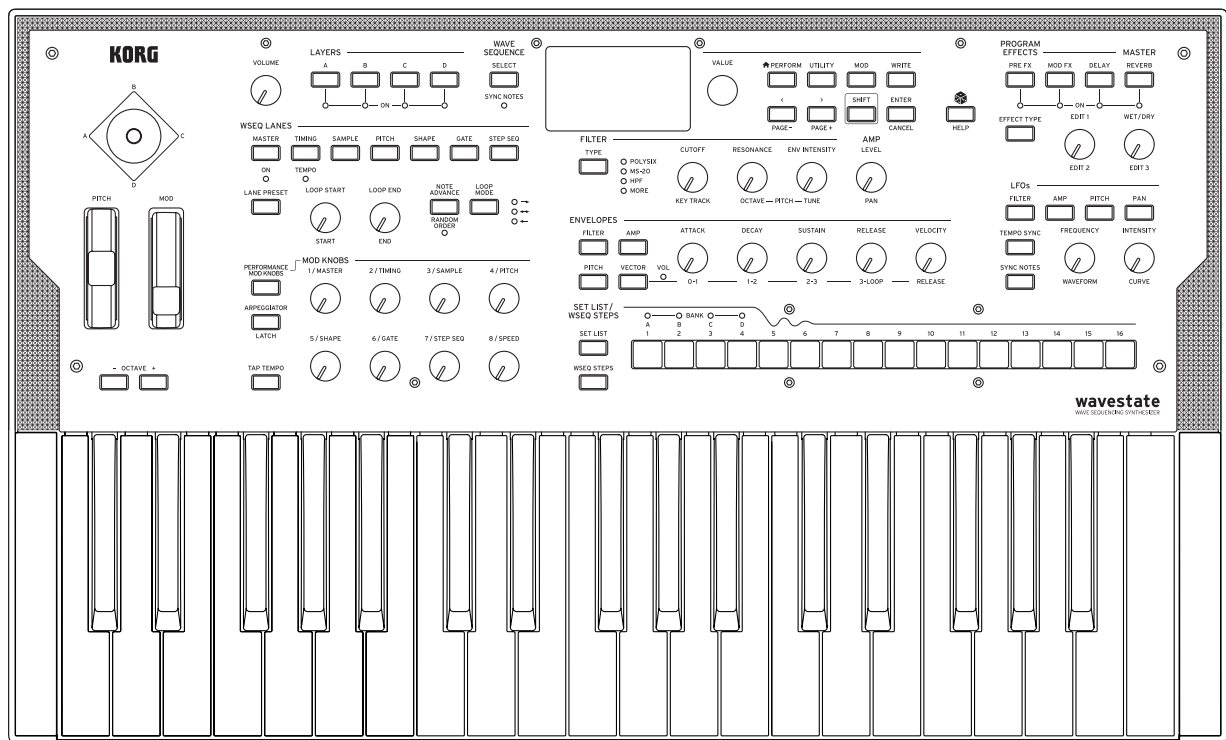


wavestate

WAVE SEQUENCING SYNTHESIZER

wavestate 2.0の新機能



KORG

J2

目次

ソフトウェアバージョン2.0の新機能	3
wavestate Editor/Librarian	3
Sample Builder	3
MS-20とPolysixのフィルターに新しいゲイン設定を追加	4
Performance Hold (パフォーマンス・ホールド)	4
ボタン1～16でカテゴリーを選ぶ	5
Pitch Laneをスケールに合わせる	6
ベクター・ボリューム・カーブとスピード	7
Arpeggiator	7
Global Scaleのトランスポーズ	8
利用可能なストレージ	8
その他の改善点	8

