設定します。

**PAD RESET(LFO Pad Reset On)..... OFF, ON**

オンの場合、XYパッドをタッチしたときにLFOをリセットします。

**PHASE (LFO Phase Random On) ..... FIXED, RANDOM**

オンの場合、LFOをランダムな位相からスタートします。

**LEFT (LFO Phase L)..... -180...180**

左チャンネルの LFO 波形の位相の起点を設定します。

**RIGHT (LFO Phase R)..... -180...180**

右チャンネルの LFO 波形の位相の起点を設定します。

## OUTPUT

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。



**HIGH DAMP (High Damp)..... 0...100**

フィードバックの高域の減衰量を設定します。値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

**MANUAL (Manual) ..... 0...100**

フェイジング効果の位置を調整します。

**RESONANCE (Resonance)..... -100...100**

レゾナンス量を設定します。

**DEPTH (Depth) ..... 0...100**

フェイジング効果の深さを調整します。

**NOTCH (Notch) ..... 1...12**

フェイジング効果を与えるフィルターの数を設定します。

## **LFO**

**WAVE (LFO Wave Select) ..... (list)**

LFO波形を選択します。

**[SYNC] (LFO Sync On) ..... (Off, On)**

LFOをテンポに同期させるかどうかを選択します。

**RATE (LFO Rate) ..... 0.001...32.000**

LFOの速さを調整します。LFOがテンポ同期している場合は使われません。

**RATE (LFO Sync Rate)..... (list)**

テンポ同期時のLFOの速さをノートの単位で設定します。

**SHAPE (LFO Shape)..... -100...100**

LFO波形を変形させます。波形に丸みをつけたり、とがらせたり、特定の範囲を強調するような使い方ができます。

**FADE (LFO Fade)..... 0.0...9.9**

LFOのフェード・イン時間を設定します。

**PAD RESET(LFO Pad Reset On)..... OFF, ON**

オンの場合、XYパッドをタッチしたときにLFOをリセットします。

**PHASE (LFO Phase Random On) ..... FIXED, RANDOM**

オンの場合、LFOをランダムな位相からスタートします。

**LEFT (LFO Phase L)..... -180...180**

左チャンネルのLFO波形の位相の起点を設定します。

**RIGHT (LFO Phase R)..... -180...180**

右チャンネルのLFO波形の位相の起点を設定します。

## OUTPUT

**DRY/WET (Dry/Wet) .....0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## Tremolo

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。



**DEPTH (Depth) .....0...100**

LFO による音量変化の深さを設定します。

### LFO

**WAVE (LFO Wave Select) ..... (list)**

LFO波形を選択します。

**[SYNC] (LFO Sync On) ..... (Off, On)**

LFOをテンポに同期させるかどうかを選択します。

**RATE (LFO Rate) ..... 0.001...32.000**

LFOの速さを調整します。LFOがテンポ同期している場合は使われません。

**RATE (LFO Sync Rate)..... (list)**

テンポ同期時のLFOの速さをノートの単位で設定します。

**SHAPE (LFO Shape)..... -100...100**

LFO波形を変形させます。波形に丸みをつけたり、とがらせたり、特定の範囲を強調するような使い方ができます。

**FADE (LFO Fade)..... 0.0...9.9**

LFO のフェード・イン時間を設定します。

**PAD RESET(LFO Pad Reset On)..... OFF, ON**

オンの場合、XYパッドをタッチしたときにLFOをリセットします。

**PHASE (LFO Phase Random On) ..... FIXED, RANDOM**

オンの場合、LFOをランダムな位相からスタートします。

**LEFT (LFO Phase L)..... -180...180**

左チャンネルのLFO波形の位相の起点を設定します。

**RIGHT (LFO Phase R)..... -180...180**

右チャンネルのLFO波形の位相の起点を設定します。

## Distortion

入力信号を歪ませるエフェクトです。





## **DISTORTION**

**DRIVE (Drive)..... -42.0...42.0**

ディストーション回路への入力信号のレベルをコントロールします。

**PRE EQ (Pre EQ) ..... -100... 100**

ディストーション回路への入力信号へかける Pre EQ のカットオフ周波数を調整します。

**[AMP/CLIP] (Type).....AMP, CLIP**

ディストーション・タイプを選択します。

**TONE (Tone) ..... 0... 100**

高域成分を調整して音色を変更します。

## **POST EQ**

**FREQ (Post EQ Freq) .....20...20000**

Post EQ のカットオフ周波数を設定します。

**GAIN (Post EQ Gain)..... -18.0...18.0**

Post EQ のゲインを調整します。

## **OUTPUT**

**LEVEL (Level)..... -Inf...0.0**

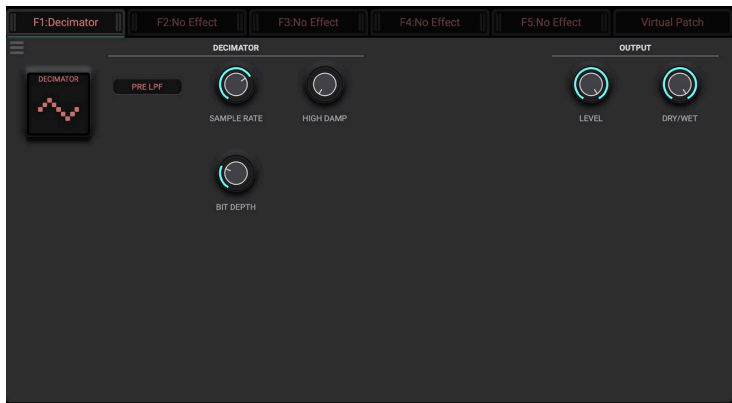
出力信号のレベルを調整します。

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# Decimator

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



## DECIMATOR

**PRE LPF (Pre LPF) ..... (Off, On)**

オンに設定すると、サンプリング周波数の低下による高調波ノイズを抑制します。

**SAMPLE RATE (Sample Rate) .....80...48000**

サンプリング周波数を設定します。

**HIGH DAMP (High Damp).....0...100**

高域の減衰量を設定します。

**BIT DEPTH (Bit Depth) ..... 2.. 24**

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

## OUTPUT

**LEVEL (Level)..... -Inf...0.0**

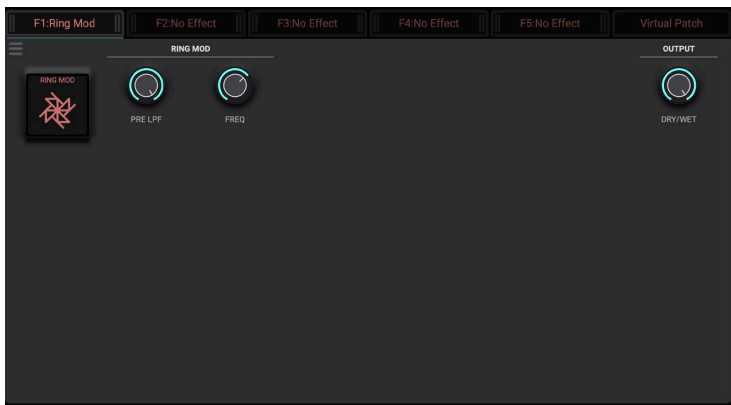
出力信号のレベルを調整します。

**DRY/WET (Dry/Wet) .....0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## Ring Modulator

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターを V.Patch で動かすと、過激なモジュレーションが得られます。



### RING

**PRE LPF (Pre LPF) .....0...100**

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときはエフェクト音が濁った音になりがちなので、このパラメータで高域を調整します。

**FREQ (Frequency) ..... 0.0...12000.0**

オシレーター周波数を設定します。

### OUTPUT

**DRY/WET (Dry/Wet) .....0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# IR Loader

インパルス応答のファイルを使って、デバイスや空間に通したような空気感をシミュレートするエフェクトです。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

