

# KORG iWAVESTATION

WAVE SEQUENCE SYNTHESIZER



取扱説明書

<b>目次</b>	
<b>はじめに</b> .....	<b>4</b>
<b>おもな特長</b> .....	<b>4</b>
<b>iWAVESTATIONの構成</b> .....	<b>5</b>
パフォーマンス .....	5
パッチ .....	5
ウェーブ .....	6
ウェーブ・シーケンス .....	6
カード .....	6
<b>各部の名称と機能</b> .....	<b>7</b>
<b>ブラウザ機能</b> .....	<b>14</b>
パフォーマンスの選択 .....	14
ウェーブ・シーケンス、パッチ、ウェーブの選択 .....	15
スケール一覧 .....	16
<b>各ページのパラメーター</b> .....	<b>17</b>
<b>WAVESEQ</b> .....	<b>17</b>
WAVEページ .....	18
LEVELページ .....	18
LOOPページ .....	18
PITCHページ.....	19
PARAMページ.....	19
<b>MIXER</b> .....	<b>21</b>
MIXERページ .....	22
MIDIページ.....	23
<b>EDIT</b> .....	<b>25</b>
<b>パッチの構成</b> .....	<b>25</b>
オシレーターの構造 .....	25
ベクター・シンセシス.....	25
ウェーブ .....	26
ウェーブ・シーケンス.....	26
フィルター .....	26
Pan .....	27
モジュレーション.....	27
<b>ウェーブ・シーケンス</b> .....	<b>28</b>
<b>MORPHページ</b> .....	<b>31</b>
MORPH.....	31
MODULATION .....	32
<b>WAVEページ</b> .....	<b>33</b>
Level .....	33
Semi.....	35
Fine.....	36
Settings.....	36
Write.....	38
<b>TONEページ</b> .....	<b>38</b>
PITCH.....	38
FILTER.....	40

<b>OUTPUTページ</b> .....	<b>41</b>	<b>インポート</b> .....	<b>60</b>
AMPLIFIER .....	41	iWAVESTATION .....	60
FX-BUS .....	42	KORG Legacy Collection .....	60
A-B PAN .....	42	Original WAVESTATION SysEx .....	60
<b>MODページ</b> .....	<b>43</b>	<b>エクスポート</b> .....	<b>60</b>
ENV .....	43		
LFO 1/2 .....	44	<b>仕様</b> .....	<b>61</b>
<b>EFFECT</b> .....	<b>46</b>		
エフェクト・システム .....	46	<b>サポート・サービスのご案内</b> .....	<b>62</b>
エフェクトの構成 .....	46	ご連絡の際に必要な情報 .....	62
EFFECT ROUTING .....	47	ご連絡の前に .....	62
エフェクト・リスト .....	50	お客様相談窓口 .....	62
<b>SETTINGS</b> .....	<b>56</b>		
MIDI Settings .....	56		
MIDI Filtering .....	57		
Tuning .....	57		
Tempo Source .....	58		
<b>データのライト、インポート、エクスポート</b> ...	<b>59</b>		
<b>ライト</b> .....	<b>59</b>		
パフォーマンス .....	59		
パッチ .....	59		
ウェーブ・シーケンス .....	60		

# はじめに

このたびは、コルグ ウェーブ・シーケンス・シンセサイザー KORG iWAVESTATION for iOS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

iWAVESTATIONは、オペレーションを飛躍的に向上させた新しいグラフィカル・ユーザー・インターフェイスを採用しました。WAVESTATIONシリーズに搭載していたすべてのウェーブ、エフェクト、音色プログラムを搭載し、オリジナル・サウンドを完全再現しています。

iWAVESTATIONには、WAVESTATIONシリーズの全ファクトリー・プリセット・プログラム(パフォーマンス)550種類がプリセットされています。オリジナルのWAVESTATIONシリーズで作成したパフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンス・データをシステム・エクスクルーシブ・ファイルで読み込むことも可能です。また、有料コンテンツとして7つのカード(CARD 1~6、KLC 1)を追加できます。これらのカードによって、パフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンス、ウェーブを増やすことができます。

# iWAVESTATIONの構成

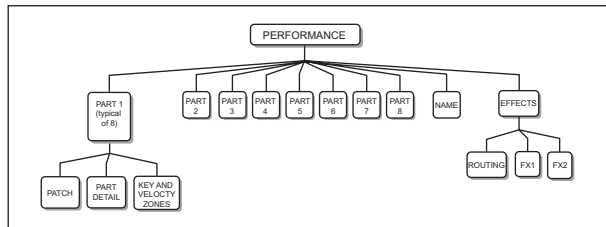
## パフォーマンス

パフォーマンスとは、iWAVESTATIONのサウンド構成の中で一番上に位置するものです。パフォーマンスは、単なる音色だけでなく、パッチ(音色)をまとめたものです。それぞれのパフォーマンスは、8種類のパートで構成されています。

また、キーボードのモード(シングル、スプリット、レイヤー、ベロシティ・スイッチ)やエフェクトの設定もパフォーマンスに含まれます。

各カードに50のパフォーマンスが記録できますので、すべてのカードを合わせると、最大1,050のパフォーマンスの演奏が可能になります。

パフォーマンスの構成は、以下のようになります。



各パートには、パッチ(音色)をはじめとして、調整用のパラメーター(スケール、ピッチ、フィルター、レベル等)、プレイ範囲(キー/ベロシティ・ゾーン)が含まれています。このようなパートを8種類組み合わせたも

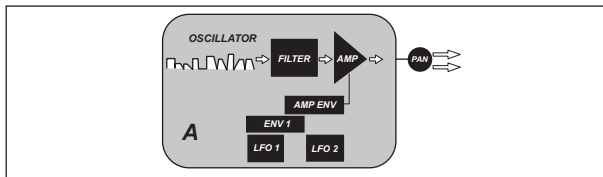
のがパフォーマンスで、パッチ単体と比べて非常に豊かな音の響きや深みが表現されています。

まず、プリセットのパフォーマンスをWAVESEQで確認して、パッチがどのように使われているかチェックしてみましょう(キー・ゾーンの設定、さまざまなベロシティへの分割の方法など)。(→17ページ「WAVESEQ」)

また、それぞれのパフォーマンスには、2系統のステレオ・エフェクトをかけることが可能です。これらのエフェクト・パラメーターも調整可能です。エフェクトについては、「EFFECT」(p.46)を参照してください。

## パッチ

パッチは、オシレーター、フィルター、アンプ・エンベロープ、汎用エンベロープと2種類のLFOで構成されています。このパッチで音色を設定します。生楽器に例えると、それぞれの楽器特有の音色を決定するところになります。



各カードには、最大35/パッチまでメモリーできます。iWAVESTATIONには最大735/パッチが使用可能です。

パッチについての詳細は、「パッチの構成」(p.25)を参照してください。

## ウェーブ

iWAVESTATIONのパッチは、オシレーターのウェーブ・データに基づいて作成されたウェーブごとにユニークな音色がプログラムされています。

iWAVESTATIONには、最大780のウェーブ・データが搭載されています。ウェーブ・データには、シングル・サイクルから連続的にループする波形と、1回のみ発音するサンプル音系のトランジェント波形があります。

## ウェーブ・シーケンス

ウェーブ・シーケンスは、オシレーターに特定のウェーブを連続して発音させるプログラムです。

様々なウェーブをクロスフェードさせ、ウェーブ同士をスムーズにつなげて演奏できます。

また、各ステップで特定の時間を設定したり、鍵盤を弾いている間にゲート・タイムでコントロールする操作が可能です。

カードごとに32のウェーブ・シーケンスが記憶されていますので、iWAVESTATION全体で最大672ウェーブ・シーケンスがメモリーできます。1つのウェーブ・シーケンスごとに最大127ステップまでプログラムすることができます。

ウェーブ・シーケンスについての詳細は「ウェーブ・シーケンス」(p.28)を参照してください。

## カード

iWAVESTATIONには、RAM 1~3の3種類のRAMカード、ROM 4~11のROMカードの合計11種類のカードがあります。これらのカードにはプリセット・サウンドがメモリーされています。また、USER 1~3はライト可能なカードです。

各カードには、50パフォーマンス、35パッチ、32ウェーブ・シーケンスがメモリーされています。そしてRAMカードとROMカードに、484種類のウェーブがメモリーされています。つまり、11のインターナル・カードには、合計550パフォーマンス、385パッチ、352ウェーブ・シーケンス、484ウェーブがメモリーされており、有料コンテンツの7種類のカード(CARD 1~6、KLC 1)を含めると、総計1,050パフォーマンス、735/パッチ、672ウェーブ・シーケンス、780ウェーブが使用可能となります。

# 各部の名称と機能



## 1. SETTINGSボタン

マスター・チューン、トランスポーズ、MIDIフィルター、ユーザー・スケール等、iWAVESTATION全体に関わる設定します (→56ページ「SETTINGS」)。

SETTINGSボタンをタップして表示されるメニューからコマンドを選択します。

## 2. INFOボタン

INFOボタンを押すと、iWAVESTATIONのバージョン等のアプリ情報を表示します。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. FILEボタン

新規に音色を作成したり、作成したデータのインポート、エクスポート、そして追加サウンド・パックの購入、復元を行います。

FILEボタンをタップして表示されるメニューからコマンドを選択します。



新規に音色を作成するときは、以下の4つから選択します。

**EP:** エレクトリック・ピアノのパフォーマンスになります。

**Random Drum Sequence:** ドラム系のパフォーマンスをランダムに作成します。

**Random Wave Sequence:** 音程感のあるパフォーマンスをランダムに作成します。

**Full Random Sequence:** パフォーマンスをランダムに作成します。サウンド・データのインポート、エクスポートについては、「データのライント、インポート、エクスポート」(p.59)を参照してください。



## 4. WRITEボタン

パフォーマンスのライト先を選択します(→59ページ[パフォーマンス])。

## 5. RANDOMボタン

このボタンを押すごとに、ランダムにパフォーマンスを作成します。これは、Fileボタンの“Full Random Sequence”と同じです。

## 6. Performance Name

現在選ばれているパフォーマンス名を表示します。

名前をタップするとブラウザを表示し、パフォーマンスを変更することができます。(→14ページ[ブラウザ機能])

## 7. DEC/INCボタン

現在選ばれているパフォーマンスの前後のパフォーマンスを呼び出します。

## 8. ページ・セレクト・スイッチ

WAVESEQ、MIXER、EFFECTや、それぞれに関連したエディット・ページを選択します。

選択したページのパラメーターは、エディット・エリアに表示されます。

WAVESEQ: WAVESEQに入ります(→17ページ[WAVESEQ])。

- WAVEページ(→18ページ[WAVEページ])。
- LEVELページ(→18ページ[LEVELページ])。
- LOOPページ(→18ページ[LOOPページ])。
- PITCHページ(→19ページ[PITCHページ])。
- PARAMページ(→19ページ[PARAMページ])。

