KORG

KORG Legacy Collection
ANALOG EDITION 2007
MS-20/Polysix/Legacy Cell 取扱説明書

Ⓙ①

本製品はアールテクニカ有限会社のCONSOLEの技術を利用しています。

- Mac、MacロゴおよびAudio Unitsロゴは、Apple Computer, Inc.の登録商標です。
- Windowsは、Microsoft Corporationの登録商標です。
- VSTおよびASIOは、Steinberg Media Technologies GmbHの商標です。
- RTASは、Avid Technology, Inc.およびその関連会社、ディビジョンの登録商標です。
- MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
- その他の製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

KORG Legacyソフトウェアの取扱説明書は以下のものです。

・ソフトウェア使用許諾書

KORG Legacyソフトウェアに関するソフトウェア使用許諾書です。ソフトウェアをインストールする前に必ずお読みください。

・KORG Legacy Collection MS-20/Polysix/Legacy Cell取扱説明書

Legacy Cell、MS-20、Polysixの各ソフトウェアについて説明しています。

・MS-20取扱説明書、MS-20セッティング・チャート

オリジナルのMS-20に付属されていた取扱説明書とセッティング・チャートのPDFデータです。
「KORG Legacy Collection MS-20/Polysix/Legacy Cell取扱説明書」でMS-20ソフトウェアの機能やパラメーターを調べる際に、あわせて参照してください。

・Polysix取扱説明書、Polysixセッティング・チャート

オリジナルのPolysixに付属されていた取扱説明書とセッティング・チャートのPDFデータです。
「KORG Legacy Collection MS-20/Polysix/Legacy Cell取扱説明書」でPolysixソフトウェアの機能やパラメーターを調べる際に、あわせて参照してください。

オリジナル製品の取扱説明書またはリファレンス・ガイド内容は、本ソフトウェア・シンセサイザーの機能、仕様と異なる箇所があります。

取扱説明書の記述について

この取扱説明書は、Windows XPとMac OS Xの2つのオペレーティング・システム用に記載されています。

2つのオペレーティング・システムで共通な機能は、注記をせずにそのまま記述しています。
画面について、特に2つのオペレーティング・システムで違いがない場合は、Windows XP用の画面を載せています。異なる場合は、それぞれのオペレーティング・システムに対応した画面を載せています。

ダイアログ等で表示される「開く」、「保存」等のボタンに表示される名称は、お使いのコンピューターの設定により異なります。また、ホスト・アプリケーションでプラグインとして使用している場合、メニュー等で表示される名称は、ホスト・アプリケーションによって異なります。

キー・コマンドについて

2つのオペレーティング・システムでは、キー・コマンドが異なります。

この取扱説明書では、キー・コマンドについて記述する場合、初めにWindows XP用のキー・コマンドを記述し、その後に()で括りMac OS Xのキー・コマンドを記述しています。

例:「・・・の機能を使用する場合は、コンピューターの[Ctrl]キー(Mac: コマンド・キー)を押しながら、クリックします。」

ボタン、ノブの表記　[　]

画面上のボタンやノブ類を[　]で括って表しています。

パラメーターの表記

画面上に表示されるパラメーターは“　”で括って表しています。

☞p.■

参照するページを表しています。

、note

これらのマークは順番に、使用上の注意、アドバイスを表しています。

画面表示

取扱説明書に記載されている各種パラメーターの数値などは表示の一例です。
実際の画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDIに関する表記

MIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを省略してCC#で表しています。

目次

クイック・スタート 1

音を聴いてみましょう 1

ソフトウェアの起動 1

Legacy Cellのページ構成 2

ページ・セレクト・ボタン 2
Performanceページ 2
SYNTH 1、SYNTH 2ページ 3
Combinationページ 3

パフォーマンス・プログラムを選択して演奏してみましょう 4

MIDIコントローラーで音色を変化させてみましょう 6

コントローラー、パラメーターの基本操作 6

MIDIキーボード 7
ピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイール 7
ノブ、エンコーダー 7
フェーダー、スライダー 8
スイッチ、インジケーター 8
スライド・スイッチ 8
パッチ 9
パラメーター 10
コントローラー、パラメーターのリセット 10
コントローラー、パラメーターの微調整 10
リネーム 11

各シンセサイザーの音を聴いてみましょう 12

Play View 13
Edit View 13
Configuration View 14
Play View 15
Edit View 16
Configuration View 17

MS-20 18

各部の名称と機能 19

メイン・ディスプレイ 19

プログラム・セレクト 19

Viewセレクト・ボタン 19

MAIN (Play View)ボタン 19
EDIT (Edit View)ボタン 19
CONFIG (Configuration View)ボタン 20
PROGLIST (Program Template List View)ボタン 20
WRITEPROGボタン 20

Play View 20

Edit View 22

VOICES 23
PITCH 23
EXT AUDIO GAIN 24
ANALOG 24
PAN 24
EXTERNAL MODULATION 24
VOLTAGE CONTROLLED OSCILATTOR 1 25
VOLTAGE CONTROLLED OSCILATTOR 2 25
VCO MIXER 26
VOLTAGE CONTROLLED HIGH PASS FILTER 26
VOLTAGE CONTROLLED LOW PASS FILTER 26
PORTAMENTO 26
FINE TUNE 26
FREQUENCY MODULATION 26
CUTOFF FREQUENCY MODULATION (HIGH/LOW) 27
MODULATION GENERATOR 27
ENVELOPE GENERATOR 1 28
PATCH PANEL 28
ENVELOPE GENERATOR 2 28
EXTERNAL SIGNAL PROCESSOR 29

Configuration View 30

EXTERNAL MODULATION CONTROL CHANGE 30
MIDI FILTER 31
TUNING 31

Program Template List View 32

POLYSIX 34

各部の名称と機能 34

メイン・ディスプレイ 35

プログラム・セレクト 35

Viewセレクト・ボタン /WRITEPROGボタン 35

Play View 35

Edit View 37

VCO 37

VCF 38

VCA 38

EG 38

OUTPUT 38

MG 39

ARPEGGIATOR 40

PITCH 40

KEY ASSIGN MODE 41

EFFECTS 41

EXTERNAL MODULATION 42

Configuration View 43

EXTERNAL MODULATION CONTROL CHANGE 43

MIDI FILTER 44

TUNING 44

Program Template List View 45

Legacy Cell 47

PERFORMANCE 47

各部の名称と機能 47

ページ・セレクト・ボタン 47
プログラム・ディスプレイ 48
Connection 54
ミキサー 56
マスター・エフェクト 57
MIDIコントローラー 58
MIDIキーボード 63

SYNTH 1/ SYNTH 2 64

各部の名称と機能 64

パフォーマンス・プログラム 64
メイン・ディスプレイ 64
プログラム・セレクト 65
インサート・エフェクト 65
Viewセレクト・ボタン/WRITEPROGボタン 65

COMBINATION 66

各部の名称と機能 66

セッティング・ディスプレイ 66
Key/Velocity Zoneエリア 70
Velocity Curveエリア 72

エフェクト・ガイド 76

各部の名称と機能 76

エフェクト・ディスプレイ 76
BYPASS 76
DRY/WETノブ 77
INPUTスライダー [–∞ …+6dB] 77
OUTPUTスライダー [–∞ …+6dB] 77
エフェクト・パラメーター 77
ポップアップ・メニュー 77

ダイナミック・モジュレーション機能について 80

DYNAMIC MODULATION SOURCE 81

TEMPO SYNC機能について 82

エフェクト・パラメーター 83
No Effect 83
DynaCompressor (DNC1) 83
Compressor (CP1) 84
Multi Band Limiter (MBL1) 85
Mastering Limiter (ML1) 86
OverDrive/Hi. Gain + Wah (ODW1) 86
4 Band EQ (EQ4) 88
Exciter/Enhancer (EXH1) 89
Talking Modulator (TM1) 90
Decimator (DCM1) 91
Flanger (FL1) 92
Phaser (PS1) 93
Polysix Ensemble (PES1) 94
MultiTap Chorus/Delay (DLM1) 95
Stereo/Cross Delay (DLC1) 96
LCR BPM Delay (DLB1) 97
Reverb Hall (RVH1) 98
Reverb Smooth Hall (RVH2) 99
Reverb Wet Plate (RVP1) 99
Reverb Dry Plate (RVP2) 99

資　料　編 100

コンピューター上のメニュー 100
ファイル・メニュー 100
システム・メニュー 100

クイック・スタート

音を聴いてみましょう

まず初めにコンピューターに外部MIDIデバイスを接続し、MS-20/Polysixソフトウェア・シンセサイザーとエフェクトを組み合わせて1台のソフトウェア・シンセサイザーとして使用することができるLegacy Cellのスタンドアローン版を使って音を聴いてみましょう。

ソフトウェアの起動

1 USBケーブルでコンピューターと外部MIDIデバイスを接続します。

2 「KORG」フォルダ －「KORG Legacy」フォルダの中の「Legacy Cell」アイコンをダブルクリックして起動します。

Windows XP
KORG Legacy フォルダは Windows XP ではインストール時に選択した場所にあります。デフォルトでは「Program Files」フォルダ内の「KORG」フォルダの中にあります。
また、タスクバーの［スタート］ボタン、［すべてのプログラム］を順にクリックし、メニューの中から「KORG」－「KORG Legacy」－「Legacy Cell」を選択しても起動できます。

Mac OS X
KORGフォルダは、「アプリケーション」フォルダの中にあります。

ソフトウェアを起動すると、Legacy CellソフトウェアーシンセサイザーのPerformanceページが表示されます。

3 システム・メニューで "環境設定" を選び、「インストール・セットアップ・ガイド」を参照して、動作環境を設定します。

Legacy Cellのページ構成

ここで簡単にLegacy Cellソフトウェア・シンセサイザーのページ構成を説明します。

ページ・セレクト・ボタン

各ページへの移動は、画面の一番上にあるページ・セレクト・ボタンを使用します。
移動したいページのボタンをクリックすると、ボタンが点灯し、そのページを表示します。

Performanceページ

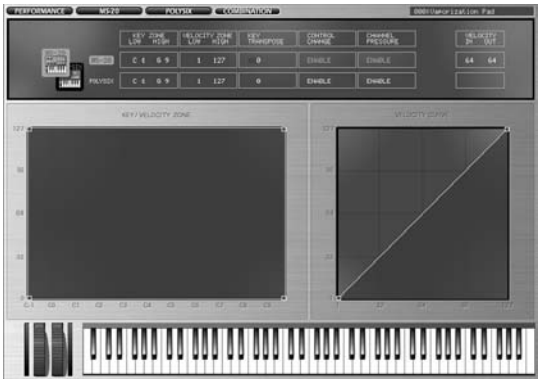
Performanceページでは、パフォーマンス・プログラムの選択、パフォーマンス・プログラムで使用するシンセサイザーの選択、マスター・エフェクトの設定、MIDIコントローラーによるパラメーターのコントロール、ミキサーによる各シンセサイザーの出力調整を行います。（☞p.47）

SYNTH 1、SYNTH 2ページ

SYNTH 1またはSYNTH 2ページでは、Legacy Cellソフトウェア・シンセサイザーで使用する、2つのシンセサイザーと各2系統のインサート・エフェクトを設定します。（☞p.64）

Combinationページ

Combinationページでは、各シンセサイザーが発音する音域とベロシティの範囲、トランスポーズ、MIDIフィルターを設定します。（☞p.66）



パフォーマンス・プログラムを選択して演奏してみましょう

Legacy Cellソフトウェア・シンセサイザーのパフォーマンス・プログラムの選択と演奏は、Performanceページで行います。

パフォーマンス・プログラムはプログラム・ディスプレイに表示されます。
Legacy Cell起動時には、プリセットされているパフォーマンス・バンク・データがロードされ、パフォーマンス・プログラムの000が選ばれます。
パフォーマンス・バンク・データには、128個のパフォーマンス・プログラムが含まれます。
プログラム・ディスプレイには、128個のパフォーマンス・プログラムを4つのグループに分けて32個ずつ表示します。

1 リスト・セレクト・タブで目的のグループを選びます。
プログラム・ディスプレイに目的のグループを表示させるときは、そのグループのリスト・セレクト・タブをクリックします。

2 パフォーマンス・リストから演奏するパフォーマンス・プログラムをクリックして選びます。

リスト・セレクト・タブでグループを選んだだけではパフォーマンス・プログラムは切り替わりません。パフォーマンス・リストでパフォーマンス・プログラムを選んだ時点で切り替わります。

note プログラム・ナンバーをクリックすると、コンピューターの[↑]/[↓]キーでプログラム・ナンバーを選択することができます。

3 選択したパフォーマンス・プログラムを演奏してみます。
演奏には、コンピューターに接続した外部MIDIデバイスを使用するか、Performanceページの一番下にあるMIDIキーボードをクリックします。

また、Legacy Cellソフトウェア・シンセサイザーでは、パフォーマンス・プログラムを、あらかじめ設定されているフレーズでプレビュー再生することができます。
パフォーマンス・リストの右下にある[Preview]ボタンをクリックすると、プレビュー再生します。

[Preview]ボタンを右クリック(Mac: [Control]キー+クリック)または、右側の▼マークをクリックすると、ポップアップメニューが表示され、プレビュー再生時のフレーズを選択することができます。
フレーズは5種類の中から選択できます。
もう一度[Preview]ボタンをクリックすると再生が停止します。

ご使用のコンピューターがMacintoshの場合、Legacy Cellのすべてのプリセット・パフォーマンス・プログラムを再生するためには、Power Mac G4/1.25GHz以上のCPUが必要です。これよりCPUのクロック数が低い場合、サウンドが正しく再生されずにノイズになってしまうことがあります。
その際、耳やオーディオ再生装置を痛めないようにボリューム設定には充分注意してください。

MIDIコントローラーで音色を変化させてみましょう

1 演奏しながら、プログラム・ディスプレイの下にあるMIDIコントローラーのエンコーダーまたはスライダーをマウスでドラッグします。
マウスの操作に従って、パフォーマンス・プログラムの音色が変化します。

MIDIコントローラーには、8個ずつ用意されたエンコーダーとスライダーにシンセサイザー、エフェクト、ミキサーのパラメーターをアサインしてコントロールすることができます。また、このMIDIコントローラーとコンピューターに接続しているMIDIデバイスを連動させることもできます。（☞p.58「エンコーダー、スライダー」）

2 パフォーマンス・バンク・データには、その音色を効果的にコントロールできるパラメーターがエンコーダーとスライダーに割り当てられています。パフォーマンス・プログラムをいくつか選択して、演奏しながら試してみてください。

コントローラー、パラメーターの基本操作

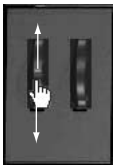
MS-20、Polysix、Legacy Cellの各ソフトウェアで表示されるコントローラーの操作や、パラメーターの設定方法を説明します。

note 各コントローラーやパラメーターの値にマウスのポインタを移動すると、パラメーター名と現在の値が表示され、ポインタの形が矢印から手の形へ変わります。この時点で、そのコントローラーやパラメーターの値を変更できます。

MIDIキーボード

目的の鍵盤にマウスのポインタを移動しクリックすると、シンセが発音します。ドラッグすると、グリッサンドします。
コンピューターに接続しているコントローラーの鍵盤を弾いたときにも演奏状態が反映されます。

ピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイール



ピッチベンド・ホイールまたはモジュレーション・ホイールにマウスのポインタを移動し、上下にドラッグして操作します。コンピューターに接続しているコントローラーを操作したときにも、その状態が反映されます。

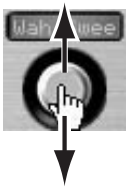
ノブ、エンコーダー

目的のノブまたはエンコーダーにマウス・ポインタを移動します。
ノブとエンコーダーは、各ソフトウェアの環境設定－「その他」の“ノブ操作方法”の設定によって操作方法が変わります。

・“ノブ操作方法”を**回転**にした場合
マウスのポインタをノブの指標（値を示すマーク）に移動し、回すようにドラッグすることで値が変更できます。また、設定したい値の位置をクリックすると即座にその値に変更できます。

・“ノブ操作方法”を**相対的に回転**にした場合
ノブの任意の位置を回すようにドラッグすることで値を変更できます。
回転のようにクリックして値を変更することはできません。

・“ノブ操作方法”を**直線**にした場合
上にドラッグすると、右に回ります（時計回り）。
下にドラッグすると、左に回ります（反時計回り）。

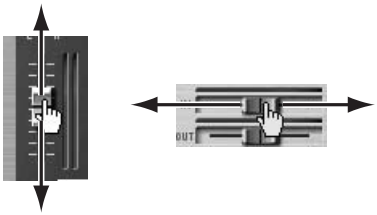


コンピューターに接続しているMIDIデバイスにノブやエンコーダーをアサインしている場合、コントローラーを操作したときにも、その動きが反映されます。

note “ノブ操作方法”は、初期設定で**直線**に設定されています。

note プラグイン動作でのノブ、エンコーダー（回転/相対的に回転/直線）やスライダーの操作は、ホスト・アプリケーションの環境設定に従います。

フェーダー、スライダー



目的のフェーダーまたはスライダーにマウス・ポインタを移動し、上下または左右にドラッグします。
コンピューターに接続しているコントローラーにフェーダーやスライダーをアサインしている場合、コントローラーを操作したときにも、その動きが反映されます。

スイッチ、インジケーター

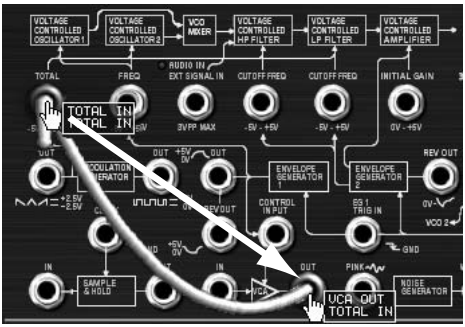
目的のスイッチまたはインジケーターにマウス・ポインタを移動し、クリックします。

スライド・スイッチ

目的のスライド・スイッチにマウス・ポインタを移動し、設定する位置へドラッグします。
また、設定したい位置へマウス・ポインタを移動しクリックすることでも設定できます。
コンピューターに接続しているコントローラーにスライド・スイッチをアサインしている場合、コントローラーを操作したときにも、その動きが反映されます。

パッチ

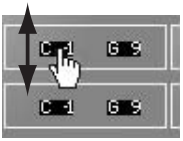
MS-20ソフトウェア・シンセサイザーのパッチ・パネルやESP（EXTERNAL SIGNAL PROCESSOR）の各端子は、端子にマウスのポインタを移動し、接続する端子までドラッグすることで、端子間を接続することができます。



パラメーター

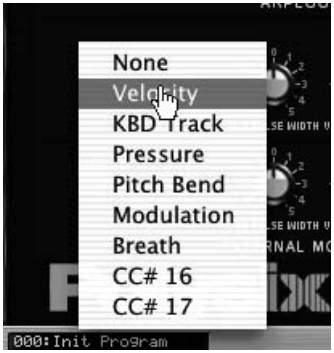
ドラッグして設定するパラメーター

目的のパラメーターにマウス・ポインタを移動します。上にドラッグすると、値が増加します。下にドラッグすると、値が減少します。
また、数値を入力するパラメーターには、パラメーターをダブルクリックし、コンピューターのテンキーを使って数値を入力できるものもあります。



ポップアップ・メニューで設定するパラメーター

目的のパラメーターをクリックすると、メニューが表示されます。
メニューから設定する値を選択します。



クリックで設定するパラメーター

目的のパラメーターをクリックすると、設定が切り替わります。

コントローラー、パラメーターのリセット

各ソフトウェアで表示されるコントローラーの設定やパラメーターの値は、コンピューターの［Ctrl］キー（Mac: コマンド・キー）を押しながら、そのコントローラーまたはパラメーターの値をマウスでクリックすると、ライトされている設定や値にリセットすることができます。

コントローラー、パラメーターの微調整

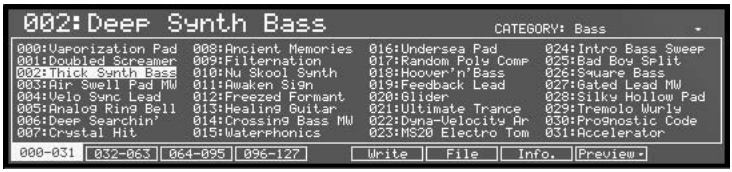
各ソフトウェアで表示されるコントローラーの設定やパラメーターの値は、コンピューターの［Shift］キーを押しながらドラッグすると、値を細かく調整できます。

リネーム

MS-20ソフトウェア、Polysixソフトウェアのプログラムや Legacy Cellソフトウェアのパフォーマンス・プログラムは、名前のリネーム（名前の変更）が可能です。
エディットした、または作成したプログラムに合わせた名前を付けることができます。
ここでは、Legacy Cellのパフォーマンス・プログラム名を変更する例で説明します。

1 プログラム名をダブルクリックします。
名前が反転し、編集可能になります。ポインタがIビーム・ポインタに変わります。

2 コンピューターのキーボードで名前を入力し、[Enter] キーを押します。
リネームが完了します。



途中でリネームを中止する場合は、コンピューターの [esc] キーを押します。

ライトせずに他のプログラムに切り替えると、変更前のプログラム名に戻ります。変更したプログラム名を残しておきたい場合は、ライトまたは保存を行ってください。

各シンセサイザーの音を聴いてみましょう

ミキサーのチャンネル・インプット・スイッチを使用すると、フェーダーを操作せずに各セクションの出力をミュートすることができ、選択したシンセサイザーのそれぞれのサウンドのみを聴くことができます。片方のシンセサイザーをエディットする場合等に使用すると有効です。

1 SYNTH 1にMS-20、SYNTH 2にPolysixのシンセサイザーを使用しているパフォーマンス・プログラムを選びます。

2 ミキサーのSYNTH 2のチャンネル・インプット・スイッチをクリックして、オフにします。
SYNTH 2のチャンネル・インプット・スイッチが消灯して、Polysixのサウンドがミュートされます。演奏すると、SYNTH 1のMS-20のサウンドのみが出力されます。

