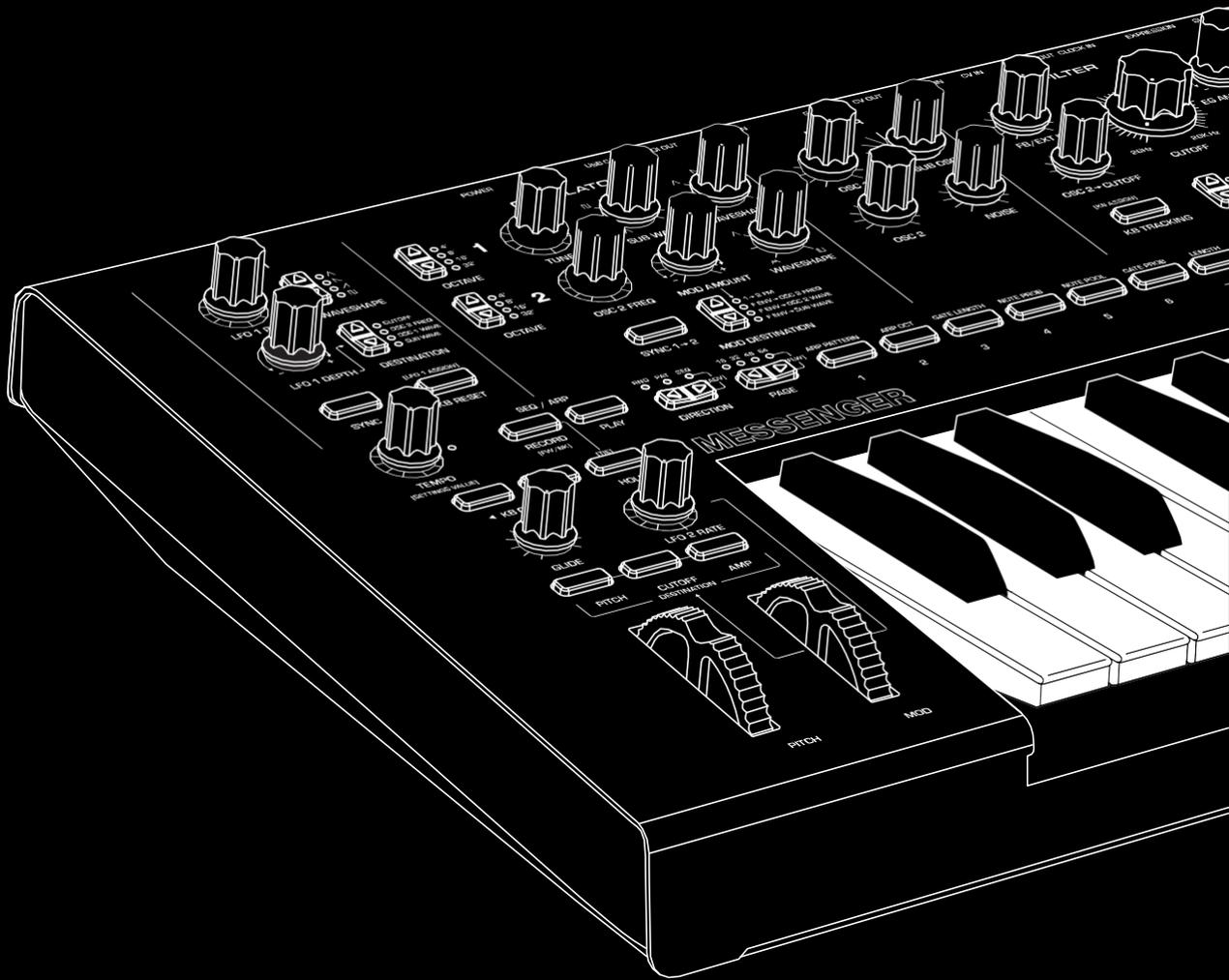


MESSENGER

ユーザーマニュアル



目次

開梱と検査.....	5
セットアップと接続.....	5
MESSENGERの概要.....	6
MESSENGERを演奏する.....	7
キーボードと左手コントローラー.....	7
サウンドの読み込みおよび探求.....	9
サウンドの作成と保存.....	10
MESSENGERによるシンセサイズ.....	10
はじめに.....	10
サウンドを構築する.....	11
サウンドの形成.....	12
音色を保存する.....	13
モジュレーションのアサイン.....	13
MESSENGERの操作子、接続端子類.....	15
リアパネルと接続端子.....	15
OSCILLATORS (オシレーター).....	16
MIXER (ミキサー).....	18
FILTER (フィルター).....	19
ENVELOPES (エンベロープ).....	20
アウトプット.....	22
LFO 1.....	23
SEQ/ARP (シーケンサー/アルペジエーター).....	24
シーケンサーの操作.....	25
パラメーター・レコード.....	26
プログラマー/ナビゲーション.....	26
SETTINGS (本体設定).....	27
ファームウェアのアップデートとプリセットの管理.....	35
仕様.....	35
サービスとサポート.....	36
付録A: MIDI.....	37

開梱と検査

配送用カートンの内容を確認してください。新しい**Moog Messenger**を開梱する際は、紛失や損傷がないように注意してください。楽器を発送する必要が生じた場合に備えて、箱やすべての梱包材を保存することをお勧めします。

MESSENGERには次のアイテムが同梱されています。

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. Moog Messenger | 4. 安全に関する指示 |
| 2. 電源アダプター | 5. ポスター |
| 3. クイックスタートガイド | 6. プリセットカテゴリーシート |

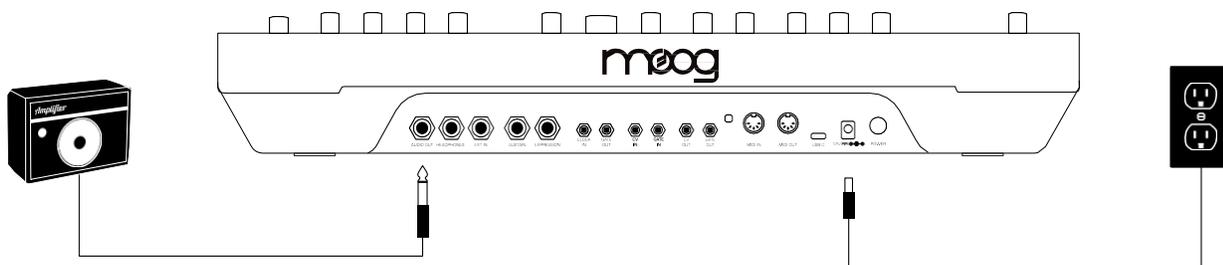
セットアップと接続

新しい **Moog Messenger** を置くための安定した安全な場所を見つけます。重量は**4.95** キログラム(約**10.9** ポンド)あるので、十分な支えのあるテーブルやスタンドに置いてください。

Moog Messenger を探索する前に、電源を供給し、オーディオモニタリングシステムに接続する必要があります。

電源仕様

最初に、**Moog Messenger** を適切に電源に接続する必要があります。付属の **12V DC** センター・プラス電源を **Messenger** のリアパネルにある **12V DC** 電源入力に差し込みます。**Messenger** は**100** から**240** ボルトの**AC** 電源仕様を使用でき、**50** または**60** サイクル(Hz)の電源にも対応できるスイッチング電源仕様を使用しています。

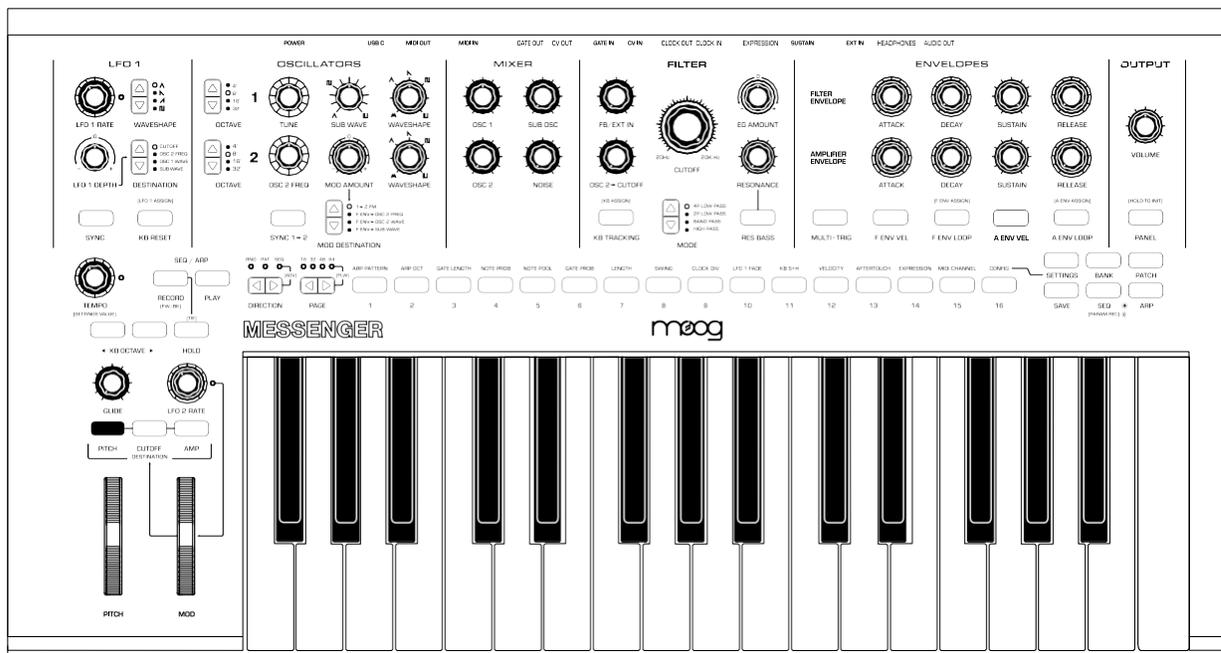


注意: **Messenger** はアナログ楽器であり、使用前に 10-15 分間 ウォームアップが必要です。例えば、冷たい車の中に一晩置いた場合、オシレーターチューニングが安定するまでに25分ほどかかることがあります。**Messenger** を直射日光の下で使用しないでください。

オーディオ

ボリュームコントロール(**VOLUME**)を完全に下げた状態で、**6.3mm (TS)** ケーブルの片方を、リアパネルの **Messenger** の**AUDIO OUT** に差し込みます。もう一方をスピーカー、ミキシングコンソール、またはオーディオインターフェースに接続します。リアパネルの**HEADPHONES** 出力を介してヘッドフォンを使用できます。

MESSENGERの概要



Messenger は、**Moog** の次世代モノフォニック・アナログ・シンセサイザーとして設計されました。独自のデュアル・オシレーター・セクションは、ウェーブフォームディンク、柔軟なモジュレーション、オシレーターシンクを通じて斬新なテクスチャを生み出し、追加の可変サブオシレーターは深みのあるベーストーンにさらなる重みを加えます。**Moog** にとって初の試みとして、**Messenger** は伝説的なラダーフィルターにひねりを加えています。ハイパスとバンドパスのレスポンスに加えて、**RES BASS** スイッチを使うことで、レゾナンスが増加した際に低音を維持するように切り替えるか、従来のラダーフィルターのレスポンスにすることができます。

デュアルループ**ADSR** エンベロープ、ミキサーフィードバック、オーディオレートフィルター**FM** は、従来よりもアプローチしやすいパッケージでクラシックな**Moog** サウンドを未来にもたらしめます。

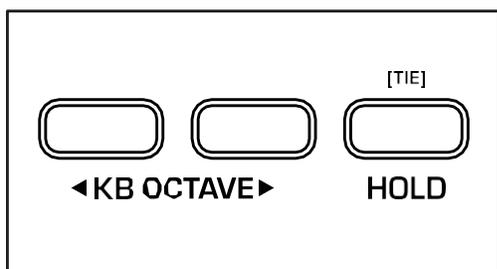
Messenger は、ペロシティとアフタータッチを備えた **32** 個のキーを簡単に操作できる高性能コンパクト シンセサイザーです。**256** 種類のオンボードプリセットにより、好きなサウンドを直ちに保存・リコール可能で、柔軟な**2** つの**LFO** は豊富なモジュレーションオプションを提供します。直感的なアルペジエーターとエクスペッション/サステイン ペダル入力により、**Messenger** はライブに欠かせないツールになります。また、確率的コントロールとユーロラック接続を備えた独自のシーケンサーにより、あらゆる規模のスタジオに **Messenger** を簡単に組み込むことができます。

MESSENGERを演奏する

キーボードと左手コントローラー

Messenger には 2 1/2 オクターブをカバーする 32 キーのキーボードがあり、**KB OCTAVE** スイッチを使用してデフォルトのキーボード範囲より上または下に最大 2 オクターブ移動できます。オシレーターを8' にセットして、キーボードがデフォルトレンジ(**KB OCTAVE** スイッチが消灯)にあるとき、最も低い**C (Do)** は中央の**C (C4 - 約261.63 Hz)** に対応します。

キーボードの左側に配置されているのが、左手コントローラーで、さらなる表現力とパフォーマンスコントロールを提供します。左手コントローラーには、複数の宛先にルーティングしたり、**モジュレーション・ホイール**でスケーリングしたりできる三角波モジュレーション ソースである **LFO 2** も含まれています。

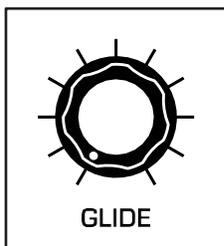


KB OCTAVE

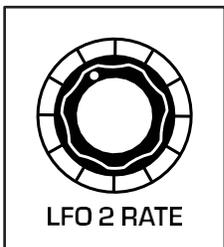
キーボードのオクターブを任意のディレクションで、最大で二つのオクターブまで下(<)もしくは上(>)に移動します。デフォルトのオクターブ範囲では、どちらのボタンも点灯しません。