MIXER: MIXERに入ります(→21ページ[MIXER])。

- MIXERページ(→22ページ[MIXERページ])。
- MIDIページ(→23ページ[MIDIページ])。

EFFECT: EFFECTに入ります(→46ページ[EFFECT])。

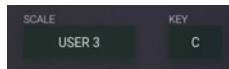
EDIT: EDITに入ります(→25ページ[EDIT])。

- MORPHページ(→31ページ[MORPHページ])。
- WAVEページ(→33ページ[WAVEページ])。
- TONEページ(→38ページ[TONEページ])。
- OUTPUTページ(→41ページ[OUTPUTページ])。
- MODページ(→43ページ[MODページ])。

## 9. エディット・エリア

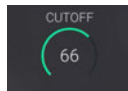
各エディット・ページで表示されるパラメーターをエディットします。  
各コントローラーやパラメーターをタップして、コントローラーやパラメーターを選択し、値を変えることができます。

### パラメーター



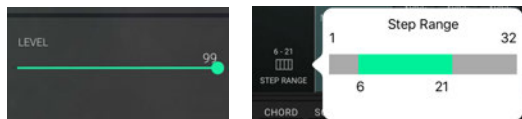
値をタップして選択し、値を変更します。  
表示されるポップアップ・メニューから値を選びます。

### ノブ



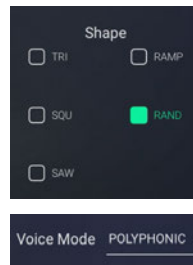
ノブを選択し、上下にドラッグして値を変更します。  
ノブをフリックして値を1ずつ変更します。

### バリュー・バー、レンジ・バー



バーを左右にドラッグして値を変更します。

### スイッチ



値をタップして設定を切り替えます。

### グラフィカル・エンベロープ



それぞれのポイントをドラッグして値を設定します。  
Point Selectスイッチをタップすると、ポイントが重なった場合に、設定したいポイントを選ぶことができます。

## オシロスコープ



コントローラー操作や、接続したMIDIデバイスを弾くと、オシロスコープに、そのとき発音しているオシレーターやパッチの波形を表示します。

## 10. コントローラー

演奏で使用するコントローラー（キーボードまたはVECTOR/KP）を選択します。

### キーボード

鍵盤をタップして、ノートを発音します。選択中のトラックのMIDIチャンネルと同じトラックの音が発音します。鍵盤をドラッグするとグリッサンド演奏も可能です。

鍵盤は、スケールの設定に合わせて鍵の数を変更して表示するGadget鍵盤と、12音階に対応したフルサイズ鍵盤を用意しています。

### Gadget鍵盤時



**CHORD**: 有効にするとコードで演奏できます。

**SCALE**: 演奏するスケールを選択します（→16ページ「スケール一覧」）。

**OCTAVE +/-**: 演奏するキーボードの音域を設定します。

**KEYBOARD**: フルサイズ鍵盤に切り替えます。

**VECTOR/KP**: ベクター・ジョイスティック/カオス・パッドに切り替えます。

### フルサイズ鍵盤時



**PITCH (ピッチベンド・ホイール)**: シンセが発音するピッチをコントロールします。

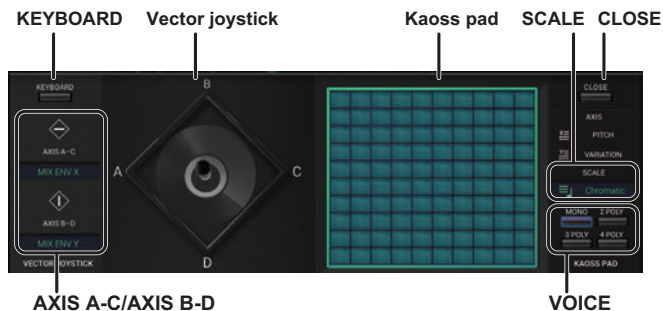
**MG (モジュレーション・ホイール)**: 演奏しながら連続的にパラメーターの値を変化させることができます。

**OCTAVE +/-**: 演奏するキーボードの音域を設定します。

**VECTOR/KP**: ベクター・ジョイスティック/カオス・パッドに切り替えます。

**CLOSE**: Gadget鍵盤に切り替えます。

## VECTOR/KP (Vector joystick/Kaoss pad)



**KEYBOARD:** フルサイズ鍵盤に切り替えます。

**CLOSE:** Gadget鍵盤に切り替えます。

### Vector joystick

ベクター・ジョイスティックを操作して、A-C軸、B-D軸に割り当てられたパラメーターをコントロールします。

また、接続した外部MIDIデバイスでMIDIコントロール・チェンジを使って、ポジションをコントロールすることもできます。

### AXIS A-C/AXIS B-D

ベクター・ジョイスティックのA-C軸、B-D軸に割り当てるパラメーターを設定します。

**NONE:** ベクター・ジョイスティックを操作しても効果がありません。

**MIX ENV X, MIX ENV Y:** ウェーブ・シーケンスのミックス・バランスをコントロールします。

**ATTACK:** AMPLIFIERのEnvelopeのスタート・レベル、アタック・タイムの双方をコントロールします(→41ページ「Envelope(グラフィカル・エンベロープ)」)。

**RELEASE:** AMPLIFIERのEnvelopeのディケイ・タイム、リリース・タイムの双方をコントロールします。

**CUTOFF:** FILTERの“CUTOFF”をコントロールします(→40ページ「Cutoff」)。

**RESONANCE/EXCITER:** FILTERの“Mode”をコントロールします(→40ページ「Mode」)。

**OSC A LFO1 RATE:** LFO 1, RATE MODULATIONの“Amount”をコントロールします(→45ページ「(Amount)」)。

**OSC A LFO1 DEPTH:** LFO 1のDEPTH MODULATIONの“Amount”をコントロールします(→44ページ「(Amount)」)。

---

## KAOSS PAD

パッドをドラッグして、X方向(横方向)、Y方向(縦方向)に設定されているパラメーターをコントロールします。

X方向では、“SCALE”で設定したキーとスケールに従ってピッチが変化します。

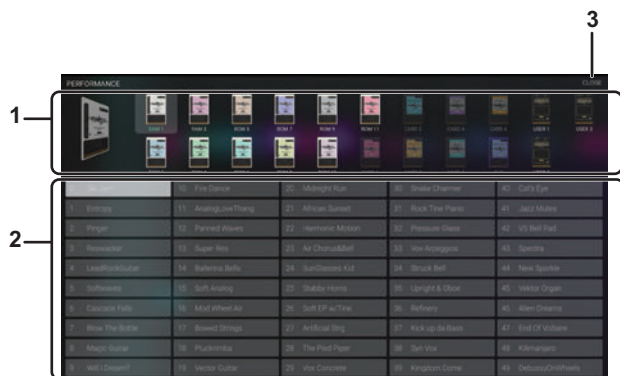
Y方向では、和音発音時の転回をコントロールします。“MONO”に設定したときは無効になります。

**SCALE:** パッドで演奏するスケールを選択します(→16ページ「スケール一覧」)。

**VOICE:** パッド操作で発音するノート数を設定します。MONO以外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。

# ブラウザ機能

iWAVESTATIONでは、膨大な量の音色から必要なサウンドを素早く探し出せるように、カードごとにカテゴリ化されたグラフィカルなブラウザを内蔵しています。



## パフォーマンスの選択

パフォーマンス名をタップすると、以下のようなブラウザが表示されます。

### 1. SOUND CARD DETAIL

選択しているカードとカードのリストが表示されます。タップして選んだカードの内容がサウンド・リストに表示されます。

### 2. サウンド・リスト

選択したカードの内容が表示されます。表示される名前をダブルタップすると、音色が適用されます。

### 3. CLOSEボタン

CLOSEボタンを押すと、ブラウザが閉じます。

---

## ウェーブ・シーケンス、パッチ、 ウェーブの選択

WAVESEQUENCE、PATCH、WAVEもブラウザで検索することができます。エディット・エリアに表示されているサウンド名をタップするとブラウザが表示されます。

# スケール一覧

表示	スケール名	スケール(キーがCの場合)
Chromatic	Chromatic	C, D $\flat$ , D, E $\flat$ , E, F, G $\flat$ , G, A $\flat$ , A, B $\flat$ , B
Ionian	Ionian	C, D, E, F, G, A, B
Dorian	Dorian	C, D, E $\flat$ , F, G, A, B $\flat$
Phrygian	Phrygian	C, D $\flat$ , E $\flat$ , F, G, A $\flat$ , B $\flat$
Lydian	Lydian	C, D, E, G $\flat$ , G, A, B
Mixolydian	Mixolydian	C, D, E, F, G, A, B $\flat$
Aeolian	Aeolian	C, D, E $\flat$ , F, G, A $\flat$ , B $\flat$
Locrian	Locrian	C, D $\flat$ , E $\flat$ , F, G $\flat$ , A $\flat$ , B $\flat$
minor Harmo	Minor Harmonic	C, D, E $\flat$ , F, G, A $\flat$ , B
minor Melod	Minor Melodic	C, D, E $\flat$ , F, G, A, B
Major Blues	Major Blues	C, D, E $\flat$ , E, G, A
minor Blues	Minor Blues	C, E $\flat$ , F, G $\flat$ , G, B $\flat$
Diminish	Diminish	C, D, E $\flat$ , F, G $\flat$ , A $\flat$ , A, B
Com.Dim	Comination Diminish	C, D $\flat$ , E $\flat$ , E, G $\flat$ , G, A, B $\flat$
Major Penta	Major Pentatonic	C, D, E, G, A
minor Penta	Minor Pentatonic	C, E $\flat$ , F, G, B $\flat$
Raga 1	Raga Bhairav	C, D $\flat$ , E, F, G, A $\flat$ , B
Raga 2	Raga Gamanasrama	C, D $\flat$ , E, G $\flat$ , G, A, B

表示	スケール名	スケール(キーがCの場合)
Raga 3	Raga Todi	C, D $\flat$ , E $\flat$ , G $\flat$ , G, A $\flat$ , B
Arabic	Arabian Scale	C, D, E, F, G $\flat$ , A $\flat$ , B $\flat$
Spanish	Spanish Scale	C, D $\flat$ , E $\flat$ , E, F, G, A $\flat$ , B $\flat$
Gypsy	Gypsy Scale	C, D, E $\flat$ , G $\flat$ , G, A $\flat$ , B
Egyptian	Egyptian Scale	C, D, F, G, B $\flat$
Hawaiian	Hawaiian Scale	C, D, E $\flat$ , G, A
Bali Pelog	Bali Island Pelog	C, D $\flat$ , E $\flat$ , G, A $\flat$
Japanese	Japanese Miyakobushi	C, D $\flat$ , F, G, A $\flat$
Ryukyu	Ryukyu Scale	C, E, F, G, B
Chinese	Chinese Scale	C, E, G $\flat$ , G, B
Bass Line	Bass Line	C, G, B $\flat$
Wholetone	Wholetone	C, D, E, G $\flat$ , A $\flat$ , B $\flat$
minor 3rd	Minor 3rd Interval	C, E $\flat$ , G $\flat$ , A
Major 3rd	3rd Interval	C, E, A $\flat$
4th	4th Interval	C, F, B $\flat$
5th	5th Interval	C, G
Octave	Octave Interval	C



