

wavestate native

WAVE SEQUENCING SYNTHESIZER

取扱説明書



KORG

目次

イントロダクション	1
おもな特長	1
wavestate native LE	2
概要	2
ユーザー・インターフェイスの要素	3
このマニュアルの表記について	3
はじめに	4
インストールとアップデート	4
Editページのレイアウト	4
サウンド・ブラウザ	7
サウンドの保存	8
Main Menu	10
Settings	11
ユーザー・サンプル・バンク	14
モジュレーション	16
MIDI Learn	17
オートメーション	18
Copy/Paste	18
Randomize	19
概要	20
Synthesisページ	22
フィルター	23
Pitch	26
Amp	28
Wave Sequencing 2.0	30
概要	30
Wave Sequenceページ	31
Wave Sequence	32
標準的なレーン・コントロール	34
ステップ・プロバリティ	34
Master Lane	34
Timing	35
Sample	37
Pitch	39
Shape	40
Gate	41
Step Seq	41
ウエーブ・シーケンス・ステップのコンテキスト・メニュー	42
Setupページ	44
Program Setup	45
Voice Allocation	45
Layer Setup	47
Arpeggiator	48

Zones & Scalesページ	50
Keyboard Zones	50
Velocity Zones.....	50
Performance Pitch & Scale.....	50
Mod Listページ	52
モジュレーション・ソース	54
ベクターとベクター・エンベロープ	57
概要.....	57
Position.....	58
グラフィック・エディター	58
Duration.....	58
Loop	59
Vector Volume.....	59
エンベロープ	60
Filter/Amp/Pitch Envelope	60
Filter/Amp/Pitch Envelope Curve	60
Filter/Amp/Pitch Envelope Trigger	61
LFO	62
Filter/Amp/Pitch/Pan LFO.....	62
Key Track	65
Filter Key Track.....	65
Amp Key Track	66
モジュレーション・プロセッサ	68
概要.....	68
Gate	68
Offset.....	69
Quantize	70
Scale.....	71
Curve.....	71
Smooth	73
Sum	73
Effectページ	75
概要.....	75
Mini Editor	76
Pre FX.....	76
Mod FX.....	77
Delay	78
Reverb & EQページ	79
Master Reverb	79
Master EQ.....	79
Librarianページ	80
ライブラリアン・コンテキスト・メニュー	81
インポートとエクスポート	82
セット・リスト	84
セット・リストのウインドウ	84

セット・リストの使用.....	85
セット・リストの編集.....	85
セット・リスト・コンテキスト・メニュー	86
故障かな?とお思いになる前に.....	88
音が出ない.....	88
音にカチッという音、ポップ音、またはノイズが発生する	88
音が遅れて聞こえる.....	88
MIDIデバイスからソフトウェア・シンセサイザーをコントロールできない.....	88
仕様	89
動作環境.....	89
サポート・サービスのご案内	90
ご連絡の際に必要な情報	90
ご連絡の前に	90
お客様相談窓口.....	90

イントロダクション

このたびはコルグ・ソフトウェア・シンセサイザーwavestate native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、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

Wave Sequencing 2.0

Wave Sequencing 2.0をフィーチャーしたwavestate nativeは、コルグWAVESTATIONからインスピレーションを得て開発された、新しいシンセシス・エンジンです。

Wave Sequencing 2.0はダイナミックな構成を持つシステムです。ステップごとに設定するサンプル、ピッチ、音の長さ等の代わりに、各パラメーターは「レーン」に分けられます。各レーンでは、異なる数のステップや独自のスタート、エンド、ループ・スタートおよびループ・エンドを持つことができます。

これらのポイント（およびレーン内のパラメーター）は、ベロシティ、LFO、エンベロープ等を使用して、ノートごとにモジュレーションすることができます。シーケンスが進むたびに、個々のレーンの値が組み合わされて出力します。その結果、様々に変化するリズム的なパターンや、滑らかで有機的に変化するサウンドを作ることができます。様々に変化する各ステップのプロバビリティ（確率）により、数ギガバイトの内蔵サンプルやコルグのSample Builderソフトウェア*（無償）を使用してインポートしたユーザー・サンプルを使ったウェーブ・シーケンスを創作できます。

フィルター

アグレッシブなMS-20ローパス・フィルター、ハイパス・フィルター、または力強く甘いPolysixローパス・フィルターを使用して、ヴィンテージなテイストを追加します。レゾナンス付き2-pole、4-poleのローパス、ハイパス、バンドパスおよびバンド・リジェクト・フィルターが使用可能です。または、複数モードのフィルターをさらにブレンドできるコルグ独自のマルチ・フィルターを使用して、既成概念にとらわれない自由な発想で音作りを楽しんでください。

モジュレーション

ほとんどのパラメーターはモジュレーション可能で、パフォーマンスごとに最大4000のモジュレーション・デスティネーションを持っています。モジュレーション・ルーティングの数に制限はありません。個々のウェーブ・シーケンス・ステップの設定をモジュレーションすることも可能です。各モジュレーション・ルーティングには、主要となるモジュレーション・ソース、インテンシティ、補助的なモジュレーション・ソースが含まれます。これらの3つの要素が掛け合わされモジュレーション量が決まります。Filter Cutoffなど、1つのデスティネーションには、最大31のモジュレーションをルーティングできます。

Mod Knobsを使って、マクロ的にパフォーマンス・サウンドをコントロールできます。既存のサウンドを微調整するとき、すべてのエンベロープ、LFO、他の主要なモジュレーション・ソース等をリアルタイムに表示することでモジュレーション・ソースをすばやく特定することができます。モジュレーション・ルーティングをドラッグ&ドロップで簡単に作成し、すべてのルーティングの概要をMod Listで確認できます。モジュレーション・プロセッサは、クオンタイズ、スムージング、カーブなどでモジュレーション信号を変化させます。

レイヤーとエフェクト

パフォーマンスごとに最大4つのプログラムを重ね、それぞれにエフェクトとアルペジエーターを設定して、さらにリッチで複雑なサウンドを得ることができます。ベクター・エンベロープとベクター・ジョイスティックで、4つのレイヤーのミックスをコントロールしたり、その他のパラメーターをモジュレーションすることもできます。

wavestate nativeの優れたエフェクトは、楽曲制作にそのまま使用できるプロ・クオリティーのサウンドを提供します。各レイヤーには3つの専用エフェクト（Pre FX、Mod FX、Delay）を使用できます。さらに、パフォーマンスにはマスター・リバーブとマスターEQがあります。

プリセットとランダム化

wavestate nativeには、250以上のファクトリー・パフォーマンスと、多くのプログラム、ウェーブ・シーケンス、エフェクト・プリセットが搭載されています。Smooth Sound Transition（スムーズ・サウンド・トランジション）により、演奏中に音色を選択しても自然に音が切り替わります。

ウィンドウ上部の「ダイス」アイコンは、インテリジェントなランダム化によって新しいサウンドを生成します。サウンド全体、またはフィルター、Sampleレーンやエフェクトといった一部分をランダム化します。その結果をそのまま使用したり、オリジナル・サウンドの出発点として利用したりすることができます。

ハードウェアwavestateシンセサイザーと完全互換

wavestate nativeは、ハードウェアのwavestateシンセサイザーと完全に互換性のあるソフトウェアです。

ハードウェアとソフトウェアの間でシームレスに音を交換することができます。DAW上でwavestate nativeで制作したサウンドを、ステージではwavestateハードウェアで演奏できます。wavestateハードウェアのノブ等のインターフェイスで音を作り、そのサウンドをコンピュータ上で共有*することができます。

* ユーザー・サンプル・バンク、ウェーブ・シーケンスの編集、サウンドのインポートは、wavestate nativeのフル・バージョンでサポートしていますが、wavestate native LEではサポートしていません。

wavestate native LE

wavestate native LEはwavestate nativeの特別バージョンで、現在はバンドル版としてのみ入手できます。wavestate nativeのフル・バージョンとほぼ同じですが、次の制限があります。

- サウンドは保存とエクスポートはできますが、インポートはできません。
- ユーザー・サンプルはサポートしていません。
- 各DAWプロジェクトで使用できるプラグインは1つだけです。
- 同時発音数は32ボイスです。
- ウェーブ・シーケンスは編集できません。

wavestate nativeのフル・バージョンへのアップグレード

LE版は割引価格で製品版にアップデートできます。これを行うには、メイン・メニューの下部にある「Upgrade to full version」(フル・バージョンにアップグレード) コマンドを使用します。

概要

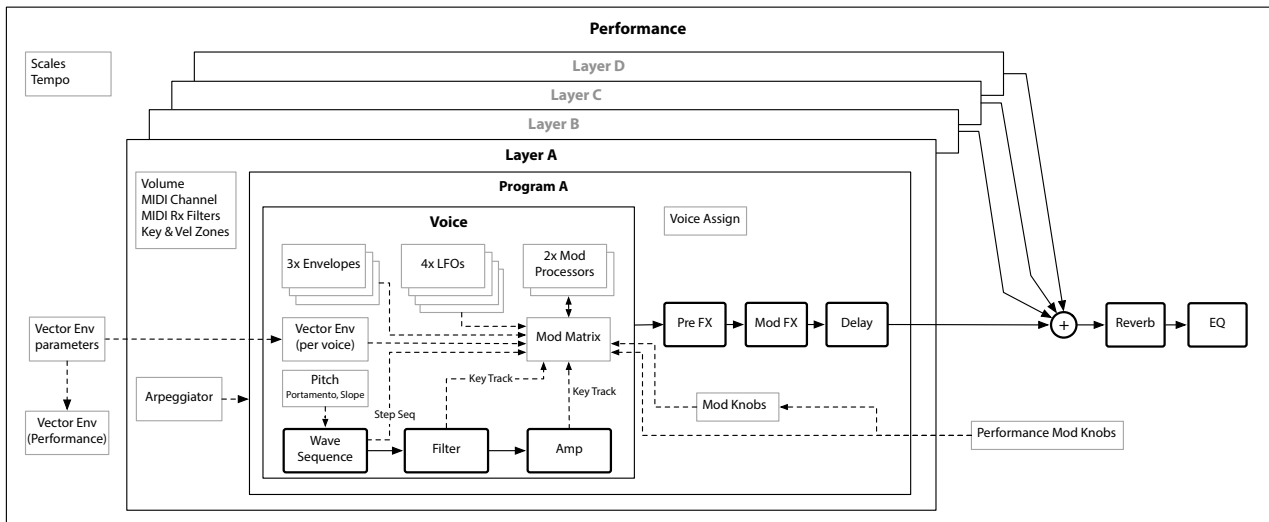
wavestate nativeでは、一度に1つのパフォーマンスを演奏します。

パフォーマンスにはA~Dの4つのレイヤー、ベクター・エンベロープ、マスター・リバーブとEQが含まれます。

各レイヤーには、アルペジエーター、プログラム、そしてMIDIチャンネル、キー、ベロシティ・ゾーンなどの設定が含まれています。

プログラムには、ウェーブ・シーケンスまたは1つのマルチサンプル、フィルター、アンプ、ボイスごとのベクター・エンベロープ、モジュレーションのセット、モジュレーション・マトリックス、そしてPre FX、Mod FX、Delayの3つのエフェクトが含まれます。

Wavestateの構成

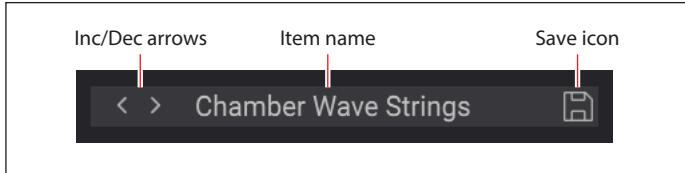


ユーザー・インターフェイスの要素

セレクトター

wavestate nativeは、データベースを使用してサウンドと個々のサウンドの要素を記録します。これには、パフォーマンス、プログラム、ウェーブシーケンス、ウェーブ・シーケンス・レーン、エフェクト・プリセット、スケール、セット・リスト、そしてマルチサンプルが含まれます。UIでは、これらはセレクトターに表示されます。

Selector



現在選択されているアイテムを表示します。<、>の矢印を使用して1つずつ移動するか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します（7ページ「サウンド・ブラウザ」を参照）。

重要: 矢印は、サウンド・ブラウザ・ウィンドウのソート順、カテゴリ、コレクション、そして検索したテキストに従って、アイテムを順番に移動するため、矢印を使用しても表示されないアイテムがあります。個々のセレクトターは、wavestate nativeが開いている限り、そして新しい親のサウンドが選択されない限り、（たとえば、プログラムはWave Sequenceの親サウンド）これらの設定を記憶します。リスト内のすべてのアイテムを表示するには、サウンド・ブラウザを開き、これらのフィルターをすべてクリアします。詳細は、7ページ「サウンド・ブラウザ」を参照してください。

Saveアイコンを押すと、Saveダイアログが表示されます。マルチサンプルやスケールなど、wavestate native内で編集できないアイテムには表示されないので注意してください。

名前を右クリック（macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック）すると、コンテキスト・メニューが表示されます。ほとんどのアイテムには、保存と名前変更のオプションが含まれています。プログラムとウェーブ・シーケンスでは、コピー、ペーストも含まれます。

ノブとスライダー

ノブの値を編集するには、垂直方向にドラッグするか、マウス・ホイールまたはトラックパッドを使用します。

スライダーの値を編集するには、スライダーの方向にドラッグします。ほとんどのスライダーは、マウス・ホイールやトラックパッドでのドラッグにも対応していますが、ウェーブ・シーケンス・エディターなどのスクロール・リストに表示されるパラメーターは例外です。ノブやスライダーをダブルクリックすると、中央に表示されます。

グラフィックの編集

エンベロープ、LFO、キーボード・トラック・ジェネレーター、フィルターとマスターEQはそれぞれのグラフィックで直接編集できます。編集方法は以下のとおりです。

1. グラフィックの上にカーソルを置くと、色付きのハンドルが表示されます。ハンドルはドットまたはラインです。LFOでは、波形全体が“ハンドル”になります。

2. ハンドルをドラッグして値を編集します。

エンベロープ・カーブは、A/D/Rセグメントの中央にある、黄色のハンドルで編集します。

キー&ベロシティ・ゾーンでフェード範囲を編集するには、Altキーを押しながらドラッグ（Windows）またはOptionキーを押しながらドラッグ（macOS）してください。

このマニュアルの表記について

本書では、文字のスタイルは以下のような意味があります。

- パラメーター名
- パラメーター値

はじめに

インストールとアップデート

wavestate nativeは、Korg Software Passアプリケーションでインストールとアップデートに行います。wavestate nativeは、更新を自動的にチェックできるオプションがあります。11ページ「Check for Updates」を参照してください。

ソフトウェアのライセンスは、KORG IDに登録されます。Korg Software PassアプリケーションのダウンロードとKORG IDの管理は、<https://id.korg.com>で行います。

サウンドはどこに保存されますか？

サウンド・データベースとファクトリー・マルチサンプルは、専用フォルダーの中に保存されています。その場所はインストール作業時に自由に設定できますが、次のデフォルト位置にしておくことをお勧めします。

- macOS: /ユーザー/共有/KORG/wavestate native/System
 - Windows: \ユーザー\パブリック\パブリックのドキュメント\KORG\wavestate native\System
- ユーザー・マルチサンプルはどこにでも保存することができます。

Editページのレイアウト



Overview、Synthesis、Wave Seq、SetupとEffectsの各ページは、すべてこの基本レイアウトに沿っており、Editの他のページもこれらの要素のほとんどが含まれます。

1: Performance Select

パフォーマンスは4つのレイヤーを持ち、サウンドの選択、エディット、保存するためのメインとなる単位です。

現在選択されているパフォーマンスが表示されます。<>の矢印を使用して、パフォーマンスを1つずつ進ませるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します(7ページ「サウンド・ブラウザ」を参照)。矢印で表示されるサウンドは、カテゴリーやコレクションの選択など、サウンド・ブラウザの設定によってフィルタリングされている場合があります。名前を右クリック(macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック)すると、保存や名前変更のためのコンテキスト・メニューが表示されます。

はじめに

2: Main Editing Area

現在のページのパラメーターが表示されます。ここでは、Overview、Synthesis、Wave Seq、Effectsの設定などが含まれます。

3: Edit/Librarian select

Editモード、Librarianモードのどちらの作業をするかを選択します。ほとんどの場合、単純に切り替えることができます。ただし、メニュー・コマンドの中には、どちらかのモードでしか利用できないものがあります。また、アンドゥはモードごとに別々に処理されるので注意してください。

メニュー・コマンド

インポート、バックアップ、リストアなどのファイル操作に関するメニュー・コマンドは、Librarianがアクティブなときのみ使用できます。

アンドゥ/リドゥ

wavestate nativeは、データのインポート、削除、名前変更、セット・リストの編集、パラメーターの編集などを含むほとんどの操作で取り消し操作、やり直す操作をサポートします。例えば、1000個のオブジェクトを含むバンドル・ファイルをインポートし、フィルター・カットオフを編集、全てのプログラムの名前を変更した最後に新しいモジュレーション・ルーティングをアンブレFO周波数に追加したとしても、全ての操作を順番に、また安全に取り消すことができます。

アンドゥ/リドゥの履歴は、LibrarianモードとEditモードで別々に管理されます。アンドゥ/リドゥのコマンドの表示は、モードを反映します。例えば、「Editor Undo: Value Change: Cutoff」や「Librarian Undo: Update Name」などです。

4: Randomize

サウンド全体またはサウンドの一部の要素をランダム化することができます。詳しくは、19ページ「Randomize」をご覧ください。

5: Sync & Tempo

Sync To HostがOnの場合、テンポに関するすべてのパラメーターがDAWのテンポに同期します。Offの場合、パフォーマンスに保存されているテンポを使用します。

スタンドアロン・アプリケーションとして動作しているときは**Clock**パラメーターとなり、MIDIクロックソース (*Internal*、*External*、*Auto*) を選択できるようになります。

Tempo

[40...300]

パフォーマンスに保存されたテンポです。これは、プラグインでの動作時は**Sync To Host**がOffのときのみ有効です。スタンドアロンでの動作時は**Clock**が*Internal*か*Auto*のときのみ有効です。それ以外は表示がグレースアウトされます。

6: Volume

パフォーマンスの全体的なボリュームを設定します。

7: Main Menu

CCの割り当て、ユーザー・サンプル・バンク、アンドゥ/リドゥ、ユーザー・インターフェイスのサイズのスケールリング、「About」情報、そしてライブラリアン固有のコマンドなどのような、全体的な設定にアクセスすることができます。詳しくは、10ページ「Main Menu」を参照してください。

8: Perf. Hold (Performance Hold)

[Off, On]

Performance Hold機能を使用すると、ノートやコードをホールドしてノブやモジュレーション操作を両手で行えます。この機能は、ダンパー・ペダルやプログラムの**Hold**パラメーターとは異なります。**Performance Hold**がOnの場合、ノートやコードがホールドされ、新しくノートやコード演奏されるとそれらが発音されます。

Performance Holdは、**Global MIDIチャンネル**のレイヤーにのみ適用されます。

9: Mod Inspector

選択したパラメーターのモジュレーション・ルーティングを表示します。このリストで、ルーティングの追加や削除、モジュレーションの強さの調整、選択したモジュレーション・ソースの変更 (ドラッグ&ドロップで作成したルーティングへ2つ目のモジュレーション・ソースの追加を含む) が可能です。

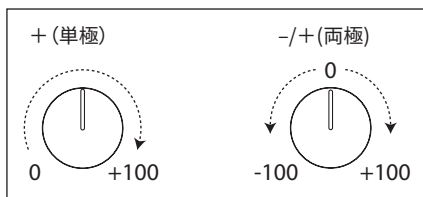
はじめに

10: Mod Knobs

リアルタイムの演奏中にMod Knobsを使用し、その結果を新しいサウンドとして保存することもできます。これらの名前はあくまでもお勧めであり、サウンドに応じて異なります。これらの値は保存され、値自体をモジュレーションすることができます。各レイヤーのプログラムは、それぞれのMod Knobsの設定が含まれます。加えてPerformance Mod Knobsでは、任意またはすべてのレイヤーを同時にコントロールすることができます。

場合によっては、1つのノブ (Masterなど) が他のノブの機能を有効にすることがあります。Mod Knobsの番号 (1~8) をドラッグして画面の主要部分のパラメーター、あるいはその他のモジュレーション・パラメーターをモジュレーションできます。16ページ「モジュレーション・ルーティングをドラッグ&ドロップする」参照してください。また、Mod KnobのコントロールにMIDI CCをアサインすることもできます。17ページ「MIDI Learn」を参照してください。

各Mod Knobsは、ユニポーラ (+) またはバイポーラ (+/-) のいずれかです。これを変更するには、ノブの上で右クリック、macOSではcontrolキーを押しながらクリックしてコンテキスト・メニューを表示します。



11: Page Tabs

Main Editing Areaに表示するページを選択します。

12: Layer Select

Synthesis、Wave Sequence、Setup、Effectsページでは、Main Editing Areaに表示するレイヤーを選択します。また、レイヤーのプログラム選択やレイヤーのボリューム調整、レイヤーのオン、オフを切り替えることができます。

Volume

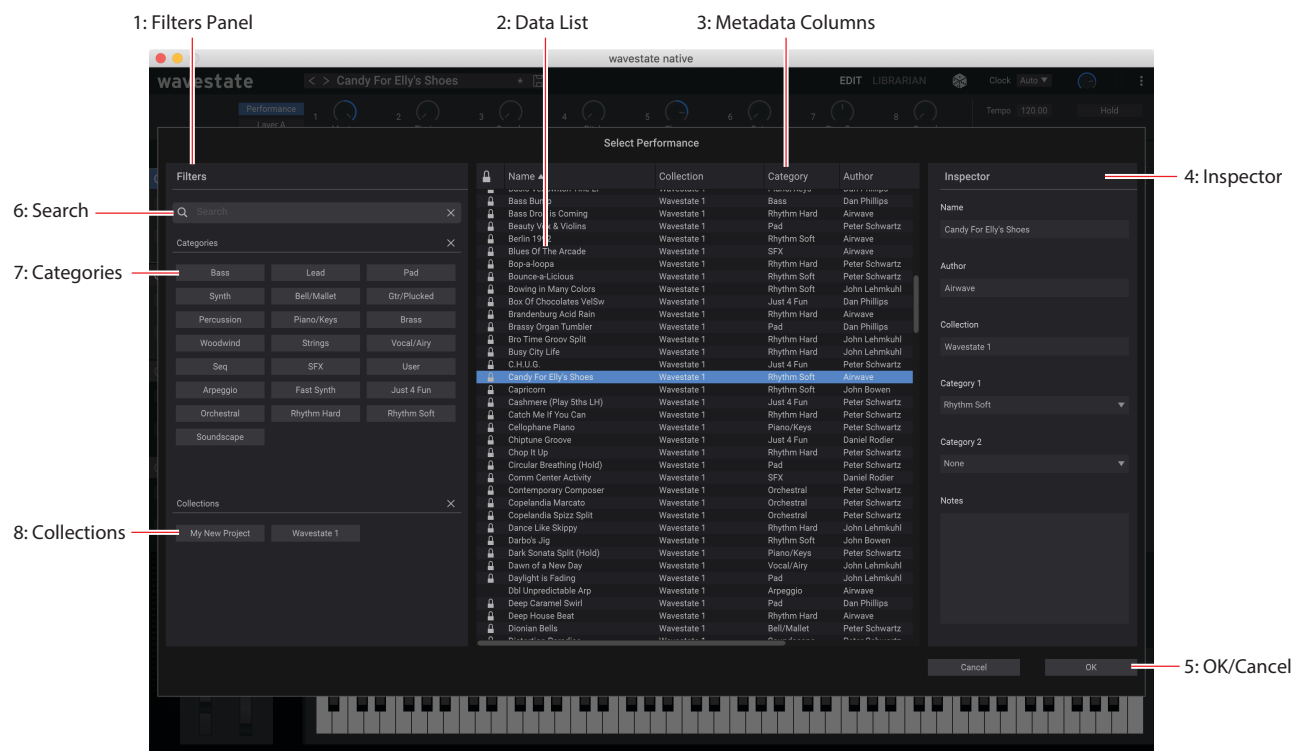
[-Inf, -84.9...+6.0 dB]

レイヤーのボリュームを設定します。これはプログラムではなくパフォーマンスに保存されます。そのため、レイヤー間のボリュームのバランスを調節するのに適しています。

13: Mod Sources

ここでは、ベクター・エンベロープとベクター・ジョイスティック、ピッチ・ホイールとモジュレーション・ホイール、ペロシティとアフタータッチ、LFO、エンベロープ、キー・トラッキング、モジュレーション・プロセッサー、Step Seqレンを含む、すべて主要なモジュレーション・ソースとプログラム可能なモジュレーション・ソースが表示されます。グラフィックによりモジュレーション・ソース出力が示され、特定のモジュレーション効果を作り上げているものが何かを簡単に把握できるようになっています。ここにあるモジュレーション・ソースからドラッグして、画面の主要部分のパラメーターや、他のモジュレーション・パラメーターをそれにモジュレーションさせることができます。16ページ「モジュレーション・ルーティングをドラッグ&ドロップする」を参照してください。

サウンド・ブラウザ



概要

サウンド・ブラウザは、パフォーマンス、プログラム、ウエーブ・シーケンサー、ウエーブ・シーケンサー・レーン、マルチサンプルなど、サウンドデータのタイプを選択するときに使用します。

1: Filters Panel

データ・リスト内のアイテム数をここで絞り込むことができます。必要に応じて、検索やカテゴリー、コレクションを設定します。Filters Panelは、右端をドラッグしてサイズを変更すれば、カテゴリーとコレクションを1列、2列、または3列表示させることができます。

重要: Search、Category、Collectionの設定は、サウンド・ブラウザを閉じた後もデータの選択に影響を与えます。個々のサウンド・セクターは、wavestate nativeを開いている間これらの設定を記憶し、新しく親となるサウンド(プログラムはウエーブ・シーケンスの親サウンド)が選択されない限り、これらの設定を記憶します。リスト内のすべてのアイテムを表示するには、サウンド・ブラウザを開き、これらのフィルターをすべてクリアします。前、次のボタン(<、>)でフィルターをかけたリストからサウンドを選択します。

2: Data List

Filters PanelのSearch、Category、Collectionの設定でフィルタリングされた、選択可能なサウンド・データ(上記の例ではパフォーマンス)のリストを表示します。リストから試聴するアイテムをクリックして選択したり、キーボードの上下矢印を使用してアイテムを1つずつ一覧したりすることができます。ダブルクリック(またはOKを押して)して選択し、ブラウザを閉じます。

3: Metadata Columns

各アイテムについては、リストにName、Collection、Category、Author(作者)、Notes(メモ)のほか、そのアイテムが工場出荷時のデータとしてロックされているかが表示されます。列の上部をドラッグして、順序を変えたり、列のサイズを変更することができます。列の見出しをクリックして並べ替えます。再びクリックすると並べ替えの順序が逆になります。三角形のアイコンは並べ替えにどの列を選択したかを示します。三角形の方向(上または下)は、並べ替えの順序を示します。

4: Inspector

このパネルで、Name、Collection、Category 1 & 2、Author、Notesを含め、選択したアイテムのメタデータを見ることができます。Inspectorパネルは左端をドラッグすることでサイズを変更できます。

5: OK/Cancel

OKをクリックして選択を確定しウインドウを閉じる、またはキャンセルを押して前の選択に戻します。

はじめに

6: Search

このフィールドに入力してメタデータのフィールドのいずれかでテキストを検索し、リストをフィルタリングします。「x」をクリックするとフィールドをクリアします。

7: Categories

カテゴリは、ベース、リード、ベルなどのサウンドのタイプでフィルタリングすることができます。各サウンドは2つのカテゴリに割り当てることができ、パフォーマンス、プログラムなどの各データ・タイプにはそれぞれ独自のカテゴリ・リストがあります。カテゴリ名をクリックしてそのカテゴリでフィルタリングします。「x」をクリックすると、すべてのカテゴリの選択を解除されます。カテゴリで検索する場合、いずれかのカテゴリが検索条件に一致するとサウンドが表示されます。

8: Collections

コレクションを使用すると、ファクトリー・サウンド、拡張サウンド・パック、または自身のプロジェクトなど、グループごとにサウンドをフィルタリングすることができます。各サウンドは1つのコレクションに割り当てることができます。コレクション名をクリックして、そのコレクションでフィルタリングします。「x」をクリックすると、すべてのコレクションの選択が解除されます。

サウンドの保存

4つのレイヤーを持つパフォーマンスには、サウンドのすべての設定が含まれますので、サウンドの選択、エディット、そして保存するときは、パフォーマンスを使用します。パフォーマンスには、プログラム、ウエーブ・シーケンス、ウエーブ・シーケンス・レーン・プリセットとエフェクト・プリセットも一緒に保存することができるため、それらを別途保存する必要がありません。

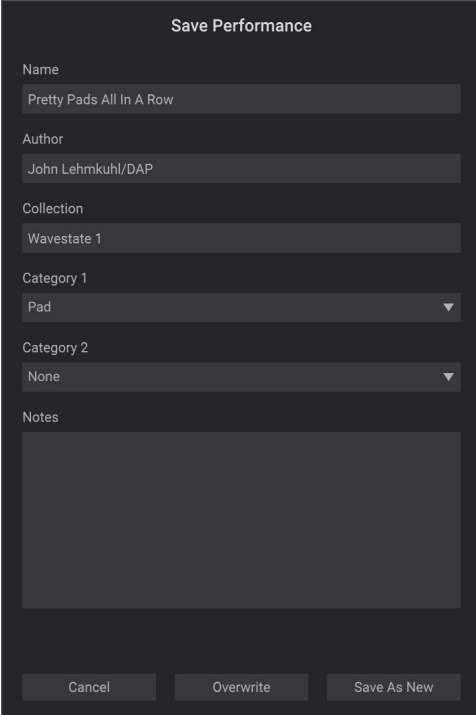
パフォーマンスにこれらのデータ・タイプのいずれかをロードすると、そのパフォーマンスにそのデータのコピーが新しく作成されます。エディットはパフォーマンス内のローカル・コピーのみに影響し、元のデータには影響しません。これにより、他のサウンドへの影響を気にせずに自由にエディットをすることができます。

サウンドやプリセット保存方法は以下のとおりです。

1. サウンドやプリセットのセレクトアを表示させます。詳しくは、3ページ「セレクトア」を参照してください。
2. Saveアイコンを押すか、名前を右クリック (macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック) し、コンテキスト・メニューでSaveコマンドを選択します。

Saveダイアログが表示されます。

Save dialog



3. Name、Author (作者)、Collection、Categoriesを入力します。

これらのメタデータは、後でライブラリアン・ウィンドウで変更することができます。

重要: 名前を変更しただけではサウンドのコピーが自動的に新しく作成されるわけではありません。コピーを作成するときは、必ず**Save As New**を使用してください。

はじめに

4. **Overwrite**または**Save As New**を使用してサウンドを保存します。

既存のサウンドに上書きするときは、**Overwrite**を選択します。既存のサウンドを変更せずに新しくコピーを作成するときは、**Save As New**を選択します。ファクトリー・サウンドはプロテクトがかかって上書きできない可能性があります。そのときは、「Save As New」で保存します。

サウンド名を変更する

上記のように、パフォーマンスはプログラム、ウェーブ・シーケンス、ウェーブ・シーケンス・レーンおよびエフェクト・プリセットのすべてのデータが含まれます。これには、それらの要素の名前も含まれます。このため、それらを個別に保存しなくても、パフォーマンスを保存するときに、これらの名前も変更することができます。

名前を右クリック (macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック) し、コンテキスト・メニューでRename...コマンドを選択します。

5. **Rename**を選択します。

6. 新しい名前を入力し、OKを押して確定します。

名前の文字数は最大24です。

7. 完了したら、パフォーマンスを必ず保存してください。

はじめに

Main Menu

このメニューから、CCの割り当てやユーザー・サンプル・バンク、アンドゥ/リドゥ、ユーザー・インターフェイスのサイズのスケールリング、「About」情報およびライブラリアン固有のコマンドなどの全体的な設定にアクセスすることができます。ウィンドウの右上にある縦3つのドットをクリックしてメイン・メニューを開きます。



Settings

セット・リストやユーザー・サンプル・バンクの選択、グローバル・スケール、CC割り当てなどの設定ダイアログが表示されます。11ページ「Settings」を参照してください。

Audio/MIDI Settings (スタンドアロンのみ)

これには、スタンドアロン・アプリケーションのオーディオ出力とMIDI入力/出力設定が含まれます。

User Sample Banks...

