

Mono/Poly



取扱説明書

J 1

KORG iMono/Poly

4VCO SYNTHESIZER

目次

はじめに	3	データのセーブ、ロード	64
おもな特長	3	内部メモリーへのセーブ	64
クイック・スタート	4	内部メモリーからのロード	64
演奏の準備	4	インポート	64
プログラムの選択と演奏	4	資料編	65
プログラムの選択	4	スケール・リスト	65
フルサイズ鍵盤やカオス・パッドを使って音を鳴らす	4	モジュレーション・ソース・リスト	66
音色をエディットする	5	おもな仕様	73
基本的な知識	5	サポート・サービスのご案内	74
各部の名称と機能	6		
プログラム・ブラウザ	9		
パラメーター・ガイド	12		
プログラム・パラメーター	12		
VIRTUAL PATCH	25		
EFFECT	26		
セッティング	28		
エフェクト・パラメーター	30		
ダイナミック・モジュレーション機能について	30		
TEMPO SYNC 機能について	32		

はじめに

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

おもな特長

- ・ iMono/Poly ソフトウェア・シンセサイザー（以下 iMono/Poly）は、オリジナルの Mono/Poly シンセサイザー（以下オリジナル）の完全再現に加えて、多彩な音作りを可能にする多数の新機能を搭載しています。
- ・ iMono/Poly では、アナログ・シンセサイザー回路の完全ソフトウェア化を実現するコルグ独自の CMT（Component Modeling Technology*）によってオリジナルを完全に再現し、シンセ・パラメーターを1つの画面にまとめ、操作性、視認性の高い画面を構成しています。
- ・ オリジナル・サウンドの完全再現に加え、発音数をポリフォニックで最大32ボイス、ユニゾンで16ボイス（スプレッド機能付き）を実現しました。
- ・ バーチャルパッチ：MG、EG、ペロシティ、キーボード・トラックなどのモジュレーション・ソースを、音色を構成する様々なパラメーターにアサインしモジュレーションをかけることができます。
- ・ 18種類のエフェクト・アルゴリズムを内蔵しているエフェクトを2系統搭載しています。フィルター、ダイナミクス系のエフェクトで直接音作りをしたり、モジュレーション、ディレイ、リバーブ系のエフェクトで音色全体を整えたりします。

CMTとは

コルグの **CMT**（Component Modeling Technology）は、オリジナルとまったく同じ回路をデジタルで構築することにより、各パラメーターの特性およびレスポンス・カーブまでもオリジナル・モデルと完全に忠実な音を再現するテクノロジーです。オリジナルのアナログ回路の詳細な知識をもとに楽器全体を再現し、あらゆるニュアンス、本物のアナログ・シンセサイザーだけが生成できていたパワーと繊細さ、全てを蘇らせます。

クイック・スタート

演奏の準備

1. iPad のホーム画面に表示される iMono/Poly アイコンをタップして起動します。
2. iPad 本体のボリュームが上がっていること、音が出力することを確認します。
3. 起動後に、表示される鍵盤をタップして音が出れば準備完了です。

note ヘッドホンや外部スピーカー（アンプ内蔵スピーカー）を用いると、より高音質でお楽しみいただけます。

🔊 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。

プログラムの選択と演奏

プログラムの選択

画面上部のプログラム・ディスプレイに、現在選択中のプログラムのカテゴリとプログラム名が表示されます。



カテゴリ プログラム名 プログラム・セレクト・ボタン

1. プログラム・ディスプレイの右にあるプログラム・セレクト・ボタン（) をタップしてプログラムを選択します。
パネル画面で、プログラム名をタップして表示されるポップアップ・メニューから、現在選択しているバンクのプログラムを選択することもできます。
プログラムをバンク単位で選択したり、カテゴリ単位で選択したりすることができます。9 ページの「プログラム・ブラウザ」を参照してください。
2. 選択したプログラムを演奏してみます。
演奏には、画面の一番下にあるキーボードをタップします。
様々なプログラムを選択して、音色を確かめてみてください。

フルサイズ鍵盤やカオス・パッドを使って音を鳴らす

1. 画面下段に表示している鍵盤とは別に、演奏用の鍵盤が用意されています。演奏用鍵盤やカオス・パッドを表示するには、画面右上のコントローラー・スイッチをタップします。
2.  (カオス・パッド) ボタンでカオス・パッドを表示します。カオス・パッドでは、右側のパッドをタップして演奏します。
→ フルサイズ鍵盤の詳しい使い方は「フルサイズ鍵盤」参照
→ カオス・パッドの詳しい使い方は「カオス・パッド」参照

音色をエディットする

1. エディットしたい音色を選びます。
2. 画面上のノブやボタンを操作して音色をエディットします。
3. エディットした音色を残しておきたい場合は保存します。
→ 音色の保存方法は「内部メモリーへのセーブ」参照

基本的な知識

iMono/Poly を使う上で必要となる基本的な知識を説明します。
一般的なシンセサイザー、音楽の知識については、他の書籍やウェブの
情報をご覧になることをおすすめします。

波形と音の高さ（ピッチ）を選ぶ

VCO (Voltage Controlled Oscillator) で発音する波形と音の高さを設定します。WAVEFORM で波形を選択し、OCTAVE で音の高さを設定します。ここで生成された波形を元に、その後のフィルターなどで加工して音色を作ります。

音色を変える

VCF (Voltage Controlled Filter) で VCO で出力した波形にフィルターをかけて音の明るさを調整します。ローパス・フィルターまたはハイパス・フィルターを使って音を丸めたり、尖らせたりすることができます。

音量を操作する

VCA (Voltage Controlled Amplifier) と EG (Envelope Generator) にて、音が鳴り始めてから消えるまでの音量の時間的な変化を操作します。ATTACK TIME を長くして音がゆっくり鳴り始めるようにしたり、RELEASE TIME を短くして音がすぐに消えるように設定したりすることができます。

時間的な変化を与える

EG (Envelope Generator) は音量以外にも、音程や音色に対しても時間的な変化を付加することができます。たとえば、発音のタイミングで音程が下がっていったり、音色が徐々に明るくなったりします。また、MG (Modulation Generator) では周期的な「ゆれ」を同じく音程、音色、音量に与えることができます。

各部の名称と機能



1. SETTINGS ボタン

Bluetooth MIDI、グローバル MIDI チャンネルなどの設定を行います。
(→ 28 ページ「セッティング」)

2. INFO ボタン

INFO ボタンを押すと、iMono/Poly のバージョンを表示します。その他にマニュアルや FAQ のヘルプ情報や最新の情報などが表示されます。

Manual: 取扱説明書を表示します。

FAQ: KORG app Help Center を表示します。

note 取扱説明書、KORG app Help Center を表示するためには、インターネットに接続する必要があります。

3. Store ボタン

拡張サウンド・プログラムなどアプリ内課金コンテンツの購入画面を表示します。

note 購入画面を表示させるには、インターネットに接続する必要があります。

4. FILE ボタン

エディットまたは作成したデータのセーブ、ロードを行います。
→ 64 ページ「データのセーブ、ロード」

5. プログラム・ディスプレイ

プログラムの名前が表示されます。名前をタップすると、プログラム・ブラウザが表示されます (→ 9 ページ「プログラム・ブラウザ」)。

6. コントローラー・スイッチ

オクターブ変更が可能なホイール付き鍵盤と、カオス・パッドを使った演奏モードを表示します。



フルサイズ鍵盤



BEND (ピッチベンド・ホイール)

iMono/Poly が発音するピッチをコントロールします。

MG (モジュレーション・ホイール)

演奏しながら連続的にピッチ・モジュレーションなどをかけることができます。

OCTAVE +、- ボタン

演奏する鍵盤の音域を設定します。

☒ ボタン

フルサイズ鍵盤を閉じます。

☐ カオス・パッド

X 方向 (横方向) と Y 方向 (縦方向) に設定されているパラメーターをパッドをドラッグすることで操作します。音を鳴らしたり、パラメーターを変化させたりすることができます。たとえば、右側のカオス・パッドを横にドラッグさせると音程が変化し、縦にドラッグさせると音の長さを変化させて演奏することができます。

ASSIGN X ボタン

このボタンをオンにして X にパラメーターをアサインします。

ASSIGN Y ボタン

このボタンをオンにして Y にパラメーターをアサインします。

MODE ボタン [HOLD, ASSIGN, WHEEL, FILTER]

左側のパッドでコントロールするパラメーターを選択します。

HOLD: オンにすると左側のパッドでコントロールした状態を指を離しても維持します。

KAOSS PAD L (左)

X と Y でコントロールする任意のパラメーターを設定します。「MODE」で X と Y それぞれのパラメーターを設定します。

KAOSS PAD R (右)