3 ページ・セレクト［MS-20］ボタンをクリックします。
SYNTH 1ページが表示されます。
SYNTH 1ページでは、MS-20ソフトウェア・シンセサイザーと2系統のインサート・エフェクトをエディットします。

MS-20ソフトウェア・シンセサイザーは、大きく分けて3つのViewで構成されています。View セレクト・ボタンをクリックして、メイン・ディスプレイにそれぞれのViewを表示させます。

Play View

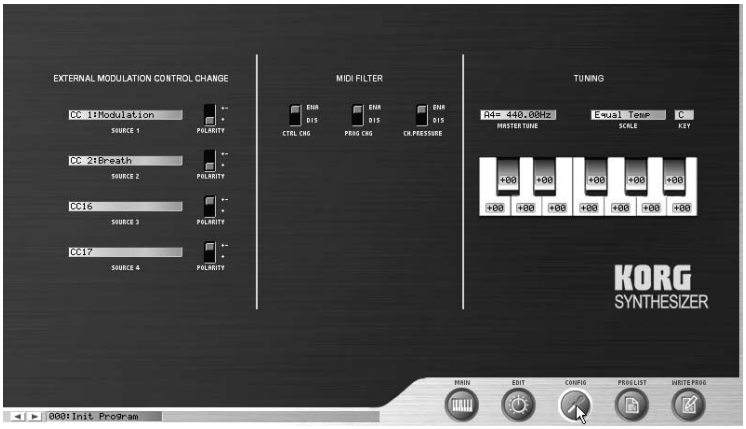
Viewセレクト［MAIN］ボタンをクリックすると、Play Viewが表示されます。
Play Viewでは、MS-20の全体が表示されます。ここでは、MS-20のオリジナル・パラメーターのみをエディットできます。各ノブをドラッグしたり、パッチ・パネルでパッチングを行うことによってエディットすることができます。MS-20のオリジナル・パラメーターやパッチングについては、Edit View（☞p.22）、「MS-20取扱説明書」、「MS-20セッティング・チャート」を参照してください。

Edit View

Viewセレクト［EDIT］ボタンをクリックすると、Edit Viewが表示されます。
Edit Viewでは、パラメーター部分のみが拡大表示され、オリジナル・パラメーターと新たに追加されたパラメーターをエディットできます。Play View同様にマウスの操作によってエディットすることができます。パラメーターについては、Edit View（☞p.22）と「MS-20取扱説明書」、「MS-20セッティング・チャート」を参照してください。

Configuration View

View セレクト［CONFIG］ボタンをクリックすると、Configuration View が表示されます。Configuration View では、MS-20全体に関する設定を行います。マウスの操作によってパラメーターをエディットすることができます。パラメーターについては、Configuration View（☞p.30）を参照してください。



MS-20ソフトウェア・シンセサイザーの各 View に表示される様々なパラメーターを実際にエディットして、サウンドがどのように変化するかを確かめてみてください。

4 ページ・セレクト［PERFORMANCE］ボタンをクリックして、Performance ページに戻ります。

5 ミキサーでSYNTH 2（Polysix）のチャンネル・インプット・スイッチをクリックしてオンにします。次に、SYNTH 1（MS-20）のチャンネル・インプット・スイッチをクリックしてオフにします。

SYNTH 1のチャンネル・インプット・スイッチが消灯して、MS-20のサウンドがミュートされます。演奏すると、今度はSYNTH 2のPolysixのサウンドのみが出力されます。

6 ページ・セレクト［Polysix］ボタンをクリックします。
SYNTH 2ページが表示されます。
SYNTH 2ページでは、Polysixソフトウェア・シンセサイザーと2系統のインサート・エフェクトをエディットします。

Polysixソフトウェア・シンセサイザーも、大きく分けて3つのViewで構成されています。Viewセレクト・ボタンをクリックして、メイン・ディスプレイにそれぞれのViewを表示させます。

Play View

Viewセレクト［MAIN］ボタンをクリックすると、Play Viewが表示されます。
Play Viewでは、Polysixの全体が表示されます。
ここでは、Polysixのオリジナル・パラメーターのみをエディットできます。各ノブをドラッグしたり、スイッチをクリックすることによってエディットすることができます。Polysixのオリジナル・パラメーターについては、Edit View（☞p.37）と「Polysix取扱説明書」と「Polysixセッティング・チャート」もあわせて参照してください。

Edit View

View セレクト［EDIT］ボタンをクリックすると、Edit View が表示されます。
Edit View では、パラメーター部分のみが拡大表示され、オリジナル・パラメーターと新たに追加されたパラメーターをエディットできます。Play View と同様に、マウスの操作によってエディットすることができます。パラメーターについては、Edit View（☞p.37）と「Polysix 取扱説明書」、「Polysix セッティング・チャート」を参照してください。

Configuration View

View セレクト［CONFIG］ボタンをクリックすると、Configuration Viewが表示されます。Configuration Viewでは、Polysix全体に関する設定を行います。マウスの操作によってパラメーターをエディットすることができます。パラメーターについては、Configuration View（☞p.43）を参照してください。

Polysixソフトウェア・シンセサイザーの各Viewに表示される様々なパラメーターを実際にエディットして、サウンドがどのように変化するかを確かめてみてください。

このようにLegacy Cellソフトウェア・シンセサイザーでは、2つのシンセサイザーを組み合わせ、各ページでパラメーターを設定し、インサート/マスター・エフェクトを使用することによって、様々なサウンドを作ることができます。プリセットされているパフォーマンス・プログラムには、MS-20とPolysixを最大限に活用したサウンドが多数収録されています。これらのパフォーマンス・プログラムを選んで、パラメーターがどのような設定になっているかを確認し、演奏やエディットを行ってみてください。また、インサート/マスター・エフェクトで使用できるエフェクトや操作方法に関しては、「エフェクト・ガイド」を参照してください。

MS-20とPolysixは、単体のアプリケーションやホスト・アプリケーションのプラグインとしても使用できます。また、エフェクトは、ホスト・アプリケーションのプラグイン・エフェクト「MDE-X」として使用できます。

MS-20

MS-20ソフトウェア・シンセサイザー（以下MS-20）は、KORG独自の電子回路モデリング・テクノロジー「CMT」によって、サウンドはもちろんのこと、各パラメーターのキャラクターやカーブに至るまで、オリジナルのMS-20を完全に再現しています。また、これらのオリジナル・サウンドやコントロールの忠実な再現に加え、最大32ボイスのポリフォニック設定、最大16ボイスのユニゾン設定（デチューン/スプレッド機能付）、自由なエクスターナル・モジュレーション設定など、多彩な音創りを可能にする多数の新機能を搭載しています。

スタンドアローン動作時

コンピューターに接続したMIDIキーボード等で演奏可能な単体のソフトウェア・シンセサイザーとして使用できます。
コンピューターに接続したオーディオ・インターフェースからの信号をMS-20へ入力して、パッチングによってフィル ターをかけたり、入力信号を使ってMS-20のピッチやエンベロープなどをコントロールすることができます。

ホスト・アプリケーションでのプラグイン動作時

ホスト・アプリケーションのプラグイン・インストゥルメントのリストに表示されます。（各ホスト・アプリケーションの説明書を参照してください）ホスト・アプリケーションのMIDIトラックからの演奏情報により演奏が可能です。
また、ホスト・アプリケーションのプラグイン・エフェクトのリストに「MS-20FX」という名前で表示されます。このMS-20FXを使用すると、他のプラグイン・インストゥルメント等の信号をMS-20へ入力して、パッチングによってフィル ターをかけたり、加工することができます。

プラグイン・インストゥルメント/エフェクトの仕様、表示方法やMIDI機器の設定方法等は、ホスト・アプリケーションによって異なります。詳しくは、使用するホスト・アプリケーションの説明書を参照してください。

各部の名称と機能

メイン・ディスプレイ

Viewセレクト・ボタンをクリックすることによってPlay View、Edit View、Configuration Viewを表示します。Play ViewではMS-20のオリジナル・パラメーターを、Edit Viewではオリジナル・パラメーターと新たに追加されたパラメーターを設定することができます。新たに追加されたパラメーターは、同時発音数（最大32ボイス）、モジュレーション・ジェネレーター（LFO）のMIDIクロックへの同期、エクスターナル・モジュレーション・ソース設定等です。Configuration Viewでは、MIDIフィルターやスケール等を設定します。

プログラム・セレクト

現在選択されているプログラムが表示されます。プログラム・ナンバーをマウスで上下にドラッグするか、左にある［◀］/［▶］ボタンをクリックすることによってプログラムを選ぶことができます。

プログラム名を右クリック（Mac: [Control]+クリック）して表示されるポップアップ・メニューからプログラムを選択することもできます。また、プログラム名をダブルクリックすると名前が変更できます。

Viewセレクト・ボタン

MAIN (Play View)ボタン

クリックすると、Play Viewが表示されます。Play Viewでは、選択しているプログラムの演奏やオリジナル・パラメーターのエディットが行えます。

EDIT (Edit View)ボタン

クリックすると、Edit Viewが表示されます。Edit Viewでは、選択しているオリジナル・パラメーターや新たに追加されたパラメーターのエディットが行えます。

CONFIG (Configuration View)ボタン

クリックすると、Configuration Viewが表示されます。
Configuration Viewでは、MS-20全体に関する設定をします。

PROGLIST (Program Template List View)ボタン

クリックするたびに、表示されているViewの前面にMS-20のプログラム・リストを表示/非表示します。現在エディット中のプログラムをライトしたり、32個単位のプログラム・バンク・データをセーブできます。

WRITEPROGボタン

クリックすると、現在エディット中のプログラムをライトできます。

Play View

Play Viewでは、MS-20の全体が表示されます。
ここでは、オリジナルのパラメーターのみを表示します。ノブによるエディットだけでなく、パッチ・パネルでのパッチングも可能です。オリジナルのMS-20を完全に再現しています。
マウスのポインタをノブやスイッチ等に移動すると、パラメーターとその値が表示されます。
MS-20のオリジナル・パラメーターやパッチングについては、「MS-20取扱説明書」と「MS-20セッティング・チャート」もあわせて参照してください。

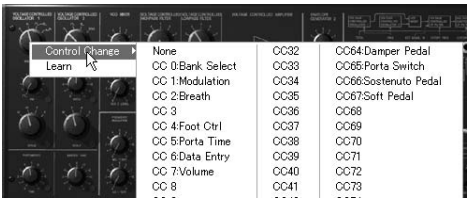
note MS-20のブロック図と信号の流れについては、「MS-20取扱説明書ーブロック・ダイヤグラムと信号の流れ（☞p.2）」を参照してください。

各ノブ、スイッチへのCC#のアサイン

コンピューターに接続した外部MIDIデバイスからノブやスイッチをコントロールする場合は、CC#（MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ）を使います。各ノブやスイッチと外部MIDIデバイスに同じCC#をアサインすると、外部MIDIデバイスからMS-20をコントロールできます。また、CC#アサイン時、外部MIDIデバイスから受信したCC#を自動的にアサインすることができるLearnモードがあります。
アサインした設定をコンピューターにセーブする場合は、KORGロゴ・メニューの「Save Controller Map...」でセーブします。

note スタンドアローン動作の場合、コンピューターに接続した外部MIDIデバイスでMS-20をコントロールするときに使用するMIDIチャンネルは、1～16のすべてのチャンネルとなります。

1 CC#をアサインするノブやスイッチを右クリック（Mac: ［Control］キー＋クリック）します。
ポップアップ・メニューが表示されます。



2 初めのメニューで**Control Change**を、サブメニューで**CC#**を選択します。
初めのメニューで**Learn**を選択すると、パラメーター・ディスプレイが点滅しLearnモードになります。この状態で接続している外部MIDIデバイス側のコントローラーを操作すると、MS-20側がそのCC#を受信し、アサインされます。
LearnモードはCC#を受信するまで受信待機状態を保持します。途中でLearnモードを中止する場合は、ノブやスイッチを右クリック（Mac: ［Control］キー＋クリック）して、ポップアップ・メニューから**Cancel to Learn**を選択します。

各コントローラーには、同じCC#を重複して設定することはできません。後からアサインしたノブやスイッチが優先されます。

KORGロゴ・メニュー

MS-20本体にあるKORGのロゴをクリックすると、メニューが表示されます。Edit Viewで表示されるKORGロゴでも表示されます。

Copy MS-20 Program

現在選ばれているプログラムの設定をクリップ・ボードにコピーします。

Paste MS-20 Program

“Copy MS-20 Program”でコピーした設定を、現在選ばれているプログラムへペーストします。（設定は自動的にライトされます）

クリップ・ボードに設定のデータが無い場合は、“Paste MS-20 Program”は選択できません。

Load Controller Map...

コンピューターにセーブされているコントローラーの設定をロードします。（☞p.61）

Save Controller Map...
コントローラーのアサイン設定をコンピューターにセーブします。（☞p.61）

Show/Hide Controller Assign
MS-20のノブに設定されているCC#ナンバーの表示/非表示を切り替えます。（☞p.61）

Make Current Bank Default
MS-20の内部メモリーに記憶されているすべてのプログラム設定が、MS-20起動時のデフォルト設定としてコンピューターに保存されます。

Make Current Controller Map Default
現在の各ノブやスイッチに割り当てたCC#ナンバーのアサイン設定が、MS-20起動時のCC#アサインのデフォルト設定としてコンピューターに保存されます。

About MS-20
MS-20のソフトウェア情報が表示されます。バージョン情報を確認することができます。

Edit View

Edit Viewでは、オリジナルのパラメーターと新たに追加されたパラメーターを表示、エディットします。最大32ボイスのポリフォニック設定、最大16ボイスのユニゾン設定（デチューン/スプレッド機能付き）、MGの同期に関する設定、自由なエクスターナル・モジュレーション設定など、多数の新しいパラメーターが追加されています。

表示されているノブをマウスで操作することによってエディットできます。画面の下側にあるスクロール・バーを右側にドラッグすることによってパッチ・パネル等が表示されます。パッチ・パネルのインプット（またはアウトプット）にマウスのポインタを移動し、接続するジャックまでドラッグすることによって接続できます。

MS-20のオリジナル・パラメーターやパッチングについては、「MS-20取扱説明書」と「MS-20セッティング・チャート」もあわせて参照してください。

VOICES

POLY ..... [01…32]
最大同時発音数を設定します。

UNISON ..... [01…16]
ユニゾンでの発音数を設定します。

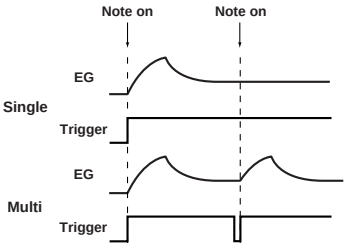
発音数は"POLY"の設定よりも多くすることはできません。

ASSIGN[MONO, POLY]
発音のしかたを設定します。

MONO: モノフォニック(単音)で発音します。"UNISON"の設定に関係なく"POLY"で設定したボイス数をすべて使用してユニゾンで発音します。
POLY: ポリフォニックで発音します。最大発音数は"POLY"で設定した値を"UNISON"で設定した値で割った値になります。

TRIGGER (TRIGGER MODE)
..... [SINGLE, MULTI]
1回目発音時に鍵盤を押したまま別の鍵盤を押して次の音を発音させた時に、リトリガーするかどうかを設定します。モノフォニックで発音させている場合("ASSIGN"がMONO)に有効です。ポリフォニックで発音させている場合は無効になります。

SINGLE: 2回目以降の発音では、EGとMGをリトリガーしません。
MULTI: 発音の度にEGとMGをリトリガーします。



UNISON DETUNE ..... [0…10]
"UNISON"を複数音に設定してユニゾンで発音させた時に、同時に発音する音をデチューン(音程をずらす)させます。"ASSIGN"がMONOのときでも有効です。

"UNISON"が1(単音)の場合は無効になります。

UNISON SPREAD ..... [0…10]
"UNISON"を設定してユニゾンで発音させた時に、各ボイスの出力をLチャンネルとRチャンネルに振り分けます。"UNISON"の設定が奇数の場合は、1ボイスだけはセンターに定位します。
"ASSIGN"がMONOのときでも有効です。

PITCH

BEND RANGE
..... [0…12 (0…1oct)]
Legacy CellのMIDIキーボードのピッチベンド・ホイールや、コンピューターに接続したMIDIデバイスのピッチ・ベンダーを操作した時のピッチの変化量を設定します。ここでは、ピッチ・ベンダーを+方向へ最大にした時のピッチの変化量を設定します。

TRANSPOSE
[–24…+24 (–2oct…+2oct)]
オシレーターのピッチを半音単位(100cent)で設定します。調整範囲は±2オクターブです。

EXT AUDIO GAIN

INPUT
.. [–48.0dB…+12.0dB]
"AUDIO IN EXT SIGNAL IN" ON時（☞p.28）の入力レベルを調節します。

OUTPUT ..... [–48.0dB…+12.0dB]
"AUDIO IN EXT SIGNAL IN" ON時（☞p.28）の外部信号の出力レベルを調節します。

note 外部入力使用時に入力や出力で音が歪む場合にEXT AUDIO GAINの"INPUT"と"OUTPUT"で各レベルを調節します。

EXT AUDIO GAINは、スタンドアローン動作時とMS-20FXプラグイン動作時のみ有効なパラメーターです。

ANALOG

ANALOG ..... [0…10]
ノート・オンの度にオシレーターのピッチとフィルターのカットオフ周波数をランダムに変化させます。

PAN

PAN (PANPOT)
[–5…0…+5 (L…C…R)]
MS-20の出力の定位を設定します。

Legacy Cellでインサート・エフェクトにMono In－Stereo Out、Mono In－Mono Outのエフェクトを完全にWetで使用した時には、ここでの設定は無効になります。インサート・エフェクト通過後のミキサーのPANで定位を設定してください。

EXTERNAL MODULATION

SOURCE1, SOURCE2
[None, Velocity, KBD Track, Pressure, PitchBend, CC# **]
エクスターナル・モジュレーションで使用するモジュレーション・ソースを設定します。
モジュレーション・ソースをCC#にした時は、MIDIコントロール・チェンジナンバーをConfiguration Viewの"EXTERNAL MODULATION CONTROL CHANGE"で設定します。

EXTERNAL MODULATION 1
"SOURCE1"で設定したモジュレーション・ソースで以下のパラメーターにモジュレーションをかけます。

HPF CUTOFF ..... [–5…+5]
ハイパス・フィルター（HPF）の"CUTOFF FREQUENCY"にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

LPF CUTOFF ..... [–5…+5]
ローパス・フィルター（LPF）の"CUTOFF FREQUENCY"にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

VCO1 PULSE WIDTH ..... [–5…+5]
オシレーター1（VCO1）の“PULSE WIDTH”にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

VCO2 PITCH ..... [–5…+5]
オシレーター2（VCO2）の“PITCH”にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMP ..... [–5…+5]
アンプ（VCA）にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

EXTERNAL MODULATION 2
“SOURCE2”で設定したモジュレーション・ソースで以下のパラメーターにモジュレーションをかけます。

HPF CUTOFF ..... [–5…+5]
ハイパス・フィルター（HPF）の“CUTOFF FREQUENCY”にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

LPF CUTOFF ..... [–5…+5]
ローパス・フィルター（LPF）の“CUTOFF FREQUENCY”にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

FM MG/T.EXT ..... [–5…+5]
FREQUENCY MODULATIONの“MG/T.EXT”にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

HPF MG/T.EXT ..... [–5…+5]
ハイパス・フィルター CUTOFF FREQUENCY MODULATIONの“MG/T.EXT”にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

LPF MG/T.EXT ..... [–5…+5]
ローパス・フィルター CUTOFF FREQUENCY MODULATIONの“MG/T.EXT”にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

VOLTAGE CONTROLLED OSCILATTOR 1

WAVE FORM
..... [∧, ⋀, ⊓⊔ ↔ ⊓⊔, ⋀⋀⋀]
オシレーター1の波形を設定します。

PW [⊓⊔ …_ (+50%…0%)]
オシレーター1で矩形波を選択した時に波形のパルス幅を調節します。

SCALE .... [32', 16', 8', 4']
オシレーター1のピッチをオクターブ単位で調節します。

VOLTAGE CONTROLLED OSCILATTOR 2

WAVE FORM
..... [⋀, ⊓⊔, ⊓⊔, RING]
オシレーター2の波形を設定します。

PITCH
[–12…+12 (-1oct…+1oct)]
オシレーター2のピッチを調節します。

SCALE ..... [16', 8', 4', 2']
オシレーター2のピッチをオクターブ単位で調節します。

VCO MIXER

VCO1 LEVEL ... [0…10]
オシレーター1の出力レベルを調節します。

VCO2 LEVEL ... [0…10]
オシレーター2の出力レベルを調節します。

VOLTAGE CONTROLLED HIGH PASS FILTER

CUTOFF FREQUENCY ..... [0…10]
ハイパス･フィルターのカットオフ周波数を調節します。

PEAK ..... [0…10]
"CUTOFF FREQUENCY" で削られる低音域付近を強調します。ノブを最大付近にするとフィルター自身も発振します。

VOLTAGE CONTROLLED LOW PASS FILTER

CUTOFF FREQUENCY ..... [0…10]
ローパス･フィルターのカットオフ周波数を調節します。

PEAK ..... [0…10]
"CUTOFF FREQUENCY" で削られる直前の高調波を強調します。ノブを最大付近にするとフィルター自身も発振します。

PORTAMENTO

TIME ..... [0….10]
ポルタメント･タイム（ある音程から次の異なる音程へ音をなめらかに移行させる時間）を設定します。値が大きいほど、音程がゆっくり移行します。
和音を弾いた時にもポルタメントがかかります。

FINE TUNE

FINE TUNE ..... [–5…+5 (-100cent…+100cent)]
オシレーターのピッチをセント単位で調整します。調整範囲は±100centです。