User Sample Banksダイアログが開き、ユーザー・サンプル・バンクをロードするフォルダーを設定します。14ページ「ユーザー・サンプル・バンク」を参照してください。

注意: ユーザー・サンプル・バンクはwavestate native LEではサポートしていません。

Size

[50%...150%]

これにより、ユーザー・インターフェイス全体を、小さくまたは大きくすることができます。

Import...

これは、Librarianがアクティブな場合にのみ使用可能です。ディスクから1つまたは複数のファイルをインポートします。詳細は82ページ「データのインポート」を参照してください。

注意: インポートはwavestate native LEではサポートしていません。

Export Bundle of All User Sounds...

この機能はライブラリアンでのみ使用できます。ライトプロテクト(書き込み保護)のされていないデータを、すべてまとめて1つのバンドル・ファイルとして書き出すことができるので、オリジナル・サウンド等を一括でバックアップしたり転送したりする際に便利です。

Undo

操作前の状態に戻ります。エディターで行ったエディット、例えばシンセシス・パラメーターやWave Sequence、エフェクト、モジュレーション・ルーティングなどの変更に適用されます。ライブラリアンでは、メタデータ(名前やカテゴリーなど)のエディット、セット・リストの編集、新しいセット・リストの作成、オブジェクトの複製と削除、およびデータのインポートに適用されます。システムは複数のアンドゥに対応しており、一連のアクションを前後に進めることができます。

アンドゥ/リドゥの履歴はライブラリアンとエディターのそれぞれで個別に管理されます。そのため、例えば「Editor Undo: Value Change: Cutoff」や「Librarian Undo: Update Name」というように、どちらの画面で行った操作なのかがアンドゥ/リドゥのコマンド名に反映されます。

Redo

Undoコマンドを実行する前の状態に戻ります。システムは複数回のリドゥに対応しており、一連のアクションを前後に進めることができます。

Open Online Manual

ブラウザで最新のPDFマニュアルを開きます。

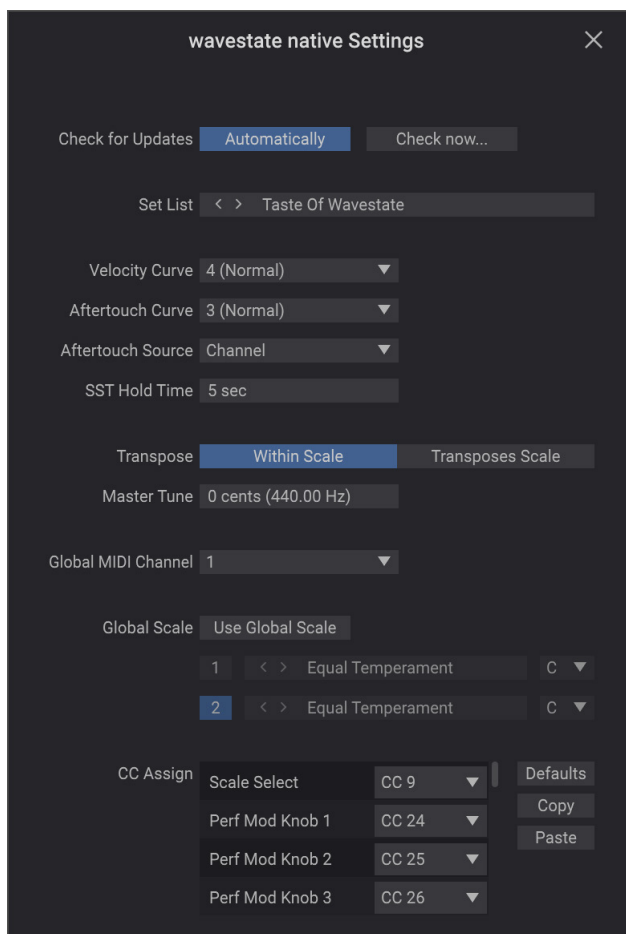
Open Help Center

KORG Appヘルプ・センター (<https://support.korguser.net>) がブラウザで開きます。

About

ソフトウェアのバージョン・ナンバーと主な開発スタッフのクレジットが表示されます。wavestate nativeは、クレジット表示できないほど多くの才能ある人々のチームワークの結晶です。

Settings



Main Menuから**Settings**を選び、このダイアログを開きます。

Check for Updates

[Check Automatically, Check now...]

Check Automatically: 有効にすると、ソフトウェアの起動時に新しいバージョンが利用可能かどうかをチェックします。利用可能な場合はダウンロード・リンクを含むダイアログが表示されます。

Check now...: これを押すと、ソフトウェアは新しいバージョンをすぐにチェックします。

Set List

[List of Set Lists]

アクティブなセット・リストを選択します。複数のセット・リストを保存したり、リストを切り替えたりすることができます。ライブラリアンのコンテキスト・メニューから、**Make Active**コマンドを使用してこれを設定することもできます。

User Sample Bank

[File Path]

Sample Builderソフトウェアで作成されたユーザー・サンプル・バンクを選択します。この選択はDAWセッションと一緒に保存され、それらが異なるホストの場合でも、オープン状態のすべてのwavestate nativeに適用されます。コンピューターに様々なユーザー・サンプル・バンクを保存することができますが、一度に使用できるのは1つだけです。

ユーザー・サンプル・バンクは、www.korg.com から無料でダウンロードできるSample Builderソフトウェアによって作成します。詳細については、Sample Builder取扱説明書を参照してください。

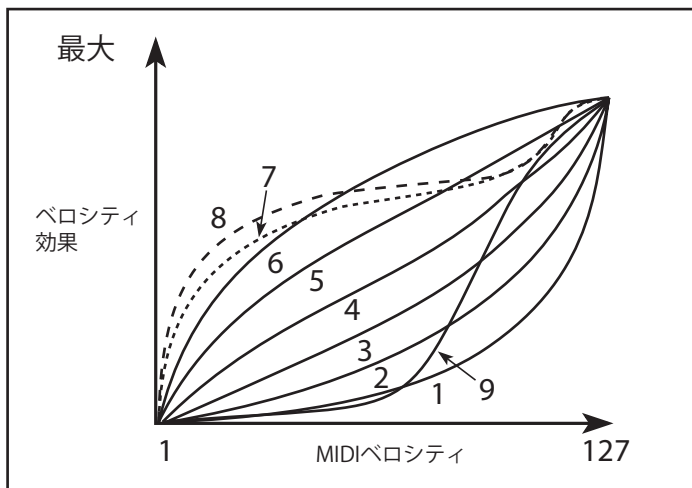
Velocity Curve

[1 (Heavy), 2, 3, 4 (Normal), 5, 6, 7, 8 (Light), 9 (Wide)]

キーボード演奏時のダイナミクス(ペロシティ)の強弱で、ボリュームや音色が変化する度合いをコントロールします。コントローラーや打鍵の強さ、演奏スタイルに合わせて最適なカーブを選択します。

はじめに

ベロシティ・カーブ



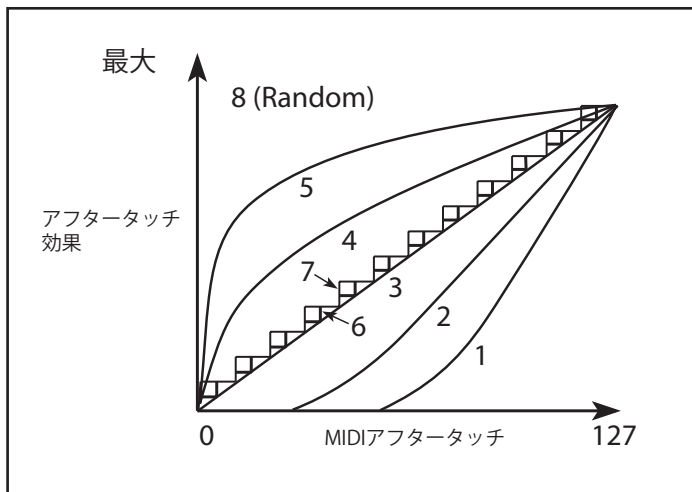
- 1 (Heavy)、2、3: ヘビー・タッチの演奏者向けです。強く弾いたときに効果が得られます。
- 4 (Normal): これは初期設定です。
- 5、6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。軽いタッチの演奏に向いています。
- 7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。
- 8 (Light): より一定の効果が得られるカーブです。ベロシティ感度はほぼありません。
- 9 (Wide): このカーブはウェイトド鍵盤のような重いタッチ用にデザインされています。

Aftertouch Curve

[1 (Heavy), 2, 3 (Normal), 4, 5 (Light), 6 (24-step), 7 (12-step), 8 (Random)]

この設定は、演奏中に鍵盤に加えた圧力の変化(アフタータッチ)に対してどのように反応するかをコントロールします。コントローラーや打鍵の強さ、演奏スタイルに合わせて最適なカーブを選択します。

アフタータッチ・カーブ



- 1 (Heavy)、2: 強く押し込んだときに効果が得られます。
- 3 (Normal): 標準的なカーブです。これは初期設定です。
- 4、5 (Light): 軽く押ししても効果が得られます。
- 6 (24-step)、7 (12-step): これらのカーブは、それぞれ24または12段階で変化します。7 (12-step)のカーブでは、変化幅を1オクターブにすると、ピッチを半音単位で変化させることができます。(Quantizeに設定されたモジュレーション・プロセッサを使用しても同様の結果を得られます。)
- 8 (Random): これはランダムなカーブです。特別なエフェクトを作成するとき、または予測不可能な変調を適用するときに使います。

はじめに

Aftertouch Source

[Off, Channel, Poly, Channel+Poly]

ポリ・アフタータッチを備えたコントローラーを使用するための設定を行います。

Off: すべてのアフタータッチを無視します。

Channel: モジュレーション・ソース「Aftertouch」はチャンネル・アフタータッチを受信します。ポリ・アフタータッチは、専用のPoly AT modソースでも使用できます。

Poly: モジュレーション・ソース「Aftertouch」はポリ・アフタータッチを受信します。チャンネル・アフタータッチは無視されます。

Channel+Poly: モジュレーション・ソース「Aftertouch」は、チャンネル・アフタータッチとポリ・アフタータッチの両方を受信します。両方が同時に送信された場合は、最新の値が使用されます。

SST Hold Time

[0 ms...60 sec]

SST (スムーズ・サウンド・トランジション) 機能でサウンドを切り替える時間を設定します。これにより、サウンドを切り替えたときに、前のサウンドのリバース、ディレイ、リリースを何秒残してから次のサウンドに切り替わるかを設定します。前のサウンドの最後のノート・オフまたはサステイン・ペダルから足が離れた瞬間からタイマーがスタートします。

Transpose

[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がスケールやキーにどのように作用するかを設定します。


Within Scaleは、そのときのスケールに準じたインターバルでトランスポーズを行います。この設定は、平均律以外のスケールを使用し、そのスケールの音程間隔と一致したトランスポーズ (例えば純正律の完全五度など) にしたいときに非常に便利です。例えば、キーがCの純正律を使用していて、あるティンバーを7半音トランスポーズしたとします。このとき、鍵盤でCの音を弾くとCとGの2つの音が出ますが、Gの音は平均律よりも2セント高いピッチ (純正律の完全五度) になります。

Transposes Scaleは、トランスポーズの設定とスケールのキーが一致し、例えば平均律以外のスケールを使用した曲で、ボーカルのキーに合わせて楽曲全体を移調する際に便利です。例えば、あるスケールを選択してKeyをCに設定し、Cから長三度上のEは平均律より50セント低いとします。この設定の状態でも2半音上にトランスポーズし、鍵盤でEの音を弾くとF#の音が出ますが、平均律よりも50セント低いピッチで発音します。つまり、EがCスケールの第3音だという設定がそのまま適用されているからです。

Master Tune

[-50 (427.47Hz)...+50 (452.89Hz)]

全体的なピッチをピッチをセント単位 (1セントは半音の1/100) で設定します。初期設定は、0 cents (440Hz) (A4の周波数) です。

 ここでのA4は、スケールをEqual Temperamentにしたときのものです。他のスケールを選択したときは、A4=440Hzにならないことがあります。

Global MIDI Channel

[1...16]

wavestate nativeのグローバルMIDIチャンネルです。これは以下の操作をするときに使用します。

- **Use Global MIDI Channel**が有効になっているレイヤーが受信したMIDI情報
- **Use Global MIDI Channel**が有効になっているレイヤーでプログラムのMod Knobによって送受信されるMIDI CC
- プログラム・チェンジ (セット・リストに対応)
- マスター・リバース、ベクター・エンベロープのモジュレーション、システム・エクスクルージブなど、その他の他のグローバル機能

Global Scale

[Off, On]

On: ここで設定するグローバル・スケールが適用されます。パフォーマンスのスケール設定は使用されません。

Off: ここでの設定は無視されます。

注意: **Global Scale**と**Performance Scale**の両方が**Off**のときは、Equal Temperament (平均律) を使用します。

Active Scale, 1 (Scale 1), (Key), 2 (Scale 2), (Key)

Global Scaleが**On**のときのスケールを設定します。スケール・パラメーターの詳細は、51ページ「Active Scale」を参照してください。

はじめに

CC Assign

Scale Selectと各Mod KnobをMIDI CCで直接コントロールすることができます。通常のもジュレーションとは異なり、この機能ではScale SelectのパラメーターやMod Knobの値を直接変化させるため、サウンドを保存すると、変化させたMod Knobの値も保存されます。

サウンドに変更を加えることなくパラメーターを任意の量で変調するには、もジュレーションを使用します。Mod KnobにはMIDI LearnでCCにアサインすることができます。17ページ「MIDI Learn」を参照してください。

機能	MIDI CC# (初期設定)
Scale Select	9
Performance Mod Knob 1~8	24~31
Layer A Mod Knob 1~8	80~87
Layer B Mod Knob 1~8	88~95
Layer C Mod Knob 1~8	102~109
Layer D Mod Knob 1~8	110~117

Defaults

このボタンを押すと、CCの割り当てが初期設定にリセットされます。

Copy、Paste

プラグインなどでCCの割り当てをコピー、ペーストすることができるボタンです。

ユーザー・サンプル・バンク

注意: ユーザー・サンプル・バンクはwavestate native LEではサポートしていません。

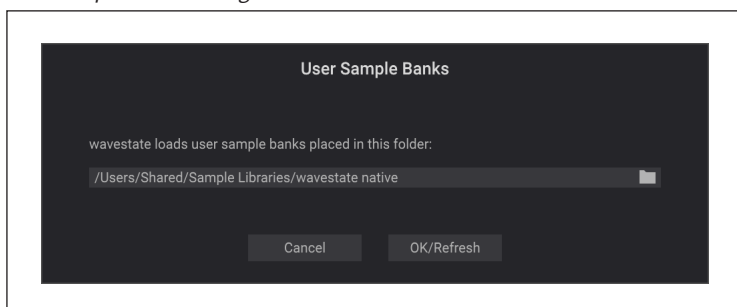
ユーザー・サンプル・バンクは、システムにマルチサンプルを追加し、ウェーブ・シーケンスやシングル・マルチサンプルで使用することができます。独自のバンクを作成したり、サード・パーティのサウンド・バンクを使用したりすることもできます。

wavestate nativeは、多数のユーザー・サンプル・バンクを同時にロードできます。ただし、ハードウェアwavestateには一度に1つしかロードできないので注意してください。これがハードウェアとwavestate nativeの大きな違いです。すべてのバンクは、ユーザーが指定した1つのフォルダーに置く必要があります。このフォルダーの場所を設定するには以下の手順で行います。

1. メイン・メニューからUser Sample Banks...を選択します。

User Sample Banksダイアログが表示されます。

User Sample Banks dialog



2. 「フォルダー」フィールド(上のスクリーンショットでは「/Users」で始まる)をクリックします。

ファイル・ダイアログが表示されます。

3. 目的のフォルダーを選択するか、新しいフォルダーを作成します。

すべてのユーザー・サンプル・バンクは、このフォルダーのルートに置く必要があります。サブフォルダーはサポートしていません。このフォルダーは、ハード・ライブではなく、SSD上に置く必要があります。最大65,535バンクをサポートします。バンク・ファイルの数が非常に多いと、フォルダーの内容をチェックしたりバンクを追加したりする際に著しく遅くなることがありますので注意してください(詳しくは、15ページ「ユーザー・サンプル・バンクのリストの更新」を参照してください)。

はじめに

ユーザー・サンプル・バンクの追加

ユーザー・サンプル・バンクを追加するには

1. .korgcompiledbankファイル>User Sample Banks…ダイアログで選択したフォルダーに移動します。
wavestate nativeがまだ起動していないときは、次回起動時にユーザー・サンプル・バンクがデータベースに自動的に追加されま
す。wavestate nativeがすでに起動しているときは、以下の手順で行います。
2. User Sample Banks…ダイアログを開き、「OK/Refresh」を押します。

ユーザー・サンプル・バンクのリストの更新

wavestate nativeがインスタンス化されるたびに、選択されたフォルダーの内容をチェックします。ファイル数、ファイル名、サイズ、変
更日が変更された場合、(古くなった可能性のある参照を削除するために)データベースのユーザー・サンプル・バンク部分がクリア
され、フォルダー内のすべてのバンク・ファイルがデータベースに追加されます。最新のコンピューターとSSD、そして適切なバンク数
があれば、この処理は早く終わります。

User Sample Banks…ダイアログでOK/Refresh を押しても、上記のプロセスが実行されます。wavestate nativeの実行中にフォル
ダーにファイルを追加した場合は、この方法でデータベースを更新してください。

個々のマルチサンプルはUUID (詳しくはSample Builderの取扱説明書を参照) によって識別され、それらを含むバンクでは認識さ
れません。これは、同じマルチサンプルが複数のバンクに含まれる可能性があります。このとき、マルチサンプルは最後に追加された
バンクから1回だけロードされます(バンクはアルファベット順に追加される: 0~9, A~Z, a~z)。選択したマルチサンプルのソース
バンクは、サウンド・ブラウザのインスペクターの下部に表示されます。

ユーザー・サンプル・バンクの作成

ユーザー・サンプル・バンクは、Sample Builderによって作成されます。このアプリケーションは、www.korg.comから無料でダウン
ロードできます。マルチサンプルを作成またはインポートした後、Sample Builderの**Save Bank For Plug-in**コマンドを使用して、
wavestate nativeで使用できる .korgcompiledbankファイルを作成します。詳しくは、Sample Builderの取扱説明書を参照してく
ださい。

モジュレーション

モジュレーションの概要

ほとんどのパラメーターがモジュレーション可能です。各モジュレーション・ルーティングには主要となるモジュレーション・ソース、インテンシティ、補助的なモジュレーション・ソースが含まれており、これら3つの要素が掛け合わされてモジュレーション量が決まります。Filter Cutoffのような1つのデスティネーションには、最大31のモジュレーション・ルーティングを持つことができます。モジュレーション・ルーティングの総数に制限はありません。

モジュレーション・ルーティングの表示方法

モジュレーションされた値は、ノブおよびスライダー上にオレンジ色のドットで表示されます。パラメーターがテキストまたはボックスに入った数値でのみ表示し、モジュレーションされたときは、テキストがオレンジ色で表示されます。

ウィンドウの右側のMod Inspectorに、選択したパラメーターのモジュレーション・ルーティングが表示されます(存在する場合)。Inspectorを使用して、新しいモジュレーションを追加したり、既存のモジュレーションを削除したりすることもできます。

モジュレーション・ルーティングをドラッグ&ドロップする

ドラッグ&ドロップでモジュレーション・ルーティングを作成するときは以下の手順で行います。

1. Mod Sourcesのフッターで、次のいずれかの名前をクリック&ホールドします。ModホイールまたはPitchホイール、Vector Env (A/B/C/D)、Envelopes、LFOs、Key Track (Filter/Amp)、またはMod Processors。

またMod Knobsは、数字の1~8をクリック&ホールドします。ベクター・ジョイスティックでは、ジョイスティックXはAまたはCを、ジョイスティックYはBまたはDをクリックします。

2. モジュレーションのデスティネーションにドラッグします。

ほとんどのパラメーターはモジュレーション可能です。新しく作成したモジュレーション・ルーティングがMod Inspectorに表示されます。

注意: モジュレーションできないパラメーターのときは、メッセージで表示されます。「Channel Sources Only」というメッセージが表示された場合、LFO、エンベロープ、Step Seq Lane、KeyTrackなどのボイスごとのソースからパラメーターをモジュレーションできません。(Vector Envは、パフォーマンス・レベルのソースを使用することができます。)このときは、別のモジュレーション・ソースを選択してください。

3. 必要に応じて、Mod Inspector内の**Intensity**を設定します。

Intensityは通常パラメーターの全範囲を選択できるで、プログラムされた値に関わらず、モジュレーションは最小値から最大値までを設定することができます。

4. 必要であれば、メインの**Source**の値にかけ算する2つ目のモジュレーター (**Intensity Mod Source**) を割り当てます。

例えば、ステップ・シーケンサーをマルチ・フィルター**Crossfade**にルーティングし、ステップ・シーケンサーの全体量をPan LFOでモジュレーションできます。

注意: モジュレーション・ルーティングを作成したら、ソースは変更できますが、デスティネーションを変更することはできません。

モジュレーション・ルーティングを手動で追加する

Mod Inspectorを使用してモジュレーション・ルーティングを手動で追加することもできます。Prog #of Notesや任意のCCといったドラッグ&ドロップでは利用できないモジュレーション・ソースで、モジュレーション・ルーティングを作成するときに便利です。以下の手順で行います。

1. 目的とするパラメーターをクリックします。

モジュレーションが可能であれば、その名前がMod Inspectorに表示されます。

2. Mod Inspectorで、「+」ボタンをクリックします。

新しいモジュレーション・ルーティングが表示されます。

3. モジュレーション・ソースを選択し、必要ならIntensityを設定します。

1つのモジュレーション・ソースを別のソースでモジュレーションする

ドラッグ&ドロップで、1つのモジュレーション・ソースを別のソースでモジュレーションすることもできます。以下の手順で行います。

1. モジュレーション・ソースの名前をクリック&ホールドします。

2. デスティネーションとするモジュレーションのタブをドラッグ&ホールドします。

例えば、フィルターLFOをモジュレーションする場合は、LFOのタブにホールドします。

しばらくすると、タブが開きます。

3. モジュレーション先のタブ上でドラッグ&ホールドします。

はじめに

Filter/Pitch Env Intensities, LFO Intensities, Key Track Intensities

これらの「Intensity」パラメーターでは少し異なる動作となります。デスティネーションとしてこれらを選択した場合は、

- モジュレーション・デスティネーションはメイン・パラメーター (Filter Cutoff、Amp Level、Pitch TuneまたはPan) に設定されます。
- Sourceはエンベロープ、LFO、またはキーボード・トラック・ジェネレーターに設定されます。
- Intensity Mod Sourceは、選択したモジュレーション・ソースに設定されます。

Filter、Pitch Env Velocity Intensity

FilterとPitch Envelope Velocity Intensityはモジュレーションすることができません。

モジュレーション・ルーティングを削除する

モジュレーション・ルーティングを削除するには以下の手順で行います。

1. Modパネルで、ルーティングの右にある「-」ボタンをクリックします。

MIDI Learn

コントローラーを使って、MIDI CCをモジュレーション・ソースとして自動的に選択したり、PerformanceやLayerのMod Knobを直接操作したりすることができます。

MIDI LearnでMod Knobをコントロールする

PerformanceやLayerのMod KnobはMIDI CCで直接コントロールすることができます。通常のもジュレーションとは異なり、この方法は画面上のノブを操作するのと同じように、Mod Knobの値をダイレクトに変化させます。

重要: サウンドを保存すると、Mod Knobの値も保存されます。パラメーターの設定に影響することなく一時的に音色を変化させるときは、モジュレーションを使用してください。

Mod KnobにMIDI Learnを使用するのは以下の手順で行います。

1. MIDIコントローラーをwavestate nativeに接続します。
2. MIDI Learnを使用するMod Knobを右クリック、macOSではcontrolキーを押しながらクリックします。コンテキスト・メニューが開きます。
3. コンテキスト・メニューからMIDI Learnを選択します。
4. MIDIコントローラーのノブやホイール、スライダーなどを操作してCCを送信します。

これにより送信されたMIDI CCがMod Knobにアサインされ、MIDIコントローラーからそのCCを送信すると、そのMod Knobが反応して変化します。コンテキスト・メニューのCC Assignを開くと、このアサイン関係をチェックしたり、手動でアサインを変更することができます。別のMod Knobが以前に同じCCにアサインされていた場合、古いアサインは消去されます。機能固定のCCアサイン (CC#1=モジュレーション・ホイール、CC#16/17=ベクター・ジョイスティック、等々) と、MIDI CCを使用するモジュレーション・ルーティングは、CCが重複しても前の状態のまま動作しますので、CCをアサインする際はこれらのCC以外のものをご使用ください。

MIDI LearnでCCをモジュレーション・ソースにアサインする

MIDI CCは、モジュレーション可能なパラメーターのモジュレーション・ソースとしても使用でき、そのアサインはMIDI Learnで行えます。手順は次のとおりです。

1. MIDIコントローラーをwavestate nativeに接続します。
2. モジュレーションをかけるパラメーターをクリックします。そのパラメーターがモジュレーション可能な場合、そのパラメーター名がMod Inspectorの最上部に表示されます。
3. Mod Inspectorの「+」ボタンをクリックします。新規モジュレーション・ルーティングが開きます。
4. Sourceセクターの1つを右クリック、macOSではcontrolキーを押しながらクリックします。コンテキスト・メニューが開きます。
5. コンテキスト・メニューからMIDI Learnを選択します。
6. MIDIコントローラーのノブ、ホイール、スライダー等の1つを操作してCCを送信します。

これで選択したモジュレーション・ソースがMIDI CCにアサインされます。なお、CCモジュレーターにはCC+とCC+/-の2タイプがありますのでご注意ください。詳細は、55ページ「CC+」を参照してください。また、MIDI Learnでアサインする場合、CC+でアサインされます。

7. Intensityを設定します。

オートメーション

プラグイン・ホストからのオートメーションは、すべてではありませんが、ほとんどのモジュレーション可能なパラメーターでサポートしています。パラメーターを直接オートメーションできない場合でも、Mod KnobやEffect Editノブからモジュレーション・ルーティングを作成し、そのノブをモジュレートできる場合があります。モジュレーション・ルーティング(ソースとインテンシティ)、フィルター、モジュレーション・プロセッサー・タイプ、マルチサンプルの選択など、モジュレートできないパラメーターのほとんどはオートメーション化できません。

エフェクトの場合、「ミニ・エディター」に表示されているコントロールのみオートメーション化できます。これにはEdit 1/2/3、Wet/Dry、レベル・コントロールが含まれます。Wave Sequence Stepsの各ステップでは、Timing Lane Duration、Pitch Lane Transpose、Shape、Gate Length、Step Seq Valueなどのパラメーターをオートメーション化できます。

