



WAVESTATION

SR

プレイヤーズ・ガイド *by Dan Phillips*



Advanced Vector Synthesis
Wave Sequencing

av AV Synthesis System

KORG

このたびはWAVESTATION SRをお買い上げいただき、ありがとうございます。本製品を未永くご愛用いただくためにもこの取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

ご使用になる前に

■ 使用する場所

次のような場所でご使用になりますと、故障の原因になりますのでご注意ください。

- 直射日光が当たる場所
- 温度や湿度が非常に高い場所や低い場所
- 砂やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

■ 電源

電源コードのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでお使いください。お買い上げになった製品は国内仕様ですので100V以外の電源コンセントには絶対に接続しないでください。

■ 他の電気機器への影響

本製品はマイクロコンピュータを使用した楽器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入る場合があります。ラジオ、テレビなどの機器からは充分に離してご使用ください。

■ 取扱はやさしく

スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。

■ お手入れ

外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)

■ 保証書の手続き

製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、購入店での手続きがない場合は無効となります。必ずお求めになった販売店で、保証書に所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

■ 取扱説明書は大切に……

今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。

■ 異物混入の注意

- 本体の上にはコップ、花瓶など液体の入ったものは絶対に置かないでください。本体に液体が入ると故障するばかりか火災・感電などの恐れもあります。
- 本体の内部には(鍵盤と鍵盤のスキマなどから)、ヘアピン、硬貨などの金属物が入らないようにご注意ください。

上記の場合は本体のパワースイッチをOFFにし、AC電源コードをコンセントより抜いてから、最寄りのコルグ営業所、またはお買い上げになった販売店にご連絡ください。

この取扱説明書の読み方

- ◎ まず、本体を操作しながらプレイヤーズ・ガイドをひとつお読みください。
- ここではWAVESTATION SRのオペレーションの基本が述べられています。指示に従って操作してみると各キーやディスプレイの役割を簡単に理解することができます。
- ◎ 次にざっとリファレンス・ガイドに目を通してください。
- WAVESTATION SRでできることや操作の際に注意したいことなどがわかります。
- ◎ 後は使用の目的に応じて各ファンクションの項目を開いてください。

WAVESTATION SRのバックアップ・バッテリーについて

WAVESTATION SRでは、電源OFF後にメモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用のバッテリーを装備しています。電源ON時にディスプレイに“INTERNAL BATTERY IS LOW-REPLACE”の表示が出たら交換を行う必要がありますので最寄りの営業サービスセンターか販売店にお問い合わせください。

RAMカードの電池について

- ◆ RAMカード(MCR-03)には、カードのなかに記憶されたデータを保存するために、電池が必要です。ご使用の際には、リチウム電池(形式CR2016)を必ずセットしてください。

① 電池のセットの仕方

カードを裏(端子のない面)にすると、バッテリーホルダーにホルダーを引き出すための溝があります。リチウム電池(CR2016)は十面(文字の書いてある面)を上にしてホルダーのなかにセットし、押し込んでください。

② ライト・プロテクト・スイッチ

ライト・プロテクト・スイッチをONにするとカードにデータを書き込むことができなくなります。データを書き込むとき以外は、電池寿命の保持/データの保護のため、必ずONにして使用してください。

③ 電池の交換

リチウム電池は、通常カード内のデータを1年保持します。1年経過しましたら新しい電池と交換してください(但し40℃以上の高温場所に保管した場合は、保持期間が短縮されることがあります)。

リチウム電池は、CR2016を使用してください。

電池の交換時、そのまま電池をカードより抜き去りますと、カード内のデータは消去されます。データを保持したまま電池交換を行う場合は、カードを本体に差し込み、電源ONの状態ですべての電池交換を行ってください。その際、電池の十面が下になりますので落としたり、なくしたりしないように気を付けてください。

- * 本説明書に記載されているディスプレイで使用されているプログラムやコンビネーション、マルチサウンド名等は仮のものであり、必ずしも本体と一致いたしませんのでご了承ください。

目次

1. WAVESTATION SRの構成	1
1.1 はじめに.....	1
1.2 操作概略.....	2
1.3 プレイヤーズ・ガイドの読み方.....	2
1.4 バンクの構成.....	2
1.5 パフォーマンスの構成.....	4
1.6 パッチの構成.....	5
1.7 PCM波形の構成.....	5
1.8 ウエーブ・シーケンスの構成.....	6
1.9 マルチセットの構成.....	6
1.10 ページの構成.....	7
1.11 レベルの構成.....	7
2. フロントパネル	9
2.1 フロントパネルの概要.....	9
2.2 マスター・コントローラー.....	9
2.3 ページ・コントローラー.....	10
2.4 データ・エントリー・コントローラー.....	11
2.5 ディスプレイ.....	12
2.6 カード・スロット.....	13
2.7 アウトプット.....	13
3. リアパネル	14
3.1 概要.....	14
3.2 インプット.....	14
3.3 アウトプット.....	14
4. 基本オペレーション	16
4.1 セッティングを行う前に.....	16
4.2 セッティング.....	16
4.3 基本操作.....	17
4.4 MIDIのセットアップ.....	18
4.5 ベーシック・チャンネルの設定.....	20
4.6 パフォーマンスの選びかた.....	20
4.7 バンクの選び方.....	22
4.8 MIDIバンク・セレクト/プログラム・チェンジ.....	22
4.9 プレイ.....	23
4.10 カードの使いかた.....	24
4.11 マスター・チューニング.....	26