HOLD

アクティブにすると現在のノートを保持し、**HOLD** を解除するまでエンベロープの**SUSTAIN** を維持します。**HOLD** はまた、アルペジエーターのラッチとしても機能します

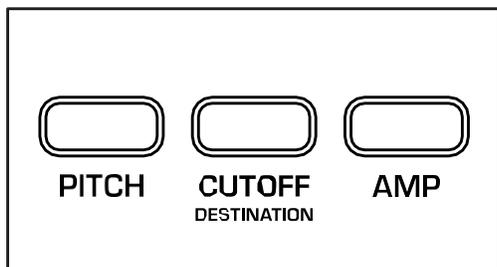


GLIDE - GLIDE コントロールを上げると、1 つめのノートから次のノートに移動するのにかかる時間が長くなり、ポルタメント効果が生まれます。**注意:** さまざまなグライドモード (*exponential, linear constant rate, linear constant time*) を **CONFIG** メニューで設定できます。以下の **SETTINGS** セクションを参照してください。



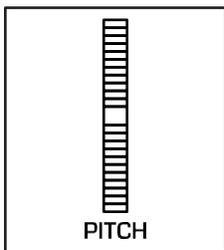
LFO 2 RATE

LFO 2 の三角波形の速度を約**0.05Hz** から約**12Hz** の間で設定します。

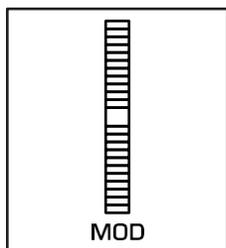


DESTINATION

LFO 2 はトライアングル波のモジュレーション・ソースで、**モジュレーション・ホイール**に結びつけられており、3 つの異なる宛先 - 3 つの全てのオシレーターの**PITCH**、フィルターの**CUTOFF**、または**Messenger** の**AMP** (すなわちボリューム)を変調できます。



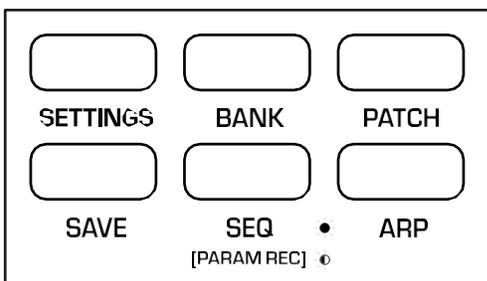
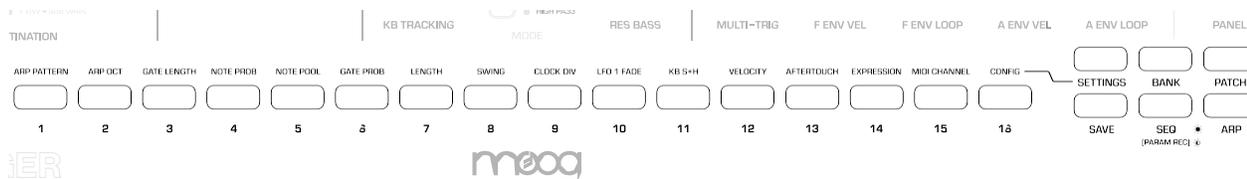
ピッチ・ホイール - すべてのオシレーターを特定量だけ上下にデチューンすることでノートをベンドします。
デフォルトのピッチベンド範囲は**37** セミトーンです(**CONFIG** で変更可能)。



モジュレーション・ホイール - **LFO 2** からの変調の深さをスケールするためのパフォーマンスコントロールです。
DESTINATION スイッチで選択された宛先に適用されます。

サウンドの読み込みおよび探求

MESSENGER は、16 のバンクに 16 のプリセットが含まれており、バンク1-15 には合計240 の工場出荷時のプリセットが事前にプログラムされています。バンク16 はユーザープリセット用に空けてあります。**プログラマー** はキーボードの上にあります、**PGM ボタン1-16** および右側の**6**つのボタン (**SETTINGS/BANK/PATCH/SAVE/SEQ/ARP**) で構成され、**PGM 1-16** ボタンの機能を変更します。



最初に **BANK** を押して、次に **PGM 1-16** ボタンを使用して **16** 個のバンクの **1** つを選択して、プリセットのバンクを選択します。バンクを選択すると、**PATCH** ボタンが点灯し、**PGM 1-16** ボタンを使用して現在のバンク内の **16** 個のパッチのいずれかを選択できるようになります。

工場出荷時のプリセットは次のバンクに分類されます。

1. **Messenger** - すべてのカテゴリーから厳選したトッププリセット
2. **Classic Bass** - 伝統的なシンセベースとヴィンテージローエンド
3. **Modern Bass** - エッジの効いたアグレッシブなベース
4. **Sub Bass** - 低音域のレイヤーに最適なクリーンで深みのあるトーン
5. **Hard Lead** - カットイングと表現力豊かなソロサウンド
6. **Soft Lead** - 滑らかなメロディックな音色
7. **Arps** - アルペジオのプラックとパターン
8. **Orchestral** - ブラス、リード、ストリングス
9. **Keys** - ピアノ、キーボード、オルガン
10. **Pads** - テクスチャードされた波形とハーモニッククラスター
11. **Mallets and Metal** - 鐘、マレット、そしてインハーモニックな金属音
12. **Sweeps** - 動き、揺らぎ、うねり
13. **Drones** - 濃密なドローンとうねり続けるトーン
14. **Percussion** - キック、スネア、タムでビートを構築
15. **FX** - インスピレーションを与える音響効果
16. **User** - 16のブランクパッチで独自の音を作成

サウンドの作成と保存

まったく新しい独自のサウンドを作成するには、いくつかの異なる開始点のいずれかから始めることができます。**Messenger** の右側にある **PANEL** ボタンを押すと、パッチ設定が無効になり、メッセージャーがフロントパネルのノブとスイッチで現在表されている設定に戻ります。すべてのパネル コントロールが現在の設定と視覚的に一致するため、これは新しいサウンドを作成するための優れた出発点となります。

あるいは、1秒間 **PANEL** ボタンを押し続けてから初期化されたパッチを読み込むことで、サウンドデザインのスタート地点となる基本的な音を得ることができます。初期化されたパッチは、バンク16 に移動して空のパッチスロットを選択することでロードされます - それらはすべて初期化パッチに設定されています。

最後に、**Messenger** のファクトリー・プリセットを使用して、独自のサウンドを作成するための出発点にすることができます！どのパッチをロードしても、シンセの設定はパッチに保存されたものになり、前面パネルの物理設定とは(必ずしも)一致しません。パネルのコントロール(例えば、フィルターの **CUTOFF** ノブ)を動かすと、そのパッチのパラメーター設定が即座に上書きされ、パッチを再ロードするまでパネルのコントロールによって上書かれたままになります。

SAVE を押すと、現在のパッチを **256** のパッチロケーションの1つに保存することができます。現在選択されているパッチロケーションが点滅し始めます。ボタン1から16までのいずれかを押すと、別のパッチロケーションが選択されます。点滅している **SAVE** ボタンを押すと、保存コマンドが実行され、選択した位置にパッチが保存されます。

*ヒント: パッチの保存操作中は通常通りに **BANK** および **PATCH** の場所を切り替えることができます。パッチの保存時には、現在選択されている場所にパッチが保存されます。*

ヒント: キーボードを演奏しながらパッチの位置を保持すると、その位置に保存されているパッチが一時的にメモリーにロードされ、上書きするパッチをプレビューすることができます。

MESSENGER によるシンセサイズ

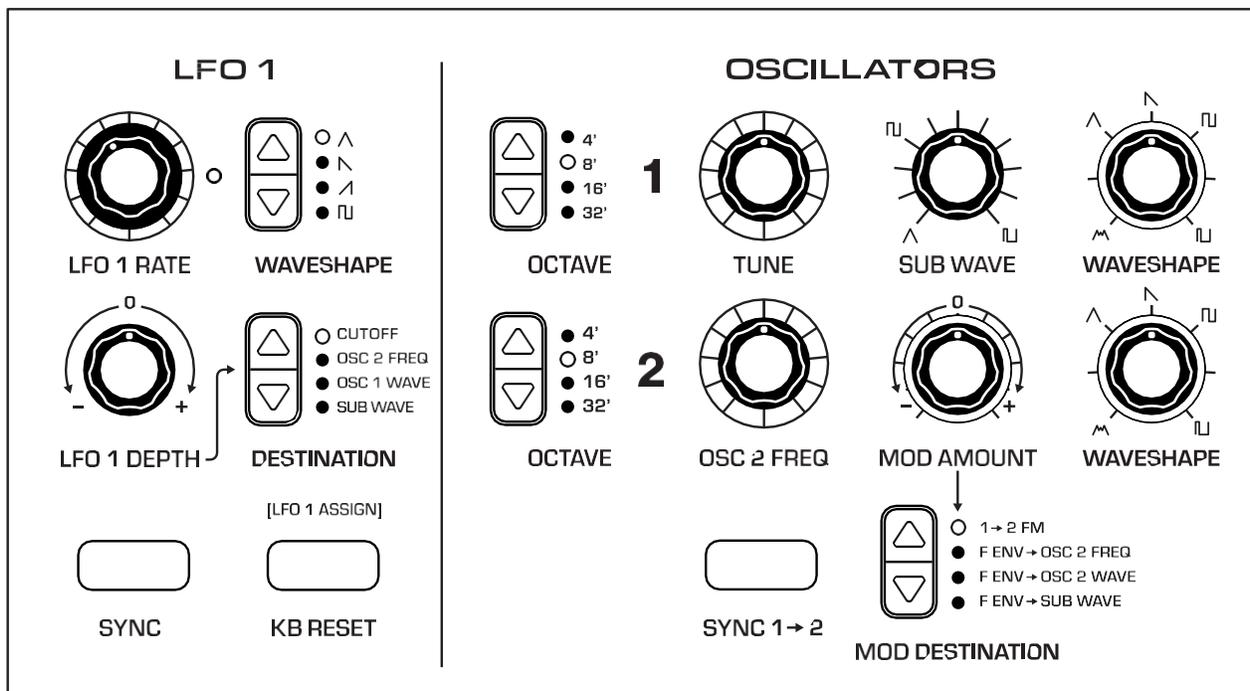
はじめに

Messenger は、クラシックな **Moog** サウンドを受け継ぎつつ、革新的な回路と多彩なサウンドデザイン機能によって、未来へと進化させたポータブルかつ演奏性に優れたシンセサイザーです。これは **Minimoog Model D** のようなモノフォニック シンセサイザーで、一度に1つのノートだけを演奏します。深く響くベースライン、鋭いリード、繊細なアンビエント テクスチャに最適です。

Messenger は、演奏されることを第一の目的としてデザインされていますので、**PATCH** を押し、**PGM 1-16** ボタンでパッチを選択し、自由に演奏してください！短いスタッカートノートを演奏したり、長く保持したりして、パッチの音がどのように変わるかを探求してください。パッチによっては、ベロシティ(キーを押す強さ)やアフタータッチ(キーを押し込んだ後に加える追加の圧力)に対応している場合があります。**モジュレーション・ホイール**を動かして、どのようなモジュレーションがプログラムされているかを確認したり、フィルターの **CUTOFF** やオシレーターの **WAVESHAP** ノブなどのパネル コントロールを動かしたりして、パッチ内の音色の変化度合いを探ります。

このセクションでは、基本的な音をゼロから作り上げるので、初期化されたパッチから始めましょう。**BANK** を押してから **PGM** ボタン **16** を押して、空のパッチが入っているバンク **16** に切り替えます。**PATCH** ボタンが点灯するので、このバンクのファースト・ブランクパッチをロードするために **PGM** ボタン **1** を押してください。

サウンドを構築する



初期化されたパッチは、キーボード演奏に反応し、形を整えたり調整したりする準備が整った、比較的シンプルで安定したサウンドが得られるため、サウンド デザインの出発点として最適です。

Messenger のようなシンセサイザーのサウンドの基本的な構成要素はオシレーターです。オシレーターは、私たちの耳が聞き、脳が安定したピッチとして解釈する繰り返しの波形を生成します。鍵盤を押すと、非常に基本的なノコギリ波である **OSCILLATOR 1** が聞こえます。**TUNE** ノブを操作してチューニングをオフセットすることができます (**TUNE** の 12 時の位置がキーボードで演奏されたピッチに対応するように調整されています)。また、**OCTAVE** トグル スイッチを使用してオシレーターのオクターブを変更できます。

この時点で、音作りの方向性を決めることができます。目指したい音がありますか？アンビエントな楽曲に重ねて、柔らかいフルートのような音色が欲しいかもしれません。あるいは、リスナーを目覚めさせるような派手なトランペットの音を使いたいかもしれません。あらかじめ特定の先入観を持たず、聴覚的な感覚を手がかりに、自由に試行錯誤を重ねながら進めるという選択も可能です。どれもファンタスティックなアプローチで、シンセサイザーを演奏する方法に正解はありません。このガイドでは、**80** 年代後半のシカゴのハウス レコードで見つかるような、非常に深く丸みのあるベース サウンドを作ってみましょう。素敵な低音を得るために、**OSCILLATOR 1** の **OCTAVE** を **32** に設定し (**TUNE** が 12 時になっていることを確認) しましょう。

次に、**WAVESHAPE** を操作して、**Messenger** の オシレーター のさまざまな波形を試してみましょう。初期パッチでは、**WAVESHAPE** が 12 時の位置でノコギリ波を指しています。これは非常に明るい音色で、通常、弦楽器のトーンの出発点として使用されます。**WAVESHAPE** を反時計回りに回すと、すべてのシェイプの中で最も柔らかく、倍音が最も少ない三角形シェイプになり、より柔らかいトーンや **FM** サウンドの構築に適した開始点になります。**WAVESHAPE** を反時計回りに回し続けると、ウェーブ・フォルダーが作動し、三角形が徐々に折り畳まれて、これまでの **Moog** では見られない明るいトーンが生まれます。**WAVESHAPE** を時計回りに回すと、異なる音色が現れます。**WAVESHAPE** が 1:30 付近で矩形波を指し、ノブをさらに時計回りに回すと矩形波の幅が狭くなります。美しく対称的な矩形波は、ベーストーンの典型的な構成要素なので、**WAVESHAPE** を矩形波のシンボルに向けたままにしておきます (1:30 くらい)。