このパラメーターは、Play Viewにあるオリジナル･パラメーターの "MASTER TUNE" と同じパラメーターです。

FREQUENCY MODULATION

MG/T.EXT ..... [0…10]
MODULATION GENERATOR でオシレーター1と2のピッチにかけるモジュレーションの効果の深さを調節します。

EG1/EXT ..... [0…10]
EG1または外部入力でオシレーター1と2のピッチにかけるモジュレーションの効果の深さを調節します。

CUTOFF FREQUENCY MODULATION (HIGH/LOW)

MG/T.EXT ..... [0…10]
MODULATION GENERATORでフィルターのカットオフ周波数にかけるモジュレーションの効果の深さを調節します。

EG2/EXT ..... [0…10]
EG2または外部入力でフィルターのカットオフ周波数にかけるモジュレーションの効果の深さを調節します。

MODULATION GENERATOR

TEMPO SYNC ..... [ON, OFF]
ONにすると、Legacy CellのTEMPOコントローラーでのテンポ（Legacy Cellのスタンドアローン動作時）やホスト・アプリケーションでのテンポ（プラグイン動作時）にMG（モジュレーション・ジェネレーター）が同期します。

note 環境設定－MIDIの設定ダイアログの"クロック・マスター"でMIDIデバイスを選択している場合は、そのMIDIデバイスからのMIDIクロックに同期します。

KEY SYNC ..... [ON, OFF]
ONにすると、ノート・オンするたびにMG（モジュレーション・ジェネレーター）の位相がリセットされます。

BASE NOTE ..... [1/1…1/32 (𝅝 … 𝅘𝅥𝅯)]
"TEMPO SYNC" ON時に、同期しているテンポに対して"BASE NOTE"で選んだ音符を"FREQUENCY/TIMES"ノブで設定する"TIMES"の数だけ並べた長さをMGの一周期として設定します。
"TEMPO SYNC" OFF時は、無効になります。

"BASE NOTE" : 1/4 (𝅗𝅥) で

- "TIMES" : 1のとき、𝅗𝅥（1拍で1周期）
- "TIMES" : 2のとき、𝅗𝅥（2拍で1周期）
- "TIMES" : 4のとき、𝅝（4拍で1周期）

"BASE NOTE" : 1/16 (𝅘𝅥𝅯) で

- "TIMES" : 1のとき、𝅘𝅥𝅯（1拍で4周期）
- "TIMES" : 2のとき、𝅘𝅥𝅯（1拍で2周期）
- "TIMES" : 4のとき、𝅗𝅥（1拍で1周期）

WAVE FORM ..... [⊓⊔ … ⊓⊔ … ⊓⊔]
MODULATION GENERATORの波形を設定します。

FREQUENCY/TIMES ..... [0…10/1…16]
"TEMPO SYNC" ON時は、"BASE NOTE"と組み合わせてMGの周期を設定します。(☞"BASE NOTE") "TEMPO SYNC" OFF時は、MGの周波数を調節します。

ENVELOPE GENERATOR 1

DELAY TIME ... [0…10]
トリガーがかかってからEGが動作を開始するまでの時間を調節します。

ATTACK TIME . [0…10]
トリガーがかかってからアタックレベルに達するまでの時間を調節します。

RELEASE TIME [0…10]
トリガーを解除してからの減衰時間を調節します。

ENVELOPE GENERATOR 2

HOLD TIME..... [0…10]
トリガー信号解除後に、トリガー信号が入力されている状態を保つ時間を調節します。

ATTACK TIME . [0…10]
ノート･オンからアタック･レベルに到達するまでの時間を調節します。

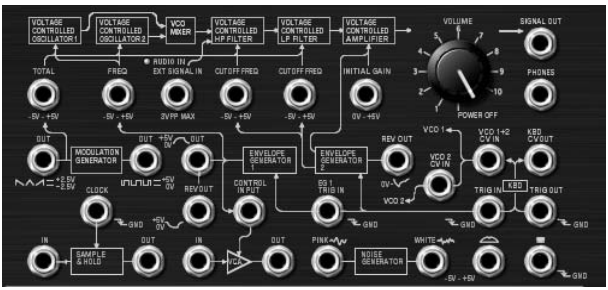
DECAY TIME ... [0…10]
アタック･レベルに到達してからのサスティン･レベルへ移行するまでの時間を調節します。

SUSTAIN LEVEL[0…10]
サスティン･レベルを調節します。

RELEASE TIME [0…10]
ノート･オフからレベルが0になるまでの時間を調節します。

PATCH PANEL

パッチングによって、さまざまなパラメーターにモジュレーションをかけます。
パネルの各入出力端子とパッチングについては、「MS-20取扱説明書」と「MS-20セッティング･チャート」を参照してください。



VOLUME ..... [0…10]
MS-20の出力レベルを調節します。

AUDIO IN EXT SIGNAL IN ..... [ON, OFF]
インジケーターをクリックしてONにすると、外部からの信号をMS-20にミックスします。

外部信号にMS-20内部のフィルターをかけるなどのエフェクト処理が可能になります。ユニゾン数（“UNISON”）を2以上にして“UNISON SPREAD”を調節するとステレオ･フィルターとして使用することもできます。

EXTERNAL SIGNAL PROCESSOR

SIGNAL INに入力した信号の音程をコントロール信号に変換したり、エンベロープやトリガー信号を取り出します。スタンドアローン動作時には、コンピューターのオーディオ・インターフェイスの入力がSIGNAL INに接続されます。プラグイン動作時には、ホスト・アプリケーションでエフェクトとして使用できます。

プラグイン動作時は、EXTERNAL SIGNAL PROCESSORのSIGNAL INにオーディオ信号を入力することはできません。

ESP AUDIO IN ..... [ON, OFF]
インジケーターをクリックしてオンにすると、外部からの信号をEXTERNAL SIGNAL PROCESSORのSIGNAL INにミックスします。外部信号を使ってピッチやエンベロープを制御することが可能になります。

SIGNAL LEVEL ..... [0…10]
SIGNAL INからの信号レベルを調節します。入力する信号のレベルがもっとも大きい時にピーク・インジケーターが少しだけ点灯するように調節します。

LOW CUT FREQ ..... [0…10]
バンドパス・フィルターの低域のカットオフ周波数を調節します。

HIGH CUT FREQ ..... [0…10]
バンドパス・フィルターの高域のカットオフ周波数を調節します。

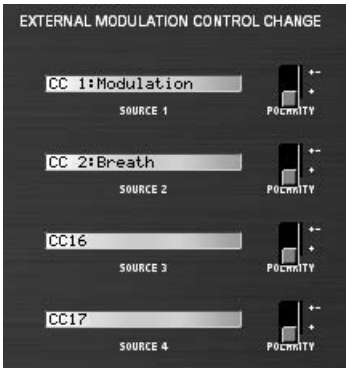
CV ADJUST ..... [0…10]
入力信号とシンセサイザーの出力信号が同じ音程になるように調節します。

THRESHOLD ..... [0…10]
トリガー信号を取り出すスレッショルド・レベルを調節します。

Configuration View

Configuration Viewでは、エクスターナル・モジュレーションのCC#、MIDIフィルター、スケール等のMS-20全体に関する設定を行います。これらのパラメーターはライトをしなくても自動的にメモリに書き込まれますが、アプリケーションを終了させると、自動的に消去されます。設定をセーブする場合は、Program Template Viewの［File］ボタンによるセーブを実行してください。MS-20バンク・データ（拡張子 .fxb) にこれらの設定がセーブされます。

EXTERNAL MODULATION CONTROL CHANGE



SOURCE 1–4 ..... [CC#1…CC#95]
EXTERNAL MODULATIONの“SOURCE1”と“SOURCE2”のCC#で使用するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを選択します。CC#を4つまで選択可能です。ここで選んだCC#がEdit ViewのEXTERNAL MODULATIONの“SOURCE1”と“SOURCE2”のメニューで表示されます。

POLARITY ..... [+, +–]
コントロールの極性を指定します。
+にすると、0を基準としてプラス方向に操作するほどモジュレーション効果が深くなります。127のときに最大となります。
+–にすると、64を基準としてプラスマイナスの両方向にモジュレーション効果をかけることができます。127で最大、0で最小となります。
出荷時の初期設定は、CC#1:Modulation(+)、CC#2: Breath(+)、CC#16(+–)、CC#17(+–) です。

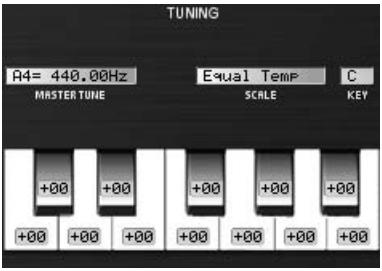
MIDI FILTER

CTRL CHG ..... [ENABLE, DISABLE]
MIDIコントロール・チェンジを受信するかどうかを設定します。

PROG CHG ..... [ENABLE, DISABLE]
プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。

CH.PRESSURE ..... [ENABLE, DISABLE]
アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

TUNING



MASTER TUNE . [420.00Hz...460.00Hz]
発音する全体のピッチ（音の高さ）を設定します。A4（ラの音）が基準ピッチになります。
上下にドラッグすることで値を0.1Hz単位で設定できます。
コンピューターの[Shift]キーを押しながら、上下にドラッグすることで値を0.01Hz単位で設定できます。
また、ダブルクリックして、コンピューターのテンキーで値を直接入力することもできます。このときは0.01Hz単位で設定できます。

このパラメーターは、Play Viewにあるオリジナル・パラメーターの“MASTER TUNE”とは別のパラメーターです。

SCALE ..... [Equal Temp...User 13]
スケール・タイプ（音階）を設定します。16種類のスケール・タイプから選びます。

Equal Temperament（平均律）
一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

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

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

User1～13
“MICRO TUNE”で設定した音階になります。作成した13個のユーザー・スケールから選択します。

KEY ..... [C...B]
“SCALE”でPure MajorまたはPure Minorを選んだ時の音階の主調和音キーを設定します。

MICRO TUNE
..... [–99...+99 (-99cent...+99cent)]
ユーザー・スケールを設定します。“SCALE”でUser1～13を選び、ここで1オクターブ内のピッチを設定します。設定は自動的にセーブされ、“SCALE”でユーザー・スケールを選ぶことによって、いつでも設定を呼び出すことができます。
1オクターブ（C～B）内のピッチを−99～+99セントの範囲で調整します。平均率が基準ピッチ（0）になります。
+99にすると、基準ピッチよりもほぼ半音高くなります。−99にすると、基準ピッチよりもほぼ半音低くなります。

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

Program Template List View

［PROGLIST］ボタンをクリックすると、MS-20のプログラム･リストが表示されます。
ここでは、MS-20のプログラムの選択や32個のプログラムをバンク単位またはプログラム単位でロード、セーブします。
リスト内のプログラム名をクリックすると、そのプログラムが選択されます。

[Write]ボタン – MS-20プログラムのライト

エディットしたMS-20プログラムをライト（更新）します。
［Write］ボタンをクリックし、リスト上でライト先をダブルクリックすると、ライトが完了します。
また、リスト上でクリックしてライト先を選択し、［OK］ボタンをクリックしてもライトが完了します。
（☞p.50）

[LoadBank]ボタン – MS-20バンク・データのロード

コンピューターにファイルとしてセーブしてあるMS-20バンク･データをロードします。
MS-20バンク･データには32個のMS-20プログラムが含まれます。
［LoadBank］ボタンをクリックしてファイル選択ダイアログを表示させ、ファイルを選択し、［開く］ボタンをクリックすると、ファイルがロードされます。（☞p.51）

[SaveBank]ボタン – MS-20プログラムのコンピューターへのセーブ（バンク単位）

現在メモリー上にある32個のMS-20プログラムを1つのバンク･データとしてコンピューターにセーブします。
［SaveBank］ボタンをクリックしてファイル選択ダイアログを表示させ、セーブ先を選択、ファイル名を入力し［保存］ボタンをクリックすると、ファイルがセーブされます。（☞p.51）

[LoadProg]ボタン – MS-20プログラムのロード

コンピューターにファイルとしてセーブしてある1つのMS-20プログラム・データをロードします。
［LoadProg］ボタンをクリックしてファイル選択ダイアログを表示させ、ファイルを選択し、［開く］ボタンをクリックすると、ファイルがロードされます。（☞p.52）

[SaveProg]ボタン – MS-20プログラムのコンピューターへのセーブ

現在メモリー上にある1個のMS-20プログラム・データをコンピューターにセーブします。
［SaveProg］ボタンをクリックしてファイル選択ダイアログを表示させ、セーブ先を選択、ファイル名を入力し［保存］ボタンをクリックすると、ファイルがセーブされます。（☞p.52）

1プログラムのデータには、Configuration Viewのパラメーターは含まれません。Configuration Viewのパラメーターはバンク・データに含まれます。

POLYSIX

Polysixソフトウェア・シンセサイザー（以下Polysix）では、KORG独自のCMT（Component Modeling Technology）によって、オリジナルのPolysixを完全に再現しています。また、これらのオリジナル・サウンドやコントロールの忠実な再現に加え、最大32ボイスのポリフォニック設定、最大16ボイス（スプレッド機能付き）のユニゾン設定、LFOやアルペジエーターのMIDIクロックへの同期、自由なエクスターナル・モジュレーション設定など、多彩な音創りを可能にする多数の新機能を搭載しています。

スタンドアローン動作時

コンピューターに接続したMIDIキーボード等で演奏可能な単体のソフトウェア・シンセサイザーとして使用できます。

ホスト・アプリケーションでのプラグイン動作時

ホスト・アプリケーションのプラグイン・インストゥルメントのリストに表示されます。（各ホスト・アプリケーションの取扱説明書を参照してください）ホスト・アプリケーションのMIDIトラックからの演奏情報によってPolysixでの演奏が可能です。

プラグイン・インストゥルメントの仕様、表示方法やMIDI機器の設定方法等は、ホスト・アプリケーションによって異なります。詳しくは、使用するホスト・アプリケーションの説明書を参照してください。

各部の名称と機能

メイン・ディスプレイ

Viewセレクト・ボタンをクリックすることによってPlay View、Edit View、Configuration Viewを表示します。Play ViewではPolysixのオリジナル・パラメーターを、Edit Viewではオリジナル・パラメーターと新たに追加されたパラメーターを設定することができます。新たに追加されたパラメーターは、同時発音数（最大32ボイス）、LFOやアルペジエーターのMIDIクロックへの同期、エクスターナル・モジュレーション・ソース設定等です。Configuration Viewでは、MIDIフィルターやスケール等を設定します。

プログラム・セレクト

現在選択されているプログラムが表示されます。プログラム・ナンバーをマウスで上下にドラッグするか、左にある［◀］/［▶］ボタンをクリックすることによってプログラムを選ぶことができます。

プログラム名を右クリック（Mac: [Control]+クリック）して表示されるポップアップ・メニューからプログラムを選択することもできます。また、プログラム名をダブルクリックすると名前が変更できます。

Viewセレクト・ボタン/WRITEPROGボタン

表示されるボタンの名称と機能は、MS-20で表示されるものと同じです。「MS-20」を参照してください。（☞p.19）

Play View

Play Viewでは、Polysixの全体が表示されます。
ここでは、オリジナルのパラメーターのみを表示します。画面に表示されている鍵盤での演奏や各コントロールのエディットは、マウスの操作で行います。マウスのポインタをノブやスイッチ等に移動すると、

パラメーターとその値が表示されます。
Polysixのオリジナル・パラメーターについては、「Polysix取扱説明書」と「Polysixセッティング・チャート」もあわせて参照してください。

各ノブ、スイッチへのCC#のアサイン

コンピューターに接続した外部MIDIデバイスからノブやスイッチをコントロールする場合は、CC#（MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ）を使います。各ノブやスイッチと外部MIDIデバイスに同じCC#をアサインすると、外部MIDIデバイスからPolysixをコントロールできます。また、CC#アサイン時、外部MIDIデバイスから受信したCC#を自動的にアサインすることができるLearnモードがあります。
アサインした設定は、KORGロゴ・メニューの「Save Controller Map...」でコンピューターにセーブします。

note スタンドアローン動作の場合、コンピューターに接続した外部MIDIデバイスでPolysixソフトウェアをコントロールするときに使用するMIDIチャンネルは、1～16のすべてのチャンネルとなります。

アサインの手順は、MS-20ソフトウェアの場合と同様です。（☞p.21）

KORGロゴ・メニュー

Polysix本体にあるKORGのロゴをクリックすると、メニューが表示されます。Edit Viewで表示されるKORGロゴでも表示されます。

メニューの内容は、MS-20ソフトウェアの場合と同様です。（☞p.21）

Edit View

Edit Viewでは、オリジナルのパラメーターと新たに追加されたパラメーターを表示、エディットします。最大32ボイスのポリフォニック設定、最大16ボイスのユニゾン設定（デチューン/スプレッド機能付き）、LFOとアルペジエーターの同期に関する設定、自由なエクスターナル・モジュレーション設定など、多数の新しいパラメーターが追加されています。
表示されているノブ、スイッチをマウスで操作することによってエディットできます。
Polysixのオリジナル・パラメーターについては、「Polysix取扱説明書」と「Polysixセッティング・チャート」もあわせて参照してください。

VCO

VIBRATO INT ..... [0…10]
VCOのピッチにかけるモジュレーションの深さを調節します。

OCTAVE ..... [16′, 8′, 4′]
オクターブを切り替えます。

WAVEFORM ..... [⋀ (SAW), PW, PWM]
オシレーターの波形を選択します。

PW/PWM ..... [0…10]
“WAVEFORM”でPWまたはPWMを選択したときの波形のパルス幅を調節します。

PWM SPEED ..... [0…10]
“WAVEFORM”でPWMを選択したときの周期の速さを調節します。

SUB OSC ..... [OFF, 1OCT, 2OCT]
サブ・オシレーターを設定します。

VCF

CUTOFF ..... [0…10]
フィルターのカットオフ周波数を調節します。

RESONANCE ..... [0…10]
カットオフ周波数付近の音域を強調します。ノブを最大付近にすると、フィルター自身も発振します。

EG INTENSITY ..... [–5…+5]
EGでカットオフ周波数を変化させます。

KBD TRACK ..... [0…150]
入力されたノートのピッチに比例してカットオフ周波数を変化させます。
100にすると、カットオフ周波数の変化がピッチに比例します。

VCA

MODE ..... [EG, ⎍]
音量に時間的な変化を与えるエンベロープ・ソースを選択します。

ATTENUATOR ..... [–10…+10]
プログラムの音量を調節します。

EG

ATTACK ..... [0…10]
ノート・オンからアタック・レベルに到達するまでの時間を調節します。

DECAY ..... [0…10]
アタック・レベルに到達してからサスティン・レベルへ移行するまでの時間を調節します。

SUSTAIN ..... [0…10]
サスティン・レベルを調節します。

RELEASE ..... [0…10]
ノート・オフからレベルが0になるまでの時間を調節します。

OUTPUT

PAN ..... [–5…0…+5 (L…C…R)]
Polysixの出力の定位を設定します。

Legacy Cellでインサート・エフェクトにMono In－Stereo Out、Mono In－Mono Outのエフェクトを完全にWetで使用したときには、ここでの設定は無効になります。インサート・エフェクト通過後のミキサーのPANで定位を設定してください。

VOLUME ..... [0…10]
Polysixの出力レベルを調整します。

MG

TEMPO SYNC .....[ON, OFF]
ONにすると、Legacy CellのTEMPOコントローラーでのテンポ（Legacy Cellのスタンドアローン動作時）やホスト・アプリケーションでのテンポ（プラグイン動作時）にMG（モジュレーション・ジェネレーター）が同期します。

note 環境設定－MIDIの設定ダイアログの“クロック・マスター”でMIDIデバイスを選択している場合は、そのMIDIデバイスからのMIDIクロックに同期します。

KEY SYNC .....[ON, OFF]
ONにすると、ノート・オンするたびにMG（モジュレーション・ジェネレーター）の位相がリセットされます。

BASE NOTE..... [1/1…1/32 (𝅝 … 𝅘𝅥𝅯)]
“TEMPO SYNC” ON時に、同期しているテンポに対して“BASE NOTE”で選んだ音符を“FREQUENCY/TIMES”ノブで設定する“TIMES”の数だけ並べた長さをMGの一周期として設定します。
“TEMPO SYNC” OFF時は、無効になります。

“BASE NOTE”: 1/4（𝅘𝅥）で

- “TIMES”: 1のとき、𝅘𝅥（1拍で1周期）
- “TIMES”: 2のとき、𝅗𝅥（2拍で1周期）
- “TIMES”: 4のとき、𝅝（4拍で1周期）

“BASE NOTE”: 1/16（𝅘𝅥𝅯）で

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

FREQUENCY/TIMES..... [0…10/1…16]
“TEMPO SYNC” ON時は、“BASE NOTE”と組み合わせてMGの周期を設定します。(☞“BASE NOTE”) “TEMPO SYNC” OFF時は、MGの周波数を調節します。

DELAY ..... [0…10]
ノート・オンからMGによる効果がかかるまでの時間を調節します。

LEVEL ..... [0…10]
MGによる効果の深さを調節します。

MODE ..... [VCO, VCF, VCA]
MGによる効果をかけるモジュールを選択します。

ARPEGGIATOR

ON/OFF .....[ON, OFF]
アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。

KEY SYNC .....[ON, OFF]
ONにすると、ノート・オンする度にアルペジエーターがリセットされます。

TEMPO .....[ON, OFF]
ONにすると、Legacy CellのTEMPOコントローラーでのテンポ(Legacy Cellのスタンドアローン動作時)やホスト・アプリケーションでのテンポ(プラグイン動作時)にアルペジエーターが同期します。

note 環境設定－MIDIの設定ダイアログの"クロック・マスター"でMIDIデバイスを選択している場合は、そのMIDIデバイスからのMIDIクロックに同期します。