## **PRE EQ**

**LOW (Pre EQ Low Freq) .....20...20000**

Pre EQの低域のカットオフ周波数を設定します。

**HIGH (Pre EQ High Freq).....20...20000**

Pre EQの高域のカットオフ周波数を設定します。

**[Data] ..... (list)**

インパルス応答ファイルを選択します。

以下のフォーマットのオーディオ・ファイルが必要です。

サンプリング周波数: 48000 Hz、ステレオ、10秒まで

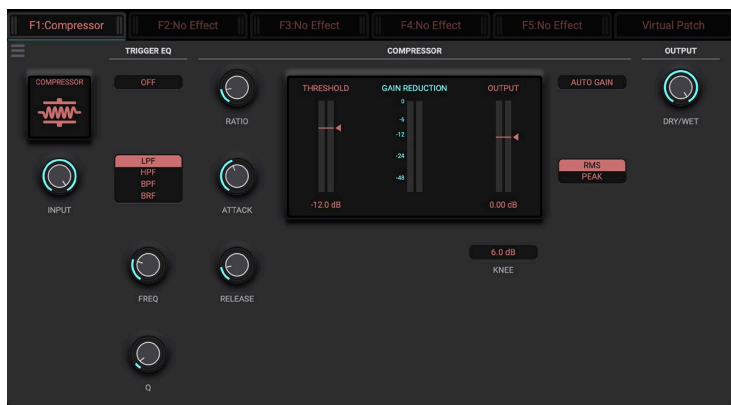
## **OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) .....0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# Compressor

トリガー信号の評価の仕方や圧縮のカーブなど細かな設定の可能なコンプレッサーです。



**INPUT(Input) ..... -Inf..0.0**

入力信号のレベルを調整します。

## **TRIGGER EQ**

**[OFF/ON] (Trigger EQ On)..... (Off, On)**

トリガー信号へのイコライザーのオン、オフを切り替えます。

**[LPF/HPF/BPF/BRF] (Trigger EQ Type).....LPF, HPF, BPF, BRF**

トリガー信号へのイコライザーのタイプを選択します。

**FREQ (Trigger EQ Freq).....20...20000**

トリガー信号へのイコライザーのカットオフ周波数です。

**Q (Trigger EQ Q) .....0.5...10.0**

トリガー信号へのイコライザーの帯域幅です。値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

## **COMPRESSOR**

**RATIO (Ratio).....1.0...Inf**

信号の圧縮率です。トリガー信号の大きさが、Thresholdで設定したレベルを

超えたときのみ圧縮がかかります。

**ATTACK (Attack) ..... 0.45...500.00**

圧縮のアタックタイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。

**RELEASE (Release) .....0.5...5000.0**

圧縮のリリースタイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮効果が解放されるようになります。

**THRESHOLD (Threshold).....-40.0...0.0**

圧縮のかかり始めるレベルを設定します。

**OUTPUT (Output)..... -36.00...24.00**

出力レベルを変更します。

**KNEE (Knee).....0.0...30.0**

圧縮のかかり方のカーブを設定します。値を大きくすると、Thresholdレベル付近での音量変化が緩やかになります。

**[AUTO GAIN] (Auto Gain On)..... (Off, On)**

Onにすると、RatioおよびThresholdの設定に応じて出力レベルを自動調節します。

**[RMS/PEAK] (Mode) .....RMS, PEAK**

トリガー信号の評価の仕方を設定します。Peakはトリガー信号のピーク値を常に反応して動作します。したがって一般的に機敏に動作します。RMS (二乗平均平方根) はトリガー信号のとある短い区間におけるエネルギーを指標として動作をするモードです。細かい信号の動きに追従はしませんが、安定的に動作するモードです。

**OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0... 100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# Filter

ローパス/ハイパス/バンドパス/バンドリジェクトの4つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。搭載されたLFOやドライブ回路によって効果を追加することができます。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

エフェクターに入力される信号のレベルを調整します。

## FILTER

**[LPF/HPF/BPF/BRF] (Type) ..... LPF, HPF, BPF, BRF**

フィルター・タイプを選択します。

**CUTOFF (Cutoff) ..... 5.95...21714.34**

フィルターのカットオフ周波数を設定します。

**PEAK (Resonance)..... 0...100**

フィルター・レゾナンスを設定します。

**OUTPUT (Output)..... -Inf...0.0**

出力レベルを設定します。

## DRIVE

**[OFF/ON] (Drive On) ..... (Off, On)**

ドライブ回路のオンオフを切り替えます。

**LOW BOOST (Drive Low Boost) ..... 0... 100**

ドライブ回路の低域の増幅量を設定します。

**GAIN (Drive Gain) ..... 0.0... 18.0**

ドライブ回路の歪み具合を設定します。

**LFO DEPTH (LFO Depth) ..... 0... 100**

LFOによるカットオフ周波数変調の深さを設定します。

## LFO

**WAVE (LFO Wave Select) ..... (list)**

LFO波形を選択します。

**[SYNC] (LFO Sync On) ..... (Off, On)**

LFOをテンポに同期させるかどうかを選択します。

**RATE (LFO Rate) ..... 0.001... 32.000**

LFOの速さを調整します。LFOがテンポ同期している場合は使われません。

**RATE (LFO Sync Rate) ..... (list)**

テンポ同期時のLFOの速さをノートの単位で設定します。

**SHAPE (LFO Shape) ..... -100... 100**

LFO波形を変形させます。波形に丸みをつけたり、とがらせたり、特定の範囲を強調するような使い方ができます。

**FADE (LFO Fade) ..... 0.0... 9.9**

LFOのフェード・イン時間を設定します。

**PAD RESET(LFO Pad Reset On) ..... OFF, ON**

オンの場合、XYパッドをタッチしたときにLFOをリセットします。

**PHASE (LFO Phase Random On) ..... FIXED, RANDOM**

オンの場合、LFOをランダムな位相からスタートします。

**LEFT (LFO Phase L) ..... -180... 180**

左チャンネルのLFO波形の位相の起点を設定します。



**RIGHT (LFO Phase R) ..... -180...180**

右チャンネルのLFO波形の位相の起点を設定します。

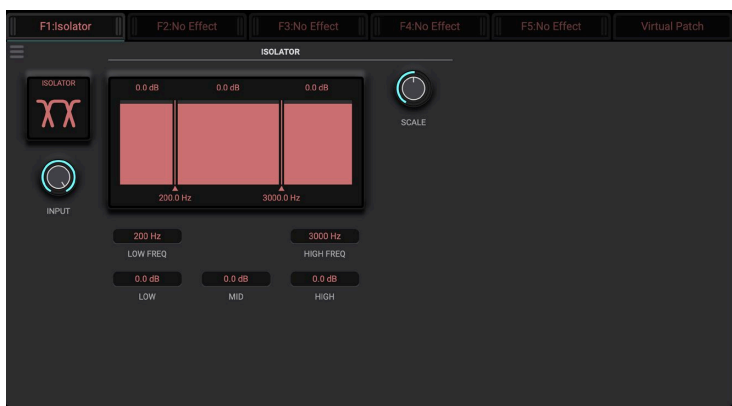
## **OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## **Isolator**

入力信号を低域/中域/高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするエフェクトです。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

## **ISOLATOR**

**LOW FREQ (Low X-Over Freq) ..... 100...500**

低域/中域の帯域分割周波数です。

**HIGH FREQ (High X-Over Freq) ..... 2000...6000**

中域/高域の帯域分割周波数です。

**LOW (Low Gain) ..... -Inf...12.0**

低域のゲインです。

**MID (Mid Gain) ..... -Inf...12.0**

中域のゲインです。

**HIGH (High Gain) ..... -Inf...12.0**

高域のゲインです。

**SCALE (Scale) ..... 0...200**

全体の音量を調整します。

## Parametric EQ

4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド 1、4はイコライザー・タイプを選択できます。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

### BAND 1

**[BAND 1] (Band 1 On) ..... (Off, On)**

バンド1のオン、オフを切り替えます。

**FREQ (Band 1 Freq) ..... 20...20000**

バンド1のカットオフ周波数です。

**Q (Band 1 Q) .....0.5...10.0**

バンド1の帯域幅です。値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

**GAIN (Band 1 Gain) ..... -18.0...18.0**

バンド1のゲインです。

**TYPE (Band 1 Type) ..... PEAK, SHELF, CUT**

バンド1のタイプを変更します。

**BAND 2**

**[BAND 2](Band 2 On) ..... (Off, On)**

バンド2のオンオフを切り替えます。

**FREQ(Band 2 Freq).....20...20000**

バンド2のカットオフ周波数です。

**Q (Band 2 Q) .....0.5...10.0**

バンド2の帯域幅です。値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

**GAIN (Band 2 Gain) ..... -18.0...18.0**

バンド2のゲインです。

**BAND 3**

43 ページの「BAND 2」参照

**BAND 4**

42 ページの「BAND 1」参照

**OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) .....0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# Graphic EQ