5. マルチセットの使いかた	27
5.1 概要	27
5.2 MULTIモードのセッティング	28
5.3 MIDIチャンネルの選択	28
5.4 マルチセットの選択	29
5.5 マルチセット内のパフォーマンスの変更	30
5.6 チャンネルのボリューム、パン変更	31
5.7 マルチセット・エフェクト	32
5.8 パフォーマンスからのエフェクトのコピー	33
5.9 FXコントロール・チャンネルの使い方	34
5.10 マルチセットのネーミング/ライト	37
5.11 MIDIによるマルチセット使用例	39
6. MIDI/GLOBAL機能	41
6.1 はじめに	41
6.2 MIDI STATUSページ	41
6.3 MIDIコントローラー1、2の設定	42
6.4 PERFORMANCE SELECTマップ	44
6.5 システム・エクスクルーシブ・パラメーター	46
6.6 エフェクトのON/OFF	47
7. パフォーマンス	48
7.1 エディットの流れ	48
7.2 パフォーマンスの構成	49
7.3 パートへのパッチ(音色)のアサイン	49
7.4 他のパート・パラメーターのエディット	51
7.5 キーボード/ベロシティ・ゾーン	51
7.6 パートのイニシャライズ	55
7.7 パフォーマンスのライト	55
7.8 パフォーマンスのバンク間のコピー	56
8. エフェクト	60
8.1 エフェクト・システム	60
8.2 エフェクト・バス/ルーティング	61
8.3 FX Mix	63
8.4 FXモジュレーション・ソース	64
8.5 パッチ/パフォーマンスのエフェクト設定(エフェクト・ルーティング)	66
8.6 パフォーマンス/マルチセット・エフェクトの設定	67
8.7 エフェクト・リスト	68
8.8 エフェクトのエディット	74
8.9 平行・エフェクト、出力3、4、マルチセット	74
8.10 応用オペレーション：ポコーダー	79

9. パッチ	80
9.1 パッチの構成	80
9.2 PATCHのエディット	84
9.3 PCM波形のアサイン	85
9.4 Macroのエディット	86
9.5 アンプのエディット	88
9.6 フィルターのエディット	90
9.7 ベクトル・シンセシス	91
9.8 パッチのライト	94
10. ウェーブ・シーケンス	96
10.1 ウェーブ・シーケンスについて	96
10.2 ウェーブ・シーケンスのエディット	98
10.3 ウェーブ・シーケンスのコピー	99
10.4 PCM波形の変更	100
10.5 ステップ時間とクロスフェード	100
10.6 ウェーブ・シーケンスのモジュレーション	102
10.7 ウェーブ・シーケンスのループ	103
10.8 リズミック・ウェーブ・シーケンス	104
10.9 おわりに	106
11. 応用オペレーション	107
11.1 ウィンド・コントローラー	107
11.2 ギター・コントローラー	109
11.3 MIDISysEXレコーダーによるデータのセーブ	112
12. 故障とお思いになる前に	115
12.1 WAVESTATION SRから音が出ない	115
12.2 思うようにチューニングができない	117
12.3 EVEN、ODDのどちらのMIDIノートも反応しない	118
12.4 ノートが突然カットオフされる	118
12.5 ウェーブ・シーケンスが1ステップしか演奏されない	118
12.6 ROMバンクのウェーブ・シーケンスをエディットできない	119
12.7 リズミック・ウェーブ・シーケンスがMIDIと同期しない	119
12.8 パフォーマンスをマルチセットに使用している時に、音がでないパートがある (パフォーマンスのエフェクト・ミックスを変えると、音が出ないパートがある)	120
12.9 パフォーマンスのエフェクトが変わってしまっている	120
12.10 パフォーマンスのエフェクトがエディットできない	120
12.11 エラー・メッセージ	121

13. 付録	124
13.1 スペック & オプション.....	124
13.2 PERFORMANCE DATA FORM.....	125
13.3 EFFECTS DATA FORM.....	126
13.4 PATCH DATA FORM.....	127
13.5 WAVE SEQUENCE DATA FORM.....	129
13.6 RAMバンク・データ・フォーム.....	130
13.7 MIDIインプリメンテーション・チャート.....	131

1. WAVESTATION SRの構成

1.1 はじめに

WAVESTATION SRでは、ウエーブ・シーケンス、ベクトル・シンセシスなどの優れた機能を駆使してさまざまなサウンドをクリエイトすることができます。WAVESTATION SRの基本操作は以下のようになります。