# 各ページのパラメーター

## WAVESEQ

左のWAVE、LEVEL、LOOP、PITCH、PARAMをタップして各ページに入ります。WAVE、LEVEL、LOOP、PITCH、PARAMは、選択したパフォーマンスの、主にウェーブ・シーケンスをダイナミックにエディットします。



### Oscilloscope

コントローラーの操作や、接続したMIDIデバイスを弾くと、オシロスコープに、そのとき発音しているオシレーター波形が表示されます(→11ページ「オシロスコープ」)。ただし音量レベルが0で発音しないオシレーターは、波形を表示しません。

ここをタップして表示されるポップアップメニューで、CHANGE、またはEDITを選ぶことができます。

**CHANGE:** 表示されるブラウザで、オシレーターに割り当てるウェーブ・シーケンスを選びます(→14ページ「ブラウザ機能」)。

**EDIT:** EDITモード入り、選んだオシレーター含むパッチをエディットする画面を表示します。ウェーブの割り当てや各種パラメーターを設定できます(→25ページ「EDIT」)。

## STEP RANGE

---

現在表示されているステップの範囲を示します。

タップして表示されるポップアップメニューでレンジ・バーを動かすと、表示するステップの範囲を変更できます(→10ページ「バリュー・バー、レンジ・バー」)。選んだパフォーマンスが16ステップ数以下のときは、レンジ・バーを動かすことはできません。

## WAVEページ



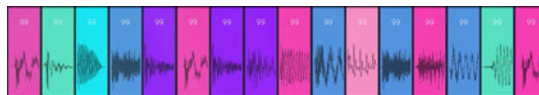
### Wave Select

---

ウェーブの表示を上下にドラッグして、割り当てたウェーブを変更します。

**note** この設定は、EDITのWAVEページにも反映されます(→33ページ「WAVEページ」)。

## LEVELページ



### Level Settings

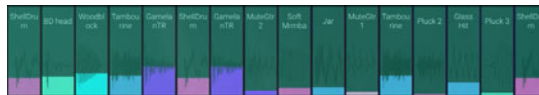
---

.....[0...99]

ウェーブの表示を上下にドラッグして、音量レベルを調節します。

**note** この設定は、EDITのWAVEページにも反映されます(→33ページ「Level」)。

## LOOPページ

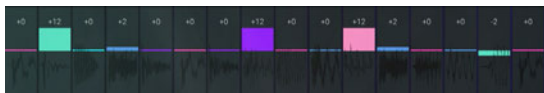


### Loop Settings

---

ウェーブの表示を左右にドラッグして、ループの範囲を設定します。

# PITCHページ



## Pitch Settings

.....[**-24...+24**]

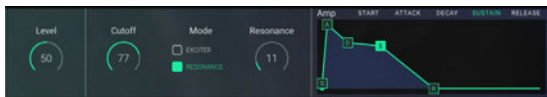
ウェーブの表示を上下にドラッグして、ピッチを設定します。

**note** この設定は、EDITのWAVEページにも反映されます(→35ページ「Semj」)。

# PARAMページ

パッチの主要なパラメーターをエディットします。EASYをタップすると表示されます。

このページで表示されないパラメーターについては、EDITモードで設定します。



## LEVEL

.....[**0...99**]

オシレーターの音量レベルを設定します。

## CUTOFF

.....[**0...99**]

カットオフ周波数を設定します。大きい値にするほど、音色が明るくなります。

**note** この設定は、EDITのTONEページに反映されます(→40ページ「FILTER」)。

## Mode

.....[**EXCITER/RESONANCE**]

### (Amount)

.....[**0...99**]

Modeで、EXCITERまたはRESONANCEを選択し、値を設定します。

**EXCITER:** 高音域を調整します。値を大きくするほど、高音域にメリハリが出て音が明瞭になります。

**RESONANCE:** カットオフ周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。値を大きくするほど倍音成分が強調され、効果が大きくなります。

**note** この設定は、EDITのTONEページに反映されます(→40ページ「FILTER」)。

---

## AMP (AMP EG)

.....

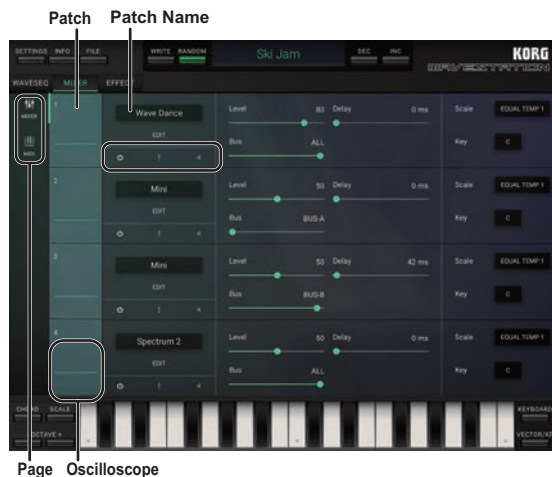
音量の時間的変化を設定します。

グラフィカル・エンベロープの各ポイントをドラッグします (→10  
ページ「グラフィカル・エンベロープ」)。

**note** この設定は、EDITのOUTPUTページに反映されます (→41  
ページ「Envelope (グラフィカル・エンベロープ)」)。

# MIXER

左のMIXER、MIDIをタップして各ページに入ります。MIXER、MIDIの各ページでは、選択したパフォーマンスの、音量、BUS出力、キー・ゾーン、ペロシティー・ゾーン等を設定します。



## Oscilloscope

(→17ページ「Oscilloscope」)

ここをタップして表示されるポップアップメニューで、CHANGEを選ぶと、表示されるブラウザで、パートに割り当てるパッチが選べます。

## Patch Name

..... (Browser)

現在選ばれているパッチ名を表示します。

名前をタップするとブラウザを表示し、パッチを変更することができます(→14ページ「ブラウザ機能」)。

## 🔊 (Patch On)

..... (Off/On)

パッチを発音するかどうかを設定します。

## 🎧 (Solo)

..... (Off/On)

Onにしたパッチだけが発音します。

## ☑ (Mute)

..... (Off/On)

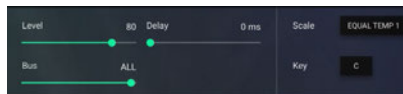
Onにしたパッチは発音しません。

## EDIT

EDITに入ります(→25ページ「EDIT」)。

# MIXERページ

各パートの出力レベル、出力先等を設定します。



## Level

..... [0...99]

パートの音量レベルを調節します。

## Delay

..... [0...9999 ms]

ノート・オンから、そのパートが発音するまでの時間をms単位で設定します。

## Bus

..... [BUS-A...PATCH]

パートのエフェクトへのルーティング(接続経路)を設定します。

設定範囲は次のとおりです。

**BUS-A:** バスAのみに接続されます。

**A99/B01~A01/B99:** バスAとバスBに接続され、各バスへ送る信号の割合を設定します。

**BUS-B:** バスBのみに接続されます。

**BUS-C:** バスCのみに接続されます。

**C+D:** バスCとDに接続されます。

**BUS-D:** バスDのみに接続されます。

**ALL:** すべてのバスに接続されます。

**PATCH:** EDIT、OUTPUTページの“FX BUS”で設定されたバスに接続されます。

## Scale (Scale Type)

.....[EQUAL TEMP...PURE MINOR, USER 1...12]

パッチのスケール・タイプ(音階)を設定します。

16種類のスケール・タイプから選びます。

**EQUAL TEMP 1:** 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 2:** 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)。

**USER 1~12:** SETTINGSモードの“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(→56ページ[SETTINGS])。

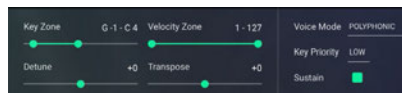
## Key (Root Key)

.....[C...B]

Scaleで“PURE MAJOR”または“PURE MINOR”を選んだときに、音階の主調和音キーを設定します。

# MIDIページ

パートで使用しているパッチの発音範囲、ピッチ、パラメーターを設定します。



## Key Zone

.....[C-1...G9]

パッチが発音する音域を設定します。この音域外のノートが演奏されてもパッチは発音しません。

## Velocity Zone

.....[1...127]

パッチが発音するベロシティの範囲を設定します。この範囲外のベロシティで演奏されてもパートは発音しません。

## Defune

.....[-49...+49]

パッチのピッチをセント単位で設定します。

## Transpose

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

パッチのピッチを半音単位(100cent)で設定します。設定範囲は±2オクターブです。

---

## Voice Mode

.....[POLYPHONIC/UNI RETRIG/UNI LEGATO]

受信したノート・オンに対する各パッチの発音モードを設定します。

設定をタップしてモードを切り替えます。

**POLYPHONIC:** 複数のボイスが最大同時発音数まで発音します。

**UNI RETRIG:** このパートの全ボイスが1つのノートに重ねられますが、ノート・オンのたびにリトリガーがかかります。

**UNI LEGATO:** このパートの全ボイスが1つのノートに重ねられます。レガートで演奏すると、次のノートに移ってもリトリガーかかりません。

## Key Priority

.....[LOW/HIGH/LAST]

複数のノート・オンを受信したときに、どのキーを優先させて発音させるかを設定します。

設定をタップして切り替えます。

“Voice Mode”がUNI RETRIGまたはUNI LEGATOの場合のみ有効です。

## Sustain

.....(Off/On)

パッチがサステインに反応するかどうかを設定します。



# EDIT

## パッチの構成

従来のアナログ・シンセサイザーでは、波形やノイズなど基本的なサウンドにローパス・フィルターでフィルターをかけてアンプで増幅するという極めて簡単な方法で音創りをしていました。

iWAVESTATIONは、32のデジタル音源から構成され、それぞれの音源には完全にデジタル化されたオシレーター、フィルター、アンプの他に、2つのエンベロープ・ジェネレーターと2つのLFOが含まれています。またiWAVESTATIONでは、従来のアナログ・シンセサイザーの長所を最大限に活かしながら、さらに高品位なサウンドを実現しています。

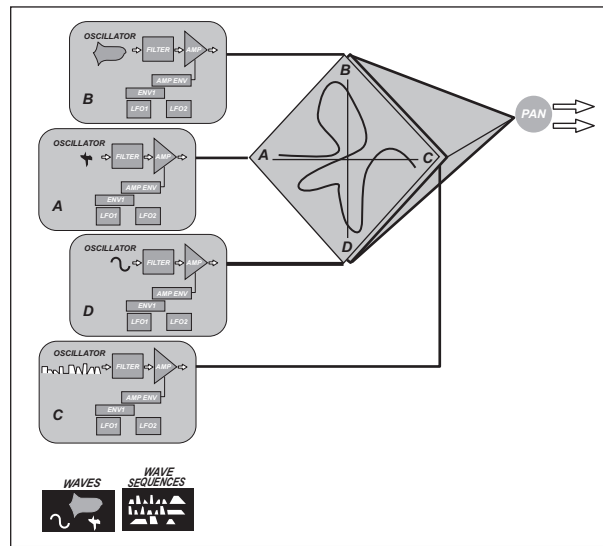
## オシレーターの構造

パッチでは、1つのオシレーターを使ったシングル・モード、2つのオシレーターのデュアル・モード、4つのオシレーターのクアッド・モードから選択して、基本的なサウンドを設定します。オシレーターの数が多いほど多彩で深みのあるサウンドになり、オシレーター数を少なくすると一度に多数のボイスを演奏できます。各オシレーターのピッチは、セント単位での調整が可能です。また、鍵盤上の割り当てでは、オシレーターごとに設定できるので、鍵盤上での発音範囲を自由に変更したり、低い鍵盤から高い鍵盤に移るに従ってピッチが低くなるといった設定等も可能です。