SUB OSC (サブオシレーター) は **OSCILLATOR 1** のバリエーションの1つで、1オクターブ下にチューニングされています。サウンドに重みと低音を加えるのに最適で、**MIXER** で **OSCILLATOR 1** と **SUB OSC** のレベルを制御できます。

ほとんどのサブオシレーターに共通する **SUB WAVE** コントロールは、サブオシレーターの形状をクリーンな三角波(余分な倍音をほとんど加えずに純粋な低音の重みを追加)から矩形波(可変パルス幅)まで変化させることができるコントロールです。**SUB WAVE** を **OSCILLATOR 1** と同じスクエアシェイプに設定しましょう(**SUB WAVE** コントロールでは **10:30** 付近)。

Messenger には 2 つの独立したオシレーターが搭載されており、2 つのトーンを重ねて相互に再生することで、単一のオシレーターを使用する場合よりもはるかに豊かなサウンドを作成できます。**MIXER** で **OSC 2** のレベルを上げ、**OCTAVE** と **WAVESHAPE** のコントロールをどう組み合わせるかによって、音色の重なり合いによるエフェクトを確認してみてください。**OSC 2 FREQ** を使用すると、**OSC 2** を **OSC 1** からデチューンできるようになります。4 度や5 度などの音程を作成したり、**OSC 2 FREQ** を12 時の位置から少しずらすことで **OSC 2** を **OSC 1** からわずかにデチューンして、ビート・フリケンシー(周期的なうなり)と干渉に満ちた分厚いデチューンサウンドを作成したりできます。

この特定のサウンドについては、**OSC 1 WAVESHAPE** と **SUB WAVE** を矩形波に設定し、**MIXER** で **OSC 1** のレベルを3 時に、**SUB OSC** のレベルを12 時に上げましょう。**OSC 2** を加えることでより複雑な音を作り出すことができますが、このシカゴハウス風のベースサウンドにもっとフォーカスするために **OSC 2** のレベルは完全に下げたままにしましょう。

サウンドの形成

私たちはオシレーターを使ってサウンドを作り、ミキサーを使ってそれらのサウンドを一緒にレイヤーします。**MIXER** の出力は **FILTER** に送られ、周波数を取り除くことで音を形成することができます。従来の **Moog** ラダーフィルターのようなローパス・フィルターは高周波を除去し、ブザー音の矩形波を厚いベースストーンに加工するのに最適です。

CUTOFF ノブを反時計回りに動かすと、高周波数が徐々に取り除かれるのがわかります。フィルターモードが音にどう影響するかを聞くために、**MODE** スイッチと **CUTOFF** を動かしてみてください - ローパス・フィルターは音を暗くし、ハイパス・フィルターは音を薄くし、バンドパス・フィルターは狭い範囲の周波数のみ通過させます。

CUTOFF を操作するのは静的なサウンドを形成するのに良い方法ですが、鍵盤の押下に応じて時間の経過とともにフィルターを動的に開閉できれば、サウンドデザインの可能性は無限に広がります。例えば、ベースの弦をはじくと、その時に起こる高周波の倍音は非常に早く消え、低い基音は長く鳴り続けます。これを近づけるためには、**FILTER ENVELOPE** を使用してフィルターを開き、すぐに閉じます。これにより、低いトーンに急速に減衰するノートの立ち上がりから短いポップ音とバズ音が得られます。

MODE を **4P LOW PASS** に設定し、**CUTOFF** を9 時の位置まで絞り込みましょう。これは非常に低いため、ほとんどすべてのサウンドがフィルタリングされており、おそらく何も聞こえないでしょう！**EG AMOUNT** ノブを時計回りに3 時方向へ回すと、魔法のようなことが起こります。鍵盤を押すとフィルターが開き、その後閉じます。

サウンドに動的な抑揚とアーティキュレーション(音の明瞭な変化)を与えることで、音色の特性が時間の経過とともに変化するようになりました。**FILTER ENVELOPE** の設定を変えて、設定によって音色の時間的な変化がどのように影響を受けるかを探索してください。**ATTACK** はサウンドへの徐々なフェードインを加え、**DECAY** は最初の高周波数がフィルタリングされるまでの時間を制御します。本質的には、**FILTER ENVELOPE** は **CUTOFF** ノブを回すことであり、**SUSTAIN** は、鍵盤を押している間、カットオフがどこで保持されるかを設定します。**RELEASE** は、鍵盤を離れた後に **CUTOFF** によって設定されたフィルターが完全に閉まるまでの時間を

設定します。

AMPLITUDE ENVELOPE は同様に機能しますが、アンプを制御し、時間経過に伴う音量を調整します。両方の **ENVELOPES** のコントロールを試して、サウンドにどのような効果をもたらすかを確認します。良い引き締まったベースを得るためには、次の設定が効果的です。

FILTER ENVELOPE: ATTACK は完全に反時計方向に回し切り、**DECAY** は12時、**SUSTAIN** は9時、**RELEASE** は12時

AMPLITUDE ENVELOPE: ATTACKを反時計回りいっぱい、**DECAY** を9時、**SUSTAIN** を時計回りいっぱい、**RELEASE** を12時

これにより、非常にシンプルでありながら多用途なシンセサイズされたベーストーンが出来上がり、様々な音楽スタイルに対応します。

これにちょっとした工夫を加えてみましょう。**Messenger** ならではの特別な機能です。**RESONANCE** コントロールは、フィルターにフィードバックをかけることで、フィルターの**CUTOFF** 周波数の周りの周波数を増幅し、唸りを追加します。**CUTOFF** がエンベロープの影響を受けて動いているとき、**RESONANCE** を増やすとフィルターモーションが非常に強調され、特徴的なリキッドサウンドになります。

RESONANCE を上げて、その共鳴する唸りを聞いてみてください。ただし、あることに気づくでしょう - **RESONANCE** を上げると低音が消えることです。これは60年以上にわたり伝説のMoog ラダーフィルターの特徴となってきたものです。**Messenger** のフィルターも同じですが、**RES BASS** スイッチを搭載することで低音域を保持する新しい方法を開発しました。**RESONANCE** を12時に上げて共鳴の動きを導入し、次に**RES BASS** を使用して低音を再び入れましょう！

音色を保存する

音色を保存して、いつでもリコールできるようにしましょう。すでにユーザーバンク(16)にいるので、保存手順を開始するには**SAVE** を押すだけです。ボタン1が点滅し始め、バンク16のパッチロケーション1に保存することを示します。もう一度**SAVE** を押して確認してください。

それでおしまい！**SEQ/ARP** で**PLAY** を押し、**DIRECTION** を**PAT** に切り換えていくつかの音符を押し続けると、共鳴するベーストーンのカスケードでアルペジエートされたこのサウンドを楽しめます。**MOD** ホイールの上にある**CUTOFF** を押してモジュレーションを**FILTER** にルーティングし、**モジュレーション・ホイール** を上げて**LFO 2 RATE** を調整し、**ARP** の再生中に流動的な**LFO** モジュレーションを追加します。**MIXER** の**OSC 2** を上げて、2番目のオシレーターを上重ねて演奏します。これらの音で自由に実験してください。後でそれをリコールことができ、変更を新しいパッチとしていつでも保存することができます。

モジュレーションのアサイン

Messenger は即時性を重視して設計されており、機能ごとにノブがあり、すべてのパラメーターを直接制御できます。モジュレーションは、パネルコントロールを介して個別の**LFO 1**、**LFO 2**、および**OSC 2** モジュレーションバスで簡単に設定できますが、さらなる音色の調整のために、クイックアサインにより追加のモジュレーションをプログラムすることもできます。

モジュレーション割り当てを実行するには、使用したいソースに対応する**ASSIGN** ボタンを押し続けます。

Messenger の二次機能を持つボタンには、ボタンの上のテキストが括弧で囲まれています。例えば、**LFO 1** セクションの**KB RESET** は、押したままにすると**[LFO 1 ASSIGN]** として機能します。利用可能なモジュレーション・ソースとそれに対応する**ASSIGN** ボタンは以下に示されています。

LFO 1 - KB RESET
KEYBOARD - KB TRACKING
FILTER ENVELOPE - F ENV LOOP
AMPLITUDE ENVELOPE - A ENV LOOP

ヒント: 以下のソースについては、まず**SETTINGS** を押し、その後対応する**PGM** ボタンを押して、そのモジュレーション・ソースのクイックアサインメントを入力してください。

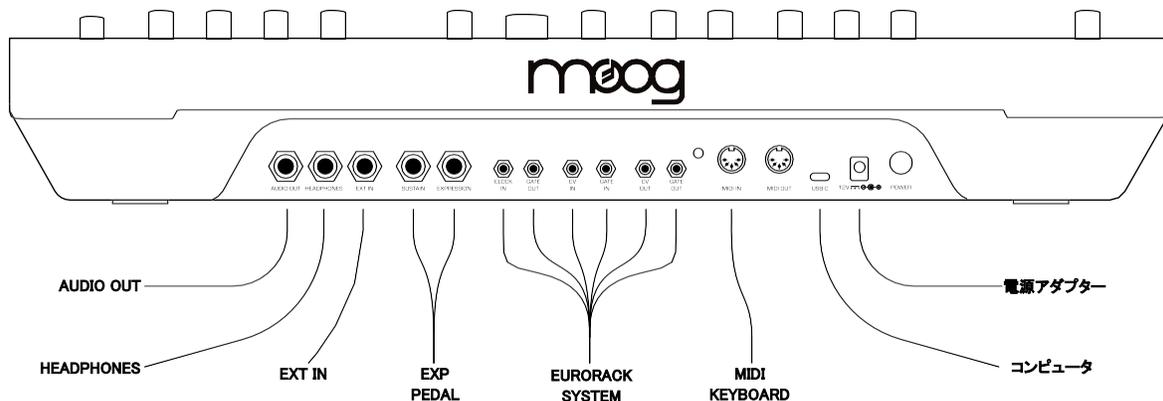
KB S+H - PGM ボタン11
VELOCITY - PGM ボタン12
AFTERTOUCH - PGM ボタン13
EXPRESSION - PGM ボタン14

モジュレーション・ソースが選択されると、対応する**ASSIGN** ボタンがゆっくりと点滅します。モジュレーション ソースは、パッチごとに **1** つの宛先にルーティングできます (パネル上のハードワイヤード モジュレーション ルーティングは常に使用可能です)。任意のパネルコントロールを回して、そのパラメーターを変調先として選択します。コントロールを回すと、**PGM 1-16** ボタンが点灯し、変調の深さを示します (ユニポーラコントロールの場合 **0%** から **100%**、バイポーラコントロールの場合 **-100%** から **+100%**、ボタン **8** と **9** は **0%** 変調を表します)。

PGM ボタン **1-16** を押して直接モジュレーションの深さを選択するか、**TEMPO** ノブを使用してさらにモジュレーション深度の設定が可能です。もし**ASSIGN** ボタンがまだ点滅している間に他のパネルコントロールが動かされた場合、その新しいパネルコントロールが宛先として選択され、以前のルーティングは上書きされます。

点滅する **ASSIGN** ボタンを押すか、数秒待つだけでモジュレーション・ルーティングを確認できます。

MESSENGER の操作子、接続端子類



リアパネルと接続端子

AUDIO OUT - メイン出力(ラインレベル) **6.3mm TS** ボリュームは**VOLUME** コントロールで設定されます。

HEADPHONES - ヘッドフォン出力 **6.3mm TRS**

EXT IN - **6.3mm TS** の外部オーディオ入力で、**FB/EXT IN** コントロールによって設定されたレベルで **MIXER** 出力とミックスされ、**FILTER** に送られます。

SUSTAIN - **6.3mm TS** サステインペダル入力は、ペダルが踏まれている間にエンベロープを**SUSTAIN** で保持し、ペダルから足が離れたときに**RELEASE** を開始します。

EXPRESSION - リングに **+5** ボルトを供給する **6.3mm TRS** エクスプレッション ペダル入力。対応するエクスプレッションペダル(**Moog EP-3** など)はこの電圧を減衰させ、プログラマーで設定可能です(**プログラマーセクション**を参照)。

CLOCK IN - **3.5mm** アナログクロック入力により、**Messenger** は外部クロックソースに同期できます。クロック分割は、**CLOCK DIV** 設定エリアで設定することができます。デフォルトは1拍に対し**4** パルスのアナログクロック(**PPQN**)です。

CLOCK OUT - **3.5mm** アナログクロック出力、**SEQ/ARP** ステップごとに**1**つのクロックパルスを送信。

CV IN - **3.5mm** アナログ **1V/Oct** の**CV** 入力で、すべてのオシレーターのパitchと、キーボードトラッキングのpitchを調整します。

GATE IN - **3.5mm** のアナログゲート信号入力で、**FILTER** と **AMPLITUDE ENVELOPES** の両方をトリガーします。

CV OUT - **3.5mm** アナログ**1V/Oct** の**CV** 出力は、**Messenger** のキーボードとpitch・ホイールからのノート情報を含みます。**SEQ/ARP** が作動中には、**SEQ/ARP** のノート情報を出力します。入力される**MIDI** ノートは**1V/Oct** の**CV** 信号として出力されます。

GATE OUT - **3.5mm** アナログゲート信号出力は、有効な場合、**Messenger** のキーボードと**SEQ/ARP** からのアナログゲート信号を出力します。受信した**MIDI** ノートオン/オフメッセージはアナログゲート信号として出力されます。