wavestate 2.0の新機能

ソフトウェアバージョン2.0の新機能

- wavestate Editor/Librarianのサポート。
- 最大4GBの独自サンプルをロードできるSample Builderに対応。
- **SHIFT**ボタン - **ARPEGIATOR**ボタンからアクセスできるパフォーマンス・レベルの**ホールド機能** (4ページ参照)。
- ピッチレーンの**Fit To Scale**機能 (6ページ参照)
- ベクター・ボリュームをポイント間でクロスフェードする様子をコントロールできる**Vector Volume Curve**パラメーターを追加 (7ページ参照)
- フロント・パネルでのカテゴリー選択: 選択ダイアログで、**1~16**のボタンを押してカテゴリーを選択することができます (5ページ参照)。新しいカテゴリー“User”では、自分のカスタムサウンドをすぐに見つけることができます。
- すべてのデータ・ベース・アイテム (パフォーマンス、プログラム、ウェーブシーケンス、レーン、マルチサンプルなど) は、同時に2つのカテゴリーを割り当てることができるようになりました。例えば、1つのサウンドに“Strings”と“User”の両方のカテゴリーを設定することができます。
- セット・リストとウェーブ・シーケンスのステップ・バンクの選択は、ボタン**1~4**をダブルで押して行います (**SHIFT**を押したままでは選択できません)。
- 選択ダイアログでは、**SHIFT**ボタン - **PERFORM**ボタンを押すと、ディスプレイにカテゴリーのリストが表示されます。選択ダイアログの外で**SHIFT**ボタン - **PERFORM**ボタンを押すと、パフォーマンス・カテゴリー・セレクト画面に直接ジャンプします。
- **SHIFT**ボタン - **ATTACK**ノブ、**DECAY**ノブ、**RELEASE**ノブによるエンベロープ・カーブ・パラメーターのフロント・パネルでのコントロール。
- **SHIFT**ボタン - **EFFECTS TYPE**ボタンは、Effects Preset/パラメーターを選択します。
- **TAP TEMPO**ボタンを押すと、ディスプレイにテンポ・パラメーターが表示されます。
- MS-20とPolysixのフィルターにゲイン・スケーリング・オプションが追加され、強いレゾナンスにアクセスしやすくなりました (4ページ参照)。
- LFOの最大フェード・タイムが9.9秒に増加。
- Windows 10のNCMネットワークに対応しました。なお、wavestateソフトウェアバージョン2.0の初回インストール時には、引き続きRNDISが必要です。
- その他、多くの改善とバグ修正を行いました。詳しくは、8ページの「その他の改善点」をご覧ください。

wavestate Editor/Librarian

wavestate Editor/LibrarianはSound Librarianのすべての機能に加えて、Performance、Program、Scales、Wave Sequence、Wave Sequence Lanesを編集する機能が追加されています。また、内部のすべてのエフェクト・パラメーター (一部のエフェクトでは60個以上) を編集したり、独自のエフェクト・プリセットを作成することもできます。MacOSまたはWindowsコンピュータを使用して、サウンドの概要をすばやく把握することができます。ウェーブ・シーケンス、ADSRエンベロープ、ベクター・エンベロープ、LFOなどをグラフィカルに編集できます。モジュレーション・ソースをデスティネーションにドラッグするだけで、モジュレーションのルーティングを作成できます。演奏に合わせてウェーブ・シーケンスがアニメーション化され、ノブやスライダーにはモジュレーションの結果がリアルタイムで表示されます。

wavestate Editor/Librarianは、www.korg.comから無料でダウンロードできます。詳細については、ダウンロードに含まれるドキュメントをご覧ください。

旧wavestate Sound Librarianは2.0と互換性がありません。

- 🔔 **重要:** wavestateソフトウェアバージョン2.0は、旧wavestate Sound Librarianと互換性がありませんので、代わりに新しいEditor/Librarianをご利用ください。Editor/LibrarianはSound Librarianで作成されたすべてのファイルとバックアップを読むことができます。Sound Librarianを新しいwavestateソフトウェアで使用しようとすると、“Connection Error”というメッセージが表示されます。