## ベクター・シンセシス

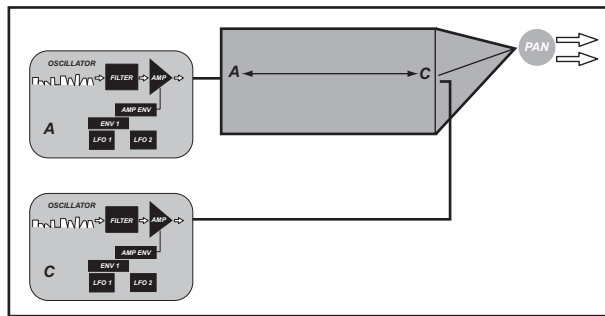
4つのオシレーターを使用してパッチを作成した場合、iWAVESTATIONではベクター・シンセシスを使用して、音色のモジュレーションを自由にアレンジすることができます。

### クアッド・モードでのパッチ信号の流れ

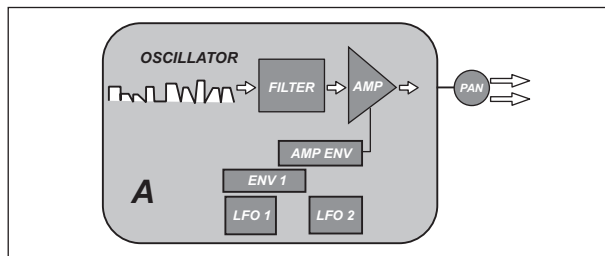


デュアル・モードの場合でも、ベクター・シンセシスを使って単一方向でのミキシングが可能です。以下の図は、デュアル・モードでのベクトル操作を示しています。このようにオシレーターAのウェーブにオシレーターCのウェーブを連続的にミックスさせることが可能です。

#### デュアル・モードでのパッチ信号の流れ



#### シングル・モードでのパッチ信号の流れ



## ウェーブ

各オシレーターで選べる波形は、連続的にループする波形と、ループせずに1回のみ発音するトランジェント波形に分かれます。さらにウェーブ・シーケンス波形も使用できます。

## ウェーブ・シーケンス

ウェーブ・シーケンスでは、最大672種類の豊富な波形リストから波形を選ぶことができます。これらのウェーブ・シーケンス波形は、通常の波形と同様にエディットが可能です。また、ベクター・シンセシスの操作も同様に行えます。

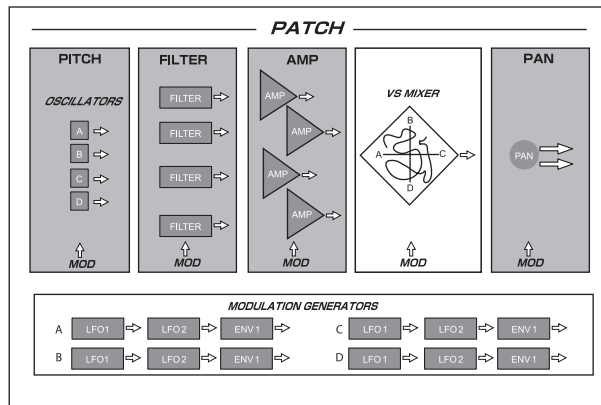
## フィルター

スタンダードな-24dB/オクターブのローパスフィルターです。フィルターに内蔵されているエキサイターによって、明確で芯のあるサウンドにすることができます。

# Pan

作成した音色をパンニングします。これとは別に、モジュレーションを使ったパンニングも行えます。

## パッチ (グレーの部分)

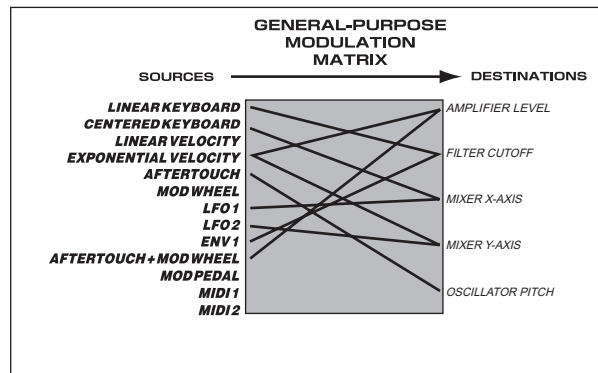


# モジュレーション

iWAVESTATIONは、パッチごとに様々なモジュレーションをかけることができるモジュレーション・システムを装備しています。ディステーション・モジュールを参照して、モジュレーションをかけるソースとディステーションをパッチごとに設定します。

例えば、アンプのエンベロップでは、各ディステーションに対し、最大2種類のモジュレーション・ソースを設定できます。設定できるモジュレーション・ソースの種類や数はディステーションによって異なります。以下のモジュレーション・システムは、通常よく使われるソースとディステーションの組み合わせ例です。

## モジュレーション・システム (一般例)



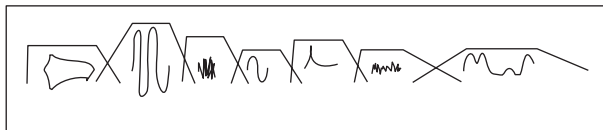
# ウェーブ・シーケンス

iWAVESTATIONが従来のシンセサイザーと最も異なる点は、ウェーブ・シーケンスを自由自在に使い分けられることです。ここでは、ウェーブ・シーケンスの性質やエディットの方法について簡単に説明します。

ドラム・マシンでは、基本的なリズム・パターンを組み合わせることでソングを作成しますが、iWAVESTATIONをドラム・マシンに例えると、ウェーブ・シーケンスはウェーブを組み合わせたソングのようなものです。従って、ウェーブ・シーケンスでは、非常に複雑な構造を持った連続的なウェーブをプログラムできます。

下の図では、7ステップによるウェーブ・シーケンスを示しています。このように、各ステップに別々のサウンド(ウェーブ)、レベル、アタック・タイム、リリース・タイムを設定することが可能です。また、ステップをオーバーラップさせることによってウェーブとウェーブの間に連続性を持たせることができます。

## 7ステップによるウェーブ・シーケンス



図に表示されているのはウェーブではなく、ウェーブ・シーケンスのアンブレグの全体図です。通常は図のようにステップ同士を重複させて全

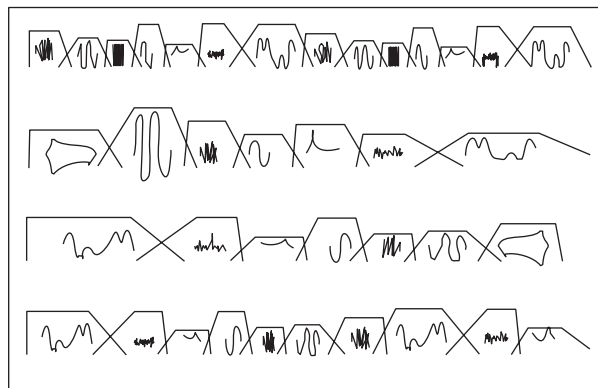
体の勾配をなめらかにプログラムします。

iWAVESTATIONでは、パッチ作成時に各オシレーターにウェーブ・シーケンスを割り当てられます。従って打鍵時に図のようなウェーブ・シーケンスを最大4種類同時に発音させることができます。

次の図は、4種類のウェーブ・シーケンスを同時に発音させている状態です。

鍵盤で1音を弾くわずかな時間内で約40の異なるティンバーを合成したこととなります。

## 4種類のウェーブ・シーケンスを同時発音



---

iWAVESTATIONでは、各カードの0～31にウェーブ・シーケンスがプログラムされています。各ウェーブ・シーケンスでは最大127ステップの組み合わせが可能です。また、特定のステップに最大126回まで(1回～126回)あるいは連続的にループをかけたり、ウェーブ・シーケンスのスタート・ポイントを自由にコントロールすることによって、シーケンスに表現力の幅を持たせることが可能です。操作の方法は、通常のウェーブと同じなので、ウェーブ・シーケンスを4種類使用した場合でもベクター・シンセシスによる2次元ミキシングが行えます。

パフォーマンス・モードでパッチをレイヤーさせた場合は、最大32のウェーブ・シーケンスを同時に発音させることができます(実際の発音数はウェーブの重複度によって異なります)。

右上のMORPH、WAVE、TONE、OUTPUT、MODで各エディット・ページに入ります。



パッチのピッチ、フィルター、アンプ、パン等のパラメーターを設定します。また、ウェーブ・シーケンス、ベクター・シンセシスやモジュレーションのパラメーターを設定します。

## WRITE

パッチの保存先を選択します。

## Patch Name

現在選ばれているパッチ名を表示します。

名前をタップするとブラウザを表示し、パッチを変更することができます(→14ページ「ブラウザ機能」)。

## Wavesequene Name

オシレーターに割り当てているウェーブ・シーケンス名を表示します。

名前をタップするとブラウザを表示し、ウェーブ・シーケンスを変更することができます(→14ページ「ブラウザ機能」)。

TONE、OUTPUT、MODページでウェーブ・シーケンスをエディットするときは、A～Cをタップして有効にします。



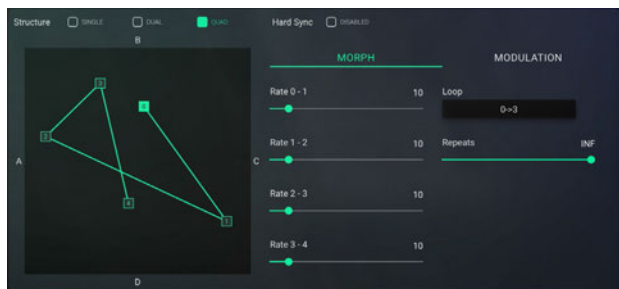
## LEVEL

オシレーターの音量レベルを調節します。

[0...99]

# MORPHページ

パートで使用するパッチのオシレーター数、オシレーターの同期を設定します。また、ベクター・シンセシスのミキサー・エンベロープ、モジュレーションを設定します。



## Structure

..... [SINGLE, DUAL, QUAD]

32個のオシレーターをパッチに対してどう割り当てるかを設定します。各パッチで最大4つのオシレーターを持つことができます。

## Hard Sync

..... [ENABLED/DISABLED]

ENABLEDにすると、オシレーターB、C、DがオシレーターAに同期します。オシレーターAがリスタートすると、他のオシレーターもリスタートします。

Structureで“QUAD”または“DUAL”を設定したときに効果が得られます。

## グラフィカル・ミキサー・エンベロープ

ミキサー・エンベロープがグラフィックで表示されます。グラフィカル・ミキサー・エンベロープで、ポイント(0~4)をドラッグすると、ウェーブ・シーケンスのミキシング・バランスを設定できます。ポイント0は、スタート・ポイントです。