Copy/Paste

以下をコピー/ペーストすることができます。

- レイヤー
- プログラム
- LFO
- エンベロープ
- ベクター・エンベロープ
- Filter & Amp Key Track
- モジュレーション・プロセッサー
- 個々のエフェクト (Pre FX、Mod FX、Delay、Reverb、マスターEQ)
- フィルターの設定
- アルペジエーターの設定
- ウェーブ・シーケンス・ステップ

例えば、同じプログラム内にある1つのLFOを他のLFOにコピーしたり、フィルターやアルペジエーターの設定を、あるレイヤーから他のレイヤーにコピーすることができます。

Copy/Pasteを使用する

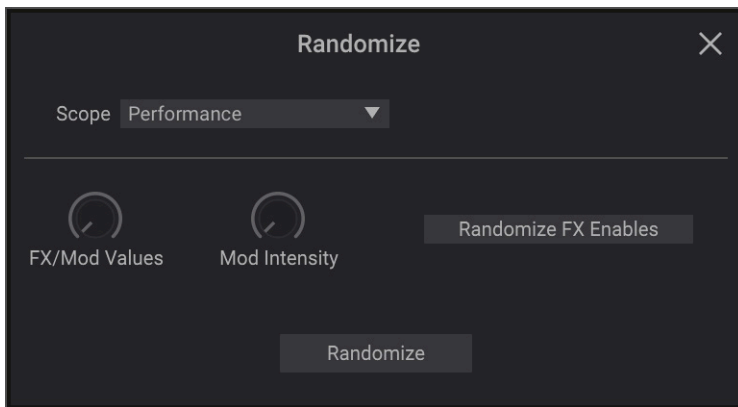
ウェーブ・シーケンス・ステップ以外でコピー&ペーストを使うには以下の手順で行います。

1. Filter LFO、ArpeggiatorまたはMod Processor 2などをコピーする場合は、セクションのタイトル上で右クリック、macOSではcontrolキーを押しながらクリックします。コンテキスト・メニューが表示されます。
2. コンテキスト・メニューからCopyを選択します。
3. ペーストするセクションのタイトル上で右クリック、macOSではcontrolキーを押しながらクリックします。このときコピー元と同じタイプを選ぶ必要があります。例えば、LFOをエンベロープにコピーすることはできません。
4. コンテキスト・メニューからPasteを選択します。

ウェーブ・シーケンス・ステップのコピー/ペースト

ウェーブ・シーケンス・ステップは、コピー、ペースト、カット、前に挿入、後ろに挿入、消去することができます。Shiftキーを押しながらクリックするとステップの範囲を選択できます。また、複数のステップを選択するときは、WindowsではCtrlキーを押しながら (macOSではcommandキーを押しながら) ステップを選択します。選択し終えたら右クリック (macOSではcontrolキーを押しながらクリック) でコンテキスト・メニューを表示させ、コピー/ペーストを選択します。詳しくは、42ページ「ウェーブ・シーケンス・ステップのコンテキスト・メニュー」を参照してください。

Randomize



ランダム化では、プリセットの選択と選択値のランダム化を組み合わせで使用し、すべてのパラメーターを直接ランダム化するものではありません。

Randomizeの使い方：

1. ウィンドウの右上にある🎲(ランダム化) ボタンを押します。

Randomizeのダイアログが表示されます。

2. 必要に応じてScopeを設定します。

Scopeはランダム化するサウンドの部分コントロールします。デフォルトは*Performance*に設定されていますが、Program Select、Layer、Wave Sequence Select、Arpeggiator、Filterなどを設定することもできます。

この設定によっては、追加のセッティングが表示されます。

Fx/Mod Knob Valuesは、Mod Knobs (**Scope**の設定によりProgramやPerformance)とEffect **Edit 1/2/3**を、設定した割合でランダム化します。

Mod Intensityは、フィルター、アンプ、ピッチ、パンのLFOとエンベロープ効果をランダム化します。

Randomize Fx Enablesは、エフェクトのオン、オフ設定をコントロールします (Onにするとランダム化される可能性が高くなります)。

Speedは、ウエーブ・シーケンスのスピードをランダム化します。

3. Randomizeボタンを押すと選択したスコープがランダム化されます。

概要



1: Performance Select

現在選択されているパフォーマンスを表示します。< >の矢印を使ってパフォーマンスを1つずつ進めるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します。名前を右クリック (macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック) すると、保存や名前変更のためのコンテキスト・メニューが表示されます。詳細は4ページ「1: Performance Select」と2ページ「概要」を参照してください。

2: Wave Sequence Select

これは、プログラムのウェーブ・シーケンスです。(Wave SequenceページのModeパラメーターがSingle Multisampleに設定されているときは、マルチサンプルがここに表示されます。) < >の矢印を使ってウェーブ・シーケンスを1つずつ進めるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します。名前を右クリック (macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック) すると、保存や名前変更のためのコンテキスト・メニューが表示されます。

3. Master Lane Progress Bar

Masterレーンを有効にすると、Masterレーンは、指定したビート数や時間が経過した後に、他のすべてのレーンをリスタートします (34ページ「Master Lane」を参照)。このプログレス・バーは、現在の状態を表します。

4: Program Effects

ここにはプログラムの3つのエフェクトの概要が表示されます。詳細は75ページ「Effectページ」を参照してください。

5: Mod Inspector

Filter CutoffやエフェクトWet/Dry等のパラメーターは、エディットするページに入らなくても、Overviewページから直接設定することができます。ここでは選択されたパラメーターのモジュレーション・ルーティングを表示します。ルーティング・リストへの追加や削除、モジュレーションの強さの調整、選択したモジュレーション・ソースの変更 (ドラッグ&ドロップで作成したルーティングへの2つ目のモジュレーション・ソースの追加を含む) などが可能です。

6: Mod Knob Mode

[Performance, Layer A/B/C/D]

これらのラジオ・ボタンは、現在のレイヤーでのパフォーマンスまたはプログラムのMod Knobsのどちらを表示するかを選択します。

Performance: パフォーマンスのMod Knobsが表示され、任意または全レイヤーのパラメーターを同時にコントロールできます。

Layer A/B/C/D: 現在のレイヤーのプログラム値がノブで表示されます。

7. Wave Sequence Overview

プログラムのウェーブ・シーケンスの状態をリアルタイムで示します。

注意: モジュレーションとプロバビリティ(確率)により、各ウェーブ・シーケンスのレーンごとのボイスは異なるステップとなる場合があります。それによってスタートやエンド、ループのセッティングも異なる場合があります。

シングル・マルチサンプル・ディスプレイ

Wave Sequenceページの**Mode**パラメーターが**Single Multisample**に設定されているときは、Wave Sequence Overviewの代わりにマルチサンプルとその関連するパラメーターが表示されます。

8. Program Parameters

このセクションから、チューニング、フィルター、パンを含む、一般的なプログラムの設定にすぐにアクセスすることができます。

9: Program Select

レイヤーに割り当てられたプログラムが表示されます(2ページ「概要」を参照)。**< >**の矢印を使ってプログラムを1つずつ進めるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します。名前を右クリック(macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック)すると、保存や名前変更のためのコンテキスト・メニューが表示されます。

Synthesisページ



1: Filter Type

フィルター・タイプを選択します:*Polysix*、*MS-20 LP*、*MS-20 HP*、*2-pole LP*、*2-pole HP*、*2-pole BP*、*2-pole BR*、*4-pole LP*、*4-pole HP*、*4-pole BP*、*4-pole BR*または*Multi Filter*。詳細は23ページ「フィルター」を参照してください。

2: Filter Graphic

現在のFilter Type、Cutoff、Resonanceの設定をグラフィックで表示します。

3: Portamento

ポルタメントのタイプと時間をコントロールします。詳細は27ページ「Portamento」を参照してください。

4: Mod Inspector

選択されたパラメーターのモジュレーション・ルーティングを表示します。ルーティングのリストへの追加や削除、モジュレーションのインテンシティの調整、選択したモジュレーション・ソースの変更(ドラッグ&ドロップで作成したルーティングへの2つ目のモジュレーション・ソースの追加を含む)などが可能です。

5: Layer Select

エディットするレイヤーを選択します。レイヤーのプログラムを選択したり、レイヤーのボリュームを調整したり、レイヤーのオン、オフを切り替えることもできます。

フィルター

Type

[Polysix, MS-20 LP, MS-20 HP, 2-pole LP, 2-pole HP, 2-pole BP, 2-pole BR, 4-pole LP, 4-pole HP, 4-pole BP, 4-pole BR, Multi Filter]

LP(ロー・パス): カットオフ周波数よりも高域部分をカットします。ロー・パスは最も一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

HP(ハイ・パス): カットオフ周波数よりも低域部分をカットします。音が細くなります。

BP(バンド・パス): カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

BR(バンド・リジェクト): 真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周辺だけをカットします。カットオフにLFOでモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

2-pole LP, HP, BP, BR: ロー・パスとハイ・パスは12dB/octフィルター、バンド・パスとバンド・リジェクトは6dB/octフィルターです。多くのビンテージ・アナログ・シンセで、これらのフィルターがよく使用されました。

4-pole LP, HP, BP, BR: ロー・パスとハイ・パスは24dB/octフィルター、バンド・パスとバンド・リジェクトは12dB/octフィルターです。2-poleフィルターと比較すると、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスはとてもデリケートになります。多くのビンテージ・アナログ・シンセで、これらのフィルターがよく使用されました。

Multi Filter: 2-poleフィルターや他の多くの特徴を持つ複雑なフィルターです。25ページ「Multi Filter」を参照してください。

MS-20 LP, HP: これらは12dB/octで、フィルター発振により、クラシックのコルグMS-20特有の音質を再現できます。入力レベルが高いときは、**Resonance**を上げるとサチュレーションとオーバードライブの量が増え、よりアグレッシブなトーンになります。これはTrimでコントロールします。詳細は25ページ「Gain」を参照してください。

Polysix: この24dB/octで発信するロー・パス・フィルターは、クラシックなコルグPolysixの力強く甘いサウンドを再現します。

Cutoff

[-4.0, +8.00...+136.00, +138.00 semitones]

MIDIノート・ナンバー(60.00=中央C)にマッピングされたフィルターのカットオフ周波数を半音単位でコントロールします。周波数がHzで表示されます。上記のように、カットオフ周波数の効果は、選択した**Type**によって異なります。大部分のフィルター・タイプの範囲は-4.00~+138.00ですが、**MS-20 LP/HP**と**Polysix**の範囲は+8.00~+136.00です。

Resonance

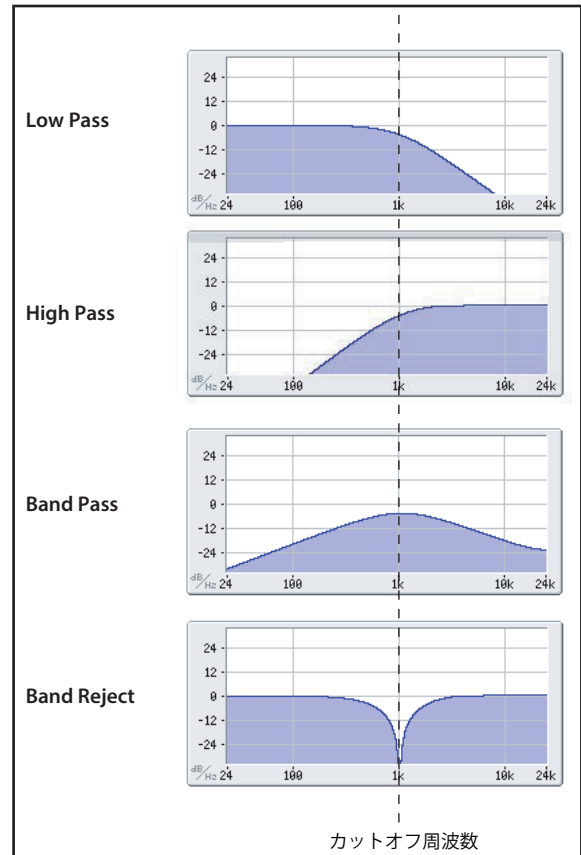
[0.00...100.00%]

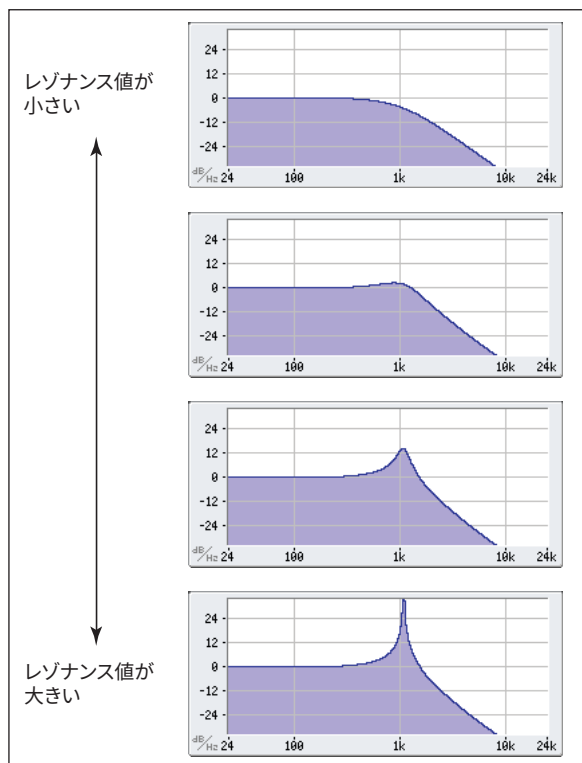
Resonanceはカットオフ周波数の周辺の周波数を強調します。

これが0に設定されている場合、カットオフを超える周波数は滑らかに減少します。

中程度に設定すると、鼻にかかったようなサウンド、あるいはカットオフ周波数が強調されたサウンドになります。

非常に高い設定のとき、ピーツという口笛のようなピッチで音になります。





Trim

[0...100]

フィルターへの入力レベルを調節します。**Resonance**の値を大きくしたときなどでサウンドが歪むときは、ここでレベルを下げてください。

Out (出力レベル)

[0...100]

フィルターの出カレベルを設定します。

2-Pole LP/HP/BP/BR

(Resonance) Bass

[Full, Tight]

これは、**Type**が2-pole Resonantや4-pole Resonantの設定またはMulti Filterのときにのみ使用できます。**Resonance Bass**は、カットオフ周波数の低域におけるフィルター・レゾナンスの特性を設定します。**Resonance**の値を大きくすると効果が顕著に現れます。

*Full*は、米国製の有名な5ボイスのシンセサイザーに似た、ワイドでボリューム感のあるレゾナンスを生みます。

*Tight*は、米国製の木製パネルのモノフォニック・シンセサイザーに似た、かなり抑えたレゾナンスを生みます。

4-Pole LP/HP/BP/BR

Resonance Type

[Standard, High]

これは、**Type**が4-poleのときにのみ使用できます。

*Standard*は、典型的なアナログ4-poleフィルターのレゾナンスです。

*High*はレゾナンスがより強調されます。

MS-20 LP/HP and Polysix

Gain

[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の場合にのみ使用できます。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。レゾナンスの設定が非常に小さい場合を除き、入力ボリュームの設定でサウンド・キャラクターが大きく変化します。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に余裕ができます。**Gain**で基本的な入力レベルを設定し、必要に応じて**Trim**で微調整します。

Normal, 2-osc input: 入力ゲインがいちばん低い設定です。2つのオシレーターがフル・ボリュームでも一般的なレゾナンス・サウンドになります。

Normal, 1-osc input: シングル・オシレーターをフル・ボリュームで使用している状態で、一般的なレゾナンス・サウンドになります。フィルターへの入力レベルが、フル・ボリュームのオシレーター1つのみのレベルよりも大きいときは、レゾナンス効果はより小さくなります。

Unity, Less Resonance: 入力レベルは変化しません。フィルターでのヘッドルームは低く、そのためレゾナンス効果は小さくなります。

Loud, Less Resonance: フィルターの入力段でボリュームをわずかにブーストします。入力レベルの設定でフィルターでの歪みを作りやすく、レゾナンスのためのヘッドルームがほとんどない状態になります。

Multi Filter

マルチ・フィルターとは

通常マルチ・モードのフィルターは、ロー・パス、ハイ・パス、バンド・パス・フィルターを同時に動作しますが、一度に1種類のフィルターしか使えません。マルチ・フィルターはこれら3種類のフィルターの動作を同時に処理します。しかも、任意の組み合わせで、ドライ信号の入力とともに使えます。数多いプリセットのコンビネーションから選んだり、Manualで独自の複雑なフィルター・モードをカスタムすることもできます。

フィルター自体だけでも従来のアナログ・シンセサイザーでは不可能だった新しいサウンドが作れますが、後述の**Crossfade**を使用してもおもしろい結果が得られます。以下を参照してください。

Crossfade

[0...100]

これは、**Type**の設定が**Multi Filter**のときにのみ使用できます。**Crossfade**は、1 (Mode 1) と2 (Mode 2) の設定間で変化します。0のときはMode 1の設定に、100のときはMode 2の設定に、そして1~99はMode 1と2の間の中間値になります。エンベロープやLFO、またはリアルタイムのコントローラーを使用して、これをモジュレーションしてみてください。

Preset (マルチ・フィルター・プリセット)

[List of Presets]

これは、**Type**の設定が**Multi Filter**のときにのみ使用することができます。Mode 1と2を組み合わせたプリセットを選択することができます。また、後述のManualの設定でプリセット以外の組み合わせも選択できます。

1 (Mode 1)

[List of filter types]

Mode 1のフィルター・タイプを設定します。

LP、HP、BPとBRは標準的なフィルター・タイプです。詳細は23ページ「フィルター」を参照してください。

LP+BP、LP-BP、LP-HP、BP+HP、BP-HP、Dry+LP、Dry-LP、Dry+BP、Dry-BP、Dry+LP-HP、Dry+LP-BP、Dry+BP-LP、Dry+BP-HP、Dry+HP-LP、Dry+HP-BP、LP+HP+BP: これらは、2つ以上のフィルターをそれぞれ等しいボリュームで組み合わせます。Dryはフィルタリングされていない入力信号です。フィルターが逆相のときはマイナスの符号(「-」)が付きます。

All Onは、それぞれ等しいボリュームで、ロー・パス、ハイ・パス、バンド・パス、ドライ信号を使用します。

Manualを使用すると、フィルターを独自に組み合わせることができます。4つのパラメーターが表示されます。詳細は、後述の「Manual」を参照してください。

2 (Mode 2)

Mode 2の選択肢はMode 1と同じです。

Manual

ModeがManualに設定されている場合、追加のパラメーターが表示され、フィルターの組み合わせを自由に作ることができます。なぜBand Rejectがここに含まれていないのかと思われるかもしれませんが、これは、それ自体がフィルター・モードではないためです。その代わりに、ハイ・パスとロー・パスを同量ずつ使用して作られています。試しに作ってみてください。

LP (Lowpass)、HP (Highpass)、BP (Bandpass)、Dry

[−100%...+100%]

それぞれ、ロー・パス、ハイ・パス、バンド・パス、ドライ信号のポリリュームを設定します。−の値では、逆相になります。

Filter Mod

4つのパラメーターで、フィルター・カットオフの初期設定のモジュレーション・ルーティングを設定します。必要に応じて追加のルーティングを作成することができます。

LFO Intensity

[−142.00...+142.00]

フィルターLFOのモジュレーション量を半音単位で設定します。

Envelope Intensity

[−142.00...+142.00]

フィルター・エンベロープのモジュレーション量を半音単位で設定します。

Vel->Env

[−142.00...+142.00]

ベロシティで、フィルター・エンベロープによるモジュレーション量を半音単位で調整します。

Key Track

[−142.00...+142.00]

これを使用して、キー・トラックがカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。フィルターは標準的な−1.00/+1.00のスロープで、半音単位の5オクターブにわたって変化します。キーボード・トラックの全体的な効果は、この値とキーボード・トラックの形の組み合わせで決まります。

＋の値にすると、キーボード・トラックの設定に対して正方向に効果がかかり、Slope (傾き) が上がると、フィルター・カットオフ周波数は高くなります。

−の値にすると、逆方向の効果がかかります。Slope (傾き) が上がると、フィルター・カットオフ周波数は低くなります。

オクターブごとに1オクターブ変化するキー・トラックを作成する方法 (フィルター・レゾナンスでピッチを作るときに便利です)。

1. Key Trackを+60.00に設定します。
2. Filter Key Trackで、Low SlopeとLow-Mid Slopeを−1.00に、Mid-High SlopeとHigh Slopeを+1.00に設定します。

Pitch

Octave

[−2, −1, 0, +1, +2]

基本となるピッチをオクターブ単位で設定します。初期設定は0です。

Transpose

[−12...+12]

ピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。このパラメーターの設定によってはマルチサンプル内のインデックスにも影響し、鍵盤全体をトランスポートするのと同じように、発音するサンプルが変わることがあります。

Tune

[−12.00...+12.00]

ピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

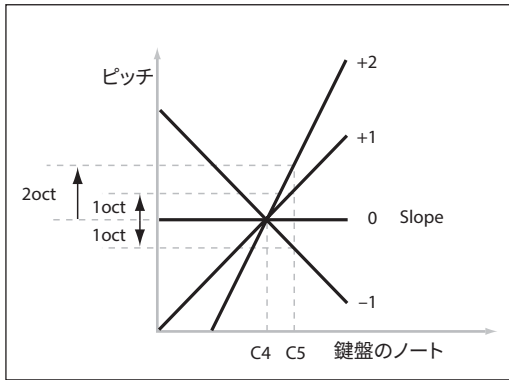
Slope

[−1.0...+2.0]

鍵盤をピッチがどのようにトラックするかを設定します。通常は+1.0 (初期設定) にします。

＋の値にすると、鍵盤の高音域を弾くとピッチが上がり、−の値にすると、鍵盤の高音域を弾くとピッチが下がります。

Slopeが0のとき、鍵盤で異なるノートを弾いても、C4を続けて弾いたようにピッチは変化しません。



Pitch Mod

LFO Intensity

[−144.00...+144.00]

Pitch LFOによるピッチへの効果を半音単位で設定します。

Mod Wheelからビブラート・エフェクトを作成するには

1. Mod Wheelをソース、Pitch LFO Intensityをデスティネーションとするモジュレーション・ルーティングを作成します。

内部的には、Pitch LFOを最初のソース、Mod Wheelを2番目のソースとするPitch Tuneへのルーティングです。

2. 必要に応じてIntensityを設定します。1半音から始めるとよいでしょう。

Mod Wheelを上げるとビブラートがかかります。

Envelope

[−144.00...+144.00]

モジュレーション (以下のベロシティなど) 前の、ピッチ・エンベロープの効果を半音単位で設定します。

ピッチ・エンベロープのサステイン・レベルは+または−の値のどちらでも設定できるため、エンベロープは−の値を作ることができます。

Vel->Env

[−144.00...+144.00]

ベロシティで、ピッチへ適用されるピッチ・エンベロープの量を半音単位で設定することができます。

Portamento

Portamento

[Off, On]

ポルタメントは、ノート間のピッチを急激に変化させずに、滑らかに移行させます。

On: ポルタメントをオンにすると、ノート間のピッチが滑らかに移行します。

Off: ポルタメントをオフにします。これが初期設定です。

Fingered

[Off, On]

PortamentoがOnの時にのみ適用されます。

On: レガートで演奏することでポルタメントがオンになり、スタッカートのように演奏するとオフになります。

Off: レガートやスタッカート演奏はポルタメントに影響を与えません。

Type

[Constant Rate, Constant Time]

Constant Rate: ポルタメントは、指定したピッチ間を移行する場合、常に同じ時間がかかります (例えば1オクターブあたり1秒)。つまり数オクターブ移行するときは、1半音移動するよりも時間がかかることになります。

Constant Time: ポルタメントは、ピッチ間に関係無く1つのノートから他のノートへ移行する場合、常に同じ時間がかかります。これは、コード内の各ノートが同時に移行し終わるため、コードを弾くときに特に役立ちます。

Time

[0.0000...50.0000 secs, secs/octave]

ポルタメントの時間を設定します。**Type**を**Constant Rate**に設定すると、単位は秒/オクターブになります。**Type**が**Constant Time**に設定すると、単位は秒です。

Pitch Bend Range

Up

[-60...+60]

ホイールをセンター・ポイントの上へ動かしたときの、ピッチ・バンドの最大量を半音単位で設定します。通常は+の値に設定します。

Down

[-60...+60]

ホイールをセンター・ポイントの下へ動かすときの、ピッチバンドの最大量を半音単位で設定します。通常は-の値に設定します。

Amp

アンプ・モジュレーションについて

アンプ・モジュレーションは、アンプ**Level**とアンプ・エンベロープをスケーリングし、大音量にならないようボリュームの上限をオリジナルの2倍までに設定されます。元のレベルが低いと、モジュレーションをかけた最大ボリュームも小さくなります。

(技術的な知識がない方のために：アンプのモジュレーションは乗算で行われます。モジュレーションの値は+1.0でオフセットされるので、値が0の場合は効果がありません。モジュレーション値が最大の場合、例えばMod Wheelを最大にすると、Intensityが+100%の場合はボリューム・レベルが2倍になり、Intensityが-100%の場合は無音になります。)

TIP: モジュレーションによってレベルを低音量(または無音)から最大にするときは、フィルターの**Out (Output level)**を使用します。

Level

[0%...100%]

プログラムの基本的なボリュームを設定します。ボイスごとのモジュレーションで変化します。パフォーマンス内のプログラムのボリューム調節は、代わりにレイヤー**Volume**を使用することをお勧めします。

Amp LFO Intensity

[-100%...+100%]

Amp LFOのモジュレーションの量を設定します。

Velocity

[-100%...+100%]

ベロシティに応じて音量が小さくなります。

+の値にすると、弱く弾くほどボリュームが小さくなります。

-の値にすると、強く弾くほどボリュームが小さくなります。

Key Track

[-100%...+100%]

キー・トラックの効果の深さを調節します。

Pan

Pan

[L100...L1, C0, R1...R100]

左右のパンを設定します。このモジュレーションはボイスごとにかけることができます。

Pan LFO Intensity

[-200...+200]

Pan LFOからのパン・モジュレーションの効果の深さを設定します。

Random Pan

[Off, On]

Off: 上記のパンの設定を適用します。

On: 各ボイスがランダムにパンします。すべてのパンの設定が無効になります。

Wave Sequencing 2.0

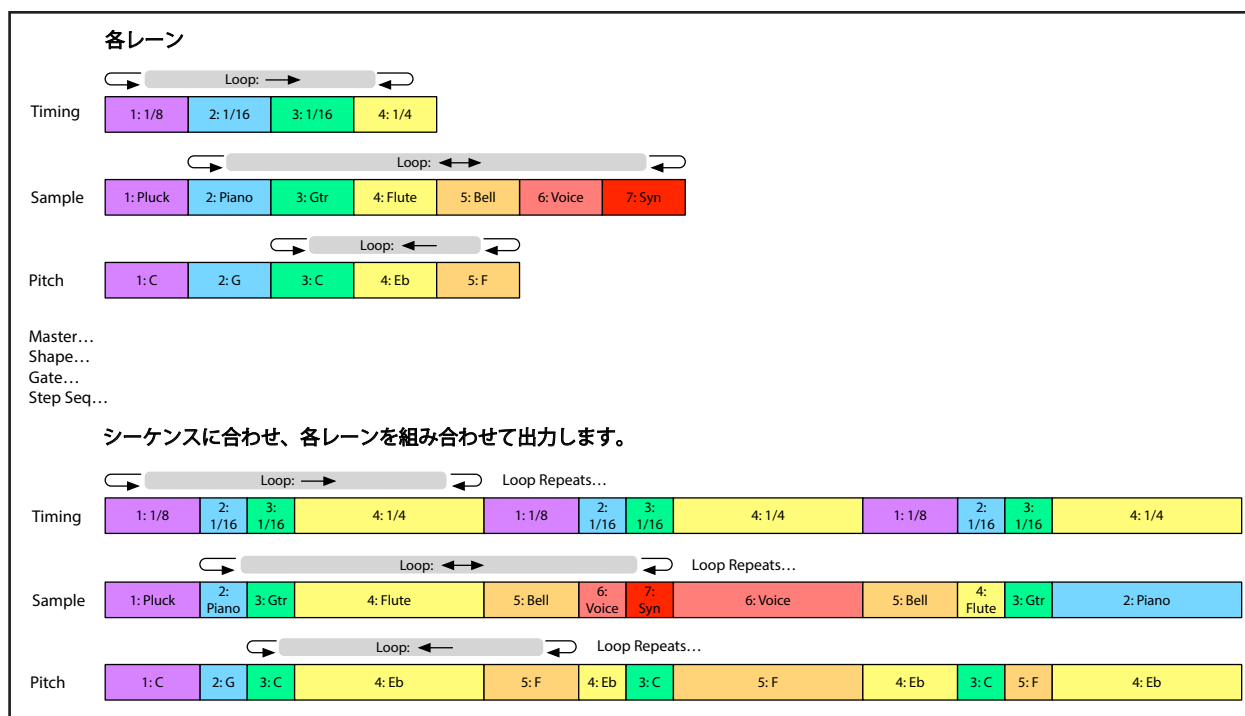
概要

Wave Sequencing 2.0は、ダイナミックな音源システムです。サンプル、ピッチ、音の長さ等のシーケンスを形成する要素は“レーン”ごとに設定できます。各レーンでは、異なる数のステップや**スタート**、**エンド**、**ループ・スタート**、**ループ・エンド**を個別に設定できます。例えば、**ループ・スタート**、**ループ・エンド**を変えるだけで、サウンドが大きく変わることがあります。