Sample Builder

MacOSおよびWindowsコンピュータ用のアプリケーションSample Builderを使用して、最大4GBの独自のサンプルをwavestateにロードできます。ループ・ポイントやルート・キーのメタデータを含むモノラルまたはステレオの.wavファイルを、ほぼすべてのサンプル・レートで読み込むことができます。Sample Builderには、スタート・ポイントやループを編集する

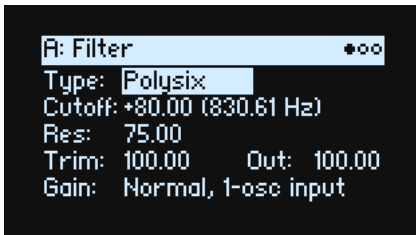
wavestate 2.0の新機能

ための基本的なツールも用意されています。キーボード上にサンプルを配置して、wavestateで使用できるマルチサンプルも作成できます。wavestateには同時に1つのユーザー・サンプル・バンクをロードすることができ、最大4,000個のマルチサンプルに最大4,000個のモノラル・サンプル(2,000個のステレオ・サンプル)を含めることができます。マルチサンプルには固有の識別子が使われているので、異なるバンクに読み込まれたり、バンクの順番や名前が変わっても、プログラムやウェーブ・シーケンスはそれらを追跡することができます。

Sample Builder は、www.korg.comから無料でダウンロードできます。詳細については、ダウンロードに含まれるドキュメントをご覧ください。

MS-20とPolysixのフィルターに新しいゲイン設定を追加

FilterページのGainパラメーターの値が4つになりました。元々あった2つの値は、分かりやすいように名前が変更されています。従来のHighはLoud、Less Resonanceに、NormalはUnity、Less Resonanceになっています。



Gain (ゲイン)

[Loud, Less Resonance; Unity, Less Resonance; Normal, 1-osc input; Normal, 2-osc input]

Gainは、TypeがMS-20 LP、MS-20 HP、またはPolysixのときのみ有効です。これらのフィルタータイプには、レゾナンスと相互作用するサチュレーションが含まれています。レゾナンスが非常に低い設定以外では、入力音量がその特性に強く影響します。入力ゲインが低いほど、レゾナンスのためのヘッドルームが残されています。基本的な入力レベルはGainで設定し、必要に応じてTrimで微調整します。

Normal, 2-osc input: 最も低い入力ゲインです。非常に大きな入力信号でも、これらのフィルターのクラシックなレゾナンス・サウンドが得られます。

Normal, 1-osc input: Normal, 1-osc input: 1つのオシレーターをフルボリュームで演奏したときに、このフィルターのクラシックなレゾナンス・サウンドが得られます。1つのフルボリュームのオシレーターよりも大きな音を入力した場合、レゾナンス効果は弱くなります。

Unity, Less Resonance: ボリュームは減衰しません。ヘッドルームが少ないため、レゾナンスが目立たなくなります。

Loud, Less Resonance: 入力時に音量をわずかに上げます。この場合、入力レベルだけで簡単に飽和状態に達することができ、レゾナンスのためのヘッドルームはほとんど残りません。

Performance Hold (パフォーマンス・ホールド)



Performance Hold (SHIFT ボタン - ARPEGGIATOR ボタン)

[Off, On]

Performance Holdを使用すると、音やコードを保持したまま、両手で自由にノブやモジュレーションを操作することができます。これはダンパー・ペダルやプログラム・レベルのホールド・パラメーターとは動作が異なります。Performance HoldをOnにすると、新しい音やコードを演奏するまで、以前の音符やコードが無期限に保持されます。

Performance Holdは、グローバルMIDIチャンネルのレイヤーにのみ適用されます。

注: フロント・パネルのショートカット、SHIFTボタン - ARPEGGIATORボタンは、アルペジエーターのLatchをコントロールする以前のショートカットに代わるものです。アルペジエーターがOnの場合、Performance HoldはLatchと同様に動作しますが、すべてのレイヤーに一度に適用されることが異なります。レイヤーごとにLatchをコントロールする必要がある場合は、画面上のLatchパラメーターを使用します。