MIDI IN - 外部ソースから**MIDI** メッセージを受信するための**5** ピン**DIN** コネクター。

MIDI OUT - **Messenger** から設定可能なメッセージを出力する**5** ピン**DIN** コネクター(「**CONFIG**」を参照)。

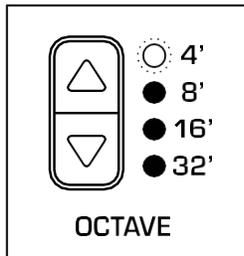
USB-C - **USB** 経由で**MIDI** の送受信(**MIDI In/Out**)に対応しています。**Messenger** をコンピュータに接続し、ファームウェアを更新することができます。

POWER - 付属の**12V DC** の電源アダプターにより**Messenger** に電源が供給されます。

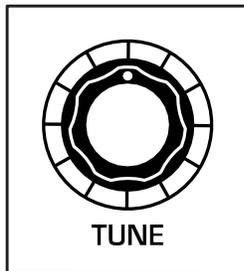
OSCILLATORS (オシレーター)

Messenger には、鋭いベース サウンドから **FM** ベル、うなるようなリードまで、幅広い音色を作成できる強力なデュアル・オシレーター・セクションが搭載されています。**Messenger** の**2** つのオシレーターは、三角波、ノコギリ波、矩形波などの従来の波形に個別に設定したり、**Moog Labyrinth** 独自のダイオード・トランジスタ・ハイブリッド・ウェーブ・フォルダーを使用して波形を折り畳むことができます。**OSCILLATOR 2** は、さらにデチューン、**sync**、または周波数変調を行うことができます。

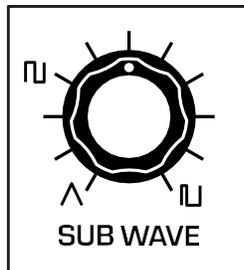
SUB OSC は **OSCILLATOR 1** に接続されていますが、**1** オクターブ下で再生され、三角波、矩形波、パルス波(可変)に設定することで、低域のパワーをさらに追加できます。



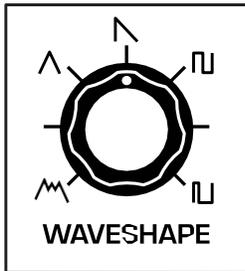
OCTAVE - 各オシレーターのオクターブを選択します。**OCTAVE** のオプションは、**16'**、**8'**、**4'**、**2'** で、クラシックなパイプオルガンのストップフィート設定に基づいています。



TUNE - すべてのオシレーターのためのグローバルオフセットです。バイポーラコントロールにより、**TUNE** を**12** 時(ノブの中立点)にセットすると、すべてのオシレーターがキーボードのノートに合致します(例えば、**C** キーを押すと、**OCTAVE** 設定に基づいて**C** 音が鳴ります)。ノブを時計回りに回すと、すべてのオシレーターの音が完全**5**度上(+**7** 半音)まで上がり、ノブをカウンター計回りに回すと、すべてのオシレーターの音が完全**5**度下(-**7** 半音)まで下がります。



SUB WAVE - **SUB OSC** の波形を設定します。サブオシレーターが完全にカウンター計回りの時は三角波で、**11** 時の位置で矩形波とブレンドされます。**SUB WAVE** を**11** 時以上にすることで、サブオシレーターのパルス幅が狭まり、完全に時計回りにすると約**2%** になります。



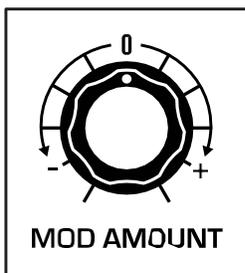
WAVESHAPE - オシレーター1/2 のウェーブシェイプを設定します。11 時付近でクリーンな三角波になります (パネル コントロールの三角形のシンボル)。

WAVESHAPE を半時計回りに回すと、ユニークなダイオードとトランジスタのハイブリッドなウェーブ・フォルダーを使用して、三角波が段階的に折りたたまれます。

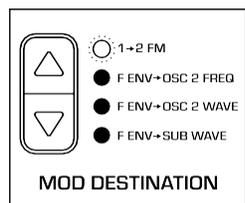
WAVESHAPE を三角形から時計回りに回すと、ノコギリ波 (12 時)、矩形波 (1 時ごろ) をブレンドし、完全に時計回りではパルス幅を約2% に絞ります。



OSC 2 FREQ - オシレーター2 の周波数を オシレーター1 からデチューンします (TUNE コントロールからのオフセットに相対)。-7 半音から+7 半音の範囲で設定可能です。



MOD AMOUNT - MOD DESTINATION スイッチの設定に応じて、モジュレーション量を設定します。バイポーラコントロール-12 時でモジュレーションの深さが0、右回りいっぱい100% ポジティブのモジュレーション、左回りいっぱい100% ネガティブのモジュレーションです。



MOD DESTINATION - MOD AMOUNT コントロールのモジュレーション・ソースとデスティネーションを以下の通り設定します:

1->2 FM: オシレーター1 はオシレーター2 の周波数をモジュレーションします。

F ENV->OSC 2 FREQ: フィルターエンベロープはオシレーター2 の周波数をモジュレーションします。

F ENV->OSC 2 WAVE: フィルターエンベロープはオシレーター2の波形をモジュレーションします。

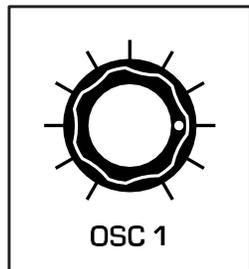
F ENV->SUB WAVE: フィルターエンベロープはサブオシレーターの波形をモジュレーションします。



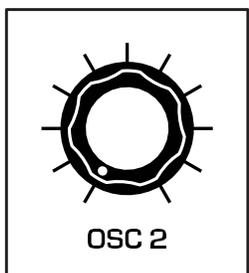
SYNC 1->2 - オシレーター2 のオシレーターシンクを有効にし、オシレーター1 の位相に同期させます。オシレーター2 のピッチが オシレーター1 より高くなるにつれて、**SYNC** の効果はますます顕著になり、オシレーター 2 が オシレーター1 の位相に強制的に合わせるようになるため、倍音がより豊かな音色が得られます。

MIXER (ミキサー)

MIXER は、**Messenger** の2つのオシレーター、サブオシレーター、そしてノイズジェネレーターをまとめます。他のいくつかの**Moog** ミキサーデザインとは異なり、このミキサーは歪まず、各チャンネルは、フルに時計回りに設定すると、クリーンなユニティゲインになります。



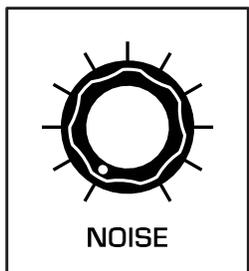
OSC 1 - オシレーター1のレベルを設定します。



OSC 2 - オシレーター2のレベルを設定します。



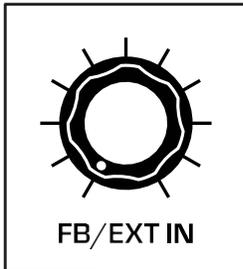
SUB OSC - サブオシレーターのレベルを設定します。



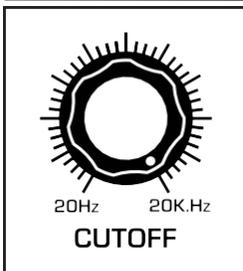
NOISE - ホワイトノイズジェネレーターのレベルを設定します。

FILTER (フィルター)

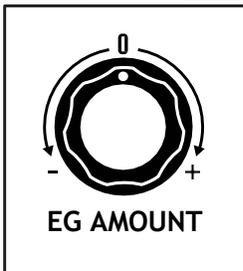
FILTER を使用すると、**MIXER** から出力されるサウンドの音色を調整できます。**Messenger** は、**Moog** で初めてのユニークなフィルターデザインを採用しています。これは伝説的なトランジスタ・ラダー・フィルターにひねりを加えたもので、ハイパスモードやバンドパスモードに加えて従来のローパスモードにも対応できます。この革新により、**RESONANCE** が増加してもローエンドを維持することも可能になります（従来のラダーフィルターでは、**RESONANCE** が増加すると低域が失われます）。



FB/EXT IN - EXT IN から入力される信号を**FILTER** へ入力し、**MIXER** の出力とミックスします。もし**EXT IN** に接続がない場合、このコントロールは**MIXER** の出力を再び**MIXER** 入力にフィードバックします。



CUTOFF - フィルターのカットオフ周波数を設定し、シグナルパスから取り除かれる倍音成分を決定します。ローパス・フィルターはカットオフを超えるすべての周波数を除去し、ハイパス・フィルターはカットオフ以下のすべての周波数を除去します。バンドパス・フィルターは、カットオフ 付近の周波数のみを通させます。



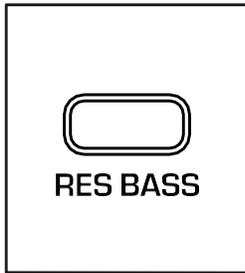
EG AMOUNT - FILTER ENVELOPE をルーティングして、フィルターのカットオフ周波数をモジュレーションします。**ENVELOPE AMOUNT** は、**FILTER CUTOFF** の正または負のモジュレーションを可能にするバイポーラコントロールです。



OSC 2 -> CUTOFF - OSCILLATOR 2 を用いて フィルター の カットオフ周波数をモジュレーションし、かすかなフィルターのビブラートから、独自のチューニングによるオーディオレートのFMまでを生み出します。



RESONANCE - FILTER のカットオフ周波数を強調し、レゾナンスを作り出します。完全に時計回りに回すと、**RESONANCE** は自己発振点に達し、サイン波を生成します。

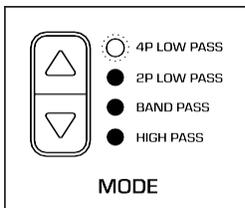


RES BASS - 1960 年代の Moog トランジスタ・ラダー・フィルターのクラシックデザインでは、**RESONANCE** を増加させると共にフィルターの低音成分が減衰します。**RES BASS** スイッチをオフにすると、この挙動が維持されます。**RES BASS** を有効にすると、**Messenger** が使用するラダー フィルター設計の独特なひねりが活用され、**RESONANCE** が増加してもフィルター内の低音が保持されます。



KB TRACKING - カットオフ周波数の完全なボルト/オクターブ キーボード コントロールが可能になり、キーボードで高音域を演奏した音に明るいサウンドを与えることができます。

[KB ASSIGN] - [KB ASSIGN] を使って、キーボードをモジュレーション・ソースとして割り当てます。**KB TRACKING** を2 秒間押し続けるとボタンが点滅し、**Messenger** のキーボードを任意のパネルコントロールのモジュレーションとして割り当てることができます。**KB TRACKING** が点滅している状態でパネルコントロールを動かすと、1 から16 のボタンが光り、モジュレーションの深さ(ポジティブまたはネガティブ)を示します。このモジュレーション・ルーティングを確認するには、**KB** トラッキングを押してください。この方法でプログラムできるのは、パッチごとに1 つの **KB** モジュレーション・ルーティングのみです。



MODE - フィルターモードを選択します。

4P LOW PASS - カットオフ周波数以上の周波数を減衰させる 4 ポール (24 dB/oct) のローパス・フィルターです。クラシックな Moog トランジスタ・ラダー・フィルターのレスポンスです。

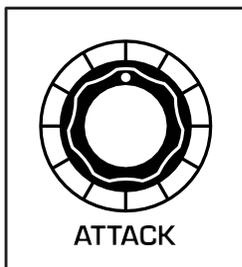
2P LOW PASS - 2 ポール (12 dB/oct) のスロープを持つローパス・フィルターです。この独特なフィルタースロープは、トランジスタ・ラダー・フィルターデザインを使用し、やや明るい音色を与えます。

BAND PASS - カットオフ周波数の上下両方の周波数を減衰させる4 ポールのバンドパス・フィルターです。レゾナンスを増加させることで、バンドパスのピークが鋭くなり、周波数の範囲が狭くなります。

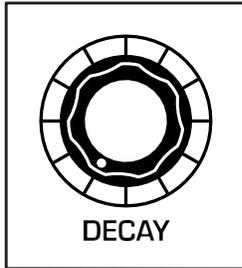
HIGH PASS - カットオフ周波数以下の周波数を減衰させる2 ポールのハイパス・フィルターです。

ENVELOPES (エンベロープ)

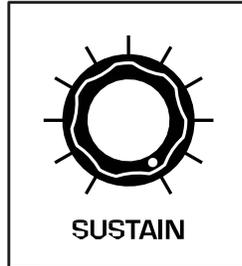
Messenger には、それぞれフィルターとアンプの時間的なコントロールのための2 つのエンベロープが含まれています。各エンベロープは典型的な **ADSR** スタイルで、鍵盤の押下に応じて時間の経過とともにノートのアーティキュレーションを形成します。



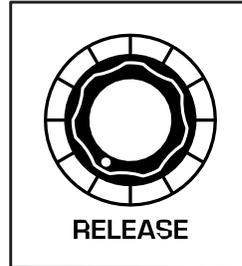
ATTACK - エンベロープが現在の値(休止時はゼロ)から最大値に達するまでにかかる時間を設定します。



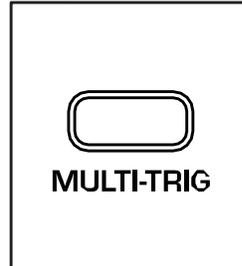
DECAY - 鍵盤を押している間にアタックの最大値から**SUSTAIN** で設定されたレベルまでエンベロープが減衰するのにかかる時間を設定します。



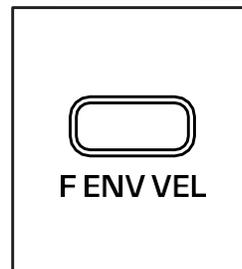
SUSTAIN - **DECAY** の段階が終了した後のレベルを設定し、鍵盤を押したままの間にエンベロープが持続するレベルを設定します。