7バンド・グラフィック・イコライザーです。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

## **EQUALIZER**

**TYPE (Type) ..... (list)**

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。

**[Band 1] (Band 1 Gain)..... -18.0...18.0**

バンド1のゲインです。

**[Band 2] (Band 2 Gain)..... -18.0...18.0**

バンド2のゲインです。

**[Band 3] (Band 3 Gain)..... -18.0...18.0**

バンド3のゲインです。

**[Band 4] (Band 4 Gain)..... -18.0...18.0**

バンド4のゲインです。

**[Band 5] (Band 5 Gain)..... -18.0...18.0**

バンド5のゲインです。

**[Band 6] (Band 6 Gain)..... -18.0...18.0**

バンド6のゲインです。

**[Band 7] (Band 7 Gain)..... -18.0...18.0**

バンド7のゲインです。

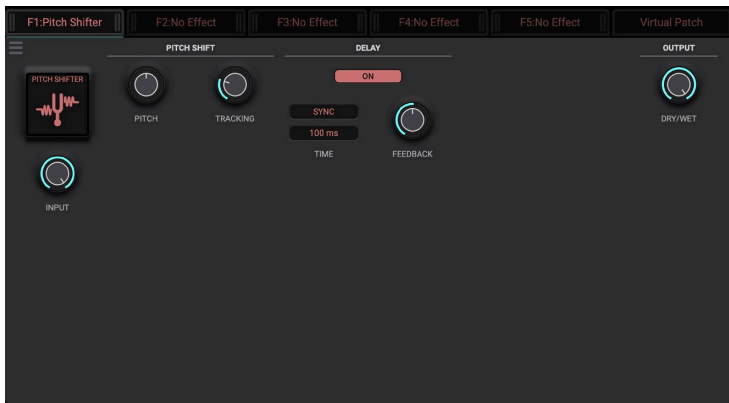
## OUTPUT

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## Pitch Shifter

入力信号の音程を変えることができるエフェクタです。ディレイ回路を搭載し、くり返しピッチ変調させるフィードバック効果をつけることもできます。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

## PITCH SHIFT

**PITCH (Pitch) ..... -24.00...24.00**

音程を調整します。

**TRACKING (Tracking)..... 0... 100**

ピッチ変調するときの応答性を調整します。短くすると、ピッチ変調した信号が遅延なく出力されますが、ピッチ変調の質が悪くなり、信号が歪みます。

## DELAY

**[Delay] (Delay On)..... (Off, On)**

ディレイのオン、オフを設定します。

**[SYNC] (Delay Time Sync On) ..... (Off, On)**

エフェクトをテンポと同期させるか設定します。

**TIME (Sync Delay Time) ..... (list)**

ディレイ・タイムをノート単位で調整します。テンポ同期時に使用します。

**TIME (Delay Time) ..... 1...5000**

ディレイ・タイムを調整します。

**FEEDBACK (Feedback)..... 0... 100**

フィードバック量を設定します。

## OUTPUT

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0... 100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# Vocal FX