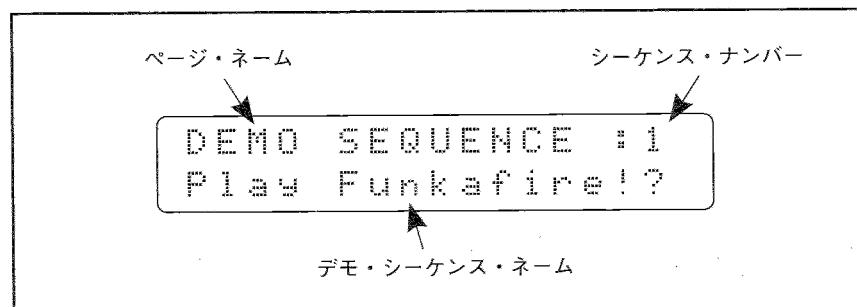
デモ・シーケンスの演奏

☞ WAVESTATION SRをマスター・キーボード、オーディオ・システムなどに接続します。1/L、2/Rの両方のアウトプットを接続してステレオ出力にすると効果的です。それぞれの使用機器の電源を入れる前にWAVESTATION SRを再生装置に接続してください。セッティングについて詳しくはセクション4「基本オペレーション」をご覧ください。

電源を投入するとWAVESTATION SRはPERFページまたはMULTIページを表示します。これらのページではさまざまなパフォーマンスやマルチセットを演奏することができますが、詳しくは後のセクションで説明します。

☞ ここではPERFキーとBANKキーを同時に押してDEMO SEQUENCEページを呼び出すことにします。

ディスプレイは以下を表示します。



デモ・シーケンス名はディスプレイの下段に表示されています。CURSORキーを使って他のシーケンスを選ぶことができます。

☞ +1/YESキーを押してデモ・シーケンスを演奏します。最初に選んだシーケンスの演奏が終了すると、WAVESTATION SRは残りのシーケンスを次々と演奏します。

☞ もう一度キーを押すとデモ・シーケンスは停止します(どのキーを押してもデモ・シーケンスは停止します)。

1.2 操作概略

ここではWAVESTATION SRの操作方法を最大限に要約して説明しています。シンセサイザーの操作経験がない場合や詳細についてはセクション4「基本オペレーション」の操作説明をご覧ください。

- ☞ **PERFORM** ページで+1/YESキー、-1/NOキーあるいは**CURSOR**キーを上下に操作してパフォーマンスを選んでください。
- ☞ メモリー・バンクの選択は**BANK**キーで行います。
- ☞ 個々のパフォーマンスを演奏したいときは**PERF**キーを押し、マルチティンバー演奏(最大16チャンネル)にWAVESTATION SRを使うときには**MULTI**キーを押します。

エディットを行うには：

- ☞ **PAGE+**キー、**PAGE-**キーを使ってエディットするページを呼び出します。現在呼び出しているページは常にディスプレイの上段に表示されます。**EDIT**キーのLEDが点灯している時に**EDIT**キーを押すと、あらかじめ選んであった項目(例えばマルチセット、パフォーマンス、パッチ、スケールなど)を実際にエディットするページ群(レベル)に移行します。各レベル内のページの中の最後のページからは、その前にいたレベルに戻ることができます。
- ☞ **CURSOR**キーを左右に操作してパラメーターを選びます。
- ☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使ってパラメーターの値を設定します。
- ☞ ディスプレイ上段右端のパラメーターは**CURSOR**キーを上下に操作して調整します。詳しくはセクション2「フロントパネル」をご覧ください。

セクション1ではこのあと本書の構成とWAVESTATION SRの基本用語について説明しています。基本用語の大半はWAVESTATION SRでのサウンドの構成を示しています。