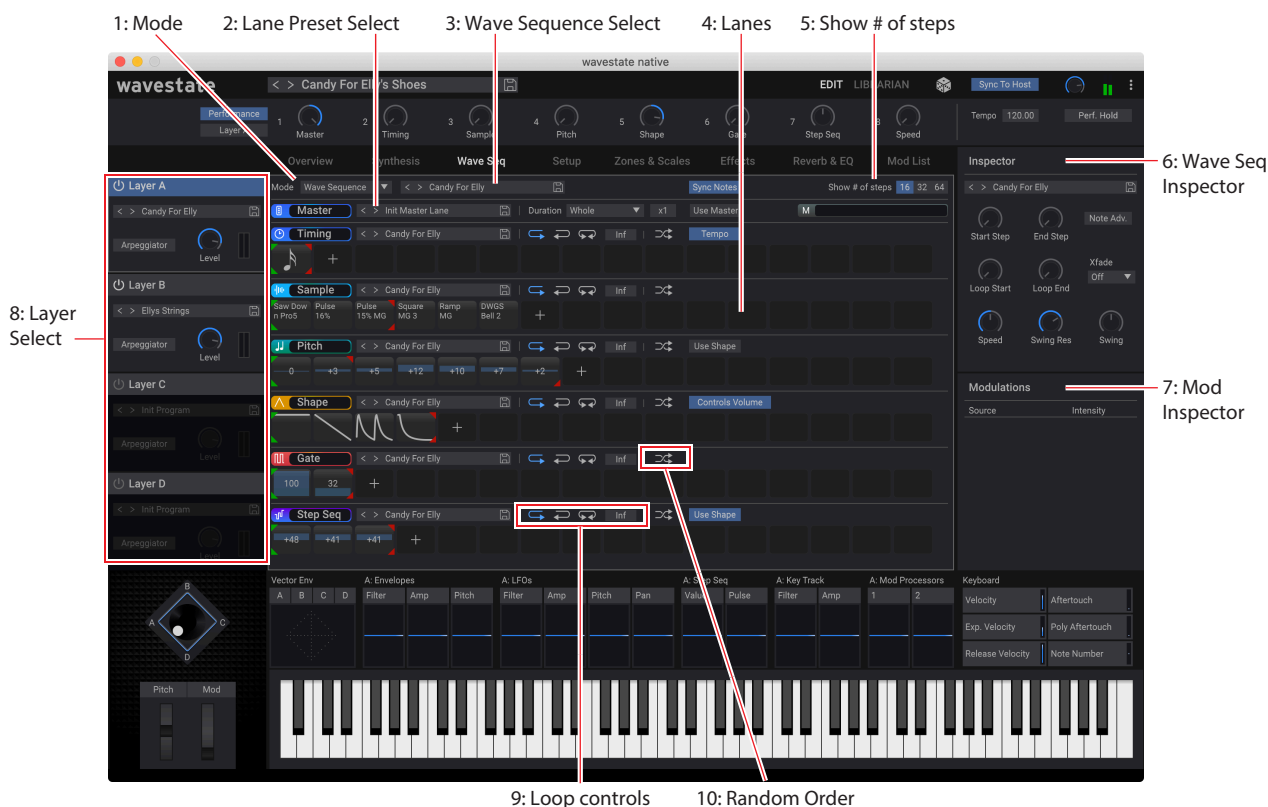
そしてこれらの設定や他のパラメーターに、ペロシティ、LFO、エンベロープ等でモジュレーションをかけることができます。これによって、シーケンスに合わせ、各レーンが組み合わせられ出力します。その結果、変わり続けるリズムカルなパターンや、スムーズでオーガニックなサウンドが生まれます。各ステップのProbability(確率)パラメーターがさらなるバリエーションを提供します。

注意: ウェーブ・シーケンスのエディットはwavestate native LEではサポートしていません。

Wave Sequencing 2.0



Wave Sequenceページ



1: Mode

プログラムがウェーブ・シーケンスを使用するか、シングル・マルチサンプルを使用するかを選択します。

2: Lane Preset Select

各レーンには独自のプリセットがあります。<>の矢印を使ってプリセットを1つずつ進めるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します。名前を右クリック(macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック)すると、保存や名前変更のためのコンテキスト・メニューが表示されます。

3: Wave Sequence Select

現在のレイヤーのプログラムのウェーブ・シーケンスを表示します。<>の矢印を使ってウェーブ・シーケンスを1つずつ進めるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します。名前を右クリック(macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック)すると、保存や名前変更のためのコンテキスト・メニューが表示されます。

4: Lanes

ウェーブ・シーケンスのエディット・エリアです。ここでレーンまたはステップを選択するとWave Seq Inspectorに詳細が表示されます。

スタート、エンド、ループ・ステップのエディット

ステップ上の三角形は、ループ・スタート(緑)とループ・エンド(赤)です。ステップ下の三角形は、スタート(緑)とエンド(赤)です。エディットするには、それらの三角形をクリック&ドラッグします。モジュレーションされた値では、これらの三角形が透明な表示になります。

ステップ・グラフィックでの値のエディット

ピッチ、ゲート、Step Seqレーン、TempoがOff時のTimingレーンは、グラフィック上でステップをドラッグしてトランスポーズ、ゲートタイム、ステップ値またはデュレーションをエディットします。

サンプル、Shapeレーン、TempoがOff時のTimingレーンは、クリック&ホールドでポップアップ・メニューを表示させ、個々にマルチサンプル、シェイプまたはノート値を選択します。

5: Show # of steps

16、32、64のボタンを使用してディスプレイの表示範囲を調整し、16、32、64ステップをそれぞれ表示させます。

ハードウェアwavestateとの互換性を保つため、ステップにはA1～A16、B1～B16、C1～C16、D1～D16という16個のグループ名が付けられています。これらの名前は、Wave Sequence Inspectorでレーンのスタート/エンド・ポイントやループ・ポイントを表示したり、個々のステップを編集する際に表示されます。

6: Wave Seq Inspector

現在選択したレーンまたはステップの詳細を表示します。

レーン・パラメーターを編集するときは、レーンのタイトルをクリックします。ステップ・パラメーターを編集するときは、ステップをクリックします。

7: Mod Inspector

選択されたパラメーターのモジュレーション・ルーティングを表示します。リストからルーティングを追加、削除したり、モジュレーションのインテンシティを調整したり、選択したモジュレーション・ソースを変更することができます(ドラッグ&ドロップで作成したルーティングへの2つ目のモジュレーション・ソースの追加を含む)。

8: Layer Select

レイヤーを選択します。また、レイヤーのプログラムを選択したり、レイヤーのオン、オフを切り替えることもできます。

9: Loop controls

レーンのループの方向(前へ、後ろへまたは前後へ)を交互に設定します。

10: Random Order

オンにすると、レーンのステップはループが繰り返されるたびに、毎回異なる順序で発音されます。詳しくは、34ページ「Random Order」を参照してください。

Wave Sequence

Mode

プログラムがウェーブ・シーケンスを使用するか、シングル・マルチサンプルを使用するかを選択します。

[Wave Sequence, Single Multisample]

Wave Sequence: プログラムはウェーブ・シーケンスを使用します。

Single Multisample: プログラムはシングル・マルチサンプルを使用します。レーンのコントロールは無効になります。

Mode = Wave Sequence

Wave Sequence

[List of Wave Sequences]

現在選択されているウェーブ・シーケンスを表示します。< >の矢印を使ってウェーブ・シーケンスを1つずつ進めるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します。名前を右クリック(macOSではcontrolキーを押しながら名前をクリック)すると、保存や名前変更のためのコンテキスト・メニューが表示されます。

Sync Notes

[Off, On]

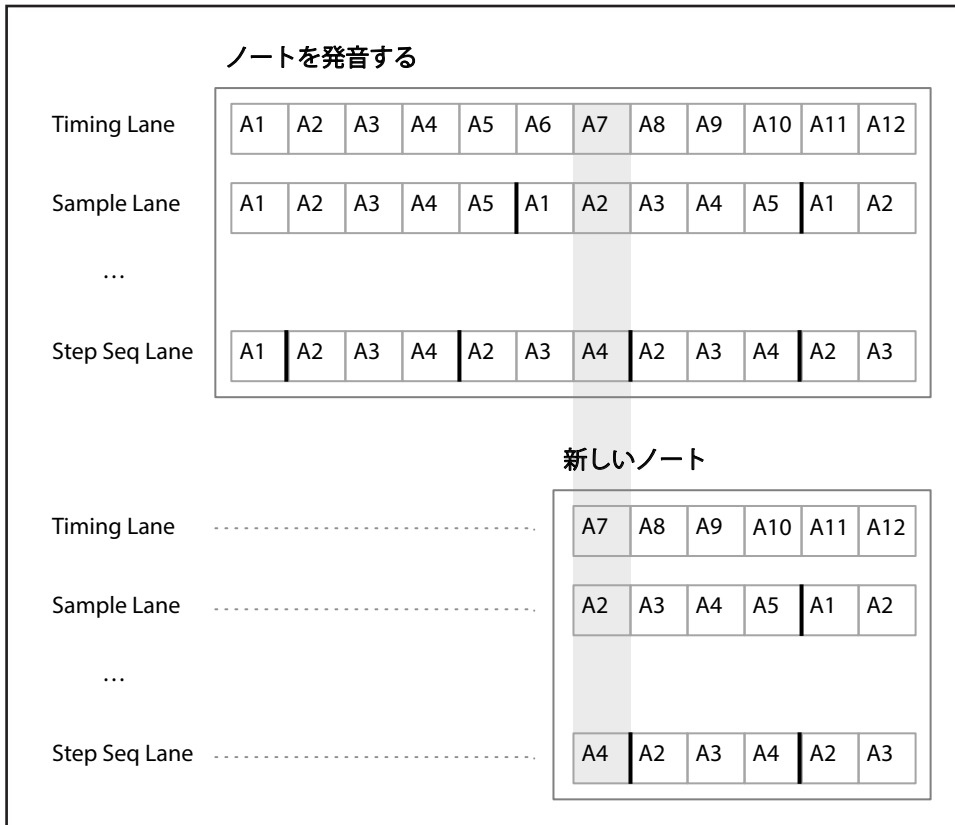
Sync Notesは、鍵盤を押すたびにウェーブ・シーケンスを独立して発音させるか、または同期して発音させるかを設定します。

Off: プログラムのウェーブ・シーケンスがそれぞれ独立して発音します。

On: 同期して発音します。すでに発音しているシーケンスがあるとき、後で発音するレーンは、最初のレーンのステップと同じステップで開始します。以下の図を参照してください。同期していても、ノートごとのモジュレーションや、Probability(確率)パラメーターによって、いろいろなバリエーションが生まれる可能性があります。

各レイヤーで**Sync Notes**と**Tempo**の両方がオンになっているときは、それら全てのレイヤーでウェーブ・シーケンスが同期して発音されます。

Sync Notes



Mode = Single Multisample

(Multisample)

[List of Multisamples]

ステップのマルチサンプルを選択します。<と>の矢印を使ってマルチサンプルを1つずつ進めるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します。

Start Offset

[Off, 1st...8th]

単純に最初から発音させるのではなく、マルチサンプルにはあらかじめ設定された最大8つのスタート・ポイントから発音させることができます。マルチサンプルによって、ポイントの数が異なります。

例えば、パーカッシブなサウンドでは、サンプルをより滑らかにするために、またはアタックが遅いサウンドでは、より速くスタートさせるために、サンプルのスタート・ポイントを変更させることができます。

設定できるスタート・ポイントがないときは“n/a”と表示されます。

Channel

[Stereo, Left, Right, n/a]

ステレオ・マルチサンプルに有効で、モノラル・マルチサンプルのときは“n/a”と表示されます。オリジナルのStereoシグナルを選ぶか、モノラルのLeftまたはRightチャンネルを選びます。

標準的なレーン・コントロール

これらのコントロール類は、Masterレーン以外のレーンに適用されます。(Presetは例外で、Masterレーンにもあります)以下で説明するように、レーンには標準的なコントロールに加え、特別なパラメーターを持つものもあります。

Lane Preset

レーン・プリセットには、レーンとそのステップのすべてのパラメーターが保存されています。さまざまなレーンのプリセットを試しながら、新しい組み合わせを見つけてください。

Start, End, Loop Start, Loop End

レーンの開始や終了、ループするステップを設定します。発音中でもこれらをリアルタイムに変更できます。LFO、エンベロープなどを使用してモジュレーションをかけることもできます。

Startと**Loop End**は**End**ステップ以前に設定し、**Loop Start**は**Loop End**以前に設定する必要があります。

Repeats

[Off, 1...100, Inf]

Endステップで停止する前にレーンがループする回数を設定します。初期設定はInfで、ノート・オンの間、ループが繰り返されます。

Loop Mode

ループの方向(前方、後方、または前後を交互に)を設定します。

Note Advance

オンにすると、鍵盤を弾くたびにスタート・ステップが1つずつ増加します。アルペジエーターと一緒に使用することをお勧めします。

Random Order

オンにすると、ループが繰り返すたびに、毎回異なる順序でステップが発音されます。

Random Orderがどのように動作するかを理解するには、1つのカードの上に各ステップがあると想像してみてください。ループが開始するたびに、またはスタート・ステップやエンド・ステップが変更されるたびに、**スタート・ステップ**から**エンド・ステップ**までのカードはシャッフルされ、新しい番号(A1、A2など)へ割り当てられます。**スタート・ステップ**の前にステップがあるとき、それらはシャッフルするカードには含まれません。それらのステップは、ループで再生されるときでも同じ位置で元の値を保持します。エンド・ステップの後のステップは無視されます。スタート、エンド、ループ・スタート、ループ・エンドは、再生時にすべてが新しく割り当てられた番号で動作します。これは、**スタート・ステップ**または**エンド・ステップ**を変更するのとは異なり、**ループ・スタート・ステップ**または**ループ・エンド・ステップ**の変更のためシャッフルされることはありません。

ステップ・プロバリティ

個々のステップは、**Probability**(確率)が0%~100%に設定されています。これにより、ステップが発音される可能性を設定します。大部分のステップ・パラメーターと同様に、**Probability**にモジュレーションをかけることができます。例えば、Mod Knobsを操作することで発音される可能性が高くなるステップや、可能性が低くなるステップを作ることができます。

ステップの**Probability**が100%のときは必ず発音されますが、100%未満では、その確率で発音されずスキップされることがあります(以下のTimingレーンについての記載を参照してください)。しかし、ステップが2回連続スキップされたときは、3番目のステップの**Probability**が0%であっても発音されます。これは、ウェーブ・シーケンスがリアルタイムなシステムであり、なんらかが発音することが必要なための処置です。

Timingレーン・プロバリティ

Timingレーンは、Probabilityに関しては異なる動作となります。「スキップされた」ステップは前のステップに取り込まれます。例えば、A1とA2の両方が16分音符で、A2がProbabilityによりスキップされたときは、A1は8分音符になります。これにより、リズム全体の長さが保持されます。

Master Lane

Use MasterがOnのとき、Tempoのオン、オフによって、指定したビートや時間で定期的なすべてのレーンをリスタートさせることができます。他のレーンと異なりMasterレーンにはステップがないため、フロント・パネルのいくつかの設定は適用されません。

Use Master

[Off, On]

OnにするとMasterレーンが有効になります。パラメーターは、レーンではなくウェーブ・シーケンスに保存されます。

Loop Duration

[Tempo Off時: 0.0013...120.0000秒]

[Tempo On時: 32nd-note triplet...2x breve]

TimingレーンのTempoがOffのときは、Masterレーンのループの長さを秒単位で設定することができます。

TimingレーンのTempoがOnのときは、システム・テンポを基準にしたMasterレーンのベース・ノートの長さを設定します。

x (Multiply Base Note by...)

[1...32]

TempoのOn時に表示されます。ベース・ノートに掛け算されます。例えば、ベース・ノートが全音符に設定され、この設定を3にすると、Masterレーンは3全音符ごとにリスタートします。

Timing

このレーンは、各ステップのデュレーション(継続時間)とクロスフェードを設定し、展開する音にリズムや滑らかさを与えます。

Timing Lane

Presets, Start, End, Loop Start, Loop End, Repeats

34ページ「標準的なレーン・コントロール」を参照してください。

Tempo

[Off, On]

デュレーションは、ここで設定したタイム (Tempo Off) またはリズム (Tempo On) を使用します。

Speed

[Tempo Off時: 0.01...100.00]

[Tempo On時: 1/4...4x]

Timingレーン全体の速度を変更します。TempoがOffのときは、0.01 (元のスピードの1/100) から100.00 (元のスピードの100倍) に変更することができます。Mod Knobsの8/Speed Modノブ、またはエンベロープでモジュレーションをかけてみてください。

TempoがOnのときは、テンポ・ロックされた割合を、1/4から元のSpeedの4倍まで変更できます。

Xfade

[Time, Tempo, Off]

すべてのステップのクロスフェードをどのように動作させるかを決定します。

Time: クロスフェード・タイムは秒単位で設定します。

Tempo: クロスフェード・タイムはリズムで設定します。

Off: クロスフェードせずに次のステップが切り替わります。クロスフェードに関連したパラメーターは適用されません。

Swing (Resolution)

[32nd-note triplet...quarter-note]

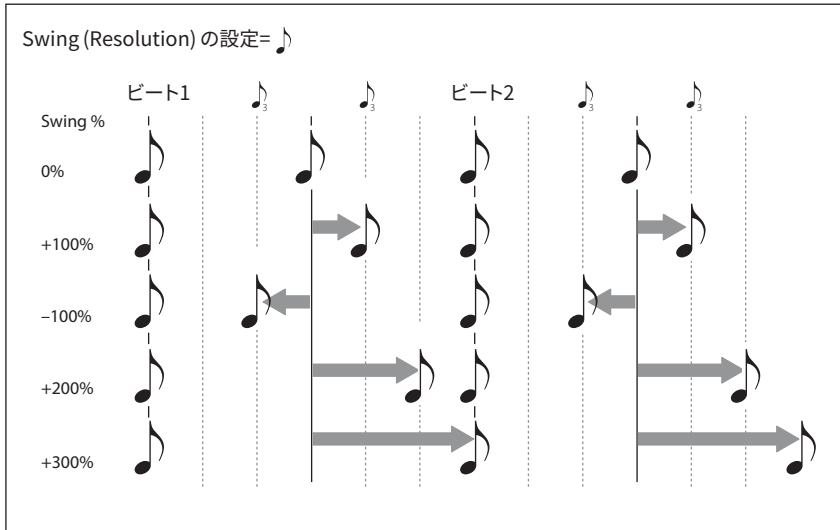
(スウィング量)

[-300...+300%]

Swing (Resolution) に対してアップビートのタイミングを調節します。例えば、Swing (Resolution) を1/8に設定されている場合、Swingは8分音符を1つおきのタイミングになります。

+100%: フル「スウィング」です。アップビートは3連符となり、次のダウンビートに向かって1/3移動します。

+300%: アップビートが次のダウンビートまで移動します。



Scale Timing

Timingレーンのコンテキスト・メニューで設定します。これにより、一度にすべてのTiming Lane StepのDurationを設定し、シーケンスを長くまたは短くすることができます。リアルタイムで変更するときは、Timingレーンの**Speed**パラメーターを使用します。

Timing Lane Step

Type

[Note, Rest, Gate]

Note: ステップは発音されます。

Rest: ステップは聞こえなくなります (休符と同様の効果です)。

Gate: ステップは、ノート・オフまでシーケンスは一時停止します (ノート・オフ後に発音が再開します。ただしエンド・ステップのときは停止し続けます)。発音されるTimingレーンのステップ数を1に、Typeを**Gate**に設定し、Sampleレーンのスタート・ステップをベロシティでモジュレーションすると、最大64のベロシティ・スイッチで切り替わるサウンドを作成できます。例えば、多数の異なる音の立ち上がりの経過音を持つアタック・サウンドを、弾くたびに切り替えることもできます。

Duration

[Tempo Off時: 0.0000...10.0000秒]

[Tempo On時: List of rhythmic values]

TempoがOffのときは、ステップの長さを秒単位で設定することができます。

TempoがOnのときは、ステップの長さをシステム・テンポに合わせて設定します。値は付点音符と3連符を含め、32分音符から4全音符 (16拍) までの範囲です。長さは以下のx (Multiply Base Note by...) によって変わります。

x (Multiply Base Note by...)

[1...32]

TempoがOnのときにのみ表示されます。**Duration**で設定したベース・ノートの長さを増加させます。例えば、ベース・ノートを8分音符に、**Times**を3に設定すると、ステップは付点4分音符で繰り返します。

Probability

34ページ「ステップ・プロバリティ」を参照してください。

Xfade (クロスフェード) についての注意

Xfade (クロスフェード) では、次のステップへフェード・アウトするのにかかる時間を設定します。例えばステップ1では、ステップ1と2の間のフェードする時間を決定します。通常Xfadeの時間は、クロスフェードする2つのステップのうち、短い方のデュレーションの2倍を超える設定はできません。以下のFade-InとOutパラメーターは、フェードするときのカーブの形を設定します。

クロスフェードは、Timingレーンの**Xfade**を**Time**または**Tempo**にすると、秒単位または音符単位で設定します。**Xfade**を**Off**に設定するとステップはクロスフェードせずに切り替わり、**クロスフェード**に関連したパラメーターは適用されません。

Xfade

[Time: 0.0000...10.0000 seconds]

[Tempo: List of rhythmic values]

TimingレーンのXfadeをTimeに設定したときは、クロスフェードの長さを秒単位で設定します。

TimingレーンのXfadeをTempoに設定したときは、クロスフェードの長さをシステム・テンポに合わせて設定します。値は付点音符と3連符を含め、32分音符から4全音符(16拍)の範囲です。

x (Multiply Base Note by...)

[1...32]

TimingレーンのXfadeをTempoに設定したときに表示されます。Xfadeで設定したノートの長さを増加させます。

Fade-In (フェードイン・シェイプ)

[Log, -99...-1, Linear, +1...+99, Exp]

クロスフェード内の次のステップがフェード・インするときのシェイプを設定します。

Log: 始めは速くフェード・インし、クロスフェードの終わり近づくほどゆっくりになります。2つのステップ間でボリュームを変更せずクロスフェードさせるには、フェード・インとアウトをLogにします。

Linear: ステップは、クロスフェードの経過と共に一定の速度でフェード・インします。

Exp: ステップは、始めはゆっくりとフェード・インし、クロスフェードの終わりに近づくほど速くなります。

Fade-Out (Fade-Out Shape)

[Log, -99...-1, Linear, +1...+99, Exp]

現在のステップがフェード・アウトするためのシェイプを設定します。

Log: 始めはゆっくりとフェード・アウトし、クロスフェードの終わりに近づくほど速くなります。

Linear: ステップは、クロスフェードの経過と共に一定の速度でフェード・アウトします。

Exp: 始めは速くフェード・アウトし、クロスフェードの終わりに近づくほどゆっくりになります。

Sample

このレーンは、各ステップによって発音されるサンプルを設定します。

Sample Lane

Preset, Start, End, Loop Start, Loop End, Repeats

34ページ「標準的なレーン・コントロール」を参照してください。

Pitchレーン

[Only Affects Pitch, Affects Sample Map]

一般的に、マルチサンプルには多くの異なるサンプルが含まれ、鍵盤全体にマッピングされています。例えばトランスポートするとピッチが変わるだけでなく、同時に別のサンプルが選択されます。鍵盤をトランスポートしたように、Pitchレーンでサンプルを切り替える、またはサンプルは替えずに、ピッチのみを変更することもできます。このパラメーターは、これらの2つのどちらかを選択することができます。

Only Affects Pitch: Pitchレーンは発音するピッチのみが変わります。サンプルは変更されません。

Affects Sample Map: Pitchレーンは鍵盤をトランスポートしたときと同じように作用し、選択したマルチサンプルに応じて、別のサンプルを選択します。

Sample Lane Step

Channel

[Stereo, Left, Right, n/a]

これはステレオ・マルチサンプルにのみ有効で、モノラル・マルチサンプルのときは“n/a”と表示されます。オリジナルのStereo信号を選ぶか、モノラルのLeftまたはRightチャンネルを選びます。

(Multisample)

[List of Multisamples]

ステップに使用するマルチサンプルを選択します。< > の矢印を使ってマルチサンプルを1つずつ進めるか、名前をクリックしてブラウザ・ウィンドウを表示します。wavestate nativeの他のブラウザと同様に、サウンドを聞きながらブラウザを開いたままにすることができます。Solo Step (42ページ「Solo Step」参照)と組み合わせて使ってみてください。

Octave

[-2...+2]

マルチサンプルの基本ピッチをオクターブ単位で設定します。

Transpose

[-12...+12]

マルチサンプルのピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。特定のマルチサンプルをトランスポーズするときは、Pitchレーンではなく、このページのピッチ関連パラメーターを使用します。

Tune

[-99...+99]

マルチサンプルのピッチをセント単位 (1セントは半音の1/100) で設定します。

Trim

[-Inf, -84.9...0.0 dB]

マルチサンプルのボリュームを設定します。

Start Offset

[Off, 1st...8th]

マルチサンプルは、単純に最初から発音させるのではなく、あらかじめ設定された最大8つのスタート・ポイントから発音させることができます。マルチサンプルによっては使用できるオフセットが異なります。例えばパーカッシブなサウンドではサンプルをより滑らかにするために、アタックが遅いサウンドではより速くスタートさせるために、サンプルのスタート・ポイントを変更させることができます。設定できるスタート・ポイントがないときは“n/a”と表示されます。

Probability

34ページ「ステップ・プロバリティ」を参照してください。

Fixed Pitch

[Original, Off, On, On+Pitch Lane]

初期設定では、大部分のマルチサンプルは、鍵盤の位置でピッチが変わります。しかし、ドラムや特別効果などで、「Fixed Pitch」を使用して鍵盤全体で同じサウンドを演奏することもできます。このパラメーターで、通常はトランスポーズするマルチサンプルを固定ピッチにしたり、トランスポーズしないサンプルをトランスポーズしたりすることができます。



これはクリエイティブな作成を目的としたパラメーターで、これをOriginal以外に設定すると、マルチサンプルの発音が想定外になる可能性がありますので注意してください。

Original: これは初期設定です。Fixed Pitchはマルチサンプルの設定した値に応じてオンまたはオフになります。

Off: マルチサンプルをトランスポーズします。固定ピッチを設定したマルチサンプルは、鍵盤のいくつかのポイントでトランスポーズの限界へ到達すると、ピッチがそれ以上高くならないことがあります。

On: マルチサンプルは、プログラムで設定されていないときでも、固定ピッチを使用することがあります。

注意: Onにすると、設定によっては、マルチサンプルの個々のサンプルがそれぞれのオリジナルのピッチで聴こえることがあります。Pitchレーンはこのステップに影響しません。

On+Pitch Lane: Onと似ていますが、Pitchレーンはこのステップに影響を与えます。

Pitch

このレーンで、各ステップのピッチを設定します。

Pitch Lane

Presets, Start, End, Loop Start, Loop End, Repeats

34ページ「標準的なレーン・コントロール」を参照してください。

Use Shape

[Off, On]

Onにすると、それぞれのピッチがShapeレーンの設定によって変化します。ピッチのオフセットがゼロの場合、Shapeの効果はありません。

Fit to Scale

[Off, On]

Pitch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。

(Scale Key)

[C...B]

スケールのルート音を設定します。例えば、ここでEに設定し、Scale TypeをMinorに設定したときは、Pitchレーンによって生成されるノートは、Eマイナーのスケール(E、F#、G、A、B、C、D)になります。

これは、Fit To ScaleがOnのときに適用されます。

(Scale Type)

[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]

選んだスケールによってPitchレーンで生成される音階です。これはFit To ScaleがOnの場合にのみ適用されます。

Scale	生成されるノート (Scale Key=Cの場合)											
	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

Pitch Lane Step

Transpose

[-24...+24 semitones]

ピッチを半音単位、±2オクターブの範囲で設定します。これは、マルチサンプルに配置したインデックスにも影響し、鍵盤全体をトランスポーズするように、サンプルが切り替わることもあります。

Tune

[-12.00...+12.00 semitones]

ピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。マルチサンプルのマッピングには影響ありません。

Probability

34ページ「ステップ・プロバリティ」を参照してください。

Shape

Shapeレーンはステップの継続時間全体の輪郭を作ります。これは、**Shape Controls Volume**をOnにしたときのボリュームや、**Use Shape**をOnしたPitchレーンまたはStep Seqレーンに影響を与えます。

Shape Lane

Preset, Start, End, Loop Start, Loop End, Repeats

34ページ「標準的なレーン・コントロール」を参照してください。

Shape Controls Volume

[Off, On]

Off: シェイブはウェーブ・シーケンスのボリュームに影響しません。

On: シェイブによってウェーブ・シーケンスのボリュームを変化させます。

Shape Lane Step

Shape

[List of shapes]

2、3、4周期のパルス波を含めた数多くの波形から選ぶことができます。

Offset

[-1.00...+1.00]

シェイブ全体を上下にオフセットします。Mod ProcessorのOffsetとは機能が異なり、この**Offset**はShapeと合わせて機能し、**Level**によって変化します。例えば、シェイブでボリュームを設定したいが、完全に音が出なくなるまでボリュームをは下げたくないときは、**Offset**を+1.00に、**Level**を+0.50に設定します。

Level

[-2.00...+2.00]

シェイブの振幅を変化させます。-の値にするとシェイブは反転音として発音します。

Phase

[-180...+180°]

シェイブのスタート・ポイントを設定します。例えば、シェイブの真ん中でスタートさせるときは、Phaseを+180°に設定します。

Prob (Probability)

34ページ「ステップ・プロバリティ」を参照してください。

Gate

[Truncate, Scale Shape]

Scale Shape: シェイプは**Gate Length**で設定した時間で変化します (Timing Lane Stepの**Duration**と同様)。例えば、**Gate Length**を50%にすると、「ADSR」のシェイプは2倍の速さで発音されます。これを利用してシェイプを作成し、より多くのバリエーションを作成してください。

Truncate: シェイプはTiming Lane Stepの**Duration**で設定した時間でのみ変化します。**Gate Length**を100%未満にすると、シェイプの最後は途中で切られたようになります。