BASE NOTE..... [1/1…1/32 (𝅝 … 𝅘𝅥𝅯𝅯𝅯)]
"TEMPO SYNC" ON時に、アルペジオ・パターンの分解能を設定します。
"TEMPO SYNC" ON時に、同期しているテンポに対して"BASE NOTE"で選んだ音符を"SPEED/TIMES"ノブで設定する"TIMES"の数だけ並べた長さを、アルペジエーターによるパターンの一周期として設定します。
"TEMPO SYNC" OFF時は、無効になります。

"BASE NOTE": 1/4(𝅘𝅥)で
- "TIMES": 1のとき、𝅘𝅥(1拍で1周期)
- "TIMES": 2のとき、𝅗𝅥(2拍で1周期)
- "TIMES": 4のとき、𝅝(4拍で1周期)

"BASE NOTE": 1/16(𝅘𝅥𝅯)で
- "TIMES": 1のとき、𝅘𝅥𝅯(1拍で4周期)
- "TIMES": 2のとき、𝅘𝅥𝅮(1拍で2周期)
- "TIMES": 4のとき、𝅘𝅥(1拍で1周期)

SPEED/TIMES ..... [0…10/1…16]
"TEMPO SYNC" ON時は、"BASE NOTE"と組み合わせてアルペジエーターによるパターンの周期を設定します。(☞"BASE NOTE")
"TEMPO SYNC" OFF時は、アルペジエーターのパターン演奏のスピードを調節します。

RANGE ..... [FULL, 2OCT, 1OCT]
アルペジエーターの演奏範囲を設定します。

MODE ..... [UP, DOWN, UP/DOWN]
アルペジエーターが演奏するパターンを選びます。

LATCH .....[ON, OFF]
ノート・オフにしてもアルペジエーターによる演奏を続けるかを設定します。

PITCH

BEND RANGE ..... [0…12 (0…1oct)]
Legacy CellのMIDIキーボードのピッチ・ベンド・ホイールや、コンピューターに接続したMIDIデバイスのピッチ・ベンダーを操作したときのピッチの変化量を設定します。ここでは、ピッチ・ベンダーを+方向へ最大にしたときのピッチの変化量を設定します。

TRANSPOSE ..... [–24…+24 (–2oct…+2oct)]
オシレーターのピッチを半音単位(100cent)で設定します。調整範囲は±2オクターブです。

TUNE ..... [–5…+5 (–100cent…+100cent)]
オシレーターのピッチをセント単位で調整します。調整範囲は±100centです。

KEY ASSIGN MODE

HOLD .....[ON, OFF]
ONにすると、ノート・オン後の音がホールド状態になります。

CHORD .....[ON, OFF]
ONにすると、ノート・オンした和音をメモリーして1つのノート・オンで平行和音を演奏できます。

UNISON .....[ON, OFF]
ユニゾンで発音します。

POLY .....[ON, OFF]
ポリフォニックで発音します。

"CHORD MEMORY"、"UNISON、"POLY"は、どれか1つをONにすると、他はオフになります。

VOICES TOTAL ..... [01…32]
最大同時発音数を設定します。

VOICES UNISON ..... [01…16]
ポリフォニック時のユニゾンでの発音数を設定します

note ポリフォニック時の最大同時発音数は、"VOICES TOTAL"と"VOICES UNISON"の設定に依存します。実際の最大同時発音数は"VOICES TOTAL"を"VOICES UNISON"で割った値になります。

UNISON DETUNE ..... [0…10]
"UNISON"を複数の音に設定してユニゾンで発音させたときに、同時に発音する音をデチューン(音程をずらす)させます。

"UNISON"が1(単音)の場合は無効になります。

UNISON SPREAD ..... [0…10]
"UNISON"を設定してユニゾンで発音させたときに、各ボイスの出力をLチャンネルとRチャンネルに振り分けます。"UNISON"の設定が奇数の場合は、1ボイスだけはセンターに定位します。

ANALOG ..... [0…10]
ノート・オンの度にオシレーターのピッチとフィルターのカットオフ周波数をランダムに変化させます。

EFFECTS

MODE ... [OFF, CHORUS, PHASE, ENSEMBLE]
エフェクトのモードを切り替えます。コーラス、フェイズ、アンサンブルの中から選択できます。

SPREAD ..... [0…10]
エフェクト音の定位を設定します。

SPEED/INTENSITY ..... [0…10]
エフェクトの周期と効果の深さを調節します。
"MODE"でコーラスかフェイズを選んだ時は周期を、アンサンブルを選んだ時は効果の深さを調節します。

EXTERNAL MODULATION

SOURCE1, SOURCE2
..... [None, Velocity, KBD Track, Pressure, Pitch Bend, CC# **]
エクスターナル・モジュレーションで使用するモジュレーション・ソースを設定します。
モジュレーション・ソースをCC#にした時は、MIDIコントロール・チェンジ・ナンバーをConfiguration Viewの"EXTERNAL MODULATION CONTROL CHANGE"で設定します。

EXTERNAL MODULATION 1
EXTERNAL MODULATION 2
"SOURCE1"、"SOURCE2"で設定したモジュレーション・ソースで以下のパラメーターにモジュレーションをかけます。

VCO PULSE WIDTH ..... [–5…+5]
オシレーター(VCO)の"PW/PWM"にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

VCF CUTOFF ..... [–5…+5]
フィルター(VCF)の"CUTOFF"にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

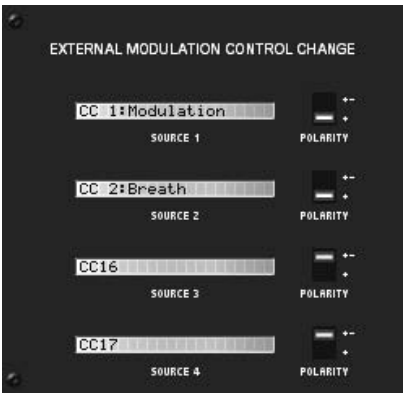
VCA GAIN ..... [–5…+5]
アンプ(VCA)にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

MG LEVEL ..... [–5…+5]
MG(モジュレーション・ジェネレーター)の"LEVEL"にかけるモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Configuration View

Configuration Viewでは、MIDIフィルターやスケール設定等のPolysix全体に関する設定を行います。これらのパラメーターはライトをしなくても自動的にメモリーに書き込まれますが、アプリケーションを終了させると、自動的に消去されます。設定をセーブする場合は、Program Template Viewの[File]ボタンによるセーブを実行してください。Polysixバンク・データ(拡張子 .fxb) にこれらの設定がセーブされます。

EXTERNAL MODULATION CONTROL CHANGE



SOURCE1–4 ..... [None, CC#1…CC#95]
EXTERNAL MODULATIONの“SOURCE1”と“SOURCE2”のCC#で使用するCC#ナンバーを選択します。CC#を4つまで選択可能です。ここで選んだCC#がEdit ViewのEXTERNAL MODULATIONの“SOURCE1”と“SOURCE2”のメニューで表示されます。

POLARITY ..... [+, +–]
コントロールの極性を指定します。
+にすると、0を基準としてプラス方向に操作するほどモジュレーション効果が深くなります。127のときに最大となります。
+–にすると、64を基準としてプラスマイナス両方向にモジュレーション効果をかけることができます。127で最大、0で最小となります。
出荷時の初期設定は、CC#1:Modulation(+)、CC#2: Breath(+)、CC#16(+–)、CC#17(+–)です。

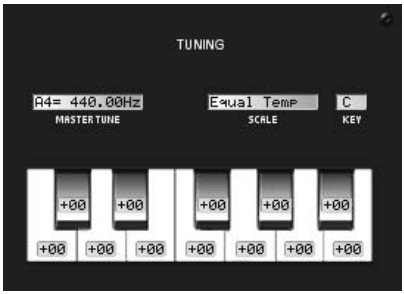
MIDI FILTER

CTRL CHG ..... [ENABLE, DISABLE]
MIDIコントロール・チェンジを受信するかどうかを設定します。

PROG CHG ..... [ENABLE, DISABLE]
プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。

CH.PRESSURE ..... [ENABLE, DISABLE]
アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

TUNING



MASTER TUNE ..... [420.00Hz…460.00Hz]
発音する全体のピッチ（音の高さ）を設定します。A4（ラの音）が基準ピッチになります。
上下にドラッグすることで値を0.1Hz単位で設定できます。
コンピューターの[Shift]キーを押しながら、上下にドラッグすることで値を0.01Hz単位で設定できます。また、ダブルクリックして、コンピューターのテンキーで値を直接入力することもできます。このときは0.01Hz単位で設定できます。

SCALE ..... [Equal Temp…User13]
スケール・タイプ（音階）を設定します。16種類のスケール・タイプから選びます。

Equal Temperament(**平均律**)
一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

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

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

User1～13
“MICRO TUNE”で設定した音階になります。作成した13個のユーザー・スケールから選択します。

KEY ..... [C…B]
“SCALE”でPure MajorまたはPure Minorを選んだときの音階の主調和音キーを設定します。

MICRO TUNE ..... [-99…+99 (-99cent…+99cent)]
ユーザー・スケールを設定します。“SCALE”でUser1～13を選び、ここで1オクターブ内のピッチを設定します。設定は自動的にセーブされ、“SCALE”でユーザー・スケールを選ぶことによって、いつでも設定を呼び出すことができます。
1オクターブ（C～B）内のピッチを−99～+99セントの範囲で調整します。平均率が基準ピッチ（0）になります。
+99にすると、基準ピッチよりもほぼ半音高くなります。−99にすると、基準ピッチよりもほぼ半音低くなります。

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

Program Template List View

［PROGLIST］ボタンをクリックすると、Polysixのプログラム･リストが表示されます。
ここでは、Polysixのプログラムの選択や32個のプログラムをバンク単位またはプログラム単位でロード、セーブします。
リスト内のプログラム名をクリックすると、そのプログラムが選択されます。

[Write]ボタン – Polysixプログラムのライト

エディットしたPolysixプログラムをライト（更新）します。
［Write］ボタンをクリックし、リスト上でライト先をダブルクリックすると、ライトが完了します。
また、リスト上でクリックしてライト先を選択し、［OK］ボタンをクリックしてもライトが完了します。
（☞p.50）

[LoadBank]ボタン – Polysixバンク・データのロード

コンピューターにファイルとしてセーブしてあるPolysixバンク･データをロードします。
Polysixバンク･データには32個のPolysixプログラムが含まれます。
［LoadBank］ボタンをクリックしてファイル選択ダイアログを表示させ、ファイルを選択し、［開く］ボタンをクリックすると、ファイルがロードされます。（☞p.51）

[SaveBank]ボタン – Polysixプログラムのコンピューターへのセーブ（バンク単位）

現在メモリー上にある32個のPolysixプログラムを1つのバンク･データとしてコンピューターにセーブします。
［SaveBank］ボタンをクリックしてファイル選択ダイアログを表示させ、セーブ先を選択、ファイル名を入力し［保存］ボタンをクリックすると、ファイルがセーブされます。（☞p.51）

[LoadProg]ボタン – Polysixプログラムのロード

コンピューターにファイルとしてセーブしてある1つのPolysixプログラム・データをロードします。[LoadProg] ボタンをクリックしてファイル選択ダイアログを表示させ、ファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックすると、ファイルがロードされます。(☞p.52)

[SaveProg]ボタン – Polysixプログラムのコンピューターへのセーブ

現在メモリー上にある1個のPolysixプログラム・データをコンピューターにセーブします。[SaveProg] ボタンをクリックしてファイル選択ダイアログを表示させ、セーブ先を選択、ファイル名を入力し [保存] ボタンをクリックすると、ファイルがセーブされます。(☞p.52)

1プログラムのデータには、Configuration Viewのパラメーターは含まれません。Configuration Viewのパラメーターはバンク・データに含まれます。

Legacy Cell

Legacy Cellソフトウェア・シンセサイザー（以下Legacy Cell）は、MS-20/Polysixとインサート/マスター・エフェクトを自由自在に組み合わせ、1つのソフトウェア・シンセサイザーとしてトータル・サウンド・クリエーション/コントロールを実現するコンビネーション・ストラクチャーによって、まったく新しいサウンドを提供します。

PERFORMANCE

パフォーマンス・プログラムの選択と演奏、各出力レベルの調整、マスター・エフェクトの設定、MIDIコントローラーにアサインした各パラメーターのコントロール等を行います。

note Legacy Cellをスタンドアローンで立ち上げると、Performanceページが表示されます。

各部の名称と機能

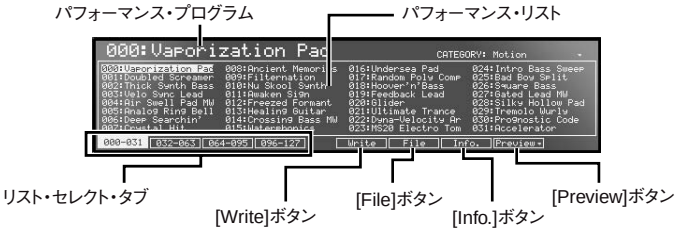
ページ・セレクト・ボタン

PERFORMANCE/SYNTH1（MS-20）/SYNTH2（POLYSIX）/COMBINATIONの各ボタンをクリックすると、それぞれのページに移動できます。選択されているページのボタンが黄色で表示されます。

note ページ・セレクト・ボタンは、各ページで表示されます。また、SYNTH1/SYNTH2のボタンには、選ばれているシンセサイザーの名前が表示されます。選ばれていない場合には表示されません。

プログラム・ディスプレイ

プログラム・ディスプレイでは、演奏するパフォーマンス・プログラムの表示と選択、各種データーのセーブ、ロード等を行います。



パフォーマンス・プログラム

現在選ばれているパフォーマンス・プログラムの名前と、そのカテゴリー（Bass/Lead/Pad/Sequence等）が表示されます。ここに表示されているパフォーマンス・プログラムを演奏することができます。
パフォーマンス・プログラムの名前は変更することができます。ダブルクリックし、コンピューターのキーボードで名前を入力し［Enter］キーを押します。
カテゴリーは、ダブルクリックすると変更可能な状態になり任意のカテゴリー名をつけることができます。右クリック（Mac: ［Control］キー+クリック）または、右側の▼マークをクリックすると、あらかじめ登録されているカテゴリーのメニューが表示され、そこから選択することができます。
パフォーマンス・プログラム名やカテゴリーを変更した後は、［Write］ボタンでパフォーマンス・プログラムをライト（更新）してください。

note パフォーマンス・プログラムとは、シンセサイザー（最大2つ）、各シンセサイザーのインサート・エフェクト（最大2つ）、マスター・エフェクト（最大2つ）、ミキサー、COMBINATIONページの各パラメーターの設定を含めたデータです。

note コンピューターに接続した外部MIDIデバイス等やホスト・アプリケーションのMIDIトラックからのMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信することによって、パフォーマンス・プログラムが切り替わります。このときのプログラム・チェンジ・メッセージの受信にはConnectionのCOMBINATIONで設定しているMIDIチャンネルが使用されます。

パフォーマンス・プログラムの選択

パフォーマンス・リストに表示されているパフォーマンス・プログラムをクリックすることで選択できます。

パフォーマンス・リスト

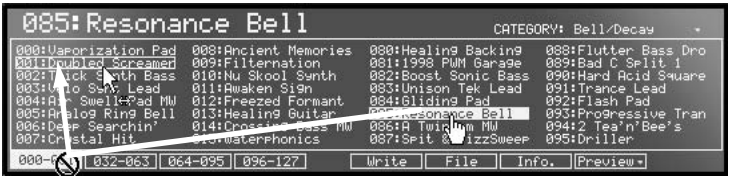
現在メモリーにロードされているパフォーマンス・バンクの128個のパフォーマンス・プログラムを32個ごとにリストで表示します。リストを切り替えるときはリスト・セレクト・タブをクリックします。
リストに表示されているパフォーマンス・プログラムをクリックして、演奏するパフォーマンス・プログラムを選びます。

パフォーマンス・プログラムの移動

パフォーマンス・プログラムは、移動が可能です。

1 パフォーマンス・プログラム名を移動したいナンバーまでドラッグ&ドロップします。
ドラッグしたパフォーマンス・プログラムと、移動先のパフォーマンス・プログラムが入れ替わります。

また、現在表示されていない他のリストへの移動も可能です。パフォーマンス・プログラム名をドラッグし、移動したいリストのリスト・セレクト・タブへ重ね合わせると、リストの表示が切り替わります。切り替わったリスト内の移動したい場所にドロップします。



ドラッグ&ドロップによるパフォーマンス・プログラムのコピー

[Alt] キー（Mac: [Option] キー）を押しながらドラッグ&ドロップすると、ドロップした位置にパフォーマンス・プログラムの複製を作ることができます。元のパフォーマンス・プログラムは上書きされます。移動のときと同様にドラッグ&ドロップ時に途中でリスト・セレクト・タブに重ね合わせると、他のリストへ複製を作ることができます。

ポップアップ・メニューによるパフォーマンス・プログラムのコピー

1 コピーするパフォーマンス・プログラムを選択し、右クリック（Mac: [Control] キー+クリック）します。
ポップアップ・メニューが表示されます。

2 表示されるポップアップ・メニューの中からCopyを選びます。

3 コピー先のパフォーマンス・プログラムを選んで、右クリック（Mac: [Control] キー+クリック）で表示されるポップアップ・メニューからPasteを選びます。
コピー先に複製が上書きされます。

パフォーマンス・プログラムの消去

消去するパフォーマンス・プログラムを選択し、右クリック（Mac: ［Control］キー＋クリック）で表示されるポップアップ・メニューの中からEraseを選ぶと、そのパフォーマンス・プログラムがイニシャル・プログラム（initial program）になります。

リスト・セレクト・タブ

128個のパフォーマンス・プログラムは、32個ごとにリストで表示されます。このタブをクリックして、リストを切り替えます。

リストを切り替えただけではパフォーマンス・プログラムは切り替わりません。リストに表示されているパフォーマンス・プログラムをクリックした時点で切り替わります。

[Write]ボタン – パフォーマンス・プログラムのライト

エディットしたパフォーマンス・プログラムをメモリーにライト（更新）します。

1 ［Write］ボタンをクリックします。
プログラム・ディスプレイの右下に［OK］ボタンと［Cancel］ボタンが表示されます。

2 リスト上のパフォーマンス・プログラムをクリックして、パフォーマンス・プログラムのライト先を選びます。

3 ［OK］ボタンをクリックします。
ライト先のパフォーマンス・プログラムが上書きされます。
ライトを中止する場合は［Cancel］ボタンをクリックします。

更新したパフォーマンス・プログラムは、セーブせずにアプリケーションを終了すると消えてしまいます。更新したパフォーマンス・プログラムを残しておきたい場合は、［File］ボタンをクリックし“SaveBank...”または“Save Program...”を選んでセーブしてください。

[File]ボタン – データのロードとセーブ

パフォーマンス・バンク・データまたはパフォーマンス・プログラム・データをコンピューターからロード、またはコンピューターにセーブします。

Load Bank – パフォーマンス・バンク・データのロード

コンピューターにセーブされているパフォーマンス・バンク・データをロードします。パフォーマンス・バンク・データには128個のパフォーマンス・プログラムが含まれます。

1. [File] ボタンをクリックして表示されるポップアップ・メニューから “Load Bank...” を選びます。
   Load Bankダイアログが表示されます。

2. “.fxb” の拡張子の付いたファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。
   パフォーマンス・バンク・データがロードされます。
   ロードを中止する場合は [Cancel] ボタンをクリックします。

note パフォーマンス・バンク・データのファイルは、コンピューター内の任意の場所からプログラム・ディスプレイにドラッグ&ドロップすることでロードすることもできます。

note ダイアログで表示されるボタン名等は、OSの環境設定によって異なります。

Save Bank – パフォーマンス・バンクのセーブ

現在メモリー上にある128個のパフォーマンス・プログラムをパフォーマンス・バンク・データとしてコンピューターにセーブします。

1. [File] ボタンをクリックして表示されるポップアップ・メニューから “Save Bank...” を選びます。
   Save Bankダイアログが表示されます。

2. ファイル名を入力してセーブ先を指定し、[保存] ボタンをクリックします。
   128個すべてのパフォーマンス・プログラムが1つのパフォーマンス・バンク・データとしてコンピューターにセーブされます。ファイル名には “.fxb” の拡張子が付きます。
   セーブを中止する場合は [Cancel] ボタンをクリックします。

Load Program ー パフォーマンス・プログラムのロード

コンピューターにセーブされている1つのパフォーマンス・プログラム・データをロードします。

1 ［File］ボタンをクリックして表示されるポップアップ・メニューから“Load Program...”を選びます。
Load Programダイアログが表示されます。

2 “.fxp”の拡張子の付いたファイルを選択し、［開く］ボタンをクリックします。
現在選択されているパフォーマンス・プログラムにデータがロードされます。
ロードを中止する場合は［Cancel］ボタンをクリックします。

note パフォーマンス・プログラム・データのファイルは、コンピューター内の任意の場所からプログラム・ディスプレイにドラッグ&ドロップすることでロードすることもできます。

Save Program ー パフォーマンス・プログラムのセーブ

現在選択されているパフォーマンス・プログラムをコンピューターにセーブします。

1 ［File］ボタンをクリックして表示されるポップアップ・メニューから“Save Program...”を選びます。
Save Programダイアログが表示されます。

2 ファイル名を入力してセーブ先を指定し、［保存］ボタンをクリックします。
1個のパフォーマンス・プログラムがパフォーマンス・プログラム・データとしてコンピューターにセーブされます。ファイル名には“.fxp”の拡張子が付きます。
セーブを中止する場合は［Cancel］ボタンをクリックします。

Make Current Bank Default

［File］ボタンをクリックして表示されるポップアップ・メニューから“Make Current Bank default”を選びます。内部メモリーに記憶されているすべてのパフォーマンス・プログラムの設定が、起動時のデフォルト設定としてコンピューターに保存されます。

[Info.]ボタン

プログラム・ディスプレイにパフォーマンス・プログラムに関する情報を表示します。
クリックすると、各シンセサイザーに関する情報、エフェクトの情報、作成者、日付、コメントが表示されます。
表示をパフォーマンス・リストに戻すときは、[Close] ボタンをクリックします。