ARPEGGIATORボタンLEDには、下表のようにArpeggiator On/OffとHold On/Offの両方が表示されます。

ARPEGGIATORボタンLEDとHoldの設定

	HoldがOffのとき	HoldがOnのとき
アルペジエーターがOffのとき	LEDランプ消灯	LEDライトが点滅
アルペジエーターがOnのとき	LEDライトが点灯	LEDライトがゆっくと点滅

ボタン1~16でカテゴリーを選ぶ

演奏、プログラム、マルチサンプル、ウェーブ・シーケンスなどのリストを、音のカテゴリー別に分類することができます。その方法は以下のとおりです。

1. リストが表示されているときに、ボタン2~16を押して、最初の15個のカテゴリーを選びます。

選択したカテゴリーのボタンは明るく点灯し、その他の有効なボタンは暗く点灯します。データ・タイプによっては(例:Wave Sequence)カテゴリーが15個に満たない場合がありますが、その場合は有効なボタンのみが点灯します。

パフォーマンス、プログラム、マルチサンプルでは、最初の15個のカテゴリーは、他のすべてのカテゴリーを含むように設計されています。詳細は以下の表をご覧ください。

2. すべての音を再表示するには、ボタン1を押します。

パフォーマンス、プログラムのカテゴリーとボタン1~16

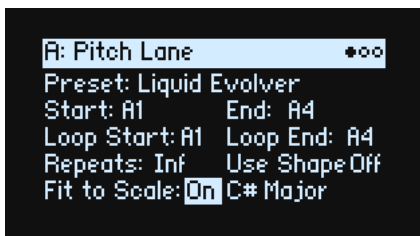
ボタン	カテゴリー	以下のカテゴリーも表示
1	All	カテゴリーに関係なく、すべてを表示
2	Bass	
3	Lead	
4	Pad	Soundscape
5	Synth	Fast Synth
6	Bell/Mallet	
7	Gtr/Plucked	
8	Percussion	
9	Piano/Keys	
10	Brass	
11	Woodwind	
12	Strings	Orchestral
13	Vocal/Airy	
14	Seq	Arpeggio, Just 4 Fun, Rhythm Hard, Rhythm Soft
15	SFX	
16	User	

マルチサンプルのカテゴリーとボタン1~16

ボタン	カテゴリー	以下のカテゴリーも表示
1	All	カテゴリーに関係なく、すべてを表示
2	Bass	Ac Bass, E Bass, Bass FX
3	Lead	
4	Pad	
5	Synth	
6	Bell/Mallet	
7	Gtr/Plucked	Ac Guitar, E Guitar, Guitar FX, Plucked
8	Percussion	Kick, Snare, Drum, Cymbal
9	Piano/Keys	Ac Piano, E Piano, Keyboard, Organ
10	Brass	Brass Ens, Brass Solo
11	Woodwind	
12	Strings	String Ens, String Solo
13	Vocal/Airy	

ボタン	カテゴリー	以下のカテゴリーも表示
14	Seq/Attack	Attack
15	SFX/Hits	Hits, Effects
16	User	

Pitch Laneをスケールに合わせる



Fit to Scale (スケールに合わせる)

[Off, On]

ピッチレーンの出力を特定のスケールやキーに合わせることができます。ポリフォニックな演奏をするときに特に便利です。

Off: ピッチオフセットは、シーケンスに入力されたとおりに再生されます。

On: ピッチは、指定されたスケールとキーに制限されます。

(スケール・キー)

[C…B]

音階のルート音を設定します。例えば、Scale KeyがEに設定され、Scale TypeがMinorに設定されている場合、Pitch Laneで生成されるすべての音はE Minorスケールの音に限定されます。E、F#、G、A、B、C、D。

Scale KeyはFit To ScaleがOnの場合にのみ適用されます。

(スケール・タイプ)