ボーカル音声を入力し、変化させる総合的なボーカル用エフェクターです。



**HARD TUNE (HT On)..... (Dry, HARD TUNE)**

HARD TUNEのオン、オフ・スイッチです。

**HARMONIZER (HM On)..... (Off, On)**

HARMONIZERのオン、オフ・スイッチです。

**VOCODER (VC On)..... (Off, On)**

VOCODERのオン、オフ・スイッチです。

**KEY (Key) ..... (list)**

入力ボーカル音声のキーを設定します。

**SCALE (Scale) ..... (list)**

入力ボーカル音声のスケールを設定します。このエフェクトでは、これらキー、スケールの設定に合うように、入力音声のピッチを修正、変調します。

**HARDTUNE LEVEL (HT Level) ..... -Inf...0.0**

HARD TUNEエフェクトの音量を調整します。DRYになっている場合は、DRY音の音量を調整します。

**HARMONIZER LEVEL (HM Level)..... -Inf...0.0**

HARMONIZERエフェクトの音量を調整します。

**VOCODER LEVEL (VC Level) ..... -Inf...0.0**

VOCODERエフェクトの音量を調整します。

**HARD TUNE**

**HARD TUNE:** ボーカル音声のピッチを強制的に合わせてロボットのような音色にするエフェクト



**PITCH (HT Pitch) ..... -24.00...+24.00**

HARD TUNEエフェクトの音程を調整します。

**FORMANT (HT Formant)..... -50...+50**

HARD TUNEエフェクトのフォルマントを調整し、声のトーンを変調します。

**DEPTH (HT Depth) ..... 0...100**

HARD TUNEエフェクトの効果の深さを調整します。

**SPEED (HT Speed) ..... 1...500**

HARD TUNEエフェクトの音程修正の速度を設定します。数字を大きくすると徐々に音程が修正音程に変わっていきます。

**DRY/WET (HT Dry/Wet)..... 0...100**

HARD TUNEエフェクトのドライ（音程修正前の音声）、ウェット（音程修正後の音声）バランスを設定します。



## HARMONIZER 1, 2

HARMONIZER: 入力音声のピッチに合わせてハーモナイズした音声を付加するエフェクト



### **PITCH (HM 1(2) Pitch/Voicing) ..... (list)**

HARMONIZERエフェクトのハーモニー付けする音程を設定します。

### **Offset (HM 1(2) Offset) ..... -24.00...+24.00**

HARMONIZERエフェクトのハーモニー付けした音程に対してさらに音程を調整します。1オクターブ以上のハーモニーをつけるなどのときに便利です。

### **FORMANT (HM 1(2) Formant) ..... -50...+50**

HARMONIZERエフェクトのフォルマントを調整し、声のトーンを変調します。

### **Pan (HM 1(2) Pan) ..... L50...C...R50**

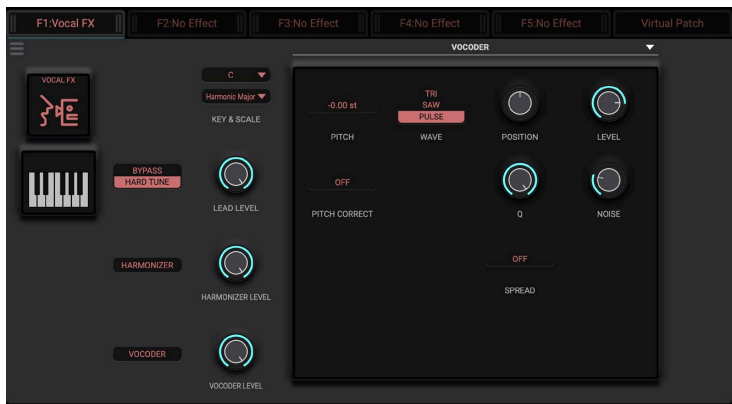
HARMONIZERエフェクトの定位を調整します。

### **LEVEL (HM 1(2) Level)..... -Inf...0.0**

HARMONIZERエフェクトのレベルを調整します。

## [VOCODER]

**VOCODER:** パルス波形などを入力音声の特性を分析して作成するフォルマント・フィルタを通して、ボコーダー音声を出力するエフェクト



**PITCH (VC Pitch) ..... -24.00...+24.00**

VOCODERエフェクトの音程を調整します。

**PITCH COLLECT (VC Pitch Collection On) ..... (Off, On)**

VOCODERエフェクトの音程を設定したキー・スケールに合わせるかどうかを設定します。

**WAVE (VC Wave Select) ..... Tri, Saw, Pulse**

VOCODERエフェクトのオシレーターの波形を選択します。

**POSITION (VC Position) ..... -50...+50**

VOCODERエフェクトのフォルマント・フィルターを調整します。

**Q(VC Q) ..... 0...0.95**

VOCODERエフェクトのフォルマント・フィルターのQを調整します。大きくするとよりはっきりと入力音声のトーンに近い音声を出力します。

**SPREAD (VC Spread On) ..... (Off, On)**

VOCODERエフェクトのピッチを細かく調整します。

**LEVEL (VC Wave Level) ..... -Inf...0.0**

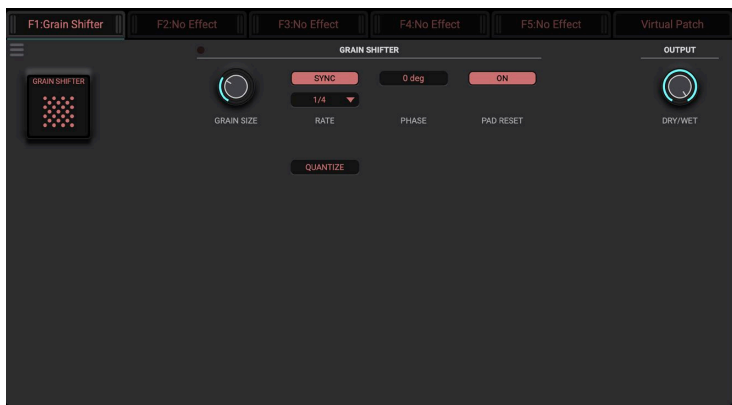
VOCODERエフェクトのオシレーター・レベルを調整します。

**NOISE (VC Noise Level)..... -Inf...0.0**

VOCODERエフェクトのノイズ・オシレーター・レベルを調整します。

## Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。



### GRAIN SHIFTER

**GRAIN SIZE (Grain Size) ..... 0...100**

ループさせる波形の長さを設定します。

**[SYNC] (Interval Rate Sync On) ..... (Off, On)**

エフェクトをテンポに同期させるかどうかを選択します。

**RATE (Interval Rate) ..... 0.001...32.000**

ループ波形の切り替え周期を設定します。テンポ同期しない (SYNC off) ときに使用します。

**RATE (Interval Sync Rate) ..... (list)**

ループ波形の切り替え周期をノート長単位で設定します。テンポ同期する (SYNC On) ときに使用します。

**[QUANTIZE] (Quantize On) ..... (Off, On)**

オンのとき、GRAIN SIZEの設定値がノート長となるようにクオンタイズさせます。

**PHASE (Interval Phase) ..... -180...180**

ループ波形の切り替え周期の位相を設定します。

**PAD RESET(Interval Pad Reset On)..... OFF, ON**

オンのとき、XYパッドをタッチしたときにループ波形切り替えに位相を初期化します。

## **OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## **Vinyl Break**

ターンテーブルをこすったときのスクラッチ・サウンドやレコード・ストップ効果を表現するエフェクトです。



**SPEED (Speed)..... 0...100**

トリガー後の、サウンドが停止するまでの時間を設定します。

**[BREAK] (Break On)..... (Off, On)**

エフェクトをトリガーするスイッチです。オンにするとVinyl Breakエフェクトの効果がスタートします。

## **SCRATCH**

**POSITION (Manual Scratch Position) ..... 1...100**

スクラッチ操作のポジションを設定します。

**REGION (Scratch Region) ..... 1...100**

スクラッチ操作の効果の大きさを調整します。

**LAG (Scratch Lag)..... 1...100**

スクラッチ操作の変化速度を調整します。

## **OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**[DRY MUTE] (Dry Mute On) ..... (Off, On)**

オンにすると、DRY/WETの設定とは関係なく、ダイレクト音がミュートしエフェクト音だけが出力します。

# Looper

入力された信号を録音して繰り返し演奏するエフェクトです。Loopオン時から信号を録音して繰り返し再生するForwardモード、Loopオン時までの信号を記録して逆再生するBackwardモードを持っています。



**SPEED (Speed)..... 50.00...200.00**

ループ信号の再生速度を調整します。

**[LOOP] (LOOP)..... (Off, On)**

オンにすると録音されたループ信号を再生します。

**BEAT (Beat)..... (list)**

ループ信号の周期の長さを設定します。

## LEVEL

**FORWARD (Forward Level)..... -Inf...0.0**

Forward信号のレベルを調整します。

**BACKWARD (Backward Level)..... -Inf...0.0**

Backward信号のレベルを調整します。

## OUTPUT

**DIRECT(Direct) ..... -Inf...0.0**

ダイレクト音のレベルを調整します。

## [MIXED/SOLO] (Mixed/Solo) ..... MIXED, SOLO

SOLOにするとLoop再生時にDry信号をミュートします。

## Delay

3つのモードを選択できる複合的なディレイ・エフェクトです。ディレイ・モードの変更によって異なる特徴を持ったディレイ効果を加えることができます。



## INPUT (Input) ..... -Inf...0.0

入力信号のレベルを調整します。

## DELAY

## MODE (Mode)..... L-R, Ping-Pong, M-S

ディレイ・モードを選択します。L-Rは左右でディレイ・タイムを制御するノーマルなタイプのディレイです。PING-PONGは左右の信号をミックスし左右から交互に聴こえるようにするディレイです。M-Sは入力信号をMS処理 (MID、SIDE処理) し、それぞれの信号に対して処理を行うディレイ・エフェクトです。

## FEEDBACK (Feedback)..... 0...100

フィードバック量を設定します。

## BLEND (Blend).....0...100

L-Rタイプるとき左 (右) チャネルのディレイ信号を右 (左) チャネルに送る量を調整します。Blendが100%で、クロス・ディレイになります。Ping-PongタイプるときはPING (PONG) チャネルのディレイ信号をPONG (PING) チャネルに

送る量を調整します。Blendが0%で左→右の順番で出力され、100%のときは右→左の順番になります。M-Sタイプの場合はMIDとSIDEのバランスを調整します。

**FWD/BWD (Fwd/Bwd).....0...100**

Forward信号とBackward信号のバランスを調整します。Reverse Delayのような効果を得る場合にはBackward信号のバランスを上げるようにします。

**TIME**

**[SYNC] (Sync On)..... (Off, On)**

エフェクトをテンポに同期させるかどうかを選択します。

**[LINK] (Delay Time Link On) ..... (Off, On)**

Delay 2のディレイ・タイムをDelay 1に設定されている値と同一の値にします。

**DELAY L/PING/MID (Delay Time 1).....1...5000**

Delay L / PING / MIDのディレイ・タイムを msec 単位で設定します。テンポ同期しない時に使用します。

**DELAY L/PING/MID (Sync Delay Time 1).....(list)**

Delay L / PING / MIDのディレイ・タイムを ノート単位で設定します。テンポ同期時に使用します。

**DELAY R/PONG/SIDE (Delay Time 2).....1...5000**

Delay R / PONG / SIDEのディレイ・タイムを msec 単位で設定します。テンポ同期しない時に使用します。Delay Time Link On時には使用しません。

**DELAY R/PONG/SIDE (Sync Delay Time 2).....(list)**

Delay R / PONG / SIDEのディレイ・タイムをノート単位で設定します。テンポ同期時に使用します。Delay Time Link On時には使用しません。

**TIME ADJ (Time Adjust)..... -100...100**

ディレイ・タイムを微調整します。

**DAMPING**

**HIGH DAMP (High Damp).....0...100**

高域の減衰量を設定します。



**LOW DAMP (Low Damp)** ..... 0...100

低域の減衰量を設定します。

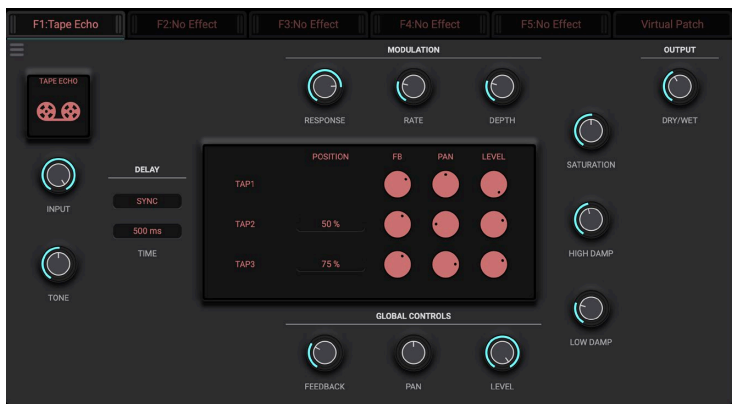
## **OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet)** ..... 0...100