Performance Program, CATEGORY

パフォーマンス・プログラムとカテゴリーが表示されます。(☞p.48「パフォーマンス・プログラム」)

SYNTH1/SYNTH2

使用しているシンセサイザーの名前と発音に関する設定が表示されます。
"Poly" には最大同時発音数、"UniPoly" にはユニゾンでの発音数、[ ] 内は発音モードです。
発音モードは、MS-20の場合MONO/POLY、Polysixの場合はPOLY/UNISON/CHORDのいずれかになります。

IFX1/IFX2/MFX1/MFX2

各エフェクトで使用しているエフェクト・プログラム名が表示されます。
一段目がSYNTH 1のインサート・エフェクト、その下の段がSYNTH 2のインサート・エフェクト、一番下の段がマスター・エフェクトです。

AUTHOR

作者名が表示されます。ダブルクリックすると入力可能になります。入力した内容は、[Write] ボタンで更新、[File] ボタンからの "Save Bank..." または "Save Program..." でセーブされます。

COMMENT

任意のコメントが表示されます。ダブルクリックすると入力可能になります。入力した内容は、[Write] ボタンで更新、[File] ボタンからの "Save Bank..." または "Save Program..." でセーブされます。

DATE

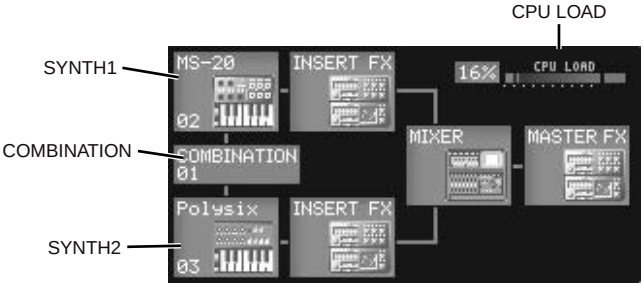
このパフォーマンス・プログラムを最後に更新またはセーブした日付と時刻が表示されます。

[Preview]ボタン

パフォーマンス・プログラムが、あらかじめ設定されているフレーズでプレビュー再生できます。
[Preview] ボタンをクリックして反転表示させると、プレビュー再生を開始します。
この状態で [Preview] ボタンをクリックすると、再生が停止して [Preview] ボタンの表示が元に戻ります。
右クリック(Mac: [Control] キー+クリック)、または右の▼マークをクリックすると、ポップアップメニューが表示され、プレビュー再生時のフレーズを選択することができます。フレーズは5種類の中から選ぶことができます。

Connection

Connectionでは、シンセサイザー（SYNTH1/SYNTH2）、インサート・エフェクト（INSERT FX）、マスター・エフェクト（MASTER FX）、ミキサー（MIXER）の接続状態の表示、使用するシンセサイザーと受信MIDIチャンネルを設定します。



外部からのMIDIメッセージはCOMBINATIONで受信します。MIDIメッセージはCOMBINATIONで振り分けられ、各シンセサイザーやインサート/マスター・エフェクトへ送られます。
このようにして送られてきたノート・オン・メッセージに対して発音したシンセサイザーの出力は、それぞれに用意されたインサートエフェクト（各2エフェクト）を通り、ミキサーへ入力されます。ミキサーでは、2つの信号をミックスし出力します。そして、ミキサーのセンド/リターンに接続されているマスター・エフェクト（2エフェクト）でミックスした音に最終的なエフェクトをかけます。

SYNTH1, SYNTH2

使用するシンセサイザーの名前とアイコン、受信MIDIチャンネルが表示されます。
ここではパフォーマンス・プログラムで使用するシンセサイザーと、その受信MIDIチャンネルを設定します。
また、表示されているシンセサイザーのアイコンをクリックすると、シンセサイザーのエディット・ページへ移動することができます。

シンセサイザーの選択

アイコンを右クリック（Mac: ［Control］キー+クリック）または▼マークをクリックすると、ポップアップ・メニューが表示され、使用するシンセサイザーを選ぶことができます。

シンセサイザーの受信MIDIチャンネルの設定

左下に表示されるシンセサイザーの受信MIDIチャンネルをクリックするとポップアップ・メニューが表示され、それぞれの受信MIDIチャンネルを設定することができます。
ここで設定したMIDIチャンネルは、各シンセサイザーを個別にコントロールする際に使用します。
外部からMIDIメッセージを送る際、ここで設定しているMIDIチャンネルで送信すると、そのシンセサイザーのみがメッセージを受信して発音または動作します。
COMBINATIONで設定したMIDIチャンネルでMIDIメッセージを送信した場合は、ここで設定したMIDIチャンネルに関係なく両方のシンセサイザーがMIDIメッセージを受信します。

COMBINATION

COMBINATIONの受信MIDIチャンネルが表示されます。クリックすると、ポップアップ・メニューが表示され、受信MIDIチャンネルを変更することができます。
COMBINATIONを経由して演奏する場合、MIDIチャンネルがどのような設定であっても以下のメッセージは受信します。

- MS-20/Polysixのエクスターナル・モジュレーションのソースとして使用されるCC#（初期設定はCC#01、CC#02、CC#16、CC#17）
- インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションで使用されるCC#（初期設定はCC#01、CC#02、CC#16、CC#17）
- MS-20のコントロール・ホイール（CC#01固定）
- Polysixのモジュレーション・ホイール（CC#01固定）

note MIDIメッセージの送信に各シンセサイザー個別のMIDIチャンネル（初期設定はSYNTH1: 2ch、SYNTH2: 3ch）を使った場合は、すべてのCC#を受信します。

各シンセサイザーとインサート・エフェクトは、COMBINATIONを通過したMIDIメッセージに関して、ホイール(CC#1)、シンセサイザーのエクスターナル・モジュレーション、エフェクトのダイナミック・モジュレーションで使用するCC#以外のCC#を受信しません。

CPU LOAD

現在のコンピューターのCPU負荷を表示します。右端のインジケーターは、バッファ・アンダー・ランによって音切れが発生した場合に点灯します。インジケーターは一度点灯すると、点灯したままになります。クリックしてリセット（消灯）してください。
このような場合は、以下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。
- 環境設定の“オーディオ設定”ダイアログでオーディオのバッファ・サイズを大きくしてください。ただし、大きくし過ぎると発音の反応が遅くなります。（レイテンシーが大きくなります）

CPU LOADは、スタンド・アローン動作時のみ表示されます。

ミキサー

ミキサーでは、入力レベル、出力定位、マスター・エフェクトへのセンド/リターン・レベル、最終出力等を調整します。ノブとスライダーは、マウスをドラッグすることで操作できます。また、コンピューターの［Shift］キーを押しながら操作すると、値を微調整できます。
スイッチは、マウスをクリックするたびにオン/オフが切り替わります。

ミキサー・インプット・チャンネル

ミキサー・インプット・チャンネルは、SYNTH1、SYNTH2、MFX1、MFX2の4つのセクションで構成されています。それぞれのセクションからミキサーへ入力される信号を調整します。

チャンネル・インプット・スイッチ

ミキサーへの入力スイッチです。クリックするたびにオン/オフが切り替わります。
各スイッチには、使用しているシンセサイザーの名前またはマスター・エフェクトのエフェクト・アルゴリズム（型番）が表示されます。
オンにすると（スイッチが点灯）、そのセクションの出力信号がミキサーへ入力されます。
オフにすると（スイッチが消灯）、そのセクションの出力信号はミキサーへは入力されません。（ミキサーから出力されません）

インプット・フェーダー、レベル・インジケーター

ミキサーへの入力レベルを調整します。調整したレベルに従って、フェーダーの横にあるレベル・インジケーターが点灯します。入力がクリップした場合には、インジケーターの一番上にあるクリップ・インジケーターが点灯したままになります。クリックするとリセットされます。
クリップ・インジケーターが点灯しないようにインプット・フェーダーで入力レベルを調整してください。

PAN

信号の定位を調整します。

MFX1 SEND LEVELノブ、MFX2 SEND LEVELノブ

マスター・エフェクトへのセンド・レベルを調整します。

MFX1 SEND PRE/POSTスイッチ、MFX2 SEND PRE/POSTスイッチ
マスター・エフェクトへのルーティングを設定します。
PREにすると、各シンセサイザーまたはマスター・エフェクト1（マスター・エフェクト2へ送る場合）のインプット・フェーダー通過前の信号がマスター・エフェクトへ送られます。このときは、フェーダーの影響を受けずに、MFX SEND LEVELノブで調整した一定のセンド・レベルでマスター・エフェクトに信号が送られます。
POSTにすると、各シンセサイザーまたはマスター・エフェクト1（マスター・エフェクト2へ送る場合）のインプット・フェーダー通過後の信号がマスター・エフェクトへ送られます。このときはフェーダーでもマスター・エフェクトへのセンド・レベルの調整が可能になります。

アウトプット
最終出力を調整します。

マスター・フェーダー
最終出力のレベルを調整します。全体の音量が調整されます。
調整したレベルに従って、フェーダーの横にあるレベル・インジケーターが点灯します。出力がクリップした場合には、インジケーターの一番上にあるクリップ・インジケーターが点灯したままになります。クリックするとリセットされます。クリップ・インジケーターが点灯しないようにマスター・フェーダーで出力レベルを調整してください。

マスター・エフェクト

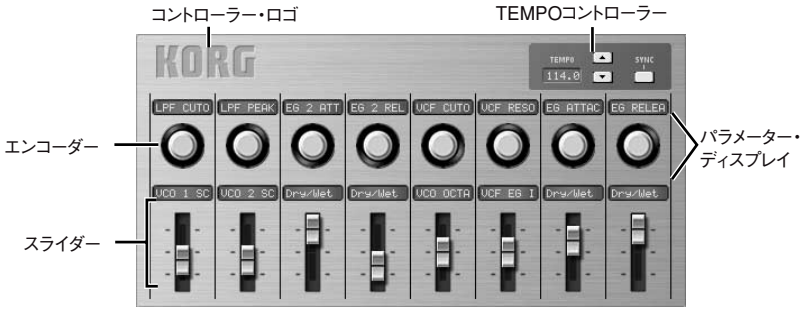
マスター・エフェクト1　　マスター・エフェクト2

パフォーマンス・プログラムごとに2系統のマスター・エフェクトが用意されています。左側がマスター・エフェクト1、右側がマスター・エフェクト2です。
2つのマスター・エフェクトは、ミキサー・セクションのSend/Returnバスで接続されています。

ミキサーでの設定によって、2つのマスター・エフェクトは直列にも並列にも接続できます。
ミキサーのインプットMFX1チャネルのMFX2 SEND LEVELノブを右に回してマスター・エフェクト2へ送ることによってシリアル（直列）に、ノブを左に回しきることによってパラレル（並列）に接続することができます。

エフェクトの各部の名称と機能、使用できるエフェクトの詳細については、「エフェクト・ガイド」（☞p.76）を参照してください。

MIDIコントローラー



MIDIコントローラーは、8個のエンコーダー、8個のスライダーとそれぞれに対応するパラメーター・ディスプレイ、TEMPOコントローラーで構成されています。
各エンコーダーとスライダーのコントロール先には、シンセサイザー、エフェクト、ミキサーのパラメーターをアサインします。マウスの操作やコンピューターに接続した外部MIDIデバイスによってアサインされたパラメーターをコントロールできます。（☞「エンコーダー、スライダー」）

また、接続した外部MIDIデバイスからエンコーダーやスライダーをコントロールする場合は、CC#（MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ）を使います。各エンコーダーやスライダーと外部MIDIデバイスに同じCC#をアサインすると、外部MIDIデバイスからMIDIコントローラーをコントロールできます。エンコーダーやスライダーへのCC#アサイン時は、外部MIDIデバイスから受信したCC#を自動的にアサインすることができるLearnモードがあります。（☞p.59「コントローラーへのCC#のアサイン」）

note MIDIコントローラーをコントロールする場合、接続した外部MIDIデバイス側のMIDIチャンネルをConnectionのCOMBINATIONで設定したMIDIチャンネルと合わせる必要があります。

note これらのエンコーダーとスライダーのアサイン設定は、1つのファイルとしてコンピューターにセーブすることができます。（☞p.61「Save Controller Map...」）

エンコーダー、スライダー

アサインされたパラメーターをコントロールします。
エンコーダーとスライダーは、マウスを上下にドラッグすることによって操作できます。また、コンピューターの［Shift］キーを押しながら操作すると、値を微調整できます。

note プラグイン動作でのノブ、エンコーダー（回転/相対的に回転/直線）やスライダーの操作は、ホスト・アプリケーションの環境設定に従います。

各エンコーダーとスライダーには、CC#がアサインできます。コンピューターに接続した外部MIDIデバイスのCC#と合わせることによって、接続した外部MIDIデバイスからエンコーダーとスライダーを操作できます。

note エンコーダーとスライダーへのCC#のアサイン設定は、パフォーマンス・プログラムで共通の設定になります。パフォーマンス・プログラムごとに設定できません。

microKONTROLまたはKONTROL49（別売）をKORG専用モードで接続した場合は、コントロールする内容が固定になり、CC#のアサインは無効になります。

コントローラーへのCC#のアサイン

1 CC#をアサインするエンコーダーまたはスライダーを右クリック（Mac: ［Control］キー＋クリック）します。
ポップアップ・メニューが表示されます。

2 初めのメニューで**Control Change**を、サブメニューで**CC#を**選択します。
初めのメニューで**Learn**を選択すると、パラメーター・ディスプレイが点滅しLearnモードになります。この状態で接続している外部MIDIデバイス側のコントローラーを操作すると、Legacy Cell側のMIDIコントローラーがそのCC#を受信し、アサインされます。
LearnモードはCC#を受信するまで受信待機状態を保持します。途中でLearnモードを中止する場合は、MIDIコントローラーの任意の場所をクリックします。

各コントローラーには、同じCC#を重複して設定することはできません。後からアサインしたコントローラーが優先されます。

microKONTROLまたはKONTROL49（別売）をKORG専用モードで接続した場合は、CC#のアサインは無効になります。

note MIDIコントローラーがCC#を受信するMIDIチャンネルは、ConnectionのCOMBINATIONで設定されているチャンネルです。（初期設定は1chです）

note COMBINATIONを通過したMIDIメッセージに対して、各シンセサイザーとインサート・エフェクトはホイール(CC#1)、シンセサイザーのエクスターナル・モジュレーション、エフェクトのダイナミック・モジュレーションで使用するCC#以外のCC#を受信しません。各シンセサイザーに設定されているMIDIチャンネル（初期設定ではSYNTH1: 2ch、SYNTH2: 3ch）で送信したCC#に対してはすべて受信します。

パラメーター・ディスプレイ

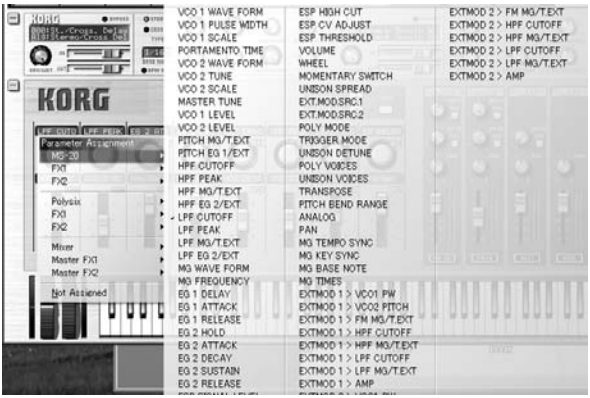
各エンコーダーやスライダーにアサインされているパラメーターの名前や、操作時の値が表示されます。通常は、コントローラーにアサインされているパラメーター名が表示されています。ディスプレイをクリックすると、現在の値（コントローラーのポジション）を表示します。コントローラーを操作すると、操作に従って値が変化します。

note 各エンコーダーやスライダーへのパラメーターのアサイン設定は、パフォーマンス・プログラムごとに設定できます。

コントローラーへのパラメーターのアサイン

コントロールするパラメーターをエンコーダーやスライダーにアサインします。

1 パラメーターをアサインするコントローラーのパラメーター・ディスプレイを右クリック（Mac: ［Control］キー＋クリック）します。
ポップアップ・メニューが表示されます。



2 初めのメニューでモジュールを、サブ・メニューでパラメーターを選択します。

各コントローラーには、同じパラメーターを重複して設定することはできません。後からパラメーターをアサインしたコントローラーが優先されます。

コントローラー・ロゴ

通常はＫＯＲＧロゴが表示されます。ｍｉｃｒｏＫＯＮＴＲＯＬやＫＯＮＴＲＯＬ４９をＫＯＲＧ専用モードで接続しているときのみ、microKONTROLまたはKONTROL49のロゴが表示されます。

KORGロゴが表示されている場合は、ロゴをクリックすると、コントローラー・メニューが表示されます。

Load Controller Map...

コンピューターにセーブされているコントローラーの設定をロードします。

1. コントローラー・メニューから“Load Controller Map...”を選びます。
   Load Controller Mapダイアログが表示されます。

2. “.cmap”の拡張子の付いたファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。
   現在選択されているパフォーマンス・プログラムにコントローラーの設定がロードされます。

Save Controller Map...

コントローラーのアサイン設定をコンピューターにセーブします。

1. コントローラー・メニューから“Save Controller Map...”を選びます。
   Save Controller Mapダイアログが表示されます。

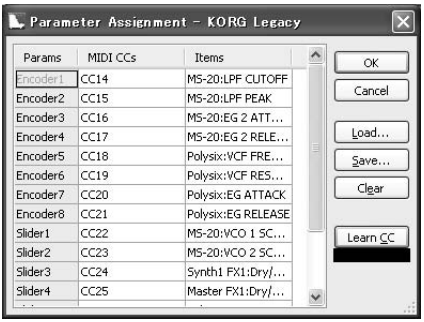
2. ファイル名を入力、セーブ先を指定し、[保存] ボタンをクリックします。
   コントローラーのアサイン設定がコンピューターにセーブされます。ファイル名には“.cmap”の拡張子が付きます。

Show/Hide MIDI Controller Assign

コントローラーに設定されているCC#ナンバーの表示/非表示を切り替えます。
コントローラー・メニューから“Show MIDI Controller Assign”を選ぶと、以下のように各エンコーダーとスライダーにアサインされたCC#ナンバーが表示されます。

Edit Mapping...

コントローラー・メニューからEdit Mapping...を選ぶと、Parameter Assignmentダイアログが表示されます。Parameter Assignmentダイアログでは、エンコーダーとスライダーのアサイン設定をまとめてエディットできます。これらのアサイン設定は、セーブ/ロードが可能です。
"MIDI CCs"では、各コントローラーに設定されているCC#ナンバーが表示されます。クリックするとメニューが表示され、CC#をアサインできます。"Items"では、コントロールするパラメーターが表示されます。クリックするとメニューが表示され、パラメーターをアサインできます。



[Load]ボタン

コンピューターにセーブされているコントローラーの設定をロードします。コントローラー・ロゴで表示される"Load Controller Map..."と同じ機能です。

[Save]ボタン

コントローラーのアサイン設定をコンピューターにセーブします。セーブされるファイルには、ファイル名の後に「.cmap」の拡張子が付きます。コントローラー・ロゴで表示される"Save Controller Map..."と同じ機能です。

[Clear]ボタン

ダイアログに表示されている現在のアサイン設定をすべて消去します。

[Learn CC]ボタン

"MIDI CCs"の設定をコンピューターに接続した外部MIDIデバイスから受信し、設定します。

Make Current Controller Map Default

現在の各ノブやスイッチに割り当てたCC#ナンバーのアサイン設定が、MS-20起動時のCC#アサインのデフォルト設定としてコンピューターに保存されます。

TEMPOコントローラー

TEMPOコントローラーではインターナル・クロックのテンポを設定します。
テンポの設定は♩=20〜300の範囲で設定でき、パフォーマンス・プログラムごとに記憶されます。
MS-20とPolysixのモジュレーション・ジェネレーター（LFO）、Polysixのアルペジエーター、インサート/マスター・エフェクトのパラメーターをこのインターナル・クロックに同期させることができます。
また、このインターナル・クロックをコンピューターに接続している外部MIDIデバイスやシーケンサー等のホスト・アプリケーションに同期させることもできます。

テンポ・ディスプレイ
現在のテンポが表示されます。ダブルクリックすると、コンピューターのキーボードから数値を入力できます。

［▲］/［▼］ボタン
テンポを設定します。マウスでクリックして設定します。

［SYNC］ボタン
オンにすると（ボタンが点灯します）、コンピューターに接続している外部MIDIデバイスや、他のホスト・アプリケーションにインターナル・クロックのテンポが同期します。

スタンドアローン動作では、接続している外部MIDIデバイスのMIDIクロックに同期します。このとき、テンポ・ディスプレイには、外部MIDIデバイスのMIDIクロックのテンポが表示されます。

シーケンサー・ソフト等のホスト・アプリケーション内でプラグイン・インストゥルメントとして動作しているときは、ホスト・アプリケーションのテンポに同期します。このときテンポ・ディスプレイには、ホスト・アプリケーションのテンポが表示されます。

［SYNC］オン時には、［▲］/［▼］ボタンやキーボードからの数値入力ではテンポを設定できません。

MIDIキーボード

88鍵のキーボード、ピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイールで構成されています。
鍵盤をクリックすると演奏することができます。鍵盤を左右にドラッグすることでグリッサンド奏法も可能です。ピッチベンド・ホイールとモジュレーション・ホイールは、上下にドラッグして操作します。
コンピューターに接続した外部MIDIデバイスから受信したMIDIメッセージに対応して鍵盤と各ホイールが動作します。これらの演奏情報は、ConnectionのCOMBINATIONを経由して各シンセサイザーへ送信されます。

note MIDIキーボードが受信するメッセージのMIDIチャンネルは、ConnectionのCOMBINATIONで設定しているMIDIチャンネルになります。

SYNTH 1/ SYNTH 2

SYNTH1ページとSYNTH2ページでは、Legacy Cellで使用する、2つのシンセサイザーとインサート・エフェクトを設定します。
Connectionの“SYNTH 1”と“SYNTH 2”で選択したシンセサイザーがそれぞれのページで表示され、パラメーターをエディットすることができます。
“SYNTH 1”と“SYNTH 2”で選択したシンセサイザーに2系統のインサート・エフェクトが追加され、多彩な音創りが可能になります。