1.3 プレイヤーズガイドの読み方

本書では主にWAVESTATION SRのセッティング方法をはじめ、あらゆる用途に応じた基本オペレーションが説明されています。

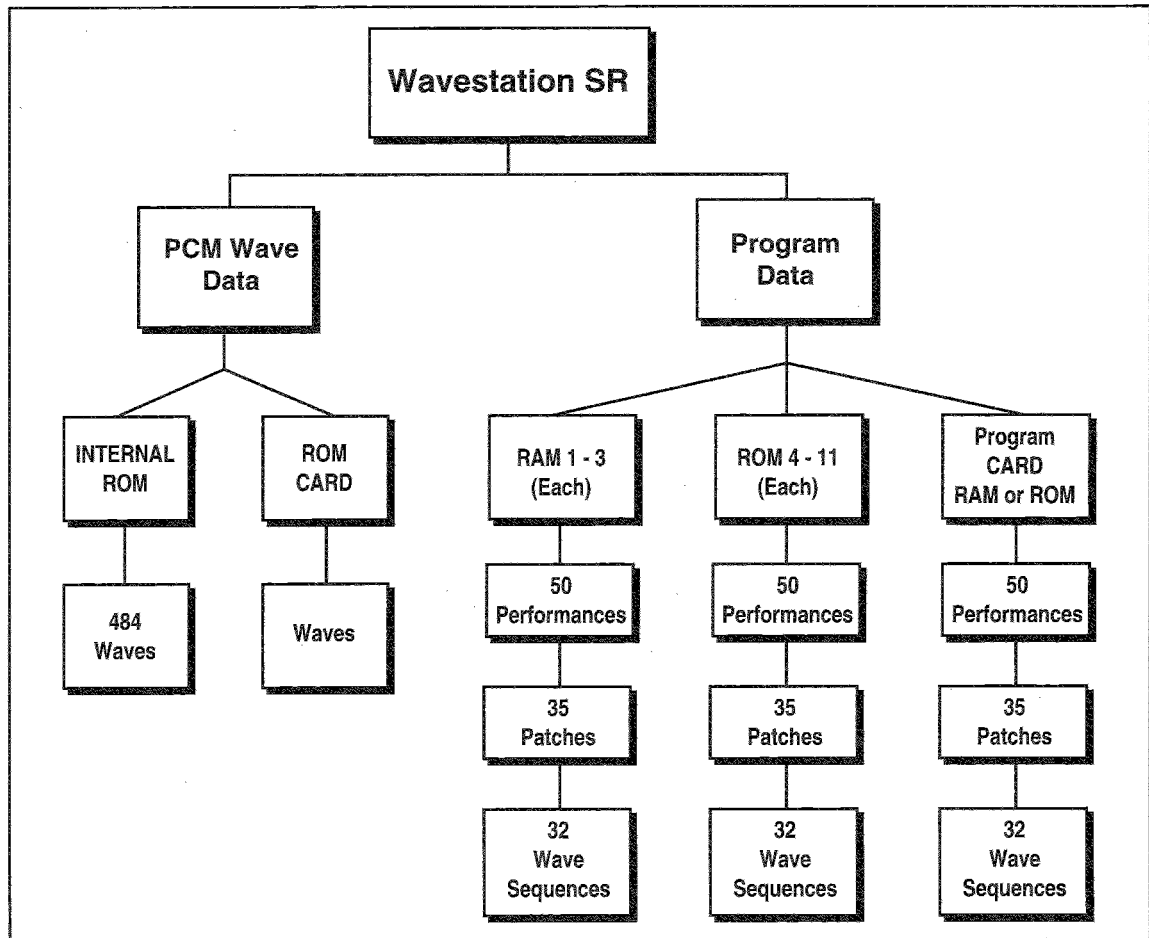
セクション1~6では、それぞれのサウンドの選び方からMIDIによる演奏までを含めたWAVESTATION SRの基本説明を行っています。本書は基本的なガイドですので、オリジナルのサウンドをプログラムする方法は詳しく説明されていませんが、セクション7~10でエディットについて述べてあります。これらのセクションをお読みになると、フィルター、アンプ、ベロシティのエディットやベクトル・シンセシス、ウエーブ・シーケンスの操作などWAVESTATION SR独自のさまざまな機能を理解できます。

1.4 バンクの構成

WAVESTATION SRには3種類のRAMバンク、8種類のROMバンク、合計11種類のインターナル・メモリー・バンクが装備されており、オプションのカードを使用して**CARD**バンクを追加することもできます。

図1-1ではWAVESTATION SRのバンク構成を示しています。

図1-1 WAVESTATION SRのメモリーバンク構成



8種類のROMバンクにはファクトリー・プリセットのサウンドが記憶されています。ROMバンクへ書き込むことはできません。

RAM1、RAM2、RAM3は書き込み可能なユーザー用のバンクです。WAVESTATION SRでは、電源OFF後にRAMバンクのメモリー内容が消滅するのを防ぐためにバックアップ用リチウム製バッテリーを装備しています(バッテリーの電圧が下がると、電源ON時にディスプレイに“CARD BATTERY IS LOW-REPLACE”の表示が現れます)。

バンクにはWAVESTATION SRのサウンドの基本となるパフォーマンスが入っています。またパフォーマンスを構成するパッチ、ウェーブ・シーケンスもバンクに含まれています。各バンクには50のパフォーマンス、35パッチ、32ウェーブ・シーケンスが記憶されており、11のインターナル・バンクをすべて合わせると合計550のパフォーマンス、385パッチ、352ウェーブ・シーケンスが記憶されていることとなります。さらにRAMカードまたはROMカードを使うと総計600のパフォーマンス、420パッチ、384ウェーブ・シーケンスが使用可能になります。

またROMウェーブ・メモリーには484種類のPCM波形が記憶されています。

カードを使用すると、充実したサウンド・ライブラリーが楽しめると同時に新しくクリエイティブしたサウンドをバックアップ用に保存することも可能になります。カードにはパフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンスを記憶するRAMカードおよびパフォーマンス(ROM)カードと、波形を記憶しているPCMカード(ROM)があります。サウンド・データの種類によってカードが違いますのでご注意ください。