X に NOTE、Y に VARIATION があらかじめ設定されています。「SCALE」でキーとスケールを設定することができます。「VOICES」で MONO 以外に設定した場合は、コード演奏が可能です。

SCALE ボタン

右側のパッドを操作して発音するノートのキーとスケールを設定します。(→ 9 ページ「プログラム・ブラウザ」)

VOICES [MONO, 2 POLY, 3 POLY, 4 POLY]

右側のパッドで発音するノートの発音数を設定します。2POLY ~ 4POLY に設定して和音を発音するときは、Y 軸で和音の転回をコントロールできます。

☒ ボタン

カオス・パッドを閉じます。

7. Page Select スイッチ

シンセ・エディット・ページとエフェクター・ページ、バーチャルパッチ・ページを切り替えます。



: エフェクター・ページが表示されます。
→ 26 ページ「EFFECT」

: バーチャルパッチ・ページが表示されます。
→ 25 ページ「VIRTUAL PATCH」

8. エディット・エリア

各エディット・ページで表示されるパラメーターをエディットします。各コントローラーやパラメーターをタップまたはドラッグして、コントローラーやパラメーターの値を変えることができます。(→ 12 ページ「パラメーター・ガイド」)

9. 鍵盤

鍵盤をタップして、ノートを発音します。鍵盤をドラッグするとグリッサンドします。

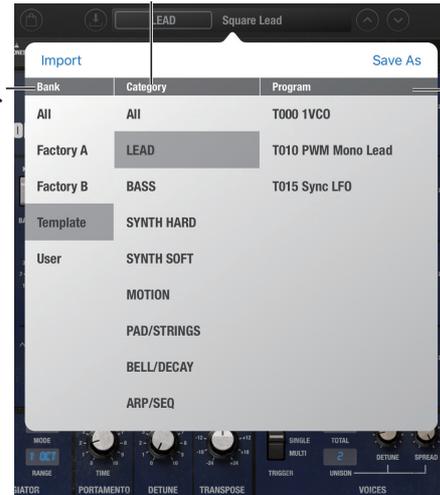
プログラム・ブラウザ

プログラム・ブラウザ (PROGRAM BROWSER) によるプログラムの選択

プログラムは、プログラム・ブラウザでも選択することができます。プログラム・ブラウザでは、バンクやカテゴリーからプログラムを選択できます。

カテゴリー・セレクト

バンク・セレクト



プログラム・リスト

1. プログラム・ディスプレイをタップします。
プログラム・ブラウザが表示されます。
左側からバンク・セレクト (Bank)、カテゴリー・セレクト (Category)、プログラム・リストが表示されます。
2. バンク・セレクトで、プログラムのバンクを指定します。
指定したバンクのプログラムがプログラム・リストに表示されます。
iMono/Poly には、下記のバンクがあります。
All: すべてのプログラム
Factory: プリセット・プログラム
Template: 新規にプログラムを作成するためのテンプレート・プログラム
User: エディットしたプログラムを保存するバンク
3. カテゴリー・セレクト (Category) で、プログラムのカテゴリーを指定します。
指定したカテゴリーのプログラムがプログラム・リストに表示されます。
4. プログラム・リストからプログラムをタップして選びます。
プログラム・ブラウザ以外の画面上 (エディット・エリア内) をタップすると、プログラム・ブラウザが閉じます。

note プログラムは、プログラム・リストに表示されているプログラム名をダブル・タップしても確定できます。

Template リスト

バンク・セレクト (Bank) で Template を選んで、Program メニューからテンプレート・プログラムを選びます。

1VCO: ノコギリ波のオシレーターを 1 つ使用した最も基本的なプログラム。

Air Noise: フィルターの自己発振音とノイズ・ジェネレーターを組み合わせたプログラム。

Bell: 典型的なベルのプログラム。ノコギリ波のオシレーターを 4 つ使用しています。

Brass: 典型的なシンセ・ブラスのプログラム。3 つのオシレーターを使用しています。

Chord: 1 つの鍵盤でコードを発音させることができる、コードメモリー機能 (→ p.23) を用いたプログラム。

E.Piano: オシレーター・シンク (→ p.16) の効果を用いたエレクトリック・ピアノのプログラム。

Mono Bass: 典型的なシンセ・ベースのプログラム。ノコギリ波のオシレーターを 1 つ使用しています。

Mono/Poly Seq: iMono/Poly 特有の Original Poly Mode (→ p.22) とアルペジエーターを使用したプログラム。

Noise: ノイズ・ジェネレーターを使用した基本的なプログラム。風の音やスネア・ドラムなどの音色に適しています。

Organ: オルガンのプログラム。それぞれ異なる音程に設定した 4 つのオシレーターを使用しています。

PWM Mono Lead: 典型的なシンセ・リードのプログラム。パルス波のオシレーターを 1 つ使用しています。

Pitch EG: パルス波のピッチを EG で変化させ、アルペジエータと組み合わせたプログラム。

Reso Sweep: パッド音色に適したプログラム。フィルターのレゾナンスを高くに設定し、カットオフをスイープします。

Snare: ノイズ波形とクロス・モジュレーション (→ p.16) させた三角波を組み合わせたスネア・ドラムのプログラム。

Strings: 典型的なシンセ・ストリングスのプログラム。ノコギリ波とパルス波のオシレーターを 2 つずつ使用しています。

Sync LFO: オシレーター・シンク () の効果を用いた基本的なプログラム。

Unison Saw: 典型的なユニゾンのプログラム。ノコギリ波のオシレーターを 4 つ使用し、各オシレーターの音程を微妙にずらした音色を 2 つ重ねて発音します。

VCF Sine: フィルターの自己発振音を用いた基本的なプログラム。

X-Mod EG: クロス・モジュレーション (→ p.16) の効果を用いた基本的なプログラム。

Zap: シンセ・ドラム / パーカッションに適した基本的なプログラム。フィルターの自己発振させています。

パラメーター・ガイド

プログラム・パラメーター

オリジナルの Mono/Poly のパラメーターと新たに追加されたパラメーターです。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（モジュレーション・ジェネレーター）の設定、アルペジエーターの同期に関する設定、バーチャル・パッチ設定など、多数の新しいパラメーターが追加されています。これらのパラメーターはノブ、スイッチを指で操作することによってエディットできます。

オリジナルの Mono/Poly のパラメーターについては、「Mono/Poly 取扱説明書」（PDF）と「Mono/Poly セッティング・チャート」（PDF）もあわせて参照してください。

VCO BANK

オシレーターをコントロールするセクションです。iMono/Poly には 4 つの VCO が搭載されています。複数の VCO を同時発音することで、非常に重厚なサウンドを得ることができます。最大発音数はポリフォニックで 32 ボイス、ユニゾンで 16 ボイスです。



MASTER

TUNE

[−100.0...0.00...+100.0 cent]

オシレーター全体のピッチを ±100 セントの範囲で調節します。

VCO1

WAVEFORM

[TRIANGLE, SAW, PWM, PW]

VCO1 の波形を選択します。

TRIANGLE: 三角波。柔らかい音色に適しています。VCF のカットオフ周波数で高域を削るとサイン波が得られます。

SAW: ノコギリ波。ハーモニクス（倍音）を多く含み、艶のある音色に適しています。

PWM: パルス波。PWM にしたときは、MG や VCF EG でモジュレーションをかけることにより、音色にバリエーションを加えることができます。PWM の“PWM SOURCE”でモジュレーション・ソース (MG1、MG2、VCF EG)、“BIPOLAR”で極性 (+、+-) を選択し、“INTENSITY”でモジュレーションをかける最大パルス幅をコントロールします。

PW: パルス波。PW にしたときは、PW の“WIDTH”でパルス幅をコントロールします。

SEMITONE

[-24...+00...+24]

VCO1 のピッチを半音単位で調節します。±2 オクターブの範囲で調節できます。

LEVEL

[0.00...10.00]

VCO1 の音量レベルを調節します。

モノフォニック・モード (“KEY ASSIGN MODE” が UNISON または CHORD) では、VCO2 ~ 4 を VCO1 の倍音と考えると、“WAVEFORM” で選択した波形だけでは作り得なかった波形を合成できます。KEY ASSIGN MODE” を ORIGINAL にしたときは、すべての VCO の音量レベルを同じにするのが一般的です。

VCO2, VCO3, VCO4

TUNE

[-100.0...+0.0...+100.0 cent]

VCO2 ~ 4 の各オシレーターのピッチを ±100 セントの範囲で調節します。

WAVEFORM

[TRIANGLE, SAW, PWM, PW]