Gate

ステップが発音する長さを設定します。

Gate Lane

Preset, Start, End, Loop Start, Loop End, Repeats

34ページ「標準的なレーン・コントロール」を参照してください。

Gate Lane Step

Gate Length

[0...100%]

Timing Lane Stepの**Duration**で設定された、ステップが発音する時間の長さを調節します。

Probability

[0...100%]

34ページ「ステップ・プロバリティ」を参照してください。

Step Seq

このレーンは、エンベロープやLFOなどのように、他のシンセ・パラメーターをコントロールするためのモジュレーション・ソースを生成します。

重要: ウェーブ・シーケンスは、ボイスごとに独立して実行されます。つまりStep Seqレーンがモジュレートできるのは、アンプ、ピッチ、フィルター、エンベロープ、LFOの設定など、ボイスごとのパラメーターのみで、Mod Knobs、エフェクトやベクター・エンベロープはモジュレートすることができません。

Step Seq Lane

Preset, Start, End, Loop Start, Loop End, Repeats

34ページ「標準的なレーン・コントロール」を参照してください。

Use Shape

[Off, On]

Onのときは、ゼロ以外の値がShapeレーンによって変化されます。

Step Seq Lane Step

Type

[Value + Continuous Mod, Value * Random +/-, Value * Random +, Value + S & H Mod]

Value + Continuous Mod: ステップはプログラムされた値を使用し、モジュレーションは継続してその値に影響を与えます。例えば、LFOが**Value**をモジュレートしている場合、ステップの発音中にLFOのシェイプが聴こえます。

Value * Random +/-: ステップの**Value**は、両極のランダムな量によってスケールリングされます。このときは正、負のどちらかです。

Value * Random +: ステップの**Value**は、単極のランダムな量によってスケールリングされます。**Value**が正数のときはプラスの出力です。**Value**が負数のときはマイナスの出力です。

Value + S & H Mod: ステップはプログラムされた値を使用し、モジュレーションはステップの開始時にのみ更新されます。例えば、LFOがValueをモジュレートする場合、ステップ開始の最初の部分でのLFOの振幅のみが重要になります。ステップの進行中にLFOのシェイプは聞こえません。

Value

[−100...100%]

ステップの出力レベルを設定します。

Probability

34ページ「ステップ・プロバリティ」を参照してください。

ウエーブ・シーケンス・ステップのコンテキスト・メニュー

ステップ上で右クリック、macOSではcontrolキーを押しながらクリックすると、コンテキスト・メニューが表示されます。メニュー・コマンドは、複数のステップが選択されている場合でも使用できます。

複数ステップの選択

Shiftキーを押しながらクリックしてステップの範囲を選択するか、macOSではcommandキー、WindowsではCtrlキーを押しながら複数の非連続アイテムを選択します。ステップを選択し終わったら右クリックで (macOSではcontrolキーを押しながらクリックで) コンテキスト・メニューを表示させて、コピー、ペーストを選択します。

Cut

選択したステップをカット (その部分には後ろのステップが移動) し、クリップボードに保存します。

Copy Step

選択したステップをコピーし、クリップボードに保存します。

Paste Step

クリップボードに保存したステップを選択したステップ上にペーストします。レーンにペーストするだけの十分なステップ数がないときは、最大64まで後ろに追加されます。

複数のステップをカットまたはコピーし、ペースト先としてステップ範囲を選択すると、次のようになります。

- 1つのステップを選択した場合、そのステップからペーストされ、それ以降必要なステップ数が置き換わる。
- クリップボードにあるステップと全く同じ数のステップを選択した場合、それらが連続していなくてもペーストは選択したステップのみが置き換わり。
- クリップボードにあるステップより少ない数のステップを選択した場合、それらが連続していなくてもペーストは選択したステップのみを置き換え、最後に選択されたステップに続いて必要な数のステップが置き換わり。
- クリップボードにあるステップより多い数のステップを選択した場合、クリップボードのステップを繰り返してペーストする。

Insert Before, Insert After

クリップボードにあるステップを、選択したステップの前または後に挿入します。

ステップの範囲を選択した場合は、最初または最後のステップが重要です。**Insert Before**は選択した最初のステップが、**Insert After**は選択した最後のステップが対象となります。

Delete Step

選択したステップが削除されます。クリップボードには影響しません。

Solo Step

ステップ・ソロ・モードでは、選択したステップでレーンが一時的にループします。マルチサンプルやシェイプの試聴、トラブル・シューティングなどで使用します。

ステップ・ソロ・モードに入るには以下の操作を行います。

1. ステップ上で右クリック、macOSではcontrolキーを押しながらクリックして、コンテキスト・メニューを表示します。
2. Solo Stepコマンドを選択します。

ステップに黄色のアウトラインが表示され、ウィンドウの上部にSTEP SOLOが黄色で表示されます。

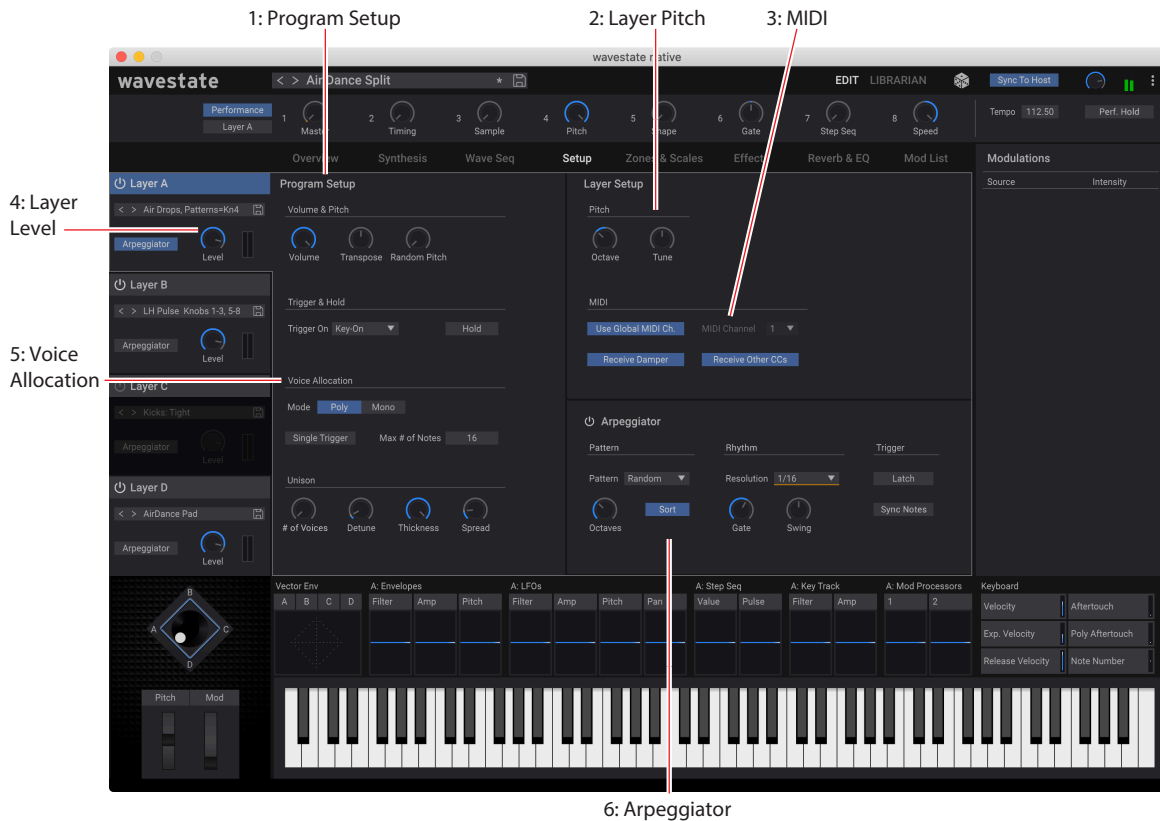
ウェーブシーケンスは、そのレーンが選択したステップでループするよう設定されているかのように再生されます。他のレーンは通常どおり再生されます。現在のレーンで他のステップを選択した場合は、ソロは選択したステップに追従します。

ステップ・ソロ・モードを終了するには、ウィンドウ上部の黄色い文字「STEP SOLO」をクリックします。また、コンテキスト・メニューからSolo Stepの選び、解除することもできます。

ステップ・ソロ・モードにできるのは、1つのレーンだけです。2つ目のレーンにソロを設定すると、1つ目のレーンのソロは解除されま

す。ソロ・モードは自動的にオフになります。別のレイヤーに変更しても、ステップのソロ・モードはオフになります。

Setupページ



1: Program Setup

プログラムのボリューム、トランスポーズ、トリガー、ランダム・チューニングを設定します。

2: Layer Pitch

レイヤーのオクターブとチューニングを設定します。これらはプログラムではなくパフォーマンスに保存されます。そのため、他のパフォーマンスに影響を与えることなく、レイヤー間でデチューンやオクターブを設定することができます。

3: MIDI

MIDIチャンネルやコントローラーの受信など、MIDIの動作を設定します。

4: Layer Level

$[-Inf, -84.9...+6.0 \text{ dB}]$

レイヤーのボリュームを設定します。ボリュームはプログラムではなくパフォーマンスに保存されており、レイヤー間のボリュームのバランスが調節できます。

5: Voice Allocation

Poly、Monoの動作とユニゾンを設定します。

6: Arpeggiator

各レイヤーには、独自のアルペジエーターがあります。アルペジエーターを設定したまま別のプログラムでアルペジエーター演奏をすることができます。

Program Setup

Volume

[*-Inf, -84.9...0.0 dB*]

プログラムの全体のボリュームを設定します。他のレイヤー・プログラムとのボリューム・バランスを取ります。

Transpose

[*-60...+60 semitones*]

プログラムを半音単位、±5オクターブの範囲で設定します。

Random Pitch Range

[*0.0...50.0 cents*]

鍵盤を弾くたびにランダムにピッチを変えることができます。初期設定の0.0ではピッチは変化しません。値が大きいくほど、よりランダムに変化します。これは、アナログ・シンセサイザー、テープ式キーボードまたはアコースティック楽器など、ピッチが不安定な楽器をシミュレートするときに便利です。

Trigger & Hold

Trigger On

[*Key-On, Key-Off*]

Key-On: 鍵盤を押したときにプログラムが発音します。これは初期設定です。

Key-Off: 鍵盤から指を離したときにプログラムが発音します。これを使用すると、ハーブシコードの音で鍵盤から指を離したときにガチッという音が聞こえるように設定することができます。**Key-Off**をしたときは、アンプ・エンベロープの**Sustain**を0に設定することをお勧めします。


Perf Hold (Performance Hold)

[*Off, On*]

Perf Holdはサステイン・ペダルを踏み続けているかのように動作します。鍵盤から指を離した後でも、鍵盤を押し続けているかのように発音が継続します。サウンドがループしたウェーブ・シーケンスやサンプルの場合、他のサウンドを選択するまで発音が継続します。

Off: ノートは演奏されます。これは初期設定です。

On: 発音は無限に継続されます。

 **重要:** Performance Hold機能は、このHold設定に代わります。詳しくは、5ページ「8: Perf. Hold (Performance Hold)」を参照してください。

Voice Allocation

Mode = Poly

(Voice Assign) Mode

[*Poly, Mono*]

基本的なボイス・モードを選択します。選択によって、**Single Trig (Polyモードのとき)**や**Mono Legato and Priority (Monoモードのとき)**など、オプションが表示されます。

Poly: プログラムはポリフォニックで発音します。プログラムは和音を演奏できます。

Mono: プログラムはモノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Single Trigger

[*Off, On*]

Voice Assign Modeを**Poly**にしたときに設定できます。

On: 同じ鍵盤を連打しても、音は1回ずつ消えてから発音するため、各音が互いに重なりません。

Off: 同じ鍵盤を連打すると、各音が互いに重なり合います。

Max # of Notes

[*Dynamic, 1...64*]

Voice Assign Modeを**Poly**にしたときに設定できます。

*Dynamic*は初期設定です。システムが許す限りのノート数を発音します。

1~64はプログラムが発音する最大ノート数を設定します。ボイスはこの数に到達するまで自動的に割り当てられます。これを使用すると次のようなことができます。

- ビンテージ・シンセサイザーのボイスをモデリング
- 個々のプログラムに必要な同時発音数を設定

この設定で、**Unison Voices**パラメーターは制限されません。例えば、**Max # of Notes**が6に、**Unison Voices**が3に設定されているときは、それぞれ3つのユニゾン・ボイスで最大6つのノートまで演奏できます。

Mode = Mono

Mono Legato

[Off, On]

Voice Assign Modeが*Mono*のときに設定できます。

「レガート」は、音と音の間をなめらかに、切れ目を感じさせないで演奏することです。次のノートの音は、今のノートが消える前に発音されます。

On: レガートのフレーズの最初の音は、正常に発音します。それに続くフレーズ内のノートはより滑らかに発音します (例えば、エンベロープはリスタートせず継続します)。

Off: 1音ずつ弾くように音と音との間が切れて発音されます。

Priority

[Low, High, Last]

Voice Assign Modeが*Mono*のときに設定できます。

複数の鍵盤を押したときにどの鍵盤を発音するかを決定します。

Low: 一番低い鍵盤が発音します。多くのビンテージのモノフォニック・アナログ・シンセサイザーがこのように動作します。

High: 一番高い鍵盤が発音します。

Last: 最後に弾いた鍵盤が発音します。

Unison

Unison Voices

[1...16]

Voice Assign Modeが*Mono*または*Poly*のどちらでも設定できます。

1: ユニゾンがオフになり、**Stereo Spread**と**Detune**は適用されません。

2~16: デチューンするボイス数を設定し、厚みのあるサウンドを作ります。

Detune

[0...200 cents]

Unison Voicesのピッチ幅をセント単位 (1セントは半音の1/100) で設定します。

*Voices=3, Detune=24, Thickness=Off*のとき

Unison Voices	Detune
1	-12
2	0
3	+12

*Voices=4, Detune=24, Thickness= Off*のとき

Unison Voices	Detune
1	-12
2	-4
3	+4
4	+12

Thickness

[0...100]

Unison Voicesのデチューニングの特性を設定します。

0: ユニゾン・ボイスは、上記のように**Detune**で設定した範囲で均等に分散します。

1~100: ユニゾン・ボイスは不均等に分散するので、デチューンがさらに複雑になります。これにより、ビンテージのアナログ・シンセサイザーに似た効果を作り出します。数値が大きいほど効果があります。

Stereo (Spread)

[0...100]

Unisonにしたときのステレオ音場の広がりを設定します。これは**Unison Voices**が2以上で適用されます。

Layer Setup

Pitch

Octave

[-3...+3]

レイヤーの基本ピッチをオクターブ単位、±3オクターブの範囲で設定します。

Tune

[-100...+100 cents]

レイヤーのピッチをセント単位 (1セントは半音の1/100) で設定します。

MIDI

Use Global MIDI Channel

[Off, On]

On: レイヤーは**Global Channel**を受信します。これは初期設定です。

Off: レイヤーは以下のMIDI Channelで指定されたチャンネルを受信します。

MIDI Channel

[1...16]

Use Global MIDIチャンネルが*Off*のときに表示されます。レイヤーが受信するMIDIチャンネルを設定します。

Rx Damper

[Off, On]

On: レイヤーはMIDI CC#64 (ダンパー・オン、オフ) に応答します。これは初期設定です。

Off: レイヤーはMIDI CC#64を無視します。

Rx Other CCs

[Off, On]

On: レイヤーはMIDI CCに応答します。これは初期設定です。

Off: レイヤーはすべてのMIDIコントロール・チェンジ (CC#64を除く)、アフタータッチ、ポリ・アフタータッチ、ピッチ・バンドのメッセージを無視します。

Arpeggiator

各レイヤーには、独自のアルペジエーターがあります。アルペジエーターはNote Advanceと組み合わせると効果的で、アルペジエーターで生成されたノート毎に、レーンのステップが進みます。例えば、Sampleレーンの1つのステップをGateに設定して試してみてください。

Arpeggiator

[Off, On]

左のパワー・ボタンでアルペジエーターのオン、オフを切り替えます。

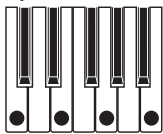
Pattern

Pattern

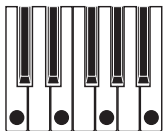
[Up, Down, Alt1, Alt2, Random]

これによりアルペジエーターのパターンを設定します。ほとんどは名前のおりに動作します。Alt1とAlt2はどちらもアップとダウンを繰り返すパターンですが、Alt2は押さえたコードの最高音と最低音を2回発音します。

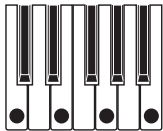
Up



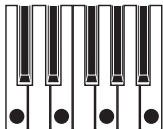
Down



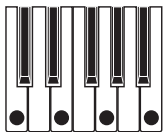
Alt1



Alt2



Random



Octaves

[1...4]

アルペジエーターが展開する音域を設定します。1は演奏されたピッチをそのまま使用します。2~4は、指定したオクターブ数だけ上方に移調します。

Sort

[Off, On]

Off: アルペジエーター・パターンは、演奏されたノート順に表示されます。例えば、Upはノート・オンの順で発音し、Downはノート・オンの逆の順に発音します。

On: アルペジエーターは、選択したパターンに従って低い音から高い音へ並び替えて演奏し、ノート・オンの順序を無視します。

Rhythm

Resolution

[32nd note triplet...1/4 note]

アルペジエーターのスピードを設定します。モジュレーション・ホイールでモジュレーションをかけてみてください。

Gate

[0%...100%]

アルペジオの音の長さをResolutionのパーセントで設定します。

Swing

[-100%...+100%]

上記のResolutionを基にしたアルペジエーターのリズミカルなスウィングを設定します。

100%: 偶数番のリズムを、3連符の3番目の位置(後ろ)へずらして、スウィング感を出します。

-100%: 偶数番のリズムを、3連符の2番目の位置(前)へずらして、リバースのスウィング感を出します。

Trigger

Latch

[Off, On]

Off: 鍵盤を押して(またはダンパー・ペダルによって)ノートが持続している間、アルペジエーターは再生し続けます。

On: 鍵盤から指を離してもアルペジエーターの再生が継続します。

Sync Notes

[Off, On]

Off: 鍵盤でノート・オンするとすぐにアルペジエーターがスタートしますが、ラッチ動作時はウェーブ・シーケンスやアルペジエーターとは同期しません。ドラマーと一緒に演奏するときに、そのビートに合わせてアルペジエーターのリズムを頻繁にリセットする必要があるときなどは、この設定が適しています。

On: アルペジエーターは、発音中のウェーブ・シーケンスやラッチ動作時のアルペジエーター自体と同期します。ウェーブ・シーケンスと同期するときは、最初の音は弾いた時点で発音しますが、それ以降のアルペジオ音はウェーブ・シーケンスと同期して発音します。ラッチ動作時のアルペジエーターでは、アルペジオ音はアルペジエーターのビートに合わせて発音され、アルペジエーターのリズムはキーボードでの演奏タイミングに左右されません。

Zones & Scalesページ

Keyboard Zones

High (A...D)、Low (A...D)

[C-1...G9]

レイヤーが発音する最高音と最低音を設定します。

注意: 88鍵 (A0~C8) が表示されます。

HFade (High Fade A...D)

[0...127]

0: **High**での設定は、サウンドが急激に変化する「ハード」スプリットとして動作し、一方がフル・ボリュームに、もう一方は無音になります。

1~127: キーボード・クロスフェードを設定します。**High**の値に近づくに従ってボリュームは徐々に小さくなりフェード・アウトします。LFadeと合わせて設定することで、クロスフェードする鍵盤範囲を半音単位で設定します。

ゾーン・グラフィックでフェード範囲を編集するには、Altキーを押しながらドラッグ (Windows) またはOptionキーを押しながらドラッグ (macOS) してください。

LFade (Low Fade A...D)

[0...127]

上記の「HFade (High Fade A~D)」を参照してください。

Velocity Zones

High Vel (A...D)、Low Vel (A...D)

[1...127]

レイヤーが発音するベロシティの最大値と最小値を設定します。

High Fade (A...D)

[0...126]

0: **High Vel**の設定は、サウンドが急激に変化する「ハード」スプリットとして動作し、一方がフル・ボリュームに、もう一方は無音になります。

1...126: ベロシティでのクロスフェードを設定します。**High Vel**の値に近づくに従ってボリュームは徐々に小さくなりフェード・アウトします。**Low Fade**と合わせて設定することでクロスフェードするベロシティ範囲を設定します。

Low Fade (A...D)

上記の「High Fade (A~D)」を参照してください。

Performance Pitch & Scale

Octave

[-2...+2]

パフォーマンスの基本ピッチをオクターブ単位、±2オクターブの範囲で設定します。

Transpose

[-12...+12]

パフォーマンスのピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

Use Perf Scale

[Off, On]

On: パフォーマンス・スケール (以下で設定) を使用します。ただし、**Global Scale**が**On**の場合は、グローバル・スケールが使用されます。詳しくは、13ページ「Global Scale」を参照してください。

Off: パフォーマンス・スケールの設定は無視されます。

Active Scale

[1, 2]

Perf Scaleが**On**のときに使用するスケールを選びます。これはMIDI経由でも設定できます。14ページ「CC Assign」を参照してください。

1 (Scale 1)

[Arabic, Equal Temperament, Kirnberger, Pelog, Pure Major, Pure Minor, Pythagoras, Slendro, Stretch, Werkmeister]

1つ目のスケールを設定します。

Arabic (アラビック): アラビア音楽の1/4スケール・トーンを含む音階です。

Pythagoras (ピタゴラス): 古代ギリシャの音階で、特にメロディー演奏に効果的です。5度は純正ですが、その他の音程、特に長3度が純正ではありません。

Werkmeister (キルンベルガーIII)、**Werkmeister** (ヴェルクマイスターIII): 後期バロック時代や18世紀早期に用いられた「よく調律された」という意味の平均律的な音階です。

Pelog (ペロッグ): 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。KeyパラメーターをCに設定しているときは、白鍵を使用します。黒鍵は平均律のピッチです。

Pure Major (純正律長音階)、**Pure Minor** (純正律短音階): それぞれ主調和音 (メジャー・コード、マイナー・コード) が完全に調和する音階です。他の音階とは異なり、グローバル・モードのTuneパラメーターで設定したA4のチューニング (A=440Hz など) は維持されます (13ページ「Master Tune」を参照してください)。そのため、Keyパラメーターで選択したルート・ノートが平均律から逸脱することがあります。

Slendro (スレンドロ): 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。KeyパラメーターをCに設定しているときは、C、D、F、GとAの音程を使用します。その他の音程は平均律のピッチです。

Stretch: Stretch: アコースティック・ピアノ用の音階です。キーボードの中央から低音へ行くほど平均律よりも低め (フラット) に、高音へ行くほどより高め (シャープ) に調律された音階です。

(Key)

[C...B]

スケールのルート・キーを設定します。この設定は、12音のスケールだけに適用されます。

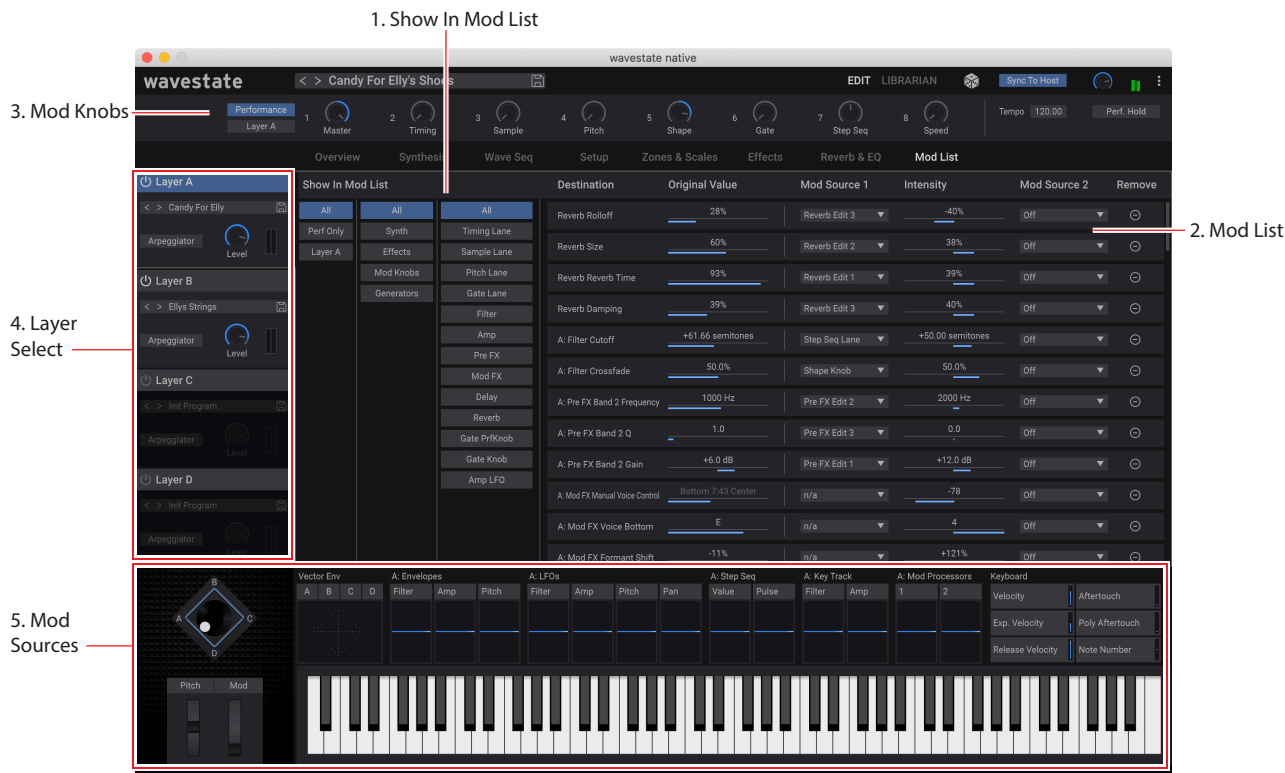
注意: **Scale**と**Key**の特定の組み合わせで、チューニングの基準ピッチがずれることがあります。例えば、A4が440Hzではなく442Hzになることがあります。必要に応じて、**Master Tune**で修正してください。

2 (Scale 2)

(Key)

2つ目のスケールとルート・キーを設定します。

Mod Listページ



このページには、モジュレーション・ソースとモジュレーション・ルーティングが1つの画面にまとめられています。すべてのモジュレーション設定と、モジュレーション先のパラメーターの値をエディットすることができます。

1: Show in Mod List

モジュレーション・リストをフィルタリングして、特定のルーティングのみを表示させることができます。左から右に並べられた3つの列は、それぞれ次の列をフィルタリングします。

列1では、すべてのモジュレーション、パフォーマンス・レベルでのモジュレーション(マスター・リバーブ、ベクター・エンベロープなど)、または現在選択されているレイヤーのモジュレーションのみを選択できます。

列2は、デスティネーションのカテゴリー(シンセ、エフェクトなど)またはソースのカテゴリー(コントローラー、ジェネレーターなど)のどちらかをフィルタリングします。

列3は、特定のシンセ・セクション(フィルターなど)や特定のコントローラー(モジュレーション・ホイールなど)などで、より具体的にフィルタリングを行うことができます。

2: Mod List

設定した条件に一致するすべてのモジュレーション・ルーティングを表示します。ここではモジュレーション・ソースの選択を変更、モジュレーション・インテンシティを調整、モジュレーション・ルーティングを削除、モジュレーション先のパラメーターの値を編集することができます。

注意: フィルター・カットオフのフィルター・エンベロープ・モジュレーション、パンのパンLFOモジュレーションなど、内蔵のモジュレーション・ルーティングはここに表示されません。

3: Mod Knobs

Mod Knobsはウィンドウ下部のフッターにある、モジュレーション・ソースとともに使用します。

4: LayerSelect

Show in Mod Listの列1に表示するレイヤーを選択します。

5: Mod Sources

ベクター・エンベロープとベクター・ジョイスティック、ピッチ・ホイールとモジュレーション・ホイール、ベロシティとアフタータッチ、LFO、エンベロープ、キー・トラッキング、モジュレーション・プロセッサーとStep Seqレーンなど、すべての主要なモジュレーション・ソースとプログラム可能なモジュレーション・ソースが表示されます。モジュレーション・ソース出力値がグラフィックで表示され、何によって特定のモジュレーション効果を作り上げているかが簡単に把握できます。

モジュレーション・ソース

Off

モジュレーション・ソースが選択されていないことを示します。

Controllers (コントローラー)

Mod Wheel CC 1

標準的なモジュレーション・ホイールです(ユニポーラ(+)、MIDI CC#01)。

VectrJSX CC 16, VectrJSY CC 17

ベクター・ジョイスティックのX軸、Y軸です(バイポーラ(+/-)、MIDI CC#16、17)。

Damper CC 64

ダンパーまたはサステイン・ペダルです(ユニポーラ(+)、MIDI CC#64)。

Pitch Bend

ピッチ・バンド・ホイールです(MIDI Pitch Bend)。

Velocity

ノート・オン・ベロシティです。鍵盤を弾く強さです。

Exponential Velocity

ベロシティの効果に対して、エクスポネンシャル(指数)的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかかりにくく、強いベロシティ値でより効果がかかります。