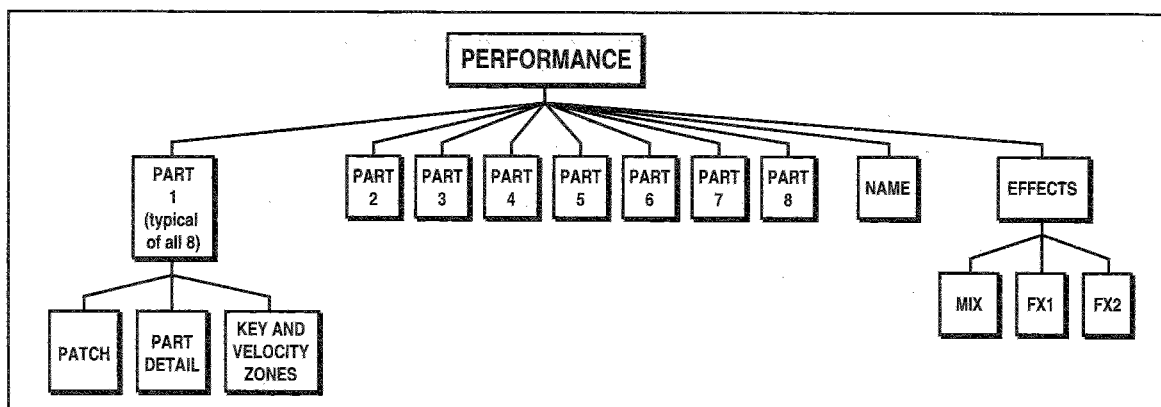
1.5 パフォーマンスの構成

パフォーマンスとは、WAVESTATION SRのサウンド構成の中で一番上に位置します。パフォーマンスでは音色のエディット等を行いませんので、実際の音作りはパッチ(=WAVESTATION SRの音色に相当する部分)で行います。このパッチをまとめてエフェクトをかけたものがパフォーマンスです。

また、キーボードのモード(シングル、スプリット、レイヤー、およびペロシティ・コントロールによる音色切換えの有無)、エフェクトのモード設定もパフォーマンスに含まれます。

各バンクに50のパフォーマンスを記録できますので、すべてのバンクを合わせると最大550のパフォーマンスが演奏可能になります。さらにカードを使用すると最大600パフォーマンスになります。

図1-2 パフォーマンスの構成



パート

それぞれのパフォーマンスは8種類のパートで構成されています。各パートには、パッチ(音色)を始めとしたさまざまなパラメーターがあります。これらのパラメーターでは、トランスポーズ、ボリューム、ノート・オン・ディレイ(EDIT PERFページ)、ペロシティやMIDIノート・ナンバーによる演奏範囲(ZONESページ)を設定します。

このようなパートを8種類組み合わせるのがパフォーマンスで、パッチ単体と比べて非常に豊かな音の響きや深みが表現されます。まずプリセットのパフォーマンスを聞いて、パッチがどのように使われているかチェックしてみましょう。

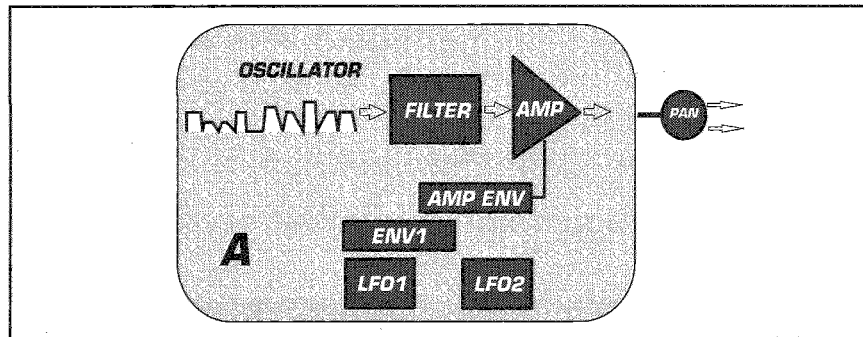
エフェクト

また、それぞれのパフォーマンスには2チャンネル・エフェクト・プロセッサーによる2系列のエフェクトが可能です。エフェクト・パラメーターの調整もここで行います。エフェクトについてはセクション8をご覧ください。

1.6 パッチの構成

パッチでは音色を設定します。生楽器に例えるとそれぞれの楽器特有の音色を決定する部分にあたります。パッチでは、1、2、4ボイスのいずれかを設定します。各ボイスはオシレーター、フィルター、アンプ、アンプ・エンベロープ、汎用エンベロープと2種類のLFOで構成されています。

図1-3 ボイス・パッチ



各バンクには最大35パッチまで記憶できますので、WAVESTATION SR全体では最大385パッチが使用可能です(パフォーマンス・カードまたはRAMカード使用時は最大420)。それぞれのパッチを聴くには以下のいずれかを行います。

- ☞ 1つのパートしか持たないパフォーマンスで聞いてみます。
- ☞ 聴きたいパートをEDITPERFでSOLOファンクションにして聞いてみます。

パッチについて詳しくは本書のセクション9「パッチ」およびリファレンス・ガイドをご覧ください。

1.7 PCM波形の構成

WAVESTATION SRのパッチはPCM波形(デジタル録音されたウェーブフォーム)から作成されています。PCMはパルス・コード・モジュレーションの略称で、通常オーディオ信号をデジタル化して記憶します。PCM波形の多くはピアノ、ドラム、ベースなどの生楽器のサウンドですが、シンセサイザーをサンプリングしたサウンドやWAVESTATIONシリーズ専用に独自に開発したデジタル音も含まれています。