VCO2 ~ 4 の各オシレーターの波形を選択します。

→ VCO1

SEMITONE

[-24...+00...+24]

VCO2 ~ 4 の各オシレーターのピッチを半音単位で設定します。

→ VCO1

LEVEL

[0.00...10.00]

VCO2 ~ 4 の各オシレーターの音量レベルを調節します。

→ VCO1

PITCH CONTROL



PORTAMENTO

「ポルタメント」とは、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機能です。

TIME (PORTAMENTO TIME)

[0.00...10.00]

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど、音程がゆっくり移行します。和音を弾いたときにもポルタメントがかかります。

DETUNE

DETUNE

[0.00...10.00]

4 つのオシレーターのピッチに差をもたせ、音に厚みを与えます。値を大きくするほどピッチの差が大きくなります。

TRANSPOSE

TRANSPOSE

[-24...+00...+24]

オシレーター全体のピッチを半音単位で調節します。

±2 オクターブの範囲で調節します。

MODULATION



PWM

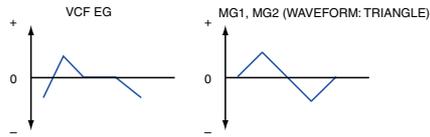
オシレーターの波形を PWM にしたときに設定するパラメーターです。

BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)

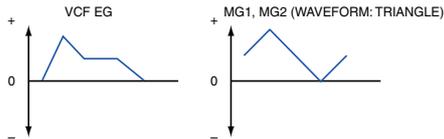
[ON, OFF]

モジュレーション・ソースの極性を選択します。

ON (+-): VCF EG と MG は、＋方向でモジュレーションをかけます。



OFF (+) : VCF EG と MG は、+方向のみでモジュレーションをかけます。



PWM SOURCE [VCF EG, MG1, MG2]

パルス幅に対するモジュレーション・ソースを選択します。

VCF EG: パルス幅に対して VCF EG でモジュレーションをかけます。

MG1: パルス幅に対して MG1 でモジュレーションをかけます。

MG2: パルス幅に対して MG2 でモジュレーションをかけます。

INTENSITY [0.00...10.00]

“PWM SOURCE” で選択したソースでモジュレーションをかける最大パルス幅を設定します。

“INTENSITY” が 0 のときは、パルス幅は 50%になります。

“BIPOLAR” が ON のとき、“INTENSITY” の値を上げると、モジュレーション・ソースによっては、パルス幅が 50%未満になります。

PW

オシレーターの波形を PW にしたときに設定するパラメーターです。複数の VCO の波形を PW にしたときは、“WIDTH” で複数の PW をコントロールします。

WIDTH [0.00...10.00]

パルス幅を設定します。0.00 または 10.00 にすると無音になります。

VCO MODULATION

ON/OFF [ON, OFF]

オシレーター・モジュレーションのオン/オフを切り替えます。

MOD TYPE (VCO Modulation Type) [SYNC, S&X, X-MOD]

モジュレーションのタイプを選択します。

SYNC: シンク・モジュレーションをかけます。

S&X: シンク・モジュレーションとクロス・モジュレーションをかけます。

X-MOD: クロス・モジュレーションをかけます。

MOD MODE (VCO Modulation Mode)

[SINGLE, DOUBLE]

モジュレーションのかけ方を設定します。

SINGLE: “MOD TYPE”がSYNCのときは、VCO2～4がVCO1の音程に同期します。

“MOD TYPE”がX-MODのときは、VCO1の出力でVCO2～4にモジュレーションをかけます。

DOUBLE: “MOD TYPE”がSYNCのときは、VCO2がVCO1の音程に、VCO4がVCO3の音程に同期します。

“MOD TYPE”がX-MODのときは、VCO1の出力でVCO2の音程に、VCO3の出力でVCO4の音程にモジュレーションをかけます。

X-MOD (VCO Cross Modulation Intensity)

[0.00...10.00]

“MOD TYPE”がX-MODのときのクロス・モジュレーションの深さを調節します。

FREQ MOD (VCO Frequency Modulation Intensity)

[0.00...10.00]

モジュレーションの深さを調節します。

値を上げると、VCO2～VCO4（またはVCO2とVCO4）の音程も変化します。

BIPOLAR (VCO Frequency Modulation Bipolar)

[+, +-]

モジュレーション・ソースの極性を選択します。15 ページ「BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)」を参照してください。

FREQ MOD SOURCE (Frequency Modulation Source Select)

[VCF EG, MG1]

“MOD TYPE”がSYNCのときにVCO2～VCO4（またはVCO2とVCO4）にかけられるモジュレーション・ソースを選択します。

MG1, MG2

MG1（モジュレーション・ジェネレーター1）でPWMやVCO MODULATIONのFREQ MOD SOURCEとして、またバーチャル・パッチ（VIRTUAL PATCH）によって、その他のパラメーターへのモジュレーション・ソースとしても使用することができます。MG1のスピードは、FREQUENCYノブで調節します。そのスピードはLEDの点滅で確認できます。

MG2は、PWMやアルペジエーターのスピードをコントロールします。MG2のスピードはFREQUENCYノブで調節します。MG1と同様にスピードはLEDの点滅で確認できます。

KEY (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。

TEMPO (TEMPO SYNC)

[ON, OFF]

ONにすると、“Tempo Source”で設定したテンポにMGが同期します。

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 1 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

[0.00...10.00/0...16]

“TEMPO SYNC”ON 時は、“BASE NOTE”と組み合わせて MG の周期 (“TIMES”) を設定します。(→“BASE NOTE”)

“TEMPO SYNC”OFF 時は、MG のスピード (“FREQUENCY”) を調節します。

WAVEFORM

[TRIANGLE, SAW DOWN, SAW UP, RECTANGLE, SAMPLE&HOLD]

MG の波形を選択します。

VCF



VCF

CUTOFF

[0.00...10.00]

フィルターのカットオフ周波数を調節します。

RESONANCE

[0.00...10.00]

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

[-5.00...+0.00...+5.00]

EGでカットオフ周波数を変化させます。

KBD TRACK (Keyboard Track)

[0.0...150.0%]

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。

VCF EG

ADSRの基本的なパラメーターをもつEGです。VCFをコントロールします。

note バーチャル・パッチを使用すると、VCF以外のパラメーターへのモジュレーション・ソースになります。

ATTACK (Attack Time)

[0.00...10.00]

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 (Decay Time)

[0.00...10.00]

アタック・レベルに到達してからサステイン・レベルへ移行するまでの時間を調節します。

SASTAIN (Sustain Level)

[0.00...10.00]

サステイン・レベルを調節します。

RELEASE (Release Time)

[0.00...10.00]

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。

VCA



VCA EG

ADSR の基本的なパラメーターをもつ EG です。VCA をコントロールします。

note バーチャル・パッチを使用すると、VCA 以外のパラメーターへのモジュレーション・ソースになります。

ATTACK (Attack Time) [0.00...10.00]

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 (Decay Time) [0.00...10.00]

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。

SASTAIN (Sustain Level) [0.00...10.00]

サスティン・レベルを調節します。

RELEASE (Release Time) [0.00...10.00]

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。

NOISE, BEND, OUTPUT



NOISE

LEVEL [0.00...10.00]

ホワイト・ノイズの出力レベルを調節します。
ノイズは管楽器のブレス音や SE などに使用します。

BEND

RANGE (Bend Range) [0.00...24.00]

iMono/Poly のピッチ・ホイールや接続した 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。

OUTPUT

PAN [L50...CENTER...R50]

iMono/Poly の出力の定位を設定します。



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。

VOLUME

[0.00...10.00]

iMono/Poly の出力レベルを調整します。

ここでの出力レベルがエフェクトへの入力レベルになります。

ARPEGGIATOR



ARPEGGIATOR

アルペジエーターの演奏スピードは、MG2 の FREQUENCY/TIMES ノブで調節します。

ON/OFF (Arpeggiator ON/OFF Switch) [ON, OFF]

アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。

LATCH (Arpeggiator 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。

MODE (Arpeggiator Mode) [UP/DOWN, DOWN, UP, RANDOM]

アルペジエーターが演奏するパターンを選びます。

RANDOM では、“RANGE” で設定した演奏範囲内でランダムにノートを発音します。

RANGE (Arpeggiator Range) [1OCTAVE, 2OCTAVE, FULL]