[Major, Minor, Hrmnic Maj, Hrmnic Min, Melodic Min, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixolydian, Locrian, Penta Maj, Penta Min, Diminished, Half Dim, Augmented, Whole Tone, Tritone, Blues, Bebop Dom, Flamenco, Romani, Hungarian, Persian, Harmonics, Acoustic, Enigmatic]

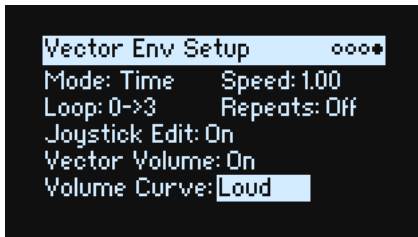
生成された音符をどのような音階に収めるかを選択します。Fit to ScaleがOnの場合のみ適用されます。

	Scale Key = CのときにPitch Laneが生成する音											
Scale	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
Major	C	C	D	E	E	F	G	G	A	A	B	B
Minor	C	C	D	D#	D#	F	G	G	G#	G#	A#	A#
HarmonicMajor	C	C	D	E	E	F	G	G	G#	G#	B	B
HarmonicMinor	C	C	D	D#	D#	F	G	G	G#	G#	B	B
MelodicMinor	C	C	D	D#	D#	F	G	G	A	A	B	B
Dorian	C	C	D	D#	D#	F	G	G	A	A	A#	A#
Phrygian	C	C#	D#	D#	F	F	G	G	G#	G#	A#	A#
Lydian	C	C	D	E	E	F#	F#	G	A	A	B	B
Mixolydian	C	C	D	E	E	F	G	G	A	A	A#	A#
Locrian	C	C#	D#	D#	F	F	F#	F#	G#	G#	A#	A#
MajorPentatonic	C	C	D	D	E	E	G	G	G	A	A	A
MinorPentatonic	C	C	D#	D#	D#	F	F	G	G	A#	A#	A#
Diminished	C	C	D	D#	D#	F	F#	F#	G#	A	A	B
HalfDiminished	C	C	D	D#	F	F	F#	F#	G#	G#	A#	A#
Augmented	C	C	D#	D#	E	E	G	G	G#	G#	B	B
WholeTone	C	C	D	E	E	F#	F#	G#	G#	A#	A#	A#
Tritone	C	C#	C#	E	E	F#	F#	G	G	A#	A#	A#
BluesScale	C	C	D#	D#	D#	F	F#	G	G	A#	A#	A#

BebopDominant	C	C	D	E	E	F	G	G	A	A	A#	B
Flamenco	C	C#	C#	E	E	F	G	G	G#	G#	B	B
Romani	C	C	D	D#	D#	F#	F#	G	G#	G#	A#	A#
HungarianMinor	C	C	D	D#	D#	F#	F#	G	G#	G#	B	B
Persian	C	C#	C#	E	E	F	F#	F#	G#	G#	B	B
Harmonics	C	C	D#	D#	E	F	G	G	G	A	A	A
Acoustic	C	C	D	E	E	F#	F#	G	A	A	A#	A#
Enigmatic	C	C#	C#	E	E	F#	F#	G#	G#	A#	B	B

ベクター・ボリューム・カーブとスピード

Vector Setupページに新しいパラメーター、**Vector Volume Curve** (ベクター・ボリューム・カーブ) が追加されました。また、**Time Scale**の名称が**Speed**に変更され (Timing Laneとの整合性のため)、**Time**モードと**Tempo**モードの両方に対応しました。



Volume Curve (Vector Volume Curve)

[Loud, Smooth]

ベクター・ジョイスティックを動かしたときや、ベクター・エンベロープ上のポイント間で、Vector Volumeがどのようにクロス・フェードするかをコントロールします。ボリュームを最大にしたい場合は**Loud** (オリジナルのWavestate動作) を、クロスフェードを緩やかにしたい場合は**Smooth** (オリジナルWAVESTATIONの動作) を使用します。

Speed (スピード)