PCM波形には、シングル・サイクル波形を連続的にループするウェーブフォーム(アナログ鋸歯波形など)をはじめ、ループ付きトランジェント波形(ピアノ音など)、一回のみ発音するトランジェント波形(ドラム音など)があります。WAVESTATION SR本体には484の波形がインターナルで記憶されています。またオプションのPCMカードを使用するとさらに波形を増やすことが可能になります。

波形について詳しくはセクション9「パッチ」をご覧ください。

1.8 ウェーブ・シーケンスの構成

ウェーブ・シーケンスでは、オシレーターでWAVESTATION独特のPCM波形を発音させるプログラムを作成します。ウェーブ・シーケンスでは各ステップで発音する時間を設定したり、鍵盤を弾いている間にゲートタイムでコントロールする操作が可能です。

ウェーブ・シーケンスでは様々な波形をクロスフェードさせ、波形どうしをスムーズにつなげて演奏できます。

バンクごとに32のウェーブ・シーケンスを記憶しますのでWAVESTATION SR全体で最大384(カードを含む)のウェーブ・シーケンスを記憶します。また、ウェーブ・シーケンスのステップ・メモリーは各バンクに500ステップまで記憶できますので全体で最大6000ステップ(カードを含む)が使用可能です。1つのウェーブ・シーケンスごとには最大255ステップまでプログラムすることができます。

ウェーブ・シーケンスについて詳しくはセクション10「ウェーブ・シーケンス」をご覧ください。

1.9 マルチセットの構成

WAVESTATION SRをMULTIモードにすると、パフォーマンスごとにMIDIチャンネルを割り当てることにより(例えばドラム・キットのパフォーマンスをチャンネル1、シンセ・ベースをチャンネル2、メロディをチャンネル3にアサイン)最大16のパフォーマンスを同時に演奏することが可能です。これをマルチティンバー演奏と言います。パフォーマンスごとのMIDIチャンネルの設定はWAVESTATION SRの32種類のマルチセットに記憶することが可能で、各マルチセットには個々のチャンネルでのボリュームやパンの設定、チャンネルのON/OFFなども記憶できます。

マルチセットのそれぞれのチャンネルはMIDIプログラム・チェンジとボリュームの各々のメッセージに個別に反応しますので、WAVESTATION SRは16台の独立したシンセサイザーとして機能します。必要であればすべてのマルチセットをMIDIシステム・エクスクルーシブ・コマンドで、あるいは(MIDI REMAP ページを使って)通常のプログラム・チェンジで選択することが可能です。

WAVESTATION SRでは通常各パフォーマンスごとに2系列のエフェクトをプログラムできますが、MULTIモードで例えば16パフォーマンスを演奏しようとした場合でも、エフェクトが32種類になるわけではありません。MULTIモードではパフォーマンスのエフェクトを無視し、マルチセットのそれぞれに個別のエフェクトをアサインします。マルチセットのエフェクトは、パフォーマンス用のエフェクト、エフェクト・パラメーター、ルーティングと同一の機能を持っています。

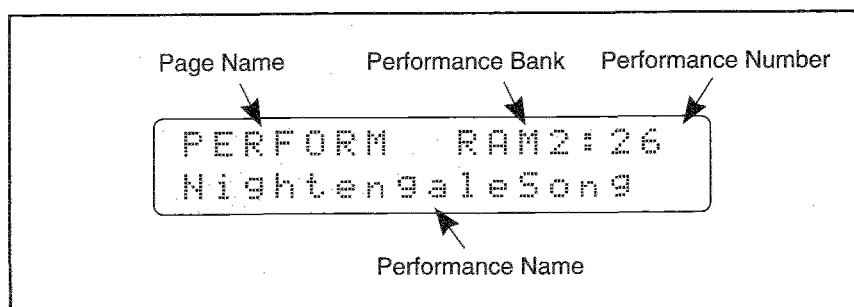
MULTIモード・セットアップは、WAVESTATION SRのインターナルRAMに記憶されており、MIDIシステム・エクスクルーシブ経由でパソコンのエディターやライブラリアン、シーケンサーにダンプすることができます。

1.10 ページの構成

パフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンスなどをエディットするパラメーター、チューニングやMIDIをセッティングするためのパラメーターはすべてページ単位のグループに構成されています。現在呼び出しているページのタイトルは常にディスプレイの上段の左に表示されます。ページ間の移動はPAGE+キー、PAGE-キーを使用しますが、EDITキーを使って別のレベルのページに移行することも可能です(レベルについては1.11「レベルの構成」をご覧ください)。

WAVESTATION SRのページは以下のように表示されます。

PERFページ



それぞれのページには1つまたは2つ以上のパラメーターが入っています。多数のパラメーターが1つのページにあるときは、CURSORキーを左右に操作してそれぞれのパラメーターを選びます。またCURSORキーを上下に操作できるページもあります。詳しくはセクション2.3「ページ・コントロール」をご覧ください。