アルペジエーターの演奏範囲を設定します。

KEY ASSIGN MODE



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。

 アルペジエーターがオンのときは、ホールドはオフになります。

KEY ASSIGN MODE

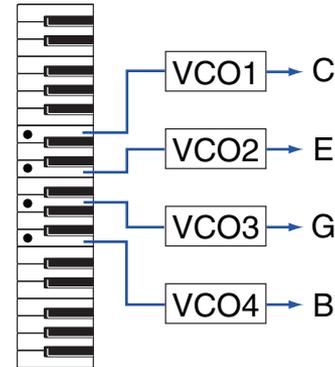
[MONO: CHORD, MONO: UNISON,
POLY: ORIGINAL, POLY: POLY]

CHORD (モノフォニック・モード) : 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。(「コード・メモリーの方法」)

UNISON (モノフォニック・モード) : ユニゾンで発音します。

ORIGINAL (ポリフォニック・モード) : オリジナル Mono/Poly の POLY と同じ動作になります。VCO1 ~ VCO4 を使用してポリフォ

ニックで発音します。1 ノートに対して 1 つのオシレーターを割り当てるので、最大発音数は 4 ボイスになります。



POLY (ポリフォニック・モード) : ポリフォニックで発音します。1 つのノートに対して 4 つのオシレーターを割り当てます → 23 ページ「TOTAL」。

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

コード・メモリーの方法

1. “KEY ASSIGN MODE” で POLY をオンにします。
2. 和音を押さえながら、CHORD ボタンを押します。
押さえた和音がメモリーされます。鍵盤を単音で弾くと、メモリーされた和音のインターバルで発音します。

note HOLD ボタンをオンにすると、1 音ずつ鍵盤を押さえて和音にすることもできます。

VOICES



VOICES

TRIGGER MODE [SINGLE, MULTI (MULTIPLE)]

1 回目の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ときに、リトリガーするかどうかを設定します。

“KEY ASSIGN MODE” が UNISON、CHORD、ORIGINAL のときに有効です。

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。

TOTAL [1...32]

最大同時発音数を設定します。

UNISON [1...16]

ユニゾンでの発音数を設定します。



発音数は “TOTAL” よりも多くすることはできません。ポリフォニック時の最大同時発音数は、“TOTAL” と “UNISON” の

設定に依存します。実際の最大同時発音数は“TOTAL”を“UNISON”で割った値になります。

DETUNE [0.00...10.00]

“UNISON”を複数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。“KEY ASSIGN MODE”が UNISON や CHORD 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。

SPREAD [0.00...10.00]

“UNISON”を設定してユニゾンで発音させたときに、各ボイスの出力を左チャンネルと右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。

“KEY ASSIGN MODE”が UNISON や CHORD のときでも有効です。

ANALOG [0.00...10.00]

ノート・オンの度にオシレーターのパitch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。

MASTER OUTPUT



MASTER

VOLUME

[0.00...10.00]

エフェクト通過後の出力レベルを調節します。

VIRTUAL PATCH

MG、EG、ペロシティ、キーボード・トラックなどのモジュレーション・ソースを、音色を構成する様々なパラメーターにアサインしモジュレーションをかけることができます。

プログラムごとに 8 つのモジュレーションを設定することができます。

VIRTUAL PATCH1...8

SOURCE [No Assign, Velocity (+)...Noise]

モジュレーション・ソースを選択します。

66 ページ「モジュレーション・ソース・リスト」を参照してください。

MIDI 1 ~ MIDI 4 を選択したときは、MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーをグローバル・パラメーターの“VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE”で設定します。

DESTINATION [No Assign, VCO Pitch...Panpot]

“SOURCE” で選択したソースでモジュレーションをかけるパラメーターを選びます。

INTENSITY [-10.00...0.00...+10.00]

モジュレーションの深さを設定します。



EFFECT

iMono/Poly では、2 系統のエフェクトが使用できます。各エフェクトは 18 種類のエフェクト・アルゴリズムから選択できます。



エフェクト・ディスプレイ

現在使用しているエフェクト・タイプが表示されます。表示されているエフェクト・タイプをタップするとポップアップ・メニューが表示され、エフェクト・タイプが選択できます。

エフェクト ON/OFF

エフェクトのオン/オフを切り替えます。LED を点灯させるとエフェクトがオンになります。

DYNAMIC ボタン

30 ページの「ダイナミック・モジュレーション機能について」を参照

TEMPLATE ボタン

iMono/Poly のエフェクトでは、あらかじめエフェクトの設定がされているテンプレートが用意されています。イメージにあったエフェクトのテンプレートを選択し、エディットすることで簡単にエフェクトを設定することができます。

タップして表示されるポップアップ・メニューからテンプレートを選びます。

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ときは、ノブをダブルタップします。

INPUT スライダー

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

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 にすると出力されません。

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。

エフェクト・パラメーターやその他のエフェクトの機能については、30 ページの“エフェクト・パラメーター”を参照してください。

セッティング

 (セッティング) ボタンをタップすると、設定ページが表示されます。設定ページでは、MIDI 設定、MIDI フィルター、スケール設定などの **iMono/Poly** 全体に関するグローバル・パラメーターを設定します。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。

MIDI Settings

Global MIDI Channel [Omni, 1...16]

グローバル MIDI チャンネルを設定します。

Bluetooth MIDI [(Scan)]

Scan ボタンを押すと、検出可能な Bluetooth MIDI デバイスを検索します。

VIRTUAL PATCH CONTROL CHANG

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソース MIDI 1 ~ MIDI 4 で使用する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを選択します。“SOURCE” で MIDI 1 ~ MIDI 4 を選択すると、ここで設定した MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ (CC#) がモジュレーション・ソースとして使用されます。

SOURCE [None, CC0: Bank Select...CC95: FX 5 Depth]

VIRTUAL PATCH“SOURCE”の MIDI 1 ~ 4 で使用する CC# ナンバーを選択します。バーチャル・パッチの“SOURCE”で MIDI 1 ~ 4 を選

択したときに、ここで設定した CC# ナンバーがモジュレーション・ソースになります。

初期設定は、MIDI1 が CC#1: Modulation(+)、MIDI2 が CC#2: Breath(+)、MIDI3 が CC#16(+-)、MIDI4 が CC#17(+-) です。

MIDI Filtering

Control Change Filter [OFF, ON]

MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを受信するかどうかを設定します。

OFF: 受信する。

ON: 受信しない。

Program Change Filter [OFF, ON]

プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。

OFF: 受信する。

ON: 受信しない。

After Touch Filter [OFF, ON]

アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

OFF: 受信する。

ON: 受信しない。

Tuning

Master Tune [420.00...460.00 Hz]

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

Use Scale

Scale Type [Equal Temp...Pure Minor, User1...User12]

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

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

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

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

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

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

Root Key [C...B]

“SCALE TYPE” で選んだ音階の主調和音キーを設定します。

User Scale [-99...+99 cent]

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

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

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

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



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

Tempo Source

Tempo [Tempo: 20.0...400.0 BPM]

iMono/Poly の内部クロックのテンポを設定します。

エフェクト・パラメーター

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したりするなど、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・タップすると、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”をタップ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するとき、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、“DRY/WET”10:90、“SOURCE”After T、“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。

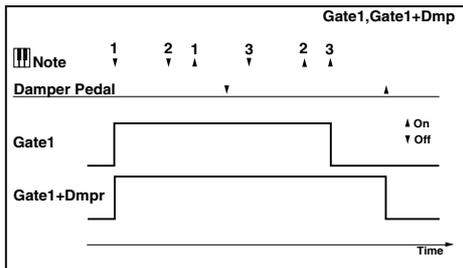
note ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態で“AMOUNT”の値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを操作したときに、変更した値が有効となります。

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。

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。

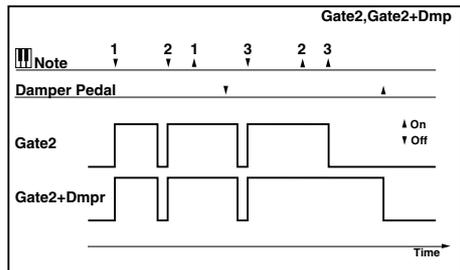
Gate1, Gate1+Dmp (Gate1+Damper)



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 No.

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 T.