# MORPH

ベクター・シンセシスでは、複数のオシレーターをミキサー・エンベロープによってミキシングします。

ミキサー・エンベロープ上の5つのポイントでの各オシレーターのミキシング・バランス、各ポイントへの移行時間、ポイントでのループを設定することによって、複雑な音色変化を得られます。

Structureで“QUAD”または“DUAL”を設定したときに、効果が得られます。

## RATE 0-1

## RATE 1-2

## RATE 2-3

## RATE 3-4

..... [0...99]

各ポイント間の移行時間(ミキサー・エンベロープの変化する時間)を設定します。

## Loop

.....[OFF, 0→3...2↔3]

通常、ノート・オン受信後、ノート・オフを受信しないと、オシレーターのミックスの割合はポイント3の設定にとどまっています。ループ機能を使用すると、発音している間はポイント3とそれより前のポイントとの間でミックスの割合を変化させることができます。

## Repeats

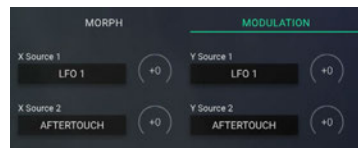
.....[OFF, 1...127, INF]

Loopが“OFF”以外に設定されているときにループの回数を設定できます。

# MODULATION

ベクター・シンセシスでは、ミキサー・エンベロープに加え、さらに複数のモジュレーション・ソースを設定できます。

Structureで“QUAD”または“DUAL”を設定したときに効果が得られます。



## X Source 1/X Source 2

.....[LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]

### Amount

.....[-127...+127]

X軸方向にかけるモジュレーション・ソースと効果の深さを設定します。値が大きいほど効果が大きくなります。

## Y Source 1/Y Source 2

.....[LINEAR KEYBOARD... MOD PEDAL]

### Amount

.....[-127...+127]

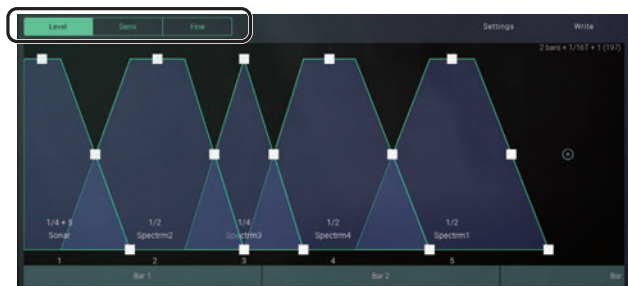
Y軸方向にかけるモジュレーション・ソースと効果の深さを設定します。“Amount”の値が大きいほど効果が大きくなります。



# WAVEページ

ステップで発音するウェーブが表示されます。ここではウェーブ、ウェーブレベル、発音時間、クロスフェード”等を設定します。シーケンスごとの最大ステップ数は127です。

Level、Semi、Fineをタップして各エディット・ページに入ります。

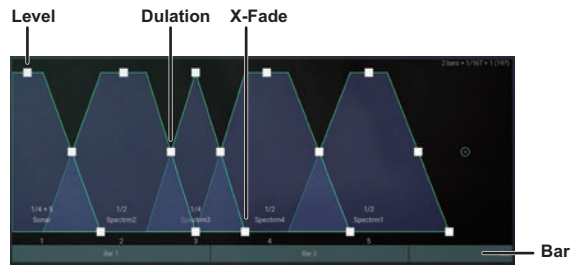


# Level

## グラフィカル・ステップ・ディスプレイ

各ステップで選択されているウェーブのステップ・アサイン・パラメーターがグラフィックで表示されます。

各ウェーブの枠に表示される四角のポイントがステップ・アサインのパラメーターになっています。



画面を2本の指でピンチ・アウトすると、表示を拡大することができます。表示されていないステップがあるときは、Barを指で左右にスクロールします。

## Level

.....[0...99]

ポイントを上下にドラッグして、ステップで発音させるウェーブの音量レベルを設定します。


**note** この設定は、WAVESEQのPARAMページにも反映されます (→19ページ[PARAMページ])。

## Duration

.....[1...499, Gate]

ポイントを左右にドラッグして、そのステップの発音時間(クロック)を設定します。

設定値は、1~499、Gate(ノート・オンからノート・オフを受信するまでの時間)です。

 設定値が発音させるウェーブの実際の長さを越えてしまった場合、越えた範囲では音が出ません。また、Gateにした場合、以降のステップには進みません。

Tempo Sourceのテンポ設定が“Internal”の場合は、設定されているテンポでウェーブ・シーケンスが発音します。“MIDI Clock”の場合は、アプリケーションに送られているMIDI Clockにしたがって、発音します (→58ページ[Internal/MIDI Clock])。MIDI Clockの送信設定等については、送信側アプリの説明書等をご確認ください。

## X-Fade (Crossfade)

.....[0...998]

ポイントを左右にドラッグして、ステップの終わりとの次のステップの始まるの重なり合う量を設定します。

実際の重なり合う量は、“Duration”と“X-Fade”の値によって決まります。

### ウェーブの選択

ウェーブをタップすると、WAVEブラウザが表示され、ウェーブを選択することができます (→15ページ[ウェーブ・シーケンス、パッチ、ウェーブの選択])。

### ステップの挿入、コピー、消去

ウェーブをホールドすると、ポップアップ・メニューが表示されます。



**INSERT:** 現在選択されているステップの後ろに、ステップを1つ挿入します。

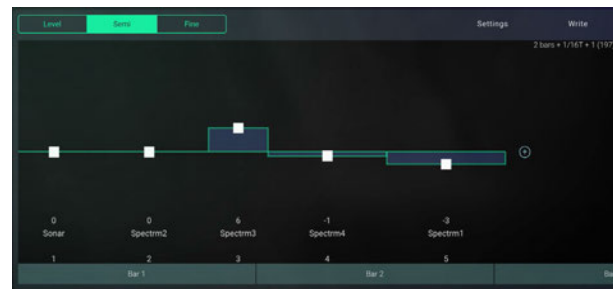
ステップの最後にインサートするときは、右にスクロールし、“⊕”をタップします。

**DUPPLICATE:** 現在ステップ・アサインで選択されているステップの後ろに、同じ設定のステップを挿入します。

**DELETE:** 現在ステップ・アサインで選択されているステップを削除します。  
波形をホールドして表示されるポップアップメニューから、DELETEをタップします。

## Semi

ウェーブのピッチを設定します。



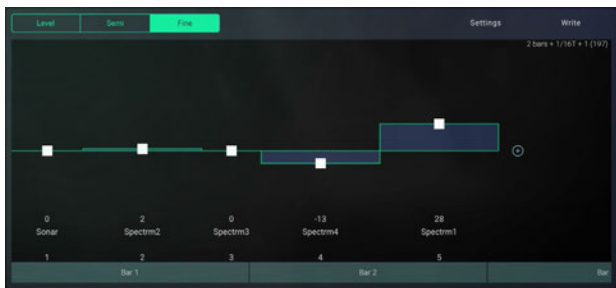
### Semi (Semitone)

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

ポイントをドラッグして、ステップで発音させるウェーブのピッチを半音単位(100セント)で設定します。

## Fine

ウェーブのピッチを設定します。

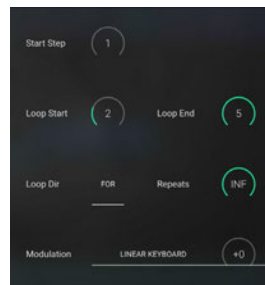


### Fine

..... [-99...+99]  
ポイントをドラッグして、ステップで発音させるウェーブのピッチを1セント単位で設定します。

## Settings

ウェーブ・シーケンスのスタート・ステップ、ステップの進行方向、ループ等について設定します。



### Start Step

..... [1... ]  
ウェーブ・シーケンスが発音を開始するステップを設定します。

### Loop Start

..... [1... ]  
ループのスタートするステップを設定します。  
“Loop End”より後ろのステップは設定できません。

### Loop End

..... [1... ]  
ループの最後のステップを設定します。シーケンスのステップ数を越えて設定できません。

## Loop Dir (Loop Direction)

.....[FOR (Forward), B/F]

ステップのループを設定します。

**FOR:** “Loop Start” から “Loop End” の間を “Repeats” で設定した回数だけループします。

**B/F:** “Loop End” のステップに到達した後、“Loop Start” へ向かって逆方向にループします。

## Repeats

..... [OFF, 1..126, INF]

ループのリPEAT回数を設定します。

**1~126:** ノート・オフを受信してもシーケンスは設定回数だけループを繰り返し、その後プログラムされたとおりに発音します。

**OFF:** シーケンスはプログラムされたとおりに発音します。

**INF:** シーケンスはアンプEGがリリースを終えるまでループし続けます。

## Modulation (Modulation Source)

.....[LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]

### Amount

.....[-127..+127]

ウェーブ・シーケンスのモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。

選んだモジュレーション・ソースによって、ウェーブ・シーケンスに対するモジュレーションのかけ方が異なります。

Modulationを“LINEAR KEYBOARD”～“EXP VELOCITY”にすると、例えばコンピューターに接続している外部MIDIデバイスの鍵盤を押したときに、ノート・オンした鍵盤の位置やペロシティによって異なるステップからスタートします。スタート・ステップからどのくらい離れるかは“Amount”の設定に従います。一旦ウェーブ・シーケンスがスタートすると、鍵盤を離すかシーケンスが終わるまでは通常どおり発音します。

Modulationを“LFO 1”～“MOD PEDAL”にすると、ウェーブ・シーケンスは、ノート・オンしても各ステップのデューレーションで設定したとおりには動作しません。モジュレーション・ソースを動かす速さと方向に従って、スタート・ステップから動作します。

例えば、Start Stepを“13”にして、Modulationを“MOD WHEEL”にします。モジュレーション・ホイールを下(手前)にしてノート・オンすると、ステップ13に割り当てているウェーブが発音し続けます(トランジェント波形の場合は、1回の発音のみとなります)。この状態からモジュレーション・ホイールを上(手前)に操作すると、ウェーブ・シーケンスがステップごとに発音を開始します。

Loop Dirを“B/F”にしたときは、モジュレーション・ホイールの操作に従って、ステップが進んだり、戻ったりします。

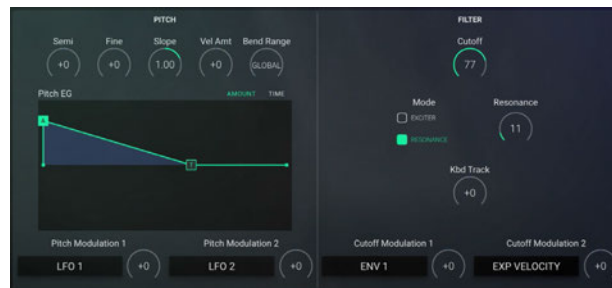
# Write

## ウェーブ・シーケンスのライト

エディットしたウェーブ・シーケンスをメモリーにライト(更新)します。  
iWAVESTATIONでは、エディットしたウェーブ・シーケンスをUSER 1～  
USER 3カードのメモリーにライトします。

タップして表示されるポップアップ・メニューでウェーブ・シーケンスの  
ライト先を選択し、必要なら名前を変更して保存します。

# TONEページ



## PITCH

パッチで使用する波形のピッチと、その波形にかけるフリクエンシー・モ  
ジュレーション(周波数変調)を設定します。

オシレーターの基本ピッチを半音単位で設定します。

### Semi (Semitone)

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

オシレーターの基本ピッチを半音単位で設定します。

### Fine

..... [-99...+99]