[Mode = Time: 0.01...100.00]

[Mode = Tempo: 1/4...4x]

エンベロープ全体をスピードアップしたり、スローダウンしたりします。

Modeが**Time**に設定されている場合は、**0.01** (元の速度の1/100) から**100.00** (元の速度の100倍) まで連続的に変化させることができます。

Modeが**Tempo**に設定されている場合は、テンポに対して速度の比率を1/4から4倍まで選択することができます。

Arpeggiator

フロント・パネルのボタンLEDに加えて、アルペジエーターのOn/Offがディスプレイに表示されるようになりました。



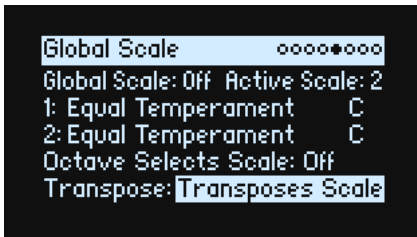
Arpeggiator (アルペジエーター) (ARPEGGIATOR)

[Off, On]

アルペジエーターのOn/Offを表示します。フロント・パネルの**ARPEGGIATOR**ボタンと同じ機能です。

Global Scaleのトランスポーズ

Global ScaleページのLayer Transpose/パラメーターは、ProgramとPerformance Transposeの両方に影響するため、名前がTransposeに変更されました。



Transpose (トランスポーズ)

[Transposes Scale, Within Scale]

このパラメーターは、パフォーマンスとプログラムのTranspose/パラメーターが、ScaleとKeyとどのように相互作用するかを決定します。詳しくは、wavestateの取扱説明書をご覧ください。

利用可能なストレージ

System Statsページに、新しい読み取り専用のAvailable Storage/パラメーターが追加されました。

Available Storage (使用可能なストレージ)

[GBまたはMB]

サウンドやサンプルを保存するために利用可能な内部スペースの量を示します。

その他の改善点

上記の変更点に加えて、wavestateソフトウェアバージョン2.0では、その他多くの改良やバグフィックスが行われています。

改良点

サウンド

“Init”サウンドの名前の前にスペースを加え、選択リストの一番上に表示されるようになりました。

パフォーマンスやプログラムの構造上の問題を検証し、必要に応じて修正しました。これには、9ページの「バグ修正」にあるように、許可されていないモジュレーション・ルーティングなどの問題が含まれます。

パフォーマンスのLiquid Evolveは、Mod Knobに割り当てられるようになりました。

マルチサンプルのメタデータが更新、必要に応じてマルチサンプルが2つのカテゴリーに割り当てられ、カテゴリーがフロントパネルの1~16ボタンに配置されるようになりました。

ユーザー・インターフェース

MODページがアクティブでない場合、MODボタンを押すと最後に使用したページに戻ります。アクティブな場合は、MODボタンをもう一度押すとメイン・ページに移動します。

TEMPOスイッチは、Add New Modulationポップアップでテンポを選択するようになりました。

WSEQ STEPSボタンを押すと、Modulation Source SelectポップアップやMODボタンを押してからSelect a mod sourceポップアップで、Step Pulseが選択されるようになりました。

Show In Mod ListにEQの項目を追加しました。

Filter Key Trackノブに+/-20、+/-30、+/-40、+/-60の半音分の戻り値を追加しました (1/3、1/2、2/3、フル・ピッチ・トラッキング用)。

Tuneノブの半音位置、+/-4.00、+/-5.00、+/-7.00を追加しました。

Pitch LFO INTENSITYノブのテーパーを改善しました。

TUNEノブの0付近の分解能が向上しました。

ノブの動作を改善しました (トラベルエッジでのマージンの減少など)。

VALUEノブの加速動作を改善しました。

Wave Sequenceの表示で、新しい音色から表示するようになりました。

その他の改善

Editor/Librarianが接続されている場合、オート・パワーオフによるシャットダウンを防止しました。

クロック設定の初期設定がAutoになりました。

USB MIDI入出力ポートの名称に製品名が含まれるようになりました。これにより、Windowsベースのアプリケーションで、wavestateと他のコルグ楽器を区別しやすくなりました。