各部の名称と機能

パフォーマンス・プログラム

現在選択されているパフォーマンス・プログラムが表示されます。
ここでは、選択されているパフォーマンス・プログラムが表示されるだけです。パフォーマンス・プログラムを切り替えることはできません。

メイン・ディスプレイ

View Selectボタンをクリックすることによって、選択されているシンセサイザーのPlay View、Edit View、Configuration Viewを表示させ、エディットすることができます。
各シンセサイザーについては「MS-20」（☞p.18）、「POLYSIX」（☞p.34）を参照してください。

プログラム・セレクト

現在選択されているプログラムが表示されます。プログラム・ナンバーをマウスで上下にドラッグするか、左にある[◀]/[▶]ボタンをクリックすることによってプログラムを選ぶことができます。また、プログラム名をダブルクリックすると名前が変更できます。

プログラム名を右クリック(Mac: [Control]+クリック)して表示されるポップアップ・メニューからプログラムを選択することもできます。また、プログラム名をダブルクリックすると名前が変更できます。

インサート・エフェクト

インサート・エフェクト1

インサート・エフェクト2

各シンセサイザーには、2つのインサート・エフェクトが用意されています。
左側がインサート・エフェクト1、右側がインサート・エフェクト2です。
2つのエフェクトは、シンセサイザー→インサート・エフェクト1→インサート・エフェクト2の順にシリアル(直列)接続されています。

エフェクトの各部の名称と機能、使用できるエフェクトの詳細については、「エフェクト・ガイド」(☞p.76)を参照してください。

インサート・エフェクトの設定は、選択されているシンセサイザーのプログラムには含まれません。プログラムを変更しても、インサート・エフェクトは、他の設定には切り替わりません。インサート・エフェクトの設定は、パフォーマンス・プログラムに含まれます。

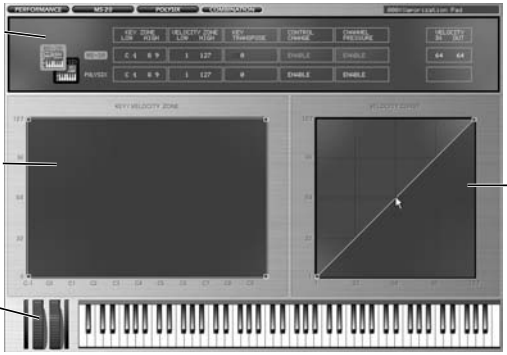
Viewセレクト・ボタン/WRITEPROGボタン

表示されるボタンの名称と機能は、MS-20やPolysixで表示されるものと同じです。「MS-20」を参照してください。(☞p.19)

COMBINATION

COMBINATIONページでは、シンセサイザーが発音する音域とベロシティの範囲、トランスポーズ、MIDIフィルターを設定します。
ここでの設定は、PerformanceページのConnectionのCOMBINATIONで設定したMIDIチャンネルのMIDIメッセージのみに対応します。

各部の名称と機能



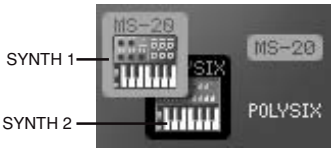
note MIDIキーボードは、PerformanceページのMIDIキーボードと同じ機能です。（☞p.63）

セッティング・ディスプレイ

セッティング・ディスプレイでは、キー・ゾーン、ベロシティ・ゾーン、トランスポーズ、MIDIフィルターの設定とベロシティ・カーブの調整点に関するデータが表示されます。
上段はSYNTH 1、下段はSYNTH2の設定です。

シンセ・セレクト・ボタン

Key/Velocity Zoneエリア、Velocity Curveエリアでそれぞれのパラメーターを設定するときに、対象となるシンセサイザーを選びます。Key/Velocity Zoneエリア、Velocity Curveエリアで各シンセサイザーの設定が重なっているときなどに使用します。
上段のアイコンがSYNTH1を選択するボタン、下段のアイコンがSYNTH2を選択するボタンになっています。アイコンまたはアイコンの横に表示されているシンセサイザーの名前をクリックすると、設定するシンセサイザーを選択できます。選択しているシンセサイザーの設定が前面に表示されます。

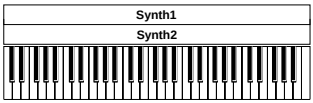


KEY ZONE

各シンセサイザーが発音する音域（キー・ゾーン）を設定します。ここで設定した音域外のノート・ナンバーが入力されてもシンセサイザーは発音しません。
キー・ゾーンを設定することによって、鍵盤を弾く位置でシンセサイザーを弾き分けることができます。発音方法には、レイヤーとスプリットの2タイプがあります。これらのいずれかのタイプ、または組み合わせを設定できます。

レイヤー

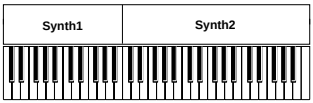
鍵盤を弾いたときに、2つのシンセサイザーが同時に発音するように設定することを**レイヤー**といいます。このときは2つのシンセサイザーの“KEY ZONE LOW”と“KEY ZONE HIGH”を同じ値に設定します。



レイヤー:
2つのシンセサイザー
を同時に重ねて演奏します。

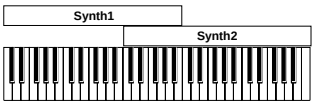
スプリット

入力されるノート・メッセージの音域によって、2つのシンセサイザーが別々に発音するように設定することを**スプリット**といいます。このときは2つのシンセサイザーの“KEY ZONE LOW”と“KEY ZONE HIGH”を発音が重ならないように設定します。



スプリット:
音域(鍵盤の位置)によって、
2つのシンセサイザー
を弾き分けます。

また、2つのタイプを組み合わせることもできます。



鍵盤の中央付近では2つの
シンセサイザーを発音させ、
それ以外の鍵盤では2つの
シンセサイザーを別々に発音
させます。

このようにして、発音させるタイプによって“KEY ZONE LOW”と“KEY ZONE HIGH”の2つの値を設定します。

KEY ZONE LOW ..... [C-1...G9]
シンセサイザーが発音する音域の下限を設定します。この設定よりも低いノート・ナンバーが入力されてもシンセサイザーは発音しません。

"KEY ZONE HIGH" よりも高い設定にはできません。

KEY ZONE HIGH ..... [C-1...G9]
シンセサイザーが発音する音域の上限を設定します。この設定よりも高いノート・ナンバーが入力されてもシンセサイザーは発音しません。

発音中にKEY ZONEの設定を変更し、発音中のノート・ナンバーがキー・ゾーン外になってしまった場合には、その発音中の音は即座にノート・オフされます。

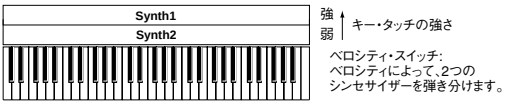
note 初期設定は、LOWがC-1、HIGHがG9です。

note キー・ゾーンの設定は、Key/Velocity Zoneエリアでも表示され、エディットすることができます。（☞p.70）

VELOCITY ZONE

シンセサイザーが発音するベロシティ値の範囲を設定します。ここで設定した範囲外のベロシティ値が入力されてもシンセサイザーは発音しません。
ベロシティ・ゾーンを設定することによって、鍵盤を弾く強さでシンセサイザーを弾き分けることができます。

ベロシティ・スイッチ
ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）で、2つのシンセサイザーが別々に発音するように設定することを**ベロシティ・スイッチ**といいます。



このように鍵盤を弾く強さによってシンセサイザーを弾き分ける場合に、"VELOCITY ZONE LOW" と "VELOCITY ZONE HIGH" の2つの値を設定します。

VELOCITY ZONE LOW ..... [1...127]
シンセサイザーが発音するベロシティの下限を設定します。この設定よりも低いベロシティ値が入力されてもシンセサイザーは発音しません。

"VELOCITY ZONE HIGH" よりも高い設定にはできません。

VELOCITY ZONE HIGH ..... [1...127]
シンセサイザーが発音するベロシティの上限を設定します。この設定よりも高いベロシティ値が入力されてもシンセサイザーは発音しません。

note 初期設定は、LOWが1、HIGHが127です。

note VELOCITY ZONEの設定は、Key/Velocity Zoneエリア、Velocity Curveエリアでも表示され、エディットすることができます。（☞p.70）

KEY TRANSPOSE

各シンセサイザーのトランスポーズを設定します。
鍵盤で入力されたノート・ナンバーに対して、ここで設定した分だけシフトして発音します。

KEY TRANSPOSE ..... [–24...+24]
±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブ・シフトします。

発音中に "KEY TRANSPOSE" の設定を変更すると、発音中の音は即座にノート・オフされます。

CONTROL CHANGE

各シンセサイザーのCC#の受信に関する設定をします。

CONTROL CHANGE ..... [DISABLE, ENABLE]
ENABLEにすると、コンピューターに接続したMIDIデバイスからのCC#を受信します。
DISABLEにすると、コンピューターに接続したMIDIデバイスからのCC#は受信しません。

note 初期設定は、ENBLEです。

CHANNEL PRESSURE

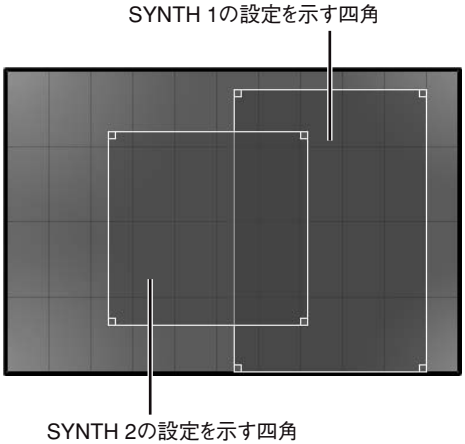
各シンセサイザーのMIDIアフタータッチ・メッセージの受信に関する設定をします。

CHANNEL PRESSURE ..... [DISABLE, ENABLE]
ENABLEにすると、コンピューターに接続したMIDIデバイスからのMIDIアフタータッチ・メッセージを受信します。
DISABLEにすると、コンピューターに接続したMIDIデバイスからのMIDIアフタータッチ・メッセージは受信しません。

note 初期値は、ENABLEです。

Key/Velocity Zoneエリア

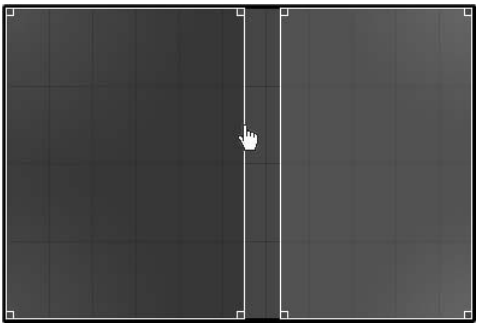
キー・ゾーンとベロシティ・ゾーンの設定をグラフィックで表示します。
キー・ゾーンの設定を横軸、ベロシティ・ゾーンの設定を縦軸として、SYNTH1とSYNTH2の設定が色の付いた四角で表示されます。エリア上でこれらの四角い枠をエディットし、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンの設定を変更することができます。シンセ・セレクト・ボタンでエディットするシンセサイザーを選び、マウスで四角の角、辺、四角全域をドラッグしてエディットします。



Key/Velocity Zoneエリアのエディット方法

ここでは右側の縦辺をエディットします。

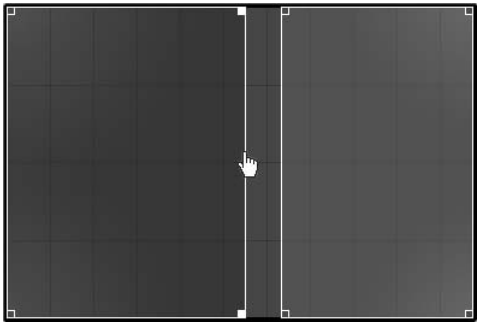
1 エディットするシンセサイザーの設定を示す四角にマウスのポインタを移動します。ここでは右側の縦辺に移動させます。移動させると、ポインタが人差し指の形に変わります。



note 四角の角、辺または四角全域のいずれかを移動できます。

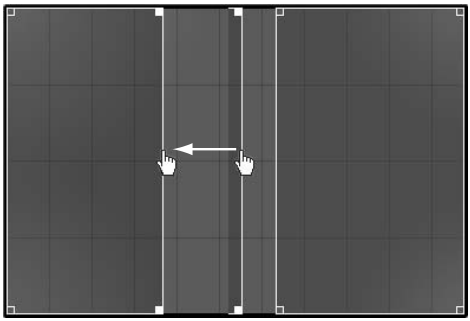
note ポインタの位置に両方のシンセサイザーの四角が重なっているときは、シンセ・セレクト・ボタンをクリックしてエディットするシンセサイザーを選びます。

2 マウスをプレス（押したまま）します。
ここでは右側の縦の辺をプレスします。プレスすると、右側の辺の両端2点が白色に変わります。



note マウスで角をプレスした場合には1点が、辺をプレスした場合には辺の両端の2点が、四角内をプレスして全体を移動させる場合には四角の4隅の4点が白色に変わります。

3 設定したい位置にドラッグします。ここでは辺を左側にドラッグします。



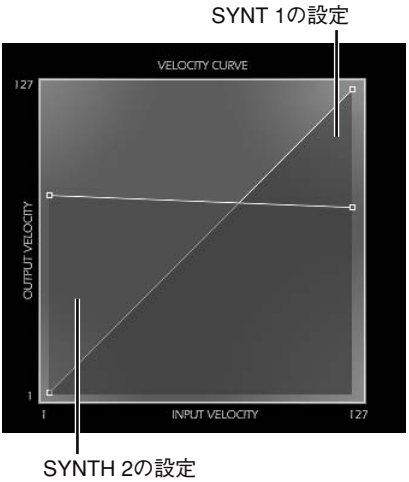
note 縦の辺をプレスした場合は横（左右）方向のみ、横の辺をプレスした場合は、縦（上下）方向のみ移動できます。1つの角または四角全域をプレスした場合は、上下左右に移動できます。

4 設定したい位置に移動できたらマウスから手を離します。

同様に四角の角、他の辺または四角全域をエディットしてみてください。

Velocity Curveエリア

各シンセサイザーのベロシティ・カーブとベロシティ・ゾーンの設定を表示します。鍵盤から入力されたベロシティ値（Input Velocity）を横軸に、シンセサイザーに送られるベロシティ値（Output Velocity）を縦軸にとり、その変化の度合いが直線またはカーブで表示されます。
横軸のINPUT VELOCITYには、ベロシティ・ゾーン（“VELOCITY ZONE LOW”と“VELOCITY ZONE HIGH”）の設定が色で表示されます。この色がつけられた範囲内のベロシティ値のみをシンセサイザーが発音することを示しています。

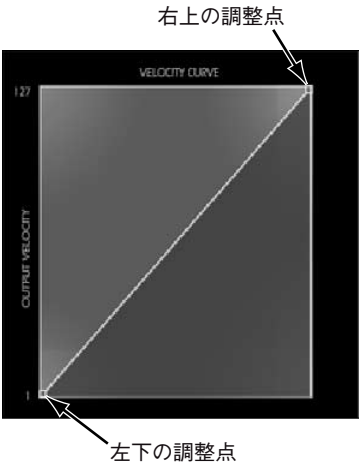


ベロシティ・カーブの設定

ベロシティ・カーブは、「調整点」というものを用いて設定します。調整点は白い四角の枠で囲まれた小さな四角で示されています。

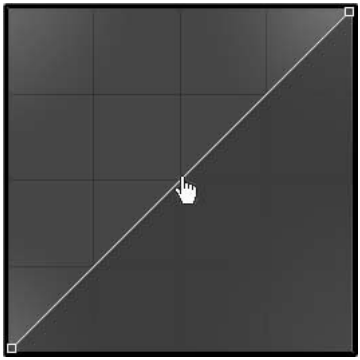
カーブの初期状態

初期状態では、各シンセサイザーともに2つの調整点でカーブが構成されています。一方は左下に、もう一方は右上に位置し、傾きが1の右上がりの直線になっています（右図）。つまり初期状態では、Input Velocityと同じ値をOutput Velocityとして出力するように設定されています。ベロシティ・カーブは、この調整点の位置を移動したり、調整点を追加または削除することによって設定します。



調整点の追加

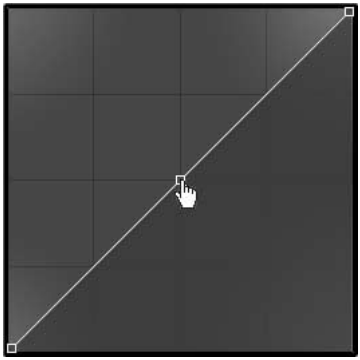
調整点の追加方法を説明します。
ここでは、ベロシティ・カーブ上に調整点を3つ追加します。



1 シンセ・セレクト・ボタンをクリックしてエディットするシンセサイザーを選び、ベロシティ・カーブ上にマウスのポインタを移動します。

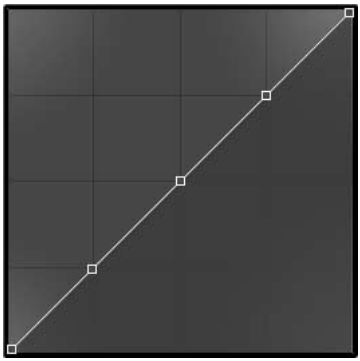
note 調整点がすでにいくつかある場合は、ポインタが既存の調整点に重ならないように注意してください。

2 マウスをクリックします。
マウスをクリックした位置に新たな調整点が作られます。



3 手順1～2の要領でベロシティ・カーブ上に調整点をあと2点追加します。

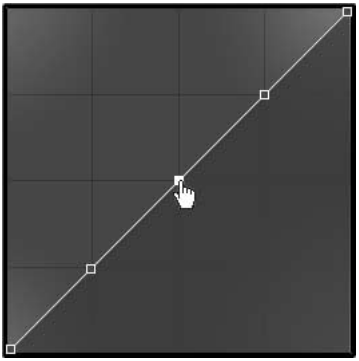
note ベロシティ・カーブ上に作成できる調整点の数は、各シンセサイザーにつき最大127個です

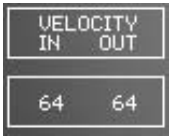


調整点の移動

調整点の移動方法を説明します。
ここでは、「調整点の追加」で作った3点の調整点を移動します。

1 まず、中央の調整点を移動します。調整点の上にマウスのポインタを移動すると、ポインタが人差し指の形に変わります。その状態でマウスをプレスします。ポインタの形が変わっている間は、プレスすることで調整点をつかむことができます。
両方のシンセサイザーの調整点が重なっているときは、シンセ・セレクト・ボタンをクリックしてエディットするシンセサイザーを選びます。
マウスをプレスして調整点をつかむと、調整点は白色に変わります。このとき、つかまれている調整点に関する値（Input Velocity値、Output Velocity値）が、セッティング・ディスプレイの右側に表示されます。下の図では、つかまれている調整点の値が64、64というように示されています。

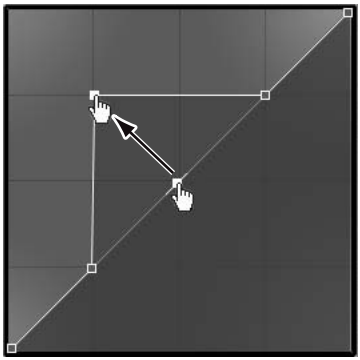




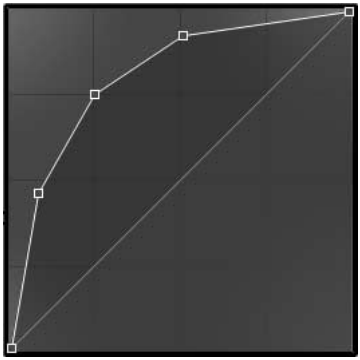
2 つかんだ状態のままマウスをドラッグします（右図）。
調整点の位置が移動します。なお、調整点の可動範囲は、Input Velocity方向（横方向）は両隣の調整点の間、Output Velocity方向（縦方向）は1から127までの間です。

両端にある2つの調整点は、Input Velocity方向（横方向）には動かせません。

3 設定したい位置に移動できたらマウスから手を離します。
移動した調整点が白色から元の色に戻ります。



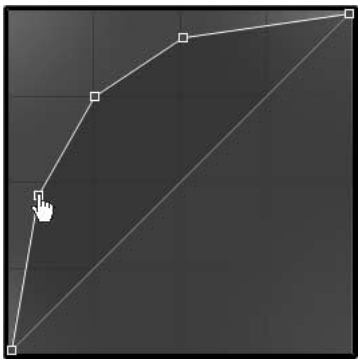
4 手順1～3の要領で、残りの2点の調整点も移動します。



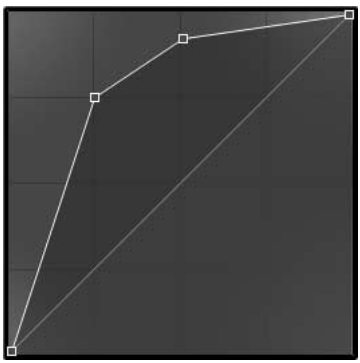
調整点の削除

調整点を削除する方法を説明します。

1 削除したい調整点の上にマウスのポインタを移動します。



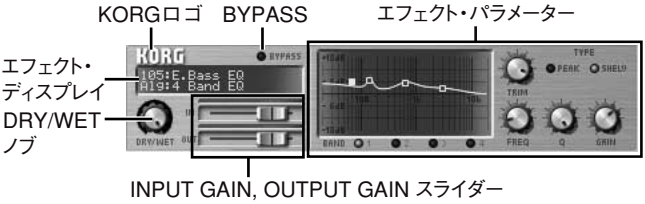
2 マウスをダブル･クリックします。
調整点が削除されます。



エフェクト・ガイド

Legacy Cellでは、2台のシンセサイザーそれぞれに2系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクトが使用できます。各エフェクトには19種類のエフェクトが選択できます。このエフェクトは、エフェクト「MDE-X」として対応するホスト・アプリケーションでも使用することができます。