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#95

MIDI コントロール・チェンジによってパラメーターをコントロールします。使用する CC# と極性は、グローバル・ページの VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE で設定できます。

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。

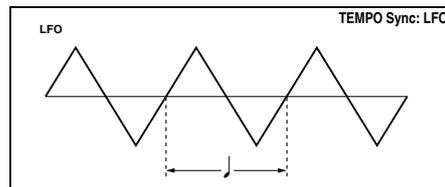
例 1. LFO

“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**

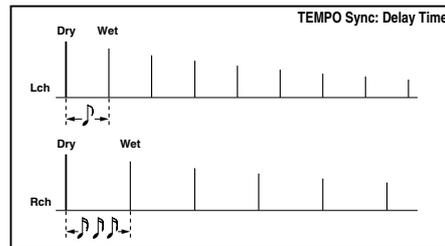
“L DELAY BASE NOTE”: 1/8 (♪)

“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。

00: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。入力をそのまま出力します。

01: Dynamic Compressor

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、独立させたりし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...+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. 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・タップすると、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.30

SOURCE [OFF, Gate1...CC17]

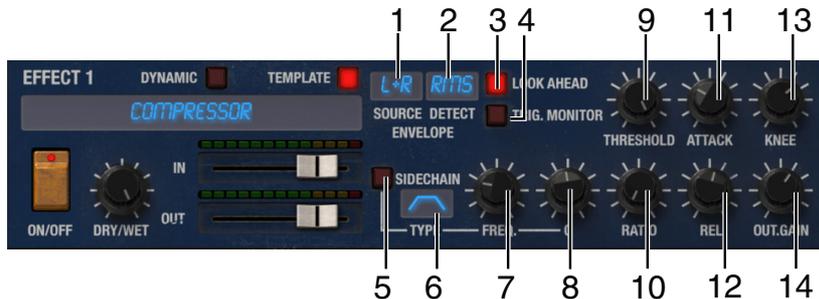
出力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

AMOUNT [-100...+100]

出力レベルのモジュレーション量を設定します。

02: Compressor

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

[ON, OFF]

レベル検出の先読みのオン/オフを選択します。

4. TRIG.MONITOR

[ON, OFF]

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. SIDECHAIN

[ON, OFF]

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 (Frequency)

[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。

03: Multi Band Limiter

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

信号の圧縮比を調整します。

[1.000:1... ∞ :1]

2. THRESHOLD

圧縮のかかるレベルを調整します。

[-40.00dB...0.00dB]

3. ATTACK

アタック・タイムを調整します。

[0.100ms...500.0ms]

4. RELEASE

リリース・タイムを調整します。

[1.000ms...5000ms]

5. LOW

低域のトリガー信号のゲインを調整します。

[-40.00dB...0.00dB]

6. MID

中域のトリガー信号のゲインを調整します。

[-40.00dB...0.00dB]

7. HIGH

高域のトリガー信号のゲインを調整します。

[-40.00dB...0.00dB]

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らなくなります。

8. GAIN D_{mod}  [-∞ dB...+24.00dB]

出力ゲインを調整します。

“GAIN” のノブをダブル・タップすると、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.30

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。

04: Mastering Limiter

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 [0.010ms...1000.0ms]

リリース・タイムを調節します。

05: Overdrive/High Gain + Wah

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・タップすると、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.30

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

[ON, OFF]

ワウのオン/オフを切り替えます。

4. RANGE D_{mod}

[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・タップすると、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.30

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]

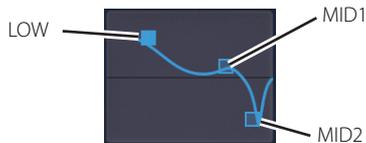
歪み具合を調整します。歪み具合は、入力信号自体の大きさと、この“DRIVE”の設定で決まります。“DRIVE”を上げると全体的に音量が上がるので“OUTPUT”で音量を調節します。

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”) は上下にドラッグします。

LOW

FREQ (Frequency) [20.0Hz...20.0kHz]

低域イコライザー（シェルビング・タイプ）の中心周波数を設定します。

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

低域イコライザーのゲインを調節します。

MID 1

FREQ (Frequency) [20.0Hz...20.0kHz]

中高域イコライザー 1（ピーキング・タイプ）の中心周波数を設定します。

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) [20.0Hz...20.0kHz]

中高域イコライザー 2（ピーキング・タイプ）の中心周波数を設定します。

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

中高域イコライザー 2 のゲインを調節します。

8. CABINET [ON, OFF]

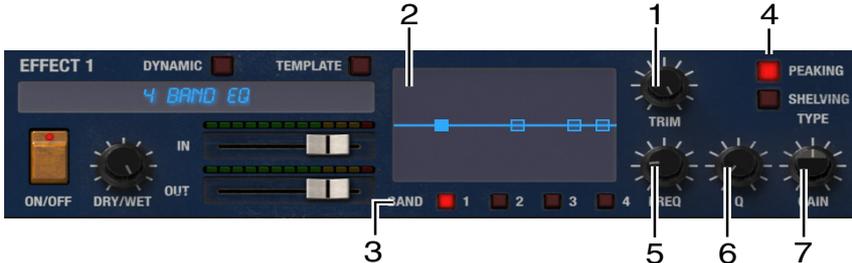
スピーカー・シミュレーターのオン/オフを切り替えます。

9. DIRECT MIX [0.00...50.00]

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。

06: 4 Band EQ

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]

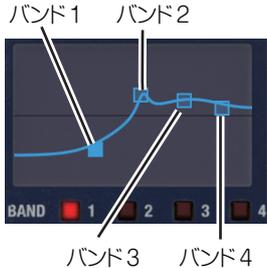
入力レベルを調節します。

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。



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 が選ばれているときに表示され、選択可能になります。

5. FREQ (Frequency) [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...0.00dB...+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。

07: Exciter/Enhancer

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...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. 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・タップすると、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.30

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・タップすると、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.30

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・タップすると、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.30

SOURCE [OFF, Gate1...CC17]

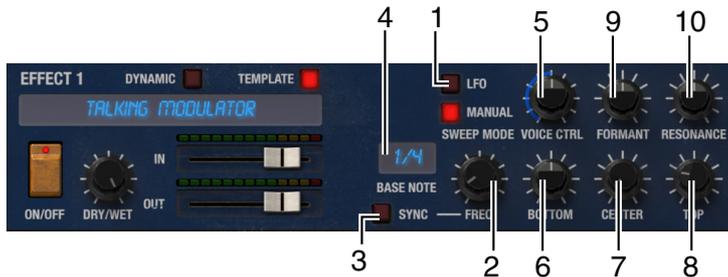
エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソースを選択します。

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。

08: Talking Modulator

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。

“FREQ” のノブをダブル・タップすると、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.30

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

[ON, OFF]

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.32

5. VOICE CTRL 

[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・タップすると、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.30

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 に設定し、ピッチベンド・ホイールを上下に動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

“SWEEP MODE” を LFO にすると、LFO によって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」... と周期的に変化します。

9. FORMANT [-100.0...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。

09: Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのような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 [ON, OFF]

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。

“SAMPLE RATE”のノブをダブル・タップすると、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.30

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  [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・タップすると、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.30

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 (LFO Frequency)  [0.020Hz...20.000Hz]

LFO スピードを調節します。

“LFO-FREQ” のノブをダブル・タップすると、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.30

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  [0.0...100.0]

出力レベルを調節します。

“LEVEL” のノブをダブル・タップすると、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.30

SOURCE [OFF, Gate1...CC17]

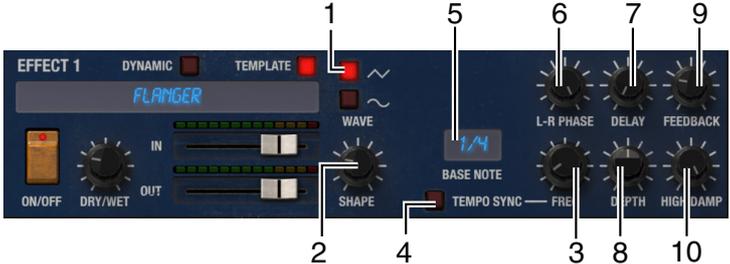
出力レベルのモジュレーション・ソースを選択します。

AMOUNT [-100...+100]

出力レベルのモジュレーション量を設定します。

10: Flanger

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



1. WAVE

LFO 波形を設定します。

[TRIANGLE, SINE]

“FREQ” のノブをダブル・タップすると、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.30

2. SHAPE

LFO 波形を変形させる割合を設定します。

[-100.0...0.0...+100.0]

SOURCE

LFO スピードのモジュレーション・ソースを選択します。

[OFF, Gate1...CC17]

3. FREQ (Frequency)/TIMES D^{mod}

LFO スピードを調節します。

[0.020Hz...20.000Hz/1...16]

AMOUNT

LFO スピードのモジュレーション量を設定します。

[-100...+100]

4. TEMPO SYNC

OFF のとき、LFO スピードは “FREQ” の周波数になります。ON のとき、LFO スピードはホスト・アプリケーションで設定したテンポと “BASE NOTE”、“FREQ” で設定した周期になります。

[ON, OFF]