オシレーターの基本ピッチをセント(1/100半音)単位で設定します。

## Slope

.....[-2.00...+2.00]

キー・スロープを設定します。

+1.00が標準設定です。

+2.00にすると、ノート・メッセージ1オクターブのレンジに対して音程が2オクターブ変化します。

0.00にすると、すべてのノート・メッセージに対してC4で発音します。

マイナスの値にすると、ノート・メッセージに対して音程の変化が通常と逆になります。

## Velo Amt (Velocity Amount)

.....[-127...+127]

ベロシティに対する“Time (Ramp Time)”の感度を設定します。

0にすると、“Time”に影響しません。

プラスの値にすると、高いベロシティ値を入力するほど、本来の音程に素早く戻ります。

マイナスの値にすると、高いベロシティ値を入力するほど、本来の音程にゆっくりと戻ります。

## BEND RANGE

.....[GLOBAL, OFF, 1...12]

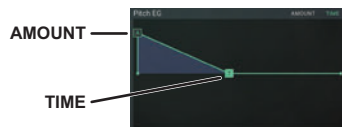
ピッチ・バンド・レンジを設定します。

## PITCH EG (グラフィカル・ピッチEG)

各ポイントをドラッグして、“Amount”と“Time”を設定します。

**Amount (Pitch Amount):** 音の開始時のピッチを、本来の音程との音程差で設定します。

**Time (Ramp Time):** 音の開始時から本来の音程へ戻る時間を設定します。



## Pitch Modulation 1 (Pitch Modulation Source 1)

## Pitch Modulation 2 (Pitch Modulation Source 2)

.....[LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]

## (Amount)

.....[-127...+127]

ピッチにかけるモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。

値が大きいほど効果も大きくなります。

# FILTER

スタンダードな-24dB/オクターブのローパスフィルターです。  
様々なモジュレーション・ソースでモジュレーションをかけることができます。

## Cutoff

.....[0...99]  
カットオフ周波数を設定します。大きい値にするほど、音色が明るくなります。

## Mode

.....[EXCITER/RESONANCE]  
(Amount)  
.....[0...99]  
Modeで、EXCITERまたはRESONANCEを選択し、値を設定します。

**EXCITER:** 高音域を調整します。値を大きくするほど、高音域にメリハリが出て音が明瞭になります。

**RESONANCE:** カットオフ周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。値を大きくするほど倍音成分が強調され、効果が大きくなります。

**note** この設定は、WAVESEQのPARAMページに反映されます  
(→19ページ「PARAMページ」)。

## Kbd Track

.....[-127...+127]  
受信するノート・データ(音の高さ)によるカットオフ周波数の変化をコントロールします。  
**プラスの値**にすると、パッチは高い音ほど音色が明るくなります。  
**マイナスの値**にすると、パッチは低い音ほど音色が明るくなります。

## Cutoff Modulation 1 (Cutoff Modulation Source 1)

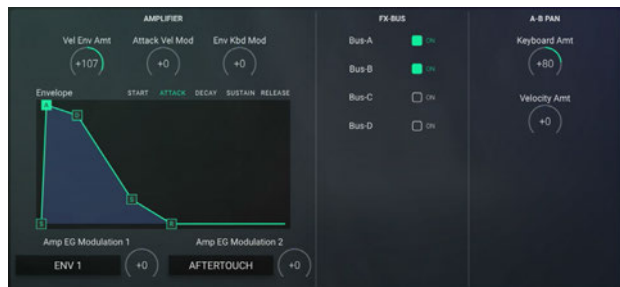
## Cutoff Modulation 2 (Cutoff Modulation Source 2)

.....[LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]  
(Amount)  
.....[-127...+127]

カットオフ周波数にけるモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。値が大きいほど効果も大きくなります。



# OUTPUTページ



## AMPLIFIER

エンベロープやモジュレーション等の音量に関する設定を行います。

### Vel Env Amt (Velocity Envelope Amount)

.....[-127...+127]

ペロシティによるエンベロープ・レベルの変化の度合いを設定します。

**プラスの値**にすると、高いペロシティ値が入力されるほど音量が大きくなります。

**マイナスの値**にすると、高いペロシティ値が入力されるほど音量が小さくなります。

### Attack Vel Mod (Attack Velocity Modulation)

.....[-127...+127]

ペロシティによるアタック・タイム(ATTACK)の変化の度合いを設定します。

**プラスの値**にすると、高いペロシティ値が入力されるほどアタック・タイムが短くなります。

**マイナスの値**にすると、高いペロシティ値が入力されるほどアタック・タイムが長くなります。

### Env Kbd Mod (Envelope Keyboard Modulation)

.....[-127...+127]

ノート・メッセージによるディケイ・タイム(DECAY)とリリース・タイム(RELEASE)の変化の度合いを設定します。

**プラスの値**にすると、ピッチの高いノート・メッセージが入力されるほど各タイムが短くなります。

**マイナスの値**にすると、ピッチの高いノート・メッセージが入力されるほど各タイムが長くなります。

### Envelope (グラフィカル・エンベロープ)

.....

音量の時間的変化を設定します。

各ポイントをドラッグしてエンベロープを設定します(→10ページ「グラフィカル・エンベロープ」)。

Amp EG Modulation 1 (Amp EG Modulation Source 1)  
Amp EG Modulation 2 (Amp EG Modulation Source 2)  
.....[LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]  
(Amount)

.....[-127...+127]

アンプEGにかけるモジュレーションのソースと、効果の深さを設定します。

## FX-BUS

パッチのエフェクトへのルーティングを設定します。

Bus-A/B/C/D  
..... [ON, OFF]

オンにすると、エフェクトの入力に接続されます。

## A-B PAN

パッチのエフェクトへのルーティングと、“FX BUS”でのパンの設定に対するモジュレーションを設定します。

Keyboard Amt (Keyboard Amount)  
.....[-127...+127]

ノート・メッセージによって出力のパンをコントロールします。

プラスの値では、高いノート・ナンバーが入力されると左側から出力され、低いノート・ナンバーが入力されると右側から出力されます。

Velocity Amt (Velocity Amount)  
.....[-127...+127]

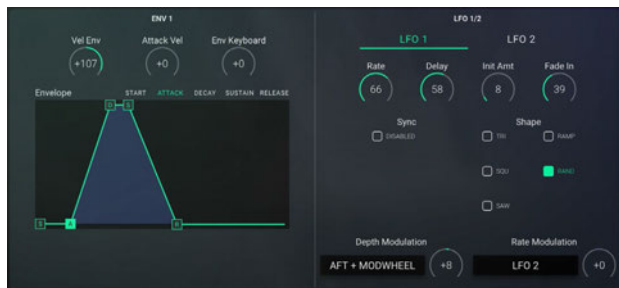
ベロシティによるパンへのモジュレーション効果の深さを設定します。

プラスの値では、低いベロシティ値が入力されるとPerformance Edit、DETAILの“FX Bus”でのパンの設定で出力されます。高いベロシティ値が入力されると、バスB (BUS-B)から出力されます。

マイナスの値では、その逆になります。

0では、ベロシティによる影響を受けません。

# MODページ



## ENV

エンベロープ1は、パッチ内の各シンセシス・モジュールのモジュレーション・ソースとして使用することができます。各モジュールのモジュレーション・ソース(“MODULATION 1”、“MODULATION 2”)を選択できます。このエンベロープは、4つ目のポイントのレベルが調整可能な点を除いてアンブEGと同じです。

### Velocity Env (Velocity Envelope)

.....[-127...+127]

ベロシティによるエンベロープ・レベルの変化の度合いを設定します。

**プラスの値**にすると、高いベロシティ値が入力されるほど音量が大きくなります。

**マイナスの値**にすると、高いベロシティ値が入力されるほど音量が小さくなります。

### Attk Vel (Attack Velocity)

.....[-127...+127]

ベロシティによるアタック・タイム(ATTACK)の変化の度合いを設定します。

**プラスの値**にすると、高いベロシティ値が入力されるほどアタック・タイムが短くなります。

**マイナスの値**にすると、高いベロシティ値が入力されるほどアタック・タイムが長くなります。

### Env Keyboard (Envelope Keyboard)

.....[-127...+127]

ノート・メッセージによるディケイ・タイム(DECAY)とリリース・タイム(RELEASE)の変化の度合いを設定します。

**プラスの値**にすると、ピッチの高いノート・メッセージが入力されるほど各タイムが短くなります。

**マイナスの値**にすると、ピッチの高いノート・メッセージが入力されるほど各タイムが長くなります。

### Envelope (グラフィカル・エンベロープ)

.....

モジュレーションの時間的変化を設定します。

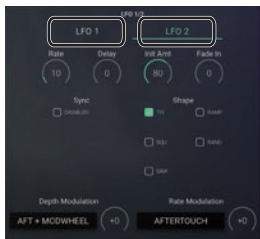
各ポイントをドラッグしてエンベロープを設定します(→10ページ「グラフィカル・エンベロープ」)。

# LFO 1/2

LFO1とLFO2は、パッチ内の各シンセシス・モジュールのモジュレーション・ソースとして使用することができます。各モジュールのモジュレーション・ソース(“Modulation 1”、“Modulation 2”)を選択できます。

## LFO 1/LFO 2

LFO 1またはLFO 2をタップして、エディットするLFOを選択します。



**Rate** .....[0...99]

LFOスピードを設定します。

**Delay** .....[0...99]

ノート・メッセージが入力されてからLFOがフェイド・インを始めるまでの時間を設定します。

**Int Amt (Initial Amount)** .....[0...127]

LFOによる効果の深さを設定します。

**Fade In** .....[0...99]

LFOがフェイド・インを始めてから設定された効果になるまでの時間を設定します。

**Sync** .....[ENABLED/DISABLED]

ENABLEにすると、LFOはノート・オンに同期してスタートします。モジュレーションは常にプラスの位相から始まります。

**Shape** .....[TRI/SQU/SQU/RAMP/RANDOM]

LFOの波形を選択します。

**Depth Modulation (Depth Modulation Source)** .....[LINEAR KEYBOARD/MOD PEDAL]

**(Amount)** .....[-127...+127]

LFOに対するモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。

---

**Rate Modulation (Rate Modulation Source)**

..... [LINEAR KEYBOARD/MOD PEDAL]

**(Amount)**

.....[-127...+127]

LFOの“Rate”に対するモジュレーションのソースと効果の深さを設定  
します。

---

# EFFECT

## エフェクト・システム

iWAVESTATIONIには、2系統の完全独立型マルチ・エフェクトが内蔵されています。

EFFECT 1(FX 1)、EFFECT 2(FX 2)には、リバーブ、ディレイ、ディストーションなどの55種類のエフェクトが使用できます。

iWAVESTATIONでは、FX 1とFX 2の2系統によるシリーズ/パラレルのエフェクト・ルーティングが可能です。また、パートの音色ごとにエフェクト設定を変えたり、特定の音色のみFX 1とFX 2をバイパスさせて外部のエフェクトをかけるセッティングも行えます。さらに音色ごとにエフェクトを振り分けてミックスし、それぞれに出力します。