各部の名称と機能



エフェクト・ディスプレイ

現在使用しているエフェクト・プログラムの内容が表示されます。通常は、上段にエフェクト・プログラム名、下段にプログラムで使用しているエフェクトが表示されます。
ノブやスライダーにマウスのポインタを移動すると、そのパラメーター名と値が表示されます。
エフェクト・プログラム名をダブルクリックすると、名前を変更できます。変更後はエフェクト・プログラムをライトしてください。（☞p.78）

エフェクト・プログラム名

エフェクト

パラメーターとその値の表示時

エフェクト・プログラムの選択

エフェクト・プログラムは128個の中から選択できます。
表示されているエフェクト・プログラム名を右クリック（Mac: ［Control］キー＋クリック）すると表示されるポップアップ・メニューからエフェクト・プログラムを選びます。
また、KORGロゴをクリックすると表示されるポップアップ・メニューから“Program List”を選び、表示されたプログラム・リストからエフェクト・プログラムを選ぶこともできます。

エフェクト・プログラムで使用するエフェクト・アルゴリズムの選択

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

BYPASS

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

DRY/WETノブ

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。"DRY/WET"はダイナミック・モジュレーション機能をもつパラメーターです。ダイナミック・モジュレーションを設定する時は、ノブをダブルクリックします。(☞p.80「ダイナミック・モジュレーション機能について」)

INPUTスライダー [–∞...+6dB]

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

OUTPUTスライダー [–∞...+6dB]

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

アウトプット・レベルを0にすると、Performanceページのミキサーには信号が送られません。

エフェクト・パラメーター

選択したエフェクトのパラメーターが表示されます。パラメーターは直接マウスでエディットします。それぞれのエフェクトについては「エフェクト・パラメーター」(☞p.83)を参照してください。

ポップアップ・メニュー

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

Copy MDE-X Program

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

Paste MDE-X Program

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

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

note インサート・エフェクトからコピーした設定もマスター・エフェクトへペーストできます。

Program List

各エフェクトで使用するエフェクト・プログラムをリストで表示します。
プログラム・リストでは、エフェクトの選択、エフェクト・プログラムのライト（更新）、エフェクト・プログラムのバンク単位のロードとセーブや1つのエフェクト・プログラムのロードとセーブを行います。

エフェクト・プログラムのセーブ

ライトしたエフェクト・プログラムは、ソフトウェアを終了すると消えてしまいます。
エフェクト・プログラムを残しておきたい場合は、エフェクト・プログラム・データとしてコンピューターにセーブします。ここでは、エディットした1つのエフェクト・プログラムをコンピューターにセーブします。

1 KORGロゴをクリックして、ポップアップ・メニューを表示します。

2 ポップアップ・メニューから“Program List”を選びます。
エフェクト・プログラム・リストが表示されます。

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

4 画面から［SaveProg］ボタンをクリックします。
SaveProgダイアログが表示されます。

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

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

Global Settings

ダイナミック・モジュレーション・ソースに使用するMIDIコントロール・チェンジと、モジュレーションをかける極性を設定します。
ポップアップ・メニューから“Global Settings”を選ぶと、グローバル・セッティングが表示されます。

DYNAMIC MODULATION CONTROL CHANGE

SOURCE 1–4 ..... [CC#1…CC#95]
ダイナミック・モジュレーション・ソースに使用するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを選択します。CC#を4つまで選択可能です。

POLARITY ..... [+, +–]
コントロールの極性を指定します。
+にすると、0を基準としてプラス方向に操作するほどモジュレーション効果が深くなります。127のときに最大となります。
+–にすると、64を基準としてプラスマイナスの両方向にモジュレーション効果をかけることができます。127で最大、0で最小となります。
出荷時の初期設定は、CC#1:Modulation(+)、CC#2: Breath(+)、CC#16(+–)、CC#17(+–)です。

MIDI FILTER

CTRL CHG ..... [ENABLE, DISABLE]
MIDIコントロール・チェンジを受信するかどうかを設定します。

PROG CHG ..... [ENABLE, DISABLE]
プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。

AFTER T. ..... [ENABLE, DISABLE]
アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

Make Current Bank Default

内部メモリーに記憶されているすべてのエフェクト・プログラムの設定が、起動時のデフォルト設定としてコンピューターに保存されます。

About MDE-X

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

ダイナミック・モジュレーション機能について

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

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

ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、“SOURCE”(ソース)、“AMOUNT”(アマウント)という組み合わせになっています。“SOURCE”ではモジュレーション・ソースを選びます。“SOURCE”をクリックして表示されるメニューの中からソースを選択します。“AMOUNT”ではダイナミック・モジュレーションによる効果の大きさを設定します。
モジュレーション・ソースでの値が最大のとき、パラメーターの値と“AMOUNT”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。
例えば、“WET/DRY” 10:90、“SOURCE” After Touch、“AMOUNT” +50にすると、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけるとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていきます。アフタータッチが最大のときにエフェクト・バランスは60:40になります。

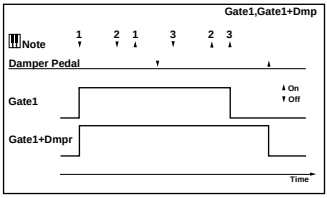
note ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態で“AMOUNT”の値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを操作したときに、変更した値が有効となります。

DYNAMIC MODULATION SOURCE

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、以下のものが使用できます。

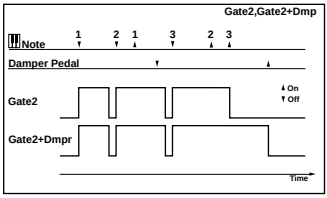
Gate1, Gate1+Dmp (Gate1+Damper)

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



Gate2, Gate2+Dmp (Gate2+Damper)

Gate2は、ノート・オン/オフ（リトリガー）によってパラメーターをコントロールします。
Gate2+Dmpは、ノート・オン＋ダンパー・オン/オフ（リトリガー）によってパラメーターをコントロールします。
2つのソースの動作はGate1、Gate1＋Dmpとほぼ同じですが、Gate2, Gate2+Dmpでは、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。（Gate1とGate1＋Dmpでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。）



Note Number

ノート・ナンバーによってパラメーターをコントロールします。

Velocity

ベロシティによってパラメーターをコントロールします。

After Touch

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

Pitch Bend

ピッチベンドによってパラメーターをコントロールします。

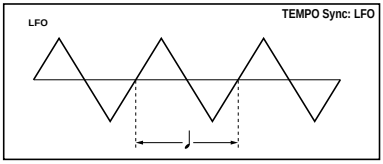
CC#01…CC#99

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

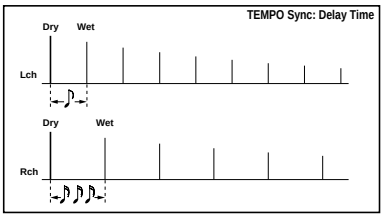
TEMPO SYNC機能について

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

例1. LFO
"TEMPO Sync" : **On**
"Base Note" : **1/4**(♩)
"Times" : **1**
この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。



例2. ディレイタイム
"L Delay Base Note" : **1/8**(♪)
"Times" : **1**
"R Delay Base Note" : **1/16**(𝅘𝅥𝅯)
"Times" : **3**
この場合左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符1個分の時間、右チャンネルは16分音符3個分の時間に設定されます。



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

エフェクト・パラメーター

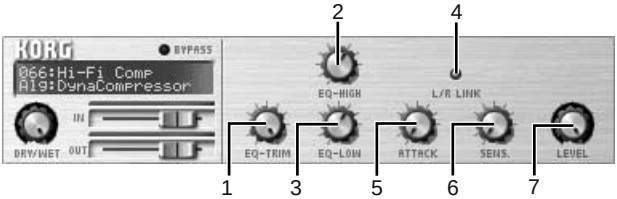
エフェクト・プログラムには、19種類のエフェクトが使用できます。

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

No Effect

エフェクトを使用しない時に選択します。入力をそのまま出力します。

DynaCompressor (DNC1)



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

1. EQ-TRIM ..... [–24.00dB…0.00dB]
イコライザーへの入力レベルを調節します。

2. EQ-HIGH
..... [–15.00dB…0.00dB…+15.00dB]
高域イコライザーのゲインを調節します。

3. EQ-LOW [–15.00dB…0.00dB…+15.00dB]
低域イコライザーのゲインを調節します。

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

5. ATTACK ..... [0.100ms…500.0ms]
コンプレッサー独特のアタック感の強さを調節します。

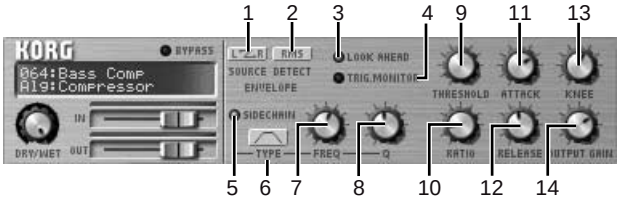
6. SENS. ..... [1.0…100.0]
感度を調節します。

7. LEVEL D-mod ..... [0.0…100.0]
出力レベルを調節します。
"LEVEL" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
出力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

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

Compressor (CP1)



設定したレベル以上の音のみを圧縮して不必要なピークを抑えるステレオ・コンプレッサーです。トリガー信号にフィルターをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。左右のチャンネルをリンクさせることもできます。

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

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

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

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

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

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

7. FREQ ..... [20.00Hz…12.00kHz]
トリガー信号にかけるフィルターの中心周波数を設定します。

8. Q ..... [0.500…10.000]
トリガー信号にかけるフィルターの帯域幅を調節します。

9. THRESHOLD ..... [–40.00dB…0.00dB]
圧縮のかかるレベルを調節します。

10. RATIO ..... [1.000:1…∞:1]
信号の圧縮比を調節します。

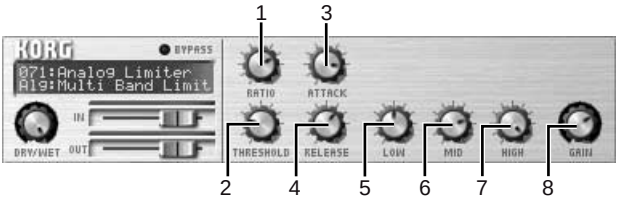
11. ATTACK ..... [0.100ms…500.0ms]
アタック・タイムを調節します。

12. RELEASE ..... [1.000ms…5000ms]
リリース・タイムを調節します。

13. KNEE ..... [0.00dB…30.00dB]
信号の圧縮具合を設定します。値が大きいほどソフトな圧縮具合になります。

14. OUTPUT GAIN ..... [–∞dB…+24.00dB]
出力ゲインを調節します。

Multi Band Limiter (MBL1)



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

1. RATIO ..... [1.000:1…∞:1]
信号の圧縮比を調整します。

2. THRESHOLD ..... [–40.0dB…0.00dB]
圧縮のかかるレベルを調整します。

3. ATTACK ..... [0.100ms…500.0ms]
アタック・タイムを調整します。

4. RELEASE ..... [1.000ms…5000ms]
リリース・タイムを調整します。

5. LOW ..... [–40.00dB…0.00dB]
低域のトリガー信号のゲインを調整します。

6. MID ..... [–40.00dB…0.00dB]
中域のトリガー信号のゲインを調整します。

7. HIGH ..... [–40.00dB…0.00dB]
高域のトリガー信号のゲインを調整します。

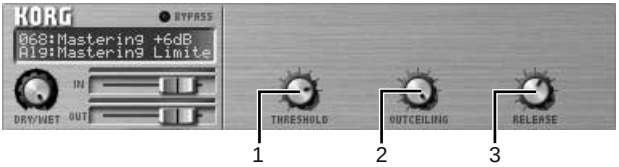
note 特定の帯域のみ圧縮をかけたくない場合は、その帯域の値を下げて“THRESHOLD”レベル以下になるように設定します。このようにすると、その帯域リミッターは反応しなくなり圧縮がかからなくなります。

8. GAIN D^mod ..... [–∞ dB…+24.000dB]
出力ゲインを調整します。
“GAIN”のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
出力ゲインのモジュレーション・ソースを選択します。

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

Mastering Limiter (ML1)



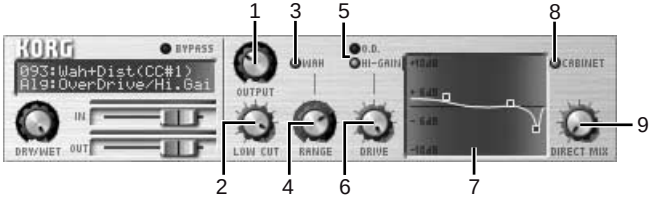
マスタリング用のリミッターです。音圧を稼いだり、レベル調整を行うような場合に使用すると効果的です。

1. THRESHOLD ..... [–30.00dB…0.00dB]
圧縮のかかるレベルを調節します。圧縮した分だけ出力レベルも自動的に上がります。

2. OUTCEILING ..... [–30.00dB…0.00dB]
出力レベルを調節します。

3. RELEASE ..... [0.01ms…1000.0ms]
リリース・タイムを調節します。

OverDrive/Hi. Gain + Wah (ODW1)



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

1. OUTPUT D-mod ..... [0.00…50.00]
出力レベルを調節します。
"OUTPUT" は3バンド・イコライザーへの入力レベルになります。3バンド・イコライザーで信号がクリップする場合は、この "OUTPUT" を調整してください。
"OUTPUT" のノブをダブル・クリックすると、次のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
出力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

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

2. LOW CUT ..... [THRU, 1.0Hz…180.0Hz]
ディストーションの入力での低域カット量を調節します。ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みが得られます。

3. WAH ..... [Off, On]
ワウのオン/オフを切り替えます。

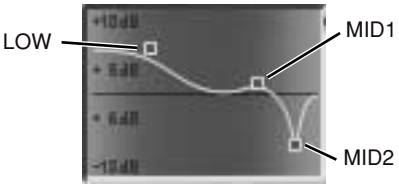
4. RANGE D ..... [0.00…10.00]
ワウの中心周波数のスイープする範囲を調整します。"RANGE"のノブをダブル・クリックすると、次のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE [Off, Gate1…CC17]
ワウをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

5. TYPE ..... [O.D. (OVER DRIVE), HI GAIN]
オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションを切り替えます。

6. DRIVE .....[1.0…100.0]
歪み具合を調整します。歪み具合は、入力信号自体の大きさと、この"ＤＲＩＶＥ"の設定で決まります。"ＤＲＩＶＥ"を上げると全体的に音量が上がるので"OUTPUT"で音量を調節します。

7. 3 Band EQ
LOW、MID1、MID2の3バンド・イコライザーです。3つのポイントをマウスでドラッグして設定します。LOWは周波数とゲイン、MID1とMID2は周波数、帯域幅、ゲインを設定できます。



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

LOW

FREQ (Frequency) .. [20.00Hz…20.00kHz]
低域イコライザー(シェルビング・タイプ)の中心周波数を設定します。

GAIN ..... [–18.0dB…+18.0dB]
低域イコライザーのゲインを調節します。

MID 1

FREQ (Frequency) .. [20.00Hz…20.00kHz]
中高域イコライザー1(ピーキング・タイプ)の中心周波数を設定します。

Q ..... [0.50…10.00]
中高域イコライザー1の帯域幅を調節します。

GAIN ..... [–18.0dB…+18.0dB]
中高域イコライザー1のゲインを調節します。

MID 2

FREQ (Frequency) .. [20.00Hz…20.00kHz]
中高域イコライザー2(ピーキング・タイプ)の中心周波数を設定します。

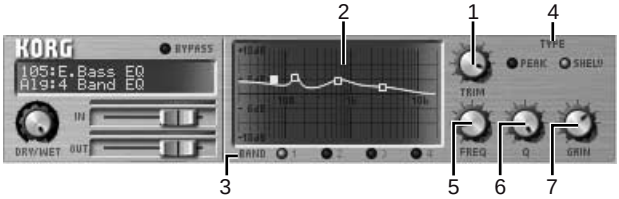
Q ..... [0.50…10.00]
中高域イコライザー2の帯域幅を調節します。

GAIN .....[–18.00dB…+18.00dB]
中高域イコライザー2のゲインを調節します。

8. CABINET ..... [Off, On]
スピーカー・シミュレーターのオン/オフを切り替えます。

9. DIRECT MIX ..... [0.0…50.0]
ディストーションへのダイレクト音のミックス量を調節します。

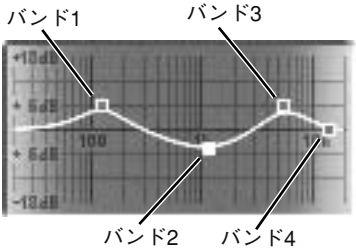
4 Band EQ (EQ4)



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

1. TRIM ..... [–24.00dB…0.00dB]
入力レベルを調節します。

2. EQ display
バンド1、バンド2、バンド3、バンド4の4つのポイントをマウスでドラッグして設定します。
各バンドでは周波数、帯域幅、ゲインを設定できます。
各バンドの設定は、中央の "EQ display" に表示されるポイントをマウスでドラッグするか、EQ displayの下にある "BAND Select" でバンドを選択して、ノブで調整します。



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

3. BAND Select
..... [BAND1, BAND2, BAND3, BAND4]
設定するバンドを選択します。

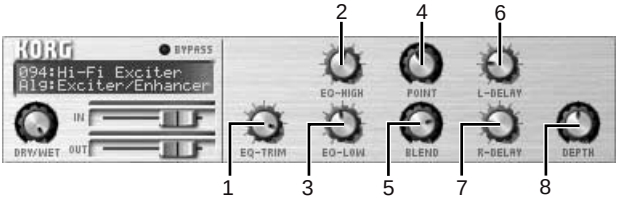
4. BAND 1/4 TYPE ..... [PEAKING, SHELVING]
バンド1とバンド4のフィルター・タイプを選択します。EQ display、"BAND Select" でバンド1またはバンド4が選ばれている時に表示され、選択可能になります。

5. FREQ ..... [20.00Hz…20.00kHz]
各バンドの中心周波数を設定します。
EQ displayや "BAND Select" でバンドを選択し、設定します。

6. Q ..... [0.500…10.000]
各バンドの帯域幅を調節します。
EQ displayや "BAND Select" でバンドを選択し、設定します。

7. GAIN .....[–18.00dB…+18.00dB]
各バンドのゲインを調節します。
EQ displayや "BAND Select" でバンドを選択し、設定します。

Exciter/Enhancer (EXH1)



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

1. EQ-TRIM ..... [–24.00dB…0.00dB]
イコライザーへの入力レベルを調節します。

2. EQ-HIGH ..... [–15.00dB…+15.00dB]
高域イコライザーのゲインを調節します。

3. EQ-LOW ..... [–15.00dB…+15.00dB]
低域イコライザーのゲインを調節します。

4. POINT D-mod ..... [0.00…70.00]
エキサイターが強調する周波数を設定します。値を大きくするほど低い周波数まで強調します。
"POINT" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
強調する周波数のモジュレーション・ソースを選択します。

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

5. BLEND D-mod ..... [–100.0…+100.0]
エキサイターの効果の深さを調節します。
+の値と–の値では強調される周波数のパターンが異なります。
"BLEND" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
エキサイターの効果の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

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

6. L-DELAY ..... [0.000ms…50.00ms]
エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイムを設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

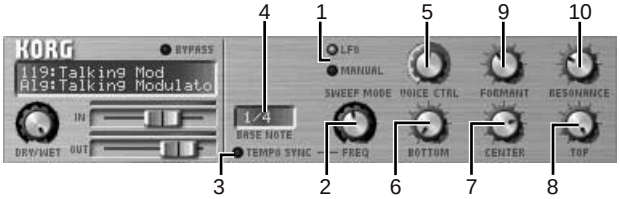
7. R-DELAY ..... [0.000ms…50.00ms]
エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

8. DEPTH D-mod ..... [0.0…100.0]
エンハンサー効果の深さを調節します。
"DEPTH" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

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

Talking Modulator (TM1)



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

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

2. FREQ (Frequency)/TIMES D mod ..... [0.020Hz…20.000Hz/1…16]
LFOスピードを調節します。(☞p.82)
"FREQ" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
LFOスピードのモジュレーション・ソースを選択します。

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

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

4. BASE NOTE ..... [1/16…1/1]
LFOスピードを指定する音符の種類を設定します。(☞p.82)

5. VOICE CTRL (Voice Control) D mod ..... [Bottom, 1.0…49.0, Center, 51.0…99.0, Top]
声のパターンをコントロールします。
"VOICE CTRL" のノブをダブル・クリックすると、次のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

6. BOTTOM ..... [A, I, U, E, O]
コントロール下端での声の母音を設定します。

7. CENTER ..... [A, I, U, E, O]
コントロール中央での声の母音を設定します。

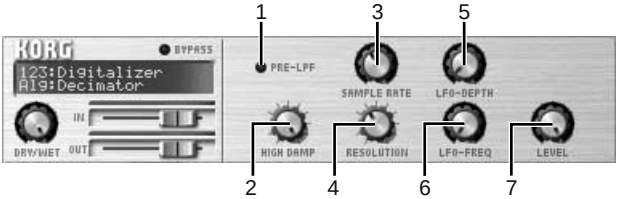
8. TOP ..... [A, I, U, E, O]
コントロール上端での声の母音を設定します。

例: "TOP" をa、"CENTER" をi、"BOTTOM" をuに設定した場合。
"SWEEP MODE" をMANUAL、"VOICE CTRL" のダイナミック・モジュレーション・ソースをPitch Bendに設定すると、Legacy CellのPerformanceページのピッチベンド・ホイールを上下に動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変化します。
"SWEEP MODE" をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。