キーワードによるライブラリアン検索で、コレクション名も検索できるようになりました (Editor/Librarianでのみ使用可能)。

グローバル・チャンネル以外のチャンネルのトラックを含むパフォーマンスの変更でも、ダンパー・ペダルの状態が保持されるようになりました。

ファームウェアのアップデート時に、アップデート中は楽器の電源を切らないようにとの表示を追加しました。

グローバル・スケール・ページのLayer Transposeパラメーターの名称を**Transpose**に変更しました (プログラムとパフォーマンスのトランスポーズに影響するため)。

バグ修正

サウンド

パフォーマンスのAlien Baby Talk、Liquid Evolve、Rhythm Redux、そしてプログラムのTranceyとTrancey Stretchでは、Mod Wheel to Tune LFO Modulationのルーティングが禁止されていました。このため、UIにルーティングが表示されませんでした。これらのルーティングを修正し、UIに正しく表示するようになりました。また、これらの演奏から派生したプログラムも修正しました。

ワウのエフェクト・プリセットのEffects Editノブの割り当てが正しくなりました。

パフォーマンスのAcid BPFs、Arpeggiator Pops、Auto Techno、Bowing in Many Colors、Bro Time Groov Split、Candy For Elly's Shoes、Comm Center Activity、Dance Like Skippy、Double Unpredictability、Endless Horizon Sadness、Mood Swings、Polypop Adventures、Pops Arps and Pads、Ready Set Action、Reykjavik 6AM、Rhythm Redux、Tea Ceremony、Vega Star Surfer、Unbearable Tension、Warp3d Action、Wasted Hip Hopは、これまでエフェクト・パラメーターに使用できないモジュレーション・ルーティングを使用していたため、エフェクト・エディット・ノブの割り当てがないものがありました。このため、モジュレーションのルーティングがUIに表示されず、エフェクト編集ノブが期待通りに動作しないことがありました。今回の修正により、Effects Editノブの割り当てが追加され、従来のモジュレーション機能を維持したまま、パラメーターのモジュレーションに適切な方法が使用されるようになりました。また、これらのPerformancesから派生したプログラムやエフェクト・プリセットも修正されています。

Performances Pops ArpsとWasted Hip Hopのエフェクトが、それぞれのスロット (PRE FX、MOD FX) と一致するようになりました。

サウンドをロードするときに、Sample Stepの**Start Offset**パラメーターが正しく設定されるようになりました。

ステレオ・モードで、Vintage Chorusの出力チャンネルの割り当てがKRONOSと一致するようになりました。

Editor/LibrarianでMake Uniqueオプションを使用してインポートする際に、同じUUIDを持つアイテムが別の名前ですすでに存在していても、新しくインポートされたアイテムの名前は変更されなくなりました。

モジュレーション

Mod ProcessorsがModulation Source Listに2回表示されなくなりました。

新しいEffect Presetが選択されると、Mod Listが自動的に更新されるようになりました。

新しいモジュレーション・ルーティングを追加した後、**Show In Mod List**はAllにリセットされますが、Modsページのタイトル・バーはAllを表示するようにリセットされませんでした。この場合、タイトル・バーは正しくAllを表示するようになりました。

Add New Modulationで**SHIFT - VECTOR ENV**を押すと、"Sorry - this parameter can't be modulated."と正しく表示されるようになりました。

モジュレーション・ソース選択ダイアログで、モジュレーション・ターゲットがパフォーマンスのModノブの値の場合、Modノブの動きが無視されるようになりました。

OCTAVE +/-スイッチや**PERFORMANCE MOD KNOBS**スイッチを押しても、Modulation SourceやShow In Mod Listダイアログが閉じないようにしました。