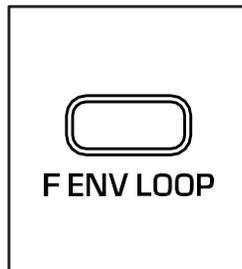
RELEASE - 鍵盤から手が離れた後のレベルがゼロに下がるまでにかかる時間を設定します。



MULTI-TRIG - **Messenger** のエンベロープは、デフォルトではすべての鍵盤が離されるまでリトリガーされず、レガート奏法で演奏していると**Minimoog Model D** のように動作します。**MULTI-TRIG** が有効になると、レガート奏法に関係なく、新しい鍵盤を押すたびに、**FILTER** と**AMPLITUDE ENVELOPE** の両方がリトリガーされます。

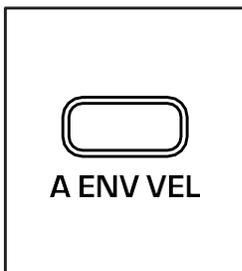


F ENV VEL - 鍵盤を押す強さ(ペロシティ)に応じて **FILTER ENVELOPE** の振幅を動的にコントロールします。強く鍵盤を押した場合には振幅が大きく、弱く押した場合には小さくなります。

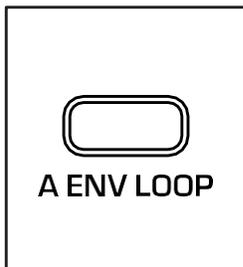


F ENV LOOP - **FILTER ENVELOPE** にループ動作を適用し、**LFO** のように機能させます。この機能が有効になると、エンベロープはその段階を進み、**RELEASE** の段階の終わりに**ATTACK** の段階が自動でリトリガーされます。

[F ENV ASSIGN] - **F ENV LOOP** を2 秒間押し続けるとボタンが点滅し、**FILTER ENVELOPE** を任意のパネルコントロールに割り当てて、モジュレーションすることができます。**F ENV LOOP** が点滅中のとき、パネルのコントロールを動かすと、モジュレーションの深さを示すために**1-16** のボタンがライトアップします(ポジティブまたはネガティブ)。このモジュレーション経路を確認するために**F ENV LOOP** を押してください。この方法で、1つの**PATCH** につき1 つの**FILTER ENVELOPE** モジュレーションのルーティングをプログラムできます。



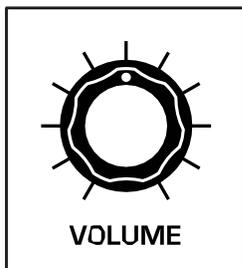
A ENV VEL - 鍵盤を押す強さ（ベロシティ）に応じて **AMPLITUDE ENVELOPE** の振幅を動的にコントロールします。強く鍵盤を押した場合には振幅が大きく、弱く押した場合には小さくなります。



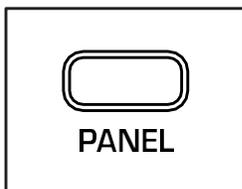
A ENV LOOP - **AMPLITUDE ENVELOPE** に **LFO** のような機能を持たせるループ動作が有効になります。この機能が有効になると、エンベロープは各段階を進み、**RELEASE** の段階が終わった後に **ATTACK** の段階が自動でリトリガーされます。

[A ENV ASSIGN] - 「**A ENV LOOP**」を2秒間押すと、ボタンが点滅し始め、任意のパネルコントロールに **AMPLITUDE ENVELOPE** を割り当ててモジュレートすることができます。**A ENV** ループが点滅している状態で、パネルコントロールを動かすと、**1-16** のボタンが点灯し、モジュレーションの深さ（ポジティブまたはネガティブ）を示します。このモジュレーション経路を確認するために **A ENV LOOP** を押してください。この方法で、1つの **PATCH** につき1つの **AMPLITUDE ENVELOPE** モジュレーションのルーティングをプログラムできます。

アウトプット



VOLUME - **Messenger** の **AUDIO OUT** の音量を設定します。

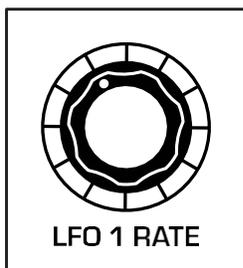


PANEL - **Messenger** のシンセエンジンは、すべての物理パネルコントロールの位置を反映し、ロードされたプリセットを無視します。

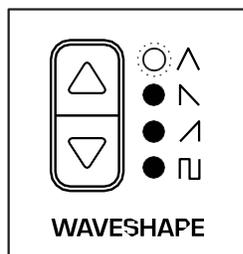
ヒント: **PANEL** を長押しすると、**Messenger** のシンセサイザー・エンジン、シーケンサー、アルペジエーターの初期化された状態が読み込まれます。これは、独自のサウンドをゼロから合成するのに最適です。**SEQ** または **ARP** のいずれかを押しながら **PANEL** を押し、もう一方（またはサウンドエンジン）に影響を与えずに、シーケンサー/アルペジエーターがそれぞれ初期化されます。

LFO 1

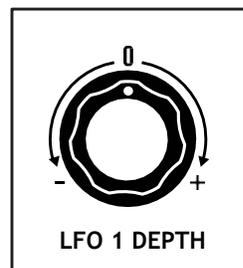
Messenger には、さまざまなパラメーターの周期的なモジュレーションのために使用できる、2つの低周波オシレーター（LFO）が装備されています。LFOはサウンドに動きを加え、ビブラートやトレモロ効果から時間の経過に伴うエキストラな音の変化まで、あらゆるものを作成できます。LFO 1は**Messenger**の左上にあり、柔軟なモジュレーション・ソースとして複数の宛先にルーティングできます。LFO 2は三角波のモジュレーション・ソースであり、左手のコントローラーに配置されています（上記の「鍵盤と左手のコントローラー」を参照）。



LFO 1 RATE - LFO 1のレートを約 0.05 Hz から約 12 Hz まで設定します。**SYNC**を有効にすると、LFO 1の **RATE** はマスタークロックに対する倍数または分数（分割値）を選択できるようになります。



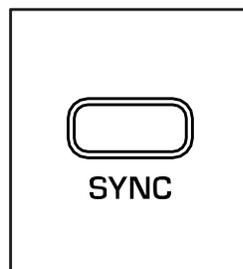
WAVESHape - LFO1の波形を選択します。- 三角波、ノコギリ波、ランプ波、または矩形波のいずれかです。



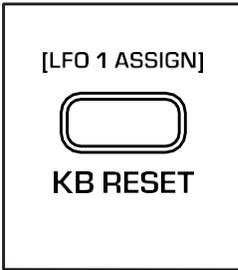
LFO 1 DEPTH - DESTINATION スイッチで選択した宛先に適用されるLFO 1のモジュレーション深度を設定します。バイポーラコントロールは、右回りいっぱいまで100%のモジュレーションを表し、左回りいっぱいまで100%反転させたモジュレーションを表し、12時でゼロモジュレーションです。



DESTINATION - LFO 1の宛先を選択します - **FILTER**の**CUTOFF**、**OSC 2**の**FREQUENCY**、**OSC 1**の**WAVESHape**、または**SUB OSC**の**WAVESHape**のいずれかです。



SYNC - **SYNC**を有効にすると、LFO 1の **RATE** はマスタークロックに対する倍数または分数（分割値）を選択できるようになります。



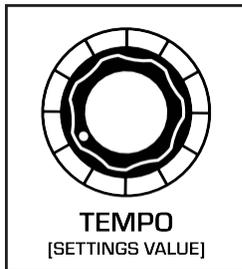
KB RESET - 有効にすると、鍵盤の押下、シーケンサー/アルペジエーターの新しいステップ、または**MIDI** や外部**CV** によるゲート信号を受信するたびに**LFO 1** の波形がリセットされます。

[LFO 1 ASSIGN] - **KB RESET** を2秒間押し続けると、ボタンが点滅し始め、**LFO 1** を任意のパネルコントロールに割り当ててモジュレーションできるようになります。**KB RESET** が点滅している状態で、パネルのコントロールを動かすと、**1-16** のボタンが点灯し、モジュレーションの深度をポジティブまたはネガティブで示します。モジュレーションのルーティングを確認するためには**KB RESET** を押します。この方法で1つのパッチにつき1つの**LFO 1** のモジュレーションのルーティングをプログラムできます。

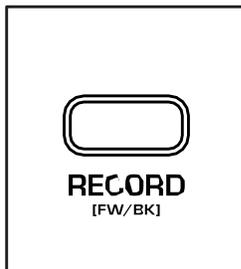
SEQ/ARP (シーケンサー/アルペジエーター)

SEQ/ARP (シーケンサー/アルペジエーター) は、パターンを生成や録音をすることができる強力なツールです。シーケンサーでは、最大**64** ステップのシーケンスをレコードし再生することができます。データは、パッチごとに保存されます。確率的な動作とシーケンスの設定は、**SETTINGS** (下記参照) で変更できます。

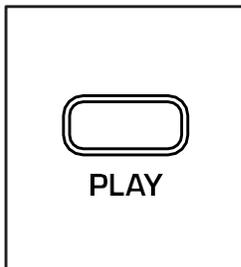
コードを押さえると、アルペジエーターは **TEMPO** によって決定されたタイミングで、設定可能なパターンでそのコードの音符を再生します。**Messenger** の右側にある**ARP** ボタンを押すと、**PGM 1-16** ボタンを使ってリズムをプログラムでき、アルペジエーションパターン、オクターブの範囲などは**SETTINGS** で調整します。



TEMPO - **Messenger** の内部クロックのテンポは約**30BPM** から**300BPM** の範囲で設定できます。**CLOCK IN** でアナログクロックが存在する場合、**TEMPO** は受信したアナログクロックに対してどのくらいの間隔で同期するかを選択します。**DIN** または**USB** 経由で**MIDI** クロックを受信する場合、**TEMPO** は受け取った**MIDI** クロックの倍数または分数(分割値)を選択します。

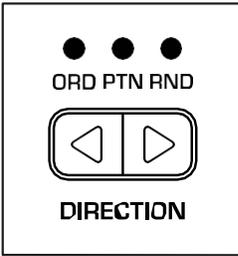


RECORD - **SEQ**モード(**DIRECTION**スイッチで選択)の状態では押すと、**RECORD** モードに入ります(下記のシーケンサー操作を参照)。**ARP** モード(**DIRECTION** スイッチ経由で**RND** または**PAT** を選択)の状態では押すと、**FW/BK** モーションのオン/オフが切り替わります。



PLAY - **SEQ/ARP** を再生に切り替えます。**DIRECTION** を**RND/PAT** に設定した場合、**PLAY** はアルペジエーターを作動させ、押さえているコードを**TEMPO** で設定された速度でノートごとに再生します。**DIRECTION** が**SEQ** に設定されると、**PLAY** はシーケンサーを作動させ、**TEMPO** で設定された速度で現在のシーケンスを再生します。

ヒント: キーボードの鍵盤を押すと、押された鍵盤が**C5 (MIDIノートナンバー72)**を基準として上下の半音ごとにトランスポーズが可能です。トランスポーズされていないシーケンスを再生するためには、**KB** オクターブシフトをしていない状態の**Messenger** の鍵盤の2番目の**C** に該当する**C5** を押します。

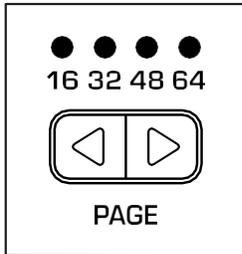


DIRECTION - スイッチを切り替えて、異なる**ARPEGGIATOR** モードまたは**SEQUENCER** を選択します。

RND - PLAY が有効になると、押されている鍵盤のノートをランダムな順序で再生します。

PAT - PLAY がオンになっている場合、押されている鍵盤のノートを **SETTINGS** で設定可能なアルペジエーター パターン (**ARP PATTERN** を参照) で再生します。

SEQ - 再生ボタンが押されると、現在のシーケンスが再生されます。**RECORD** が有効な場合、シーケンスへの録音が可能になります。



PAGE - 16 ステップより長いシーケンスを編集するとき、**PGM 1-16** ボタンがシーケンス内のどのセクションを編集するかを選択します (ステップ **1 ~ 16**、ステップ **17 ~ 32**、ステップ **33 ~ 48**、ステップ **49 ~ 64**)。

現在のシーケンスの最後のステップを含む **PAGE** が選択されている場合、もう一度右にページを押すとフォロー・モード (**FLW**) に入り、シーケンサーの再生ヘッドが現在位置しているページが常に表示されます。

左の**PAGE** ボタンを押してフォロー・モードを終了します。

注意 : **PAGE** は現在のシーケンスの長さで制限されます - 下記のセッティングでシーケンスの長さを変更してください。

シーケンサーの操作

Messenger の各**PATCH** には、最大**64** ステップのシーケンスが**1** つずつ含まれています。シーケンスを記録するには、まず**DIRECTION** を**SEQ** に切り替えます。

» **RECORD** を押して、レコードモードに入ります。鍵盤でノートを演奏すると、そのノートが**1** ノートごとにシーケンサーに記録されます。

»**HOLD** を押すと、ステップに **TIE** が記録され (前のステップのノートをタイでつなぐ)、右の **DIRECTION** ボタンを押すと、シーケンサーが **1** ステップ進み、休符が挿入されます。

»もう一度 **RECORD** を押してシーケンスを確定します。これにより、入力した音符の数に応じてシーケンスの長さが設定されます。

ヒント: **SEQ** を押しながら **PANEL [INIT]** を押して、サウンドエンジンやアルペジエーターに影響を与えずにシーケンサーを初期化することができます。