Release Velocity

リリース・ベロシティ(鍵盤から指を離す速さ)により効果がかかります。

Gate and Gate+Damper

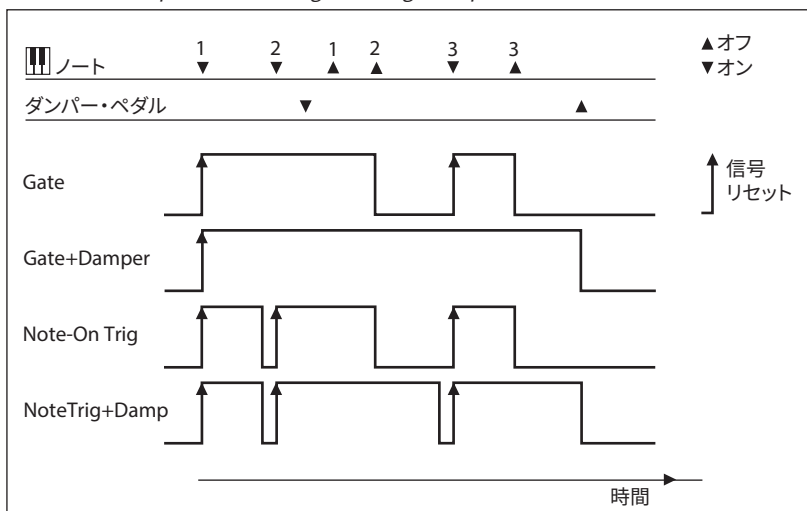
Gateは、すべての鍵盤から指を離した状態でノート・オンすると、それがトリガーとなります。

Gate+Damperは、すべての鍵盤から指を離し、ダンパー(サステイン)・ペダルを踏んでいない状態でノート・オンすると、それがトリガーとなります。

Note-On Trig, NoteTrig+Damp

Note-On TrigはGateと同様ですが、レガート・フレーズの途中であっても、新しいノート・オンのそれぞれがトリガーとなります。以下の図のように、NoteTrig+Dampではダンパー・ペダルが含まれます。

Gate, Gate+Damper, Note-On Trig, NoteTrig+Damp



Note Number

シンプルなキーボード・トラッキングが可能になります。C4が中心で値は0です。C4より下は-の値で、MIDIノート・ナンバー0で効果が最小となります。C4より上は+の値で、MIDIノート・ナンバー127で効果が最大となります。

Aftertouch, Poly Aftertouch

これらはMIDIアフタータッチとポリ・アフタータッチで、ノート・オン後の鍵盤への圧力です。

Mod Knobs

パフォーマンスの8つのMod Knobsと、レイヤー・プログラムの8つのMod Knobsが含まれます。

Generators

Filter/Amp/Pitch Envelope

3つの標準的なADSRエンベロープの出力です。

Vector Envelope A/B/C/D

A/B/C/Dの選択で、ベクター・エンベロープの4つの出力のどれを使用するかを決めます。例えば、AはレイヤーAのポリュームに送られる信号で、左が最大、右が最小です。Cはこの逆で、右が最大、左が最小です。

Filter/Amp/Pitch/Pan LFO

4つのLFOです。

Filter/Amp Key Track

フィルターとアンプのキーボード・トラック・ジェネレーターの出力です。

Mod Process 1/2

2つのモジュレーション・プロセッサの出力です。

Step Seq Lane

ウェーブ・シーケンサーのStep Seqレーンの出力です。注意:これはエンベロープのトリガー・ソースとして機能しません。代わりにStep Pulseを使用してください。

Step Pulse

各ウェーブ・シーケンス・ステップの開始時に、短いトリガー・パルスを生成します。

Tempo

システム・テンポをモジュレーション・ソースとして使用できます。120は中央で、値は0です。60BPMは-100で、240BPMは+100です(値は継続して300BPMまで増加します)。これはテンポ同期とは異なるので注意してください。そのため、テンポの同期は、LFO、ウェーブ・シーケンス、ベクター・エンベロープ専用のテンポ機能を使用してください。

Program/Performance Note Count, Program/Performance Voice Count

鍵盤で演奏するノート数やシンセ・エンジンで発音するボイス数を、モジュレーション・ソースとして使用します。

Performance Note Count、Performance Voice Countは、パフォーマンスのすべてのノートまたはボイスをカウントし、Program Note Count、Program Voice Countは、現在のプログラムのノートまたはボイスのみをカウントします。

ノート/ボイス数	値
1	0.0
2	0.01
3	0.02
~	~
101	1.0

Poly Legato

レガート・フレーズを演奏すると、そのフレーズの最初のノート(および最初の音から30msec以内のノート)のPoly Legato値は0.0です。フレーズ内の後続のノートはPoly Legato値は1.0です。

CC +

ユニポーラ(+)のMIDI CC 1~119のリストです。MIDI値0~127は、0からモジュレーション最大値までを意味します。

CC +/-

バイポーラ(+/-)のMIDI CC 1~119のリストです。MIDI値64が0のとき、64未満の値はマイナスのモジュレーション、64以上の値はプラスのモジュレーションです。

機能固定のCC

MIDI CC 1から119はすべてモジュレーション・ソースとして利用できますが、その中のいくつかは以下の表のように特定の機能にあらかじめアサインされています。

MIDI CC#	固定アサイン
7 (ボリューム)	全体的な音量
11 (エクスプレッション)	全体的な音量
16	ベクター・ジョイスティックのX軸のポジション
17	ベクター・ジョイスティックのY軸のポジション
64 (ダンパー)	ダンパー/サステイン・ペダル
66 (ソステヌート)	ソステヌート (ペダルを踏んだ後に打鍵した音のみをホールド)
67 (ソフト)	ペダルを踏んだ後に打鍵した音のベロシティを下げた発音

ベクターとベクター・エンベロープ

概要

ベクター・シンセシスでは、ベクター・ジョイスティックやベクター・エンベロープを別々に操作したり、または同時に操作することで、サウンドをコントロールします。

ベクターとは？

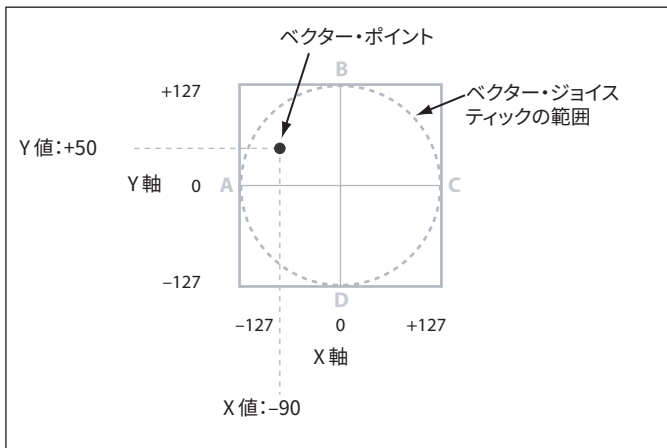
通常のリモーションは、スライダーなどで直線的に操作します。この操作範囲の端はリモーションが最小になり、もう一方の端では最大になります。

一方、ベクター・シンセシスは、平面上のある1点を中心として左右 (X軸) または上下 (Y軸) に動かすことで変化を加えます。

ベクター・ポイントは、スライダーのように1つの値だけではなく、2つ (XとY) の値を持ちます。次の図の例を参照してください。

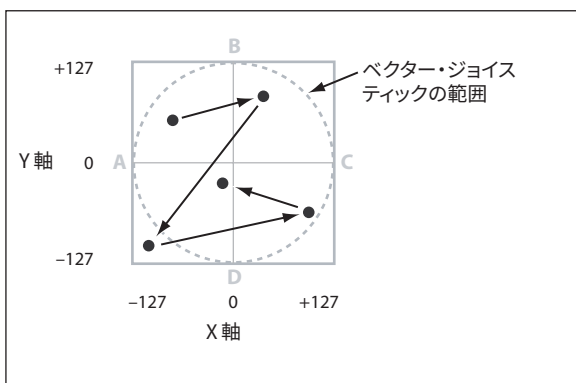
ベクターを手動でコントロールするときは画面上のベクター・ジョイスティック、またはMIDI CC#16 (X軸) とMIDI CC#17 (Y軸) を使用します。ベクター・ジョイスティックを備えたコントローラーを使用する場合、操作範囲は下の図に示すようになります。

ベクター・ポイントとX軸、Y軸の値



ベクター・ジョイスティックでポイントを直接動かすだけでなく、ベクター・エンベロープを使って、次の図のように自動的にポイントの位置を移動させることもできます。

ベクター・エンベロープ操作でのベクター・ポジション



ベクター・ジョイスティックとベクター・エンベロープ

ベクター・ジョイスティックとベクター・エンベロープの組み合わせで、ベクター・ポイントを移動することができます。2つを連携させて機能しますが、両方を同時に使用する必要はありません。

ベクター・ジョイスティックが中央の位置にあるときは、ベクター・エンベロープだけでポイントの位置をコントロールできます。同様にベクター・エンベロープが中央の位置にあるときは、ベクター・ジョイスティックだけでポイントをコントロールできます。

ベクター・エンベロープを使用しているとき、ベクター・ジョイスティックはベクター・エンベロープの位置をどちらかの軸の半分までオフセットします。例えば、エンベロープがX軸の右端にあり、ジョイスティックが左端にある場合、実際のベクター位置はX軸の中央になります。

ベクター・ボリューム・コントロールとモジュレーション

ベクターは以下を行います。

- 4つのボイスごとのモジュレーション信号 (Vector Env A/B/C/D) を生成する。
- エフェクトやPerformance Mod Knobsで設定するような、すべてのボイスで共有できるパフォーマンス・レベルのモジュレーション信号を生成する。
- **Enable Volume**がOnのときは、ボイスごとにレイヤーA~Dの関連したボリュームをコントロールする。

また、ベクター・ジョイスティックのX軸とY軸を、ベクター・エンベロープとは独立したモジュレーション・ソースとして使用することができます。ベクター・エンベロープの設定はパフォーマンスに保存されるため、ボリュームと連携したパラメーター (フィルター・カットオフなど) を変更したり、レイヤー間を相互的に調節したりすることもできます。

Position

各ポイントのX-Y座標を表示します。これは、ベクター・エンベロープ・モジュレーション出力としても変換されます。これらは、必要に応じて手でエディットしたり、グラフィック・エディターを使用してエディットすることもできます。モジュレーション出力は、ボリュームのようにダイヤモンド形になりません。

ポジション、タイム、**Time Scale**は、モジュレーション・ホイール、MIDIコントロール・チェンジ、Performance Mod Knobsに加え、ベロシティとノート・ナンバーなどのチャンネル・ソースからモジュレーションをかけることができますが、エンベロープやLFOなどのボイスごとのソースからモジュレーションをかけることはできません。

X (0...3, R)

[-127...+127]

X軸上のポイントの位置を設定します。0はセンター、-127は左端、+127は右端です。

Y (0...3, R)

[-127...+127]

Y軸上のポイントの位置を設定します。0はセンター、-127は一番上、+127は一番下です。

グラフィック・エディター

5つのポイントを直接ドラッグしてエディットすることができます。このエディットはポジションのみで、デュレーションはエディットできません。

Duration

5つのセグメントのそれぞれにデュレーション (継続時間) があり、**Tempo**パラメーターの設定で、秒または音符単位で設定します。

- **0-1, 1-2, 2-3**は、0から1、1から2、2から3への移行時間。
- **3-Loop**は、3からループの最初のポイントまでの移行時間。ループは、それぞれのループの設定により異なる。
- **Release**は、ート・オフからリリース・ポイントまでの移行時間。

Tempo

[On, Off]

デュレーションを秒単位 (Off) または音符単位 (On) で表示します。

Time

[0.0000...60.0000 sec]

TempoがOffに設定されているときは、デュレーションを秒単位で設定できます。

x (Beats and multiply)

TempoがOnに設定されているときに表示されます。デュレーションをビート (1/32分音符から全音) と掛け算 (1~32) で設定します。

Speed

[Tempo Off: 0.01...100.00]

[Tempo On: 1/4...4x]

エンベロープ全体のスピードを設定します。

TempoがOffのときは、連続的に0.01 (元のスピードの1/100) から100.00 (元のスピードの100倍) まで設定できます。

TempoがOnのときは、テンポ値によるエンベロープを全体のスピードを、元のスピードの1/4から4倍まで設定できます。

Loop

Loop

[0->3, 1->3, 2->3, 0<->3, 1<->3]

ループのスタートとエンド・ポイントを設定し、前方へ進みループするか、前後交互にループするかを設定します。

0->3, 1->3, 2->3: 前方へのループです。例えば、1->3はエンベロープを、0、1、2、3、1、2、3、1、2、3などのように発音します。

0<->3, 1<->3: 前後交互にループします。例えば、1<->3はエンベロープを、0、1、2、3、2、1、2、3などのように発音します。

(Loop) Repeats

[Off, 1...126, Inf]

Off: ベクター・エンベロープがポイント3へ進むと、ノート・オフされるまでホールドされ、その後リリース・ポイントへ進みます。

1~126: ベクター・エンベロープが設定した回数をループし、ノート・オフされるまでポイント3でホールドし、その後リリース・ポイントへ進みます。

Inf: ベクター・エンベロープは、ノートが保持されている間ループを繰り返し、ノート・オフされるとリリース・ポイントへ移動します。

Vector Volume

ベクターエンベロープの各ポイントにはXとYがあり、そこからのA、B、C、Dのボリュームの割合が表示されます。

これは読み取り専用で、各ポイントのA、B、C、Dのボリューム値を、フル・ボリュームに対するパーセンテージで示します。A、B、C、Dのポイントの合計は常に100になります。外側部分はクリップし(削られ)、ダイヤモンド形になります。A、B、C、Dの値を直接エディットすることはできません。エディットは、グラフィック・エディターまたはポジション・テーブルを使用します。

Enable Volume

[Off, On]

ベクター・ジョイスティックとベクター・エンベロープをによるボリュームのコントロールを有効または無効にします。**Enable Volume**がOffのときでも、ベクター・ジョイスティックとベクター・エンベロープは、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。

Vector Volume Curve

[Loud, Smooth]

ベクター・ジョイスティックを動かしたとき、およびベクター・エンベロープ上のポイント間でベクター・ボリュームがどのようにクロスフェードするかを設定します。最大ボリュームを得たいときは、**Loud** (wavestateの動作) を使用します。より穏やかなクロスフェードを得たいときは、**Smooth** (wavestationの動作) を使用します。

エンベロープ

Filter/Amp/Pitch Envelope

Attack (Attack Time)

[0.000 ms...90 seconds]

スタート・レベルから最大レベルへ到達するまでの時間を設定します。

Decay (Decay Time)

[0.000 ms...90 seconds]

最大レベルに達してからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Sustain (Sustain Level)

[-100...+100 (Filter and Pitch) or 0...+100 (Amp)]

ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サステイン・レベルに達すると、トリガー・ソースで再スタートしない限り、エンベロープはノート・オフまでそのレベルを維持します。フィルター・エンベロープとピッチ・エンベロープは、+または-の値のサステイン・レベルを設定できますが、アンプ・エンベロープのサステイン・レベルは+の値のみです。

Release (Release Time)

[0.000 ms...90 seconds]

ノート・オフにしてからレベルが0になるまでの時間を設定します。

Filter/Amp/Pitch Envelope Curve

エンベロープは直線の組み合わせで説明されることが多いのですが、実際は、曲線で構成されています。

つまり、各セグメントのレベルは最初に素早く変化し、次のポイントに近づくにつれて変化がゆっくりになります。これは直線的なセグメントより自然に聞こえます。

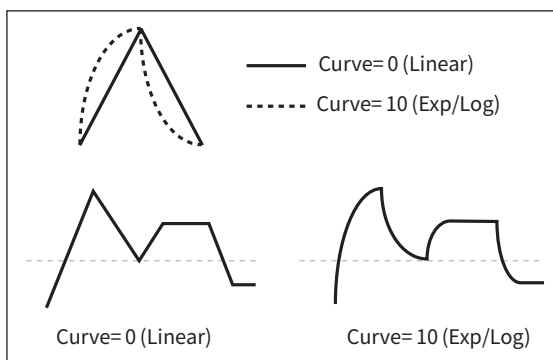
ビンテージ・アナログ・シンセのエンベロープは、このような曲線を自然に形成しました。wavestate nativeではさらにこれを進歩させ、各エンベロープのセグメントでカーブの曲がり具合を別々に調節できます。

カーブの曲がり具合を変更しても、エンベロープの時間は変わりません。ただし、カーブの曲がり具合が大きいと最初に値が急激に変化するため、早く発音するように聞こえます。

上昇、下降に適したカーブ・セッティング

通常、上昇するセグメントと下降するセグメントとは、別々のカーブを使用します。例えば、アタックのような上昇するセグメントはCurve=3 (初期設定) が適していますが、ディケイやリリースのような下降するセグメントはCurve=6以上が適しています。

エンベロープ・カーブ



Attack

Decay

Release

[0 (Linear), 1...9, 10 (exp/log)]

アタック、ディケイ、リリースの各セグメントにカーブの曲がり具合を設定します。エンベロープ・グラフィックのカーブを編集するには、セグメント上にカーソルを置き、黄色いドットを左右にドラッグしてください。

Filter/Amp/Pitch Envelope Trigger

Trigger Src (Trigger Source)

[List of modulation sources]

エンベロープをスタートするソースを選択します。また、発音中のときはエンベロープをリスタートします。例えば、テンポ同期されたLFOを使用し、繰り返しのリズムのエンベロープをトリガーしたり、ループするエンベロープを作成することができます(以下参照)。

Trigger Sourceによってスタートまたはリスタートされたエンベロープは、通常とは少し異なる動作をします。**サステイン**が最大でも**ディケイ**は最長設定で動作します。このとき**ディケイ**はホールド・タイムとして機能します。**ディケイ**・タイム後に、ノート・オンの状態が続いていても、エンベロープは**リリース**・タイム後に0になります。

Trigger Threshold

[-100%...+100%]

エンベロープをトリガーするモジュレーションのレベルを設定します。例えば、エンベロープをリセットするLFOの位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムの「グループ」を設定することができます。

＋の値(または0)のときは、エンベロープが**Threshold**を上方へ通過するとエンベロープがリセットされます。つまり、**Threshold**の設定より小さい値から設定値以上になると、エンベロープがリセットされます。

－の値のときは、エンベロープが**Threshold**を下方へ通過すると、エンベロープがリセットされます。つまり、**Threshold**の設定より大きい値から設定値以下になると、エンベロープがリセットされます。

注意: モジュレーション・プロセッサの**Smooth**を使用したとき、LFOの周期が速いとき、またLFOの波形によっては、モジュレーション・ソースは+100または-100にならないことがあります。このとき**Threshold**を+100または-100にしても、リセットしたりしなかったりすることがあります。このようなときは、**Threshold**を調節してください。

Trigger at Note-On

[Off, On]

Trigger at Note-Onはフィルターとピッチ・エンベロープで使用できます。アンプ・エンベロープは常にノート・オンでトリガーします。

On: エンベロープはノート・オンで自動的にトリガーします。これは初期設定です。

Off: エンベロープは**Trigger Source**で設定したソースでトリガーします。

注意: ノート・オンでトリガーとなる**Trigger Source**での選択によっては、設定をOffにしてもエンベロープがトリガーされることがあります。**Threshold**が0以上の場合、選択したソースの値が**Threshold**以上のときに起こり、**Threshold**が－の値の場合、選択したソースの値が**Threshold**以下のときに起こります。

Tip: ルーピング・エンベロープ

ルーピング・エンベロープを作成できます。以下の手順で操作します。

1. ループさせるエンベロープを**Trigger Source**を設定します。

例えば、フィルター・エンベロープを設定するときは、**Trigger Source**をFilter Envelopeに設定します。

2. **Trigger Threshold**を-1に設定します。

3. **Sustain Level**を-2に設定します。

これにより、エンベロープはディケイ・セグメントの終わりになるたびにエンベロープがリスタートします。

LFO

Filter/Amp/Pitch/Pan LFO

フィルター、アンプ、ピッチ、パンの4つのLFOは同じように動作します。

Tempo

[Off, On]

On: LFOスピードは**Base Note**と**Multiply**で設定します。システム・テンポに同期します。

Off: LFOスピードをHz単位で**Frequency**パラメーターで設定します。

Base Note

[List of rhythmic values]

Tempoが**On**のときは、LFOスピードの基準となる音符を設定します。選択できる値は付点音符と3連符を含め、32分音符から4全音符(16拍)までです。

x (Multiply Base Note by...)

[1...32]

Tempoが**On**のとき、ベース・ノートにこの設定が掛け算されます。例えば、ベース・ノートを16分音符に、**Times**を3に設定すると、LFOは付点8分音符で繰り返します。

Frequency

[0.001...32.000 Hz]

Tempoが**Off**のとき、LFOスピードをHzで設定します。

Waveform

[Triangle...Random6 (Continuous)]

LFOの波形を選択します。ほとんどの波形はディスプレイに表示されるとおりですが、いくつかの波形についての補足します。

GTR (Guitar)は、ギターのピブラート用です。これは+の値のみで、ピッチで設定すると、バンド・アップ効果のみになります。

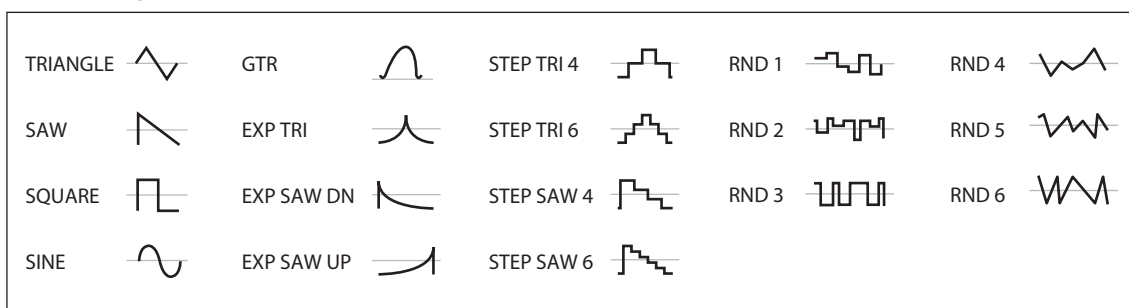
RND 1 (Random 1)は、一般的なサンプル/ホールドの波形で、一定間隔でレベルがランダムに変化します。

RND 2 (Random 2)は、レベルとタイミングがランダムに変化します。

RND 3 (Random 3)は、ランダムなタイミングでパルス波を生成します。

RND 4~6は、ステップ変化ではなく曲線変化で、**Random 1~3**を滑らかにしたバージョンです。緩やかなランダム変化を得られます。

LFOウェーブフォーム



Start Phase

[-180...+180]

波形の位相の起点を設定します。波形を左右にドラッグすることで、LFOグラフィック内のスタート・フェイズを編集します。**Random Start Phase**が**On**のとき、このパラメーターの効果はありません。

Random (Random Start Phase)

[Off, On]

Random Start Phaseが**On**のとき、LFOは毎回異なるランダムな位相でスタートします。

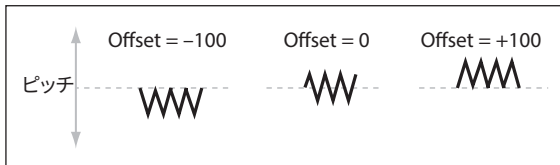
Offset

[-100...+100]

初期設定では、ほとんどのLFO波形が0を中心に-100~+100までスイングします。**Offset**ではLFO波形の中心を上下に移動します。例えば、50を中心に-50~+150の間をスイングさせることができます。

また、ビブラートにLFOを使用しているときは、**Offset**を0にすると、ビブラートはノートの元のピッチを中心として上下に変化します。**Offset**を+100にすると、ビブラートは元のピッチより上に変化するようになります。

Offsetの設定ビブラートによるピッチの変更

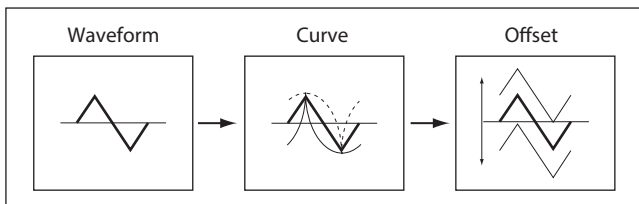


*Guitar*波形は例外です。ギターで弦をベンディングさせたときの音を再現するため、ピッチが上がりますが下がりにません。このため、中央値は0ではなく50を中心となります。もちろん、いつでも**Offset**を一の値にすることで、0以下にすることもできます。

OffsetはLFOグラフィックに点線で表示され、上下にドラッグして編集します。

Offsetは、以下のように**Shape**で変形した後の信号に影響します。

LFOシグナル・フロー

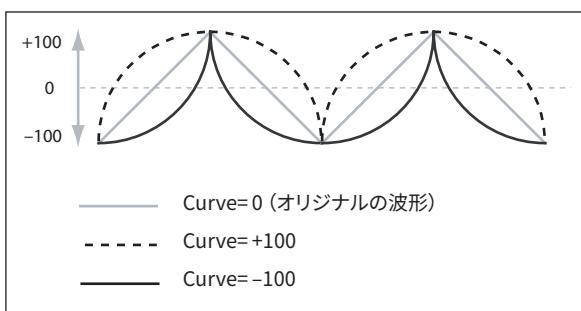
**Curve**

[-100...+100]

Curveは基本波形を変形させます。以下の図のように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使い方ができます。

例えば、三角波のLFOを使ってフィルターのカットオフ周波数をモジュレートするとします。**Curve**で高い値の範囲を強調すると、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスイープします。低い値の範囲を強調すると、低周波数領域で時間をかけてスイープします。

LFOカーブ



注意: *Square*と*Random 3*の波形は値が常に+100か-100のため、**Curve**の設定はこれらに影響を与えません。

Fade

[0.0000...9.900 sec]

LFOはがすぐ最大レベルにならずに徐々にフェード・インするよう設定します。ここではノート・オンからLFOが最大レベルに達するまでの時間を設定します。

Sync Notes

[Off, On]

Off: 鍵盤を押すたびにLFOがスタートし、各ノートで独立したLFOが動作します。これは初期設定です。

On: 後から弾いたノートにも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOがかかります。押さえているノートすべてのLFOが同期します。**Fade**はフレーズの中の最初のノートにのみ適用します。

注意: Sync Notesが*On*に設定されていても、ノート・ナンバー、ベロシティ、キー・スケールまたはその他のノート関連のモジュレーション・ソースで周波数を変化させれば、ノートごとにLFOのスピードが異なります。

Key Track

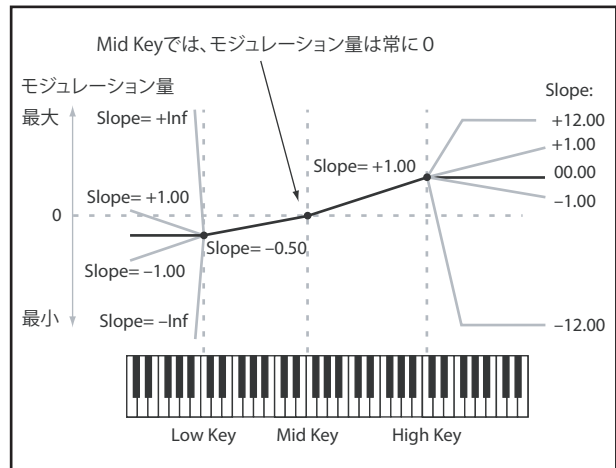
Filter Key Track

キーボード・トラック

ほとんどのアコースティック楽器はピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるに従ってロー・パス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。一般に、音色が全音域にわたって変化しないようにするには、キーボード・トラックの設定が必要です。

wavestate nativeのキーボード・トラックは、最大4か所でレートを変化させることができるため、より複雑な効果を作ることができます。例として以下のような設定が可能です。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらない設定。
- 低音域ほど、カットオフ周波数が上がるように設定する。
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る設定する。



KeyとSlopeによるキーボード・トラックの設定

キーボード・トラックは鍵盤の5つのKeyを軸にして、その間に4つのSlope (傾き) を設定します。5つのKeyのうち、一番下と一番上のキーは、MIDIでの一番下と一番上のノート・ナンバーにそれぞれ固定されています。その間に**Low**、**Mid**、**High**の3つのキーを設定します。

4つのSlope値は、それぞれ挟まれているKey間の傾きの度合いを設定します。例えば、**Low-Mid Slope**が0に設定されているとき、**Low Key**と**Mid Key**間の値は変化しません。

この形は、Keyが「蝶番」で、この中心から2つの「折りたたみドアの開き具合」がSlopeと考えてください。**Mid Key** (中央の蝶番の位置にあたる場所) には、キーボード・トラックの効果はありません。2枚の折りたたみドアがこの中央の位置から開いて、鍵盤のより高音域と低音域へ変化を与えます。

Slope

Slopeが+の値のとき、Mid Keyから離れるほどキーボード・トラックの出力が大きくなります。-の値のときは、逆に出力が小さくなります。このため、スロープが**Mid Key**の左にあるか、右にあるかによって、Slopeで設定する+と-の値の効果が違ってきます。

Low、Low-Mid: Slopeが-の値のときは低音域を弾くほどキーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Mid-High、High: Slopeが-の値のときは高音域を弾くほどキーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

以下の表は、Slopeの値がモジュレーション出力に与える効果を示したものです。

Slope値	モジュレーションの変化
-Inf	1半音で0から最小へ
-10.00	6半音で0から最小へ
-5.00	1オクターブで0から最小へ
-1.00	5オクターブで0から最小へ
0	変化なし
+1.00	5オクターブで0から最大へ
+5.00	1オクターブで0から最大へ
+10.00	6半音で0から最大へ
+Inf	1半音で0から最大へ

Key Track

キーボード・トラックの全体的な効果は、キーボード・トラックの全体の形とモジュレーションの効果の深さとの組み合わせで決まります。Slopeの値が大きいほどキーボード・トラックの形は急激に変わります。このため、より大きな効果を得たいときは、Slopeの値を上げて局所的に深い効果を得るよりも、まずはモジュレーションの効果の深さを大きくして全体的な効果の深さを調節するのが最も良い方法です。