ページについての詳しくはセクション4の「基本オペレーション」をご覧ください。

1.11 レベルの構成

同系統のパラメーターがページ単位で構成されているのと同様に、ページもレベル単位のグループで構成されています。WAVESTATION SRのページはWRITE/COMPARE、PERFORMANCE、MULTISET、MIDI/GLOBALの4種類のメイン・レベルに区分されており、それぞれのレベルはPERFキー、MULTIキー、WRITE/COMPAREキー、MIDI/GLOBALキーで呼び出すことができます。

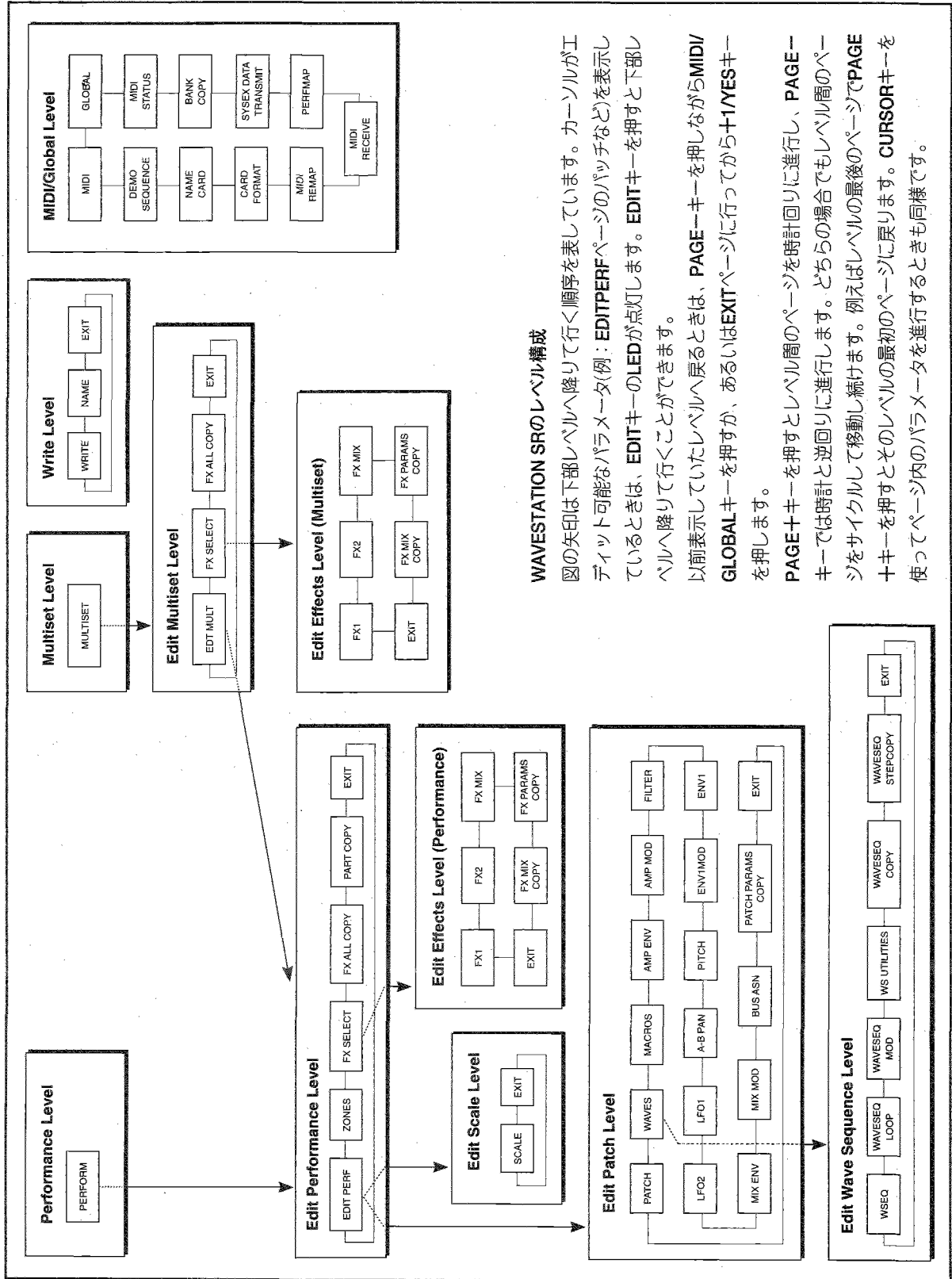
パフォーマンス(PERF)レベルとマルチセット(MULTI)レベルの下には、さらにいくつかのレベルが存在します。これらの下部レベルへは特定のパラメーターからのみ降りて行くことが可能です(部屋数が多く階段が少ないビルに似ています)。レベル間の上下移動を行えるパラメーターは常にマルチセット、パフォーマンス、パッチ、エフェクト、スケール、ウエーブ・シーケンスなどエディットが可能なパラメーター名、パラメーター数値です。現在表示しているパラメーターの下にレベルが存在する場合はEDITキー上部のLEDが緑色に点灯します。この場合、EDITキーを押すと下のレベルを呼び出すことができます。