シーケンスをエディットするには、**SEQ** を押します。これにより、各**PGM 1-16** ボタン (**PAGE** と組み合わせて) が現在のシーケンスの**1** つのステップを表す**SEQ** ビューに入ります。各ステップに対応する**PGM 1-16** ボタンを押して**LED** をオフにし、そのステップをミュートします。ステップボタンを押し続けながらキーボードの任意のノートを押して、そのステップでノートを置き換えます。

ヒント: ステップを押し、**ADV** を押してシーケンサーの再生ヘッドをそのステップに移動します。

ヒント: **PLAY** をオフにしてステップを押し、**PLAY** を押すことで、そのステップのノートを再生することができるので、そのノートを確認できます。

ヒント: ステップを押しながら**PANEL** を押すことで、そのステップを初期化でき、ノートデータがステップから消去されます。

また、シーケンサーのタイミングに合わせてノートを演奏し、シーケンスをライブレコーディングすることもできます。シーケンサーを起動するには、**PLAY** を押してシーケンサーを実行し、それから**RECORD** を押してシーケンサーを録音可能な状態にします。ノートを演奏すると、点灯している現在のステップにそのノートが記録されます。ライブレコーディング・モードでノートが演奏されると、現在点灯しているステップに記録されているノートが置き換えられます。ライブレコーディング・モードで初期化された**PATCH** から始める場合、デフォルトのシーケンスの長さは**64** ステップです。

ヒント: **RECORD** と**PLAY** が両方とも有効になっているとき (ライブレコーディング・モードを有効にした状態)、キーボードのシーケンストランスポーズが無効になります。

シーケンスの長さは、**SETTINGS** ページで変更できます。**SETTINGS** を押し、次に**PGM** ボタン7 (**LENGTH**) を押します - ここで**PAGE** と**PGM 1-16** ボタンを使用してシーケンスの最後のステップを選択してください。シーケンスの長さを変更してもデータが失われることはありません。シーケンスを短くした場合でも、後から再び長くすれば、一時的に切り取られたノートは復元されます。**NOTE PROB** と **NOTE POOL** は、確率的な機能とチャンスオペレーションをシーケンスに追加するためのより高度なシーケンサーの機能です。詳細については、以下の**SETTINGS** を参照してください。

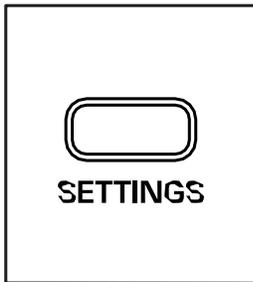
パラメーター・レコード

SEQ [PARAM REC] を再度押すと点滅を始めます-これにより、パラメーター・レコード・モードに入ったことを示します。パラメーター・レコードは、シーケンスのステップごとにフロントパネルのコントロールを記録することで、ステップごとの音色変化を通じてより動的な動きを持つシーケンスを作成することができます。パラメーター・レコード・モードを有効にすると、点灯していない **PGM 1-16** ボタンは、まだパラメーター値が記録されていないステップを示し、点灯しているボタンはそうではないステップを示します。

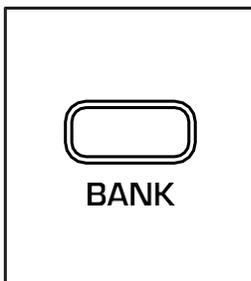
ステップボタンを押し続けながらパネルコントロールを回し、ステップボタンをリリースして現在のステップにそのパラメーターの変更を記録します。シーケンス内のステップごとに保存できるパラメーターは1 つです。

プログラマー/ナビゲーション

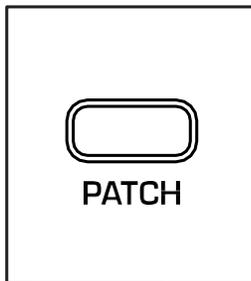
プログラマーはセンターにある**PGM 1-16** ボタンとメッセージャーの右にある6 個のボタンで構成されます。これらのコントロールを使用すると、バンクやプリセットのブラウズ、シーケンスのエディット、**Messenger** 上のプログラムオプションの詳細な設定が可能です。



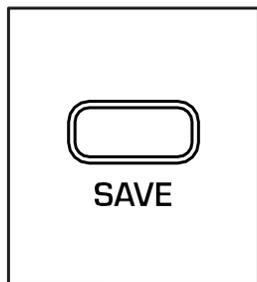
SETTINGS - PGM 1-16 ボタンをセッティング・モードにし、各 **1-16** ボタンでボタンの上にかかれたパラメーターの設定を行うことができます。詳細については、以下の**SETTINGS** セクションを参照してください。



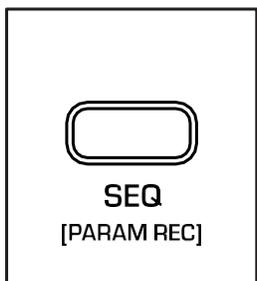
BANK - PGM 1-16 ボタンをバンク モードにします。各ボタンは **16** 個のプリセットのバンクを表します。バンク別のファクトリー・プリセットの内訳については、「**サウンドの読み込みおよび探求**」を参照してください。バンクを選択すると、**PATCH** ボタンが自動的に選択され、選択されたバンク内のパッチを選択することができます。



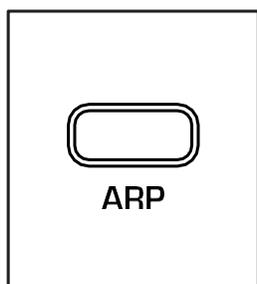
PATCH - PGM 1-16 ボタンをパッチモードにして、現在のバンク内でパッチを選択できるようにします。



SAVE - 現在のパッチを保存することができます。パッチを保存する方法の詳細については、上記の「サウンドの作成と保存」を参照してください。



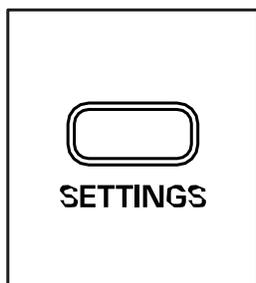
SEQ - PGM 1-16 ボタンをシーケンサー・モードに設定し、各**1-16** ボタンが (**PAGE** と組み合わせて) 現在のシーケンスのステップを表します。再度押すとシーケンサー・パラメーター・レコード・モードに入り、**SEQ** が点滅します。詳細な手順については、上記の「シーケンサーの操作」と「パラメーター・レコード」を参照してください。



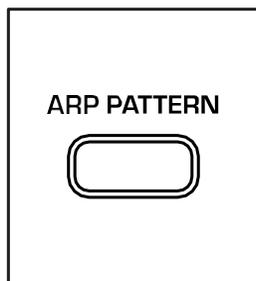
ARP - PGM 1-16 ボタンをアルペジエーターモードにし、これらのボタンを使用してアルペジエーターのリズムをプログラムすることができます。プログラムしたリズムは、パッチごとに保存されます。

ヒント: **ARP** を押し続けながら **PANEL [INIT]** を押すと、サウンドエンジンやシーケンサーの動作に影響を与えずにアルペジエーターを初期化します。

SETTINGS (本体設定)

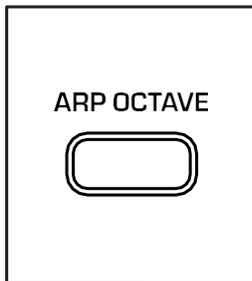


SETTINGS を押すと、**PGM 1-16** ボタンで拡張モジュレーション・ルーティング、アルペジエーター・パターン、シーケンサーの確率機能、およびグローバル設定にアクセスできます。**1-16** ボタンのいずれかを押して、編集する設定を選択します (各設定は対応する**1-16** ボタンの上にならべて書かれています)。その後、**PGM 1-16** ボタンまたは **TEMPO** ノブを使用してオプションを選択します (オプションの詳細は下記の各対応セクションに記載されています)。編集が終わったら、**SETTINGS** ボタンを押して、エディットを確認し、編集する設定の選択モードに戻ります。



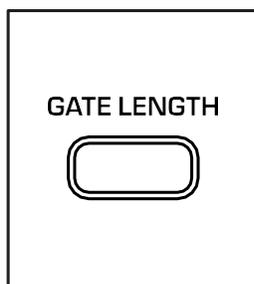
1 - ARP PATTERN - DIRECTION スイッチが **PTN** に設定されているとき、アルペジエーターのパターンを選択します。アルペジエーターのパターンはパッチごとに保存されます。

1	Up	押鍵されたノートを低い音から高い音へ順に再生します。
2	Down	押鍵されたノートを高い音から低い音へ順に再生します。
3	Order	鍵盤上で演奏された順序どおりにノートを再生します。
4	Non-Serial Random	ランダム(非連続)な順序でノートを再生します。
5	Leapfrog Up +2 -1	2音上昇し1音下降するパターンで上昇方向にノートを再生します。
6	Leapfrog Down -2 +1	2音下降し1音上昇するパターンで下降方向にノートを再生します。
7	Inner -> Outer (UP)	中央のノートから外側のノートへ向かって上昇する順に再生します。
8	Inner -> Outer (DOWN)	中央のノートから外側のノートへ向かって下降する順に再生します。
9	Outer -> Inner (UP)	外側のノートから中央のノートへ向かって上昇する順に再生します。
10	Outer -> Inner (DOWN)	外側のノートから中央のノートへ向かって下降する順に再生します。
11	Pedal Tone (UP)	最低音と、その次に高い音を交互に再生します。例:C-E-G-Bを押鍵すると、C、E、C、G、C、B、C、E…と再生されます。
12	Pedal Tone (DOWN)	最低音と、その次に低い音を交互に再生します。例:C-E-G-Bを押鍵すると、C、B、C、G、C、E、C、B…と再生されます。
13	Pedal Tone (RANDOM)	最低音と、その次に低い音を交互に再生します。例:C-E-G-Bを押鍵すると、C、B、C、G、C、E、C、B…と再生されます。
14		
15		
16		

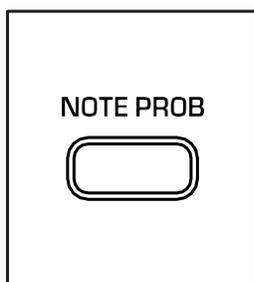


2 - ARP OCTAVE - アルペジエーターのオクターブ範囲と動作パターンを選択します。
この設定はパッチごとに保存されます。

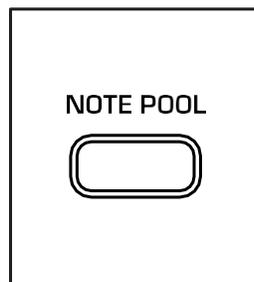
1	None	パターンは現在のオクターブで再生されます。
2	2 Pattern	パターンは現在のオクターブで再生されたあと、1オクターブ上で繰り返されます。
3	3 Pattern	パターンは現在のオクターブで再生されたあと、1オクターブ上、さらに2オクターブ上で順に繰り返されます。
4	4 Pattern	パターンは現在のオクターブで再生されたあと、1オクターブ上、2オクターブ上、3オクターブ上で順に繰り返されます。
5	2 Note	パターン内の各ノートが、現在のオクターブで再生されたあと、1オクターブ上で再度再生されます。
6	3 Note	上記と同様ですが、最大で3オクターブ上まで再生されます。
7	4 Note	上記と同様ですが、最大で4オクターブ上まで再生されます。
8	2 Random	ノートごとに現在または1オクターブ上でランダム再生されます。
9	3 Random	ノートごとに現在または1~2オクターブ上でランダム再生されます。
10	4 Random	ノートごとに現在または1~3オクターブ上でランダム再生されます。
11		
12		
13		
14		
15		
16		



3 - GATE LENGTH - SEQ/ARP のゲートの長さを選択します。ゲートの長さは、**TEMPO** ノブで連続的に、または**PGM 1-16** ボタンで段階的に選択できます。ボタン**1**は**6.25%**、ボタン**8**は**50%**、ボタン**16**は**100%**のゲートの長さを表します。この設定はパッチごとに保存されます。

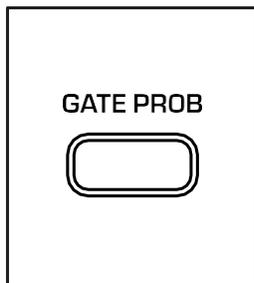


4 - NOTE PROB - シーケンス・ステップを確率的なノート変化に対応させ、確率インデックスの設定を可能にします。確率的なノート変化が有効なステップでは、シーケンスどおりのノートまたは代替ノートのいずれかが再生されます。**NOTE POOL**（下記参照）にノートが入っていればその中からランダムに選ばれ、入っていなければまったくランダムなノートが使われます。**PGM 1-16** ボタン（および**PAGE**）は、シーケンサーの有効なステップを暗く点灯して表示します。ステップを押すと完全に点灯し、確率的なノート変更が可能となります。**TEMPO** を調整して、ノート変更の確率を**0%**から**100%**に設定します。すべての有効なステップに適用されます。この設定はパッチごとに保存されます。

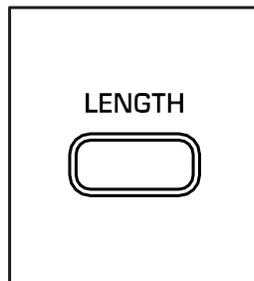


5 - NOTE POOL - ノートを**NOTE POOL** に追加します。**NOTE PROB** を介して確率的なノート変化がトリガーされた場合にランダムに選ばれる最大**16**音符のセットです。**NOTE POOL** を選択した後、キーボードでノートを演奏することで、それらをプールに追加します。- ノートを追加するときに**PGM 1-16** ボタンがライティン点灯します。

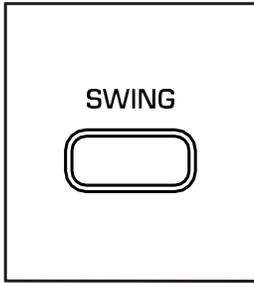
同じノートを複数回追加して、それが選ばれる可能性を高めることができます。点灯した**PGM 1-16** ボタンを押し続けながら、**PLAY** を押すと、そのプール内の特定のノートをオーディションすることができます。押したままにしながら、他の鍵盤を押すとノートが変更されます。この設定はパッチごとに保存されます。