5. BASE NOTE [1/16...1/1]

LFO スピードを指定する音符の種類を設定します。

6. L-R PHASE [-180.0...0.0...+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]

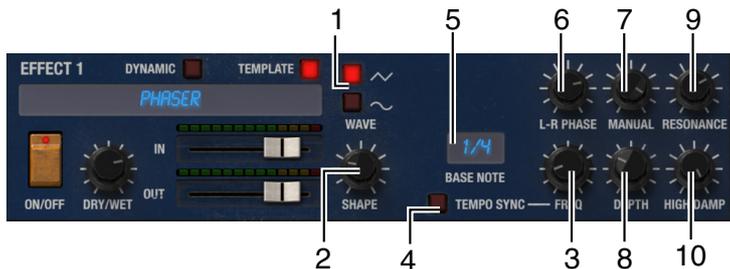
フィードバック量を調節します。

10. HIGH DAMP [20.00Hz...18.66kHz, THRU]

フィードバックの高域の減衰量を調節します。

11: Phaser

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・ピアノ等かけると効果的です。左右のLFOをずらして広がりをごコントロールすることができます。



1. WAVE

LFO 波形を設定します。

[TRIANGLE, SINE]

2. SHAPE

LFO 波形を変形させる割合を設定します。

[-100.0...0.0...100.0]

3. FREQ (Frequency) D^{mod}

LFO スピードを調節します。

[0.020Hz...20.000Hz/1...16]

“FREQ” のノブをダブル・タップすると、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.30

SOURCE

LFO スピードのモジュレーション・ソースを選択します。

[OFF, Gate1...CC17]

AMOUNT

LFO スピードのモジュレーション量を設定します。

[-100...+100]

4. TEMPO SYNC

OFF のとき、LFO スピードは“FREQ”の周波数になります。ON のとき、LFO スピードはホスト・アプリケーションで設定したテンポと“BASE NOTE”、“FREQ”で設定した周期になります。

[ON, OFF]

5. BASE NOTE [1/16...1/1]

LFO スピードを指定する音符の種類を設定します。

6. L-R PHASE [-180.0...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・タップすると、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.30

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“DRY/WET” も+の値に、“RESONANCE” が-の値のときには“DRY/WET” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

10. HIGH DAMP [0.00Hz...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。

12: Polysix Ensemble

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



1. HIGH DAMP

[20.00Hz...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^{mod}

[0.00...10.00]

効果の深さを調節します。

“INTENSITY” のノブをダブル・タップすると、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.30

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。

13: MultiTap Chorus/Delay

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

[1.00ms...570.00ms]

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 (LFO Frequency)

[0.020Hz...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・タップすると、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.30

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。

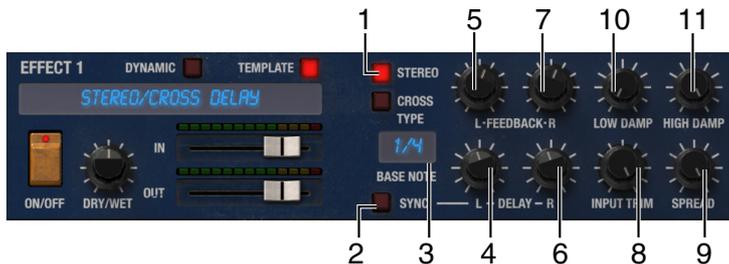
AMOUNT

[-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。

14: Stereo/Cross Delay

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 [ON, OFF]

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“BASE NOTE”、“DELAY-L” または “DELAY-R” で設定したディレイ・タイムになります。

3. BASE NOTE [1/16...1/1]

ディレイ・タイムを指定する音符の種類を設定します。

4. DELAY-L [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・タップすると、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.30

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  [-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・タップすると、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.30

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  [0.0...100.0]

入力レベルを調節します。

“INPUT TRIM” のノブをダブル・タップすると、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.30

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]

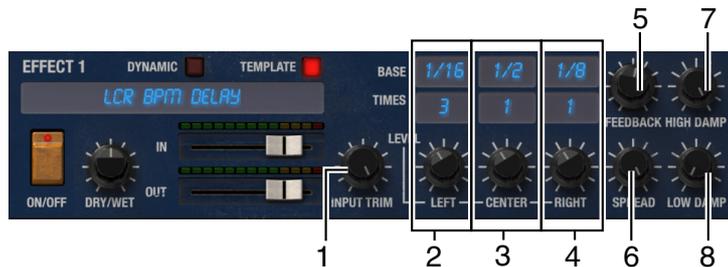
低域減衰のカットオフ周波数を設定します。

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。

15: LCR BPM Delay

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・タップすると、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.30

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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 [-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・タップすると、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.30

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 [20.00Hz...18.66kHz, THRU]

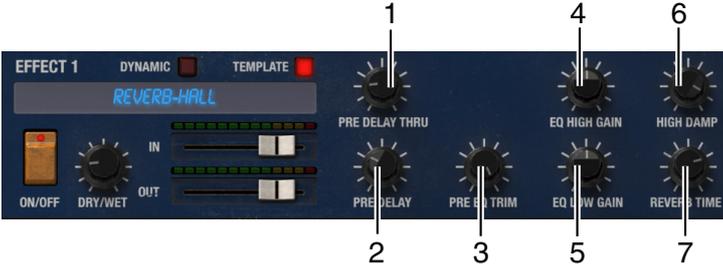
高域減衰のカットオフ周波数を設定します。

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。

16: Reverb-Hall

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



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

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

3. PRE EQ TRIM [-24.00dB...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...0.0...+15.00dB]
高域イコライザーのゲインを調節します。

5. EQ LOW GAIN [-15.0dB...0.0...+15.0dB]
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, zTHRU]
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。

17: Reverb-Smooth Hall

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。



18: Reverb-Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音を得られるプレート・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。



19: Reverb-Dry Plate

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。



データのセーブ、ロード

内部メモリーへのセーブ

エディットしたプログラムを iMono/Poly の内部メモリーにセーブ（保存）することができます。

🔊 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。プログラムを残しておきたいときは、保存を実行してください。

プログラム・ネームをタップして表示されるプログラム・ブラウザから Save As コマンドを選択します。

Save As: 別名で保存します。入力した名前でも新規にプログラムが作成されます。新規に作成したプログラムは User バンクに保存されます。



内部メモリーからのロード

プログラム・ネームをタップして表示されたプログラム・ブラウザで User バンクを選択し、プログラム・リストから読み込みたいプログラムをタップします。

インポート

KORG Legacy Collection Mono/Poly のデータを読み込みます。

note インポートするデータは、コンピューター上の iTunes ソフトウェアを経由して iPad に書き込み、読み込みをすることができます。

資料編

スケール・リスト

	スケール名	スケール：キーがCの場合
1	Chromatic	C, D _b , D, E _b , E, F, G _b , G, A _b , A, B _b , B
2	Ionian	C, D, E, F, G, A, B
3	Dorian	C, D, E _b , F, G, A, B _b
4	Phrygian	C, D _b , E _b , F, G, Ab, B _b
5	Lydian	C, D, E, G _b , G, A, B
6	Mixolydian	C, D, E, F, G, A, B _b
7	Aeolian	C, D, Eb, F, G, Ab, B _b
8	Locrian	C, D _b , E _b , F, Gb, A _b , B _b
9	minor Harmo	C, D, E _b , F, G, A _b , B
10	minor Melod	C, D, E _b , F, G, A, B
11	Major Blues	C, D, E _b , E, G, A
12	minor Blues	C, E _b , F, G _b , G, B _b
13	Diminish	C, D, E _b , F, G _b , A _b , A, B
14	Com.Dim	C, D _b , E _b , E, G _b , G, A, B _b
15	Major Penta	C, D, E, G, A
16	minor Penta	C, E _b , F, G, B _b
17	Raga 1	C, Db, E, F, G, A _b , B
18	Raga 2	C, D _b , E, G _b , G, A, B

	スケール名	スケール：キーがCの場合
19	Raga 3	C, D _b , E _b , G _b , G, A _b , B
20	Arabic	C, D, E, F, G _b , A _b , B _b
21	Spanish	C, D _b , E _b , E, F, G, A _b , B _b
22	Gypsy	C, D, E _b , G _b , G, Ab, B
23	Egyptian	C, D, F, G, B _b
24	Hawaiian	C, D, E _b , G, A
25	Bali Pelog	C, D _b , E _b , G, A _b
26	Japanese	C, D _b , F, G, A _b
27	Ryukyu	C, E, F, G, B
28	Chinese	C, E, G _b , G, B
29	Bass Line	C, G, B _b
30	Wholetone	C, D, E, G _b , A _b , B _b
31	minor 3rd	C, E _b , G _b , A
32	Major 3rd	C, E, A _b
33	4th	C, F, B _b
34	5th	C, G
35	Octave	C