+Inf、-Infスロープ

+Infと-Infは、スプリット効果のような急激な変化を作る特別な設定です。Slopeを+Infまたは-Infにすると、キーボード・トラックは1つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

注意: Mid-High Slopeを+Infまたは-Infに設定すると、High Slopeに変化はありません。同様にLow-Mid Slopeを+Infまたは-Infに設定すると、Low Slopeに変化はありません。

Low Slope


$[-Inf, -12.00...+12.00, +Inf]$

MIDIノート・レンジの一番下のキーとLow Keyで設定したキーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。初期設定は-1.00です。

(Low) Key

$[C-1...G9]$

低音域側のドアの蝶番にあたる、低域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

 Low KeyはMid Keyより上に設定することができません。

Low-Mid Slope

$[-Inf, -12.00...+12.00, +Inf]$

(Low) Key、Mid Keyでそれぞれ設定したキーの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を使用します。初期設定は-1.00です。

Mid Key

$[C-1...G9]$

キーボード・トラックの中心、つまり中央の蝶番にあたる、折点となるノートを設定します。このキーを弾くと、Key Track出力は0になります。

 Mid KeyはLow Keyより低いキー、またはHigh Keyより高いキーを設定することはできません。

Mid-High Slope


$[-Inf, -12.00...+12.00, +Inf]$

Mid KeyとHigh Keyでそれぞれ設定したキーの間の傾きを設定します。通常のキー・トラックには+の値を設定します。初期設定は+1.00です。

High Key

$[C-1...G9]$

高音域側のドアの蝶番にあたる、高域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

 High KeyはMid Keyより低いキーに設定することができません。

(High) Slope

$[-Inf, -12.00...+12.00, +Inf]$

High Keyで設定したキーとMIDIノート・レンジの一番上のキーとの間のスロープを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。初期設定は+1.00です。

Amp Key Track

キーボード・トラック (Key Track) で、鍵盤の高音域、低音域を弾くほどボリュームが変化します。これは、ボリュームを一定にしたり特別な効果を出したりするときに使用します。

wavestate nativeのKey Trackは、かなり複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾くときに、中央域でボリュームを増加させ、高音域のオクターブではボリュームが徐々に上がっていくか、まったく上がらないような設定。
- 特定のキーで急激にボリュームが変化するような設定。

Amp Key Trackは、エンベロープとLFOのように、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。

Key Trackについての詳細は、前述の「Filter Key Track」を参照してください。

Filter Key Trackとの違い

アンプ・モジュレーションは他のモジュレーション・ルーティングとは少々異なり、プラス方向のモジュレーションでは2倍のゲインまでに制限されます。詳しくは、28ページ「アンプ・モジュレーションについて」をご覧ください。これにより、Amp Levelにモジュレーションをかける場合、Amp Key Trackのマイナス側の**Slope**はプラス側の**Slope**よりも角度が急峻になります。このことはAmp Levelにモジュレーションをかける場合にのみ適用され、その他のデスティネーションの場合、Amp Key TrackはFilter Key Trackと同様に動作します。

Key Track量	Slope値	レベルの変化
100%	-Inf	半音で無音
	-12.00	5半音で無音
	-5.00	1オクターブで無音
	-1.00	5オクターブで無音
	00	変化なし
	+1.00	5オクターブで2倍
	+5.00	1オクターブで2倍
	+12.00	5半音で2倍
	+Inf	半音で2倍

モジュレーション・プロセッサ

概要

モジュレーション・プロセッサはモジュレーション信号を変化させます。元のモジュレーション信号もそのまま使用することができます。プログラムごとに2つのモジュレーション・プロセッサがあります。

モジュレーション・プロセッサの出力が、LFOやエンベロープと同様に、モジュレーション・ソースのリストに表示されます。

Type

[Gate, Offset, Quantize, Scale, Curve, Smooth, Sum]

モジュレーション・プロセッサが行う処理のタイプを設定します。それぞれの詳細は以下のとおりです。

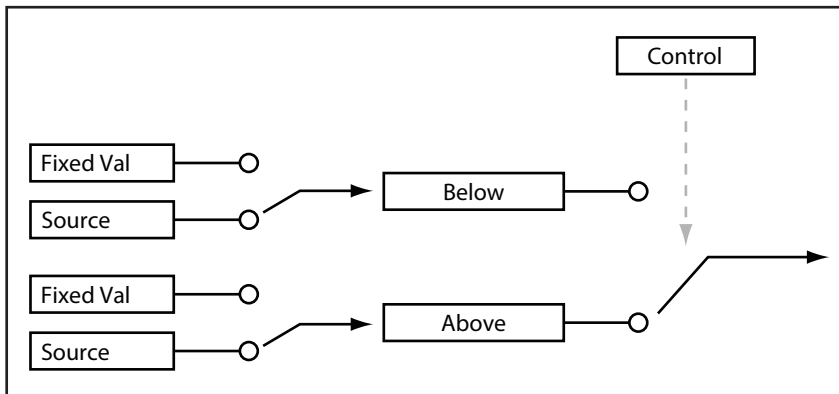
Gate

3つのモジュレーション・ソースで、他の2つのモジュレーション・ソース(または固定値)を切り替えます。

サイド・チェーンを使用したオーディオ・ゲートに似ていますが、さらに(スレッシュホールドを上回り)ゲートが開いているときだけでなく、(スレッシュホールドを下回り)ゲートが閉じているときにも変化を与えられる柔軟性があります。

例えば、Gateを使用して以下のようなことができます。

- いくつかのノートにピッチバンドまたはその他のエフェクトを適用し、他には影響を与えない設定 (**Control at Note-On Only** を使用) する。
- ソースが特定のスレッシュホールドに達したときパラメーターに適用します。例えば、ベロシティ値が90を超えたら、ベロシティ値でLFO周波数にモジュレーションをかけるなど。
- 2つの異なるLFO(あるいは他のモジュレーション・ソース)を切り替えるためにコントローラーを使用する。



Control

Source

[List of Modulation Sources]

ゲートを設定するモジュレーション・ソースを選択します。

Threshold

[-100...+100]

ゲートを開く、または閉じるコントロール・ソースのスレッシュホールド値を設定します。

Control at Note-On Only

[Off, On]

Onにすると、ノート・オン時のコントロール・ソースの値によって、出力 (**Below**または**At & Above**) が選択されます。コントロール・ソースの値が変わっても、ノートが持続している間は出力の選択は変わりません。このとき、Threshold の設定で出力の選択は変わりませんが、出力の値自体は変化しているので注意してください。

Below Threshold

[Fixed Value, Source]

コントロール・ソースが**Threshold**未満のときのゲートの出力を設定します。**Fixed Value**にしたときは、**-100%~+100%**を設定します。**Source**にしたときは、モジュレーション・ソースを選びます。

At & Above Threshold

[Fixed Value, Source]

コントロール・ソースが**Threshold**以上のときのゲートの出力を設定します。

Offset

モジュレーションに+または-の一定のオフセット値を加え、さらにゲインを最大で2倍にすることができます。

Input

[List of Modulation Sources]

オフセットするモジュレーション・ソースを選択します。

Level

[-200%...+200%]

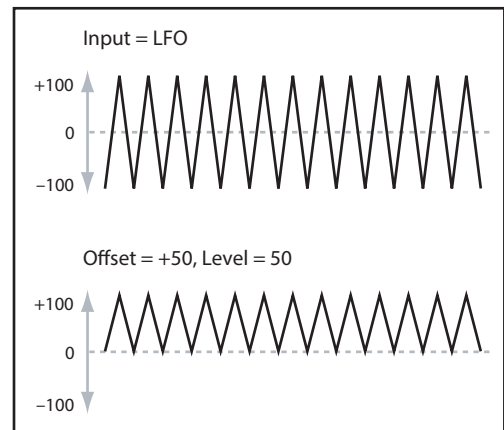
+200%は元の信号レベルを2倍にし、**-200%**はレベルを2倍にして逆相にします。

Offset

[-200%...+200%]

Inputをどのように上下にシフトするかを設定します。

+200%は **-100**の入力を**+100**にシフトさせます。



バイポーラからユニポーラへの変換

Offsetの設定を使用してLFOなどのバイポーラ(+と-の両方ある)のモジュレーション・ソースを、ユニポーラ(+のみ)信号に変換することができます。以下の手順で行います。

1. ソースにLFOを選択します。
2. **Input Amount**を**50%**に設定します。
これでLFOの全体のレベルが半分になります。
3. **Offset**を**50%**に設定します。
LFO信号の波形全体が上へシフトし、0から+100の間で変化するようになります。

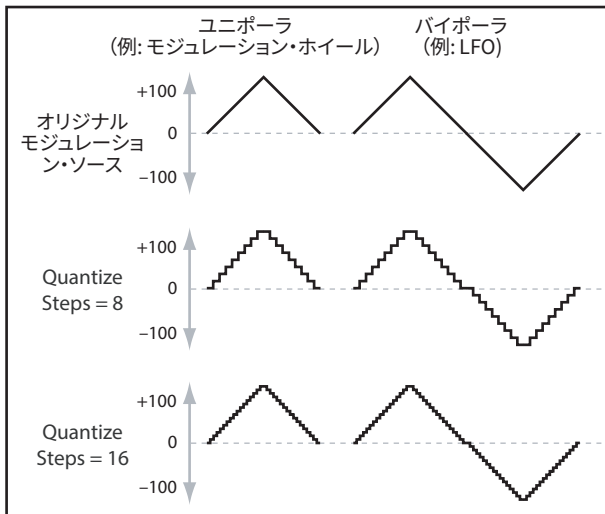
ユニポーラからバイポーラへの変換

ユニポーラ(+のみ)のモジュレーション・ソースを、バイポーラ(+と-の両方ある)信号に変換することができます。

1. モジュレーション・ソースを選択します。
2. **Input Amount**を**+200%**に設定します。
これでモジュレーション・ソース全体のレベルが2倍になります。
3. **Offset**を**-100%**に設定します。
これでモジュレーション信号が下へシフトし、-100から+100の範囲になります。

Quantize

連続的な入力信号をクオンタイズし、不連続なステップに変化させます。これを使用して、LFO やエンベロープの波形を変えたり、コントロールローラーを操作したときに、いくつかの限定した値しか出せないような設定ができます。



Input

[List of Modulation Sources]

クオンタイズするモジュレーション・ソースを選択します。

ステップ

[1...32]

効果のかかる程度を設定します。ステップ数が小さいと、出力の段階の幅が大きくなります。

例えば2に設定すると、0、50、100に「ステップ」が生じます。バイポーラのソースでは、-50と-100にもステップが生じます。

ピッチバンドをクオンタイズする

クオンタイズしたピッチバンドで、ギターのフレットをスライドするような効果や、トランペットのように管の長さの違いによって起こるジャンプ・バンドのようなサウンドを再現できます。

1. Synthesisタブを開きます。
2. Mod SourcesフッターのMod Sources1をクリックして押したままTuneノブにドラッグします。
これにより、Mod Sources 1をTuneへのモジュレーション・ルーティングが作成されます。
3. ウィンドウの右にあるModパネル内でIntensityを+5.00、+7.00などに設定します。
4. Mod SourcesフッターでMod Process 1をクリックします。
Mod Process 1が表示されます。
5. Mod Process 1のTypeをQuantizeに、InputをPitch Bendに設定します。
6. Stepsを、上記のIntensityに使用したのと同じ数値を設定します。
7. SynthesisタブのPitchセクションで、Pitch Bend UpとPitch Bend Downの両方を0に設定します（それにより、モジュレーション・プロセッサの出力が、ピッチに影響を与えます）。

これにより、ピッチ・バンド・ホイールを動かすことでクオンタイズされたピッチ・バンドが作成されます。

Scale

このプロセッサはモジュレーション・ソースを使用して他のソースの量を変化させます。例えば、LFOの量をエンベロープでコントロール、またはエンベロープの量をMIDIコントローラーで設定することができます。

Input

[List of Modulation Sources]

スケール効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。

Main Input Amount

[-100%...+100%]

Scale Sourceで変化させる前の入力信号のゲインと極性を設定します。**Scale Source**からの入力は、この設定値に加算されます。

Main Input Amountが0に設定されていても、**Scale Source**はMain Inputの最終的な量を+100~-100の範囲で変化させます。

Scale Source

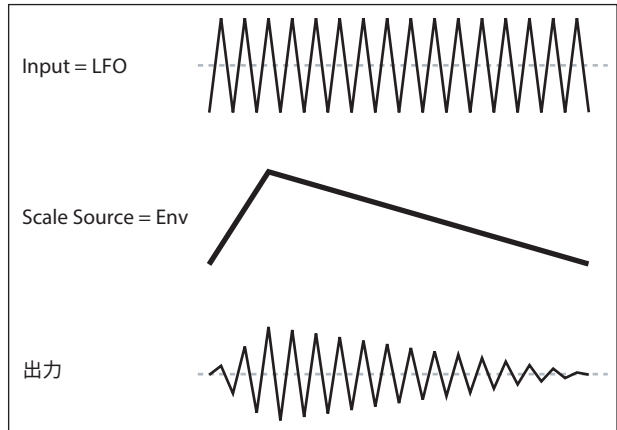
[List of Modulation Sources]

ここで選択したモジュレーション・ソースによって、**Input**で選択したソースの量が変化します。

Scale Amount

[-100%...+100%]

Scale Sourceを変化させるゲインと極性を設定します。例えば、メインの入力がLFOで、**Scale Source**がエンベロープのとき、+の値にするとエンベロープがLFOの量を増加させます。



Curve

指数カーブのジョイスティック、対数カーブのベロシティなどのような、コントローラーのカーブをカスタマイズできます。また、エンベロープやLFOなどのプログラマブルなモジュレーション・ソースの波形を変化させることができます。

注意: Curveは、主にエンベロープ、三角波、正弦波のLFOなど、すでにある程度の傾きを持つモジュレーション信号に効果があります。従来のサンプル&ホールド波形のように、信号がある値から別の値へ急激に変化する場合、Curveは値に影響を与えませんが、値間の変化には影響しません。Curveは、方形波など、最大値、0値、または最小値のみを含む信号には無効です。

Input

[List of Modulation Sources]

カーブを変形させるモジュレーション・ソースを選択します。

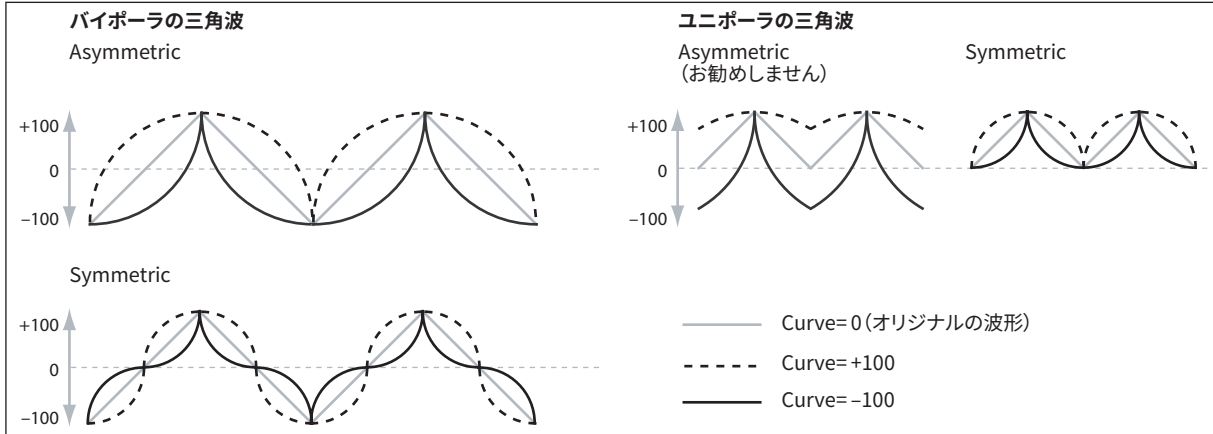
Mode

[Symmetric, Asymmetric]

Asymmetricは、-100から+100までに向かって、1つのカーブを生成します。

Symmetricは、0から-100と+100のそれぞれに向かって、2つの同じカーブを生成します。

カーブとモード



Curve

[-100.00%...+100.00%]

モジュレーションの入力を変形させます。

例えば、三角波のLFOを使ってフィルターのカットオフ周波数を変化させるとします。Curveで値の大きい範囲を強調すると、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスイープし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスイープします。

Mode	Input	Curve	結果
Symmetric	ユニポーラ	プラス(+)	大きい値の範囲を強調
		マイナス(-)	小さい値の範囲を強調
	バイポーラ	プラス(+)	大小、両方の値の範囲を強調し、中心部を抑制
		マイナス(-)	0周辺の中心部を強調
Asymmetric	ユニポーラ	プラス(+)	最大値付近をオフセットして強調
		マイナス(-)	最小値付近をオフセットして強調
	バイポーラ	プラス(+)	大きい値の範囲を強調
		マイナス(-)	小さい値の範囲を強調

バイポーラとユニポーラのモジュレーション・ソース

Curveを理解するには、モジュレーション・ソースのバイポーラとユニポーラの違いを考えるとよくわかります。

バイポーラのソースは-100から+100まで変化し、中間点は0です。ほとんどのLFOがバイポーラです。ピッチ・ベンドもバイポーラです。

ユニポーラのモジュレーション・ソースはModeのAsymmetricと相性がよいですが、Symmetricでも面白い結果が得られます。

ユニポーラのソースは0から100の変化で、中間点は50です。JS+Y (CC#1) などのMIDIコントローラーはすべてユニポーラです。フィルターEGとピッチEGは-の値の両方が設定可能ですが、EGは通常ユニポーラに設定します。

ユニポーラのソースでは、Symmetricモードを設定してください。Asymmetricモードを設定すると、オフセットするなどの正しい効果にならないときがあります。

Smooth

ホイールの早い操作やLFOの急激な変化をなめらかにします。

アタック (信号の増加) とディケイ (信号の減少) のスムーズ効果の量をそれぞれ設定します。

低い値に設定するとスムーズ効果で滑らかになり、例えば、アフタータッチの効果をゆるやかにすることができます。大きい値に設定すると、オートフェードのような効果が得られ、フェード・イン/フェード・アウトを長くすることができます。

スムーズ効果で、LFOやEGなどのプログラムされたモジュレーション・ソースの形状を変形できます。例えば、単純なOn、Offの信号を以下のようなエンベロープに変形できます。

Input

[List of Modulation Sources]

スムーズ効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。

Attack

[0.000...10.000 sec]

高い値に到達するまでの時間を設定します。

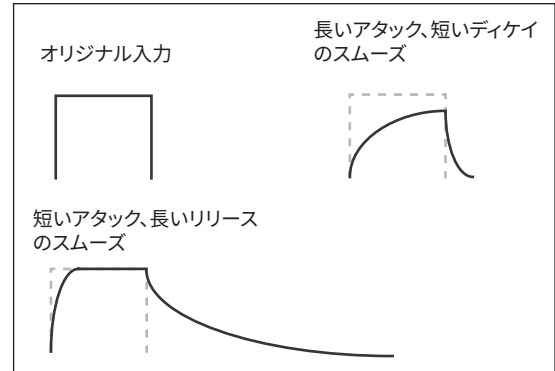
ここの値が大きいと、時間が長くなります。

Decay

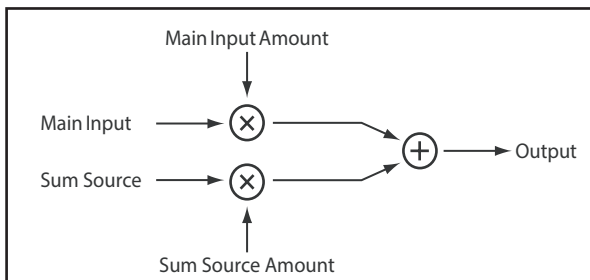
[0.000...10.000 sec]

低い値に到達するまでの時間を設定します。

ここの値が大きいと、時間が長くなります。



Sum



2つのモジュレーション・ソースを足し合わせます。これは、2つ以上の信号を組み合わせ、他のモジュレーション・プロセッサで加工したいときに便利です。例えばLFOとエンベロープを合わせ、滑らかにします。

Input

[List of Modulation Sources]

メインのモジュレーション・ソースを選択します。

Main Input Amount

[-100%...+100%]

Inputのモジュレーション・ソースのゲインと極性を設定します。

Sum Source

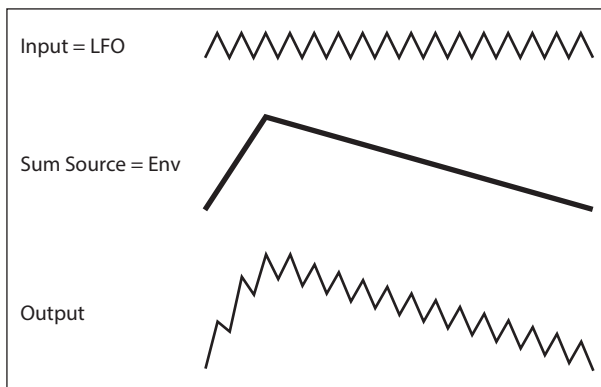
[List of Modulation Sources]

Inputにマージするモジュレーション・ソースを選択します。

Sum Source Amount

[-100%...+100%]

Sum Sourceのゲインと極性を設定します。



Effectページ



概要

各プログラムにはそれぞれPre FX、Mod FXとDelayがあります。

1: Mini Editor

3つのエフェクトには、重要なパラメーターを表示する「ミニ・エディター (Mini Editor)」があり、プログラムのすべてのエフェクトの概要を簡単に確認することができます。

3つのミニ・エディターのいずれか1つをクリックすると、下に詳細なエディター (Detailed Editor) が表示されます。

2: Effect Type

各エフェクトに、**タイプ** (別名アルゴリズム) とその**タイプ**内の**プリセット**を選択することができます。全エフェクト・タイプのリストは、76ページ「Pre FX」、77ページ「Mod FX」、78ページ「Delay」、79ページ「Master Reverb」を参照してください。

「All」タイプ (Delay All、Chorus Allなど) は関連するすべてのタイプから**プリセット**を選択することができます。

3: Effect Preset

選択した**タイプ**で使用可能なプリセットです。

4: Effect On/Off

エフェクト・タイプ名 (Pre FX、Mod FXなど) の左側にあるパワー・ボタンをクリックして、エフェクトのオンとオフを切り替えます。

5: Detailed Editor

ミニ・エディターの1つをクリックすると、選択したエフェクトのすべての詳細なパラメーターが表示されます。

Mini Editor


Wet/Dry

[Dry, 1:99...99:1, Wet]

オリジナルの信号 (Dry) とエフェクト信号 (Wet) のバランスを設定します。

FX Edit 1/2/3

各エフェクトには3つの「エディット」コントロールがあります。これらは複数の内蔵パラメーターを設定するマクロです。これらの設定は、プリセットごとに割り当てられる効果が異なります。各エフェクトTypeのエディット・ノブは、割り当てられた効果名が表示されます。

 **重要:** 内蔵パラメーターのモジュレーションは、FX Edit 1/2/3ノブからのみ使用できます。モジュレーション・ホイールやMod Knobsなど、他のソースからエフェクトをモジュレートするには、内蔵パラメーターをFX Editノブの1つに割り当て、FX Editノブを他のソースからモジュレートします。

レベル・コントロール

エフェクトTypeの設定によっては、レベルに関連したパラメーターが追加で表示されることがあります。

Input Trim

[-Inf, -84.9...0.0 dB]

エフェクトに送るボリューム・レベルを設定します。これを使用してWaveshaperなどのエフェクトのレスポンス効果を変更、またはTalking Modulatorなどのエフェクトでゲインの増加を補正するときに使用します。

Volume

[-Inf, -84.9...+12.0 dB]

TypeでGuitar Ampを選んだときに、ポストDrive出力のボリュームを設定します。Driveによるレベルの変化を補正します。

Output Level

[-Inf, -84.9...0.0 dB]

エフェクトからの出力ボリュームを設定します。Waveshaperなどのエフェクトでのレベルの変化を補正します。

Gain Adjust

[-Inf, -84.9...+24.0 dB]

これはOutput Levelに似ていますが、最大24dBまでのプラス・ゲインを供給します。Modern Compressorを選択したときのみ表示されます。

Pre FX

Decimator

サンプリング周波数を低くビット数を減らしたビンテージのデジタル・エフェクトをモデリングしたステレオ・エフェクトです。

Graphic EQ

マクロ・コントロール付きステレオ・グラフィックEQです。

Guitar Amp

ギター・アンプとスピーカー・キャビネットの微細なサチュレーションから唸るようなディストーションまでをモデリングしたモノラル・エフェクトです。

Modern Compressor

モダンなサウンドのステレオ・コンプレッサーです。

Parametric EQ

調整可能なシングル・バンドのステレオ・パラメトリックEQです。プリセットには追加のEQが含まれるものがあります。

Red Compressor

スムーズでダイナミックな演奏を演出します。モノラル・コンプレッサーで、クリーンなサウンドで非常にポピュラーなペダル・エフェクトをモデリングしています。

Ring Modulator

ステレオ・エフェクトで、LFOで変調したオシレーターによって金属的な音色を作り出します。

Tremolo

LFOでボリュームを変調し、入力信号の音量を揺らすエフェクトです。エンベロープ・フォロワーによるコントロールも可能です。

Wave Shaper

ステレオ・エフェクトで、入力レベルに非常に敏感に反応します。入力信号を変形することで、元音には含まれない多くの倍音を加えたり、ディストーション・サウンドを作ったりします。

Mod FX

Black Chorus/Flanger

クリーンなトーン、低ノイズ、そしてタイン・タイプのエレクトリック・ピアノに最適なことで知られるクラシックなモノ・イン、ステレオ・アウトのコーラスを参考に開発したエフェクトです

Black Phase

モノラル・フェイザーで、ヨーロッパ製のフェイザー・ペダルにヒントを得ました。

CX-3 Vibrato Chorus

ビンテージ・オルガンのコーラスである、コーラス/ビブラート回路をモデリングしています。

EP Chorus

初期の改造タイン・ピアノに内蔵されていたコーラス・エフェクトにヒントを得て開発しました。

Harmonic Chorus

ステレオ・エフェクトで、高音域を取り出してコーラスをかけます。ベースなどの音色でも音やせすることがなくコーラス効果を得ることができます。プリセットの中には、フィードバックを使用してコーラスをフランジャーに変えるものがあります

Modern Chorus

ステレオ・エフェクトで、入力信号のディレイ・タイムにモジュレーションをかけることで、厚みと温かさをサウンドに加えます。

Modern Phaser

モダンなステレオ・フェイザーです。

Orange Phase

これは多くのレコーディングで愛用されている、モノラル・フェイザー・ペダルをモデリングしています。コード演奏などに動きをつけたり、サウンドに広がり感や輝きをもたせるのに役立ちます。

Polysix Ensemble

これはコルグPolysixに内蔵されたモノラル・イン、ステレオ・アウトのアンサンブル・エフェクトをモデリングしています。

Small Phase

これは70年代にニューヨークで製造された、透明感のあるウォームでリッチなサウンドが特徴的な、クラシックなモノラル・フェイザーをモデリングしています。

Talking Modulator

このモノラル・エフェクトは、入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトで、しゃべっているようなサウンドが得られます。

Vintage Chorus

これはギター・アンプに内蔵されたことで有名なモノラル・コーラスをモデリングしています。**Speed**と**Depth**は、オリジナルよりも広い範囲のサウンドをもたらします。

Vintage Flanger

アナログ回路による定番中の定番フランジャーをベースとしたエフェクトです。コード演奏に最適な、オリジナルのBBD回路によるスイープ・サウンドを再現しました。

Vintage/Custom Wah

ステレオ・エフェクトで、ビンテージ・ワウペダルの音響特性を再現したエフェクトです。

Vox Wah

伝説的なVOXワウ・ペダル、V847とV848 Clyde McCoyモデルを再現したものです。

Delay

L/C/R Delay

モノラル・イン、ステレオ・アウトのマルチタップ・ディレイで、3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されます。

Multiband Mod Delay

このエフェクトは、入力信号を4つの周波数バンドに分けて、各バンドにモジュレーション・ディレイをかけます。複雑な特定周波数のディレイから厚いコーラスまでを生成することができます。