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## **Tape Echo**

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



**INPUT (Input)** ..... -Inf...0.0

入力信号のレベルを調整します。

**TONE (Pre Tone)** ..... 0...100

入力信号の音質を設定します。

## **MODULATION**

**RESPONSE (Time Mod Response)** ..... 0...100

ピッチの揺れの応答速度を設定します。

**RATE (Time Mod Rate)** ..... 0.020...1.000

ピッチの揺れる周波数を設定します。

**DEPTH (Time Mod Depth) ..... 0... 100**

ピッチの揺れの深さを設定します。

## **DELAY**

**[SYNC] (Delay Time Sync On) ..... (Off, On)**

エフェクトをテンポと同期させるか設定します。

**TIME (Delay Time) ..... 1... 5000**

タップ1のディレイ・タイムをmsec単位で設定します。テンポ同期しない場合に使用します。

**TIME (Sync Delay Time) ..... (list)**

タップ1のディレイ・タイムをノート単位で設定します。テンポ同期時に使用します。

## **TAP1**

**LEVEL (Tap 1 Level) ..... -Inf...0.0**

タップ1の出力レベルです。

**PAN (Tap 1 Pan) ..... L50...C0...R50**

タップ1のステレオ定位を設定します。

**FB (Tap 1 Feedback) ..... -100... 100**

タップ1のフィードバック量を設定します。

## **TAP2**

**POSITION (Tap 2 Position) ..... 0... 100**

タップ2のタップ1に対する相対位置を、タップ1ディレイタイムに対する割合で設定します。

**LEVEL (Tap 2 Level) ..... -Inf...0.0**

タップ2の出力レベルです。

**PAN (Tap 2 Pan) ..... L50...C0...R50**

タップ2のステレオ定位を設定します。

**FB (Tap 2 Feedback)..... -100...100**

タップ2のフィードバック量を設定します。

### **TAP3**

**POSITION (Tap 3 Position)..... 0...100**

タップ3のタップ1に対する相対位置を、タップ1ディレイタイムに対する割合で設定します。

**LEVEL (Tap 3 Level)..... -Inf...0.0**

タップ3の出力レベルです。

**PAN (Tap 3 Pan)..... L50...C0...R50**

タップ3のステレオ定位を設定します。

**FB (Tap 3 Feedback).....-100.. 100**

タップ3のフィードバック量を設定します。

### **GLOBAL CONTROLS**

**FEEDBACK (Feedback).....0...100**

タップ1、2、3のフィードバック量を調整します。

**PAN (Pan)..... L50...C0...R50**

タップ1、2、3のステレオ定位を調整します。

**LEVEL (Level)..... -Inf...0.0**

タップ1、2、3の出力レベルを調整します。

**SATURATION (Saturation) ..... 0...100**

歪み具合を設定します。

**HIGH DAMP (High Damp)..... 0...100**

高域の減衰量を設定します。

**LOW DAMP (Low Damp) ..... 0...100**

低域の減衰量を設定します。

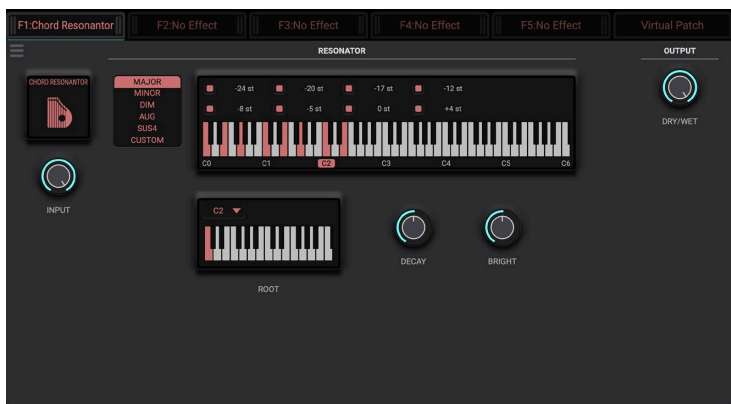
## OUTPUT

**DRY/WET (Dry/Wet) .....0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## **Chord Resonator**

入力に応じ、共鳴弦的なサウンドを出すエフェクトです。インドのサロードやハープギターなどのような共鳴弦を張った楽器のイメージや、ピアノでダンパーペダルを踏みながら弦に向かって音を出した時に得られるサウンドのイメージが得られます。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

## RESONATOR

**TYPE (Type) ..... (list)**

共鳴音のコードタイプを選択します。

**CHORD (Custom Note 1 Interval).....-24...24**

コードタイプCustom時の共鳴音 (Note 1) の音高を基音から半音単位で設定します。

**CHORD (Custom Note 2 Interval).....-24...24**

コードタイプCustom時の共鳴音 (Note 2) の音高を基音から半音単位で設定

します。

**CHORD (Custom Note 3 Interval).....-24...24**

コードタイプCustom時の共鳴音 (Note 3) の音高を基音から半音単位で設定  
します。

**CHORD (Custom Note 4 Interval).....-24...24**

コードタイプCustom時の共鳴音 (Note 4) の音高を基音から半音単位で設定  
します。

**CHORD (Custom Note 5 Interval).....-24...24**

コードタイプCustom時の共鳴音 (Note 5) の音高を基音から半音単位で設定  
します。

**CHORD (Custom Note 6 Interval).....-24...24**

コードタイプCustom時の共鳴音 (Note 6) の音高を基音から半音単位で設定  
します。

**CHORD (Custom Note 7 Interval).....-24...24**

コードタイプCustom時の共鳴音 (Note 7) の音高を基音から半音単位で設定  
します。

**CHORD (Custom Note 8 Interval).....-24...24**

コードタイプ Custom時の共鳴音 (Note 8) の音高を基音から半音単位で設定  
します。

**CHORD (Note 1 On)..... (Off, On)**

Note 1のオンオフを切り替えます。

**CHORD (Note 2 On)..... (Off, On)**

Note 2のオンオフを切り替えます。

**CHORD (Note 3 On)..... (Off, On)**

Note 3のオンオフを切り替えます。

**CHORD (Note 4 On)..... (Off, On)**

Note 4のオンオフを切り替えます。

**CHORD (Note 5 On)..... (Off, On)**

Note 5のオンオフを切り替えます。

**CHORD (Note 6 On)..... (Off, On)**

Note 6のオンオフを切り替えます。

**CHORD (Note 7 On)..... (Off, On)**

Note 7のオンオフを切り替えます。

**CHORD (Note 8 On)..... (Off, On)**

Note 8のオンオフを切り替えます。

**ROOT (Root Select) ..... (list)**

共鳴音のキーを設定します。

**DECAY (Decay) ..... 0...100**

共鳴音の減衰の長さを調整します。

**BRIGHT (Bright)..... 0...100**

共鳴音の明るさを設定します。

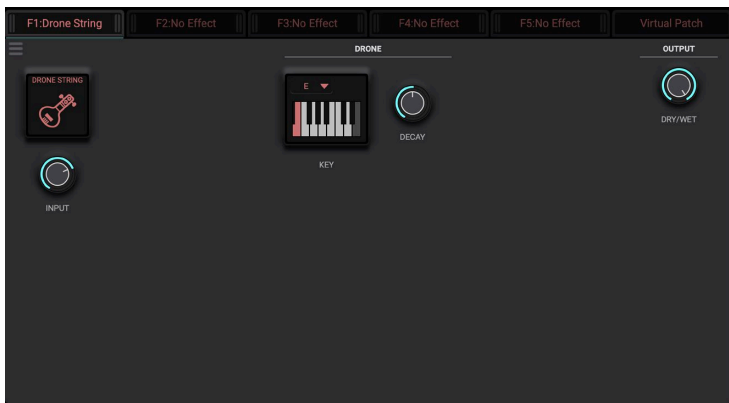
## **OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# Drone String