モジュレーション・ソース・リスト

モジュレーション・ソース	説明
Velocity (+)	ベロシティ +方向、0 ~ 127 のベロシティ値でモジュレーションをかけます。
Velocity (+-)	ベロシティ + / -方向、ベロシティの値 64 を基準にして ±方向でモジュレーションをかけます。
Keyboard Track (+)	キーボード・トラック +方向、ノート・ナンバー 0 (C-1) ~ 127 (G8) でモジュレーションをかけます。
Keyboard Track (+-)	キーボード・トラック + / -方向、ノート・ナンバー E4 を基準にして ±方向でモジュレーションをかけます。
After Touch (+)	アフタータッチ +方向、0 ~ 127 のアフタータッチの値でモジュレーションをかけます。
After Touch (+-)	アフタータッチ + / -方向、アフタータッチの値 64 を基準にして ±方向でモジュレーションをかけます。
Pitch Bend	ピッチベンド、可動範囲の中心を基準にして ±方向でモジュレーションをかけます。
Mod.Wheel (+)	モジュレーション・ホイール +方向、0 ~ 127 の値でモジュレーションをかけます。
Mod.Wheel (+-)	モジュレーション・ホイール + / -方向、可動範囲の中心を基準にして ±方向でモジュレーションをかけます。
MIDI1	グローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE の“SOURCE1”でモジュレーションをかけます。
MIDI2	グローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE の“SOURCE2”でモジュレーションをかけます。
MIDI3	グローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE の“SOURCE3”でモジュレーションをかけます。
MIDI4	グローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE の“SOURCE4”でモジュレーションをかけます。
VCF EG (+)	VCF EG を使用して+方向のみでモジュレーションをかけます。15 ページ「BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)」を参照してください。
VCF EG (+) * Velocity (+)	VCF EG +方向とベロシティ +方向
VCF EG (+) * Velocity (+-)	VCF EG +方向とベロシティ + / -方向
VCF EG (+) * Keyboard Track (+)	VCF EG +方向とキーボード・トラック +方向
VCF EG (+) * Keyboard Track (+-)	VCF EG +方向とキーボード・トラック + / -方向
VCF EG (+) * After Touch (+)	VCF EG +方向とアフタータッチ +方向
VCF EG (+) * After Touch (+-)	VCF EG +方向とアフタータッチ + / -方向

モジュレーション・ソース	説明
VCF EG (+) * Pitch Bend	VCF EG +方向とピッチベンド
VCF EG (+) * Mod.Wheel (+)	VCF EG +方向とモジュレーション・ホイール +方向
VCF EG (+) * Mod.Wheel (+-)	VCF EG +方向とモジュレーション・ホイール + / -方向
VCF EG (+) * MIDI1	VCF EG +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE1"
VCF EG (+) * MIDI2	VCF EG +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE2"
VCF EG (+) * MIDI3	VCF EG +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE3"
VCF EG (+) * MIDI4	VCF EG +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE4"
VCF EG (+-)	VCF EG を使用して+ / -方向でモジュレーションをかけます。15 ページ「BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)」を参照してください。
VCF EG (+-) * Velocity (+)	VCF EG + / -方向とベロシティ +方向
VCF EG (+-) * Velocity (+-)	VCF EG + / -方向とベロシティ + / -方向
VCF EG (+-) * Keyboard Track (+)	VCF EG + / -方向とキーボード・トラック +方向
VCF EG (+-) * Keyboard Track (+-)	VCF EG + / -方向とキーボード・トラック + / -方向
VCF EG (+-) * After Touch (+)	VCF EG + / -方向とアフタータッチ +方向
VCF EG (+-) * After Touch (+-)	VCF EG + / -方向とアフタータッチ + / -方向
VCF EG (+-) * Pitch Bend	VCF EG + / -方向とピッチベンド
VCF EG (+-) * Mod.Wheel (+)	VCF EG + / -方向とモジュレーション・ホイール +方向
VCF EG (+-) * Mod.Wheel (+-)	VCF EG + / -方向とモジュレーション・ホイール + / -方向
VCF EG (+-) * MIDI1	VCF EG + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE1"
VCF EG (+-) * MIDI2	VCF EG + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE2"
VCF EG (+-) * MIDI3	VCF EG + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE3"
VCF EG (+-) * MIDI4	VCF EG + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE4"
VCA EG (+)	VCA EG を使用して+方向のみでモジュレーションをかけます。15 ページ「BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)」を参照してください。
VCA EG (+) * Velocity (+)	VCA EG +方向とベロシティ +方向

モジュレーション・ソース	説明
VCA EG (+) * Velocity (+-)	VCA EG +方向とベロシティ + / -方向
VCA EG (+) * Keyboard Track (+)	VCA EG +方向とキーボード・トラック +方向
VCA EG (+) * Keyboard Track (+-)	VCA EG +方向とキーボード・トラック + / -方向
VCA EG (+) * After Touch (+)	VCA EG +方向とアフタータッチ +方向
VCA EG (+) * After Touch (+-)	VCA EG +方向とアフタータッチ + / -方向
VCA EG (+) * Pitch Bend	VCA EG +方向とピッチベンド
VCA EG (+) * Mod.Wheel (+)	VCA EG +方向とモジュレーション・ホイール +方向
VCA EG (+) * Mod.Wheel (+-)	VCA EG +方向とモジュレーション・ホイール + / -方向
VCA EG (+) * MIDI1	VCA EG +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE1"
VCA EG (+) * MIDI2	VCA EG +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE2"
VCA EG (+) * MIDI3	VCA EG +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE3"
VCA EG (+) * MIDI4	VCA EG +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE4"
VCA EG (+-)	VCA EG を使用して + / -方向でモジュレーションをかけます。15 ページ「BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)」を参照してください。
VCA EG (+-) * Velocity (+)	VCA EG + / -方向とベロシティ +方向
VCA EG (+-) * Velocity (+-)	VCA EG + / -方向とベロシティ + / -方向
VCA EG (+-) * Keyboard Track (+)	VCA EG + / -方向とキーボード・トラック +方向
VCA EG (+-) * Keyboard Track (+-)	VCA EG + / -方向とキーボード・トラック + / -方向
VCA EG (+-) * After Touch (+)	VCA EG + / -方向とアフタータッチ +方向
VCA EG (+-) * After Touch (+-)	VCA EG + / -方向とアフタータッチ + / -方向
VCA EG (+-) * Pitch Bend	VCA EG + / -方向とピッチベンド
VCA EG (+-) * Mod.Wheel (+)	VCA EG + / -方向とモジュレーション・ホイール +方向
VCA EG (+-) * Mod.Wheel (+-)	VCA EG + / -方向とモジュレーション・ホイール + / -方向
VCA EG (+-) * MIDI1	VCA EG + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE1"
VCA EG (+-) * MIDI2	VCA EG + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE2"

モジュレーション・ソース	説明
VCA EG (+-) * MIDI3	VCA EG + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE3"
VCA EG (+-) * MIDI4	VCA EG + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE4"
MG1 (+)	MG1を使用して+方向のみでモジュレーションをかけます。15 ページ [BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)] を参照してください。
MG1 (+) * Velocity (+)	MG1 +方向とベロシティ +方向
MG1 (+) * Velocity (+-)	MG1 +方向とベロシティ + / -方向
MG1 (+) * Keyboard Track (+)	MG1 +方向とキーボード・トラック +方向
MG1 (+) * Keyboard Track (+-)	MG1 +方向とキーボード・トラック + / -方向
MG1 (+) * After Touch (+)	MG1 +方向とアフタータッチ +方向
MG1 (+) * After Touch (+-)	MG1 +方向とアフタータッチ + / -方向
MG1 (+) * Pitch Bend	MG1 +方向とピッチベンド
MG1 (+) * Mod.Wheel (+)	MG1 +方向とモジュレーション・ホイール +方向
MG1 (+) * Mod.Wheel (+-)	MG1 +方向とモジュレーション・ホイール + / -方向
MG1 (+) * MIDI1	MG1 +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE1"
MG1 (+) * MIDI2	MG1 +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE2"
MG1 (+) * MIDI3	MG1 +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE3"
MG1 (+) * MIDI4	MG1 +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE4"
MG1 (+) * VCF EG (+)	MG1 +方向と VCF EG +方向
MG1 (+) * VCF EG (+-)	MG1 +方向と VCF EG + / -方向
MG1 (+) * VCA EG (+)	MG1 +方向と VCA EG +方向
MG1 (+) * VCA EG (+-)	MG1 +方向と VCA EG + / -方向
MG1 (+-)	MG1を使用して+ / -方向でモジュレーションをかけます。15 ページ [BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)] を参照してください。
MG1 (+-) * Velocity (+)	MG1 + / -方向とベロシティ +方向
MG1 (+-) * Velocity (+-)	MG1 + / -方向とベロシティ + / -方向