Reverse Delay

リバース・ディレイと左右のディレイが含まれています。逆再生と再生を繰り返しながらフィードバックさせることもできます。

Stereo/Cross Delay

ステレオ・タイプのディレイで、ディレイ・タイムを最大2730msまで設定できます。

Tape Echo

テープ・サチュレーションと3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをモデリングしています。

Reverb & EQページ



パフォーマンスには、マスター・リバーブとマスターEQがあり、4つのレイヤーすべてで共有されます。

Master Reverb

Early Reflections

さまざまなアーリー・リフレクションが設定でき、スモール・アンビエンス、ゲート・リバーブ、リバーブ・エフェクトを得られます。

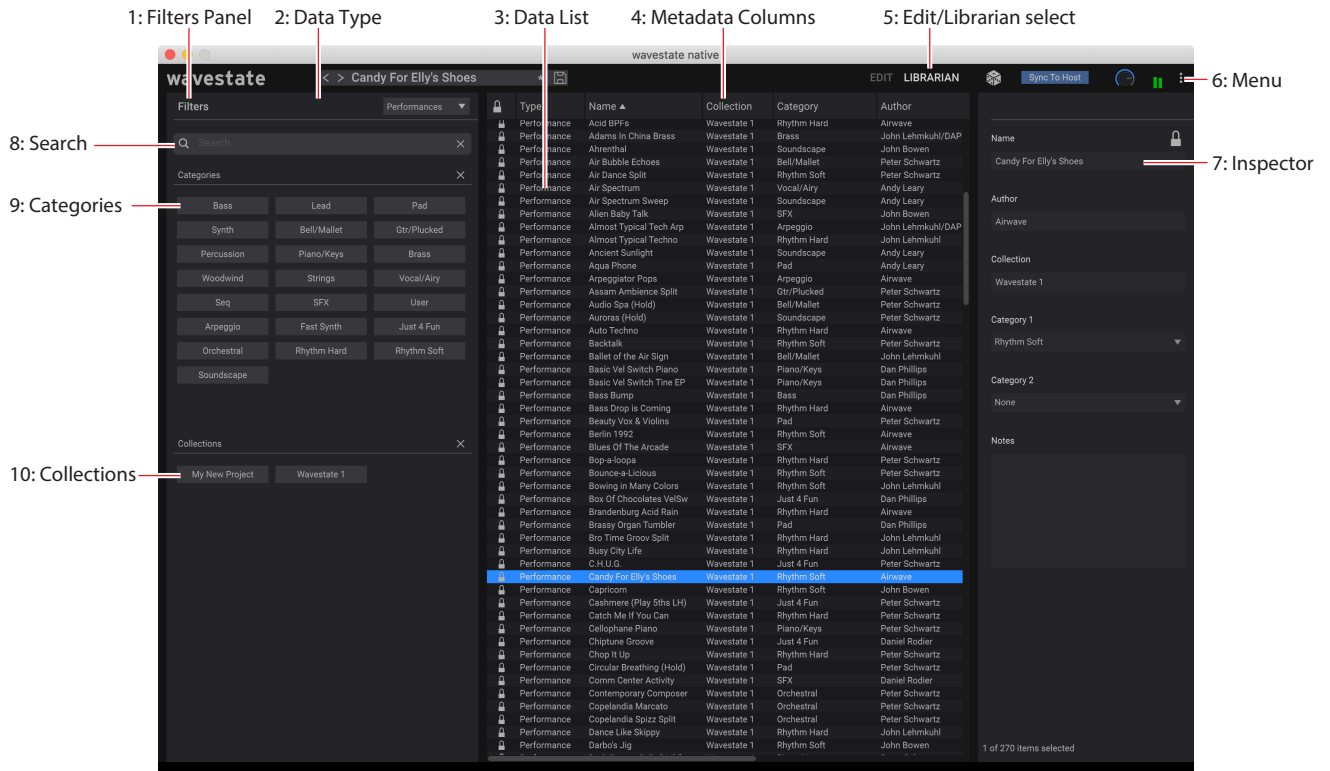
Overb

より豊かでなめらかな、ランダムイズ効果を含んだ高品位できめ細かなリバーブです。

Master EQ

パフォーマンスにはマスター・リバーブの後に専用のパラメトリックEQが含まれます。EQのOn/Offで、EQを有効または無効にします。Trimを使用してEQのブーストを補正します。L (Low)とH (High)バンドは、Peak、Shelf(シェルビング)またはCut(ロー・カット/ハイ・カット)に設定することができます。

Librarianページ



ライブラリアンの使い方

Librarianページにはwavestate nativeの全てのコンテンツが表示されます。メタデータを編集したり、データをインポートやエクスポートしたりする際に便利です。サウンドの選択には、サウンド・ブラウザを使用してください。詳しくは7ページ「サウンド・ブラウザ」を参照してください。

1: Filters Panel

データ・リストのアイテムの数を絞り込むことができます。必要に応じてデータ・タイプ、サーチ、カテゴリー、コレクションを設定します。Filters Panelの右端をドラッグしてサイズを変更し、カテゴリーとコレクションの1列、2列、または3列を表示できます。

2: Data type

リストにはwavestate nativeのパフォーマンス、プログラム、ウェーブ・シーケンス、ウェーブ・シーケンス・レーン・プリセット、スケール、エフェクト・プリセット、セット・リストが表示されます。このメニューでリストに表示させるデータのタイプを選択します。All Data はすべてのデータのタイプを表示します。

3: Data List

これにより、Filters Panel内のサーチ、データ・タイプ、カテゴリー、コレクション設定でフィルタリングした、wavestate nativeデータベースのすべてのデータ・リストが表示されます。

選択

リスト内のアイテムをクリックしてメタデータのエディットや、エクスポート用を選択します。パフォーマンスとセット・リストをダブルクリックすると、再生するアイテムも選択されます。

macOSではcommandキーを、WindowsではCtrlキーを押しながら、複数の非連続アイテムを選択します。Shiftキーを使用してアイテムの範囲を選択することもできます。

ロック・アイコン: 工場出荷時のデータはライトプロテクト(書き込み保護)されています

工場出荷時のすべてのデータは、パフォーマンス、プログラム、エフェクト・プリセットなどを含め、ライトプロテクトされています。そのときは、リストとインスペクター・パネルの上部にあるロック・アイコンが表示され、ファクトリー・サウンドを削除したり、名前や作成者などのメタデータを含む元のバージョンを変更したりすることはできません。それらを複製してエディットすることはできます。

4: Metadata columns

リストには、アイテムごとに、Type、Name、Collection、Category、Author (作者)、Notes (メモ) のほか、そのアイテムが工場出荷時のデータとしてロックされているかどうかが表示されます。列の上部をドラッグして、順序を変えたり、列のサイズを変更することができます。列の見出しをクリックして並べ替えます。再びクリックすると並べ替えの順序が逆になります。三角形のアイコンは並べ替えにどの列を選択したかを示します。三角形の方向 (上または下) は、並べ替えの順序を示します。

5: Edit/Librarian select

メイン・ウィンドウの右上にあるボタンは、エディターとライブラリアンのどちらで作業をしているかを選択します。詳細は5ページ「3: Edit/Librarian select」を参照してください。

6: Menu

CCの割り当て、ユーザー・サンプル・バンク、アンドゥ/リドゥ、ユーザー・インターフェイスのサイズのスケーリング、「About」情報、そしてライブラリアン固有のコマンドなどのような、全体的な設定にアクセスすることができます。

7: Inspector

Name、Collection、Category、Author (作者)、Notes (メモ) のほか、選択したアイテムのメタデータを表示させたり、エディットすることができます。複数のアイテムが選択されていて、メタデータ・フィールド (名前やカテゴリーなど) の設定が異なる場合、フィールドには「<Multiple Values>」という注記が表示されます。

ロック・アイコンが表示されている場合、ファクトリー・データが選択されているため、そのデータ・フィールドを編集することはできません。ただし、テキストをコピーして他の場所にペーストすることはできます。

Inspectorパネルは左端をドラッグすることでサイズを変更できます。

8: Search

このフィールドに入力してメタデータのフィールドのいずれかでテキストを検索し、リストをフィルタリングします。「x」をクリックするとフィールドをクリアします。

9: Categories

カテゴリーは、ベース、リード、ベルなどのサウンドのタイプでフィルタリングすることができます。各サウンドは2つのカテゴリーに割り当てることができ、パフォーマンス、プログラムなどの各データ・タイプにはそれぞれ独自のカテゴリー・リストがあります。カテゴリー名をクリックしてそのカテゴリーでフィルタリングします。「x」をクリックするとすべてのカテゴリーの選択を解除します。

カテゴリーで検索する場合、いずれかのカテゴリーが検索条件に一致するとサウンドが表示されます。

10: Collections

コレクションを使用すると、ファクトリー・サウンド、拡張サウンド・パック、または自身のプロジェクトなど、グループごとにサウンドをフィルタリングすることができます。各サウンドは1つのコレクションに割り当てることができます。コレクション名をクリックして、そのコレクションでフィルタリングします。「x」をクリックすると、すべてのコレクションの選択が解除されます。

ライブラリアン・コンテキスト・メニュー

アイテムを右クリック、またはmacOSではcontrolキーを押しながらクリックして、コンテキスト・メニューを表示します。リストで複数のアイテムが選択されているときも、メニュー・コマンドを使用できます。

Export...

選択したアイテムをディスクの個々のファイルにエクスポートします。詳細は83ページ「データのエクスポート」を参照してください。

Export Bundle...

このコマンドは、複数のアイテムが選択されているときに使用します。選択したすべてのアイテムをディスクの1つのファイルにエクスポートします。例えば、サウンドのセットを配布するときなどで使用します。

Duplicate

選択したアイテムが複製されます。

Delete

選択したデータが削除されます。セット・リスト・スロットで使用すると、スロットはInit Performanceを使用するように変更されます。

New Set List

すべてのスロットがInit Performanceに設定され、新しいセット・リストが作成されます。すべてのデータまたはセット・リストのいずれかを表示するときに、ライブラリアンから使用することができます。

Open Set List Editor

セット・リストを選択すると、そのセット・リストのセット・リスト・ウインドウが開きます。複数のセット・リストを選択すると、それぞれのウインドウが開きます。

Make Active

リストでパフォーマンスを選択すると、再生するアイテムが選択されます。(ダブルクリックしても同じ効果があります。) リストでセット・リストを選択すると、そのセット・リストがアクティブになり、Settingsダイアログのセット・リスト・パラメーターが変更されます。

インポートとエクスポート

wavestate nativeは、ハードウェアのwavestateのEditor/Librarianと同じファイル形式(.wsbackupファイルを除く)を読み書きでき、両者の間でサウンドに完全な互換性を持たせることができます。インポートとエクスポートのコマンドを使用すると、以下のことができます。

- 新しいサウンドをロードする
- wavestate nativeとハードウェアのwavestateの間、またはwavestate nativeのインストール先から別のインストール先へのデータ転送
- データのバックアップと復元

注意: インポートはwavestate native LEではサポートしていません。

データのインポート

データをwavestate nativeにインポートするには、以下の操作を行います。

1. メニューでImport...コマンドを選択します。

ファイルを開くダイアログが表示されます。

2. インポートするファイルを選択します。

複数のファイルを選択してインポートすることもできます。

3. Openボタンを押します。

ファイル内のデータがデータベースにインポートされます。追加されたファイルに関する情報やインポートを確認するメッセージが表示されます。

データのコンフリクト

インポートされたデータの一部が内部データの異なるバージョンまたは更新されたバージョンである場合は、次のテキストを含むダイアログが表示されます。

「A different or changed item already exists in the database for <アイテム名>」

ダイアログにはいくつかのオプションがあります。

Cancel: アイテムはインポートされません。

Overwrite: アイテムがインポートされ、wavestate nativeデータベース内のバージョンを置き換えます。

Make Unique: アイテムがインポートされ、そのUUID (82ページ「UUID」) が変更されてwavestate nativeのバージョンと競合しないようになります

Apply to All: Cancel、OverwriteとMake Uniqueの選択は、インポート内の競合するすべてのファイルに適用されます。

セット・リストがインポートされ、セット・リストに含まれるパフォーマンスの一部が新しく作成された場合、そのセット・リストは新しいパフォーマンスとして編集されます。

UUID

wavestate nativeは、データベースを使用してサウンドを管理します。内部的には、サウンドは名前ではなく、ファイルに添付されたUUID (Universally Unique Identifier) と呼ばれる一意のタグによって識別されます。これは、サウンドの名前が変更された場合でも、システムはそれが同じサウンドであることを認識していることを意味します。

サウンドを保存する場合、「Overwrite」はUUIDを同じに保ち、「Save As New」は新しいUUIDを作成します。

データをインポートすると、インポートされるサウンドのUUIDがデータベースに既に存在するUUIDと比較されます。サウンドのUUIDが同じで内容が異なる場合は、82ページ「データのコンフリクト」で説明されているダイアログが表示されます。

データのエクスポート

2つ以上のデータをエクスポートするときは、それらを個別のファイルとして保存すしたり、1つのバンドル・ファイルとして保存したりすることもできます。

個別のファイルとしてエクスポート

wavestate nativeからディスク上の個別のファイルとしてデータをエクスポートするには、以下の操作を行います。

1. ライブラリアンで、エクスポートするデータを選択します。
2. アイテムの1つを右クリック、またはmacOSではcontrolキーを押しながらクリックしてコンテキスト・メニューを表示させます。
3. メニューでExport...コマンドを選択します。
標準のファイルを開くダイアログが表示されます。
4. ファイルを保存する場所に移動します。
5. Openを押して現在のディレクトリを選択し、ファイルを保存します。

バンドル・ファイルとしてエクスポート

wavestate nativeから複数のデータを単一のバンドル・ファイルとしてエクスポートするには、以下の操作を行います。

1. ライブラリアンで、エクスポートするデータを選択します。
2. アイテムを右クリック、またはmacOSではcontrolキーを押しながらクリックして、コンテキスト・メニューを開きます。
3. メニューで、Export Bundle...コマンドを選択します。
4. バンドルを保存する場所に移動し、ファイルの名前を入力します。
5. Saveを押してバンドル・ファイルを保存します。

すべてのユーザー・データをエクスポート

ライトプロテクトされているファクトリー・サウンド以外の、ユーザー作成によるカスタム・データをすべてまとめて1つのバンドル・ファイルとしてエクスポートするには、以下の操作を行います。

1. メニューからExport Bundle of All User Sounds...コマンドを選択します。
2. バンドル・ファイルの保存先を指定し、ファイル名をつけます。
3. Saveをクリックしてバンドル・ファイルを保存します。

これでライトプロテクトがされていないデータをすべてまとめてバンドル・ファイルとして書き出します。オリジナル音色のバックアップ作成や転送などに便利です。

セット・リストのインポートとエクスポート

セット・リストは最大64のパフォーマンスを参照します。セット・リストをエクスポートすると、セット・リストとその参照パフォーマンスの両方が一緒に保存されます。これにより、サウンドのグループを簡単にインポートおよびエクスポートできます。

ファイル・タイプ

wavestate nativeは、以下のファイル・タイプを使用します。これらはすべて、ハードウェアwavestateのEditor/Librarianと互換性があります。ただし、ハードウェアwavestateのフルバックアップを含む.wsbackupファイルは、wavestate nativeではサポートしていませんので注意してください。

タイプ	拡張子	データ・コンテンツ
パフォーマンス	.wsperf	指定されたタイプのアイテム
プログラム	.wsprog	
スケール	.wsscale	
ウェーブ・シーケンス	.swwaveseq	
Masterレーン	.wsmasterln	
Timingレーン	.wstimingln	
Sampleレーン	.wssampleln	
Pitchレーン	.wspitchln	
Gateレーン	.wsgateln	
Shapeレーン	.wsshapeln	
Step Seqレーン	.wsstepseqln	
セット・リスト	.wssetlist	1つのセット・リストとそのすべての参照パフォーマンス
バンドル	.wsbundle	任意のタイプの複数アイテム

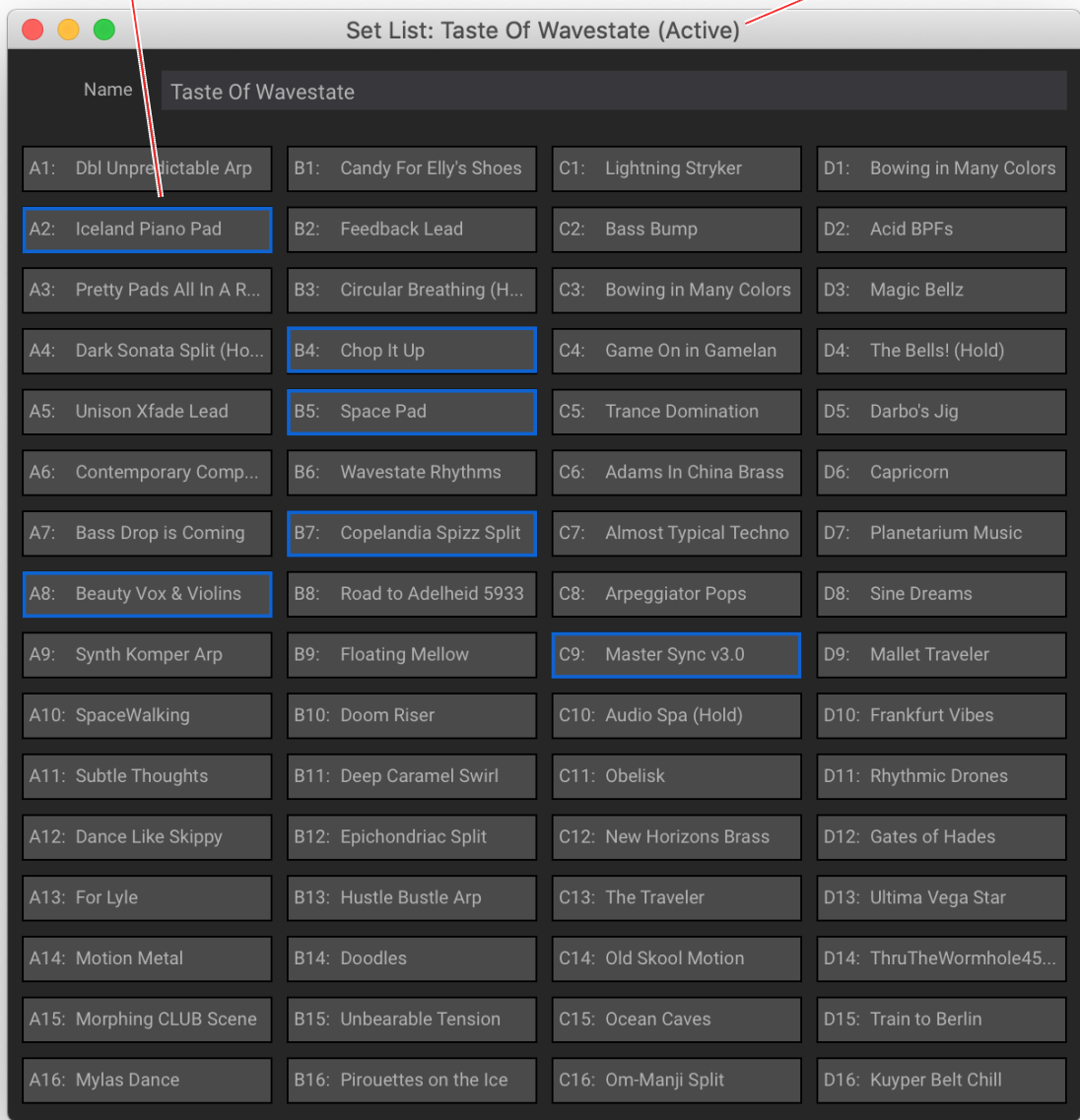
セット・リスト

セット・リストのウインドウ

64のスロットにセット・リストが表示されます。一度に複数のセット・リスト・ウインドウを開くことができます。ウインドウの1つにアクティブなセット・リスト (Settingsダイアログで選択されている) が表示されると、タイトル・バーの名前の後に「Active」と表示されます。

Set Listウインドウ

カット/コピー/ペーストで選択したスロットは青枠になります。 Settingダイアログで選択したセット・リストは「Active」と表示されます。



セット・リストの名前は、ウインドウのタイトル・バーと、ウインドウ上部のエディット・フィールドの両方に表示されます。選択されたスロットは青い輪郭線が表示されます。macOSではcommandキーを、WindowsではCtrlキーを押しながら操作して、複数の非連続スロットを選択します。または、Shiftキーを使用してスロットの範囲を選択します。

セット・リストの使用

ギグやプロジェクトごとに、パフォーマンスをセット・リストに並べたり、グループ化したりすることができます。1つのセット・リストには、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージ1~64に対応した64の-slotがあり、A~Dの4つのバンクに配置されています。セット・リストにはサウンドの個別のデータは含まれず、データ・ベースに保存されているパフォーマンスを指しているので注意してください。

セット・リストの編集

セット・リストの複製

セット・リストを複製するには、以下の操作を行います。

1. ライブラリアンで、Data TypeをSet Listに設定します。
2. 1つまたは複数のセット・リストを選択します
3. 選択したセット・リストの1つを右クリック、またはmacOSではcontrolキーを押しながらクリックして、コンテキスト・メニューを表示します。
4. Duplicateコマンドを選択します。

選択したセット・リストが複製され、名前に番号が追加されます。

セット・リストへのパフォーマンスの追加

セット・リストにパフォーマンスを追加するには、以下の操作を行います。

1. ライブラリアンで、Data TypeをSet ListsまたはAll Dataに設定し、セット・リストをダブルクリックします。

これにより、セット・リスト・ウィンドウが開きます。

2. ライブラリアンで、Data TypeをPerformancesまたはAll Dataに設定し、1つ以上のパフォーマンスを選択します。
3. 選択したパフォーマンスをクリックしたまま、セット・リスト・ウィンドウのslotにドラッグします

パフォーマンスはslotにペーストされます。複数のパフォーマンスをドラッグしている場合は、必要に応じてそれらがslotとその後のslotにペーストされます。

セット・リスト内のslotを再配置、またはセット・リストから別のセット・リストにコピー

コンテキスト・メニュー・コマンド(右クリック、またはmacOSではcontrolキーを押しながらクリック)またはドラッグ&ドロップを使用して、カット、コピー、ペースト、インサートなど、セット・リスト内のslotを再配置することができます。

一度に複数のセット・リスト・ウィンドウを開くことができます。ウィンドウの1つにアクティブなセット・リストが表示されている場合、タイトル・バーの名前の後に「(Active)」という注記が表示されます。

コンテキスト・メニューでのコマンドの使用

コンテキスト・メニューを使用してslotを再配置するには、以下の操作を行います。

1. コピー、カットまたは削除するslotを選択します。

macOSではcommandキーを、WindowsではCtrlキーを押しながらクリックして、2つ以上の非連続のslotを選択できます。または、Shiftキーを押しながらクリックしてslotの連続範囲を選択します。


2. 必要に応じて、Cut、Cut and Shift Slots、Copy、Deleteコマンドを選択します。

選択したslotの1つを右クリック、macOSではcontrolキーを押しながらクリックして、コンテキスト・メニューを表示します。これらがどのように機能するか、特にカットとシフト・slotの詳細は、86ページ「Cut and Shift Slots」を参照してください。

slotを削除すると、その内容はInit Performanceによって置き換えられます。

ペーストまたは前に挿入を使用する場合は、次へ進みます:

3. デスティネーション・slotを選択します。

 **重要:** 複数のslotが選択されている場合、最小番号の選択のみがPasteまたはInsert Before操作に影響します。他の選択は無視されます。詳細は86ページ「Paste」と86ページ「Insert Before」を参照してください。

4. 必要に応じてPasteまたはInsert Beforeコマンドを選択します。

ドラッグ&ドロップの使用

ドラッグ&ドロップを使用してslotを再配置するには、以下の操作を行います。

1. コピー、またはカットするslotを選択します。

2. ペーストするslotの上、または前に挿入するslot間のスペースをクリックして、ドラッグします。

表のように、元のslotへの影響は、macOSではoptionキーを押したまま、またはWindowsではAltキーを押したままにするか、同じセット・リスト内でドラッグするか、あるセット・リストから別のセット・リストへドラッグするかによって異なります。

デスティネーション	ドラッグ動作	エディット動作	元のスロットへの影響
同じセット・リスト	スロットの上	ペースト	Init Performanceへの変更
	スロットの上、option/Altを押したまま	ペースト	変更なし
	スロット間	前に挿入	CutとShift Slotsと同様に削除
	スロット間、option/Altを押したまま	前に挿入	そのまま残る残りのスロットと共にシフトダウン
別のセット・リスト	スロットの上	ペースト	元のスロットは変更されずそのまま残る
	スロット間	前に挿入	

別のセット・リストにドラッグすると元のスロットがそのまま残るので、optionキーを押しながらドラッグする必要はありません。

セット・リスト・コンテキスト・メニュー

スロット上で右クリック、またはmacOSではcontrolキーを押しながらクリックすると、コンテキスト・メニューが表示されます。

Delete

選択したスロットが削除され、Init Performanceを使用するように変更されます。

工場出荷時のデータは削除や変更することはできません。また、常に少なくとも1つのセット・リストが必要です。システムにセット・リストが1つしか無い場合は、削除できません。

Cut

選択したセット・リスト・スロットをカットしクリップボードに配置し、Init Performanceを使用するように変更されます。

Cut and Shift Slots


選択したセット・リスト・スロットをカット（その部分には後ろのスロットが移動）し、セット・リストの最後にある新しく空になったスロットは、Init Performanceによって埋められます。

Copy

選択したセット・リスト・スロットをコピーし、PasteやInsert Beforeで使用できるようにデータがクリップボードに配置されます。

Paste

選択したセット・リスト・スロット、およびそれ以降のスロットをクリップボードのデータに置き換えます。複数のスロットが選択されている場合、最小番号の選択のみがPaste操作に影響します。他の選択は無視されます。

 **重要:** クリップボードに複数のスロットが含まれている場合、ペーストは最初に選択されたスロットから開始し、選択されている他のスロットの数に関係なく、必要な数のスロットを置き換えます。例えば、クリップボードに4つのスロットがあり、スロットA3とA7を選択してからPasteを選択した場合、スロットA3、A4、A5、A6がクリップボードのデータに置き換えられます。

Insert Before

クリップボードのデータが、選択したセット・リスト・スロットの前のセット・リストに挿入され、後続のスロットが移動してスペースが確保されます。セット・リストの最後にあるスロットは、「最後から押し出され」て削除されます。

Pasteと同様に複数のスロットが選択されている場合、最小番号の選択のみがInsert Before操作に影響します。他の選択は無視されます。

Duplicate

選択したアイテムが複製されます。

Select All

セット・リスト内のすべてのスロットが選択されます。

Deselect All

選択したスロットがすべてクリアされます。

New Set List

すべてのスロットがInit Performanceに設定された、新しいセット・リストが作成されます。すべてのデータまたはセット・リストを表示するときにライブラリアンから利用できます。

セット・リスト

Make Active

アクティブなセット・リスト・ウィンドウが開いているときは、現在のセット・リスト・スロットが選択されます。非アクティブなセット・リスト・ウィンドウが開いているときは、セット・リスト・スロットに割り当てられたパフォーマンスを選択します。

故障かな?とお思いになる前に

故障の疑いがある場合は、以下の項目をまず最初にチェックしてください。

音が出ない

- メインレベルまたはその他のボリューム関連のパラメータが0に設定されていませんか?
- コンピューターは音を出すように設定されていますか?
- Windowsを使用するときは、コントロール・パネルを開き、「サウンドとオーディオ・デバイスのプロパティ」を確認してください。
- macOSを使用するときは、システム設定/サウンドとアプリケーション/ユーティリティ内のAudio MIDI設定のオーディオ・デバイス・セクションを確認してください。
- コンピューターでサウンド・カードを使用している場合、サウンド・カードは正しく設定されていますか?
- オーディオ・デバイスをコンピューターに接続している場合、オーディオ・デバイスからサウンドが出力されるように設定されていますか?
- スタンドアロン・バージョンを使用している場合、**Audio/MIDI Settings**ウィンドウで適切な設定を行っていますか?10ページ「Audio/MIDI Settings (スタンドアロンのみ)」を参照してください。

音にカチツという音、ポップ音、またはノイズが発生する

コンピューターのCPUに大きな負荷がかかると、クリック音、ポップ音、またはノイズが発生する場合があります。このような問題が発生しているときは、次のことを試してください。

- 他のアプリケーションが実行されているときは、それらを閉じます。
- 使用しているシンセサイザーの最大ポリフォニー数を減らします。
- **Audio/MIDI Settings**ウィンドウでオーディオ・バッファ・サイズを増やします。これによりレイテンシー（音が聞こえるまでの遅延）も増加するので注意してください。

音が遅れて聞こえる

レイテンシーは、「サンプル数」x「バッファ数」で決まります。プラグイン・ホストを使用している場合は、ホスト・アプリケーションでバッファ・サイズを調整します。スタンドアロン・バージョンを使用している場合は、**Audio/MIDI Settings**ウィンドウに移動し、**Audio Buffer Size**を安定した動作が可能な最小の設定値で設定します。

MIDIデバイスからソフトウェア・シンセサイザーをコントロールできない

- コンピューターとMIDIデバイスが正しく接続されていますか?
- 接続されているMIDIデバイスはコンピューターで検出されていますか?
- Windowsを使用するときは、コントロール・パネルを開き、サウンドとオーディオ・デバイスのプロパティ/ハードウェアを確認します。
- macOSを使用するときは、アプリケーション/ユーティリティ内のAudio MIDI設定のMIDIスタジオを開き、MIDIデバイスが検出されていることを確認します。
- スタンドアロン・バージョンを使用している場合は、**Audio/MIDI Settings**ウィンドウに移動し、目的のMIDIコントローラーが選択されていることを確認します。

仕様

- 最大同時発音数: 64(コンピューターのCPUに依存)、wavestate native LEは32
- レイヤー数: 4
- プリセット: 250以上
- エフェクト: 31タイプ
- モジュレーション: 個々のウェーブ・シーケンス・ステップのパラメーターを含む、ほとんどのパラメーターをモジュレート可能。ウェーブ・シーケンスの長さに応じ、プログラムごとに1,000を超える潜在的なターゲットが存在。
- スタンドアロンまたはVST3/AU/AAX Nativeプラグイン・インストールメント対応
- リアルタイムMIDIコントロールとオートメーション機能対応

動作環境

Mac

- OS: macOS 10.13 High Sierra以降(最新のアップデート)
- CPU: Apple M1以上、またはIntel Core i5以上(Core i7以上を推奨)
- メモリ: 8GB RAM以上(16GB RAM以上を推奨)
- ストレージ: 8GB以上の空き容量(SSDを推奨)
- その他: インターネットの接続
- プラグイン: AU、VST3、AAX(64 bitプラグインのみ対応)

Windows

- OS: Windows 10以降、64ビット(最新のアップデート)。32ビット・オペレーティング・システムはサポートしていません。
- CPU: Intel Core i5以上(Core i7以上を推奨)
- メモリ: 8GB RAM以上(16GB RAM以上を推奨)
- ストレージ: 8GB以上の空き容量(SSDを推奨)
- その他: インターネットの接続
- プラグイン: VST3、AAX(64 bitプラグインのみ対応)

* 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
- 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 (<https://support.korguser.net>) 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

- webでのお問い合わせ: <https://support.korguser.net/hc/requests/new>

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。

* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

© 2022 KORG INC. www.korg.com

Published 10/2023