入力に応じ、インドのタンブーラ風のサワリ (Jivari) 効果のある共鳴音を出すエフェクトです。



**INPUT (Input) ..... -12.0...12.0**

入力信号のレベルを調整します。

## **DRONE**

**KEY (Key Select) ..... (list)**

共鳴音のキーを設定します。

**DECAY (Decay) ..... 0...100**

共鳴音の減衰の長さを調整します。

## **OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# Reverb

空間の大きさや初期反射音、後部残響音の広がりなどを調節できる高品位なリバーブです。



## COMMON

**ROOM SIZE (Room Size) ..... 5...100**

空間の大きさを調整します。

**PRE DELAY (Pre Delay) ..... 0...500**

入力音に対するディレイ・タイムを設定します。

## EARLY REV

**LEVEL (ER Level) ..... -Inf...0.0**

初期反射音のレベルを設定します。

**LPF (ER LPF Cutoff) ..... 1...20000**

初期反射音の高域の周波数成分をカットします。

**HPF (ER HPF Cutoff) ..... 1...20000**

初期反射音の低域の周波数成分をカットします。

**SEND TO LATE (ER Send To LR) ..... -Inf...0.0**

後部残響へと送られる初期反射音のレベルを設定します。



## LATE REV

**TIME (LR Reverb Time)..... 200...10000**

後部残響音の持続時間を設定します。

**WIDTH (LR Width) ..... 0...100**

後部残響音の広がりを調整します。

**LOW (LR Low Freq) .....40...5000**

後部残響音に対する低域のイコライザーのカットオフ周波数です。

**LOW (LR Low Adjust) ..... 0.2...4.0**

後部残響音に対する低域のイコライザーのゲインです。

**HIGH (LR High Freq)..... 5000...20000**

後部残響音に対する高域のイコライザーのカットオフ周波数です。

**HIGH (LR High Adjust) ..... 0.2...4.0**

後部残響音に対する高域のイコライザーのゲインです。

**POST LPF (LR LPF Cutoff) ..... 1...20000**

後部残響音の高域の周波数成分をカットします。

**POST HPF (LR HPF Cutoff) ..... 1...20000**

後部残響音の低域の周波数成分をカットします。

## DIFFUSION

**INPUT (LR Diff Input) .....0...100**

後部残響へ送られる入力音と初期反射音に対して、後部残響音の密度を調整します。値を大きくするほどきめ細やかでスムーズなリバーブ音になります。

**FEEDBACK (LR Diff Feedback)..... 0...100**

後部残響音全体に対して、リバーブ音の密度を調整します。値を大きくするほどきめ細やかでスムーズなリバーブ音になります。

## MOD

**RATE (LR APF Mod Rate 1)..... 0.000...10.000**

後部残響音に揺らぎを持たせる1つめのLFOの周波数を調整します。

**RATE (LR APF Mod Rate 2)..... 0.000...10.000**

後部残響音に揺らぎを持たせる2つめのLFOの周波数を調整します。

**DEPTH (LR APF Mod Depth).....0...100**

後部残響音にかかる揺らぎの深さを調整します。

## OUTPUT

**DRY/WET (Dry/Wet) .....0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## Shimmer

リバーブにピッチシフトの効果による揺らぎ音を加えたものです。ピッチシフトのパラメータの設定により、きらめくような音や不思議な効果を得られます。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

## PRE EQ

**HIGH (Pre EQ High Gain) ..... -18.0...18.0**

Pre EQの高域のゲインを調整します。

**LOW (Pre EQ Low Gain)..... -18.0...18.0**

Pre EQの低域のゲインを調整します。

**HIGH (Pre EQ High Freq)..... 100...10000**

Pre EQの高域のカットオフ周波数を設定します。

**LOW (Pre EQ Low Freq)..... 100...10000**

Pre EQの低域のカットオフ周波数を設定します。

## REVERB

**TIME (Reverb Time)..... 100...10000**

残響時間を設定します。

**TONE (Tone) ..... 0...100**

高域成分を調整して音色を変更します。

**APF (APF)..... -100...100**

APFの位相を設定します。

**PRE DELAY (Pre Delay)..... 0...200**

原音から最初の反射音までの時間を設定します。

**DIRECT LEVEL (Direct Level) ..... 0...100**

Pre Delayを通らないShimmer部への入力音のレベルを設定します。

## SHIMMER

**PITCH (Shimmer Pitch) ..... -12.00...12.00**

揺らぎ音のピッチを設定します。

**MOD DEPTH (Shimmer Mod Depth)..... 0...100**

揺らぎ音のピッチへ与える揺れの深さを設定します。

**MOD RATE (Shimmer Mod Rate).....0.01...2.00**

揺らぎ音のピッチへ与える揺れの周波数を設定します。

**OUTPUT (Shift Mix).....0...100**

揺らぎ音の出力レベルを設定します。

**PAN (Pan)..... L50...C0...R50**

揺らぎ音のステレオ定位を設定します。

### OUTPUT

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0... 100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

## Early Reflection

リバーブの初期反射音のみを表現するエフェクトです。音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



**INPUT (Input) ..... -Inf...0.0**

入力信号のレベルを調整します。

### PRE EQ

**LOW (Pre EQ Low Freq)..... 100...10000**

Pre EQの低域のカットオフ周波数を設定します。

**LOW (Pre EQ Low Gain)..... -18.0...18.0**

Pre EQの低域のゲインを調整します。

**HIGH (Pre EQ High Freq)..... 100...10000**

Pre EQの高域のカットオフ周波数を設定します。

**HIGH (Pre EQ High Gain) ..... -18.0...18.0**

Pre EQの高域のゲインを調整します。

### **EARLY REFLECTION**

**TYPE (Type) ..... SHARP, LOOSE, MODULATED, REVERSE**

反射音の減衰のカーブ・タイプを選択します。

**PRE DELAY (Pre Delay)..... 0...200**

原音から最初の反射音までの時間を設定します。

**TIME (Reverb Time)..... 10...1600**

反射音の長さを設定します。

**[HI DENSITY] (High Density On) ..... (Off, On)**

反射音の細かさと最大時間を2倍にします。よりスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。

### **OUTPUT**

**DRY/WET (Dry/Wet) ..... 0...100**

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

# Analog Osc

アナログ・オシレーターです。2つのオシレーターとノイズ・ジェネレーターを持ちます。2つのオシレーターの間でさまざまなモジュレーションをかけることができます。



## PITCH

**TRANPOSE (Transpose) ..... -60...+60**

Osc1と2の音程を半音単位でコントロールします。TRANPOSE、OCTともに0の場合はC4 (Note Number = 60) 相当のピッチで発音します。

**OCT (Octave) ..... -4...+4**

Osc1と2の音程をオクターブ単位でコントロールします。

**PORTAMENTO (Portamento)..... 0... 100**

前回発音した音高から次の音高に行く間のピッチの移行時間をコントロールするパラメーターです。

## OSC1

**WAVE (Osc1 Wave) ..... SAW, SQUARE, SINE**

オシレーター 1の波形を選択します。

**PITCH (Osc1 Pitch) ..... -24.00...+24.00**

オシレーターの音程をセント単位でコントロールします。小数点以下がセントとなります。

## OSC2

**WAVE (Osc2 Wave) ..... SAW, SQUARE, SINE**

オシレーター 2の波形を選択します。

**PITCH (Osc2 Pitch) ..... -24.00...+24.00**

オシレーターの音程をセント単位でコントロールします。小数点以下がセントとなります。Osc1と2とで微妙なピッチ差をつけてデチューン効果をつけたり、5度差やオクターブ差をつけて厚みのある音にしたりすることができます。

## OSC2 MOD

**RING (Ring Mod On) .....Off, On**

Osc1とOsc2の間でリングモジュレーション効果をつけるか選択します。Onにしたときは、Osc2の音は出力されず、Osc1とリング・モジュレーションのサウンドが出力されます。