許可されているよりも低いレベルのモジュレーション・ソースを選択した場合 (例えば、ボイス・レベルのモジュレーション・ソースでプログラム・レベルのデスティネーションをコントロールする場合)、ページを閉じたり (ボイス・レベルのモジュレーションを表示した後にステップセックレインボタンを押した場合)、正しくない結果が表示されるのではなく、"Channel Sources Only"というエラーメッセージが表示されるようになりました。

Modulation Deletedポップアップ・メッセージが消えるまでの時間を延ばしました。

ウェーブ・シーケンスとベクター

これまでは、ウェーブ・シーケンスがマルチサンプルの空の部分再生しようとする時、ウェーブ・シーケンスが停止していた問題を修正しました。

以前は、Single Multisample LayersとWave Sequence Layersを切り替えたときに、レーン・ボタンのLEDが誤った表示をする問題を修正しました。

ステップやレーンのUtilityページが表示されているときに **MASTER** ボタンを押した場合、マスターレーン・ページが正しく表示されるようになりました。

Note Advanceとステップの**Probability**を組み合わせたときに正しく動作しないことがあった問題を修正しました。

Pitchレーンの**Tune**パラメーターがサンプル選択に影響しなくなりました。

Random OrderがGate Laneで正しく動作するようになりました。

ベクター・エンベロープのリリース・セグメントが正しく動作するようになりました。

ベクター・エンベロープのページで、タイトル・バーにレイヤーのA/B/C/Dが表示されなくなりました。

MIDIと同期

MIDIクロックがExternalまたはAutoに設定されている場合、外部クロックが停止したときの動作が改善されました(例えば、テンポに同期したディレイではピッチスイープ効果が減少します)。

エフェクトLFOのMIDI同期が改善されました。

Sync NotesをOnにしたボイスが、「ボイスの融通(Voice Stealing)」が起きた後に同期が取れなくなることがあった問題を修正しました。

Unison Voicesが1より大きいときにLFOの**Sync Notes**が有効になっていると、ランダムなLFOが個々のユニゾン・ボイスに対して異なる値を生成することがあった問題を修正しました。

MIDI Resetコマンドや特定の不正なMIDIデータを受信すると、クラッシュすることがあった問題を修正しました。

その他のバグ修正

ユニゾン・ボイスの数が多い複数のレイヤーを再生すると、クラッシュが発生することがあった問題を修正しました。

LibrarianのRestore Global Settingsコマンドを使用した後、Global Scaleページのスケール・セレクターが正しく表示されるようになりました(以前は再起動が必要でした)。

セット・リストを新しく保存した後、System Setupページで選択したセット・リストが正しく表示されるようになりました。

ノートを持続したままアルペジエーターを起動し、ダンパー・ペダルを踏んでからノートを離しても、ノートがスタックする問題を修正しました。

アルペジエーターをOnにしてダンパー・ペダルを踏んだままだと、パフォーマンスに変更したりレイヤーを有効にしたりするときにノートがスタックする問題を修正しました。

PERFORMANCE MOD KNOBSをオフにしてパフォーマンスを保存した場合、Compareでクラッシュすることがあった問題を修正しました。

Lane Utilityの**Scope**をAll Lanesに設定した後に、ProgramをSingle Multisampleに変更すると、クラッシュすることがあった問題を修正しました。

Compareを使用した後、Program nameフィールドが空白になり、その後の保存操作でクラッシュすることがあった問題を修正しました。

Delete From Databaseページのサウンド・セレクト・リストをキャンセルすると、クラッシュすることがあった問題を修正しました。

セレクト・リストで**VALUE**ノブを素早く回すとちらつきが生じ、ノブが止まった後もスクロールが続くことがあった問題を修正しました。

ホイールやベクター・ジョイスティックを動かしながら**ENTER**キーを押すことができるようになりました。

SET LISTや**SEQ STEPS**ボタンを押すと、モーダル・ダイアログが閉じるようになりました。

その他、機能性や安定性を向上させました。