エフェクトの設定は2段階あります。まず、FX 1とFX 2にそれぞれのエフェクトを設定した上で、シリーズまたはパラレルのいずれかのプレースメントを設定します。

次に、それぞれのエフェクト・パラメーターを調整します。エフェクト・パラメーターは、使用するエフェクトによって異なります。エフェクトの種類については、「エフェクト・リスト」(p.50)を参照してください。

エフェクトの組み合わせは、パフォーマンスごとにプログラムできます。

## エフェクトの構成

エフェクトは、4系統の入力(A、B、C、D)、2つのエフェクト部(FX 1、FX 2)と2つのミキサー(Mix C、Mix D)で構成されています。エフェクト出力は2系統(1/L、2/R)となります。パッチのエフェクトへのインプットはEDIT、OUTPUTの“FX-BUS”で設定します。入力、各エフェクト、出力のセッティングは、EFFECTで設定します。2つのエフェクト部への入力、出力にはパラレルとシリーズの2つの設定があります。



Effect Parameters

## FX 1/FX 2 EFFECT TYPE

.....[No Effect, Small hall reverb...Stereo vocorder-delay 2]

タップして表示されるポップアップメニューから、エフェクトを選択します。

選択できるエフェクトについては、エフェクト・リストを参照してください(→50ページ「エフェクト・リスト」)。

エフェクトのパラメーターは、選択したエフェクトによって異なります。

## Effect Parameters

各パラメーターについては、「WAVESTATIONリファレンスガイド」と「EXPANDED EFFECTS(追加エフェクト)」を参照してください。

サウンドによっては合わないエフェクトもありますので、必要に応じてエフェクトのパラメーターやパッチのパラメーターを調整しながら、最適なサウンドを作成してください。

例えば、リバーブを深くかけるとサウンドがぼやけてしまう場合は、パッチのエンベロープ・タイムを短くします。

## EFFECT ROUTING



### Mix C Mod (Mix C Modulation Source) Mix D Mod (Mix D Modulation Source)

.....[NONE, WHEEL...JOY-Y]

Mix CとMix Dをコントロールするソースを選択します。

iWAVESTATIONのコントローラーや接続した外部MIDIデバイス等で、リバーブやフランジャーのエフェクトの深さなどのエフェクト・ミックスをコントロールできます。

**NONE:** ソースなし。

**WHEEL:** iWAVESTATIONのモジュレーション・ホイールや接続した外部MIDIデバイスのホイールです。

**AT:** 外部から受信したチャンネル・プレッシャー(アフタータッチ)です。

**VEL:** 外部から受信したノート・オンの最後のベロシティです。

**KEY:** 外部から受信したノート・オンのうち一番高いノート・ナンバーです。外部からノート・オンがない場合は、最後に受信したノート・ナンバーです。

**ENV:** アンプ・エンベロープの合計値です。

**KEYDN:** キー・ダウン・ゲート。接続した外部MIDIデバイスでの演奏を止めたときに、即座にリバーブやディレイの効果を減少、または増加させます。

**FSW (CC#12):** 接続した外部MIDIデバイスのフット・スイッチ(オルタネート)、またはCC#12です。フット・スイッチを踏んでいるときにオン、離れたときにオフになります。

**FSWTOG (CC#12):** 接続した外部MIDIデバイスのフット・スイッチ(トグル)、またはCC#12です。フット・スイッチを踏むたびにオンとオフが切り替わります。

**PEDAL (CC#4):** 接続した外部MIDIデバイスのフット・ペダル、またはCC#4です。

**MIDI 1:** SETTINGSの“MIDI Controller 1”で設定したCC#です(→56ページ[MIDI Settings])。

**MIDI 2:** SETTINGSの“MIDI Controller 2”で設定したCC#(→56ページ[MIDI Settings])です。

**WH+AT:** iWAVESTATIONのモジュレーション・ホイールとチャンネル・プレッシャー(アフタータッチ)の合計値です。

**JOY-X:** iWAVESTATIONのピッチバンド・ホイールや接続した外部MIDIデバイスのジョイスティックのX軸方向、またはSETTINGSの“Joystick X”で設定したCC#です。初期設定値はCC#16です(→56ページ[MIDI Settings])。

**JOY-Y:** 接続した外部MIDIデバイスのジョイスティックのY軸方向、またはSETTINGSの“Joystick Y”で設定したCC#です。初期設定値はCC#17です(→56ページ[MIDI Settings])。

### (Amount)

..... [-15...+15]

Mix C、D各モジュレーターで設定したそれぞれのエフェクトの深さを調整します。

**プラスの値**にすると、ミキシング状態が左から右へ、またはドライからウェットに変化します。

**マイナスの値**にすると、ミキシング状態が右から左へ、またはウェットからドライへ変化します。



## Routing Type

..... [SERIES/PARALLEL]

エフェクトのプレースメントを設定します。

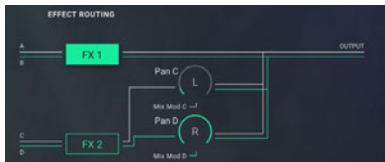
設定したプレースメントによって、右に接続図が表示されます。

**SERIES:** AとBの入力に対してマルチ・エフェクト処理が可能です。



AとBの入力にはFX 1とFX 2のエフェクトがかかり1/Lと2/Rに出力されます。CとDの入力は、Mix CとMix Dによって、そのまま1/Lと2/Rに出力される信号とFX 2のエフェクトをかけ1/Lと2/Rに出力される信号に分かれます。

**PARALLEL:** A、B入力とC、D入力に別々のエフェクトをかけることが可能です。



AとBの入力にはFX 1のエフェクトがかかります。CとDの入力にはFX 2のエフェクトがかかります。両方のエフェクトは1/Lと2/Rに出力されます。

FX 2のエフェクト出力は、Mix C、Mix Dでパンを設定し、1/L、2/Rにミックスします。

## FX 1/ FX 2

.....  
エディットするエフェクトをタップして選択すると、下に選択したエフェクトのパラメーターが表示されます。

## Mix C, Mix D/Pan C, Pan D

..... [OFF, DRY, 9/1...1/9, WET]

Routing Typeが“SERIES”のときは、Mix C、Mix Dからのミキシング（ウェット/ドライ）を調整します。

Routing Typeが“PARALLEL”のときは、Pan C、Pan DはFX 2のステレオ定位を調整します。

---

# エフェクト・リスト

## *No Effect*

エフェクトによる効果はありません。

## リバーブ - EQ

### *Small hall reverb*

ホールなどの広い場所をシミュレートしたリバーブです。リバーブ・タイムが短く。比較的メリハリのある残響音が得られます。

### *Medium hall reverb*

短めのアーリー・リフレクションを強調してスモール・ホールよりも厚みを出したリバーブです。

### *Large hall reverb*

コンサート・ホールの自然な残響音をシミュレートしたリバーブです。

### *Small room reverb*

音の厚みを強調した小さめの部屋のシミュレートです。

### *Large room reverb*

大きめの部屋のシミュレートです。

## *Live Stage*

ルーム・リバーブよりもやや広めの効果が得られます。

## *Wet plate reverb*

プレート・リバーブを深くかけた効果が得られます。

## *Dry plate reverb*

プレート・リバーブを浅くかけた効果が得られます。

## *Spring reverb*

共鳴スプリングの効果をシミュレートしたリバーブです。

## アーリー・リフレクション

### *Early reflections 1*

ゲート効果に音や厚みを出すときに有効です。

### *Early reflections 2*

初期反射音のレベルがアーリー・リフレクション1と異なります。

### *Early reflections 3*

アーリー・リフレクションのレベルがリバーブします。

## ゲート・リバーブ - EQ

### *Forward gated reverb*

アーリー・リフレクションの成分にゲートをかけたエフェクトです。ゲート・ホールド・タイムを調整することができます。

### *Reverse gated reverb*

アーリー・リフレクションの成分にリバース・ゲートをかけたエフェクトです。ゲート・ホールド・タイムを調整することができます。

## ステレオ・ディレイ

### *Stereo delay*

フィードバックのついたステレオ・タイプのディレイです。左右のチャンネルのディレイ・タイムは、左右の比率によって決まります。減衰音の設定はインプット・レベルで行います。

### *Ping - pong delay*

2チャンネルのディレイが相互にフィードバックをかけ合い、ディレイ音が左右に動くステレオ・ディレイです。

## デュアル・モノ・ディレイ

### *Dual mono delay*

2チャンネルにわたってモノラルのディレイ効果が得られます。

## ステレオ・マルチ・タップ・ディレイ EQ

### *Multi-tap delay 1*

ディレイのリピートをインプット・レベルで調整できるエフェクトです。

### *Multi-tap delay 2*

パン効果とリピートをインプット・レベルで調整できるディレイです。

### *Multi-tap delay 3*

2チャンネルが相互にフィードバックをかけ合うディレイです。リピートをインプット・レベルで調整できます。

## ステレオ・コーラス - EQ

### *Stereo chorus*

各チャンネルに位相が逆のLFOがかかるステレオ・コーラスです。

### *Quadrature chorus*

LFOの位相を90°ずらしたステレオ・コーラスです。

### *Crossover chorus*

2チャンネルがクオドラチュア・コーラスを相互にかけ合うステレオ・コーラスです。

---

## ステレオ・ハーモニック・コーラス

### *Stereo harmonic chorus*

クオドラチュア・コーラスと同じ効果ですが、音域スプリッターによって高域の成分のみコーラスをかけます。

## ステレオ・フランジャー - EQ

### *Stereo flanger 1*

2チャンネルに同じ位相のLFOがかかるステレオ・フランジャーです。

### *Stereo flanger 2*

各チャンネルに位相が逆のLFOがかかるステレオ・フランジャーです。

### *Crossover flanger*

同じ位相のLFOがかかるフランジャーが2チャンネル相互にフィードバックをかけ合う効果が得られます。

## ステレオ・エンハンサー/エキサイター - EQ

### *Stereo enhancer*

音にメリハリをつけるエフェクトです。短めのステレオ・ディレイが含まれます。

## ディストーション/フィルター - EQ

### *Distortion*

サウンドを歪ませたエフェクトです。ギターなどのソロに効果的です。

### *Overdrive*

ギター用のオーバードライブをシミュレートしたエフェクトです。

## ステレオ・フェイザー

### *Stereo phaser 1*

それぞれのチャンネルに同位相のLFOがかかるフェイザーです。

### *Stereo phaser 2*

それぞれのチャンネルに位相が逆のLFOがかかるフェイザーです。

## ステレオ・ロータリー・スピーカー

### *Stereo rotary speaker*

回転スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。SLOW SPEED、FAST SPEEDを“ACCELERATION”で設定することができます。この場合、コンピューターに接続した外部MIDIデバイス进行操作すると、回転スピードが切り替わります。