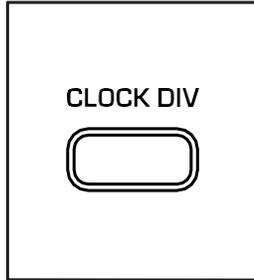
6 - GATE PROB - ノート・ドロップによる確率的なリズム変化をシーケンスの各ステップに対して有効にします。**GATE PROB** が有効化されたステップは、設定した確率によって再生されたり、されなかったりします。**PGM 1-16** ボタン（および**PAGE** ボタン）は、シーケンサー内のアクティブなステップを薄暗い点灯で表示します。ステップを押すと、**GATE PROB** が有効になり、ステップが完全に点灯します。**TEMPO** を調整すると、確率を**0%**から**100%**（デフォルトは**50%**）まで設定できます。この設定はパッチごとに保存されます。



7 - LENGTH - シーケンスの最後のステップを選択するために**PAGE** と**PGM 1-16** ボタンを組み合わせ使用し、**1**ステップから**64**ステップの範囲でシーケンス長を設定します。この設定はパッチごとに保存されます。



8 - SWING - シーケンスにスウィングを加えます。**SWING** の値が **50%** を超えるとオフビートがやや遅れ、**50%** 未満ではやや早くなります。スウィング**50%** はスウィング無しを表します。この設定はパッチごとに保存されます。

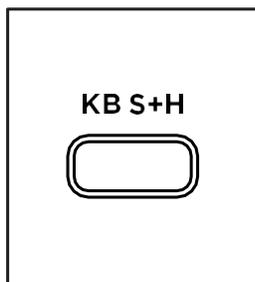


9 - CLOCK DIV - SEQ/ARP のクロック・ディビジョンを選択します。**TEMPO** ノブ、**MIDI** クロック、または **CLOCK IN** によるアナログクロックを使って設定されたテンポに対して、分割(分周)が適用されます。この設定はパッチごとに保存されます。

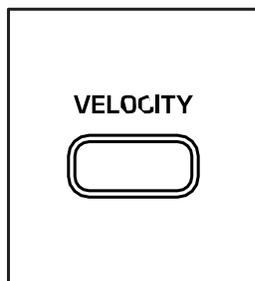
1	32分音符	1/32
2	16分音符三連	1/16 T
3	付点32分音符	1/32 D
4	16分音符	1/16
5	8分音符三連	1/8 T
6	付点16分音符	1/16 D
7	8分音符	1/8
8	4分音符三連	1/4 T
9	付点8分音符	1/8 D
10	4分音符	1/4
11	2分音符三連	1/2 T
12	付点4分音符	1/4 D
13	2分音符	1/2
14	全音符三連	1 T
15	付点2分音符	1/2 D
16	全音符	1



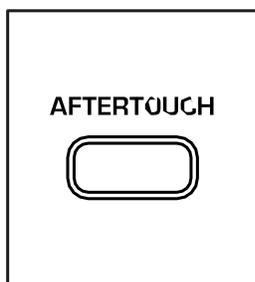
10 - LFO 1 FADE - **LFO 1** のフェードイン/フェードアウト動作を選択します。ネガティブの値(ボタン **1 ~ 8**、または **TEMPO** を**12** 時より下に設定する)では、最大**10** 秒のアタックが **LFO 1** に適用され、キーが押されるたびに **LFO 1** がフェードインします。ポジティブの値(ボタン**9-16**、または**TEMPO** が**12** 時を超える設定)は、最大**10** 秒間、**LFO 1** に対してディケイエンベロープのフェードアウトを適用します。フェード動作はデフォルトではオフになっており、**TEMPO** を**12** 時に設定することで無効にすることができます。この設定はパッチごとに保存されます。



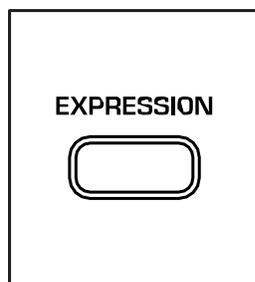
11 - KB S+H - 鍵盤を押すたびに新しいバイポーラなランダム値を生成し、上記「モジュレーションのアサイン」で説明されているようにパネルのコントロールをモジュレートするようにルーティングできます。**KB S+H** を選択した後、パネルコントロールを動かしてそのパラメーターをモジュレーション先として選択します。パネルコントロールを動かし続けると、モジュレーションの深さをポジティブまたはネガティブに設定します。**PGM 1-16** ボタンが点灯し、モジュレーションの深さを示します。代わりに、**PGM** ボタンのいずれかを押し、個別のモジュレーション深度を選択するか、**TEMPO** ノブを使用してモジュレーション深度を設定することもできます。他のパネルコントロールを動かすと、そのパラメーターが新たなモジュレーション先として選択され、以前のルーティングが上書きされます。この設定はパッチごとに保存されます。



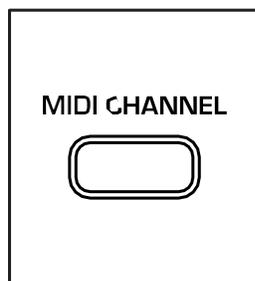
12 - VELOCITY - キーボード・ベロシティは、モジュレーション・ソースとして選択でき、パネルコントロールをモジュレートするためにルーティングすることが可能です。モジュレーションの割り当て手順については、上記の**KB S+H** を参照してください。この設定はパッチごとに保存されます。



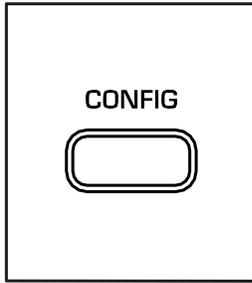
13 - AFTERTOUCH - キーボード・アフタータッチは、モジュレーション・ソースとして選択可能で、パネルコントロールをモジュレートするためにルーティングできます。モジュレーションの割り当て手順については、上記の**KB S+H** を参照してください。この設定はパッチごとに保存されます。



14 - EXPRESSION - エクスプレッションペダル(メッセンジャーのリアパネルにある**EXPRESSION** 入力)をソースとして選択可能で、パネルコントロールをモジュレートするためにルーティングできます。モジュレーション割り当て手順については、上記の**KB S+H** を参照してください。この設定はパッチごとに保存されます。



15 - MIDI CHANNEL - **MIDI** の入力および出力チャンネルを選択します。**PGM 1-16** ボタンを使用して、**1-16** までの**MIDI** チャンネルを入出力として選択します。独立した入力・出力チャンネルを選択するには、まず**PGM** ボタン**1-16** を使用して**MIDI** 入力チャンネルを選択し、次に別の**PGM** ボタンを**2** 秒間押し続け、それを**MIDI** 出力として選択します。パッチの変更や電源のオン/オフを行ってもこの設定は保持されます。



16 - CONFIG - CONFIG ビューに入り、コントロールレンジやグライド動作、MIDI 設定などの詳細な設定ができます。**SETTINGS** を押してから **PGM ボタン 16 (CONFIG)** を押して **CONFIG** ビューに入ります。エディットする**CONFIG** 設定は、**PAGE** と**PGM 1-16** ボタンの組み合わせによって選択されます。

例) **Knob Modes** を変更するには:

» **SETTINGS** を押してから**PGM ボタン16 (CONFIG)** を押すことで **CONFIG** ビューに入ります。

» **PAGE** を押して **32** の **LED** が点灯するようにし、**CONFIG** オプションの**2**ページ目にいることが示されます。

» **PGM ボタン2** を押して、ページ**2** の**CONFIG** オプション**2 (Knob Modes)**を選択します。**PGM ボタン16** は**CONFIG** ビューにいることを示すためにゆっくり点滅し、**PGM ボタン2** は現在選択されている**CONFIG** オプションを示すために速く点滅します。

» **PGM ボタン3** を押して**PASS THRU** ノブモードを選択します。

» **SETTINGS** を押して選択を確認し、**CONFIG** ビューを終了します。

下の表では、各**CONFIG**オプションがパッチごとに保存されるかグローバルに保存されるかを示しています。

ロケーション (PAGE,PGM)	設定項目	グローバル/ パッチ	説明
1.1	ピッチベンドの 範囲(アップ)	パッチ	各PGMボタンはピッチベンドの+1半音を表します。 PGMボタンの12よりも上を選択した場合: PGM 13 = +14 半音 (オクターブ上+2度) PGM 14 = +17 半音 (オクターブ上+4度) PGM 15 = +19 半音 (オクターブ上+5 度) PGM 16 = +24 半音 (2 オクターブ上)
1.2	ピッチベンドの 範囲(ダウン)	パッチ	各PGMボタンは、ピッチベンドの-1半音に相当します。 PGMボタンの12よりも上を選択した場合: PGM 13 = -17半音(オクターブ下-5度) PGM 14 = -19半音(オクターブ下-4度) PGM 15 = -22半音(オクターブ下-2度) PGM 16 = -24セミトーン(2オクターブ下)
1.3	グライド設定	パッチ	PGM 1 = レガート・グライド オン(点灯)オフ(消灯) PGM 2 = Gated Glide オン(点灯)オフ(消灯) PGM 14-16でグライド・タイプを選択 PGM 14 = エクスポネンシャル PGM 15 = リニアコンスタントレート PGM 16 = リニアコンスタントタイム
1.4	LFO レンジ	パッチ	PGM 1 = 0.05Hz - 12Hz PGM 2 = 0.5Hz - 120Hz PGM 3 = 5 Hz - 1.2 kHz
1.5	エンベロープモ ード	パッチ	PGM 1 = フィルター・エンベロープ・リセット オン(点灯)オフ(消灯) PGM 2 = アンプ・エンベロープ・リセット オン(点灯)オフ(消灯) PGM 3 = 累積アンプ・エンベロープ オン(点灯)オフ(消灯)
1.6	ARP 休符/ス キップモード	パッチ	PGM 1 = 休符 PGM 2 = スキップ
1.7	SEQ モード	パッチ	PGM 1 = PLAYボタンを押すとSEQを再生 PGM 2 = 鍵盤でシーケンスSEQを再生 (HOLDボタンで一時的または継続再生に切り替え)

ロケーション (PAGE,PGM)	設定項目	グローバル/ パッチ	説明
2.1	ノートプライオリ ティ	グローバル	PGM 1 = 後着優先 PGM 2 = 低いノートを優先 PGM 3 = 高いノートを優先
2.2	ノブモード	グローバル	PGM 1 = レラティブ PGM 2 = スナップ PGM 3 = パス・スルー
2.3	プリセットエク スクルージョン	グローバル	PGM 1 = プリセット・ボリューム オン(点灯)オフ(消灯) PGM 2 = プリセット・モジュレーション ホイール オン(点灯) オフ(消灯) PGM 3 = プリセット・キーボード・オクターブ オン(点灯) オフ(消灯)
2.4	シーケンサー・ モード	グローバル	PGM 1 = PLAY押下時にリセット PGM 2 = PLAY押下時にリセットしない PGM 3 = シーケンサーのMIDI出力 オン(点灯) オフ(消灯) PGM 4 = シーケンス再生中の鍵盤を押した際のMIDI出力 On(点灯) Off(消灯)
3.1	ローカルコントロ ール	グローバル	PGM 1 = Local KB オン(点灯) オフ(消灯)PGM 2 = Local Wheels オン (点灯) オフ(消灯) PGM 3 = ローカル パネル オン(点灯) オフ(消灯)
3.2	プログラム・チェ ンジ	グローバル	PGM 1 = 送信 オン(点灯) オフ(消灯) PGM 2 = 受信 オン(点灯) オフ(消灯)
3.3	MIDI クロック	グローバル	PGM 1 = スタート/ストップを尊重(点灯) スタート/ストップを無視(消灯)
3.4	MIDI 入力/出力	グローバル	PGM 1 = MIDI 入力を無効にする。 PGM 2 = MIDI 入力をDIN端子からのみ有効にする。 PGM 3 = MIDI 入力をUSBからのみ有効にする。 PGM 4 = MIDI 入力をUSB/DIN端子どちらもに有効にする。 PGM 5 = MIDI 出力を無効にする。 PGM 6 = DIN端子からのみMIDI 出力を有効にする。 PGM 7 = USBからのみMIDI 出力を有効にする。 PGM 8 = MIDI 出力をUSB/DIN端子どちらもに有効にする。 PGM 9 = USB MIDIマージを無効 PGM 10 = USB入力からDIN出力のみ PGM 11 = USBからUSBのみ PGM 12 = USB入力からDIN出力 + USB PGM 13 = DIN MIDIマージを無効 PGM 14 = DIN 入力から DIN 出力のみ PGM 15 = DIN入力からUSBのみ PGM 16 = DIN 入力から DIN 出力 + USB
3.5	MIDIアウトフィル ター	グローバル	PGM 1 = フィルターを無効 PGM 2 = ボリューム以外すべて送信 PGM 3 = キーボード + ホイールのみを送信 PGM 4 = ノートデータのみ送信
3.6	現在のプリセット を送信		実行する
3.7	すべてのプリセ ットを送信		実行する

ロケーション (PAGE,PGM)	設定項目	グローバル/ パッチ	説明
4.15	グローバル設定 の復元(プリセッ ト復元なし)		1～2秒間押し続けると実行されます
4.16	すべての工場出 荷時設定の復元		PGM 1 + 16 を5秒間押し続けて実行します。

ファームウェアのアップデートとプリセットの管理

Messenger の機能を拡張するために、ファームウェア アップデートが随時リリースされます。ファームウェアのアップデートは、当社のウェブサイトからファームウェア更新パッケージをダウンロードし、**Messenger** をUSB 経由でコンピュータに接続して行います。