**SYNC (Sync Mod On).....Off, On**

Osc1とOsc2の間でシンク・モジュレーション効果をつけるか選択します。

Onの場合、Osc1の周期でOsc2を強制的にリセットをかけ、2つのオシレーターが同期するようにします。

これによって、Osc2の音程はOsc1相当になりながら、もともとの波形とは異なる倍音成分をもつ波形へと変調します。

Osc1とOsc2の音程が同じ場合効果はかかりません。

**CROSS (Cross Mod) ..... 0...100**

Osc1とOsc2の間でクロス・モジュレーション効果をつけます。

0の場合は効果はかかりません。Osc1の信号をOsc2のピッチ計算に用いるため、FM変調に似た効果がかかります。

数字が大きいほど変調効果が強くなります。

## MIXER

**OSC1 (Osc1 Level) ..... -Inf...0.0**

オシレーター 1のレベルをコントロールします。

**OSC2 (Osc2 Level) ..... -Inf...0.0**

オシレーター 2のレベルをコントロールします。

**NOISE (Noise Level) ..... -Inf...0.0**

白色ノイズ・オシレーターのレベルをコントロールします。

## **AMP EG**

**[EG1-4, Const] (Amp EG Select)..... EG1, 2, 3, 4, Const**

オシレーターの音量をコントロールするエンベロープを選択します。

Constを選択した場合、音は出力され続けます。

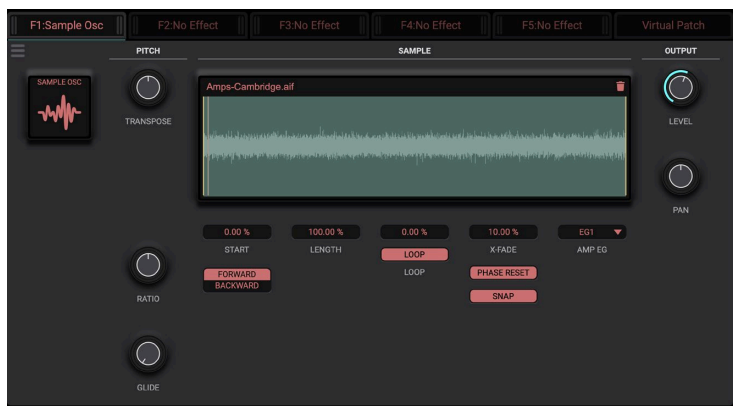
## **OUTPUT**

**PAN (Pan)..... L50...C0...R50**

全出力の定位をコントロールします。

## **Sample Osc**

サンプル・オシレーターです。波形を選択し、演奏することができます。



## **PITCH**

**TRANSPOSE (Transpose) ..... -12.00...12.00**

サンプルの演奏ピッチをセミトーン・セント単位で調整します。整数部がセミトーン、小数部がセントです。

**RATIO (Pitch Ratio) ..... 0.06 ..16.00**

サンプルを再生するスピードを決定します。大きくすると速く（ピッチが高くなります）。単位は倍率です。1.0のとき、実際の速度で再生します。



**GLIDE (Glide) ..... 0...100**

RATIOパラメーターで変更する再生スピードに移行するまでの時間をコントロールします。このパラメーターの数字が大きいほど徐々にスピードが変化します。

**SAMPLE**

**[FILE PATH] (Sample Select) ..... (list)**

演奏するサンプルを選択します。

**START (Start) ..... 0.00...100.00**

サンプルの再生スタート位置を決定します。0でサンプルの先頭、100でサンプルの末尾です。

**[FORWARD/BACKWARD] (Forward/Backward) .....  
..... FORWARD, BACKWARD**

サンプルの再生方向を選択します。Forwardで順再生、Backwardで逆再生です。

**LENGTH (Length) ..... 0.00...100.00**

サンプルの演奏長を決定します。100でサンプル全体の長さです。

**LOOP (Loop Start) ..... 0.00...100.00**

サンプルをループ再生するときのループスタート位置を決定します。

**[LOOP] (Loop On) ..... (Off, On)**

サンプルをループ再生するかどうか選択します。  
ループ区間はLoop StartとLengthで決定します。

**X-FADE (X-Fade) .....0.00.. 100.00**

ループ再生時のクロスフェード範囲を調整するパラメーターです。

**[PHASE RESET] (Phase Reset On) ..... (Off, On)**

XYパッド押下時にサンプルを再生しますが、その度にスタート・ポイントから再生するか、現在の再生位置から演奏し始めるか決定します。通常はOnにします。

**[SNAP] (Snap On) ..... (Off, On)**

ループ区間の近傍でゼロクロスポイントを検索し、その位置で演奏するかどうかを選択します。演奏時にノイズを発生させたくない場合に使用すると良いでしょう。

**AMP EG (Amp EG Select) ..... (list)**

オシレーターの音量をコントロールするエンベロープを選択します。  
Constを選択した場合、音は出力され続けます。

**OUTPUT**

**LEVEL (Level).....-Inf.. 24.0**

サンプルの音量を調整します。

**PAN (Pan)..... L50...C0...R50**

エフェクト出力の定位をコントロールします。

# Modulation (モジュレーション)

## LFO

LFOとは可聴域よりも低い周波数で動作するオシレーターです。ゆっくりと音に変化をつけるときに使用します。



### LFO1

**LFO1 (LFO1 Wave Select) ..... (list)**

LFO 波形を選択します。

**RATE (LFO1 Rate) ..... 0.001...32.000**

LFOの速さを調整します。LFOがテンポ同期している場合は使われません。

**[SYNC] (LFO1 Sync On) ..... (Off, On)**

LFOをテンポに同期させるかどうかを選択します。

**RATE (LFO1 Sync Rate) ..... (list)**

テンポ同期時のLFOの速さをノートの単位で設定します。

**SHAPE (LFO1 Shape) ..... -100...100**

LFO波形を変形させます。波形に丸みをつけたり、とがらせたり、特定の範囲を強調するような使い方ができます。

**FADE (LFO1 Fade) ..... 0.0...9.9**

LFO のフェード・イン時間を設定します。

**PHASE (LFO1 Phase Random On) ..... FIXED, RANDOM**

オンの場合、LFOをランダムな位相からスタートします。

**PHASE (LFO1 Phase) ..... -180...180**

LFOの位相を設定します。

**PAD RESET(LFO1 Pad Reset On) ..... OFF, ON**

オンの場合、XYパッドをタッチしたときにLFOをリセットします。

**LFO2 ~ 4**

LFO2 ~ LFO4はLFO1を参照してください。

## EG

XYパッドをタッチしたときに、ワンショット効果を与えるためのモジュレーション・ソースです。



### E1

**TYPE (EG1 Type) ..... GATE, ONE SHOT**

エンベロープのタイプを選択します。XYパッド押下によるトリガーに対して、GATEのときはタッチ・オフまで最大値を維持し、ONE SHOTのときは最大値へ到達するとそのままリリースします。

**ATTACK (EG1 Attack) ..... 0...47000**

レベルが最小値から増加して最大値へ到達するまでの時間を設定します。

**RELEASE (/DECAY) (EG1 Release) ..... 0...47000**

レベルが最大値から減少して最小値へ到達するまでの時間を設定します。

## エンベロープ・フォロワー

入力信号からエンベロープを生成し、それを出力とするモジュレーション・ソースです。入力信号レベルに応じた効果をつけるときに使用します。



### EF1

**[Audio In, FX1-5 Out] (EF1 Source) ..... (list)**

エンベロープの取得元となるオーディオ信号の入力ソースを選択します。

**[RMS, PEAK] (EF1 Mode)..... RMS, PEAK**

エンベロープを取得するモードを選択します。

**INPUT (EF1 Input) ..... -Inf...0.0**

エンベロープ・フォロワーへの入力信号のレベルを調整します。

**ATTACK (EF1 Attack) ..... 0.45...500.00**

入力信号のレベルが増加したときの応答速度を設定します。

**RELEASE (EF1 Release) .....0.5...5000.0**

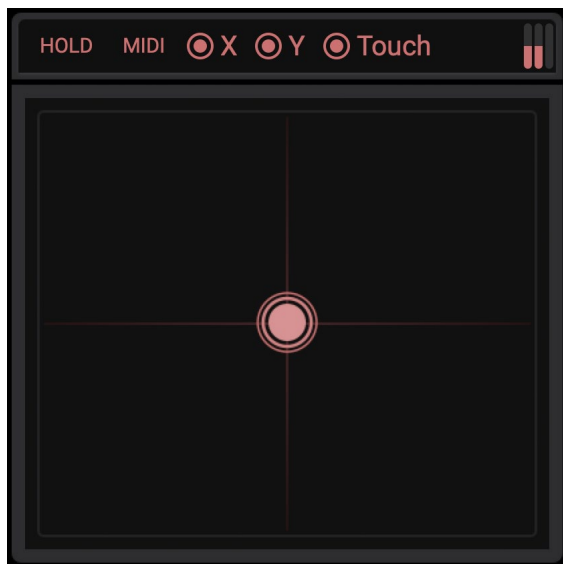
入力信号のレベルが減少したときの応答速度を設定します。

**GAIN (EF1 Gain) ..... -Inf...24.0**

取得したエンベロープのゲインを調整します。

## XYパッド

X軸とY軸にアサインしたパラメーターをコントロールするパッドです。オートメーション可能なパラメーターであり、また、CCによってコントロールも可能です。



**HOLD ..... Off, On**

XYパッドのタッチ状態をホールドします。常にエフェクトをかけ続けるときに便利です。

**MIDI ..... Off, On**

KAOSS PADプラグインはMIDIノート・メッセージでXYパッドを仮想的にタッチすることができます。このボタンを押すことでどのノート・ナンバーとXYパッドが対応づけられているか確認する画面が現れます。

**X (Pad X) ..... 0.0...+1.0**

X座標の位置です。

**Y (Pad Y) .....0.0...+1.0**

Y座標の位置です。

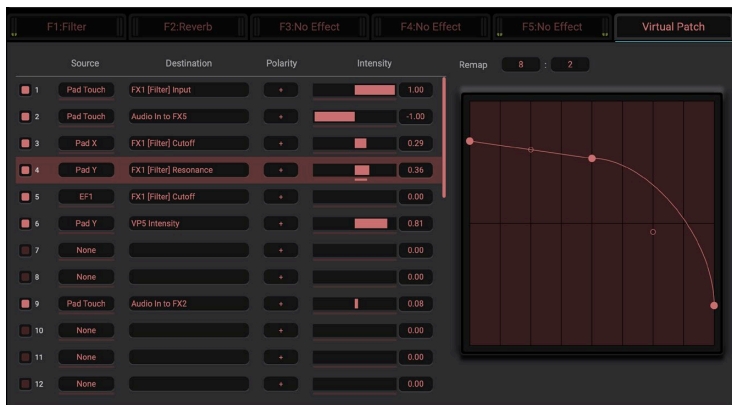
**Touch (Pad Touch).....0...+1.0**

XYパッドのタッチ状態です。



# Virtual Patch

バーチャル・パッチとは変調元と変調先をつなげる、仮想的なパッチベイです。全部で32個接続することができます。変調は、リマッパーを介して接続するため、より複雑な動きを作り出すことが可能です。