モジュレーション・ソース	説明
MG1 (+-) * Keyboard Track (+)	MG1 + / - 方向とキーボード・トラック + 方向
MG1 (+-) * Keyboard Track (+-)	MG1 + / - 方向とキーボード・トラック + / - 方向
MG1 (+-) * After Touch (+)	MG1 + / - 方向とアフタータッチ + 方向
MG1 (+-) * After Touch (+-)	MG1 + / - 方向とアフタータッチ + / - 方向
MG1 (+-) * Pitch Bend	MG1 + / - 方向とピッチベンド
MG1 (+-) * Mod.Wheel (+)	MG1 + / - 方向とモジュレーション・ホイール + 方向
MG1 (+-) * Mod.Wheel (+-)	MG1 + / - 方向とモジュレーション・ホイール + / - 方向
MG1 (+-) * MIDI1	MG1 + / - 方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE1"
MG1 (+-) * MIDI2	MG1 + / - 方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE2"
MG1 (+-) * MIDI3	MG1 + / - 方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE3"
MG1 (+-) * MIDI4	MG1 + / - 方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE4"
MG1 (+-) * VCF EG (+)	MG1 + / - 方向と VCF EG + 方向
MG1 (+-) * VCF EG (+-)	MG1 + / - 方向と VCF EG + / - 方向
MG1 (+-) * VCA EG (+)	MG1 + / - 方向と VCA EG + 方向
MG1 (+-) * VCA EG (+-)	MG1 + / - 方向と VCA EG + / - 方向
MG2 (+)	MG2 を使用して + 方向のみでモジュレーションをかけます。15 ページ [BIPOlar (PWM SRC Bipolar)] を参照してください。
MG2 (+) * Velocity (+)	MG2 + 方向とベロシティ + 方向
MG2 (+) * Velocity (+-)	MG2 + 方向とベロシティ + / - 方向
MG2 (+) * Keyboard Track (+)	MG2 + 方向とキーボード・トラック + 方向
MG2 (+) * Keyboard Track (+-)	MG2 + 方向とキーボード・トラック + / - 方向
MG2 (+) * After Touch (+)	MG2 + 方向とアフタータッチ + 方向
MG2 (+) * After Touch (+-)	MG2 + 方向とアフタータッチ + / - 方向
MG2 (+) * Pitch Bend	MG2 + 方向とピッチベンド
MG2 (+) * Mod.Wheel (+)	MG2 + 方向とモジュレーション・ホイール + 方向

モジュレーション・ソース	説明
MG2 (+) * Mod.Wheel (+-)	MG2 +方向とモジュレーション・ホイール +- 方向
MG2 (+) * MIDI1	MG2 +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE “SOURCE1”
MG2 (+) * MIDI2	MG2 +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE “SOURCE2”
MG2 (+) * MIDI3	MG2 +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE “SOURCE3”
MG2 (+) * MIDI4	MG2 +方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE “SOURCE4”
MG2 (+) * VCF EG (+)	MG2 +方向と VCF EG +方向
MG2 (+) * VCF EG (+-)	MG2 +方向と VCF EG + / -方向
MG2 (+) * VCA EG (+)	MG2 +方向と VCA EG +方向
MG2 (+) * VCA EG (+-)	MG2 +方向と VCA EG + / -方向
MG2 (+-)	MG2 を使用して + / -方向でモジュレーションをかけます。15 ページ「BIPOLAR (PWM SRC Bipolar)」を参照してください。
MG2 (+-) * Velocity (+)	MG2 + / -方向とベロシティ +方向
MG2 (+-) * Velocity (+-)	MG2 + / -方向とベロシティ + / -方向
MG2 (+-) * Keyboard Track (+)	MG2 + / -方向とキーボード・トラック +方向
MG2 (+-) * Keyboard Track (+-)	MG2 + / -方向とキーボード・トラック + / -方向
MG2 (+-) * After Touch (+)	MG2 + / -方向とアフタータッチ +方向
MG2 (+-) * After Touch (+-)	MG2 + / -方向とアフタータッチ + / -方向
MG2 (+-) * Pitch Bend	MG2 + / -方向とピッチベンド
MG2 (+-) * Mod.Wheel (+)	MG2 + / -方向とモジュレーション・ホイール +方向
MG2 (+-) * Mod.Wheel (+-)	MG2 + / -方向とモジュレーション・ホイール +- 方向
MG2 (+-) * MIDI1	MG2 + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE “SOURCE1”
MG2 (+-) * MIDI2	MG2 + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE “SOURCE2”
MG2 (+-) * MIDI3	MG2 + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE “SOURCE3”
MG2 (+-) * MIDI4	MG2 + / -方向とグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE “SOURCE4”
MG2 (+-) * VCF EG (+)	MG2 + / -方向と VCF EG +方向

モジュレーション・ソース	説明
MG2 (+-) * VCF EG (+-)	MG2 + / - 方向と VCF EG + / - 方向
MG2 (+-) * VCA EG (+)	MG2 + / - 方向と VCA EG + 方向
MG2 (+-) * VCA EG (+-)	MG2 + / - 方向と VCA EG + / - 方向
Noise	ノイズの振幅を使用して + / - 方向でモジュレーションをかけます。
Noise * Velocity (+)	ノイズと ベロシティ + 方向
Noise * Velocity (+-)	ノイズとベロシティ + / - 方向
Noise * Keyboard Track (+)	ノイズとキーボード・トラック + 方向
Noise * Keyboard Track (+-)	ノイズとキーボード・トラック + / - 方向
Noise * After Touch (+)	ノイズとアフタータッチ + 方向
Noise * After Touch (+-)	ノイズとアフタータッチ + / - 方向
Noise * Pitch Bend	ノイズとピッチベンド
Noise * Mod.Wheel (+)	ノイズとモジュレーション・ホイール + 方向
Noise * Mod.Wheel (+-)	ノイズとモジュレーション・ホイール + - 方向
Noise * MIDI1	ノイズとグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE1"
Noise * MIDI2	ノイズとグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE2"
Noise * MIDI3	ノイズとグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE3"
Noise * MIDI4	ノイズグローバル・パラメーター VIRTUAL PATCH CONTROL CHANGE "SOURCE4"
Noise * VCF EG (+)	ノイズと VCF EG + 方向
Noise * VCF EG (+-)	ノイズと VCF EG + / - 方向
Noise * VCA EG (+)	ノイズと VCA EG + 方向
Noise * VCA EG (+-)	ノイズと VCA EG + / - 方向

おもな仕様

iMono/Poly

- ・ 最大同時発音数：32音 (iPad のモデルに依存します)
- ・ パート数：1
- ・ ユニゾン：ボイス数指定 (1 ~ 16)、デチューン、スプレッド
- ・ 8系統のバーチャル・パッチ、159種類のモジュレーション・ソース (Velocity, KBD Track, After Touch, Pitch Bend, Mod.Wheel,CC#, VCF EG, VCA EG, MG1, MG2, Noise 他)、35種類のデスティネーション (VCO Pitch, VCO Leve, Noise Level, VCO PW,VCO PWM Intensity, Portamento Time, Detune, Cutoff, Resonance, EG Intensity, VCA Gain, VCF EG, VCA EG, MG1 Speed, MG2 Speed, VCO Mod X-Mod, VCO Mod Freq Mod, Panpot 他)
- ・ 2基のマルチエフェクト搭載
- ・ エフェクト：18種類
- ・ 128種類の音色プログラム
- ・ 音色ブラウザ
- ・ マイクロ・チューニング

* 製品の仕様、外観は改良のため、予告なく変更することがあります。

サポート・サービスのご案内

ご連絡の際に必要な情報

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

- お名前
- 製品名とバージョン（iOSの「設定」から確認できます。）
- ご使用のデバイス名
- OSのバージョン
- ご質問内容（できるだけ詳細にお書きください）

ご連絡の前に

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

お客様相談窓口

- Eメールでのお問い合わせ：techsupport@korg.co.jp
- 電話でのお問い合わせ



0570-666-569

PHS 等一部の電話ではご利用できません。固定電話または携帯電話からおかけください。

- 受付時間 月曜～金曜 10:00 ～ 17:00（祝祭日、窓口休業日を除く）
- 電話でのお問い合わせの際には、ご質問の製品が操作できる環境をご用意ください。
- ご質問の内容やお客様の使用環境によって生じる問題などについては、回答にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2
© 2017 KORG INC.