## モジュレーション・パン・EQ

エフェクト部に入力された音にパンをかけてステレオ出力を行います。パン操作した出力とイコライジングしたエフェクト・インプットをミックスする機能があります。

### *Stereo mod*

同位相のLFOでステレオ・パンを行います。

### *Quadrature*

LFOの位相を90°ずらしてステレオ・パンを行います。

## イコライザー

### *Stereo parametric equalizer*

3バンドのイコライザーです。中音域を調節するとワウ効果が得られます。

## モノ・コーラス、フランジャー/ディレイ

モノ入力/ステレオ出力のコーラス、フランジャーに対してステレオ・ディレイがかかり、サンプル/ホールド機能によってディレイ効果を繰り返します。

### *Chorus-stereo delay*

モノ入力/ステレオ出力のコーラスにサンプル/ホールド付きのステレオ・ディレイがかかります。

### *Flanger-stereo delay*

モノ入力/ステレオ出力のフランジャーにサンプル/ホールド付きのステレオ・ディレイがかかります。

## モノ・ディレイ/リバーブ

### *Delay/hall*

モノラル・ディレイとモノラルのホール・リバーブの組み合わせです。

### *Delay/room*

モノラル・ディレイとモノラルのルーム・リバーブの組み合わせです。

## モノ・ディレイ/モノ・コーラス、フランジャー

### *Delay/chorus*

モノラル・ディレイとモノラルのルーム・コーラスの組み合わせです。

### *Delay/flanger*

モノラル・ディレイとモノラルのルーム・フランジャーの組み合わせです。

---

## モノ・ディレイ/ディストーション、オーバードライブ

### *Delay/distortion*

モノラル・ディレイとワウ効果のあるディストーションの組み合わせです。

### *Delay/overdrive*

モノラル・ディレイとワウ効果のあるオーバードライブの組み合わせです。

## モノ・ディレイ/フェイザー

### *Delay/phaser*

モノラル・ディレイとモノラル・フェイザーの組み合わせです。

## モノ・ディレイ/ロータリー

### *Delay/rotary*

モノラル・ディレイとモノラル・ロータリー・スピーカーの組み合わせです。

## ステレオ・ピッチ・シフター

### *Pitch shifter*

左チャンネルがシフト・アップ、右チャンネルがシフト・ダウンになるステレオ・ピッチ・シフターです。微妙にシフトをずらすとひと味違うコーラス効果が得られます。

## モジュレータブル・ピッチ・シフター

### *Modulatable pitch shifter*

このステレオ・ピッチ・シフターは、シフトした音にモジュレーションをかけます。入力信号をシフト・アップまたはシフト・ダウンしてから、入力信号に対するディレイをシフト後の信号にかけます。フィードバック量も調節できます。

## ステレオ・コンプレッサー/リミッター・ゲート

### *Stereo compressor/Limiter*

コンプレッサーには、自動コントロールのボリューム・エンベロープが装備されていますので、入力信号のレベルを均等にしたり(ギターに効果的)、パンチの効いたサウンドに仕上げる場合(ドラムなど)に効果的です。

## スモール・ボコーダー

1つめの信号(モジュレーター)の音色を、2つめの信号(キャリア)の音色に加算します。

従来のボコーダーは、主に音色に肉声の成分を付加するために使用されてきましたが、iWAVESTATIONでは、まったく新しいサウンドを作成することが可能です。

### *Small vocoder 1*

低音から中高音の周波数帯を利用したボコーダーです。特に低音域のサウンドに有効です。

### *Small vocoder 2*

中低音から高音の周波数帯を利用したボコーダーです。特に高音域のサウンドに効果的です。

### *Small vocoder 3*

多数の低音から中高音の周波数帯を均一な割合で利用したボコーダーです。

### *Small vocoder 4*

多数の中低音から高音の周波数帯を均一な割合で利用したボコーダーです。

## ステレオ・ボコーダー/ディレイ

ステレオ・ボコーダー/ディレイは、非常に強力なアルゴリズムで構成されているため、2つのエフェクト・プロセッサーを同時に使用しています。

▲ ステレオ・ボコーダー/ディレイは、FX 1でのみ選択可能です。また、FX 1でステレオ・ボコーダー/ディレイを選択した場合は、FX 2ではエフェクトを使用することはできません。(No Effectが表示されます)

### *Stereo vocoder-delay 1*

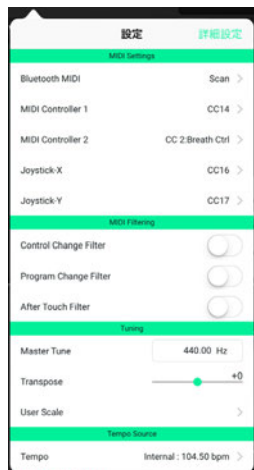
低音と高音の広域周波数と、多数の中音域の狭帯域周波数を利用したステレオ・ボコーダーです。

### *Stereo vocoder-delay 2*

多数の均一な周波数帯を全周波数にわたって利用したステレオ・ボコーダーです。

# SETTINGS

マスター・チューン、トランスポーズ、グローバルMIDIチャンネル、MIDIフィルター、ユーザー・スケール等、iWAVESTATION全体に関わる設定します。



## MIDI Settings

### 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。

### MIDI Controller 1/MIDI Controller 2

..... [Off, CC1: Modulation...CC126, No Assign]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージの割り当て、パッチ内の各シンセシス・モジュールのモジュレーション・ソースを選択します。

各モジュールのモジュレーション・ソース (“Modulation 1”、“Modulation 2”) でMIDI 1またはMIDI 2を選択すると使用できます。

MIDI 1またはMIDI 2で使用するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを選択します。



### Joystick-X/Joystick-Y

.....[Off, CC1: Modulation, ...CC95: Phaser Depth]

Vector JoystickのX軸 (AXIS A-C)、Y軸 (AXIS B-D)にCC#を割り当てます。

初期設定は、Joystick-Xに“CC16”、Joystick-Yに“CC17”を割り当てています。

## 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 (音の高さ)を0.1Hz単位で設定します。A4 (ラの音)が基準ピッチになります。

### Transpose

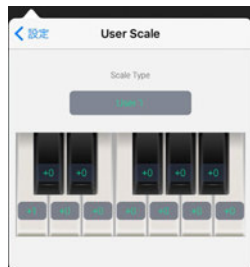
.....[-24...+24]

iWAVESTATIONが発音するパフォーマンス全体のピッチを半音単位 (100cent)で設定します。調整範囲は±2オクターブです。

## User Scale

.....[Scale Type: User 1...12]

ユーザー・スケールを選び、ピッチを設定します。この設定がMIXERページ“SCALE”で選んだ音階の主調和音キーを設定します。



User 1～12を選び、ここで1オクターブ内のピッチを設定します。設定は自動的に保存され、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、平均率を基準ピッチ (0) にして-99～+99セントの範囲で調整します。

+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。

## Tempo Source

### Internal/MIDI Clock

.....[Internal: 20.0...400.0 BPM]

ウェーブ・シーケンス発音時のクロック同期を設定します。

**Internal:** 設定したクロックに同期して、ウェーブ・シーケンスが発音します。Internalに設定したときは値を設定します。

**MIDI Clock:** ウェーブ・シーケンスは接続されている外部MIDIデバイスに同期します。クロック入力がない場合は、インターナル・クロックに同期してウェーブ・シーケンスが発音します。

通常はMIDI Clockに設定しておきます。各ステップに対するMIDIクロック数は、“Duration”で設定します(→34ページ「Duration」)。

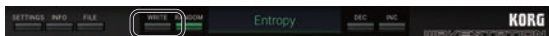
# データのライト、インポート、エクスポート

## ライト

### パフォーマンス




エディットしたパフォーマンスをメモリーにライト(更新)します。

1. Performance Nameの左にあるWRITEボタンをタップします。



ポップアップメニューが表示されます。

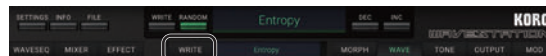
2. ライト先のパフォーマンス名をタップします。  
ライト先としてUSER 1~3以外を選択できません。
3. 必要なら名前を変更し、OKボタンをタップします。  
ライト先のパフォーマンスが上書きされます。

- ⚠ 更新したパフォーマンスは、セーブせずにアプリケーションを終了すると消えてしまいます。更新したパフォーマンスを残しておきたい場合は、FILEボタンをタップして”サウンドのエクスポート”でセーブしてください。
- ⚠ パートの発音、ミュート、ソロの設定(→21ページ「」)(→21ページ「」)(→22ページ「」)はライトされません。




## パッチ

エディットしたパッチをメモリーにライト(更新)します。

1. EDITページに入ります。
2. Patch Nameの左にあるWRITEボタンをタップします。



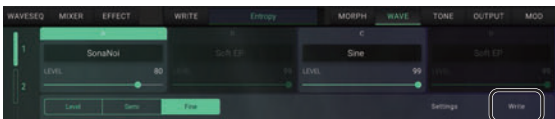
ポップアップメニューが表示されます。

3. ライト先のパッチ名をタップします。  
ライト先としてUSER 1~3以外を選択できません。
  4. 必要なら名前を変更し、OKボタンをタップします。  
ライト先のパッチが上書きされます。
- ⚠ 更新したパッチは、セーブせずにアプリケーションを終了すると消えてしまいます。更新したパッチを残しておきたい場合は、FILEボタンをタップして”サウンドのエクスポート”でセーブしてください。
  - ⚠ パートの発音、ミュート、ソロの設定(→21ページ「」)(→21ページ「」)(→22ページ「」)はライトされません。

## ウェーブ・シーケンス

エディットしたウェーブ・シーケンスをメモリーにライト(更新)します。

1. EDITのWAVEページに入ります。
2. Writeボタンをタップします。



ポップアップメニューが表示されます。

3. ライト先をタップします。
4. 必要なら名前を変更し、OKボタンをタップします。  
ライト先のウェーブ・シーケンスが上書きされます。

## インポート iWAVESTATION

サウンド・データのエクスポートで書き出されたiWAVESTATION形式のデータをインポートします。

User Bankのすべてのデータ(パフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンス)がロードされます。

## KORG Legacy Collection

KORG Legacy Collectionプラグイン・ソフトウェアで作成したfxbファイルをインポートします。

RAM 1~3のすべてのデータ(パフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンス)がUser Bank 1~3にロードされます。

## Original WAVESTATION SysEx

オリジナルのWAVESTATIONで作成されたsysexファイルをロードします。

ユーザー音色はUser Bankにロードされます。

## エクスポート

ユーザーの作成したUser Bank 1~3にあるすべてのデータ(パフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンス)をファイルに書き出します。

データはアプリケーションのドキュメントフォルダに配置されます。お客様のパソコンに取り出すにはiTunesソフトウェアを使用します。

詳しくはiTunesの取扱説明書をご参照ください。

# 仕様

- 最大同時発音数: 32音 (iPad/iPhoneのモデルに依存)
- PCM波形: 780 (有料コンテンツの7カードを含む)
- エフェクト: 55タイプ
- サウンド: 1,050パフォーマンス、735パッチ (ROM 8カード+RAM 3カード、有料コンテンツの7カードを含む)
- パフォーマンス/パッチ/ウェーブ・シーケンス・データのインポート可能 (.syxファイル経由)

※ 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

# サポート・サービスのご案内

## ご連絡の際に必要な情報

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

- ・ お名前
- ・ 製品名とバージョン (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。

**KORG INC.**

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2016 KORG INC.