9. FORMANT ..... [–100.0…+0.0…100.0]
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

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

Decimator (DCM1)



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

1. PRE-LPF ..... [Off, On]
サンプリング低下による高調波ノイズの有無を選択します。サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。この "PRE-LPF" をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。
"SAMPLE RATE" を3kHz程度に設定しておいて "PRE-LPF" をOffにすると、リングモジュレーターのようなサウンドになります。

2. HIGH DAMP . [20.00Hz…18.66kHz, Thru]
高域をカットする割合を調節します。

3. SAMPLE RATE D-mod ..... [1.000kHz…48.000kHz]
サンプリング周波数を設定します。
"FS" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
サンプリング周波数のモジュレーション・ソースを選択します。

AMOUNT ..... [–100…+100]
サンプリング周波数のモジュレーション量を設定します。

4. RESOLUTION ..... [4bit…24bit]
データのビット長を設定します。値を小さくすると粗く歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので "LEVEL" で調節してください。

5. LFO-DEPTH D-mod ..... [0.0…100.0]
サンプリング周波数のLFO変調の深さを調節します。
"LFO DEPTH" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
LFO変調の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

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

6. LFO-FREQ D-mod ..... [0.020Hz…20.00Hz]
LFOスピードを調節します。
"FREQ" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
LFOスピードのモジュレーション・ソースを選択します。

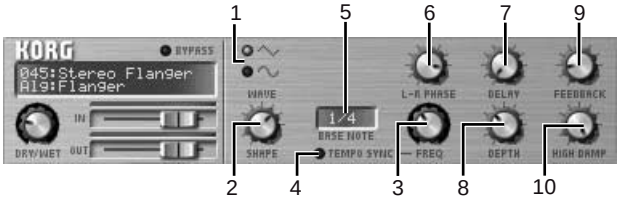
AMOUNT ..... [–100…+100]
LFOスピードのモジュレーション量を設定します。

7. LEVEL D-mod ..... [0.0…100.0]
出力レベルを調節します。
"LEVEL" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
出力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

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

Flanger (FL1)



激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

1. WAVE ..... [Triangle, Sine]
LFO波形を設定します。

2. SHAPE ..... [–100.0…0.0…+100.0]
LFO波形を変形させる割合を設定します。

3. FREQ (Frequency)/TIMES D mod ..... [0.020Hz…20.00Hz/1…16]
LFOスピードを調節します。(☞p.82)
"FREQ" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
LFOスピードのモジュレーション・ソースを選択します。

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

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

5. BASE NOTE ..... [1/16…1/1]
LFOスピードを指定する音符の種類を設定します。(☞p.80)

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

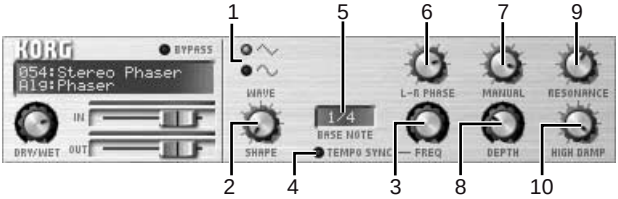
7. DELAY ..... [0.000ms…50.00ms]
原音からのディレイ・タイムを設定します。

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

9. FEEDBACK ..... [–100.0…0.0…+100.0]
フィードバック量を調節します。

10. HIGH DAMP . [20.0Hz…18.66kHz, THRU]
フィードバックの高域の減衰量を調節します。

Phaser (PS1)



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

1. WAVE ..... [Triangle, Sine]
LFO波形を設定します。

2. SHAPE ..... [–100.0…0.0…100.0]
LFO波形を変形させる割合を設定します。

3. FREQ (Frequency)/TIMES D mod ..... [0.020Hz…20.00Hz/1…16]
LFOスピードを調節します。(☞p.82)
"FREQ" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
LFOスピードのモジュレーション・ソースを選択します。

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

4. TEMPO SYNC ..... [Off, On]
Offのとき、LFOスピードは "FREQ" の周波数になります。Onのとき、LFOスピードはPerformanceページのTEMPOコントローラーで設定したテンポと "BASE NOTE"、"FREQ" で設定した周期になります。(☞p.82)

5. BASE NOTE ..... [1/16…1/1]
LFOスピードを指定する音符の種類を設定します。(☞p.82)

6. L-R PHASE ..... [–180.0…0.0…+180.0]
左右のLFOの位相差を調節します。

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

8. ..... DEPTH D mod [0.0…100.0]
LFO変調の深さを調節します。
"DEPTH" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

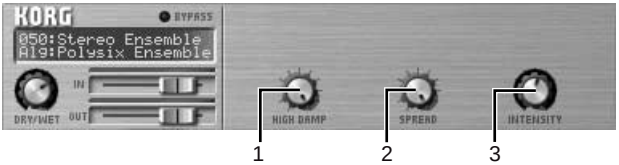
SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
LFO変調の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

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

9. RESONANCE ..... [–100.0…0.0…+100.0]
レゾナンス量を調節します。+の値と–の値では、ピークの出かたが変わります。"RESONANCE" が+の値のときには "WET/DRY" も+の値に、"RESONANCE" が–の値のときには "WET/DRY" も–の値にすると、ダイレクト音とミックスされた時に倍音が強調されます。

10. HIGH DAMP . [20.0Hz…18.66kHz, THRU]
レゾナンスの高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

Polysix Ensemble (PES1)



Polysixのアンサンブル・エフェクトをシミュレートしています。豊かなコーラス感が得られます。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

1. HIGH DAMP [20.00Hz…18.66kHz, THRU]
高域の減衰量を調節します。

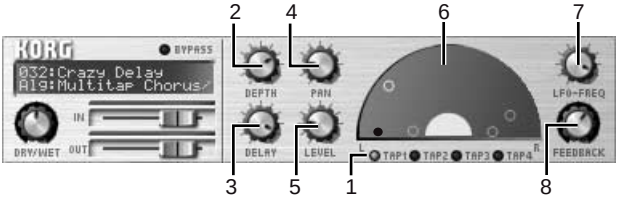
2. SPREAD ..... [0.00…10.00]
エフェクト音の定位の幅を設定します。

3. INTENSITY D ..... [0.00…10.00]
効果の深さを調節します。
"INTENSITY" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
効果の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

AMOUNT ..... [–100…+100]
効果の深さのモジュレーション量を設定します。

MultiTap Chorus/Delay (DLM1)



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

1. TAP Select ..... [TAP1, TAP2, TAP3, TAP4]
設定するタップ・ディレイを選択します。選択したタップ・ディレイに対して"DEPTH"、"DELAY"、"PAN"、"LEVEL"を設定できます。
TAP1: LFOの位相＝0度
TAP2: LFOの位相＝180度
TAP3: LFOの位相＝90度
TAP4: LFOの位相＝270度

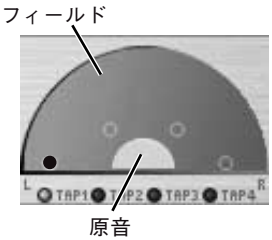
2. DEPTH ..... [0.00…30.00]
コーラスのモジュレーションの深さを調節します。

3. DELAY ..... [1.0ms…570.0ms]
ディレイ・タイムを設定します。

4. PAN ..... [L6.00…L0.10, CENTER, R0.10…R6.00]
ステレオ定位を設定します。

5. LEVEL ..... [0.00…30.00]
出力レベルを調節します。

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



"TAP Select"で選択しているタップ・ディレイの設定は●、その他は○で表示されます。
●と○は、フィールド内にある原音（半円）を中心として、"DELAY"の設定が長いほど遠ざかり、"PAN"の設定によって左←→右に位置します。
また、○や●をドラッグして移動することによっても各タップ・ディレイの"DELAY"、"PAN"を設定することができます。

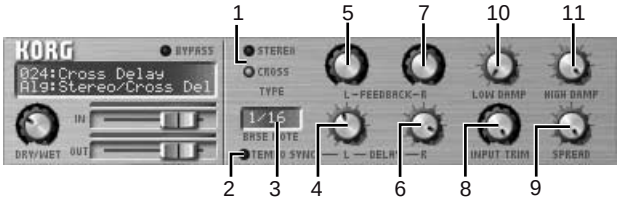
7. LFO FREQ ..... [0.02Hz…13.000Hz]
LFOスピードを設定します。

8. FEEDBACK D mod ... [–100.0…0.0…+100.0]
TAP1ディレイのフィードバック量を調節します。
"FEEDBACK"のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。（☞p.80）

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
フィードバック量のモジュレーション・ソースを選択します。

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

Stereo/Cross Delay (DLC1)



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

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

2. TEMPO SYNC ..... [Off, On]
Offのとき、"DELAY-L" または "DELAY-R" で設定したディレイ・タイムになります。Onのとき、LFOスピードはPerformanceページのTEMPOコントローラーで設定したテンポと "BASE NOTE"、DELAY-L" または "DELAY-R" で設定したディレイ・タイムになります。

3. BASE NOTE ..... [1/16…1/1]
ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。（☞p.82）

4. DELAY-L ..... [0.0ms…680.0ms]
左チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

5. FEEDBACK-L D[mod] [–100.0…0.0…+ 100.0]
左チャンネルのフィードバック量を調節します。
"FEEDBACK-L" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。（☞p.80）

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
フィードバック量のモジュレーション・ソースを選択します。

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

6. DELAY-R ..... [0.0ms…680.0ms]
右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。

7. FEEDBACK-R D[mod]
..... [–100.0…0.0…+100.0]
右チャンネルのフィードバック量を調節します。
"FEEDBACK-R" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。（☞p.80）

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
フィードバック量のモジュレーション・ソースを選択します。

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

8. INPUT TRIM D[mod] ..... [0.0…100.0]
入力レベルを調節します。
"INPUT TRIM" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。（☞p.80）

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
入力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

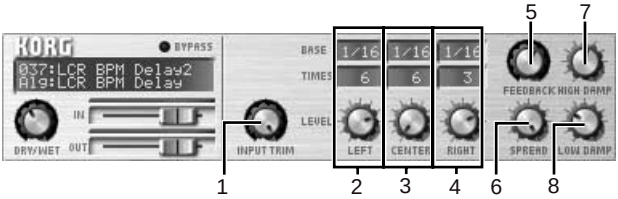
AMOUNT ..... [–100…+100]
入力レベルのモジュレーション量を設定します。

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

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

11. HIGH DAMP ..... [20.00Hz…18.66kHz, THRU]
高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

LCR BPM Delay (DLB1)



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

1. INPUT TRIM D-mod ..... [0.0…100.0]
入力レベルのモジュレーション量を調節します。
"INPUT TRIM" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC#17]
入力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

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

2. LEFT
タップ・ディレイ左チャンネルを設定します。

BASE ..... [1/16…1/1]
ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。(☞p.82)

TIMES ..... [1…16]
ディレイ・タイムを指定する音符の数を設定します。(☞p.82)

LEVEL ..... [0.00…50.00]
左チャンネルのエフェクト・レベルを設定します。

3. CENTER
タップ・ディレイ・センター・チャンネルを設定します。

BASE ..... [1/16…1/1]
ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。(☞p.82)

TIMES ..... [1…16]
ディレイ・タイムを指定する音符の数を設定します。(☞p.82)

LEVEL ..... [0.00…50.00]
センター・チャンネルのエフェクト・レベルを設定します。

4. RIGHT
タップ・ディレイ右チャンネルを設定します。

BASE ..... [1/16…1/1]
ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。(☞p.82)

TIMES ..... [1…16]
ディレイ・タイムを指定する音符の数を設定します。(☞p.82)

LEVEL ..... [0.00…50.00]
右チャンネルのエフェクト・レベルを設定します。

5. FEEDBACK D-mod ... [–100.0…0.0…+100.0]
タップ・ディレイ・センター・チャンネルのフィードバック量を調節します。
"FEEDBACK" のノブをダブル・クリックすると、以下のダイナミック・モジュレーションのパラメーターが表示されます。(☞p.80)

SOURCE ..... [Off, Gate1…CC17]
フィードバック量のモジュレーション・ソースを選択します。

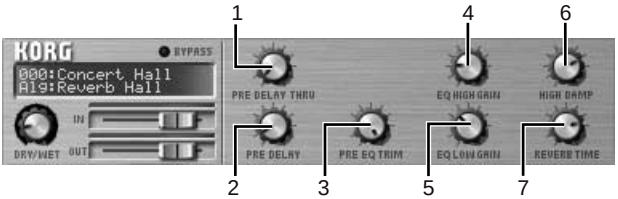
AMOUNT ..... [–100…+100]
フィードバック量のモジュレーション量を設定します。

6. SPREAD ..... [0.00…50.00]
エフェクト音の定位する幅を調節します。

7. HIGH DAMP .. [20.0Hz…16.88kHz, THRU]
高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

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

Reverb Hall (RVH1)



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

1. PRE DELAY THRU ..... [0.0%…100.0%]
ディレイを通さない音をミックスする割合を調節します。アタック感を強調することができます。

2. PRE DELAY ..... [0.0ms…200.0ms]
ダイレクト音からのディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

3. PRE EQ TRIM ..... [–24.00dB…0.00dB]
イコライザーへの入力レベルを調節します。

4. EQ HIGH GAIN
..... [–15.00dB…0.00dB+15.00dB]
高域イコライザーのゲインを調節します。

5. EQ LOW GAIN
..... [–15.00dB…0.00dB+15.00dB]
低域イコライザーのゲインを調節します。

6. HIGH DUMP
..... [20.00Hz…18.66kHz, THRU]
高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

7. ..... REVERB TIME
[0.100s…10.000s]
リバーブ・タイムを設定します。

Reverb Smooth Hall (RVH2)

大きめのホールやスタジアムの残響感が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。エフェクト・パラメーターの内容は、Reverb Hallと同じです。

Reverb Wet Plate (RVP1)

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。エフェクト・パラメーターの内容は、Reverb Hallと同じです。

Reverb Dry Plate (RVP2)

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。エフェクト・パラメーターの内容は、Reverb Hallと同じです。

資　料　編

コンピューター上のメニュー

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

ファイル・メニュー

バンクの読み込み...

［LoadBank］ボタンをクリックしたときと同じ動作です。
ショートカット・キー:［Ctrl］キー（Mac:［コマンド］キー）＋［O］

バンクの保存

現在選択されているプログラムを“.fxb”ファイルに上書き保存します。
ショートカット・キー:［Ctrl］キー（Mac:［コマンド］キー）＋［S］

プログラムの読み込み...

［LoadProg］ボタンをクリックしたときと同じ機能です。
ショートカット・キー:［Shift］キー＋［Ctrl］キー（Mac:［コマンド］キー）＋［ I ］

プログラムの書き出し...

［SaveProg］ボタンをクリックしたときと同じ機能です。
ショートカット・キー:［Shift］キー＋［Ctrl］キー（Mac:［コマンド］キー）＋［E］

終了

ソフトウェアを終了します。
ショートカット・キー:［Ctrl］キー（Mac:［コマンド］キー）＋［Q］

システム・メニュー

オーディオを再生/オーディオを停止

オーディオ再生/停止を切り替えます。項目はトグル表示になります。

環境設定...

環境設定ダイアログを開きます。

KORG 株式会社コルグ
本社： 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2
URL: http://www.korg.co.jp/

© 2006 KORG INC.

［KORG Legacy Collection］ Date : 2006. 10. 19

Legacy Cell

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	初期設定 設定可能	× ×	1 1 ― 16	
モード	初期設定 メッセージ 代用	× × ×	3 × ×	
ノート ナンバー：	 音域	× **********	0 ― 127 0 ― 127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	× ×	○ 9n, V=1 – 127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ○	 ＊A, ＊1
ピッチ・ベンド		×	○	
コントロール・ チェンジ	1	×	○	モジュレーション・ホイール ＊C
	6	×	○	データ・エントリー ＊C
	0 ― 95	×	○	アサイナブル・コントロール ＊C, ＊1
	96, 97	×	○	RPN/NRPN（インクリメント, デクリメント） ＊C
	98, 99	×	○	NRPN（LSB, MSB） ＊C
	100, 101	×	○	RPN（LSB, MSB） ＊C
	120	×	○	オール・サウンド・オフ ＊C
	121	×	×	リセット・オール・コントローラー
プログラム チェンジ：	 設定可能範囲	× **********	○ 0 ― 127	
エクスクルーシブ		×	×	
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	：クロック ：コマンド	× ×	○ ×	
その他	：ローカル ON ／ OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × × ×	× ○ × ×	

備考
＊A: COMBINATION ページの“CHANNEL PRESSURE”が ENABLE の場合に受信する。
＊C: COMBINATION ページの“CONTOROL CHANGE”が ENABLE の場合に受信する。
＊1: ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインされている場合に受信する。

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

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

［KORG Legacy Collection］ Date : 2006. 10. 19

MS-20/MS-20FX

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	初期設定 設定可能	× ×	1 1	
モード	初期設定 メッセージ 代用	× × ×	1 × ×	
ノート ナンバー：	 音域	× **********	0 ― 127 0 ― 127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	× ×	○ 9n, V=1 – 127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ○	 ＊A, ＊1, ＊2
ピッチ・ベンド		×	○	
コントロール・ チェンジ	1	×	○	モジュレーション・ホイール ＊C, ＊3
	6	×	○	データ・エントリー ＊C
	64	×	○	ダンパー ＊C
	0 ― 95	×	○	アサイナブル・コントロール ＊C, ＊1
	96, 97	×	○	RPN/NRPN（インクリメント, デクリメント） ＊C
	98, 99	×	○	NRPN（LSB, MSB） ＊C
	100, 101	×	○	RPN（LSB, MSB） ＊C, ＊1
	120	×	○	オール・サウンド・オフ ＊C
	121	×	×	リセット・オール・コントローラー
プログラム チェンジ：	 設定可能範囲	× **********	○ 0 ― 31	＊P
エクスクルーシブ		○	×	＊4
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	：クロック ：コマンド	× ×	○ ×	
その他	：ローカル ON ／ OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × × ×	× ○ × ×	

備考 ＊A: MIDI FILTER の“CH.PRESSURE”が ENABLE の場合に受信する。
＊C: MIDI FILTER の“CTRL CHG”が ENABLE の場合に受信する。
＊P: MIDI FILTER の“PRG CHG”が ENABLE の場合に受信する。
＊1: ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインされている場合に受信する。
＊2: モーメンタリー・スイッチとして受信。
＊3: ホイールとして受信。
＊4: スタンドアローン動作時のみ送信。

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

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

[KORG Legacy Collection]

Date : 2006. 10. 19

Polysix

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	初期設定 設定可能	× ×	1 1	
モード	初期設定 メッセージ 代用	× × ×	1 × ×	
ノート ナンバー：	 音域	× **********	0 ― 127 0 ― 127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	× ×	○ 9n, V=1 – 127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ○	 ＊A, ＊1
ピッチ・ベンド		×	○	
コントロール・ チェンジ	1	×	○	モジュレーション・ホイール ＊C
	6	×	○	データ・エントリー ＊C
	0 ― 95	×	○	アサイナブル・コントロール ＊C, ＊1, ＊2
	96, 97	×	×	RPN/NRPN（インクリメント, デクリメント）
	98, 99	×	×	NRPN（LSB, MSB）
	100, 101	×	○	RPN（LSB, MSB） ＊C
	120	×	○	オール・サウンド・オフ ＊C
	121	×	×	リセット・オール・コントローラー
プログラム チェンジ：	 設定可能範囲	× **********	○ 0 ― 31	＊P
エクスクルーシブ		×	×	
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	：クロック ：コマンド	× ×	○ ×	
その他	：ローカル ON ／ OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × × ×	× ○ × ×	

備考
＊A: MIDI FILTER の“CH.PRESSURE”が ENABLE の場合に受信する。
＊C: MIDI FILTER の“CTRL CHG”が ENABLE の場合に受信する。
＊P: MIDI FILTER の“PRG CHG”が ENABLE の場合に受信する。
＊1: ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインされている場合に受信する。
＊2: パラメーターにアサインされている場合に受信する。

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

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

［KORG Legacy Collection］ Date : 2006. 10. 19

MDE-X

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック	初期設定	×	1	
チャンネル	設定可能	×	1	
モード	初期設定	×	1	
	メッセージ	×	×	
	代用	×	×	
ノート		×	0 ― 127	＊1
ナンバー：	音域	**********	0 ― 127	＊1
ベロシティ	ノート・オン	×	○ 9n, V=1 – 127	＊1
	ノート・オフ	×	×	
アフター	キー別	×	×	
タッチ	チャンネル別	×	○	＊A, ＊1
ピッチ・ベンド		×	○	＊1
コントロール・チェンジ	0 ― 95	×	○	アサイナブル・コントロール ＊C, ＊1
	96, 97	×	×	RPN/NRPN（インクリメント, デクリメント）
	98, 99	×	×	NRPN（LSB, MSB）
	100, 101	×	×	RPN（LSB, MSB）
	120	×	○	オール・サウンド・オフ ＊C
	121	×	×	リセット・オール・コントローラー
プログラム		×	○ 0 ― 127	＊P
チェンジ：	設定可能範囲	**********		
エクスクルーシブ		×	×	
コモン	：ソング・ポジション	×	×	
	：ソング・セレクト	×	×	
	：チューン	×	×	
リアルタイム	：クロック	×	○	
	：コマンド	×	×	
その他	：ローカル ON ／ OFF	×	×	
	：オール・ノート・オフ	×	○	
	：アクティブ・センシング	×	×	
	：リセット	×	×	

備考
＊A: Global Settings, MIDI FILTER の “AFTER T.” が ENABLE の場合に受信する。
＊C: Global Settings, MIDI FILTER の “CTRLCHG” が ENABLE の場合に受信する。
＊P: Global Settings, MIDI FILTER の “PROGCHG” が ENABLE の場合に受信する。
＊1: ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインされている場合に受信する。

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

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