Messenger がコンピュータに接続されたら、ファームウェアアップデートプログラムを起動します。アップデートは、**.dmg** ファイル (**Mac**) を開くか、**.exe** ファイル (**Windows**) を実行することで行います。

画面上の指示に従い、終了したら**Messenger** をコンピュータから切断することができます。

パッチは **SysEx** 経由で **Messenger** からエクスポートできます。現在のパッチを**Messenger** からエクスポートするには、**CONFIG** メニューに入り、**Send Current Preset** コマンドを実行し(上記の**SETTINGS** セクションを参照)、**MIDI Monitor** などのプログラムで送信された**SysEx** メッセージをキャプチャし、その**SysEx** メッセージを**.syx** ファイルとしてコンピュータに保存します。

コンピュータ上の**.syx** ファイルとしてのパッチは、**SysEx Librarian** などのプログラムを使って**Messenger** に送ることができます。**SysEx** ファイルが送信されると、プリセットは**Messenger** 上でアクティブになりますが、後で呼び出すには **[SAVE]** ボタンを使用して保存する必要があります。

仕様

タイプ:	モノフォニック・アナログ・シンセサイザー
音源部	アナログ
鍵盤数	32
鍵盤の種類	ペロシティとアフタータッチを備えたセミウェイテッド鍵盤
コントローラー	ピッチ・ベンド・ホイール、モジュレーション・ホイール、ペロシティ、アフタータッチ
発音数	モノフォニック
アナログ音源部	ウェーブ・フォルダー付き可変波形オシレーター x 2、可変波形サブオシレーター x 1、アナログ・ホワイトノイズ・ジェネレーター x 1、外部入力/ミキサーフィードバック x 1
アナログ信号プロセッサ	選択可能な共振補償機能を備えたマルチモードMoogトランジスタ・ラダー・フィルター x 1 アンプ・エンベロープ x 1
エンベロープ	ループ可能なエンベロープ x 1
LFO	波形選択可能なLFO (LFO 1) x 1、三角波LFO (LFO 2) x 1
プリセット	256 パッチ - 16 バンク
アルペジエーター/シーケンサー	64ステップシーケンスをパッチごとに保存可能
音声入力	6.3mm TS x 1
音声出力	6.3mm TS x 1、6.3mm TRS ヘッドフォン出力 x 1
MIDI イン/アウト	DIN イン、DIN アウト、USB-C
CV/GATE接続	3.5mm TS x 6 - CV/Gate イン、CV/Gate アウト、アナログクロック イン/アウト
ペダル入力	サステイン、エクスプレッション (6.3mm TRS)
重量	4.95 kg
寸法	幅58.50 × 奥行32.16 × 高さ9.65(cm)
電源仕様	付属品: 12V DC (センター・プラス) 電源アダプター、100-240V AC 50/60 Hz

サービスとサポート

Moog の通常保証

Moog は、製品が出荷時点で材質または製造上の欠陥がなく仕様に準拠していることを保証します。保証期間は購入日から1年間です。**Moog** の判断により、製品が当社工場から出荷されてから **5** 年以上経過している場合、購入日に関わらず保証を履行するかどうかは **Moog** の裁量によります。保証期間中に故障した製品は、**Moog** の判断に基づき工場返送で修理または交換されます。この保証は、ユーザーに責任がないと**Moog** が判断した故障を対象とします。

Moog の限定保証はアメリカ合衆国の購入者のみに適用されます。米国以外では、保証ポリシーおよび関連サービスは購入国の法律によって決定され、当社の現地の正規販売代理店によってサポートされます。

Moog Music の正規販売店一覧は、www.moogmusic.com でご覧いただけます。

お住まいの国以外で購入された場合、お住まいの国のサービス センターにより保証サービスおよび保証外のサービスに対して料金が請求される可能性があります。

MOOG MUSIC への製品の返送について

製品を返送する前に、**Moog** から**RMA (Return Material Authorization・返品許可)** ナンバーを取得する必要があります。**RMA** ナンバーについては techsupport@moogmusic.com までメールしてください。すべての製品は慎重に梱包し、付属の電源アダプターと共に発送してください。**Messenger** は、段ボール製の挿入物を含む元の内部梱包で返品する必要があります。製品が適切に梱包されていない場合は、保証が適用されない可能性があります。**RMA** 番号を受け取り、**Moog Messenger** を慎重に梱包したら、輸送費と保険料を負担して製品を **Moog Music** に発送し、返送先住所を必ず含めてください。

対応内容

製品を受領後、ユーザーによる乱用や輸送中の損傷がないかを念入りに確認します。本製品が不適切に取り扱われたり、輸送中に損傷したり、また保証期間外である場合、修理費用の見積もりをご連絡いたします。保証内で作業を実施した場合、**Moog** がアメリカ国内のご住所へ無料で製品を発送し、保険をかけます。

保証の申請方法

www.moogmusic.com/register で保証を開始してください。**Web** にアクセスできない場合は、**03-6277-2230** に電話して製品を登録してください。

MESSENGER のお手入れ

Messenger を清掃する際は、柔らかい乾いた布のみを使用し、溶剤や研磨剤入りの洗剤は使用しないでください。マニュアルの最初にある安全についての警告に注意してください。本体を落とさないでください。

安全についての重要な注意: **Messenger** にはユーザーが修理できるパーツはありません。本製品の修理および保守作業は、有資格のサービス担当者のみが行ってください。

©2025 **Moog Music**. 無断複写禁止。**Moog**、**Moog** (デザイン付き表記)、および**Moog** ロゴは**Moog Music** の商標です。米国特許商標庁およびその他の場所に登録されています。**Moog Messenger** は**Moog Music** の商標であり、アメリカ合衆国およびその他の地域で登録されています。

電話番号: +1 (828) 251-0090 | メール: info@moogmusic.com | ウェブサイト: www.moogmusic.com

付録A: MIDI

MIDI 情報	送信	受信	備考
基本情報			
MIDIチャンネル	1--16	1--16	
ノートナンバー	0--127	0--127	
プログラム・チェンジ	1--128	1--128	
バンクセレクト	○	○	
サポートされているモード: Mode 1: オムニ・オン、ポリフォニー	○	○	
モード2: オムニ・オン、モノ	○	○	
モード3: オムニ・オフ、ポリ	○	○	
モード4: オムニ・オフ、モノ	○	○	
マルチモード	×	×	
ノートオン・ベロシティ	○	○	
ノートオフ・ベロシティ	×	×	
チャンネル・アフタータッチ	○	○	
ポリ(キー)アフタータッチ	×	×	
ピッチベンド	○	○	
アクティブセンシング	×	×	
システムリセット	×	×	
チューニング・リクエスト	×	×	
ユニバーサル SysEx: サンプル・ダン プ・スタンダード	×	×	
デバイス・インクワイアリー	×	○	
ファイル・ダンプ	×	×	
MIDI チューニング	×	○	
マスター・ボリューム	○	○	
マスター・バランス	×	×	
ノーテーション・インフォメーション	×	×	
GM1 システム・オン	×	×	
GM2 システム・オン	×	×	
GM システム・オフ	×	×	
DLS-1	×	×	
ファイル・リファレンス	×	×	
コントローラー・デスティネーション	×	×	
鍵盤によるインストゥルメント・コントロール	×	×	
マスターの微調整/大まかなチューニング	×	○	
その他のユニバーサル SysEx	×	×	
NRPN	×	×	
RPN 00 (ピッチ・ベンド・センシティブ ティ)	×	○	
RPN 01(チャンネル・ファイン・チューン)	×	○	
RPN 02 (チャンネル・コース・チュー ニング)	×	○	

MIDI 情報	送信	受信	備考
RPN 03 (チューニング・プログラム・セレクト)	×	○	値は0--32が有効です。0 = 標準チューニング(12音平均律)。1 ~ 32 は、MIDI チューニングを使用したチューニングをユーザーが保存するために使用できます。
RPN 04 (チューニング・バンク・セレクト)	×	×	
RPN 05 (モジュレーション・デプス・レンジ)	×	×	
MIDIタイミングと同期			
MIDIクロック	○	○	
ソング・ポジション・ポインター	○	○	
ソング・セレクト	×	×	
スタート	○	○	
コンティニュー	×	○	
ストップ	○	○	
MIDI タイムコード(MTC)	×	×	
MIDI マシン・コントロール	×	×	
MIDI ショー・コントロール(MSC)	×	×	
拡張機能の互換性			
General MIDI互換	×	×	
起動時に GM (General MIDI) モードがデフォルトで有効になるか	×	×	
DLS 互換	×	×	
DLSファイル	×	×	
スタンダード MIDI ファイル(SMF)	×	×	
XMFファイル	×	×	
SP-MIDI 互換	×	×	

Messenger は 14 ビット **MIDI** を採用しており、2 種類の異なるコントロールチェンジ(**CC**)を組み合わせること
で、解像度を従来の 127 段階から **16,383** 段階に向上させ、各パラメーターに対してよりきめ細かなコントロール
を可能にしています。

たとえば、モジュレーション・ホイールは **CC1**(上位バイト:**MSB**)と **CC33**(下位バイト:**LSB**)の両方で情報を送信
します。

一方で、サステイン・ペダル(**CC64**)以降のパラメーターは高解像度を必要としないため、従来の 7 ビット **MIDI**
メッセージとして、単一の **CC** ナンバーで **0~127** の値を送信します。

パラメーター	CC # (MSB)	CC # (LSB)	値
Mod Wheel	1	33	最少から最大(0~16383)
Tempo	2	34	最小から最大(0 から 16383) --[マッピングされた範囲は 30BPM から 300BPM で、BPM は常に最も近い整数値になります。]
LFO 1 Rate	3	35	最小から最大(0~16383)
LFO 1 Depth	4	36	最小から最大(0~16383) バイポーラ;8192 = 0
Glide Rate	5	37	最小から最大(0~16383)
Data Entry	6	38	最小から最大(0~16383)
Master Volume	7	39	最小から最大(0~16383)
Noise Level	8	40	最小から最大(0~16383)
OSC 1 Waveshape	9	41	最小から最大(0~16383)
OSC Tune	10	42	最小から最大(0~16383) バイポーラ;8192 = 0 セミトーン
Expression Pedal	11	43	最小から最大(0~16383)
OSC 2 Freq	12	44	最小から最大(0~16383) バイポーラ;8192 = 0 セミトーン
OSC Mod Amount	13	45	最小から最大(0~16383) バイポーラ;8192 = 0
OSC 2 Waveshape	14	46	最小から最大(0~16383)
OSC 1 Level	15	47	最小から最大(0~16383)
OSC 2 Level	16	48	最小から最大(0~16383)
Sub OSC Level	17	49	最小から最大(0~16383)
FB/Ext In Level	18	50	最小から最大(0~16383)
Filter Cutoff	19	51	最小から最大(0~16383)
OSC 2 - Cutoff Amount	20	52	最小から最大(0~16383)
Filter Resonance	21	53	最小から最大(0~16383)
Filter EG Amount	22	54	最小から最大(0~16383) バイポーラ;8192 = 0
Filter EG Attack	23	55	最小から最大(0~16383)
Filter EG Decay	24	56	最小から最大(0~16383)
Filter EG Sustain	25	57	最小から最大(0~16383)
Filter EG Release	26	58	最小から最大(0~16383)
LFO 2 Rate	27	59	最小から最大(0~16383)
Amp EG Attack	28	60	最小から最大(0~16383)
Amp EG Decay	29	61	最小から最大(0~16383)
Amp EG Sustain	30	62	最小から最大(0~16383)
Amp EG Release	31	63	最小から最大(0~16383)
Sustain Pedal	64	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
Sub OSC Waveshape	71	-	最小から最大(0~127)
OSC Mod Destination	72	-	0-31 = 1--2 FM; 32-64 = F ENV--OSC 2 FREQ; 64-95 = F ENV--OSC 2 WAVE; 96-127 = F ENV--SUB WAVE
Hold	73	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
MPE サード・ディメンション・コントロール	74	-	On/OffはMPE アクティベーションメッセージを介して行います。RPN 6

パラメーター	CC # (MSB)	CC # (LSB)	値
OSC 1 Octave	75	-	0-31 = 4'; 32-63 = 8'; 64-95 = 16'; 96-127 = 32'
OSC 2 Octave	76	-	0-31 = 4'; 32-63 = 8'; 64-95 = 16'; 96-127 = 32'
SYNC 2-1	77	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
Filter KB Tracking	78	-	0-42 = 0; 43-84 = 2/3; 85-126 = 1:1
Filter Res Bass	79	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
F ENV VElocity	80	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
A ENV VElocity	81	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
LFO 1 Waveshape	83	-	0-31 = TRIANGLE; 32-63 = SAW; 64-95 = RAMP; 96-127 = SQUARE
LFO1 Destination	85	-	0 = CUTOFF 32 = OSC 2 FREQ 64 = OSC WAVE 96 = SUB WAVE
KB Octave Up & Down	89	-	0-25 = -2 オクターブ 26-50 = -1 オクターブ 51-75 = 0 オクターブ 76-100 = +1 オクターブ 101-127 = +2 オクターブ
LFO KB Reset	93	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
LFO SYNC	102	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
Pitch Bend Up Amount	107	-	0-24 (セミトーン)
Pitch Bend Down Amount	108	-	0-24 (セミトーン)
Filter Mode	109	-	0-31 = 4P LP, 32-63 = 2P LP, 64-95 = BP, 96-127 = HP
F ENV LOOP	112	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
A ENV LOOP	113	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
Multitrig	114	-	0-63 = SINGLE TRIG; 64-127 = MULTITRIG
LFO 2 - Pitch	116	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
LFO 2 - Cutoff	117	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON
LFO 2 - Amp	118	-	0-63 = OFF; 64-127 = ON

Devoted to the Development and Manufacture of Electronic Instruments for the Musician