パッチングはモジュレーションソースからパラメーターへのドラッグ・ドロップでも行うことができます。

## On/Off

バーチャル・パッチの効果の オン、オフをコントロールします。

**Source (Source) ..... (list)**

変調元を選択します

**Destination (Destination) ..... (list)**

変調先を選択します

**Polarity (Polarity) ..... +, +/-**

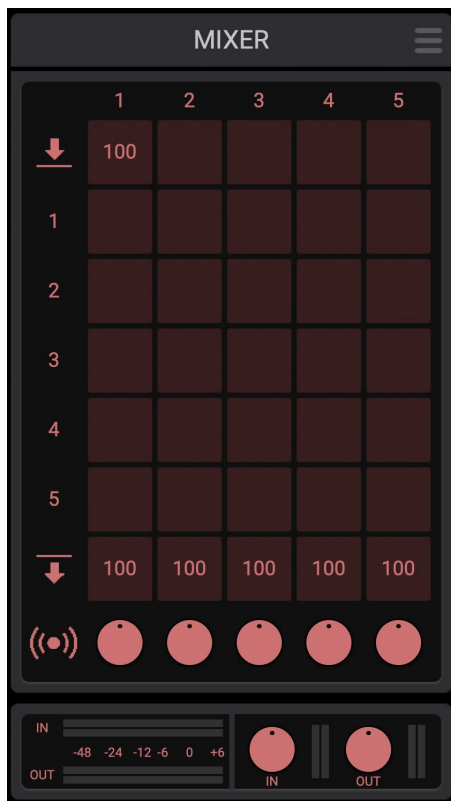
ユニポーラーで変調がかかるか (変調元の値域を0 ~ 1とするのか) あるいはバイポーラーで変調するのか (変調元の値域を-1 ~ +1とするのか) を選択します

**Intensity ..... -1.. +1**

変調の強さをコントロールします。

# Mixer

5つのマルチ・エフェクターと入出力をルーティングします。



**IN, 1... 5 (Audio In to FX1.. 5).....0...127**

オーディオ入力から各エフェクターの入力への入力信号のレベルを設定します。  
100で0dB相当です。

**FX1...5, FX1...5 (FX1..5 to FX1...5).....0...127**

各エフェクターの出力から各エフェクターの入力への入力信号のレベルを設定します。  
100で0dB相当です。

**Out, FX1.. 5 (FX1..5 to Master) ..... 0...127**

各エフェクトの出力からマスター出力への出力信号のレベルを設定します。  
100で0dB相当です。

**Pan, FX1.. 5 (FX1..5 Output Pan)..... L50...C0...R50**

各エフェクトの出力からマスター出力への出力信号のステレオ定位を設定します。

**IN (Input Volume)..... -18.0...18.0**

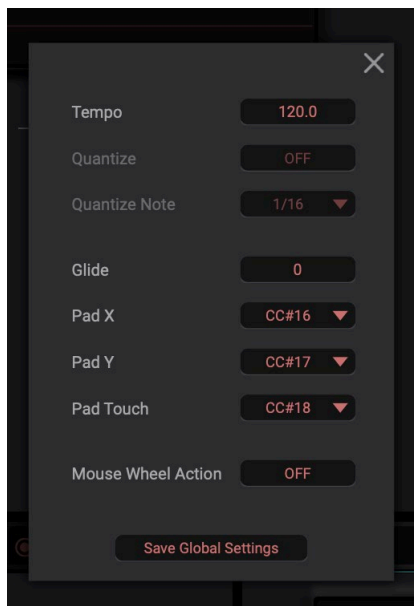
オーディオ入力の入力レベルを調整します。

**OUT (Output Volume)..... -18.0...18.0**

マスター出力の出力レベルを調整します。

# グローバル・パラメーター

個別のプログラムの設定ではない、アプリケーション全体の設定です。



## **Tempo** ..... **20...300**

スタンドアローン・アプリケーションでの使用時のテンポの設定です。プラグインでの使用時には使用しません。

## **Quantize** ..... **Off, On**

ルーパーやグレインスイフターなどのエフェクトで変化をつける際に、DAWの拍子に同期するかを設定します。

## **Quantize Note** ..... **(list)**

クオンタイズさせる際の拍のサイズを設定します。

## **Glide** ..... **0...100**

MIDIノートでXYパッドをコントロールする際の移動速度を設定します。0でノートに応じたXYパッド位置に即座に移動します。

## **MIDI CC設定**

**Pad X..... None, CC#1.. #31, #33.. #95, #102... 119**

外部MIDI機器からXYパッドをコントロールするときのX座標に対応するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

**Pad Y ..... None, CC#1.. #31, #33.. #95, #102... 119**

外部MIDI機器からXYパッドをコントロールするときのY座標に対応するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

**Pad Touch ..... None, CC#1.. #31, #33.. #95, #102... 119**

外部MIDI機器からXYパッドをコントロールするときの タッチイベントに対応するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

**Mouse Wheel Action.....Off, On**

マウス・ホイールでパラメーターの変更を可能にします。

**Save As Default button .....**

Save As Defaultボタンを押すと、上記設定をファイルに保存し、次回の起動時に呼び出すことができます。

# 付録

## 故障とお思いのまえに

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

### 音が出ない

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

### 音がとぎれる / ノイズが出る

- 使用されているコンピューターの CPU への負荷が高い場合に、音切れやノイズが発生します。このような場合は、次のことを実行してみてください。  
→ 他のアプリケーションを起動している場合は、それを終了してください。  
→ 使用しているシンセサイザーの最大同時発音数を減らしてください。  
→ メニューの System > Preferences... を選択して表示される “Audio/MIDI Settings” で、オーディオのバッファ・サイズを大きくしてください。ただし、大きくしすぎると発音の反応が遅くなります（レイテンシーが大きくなります）。

## 音が遅れる

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

## コンピューターに接続している MIDI デバイスでコントロールできない

- コンピューターと MIDI デバイスは正しく接続されていますか？
- 接続した MIDI デバイスがコンピューターに認識されていますか？
  - Windows の場合は、コントロール パネルの [サウンドとオーディオデバイスのプロパティ] → [ハードウェア] で確認してください。
  - macOS の場合は、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→ [Audio MIDI 設定] →の [MIDI 装置] で MIDI デバイスが認識されているかを確認してください。
- メニューの System > Preferences... を選択して表示される “Audio/MIDI Settings” が正しく設定されていますか？



# 仕様

プリセット：128 種類

スタンドアローン動作、VST3/AU (v2)/AAX プラグイン・インストールメント対応

## 動作環境

### for Mac

OS：macOS 10.14 Mojave 以降（最新アップデート）

CPU：Apple M1 以上、Intel Core i5 以上（Core i7 以上を推奨）

メモリ：8GB RAM 以上（16GB RAM 以上を推奨）

ストレージ：8GB 以上の空き容量（SSD を推奨）

その他：インターネット接続

プラグイン：AU (v2)、VST3、AAX (64bit プラグインのみ対応)

### for Windows

OS：Windows 10 64bit\* 以降（最新アップデート）

\* 32bit 環境はサポートしていません。

CPU：Intel Core i5 以上（Core i7 以上を推奨）

メモリ：8GB RAM 以上（16GB RAM 以上を推奨）

ストレージ：8GB 以上の空き容量（SSD を推奨）

その他：インターネット接続

プラグイン：VST3、AAX (64bit プラグインのみ対応)

※ 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。





# サポート・サービスのご案内

## ご連絡の際に必要な情報

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

- ・ お名前
- ・ 製品名とバージョン
- ・ ご使用のデバイス名
- ・ OS のバージョン
- ・ ご質問内容（できるだけ詳細にお書きください）

## ご連絡の前に

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

# お客様相談窓口

web でのお問い合わせ： <https://support.korguser.net/hc/requests/new>

電話でのお問い合わせ：



**0570-666-569**

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

受付時間 月曜～金曜 10:00～17:00（祝日、窓口休業日を除く）

電話でのお問い合わせの際には、ご質問の製品が操作できる環境をご用意ください。

ご質問の内容やお客様の使用環境によって生じる問題などについては、回答にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

# 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

© 2022 **KORG INC.** [www.korg.com](http://www.korg.com)

Published 11/2022