以前表示していたレベルへは2通りの方法で戻ることができます。

1. 各レベルの最後のページでは“Go Back a Level”と表示されます。+1/YESキーを押すか、あるいはPAGE-キーを押しながらMIDI/GLOBALキーを押すとどのページからでも戻れます。

- フロント・パネルでメイン・レベルに相当するキーを押すと各レベルでのトップ・レベルに戻ることができます。

図1-4 WAVESTATION SRのレベル構成



WAVESTATION SRのレベル構成

図の矢印は下部レベルへ降りて行く順序を表しています。カーソルがエディット可能なパラメータ(例: EDITPERFページのバッチなど)を表示しているときは、EDITキーのLEDが点灯します。EDITキーを押すと下部レベルへ降りて行くことができます。

以前表示していたレベルへ戻るときは、PAGEキーを押しながらMIDI/GLOBALキーを押すか、あるいはEXITページに行ってから+1/YESキーを押します。

PAGE十キーを押すとレベル間のページを時計回りに進行し、PAGE十一キーでは時計と逆回りに進行します。どちらの場合でもレベル間のページをサイクルして移動し続けます。例えばレベルの最後のページでPAGE十キーを押すとそのレベルの最初のページに戻ります。CURSORキーを使ってページ内のパラメータを進行するときも同様です。

2. フロントパネル

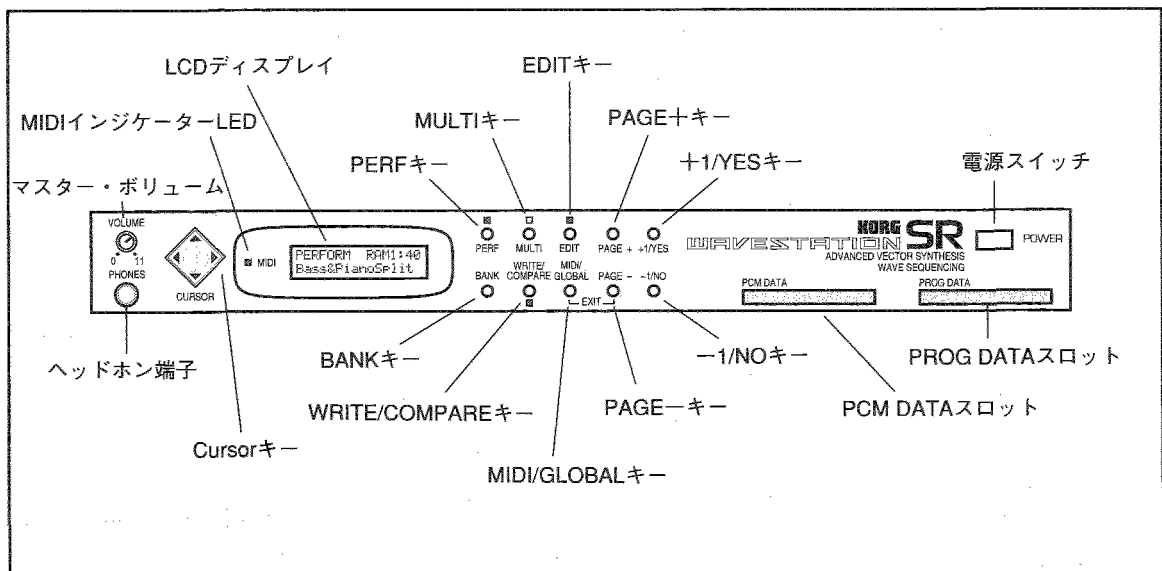
2.1 フロントパネルの概要

フロントパネルにはエディット等をスムーズに行うための各種コントローラー、ディスプレイとプログラム・データ用、PCM波形用の2つのカード・スロットとヘッドフォン端子が装備されています。このセクション2ではフロントパネルの各部を説明します。

フロントパネルには、主に次の3種類のコントローラーがあります。

- マスター・ボリューム、電源スイッチなどのマスター・コントローラー。
- PERFキー、MULTIキー、WRITE/COMPAREキー、MIDI/GLOBALキー、EDITキー、PAGE+/キーなど、WAVESTATION SRのページ間、レベル間を移動するページ・コントローラー。
- パラメータを選択、エディットするデータ・エン트리・コントローラー。エディットを行うページを呼び出してCURSORキーで必要なパラメーターにカーソルを動かしてから、+1/YESキー、-1/NOキーでパラメーター数値を調整します。BANKキーは、WAVESTATION SRのメモリー・バンクの切り替えを行います。

図2-1 フロントパネル



2.2 マスター・コントローラー

マスター・ボリューム

このコントローラーは1/L、2/Rジャックのステレオ出力レベルおよびヘッドフォン出力の調整に使用します。このコントローラーを操作しても3、4の出力レベルに変化は起こりません。

電源スイッチ

電源スイッチはフロントパネルにあります。

2.3 ページ・コントローラー

PAGE+キー、PAGE-キー

特定のレベルで、エディット可能なパラメーターが入っているページを選びます(例えばEDIT PERFORMANCEレベルでは、パフォーマンスのエディットが行えるページのみが表示されます)。呼び出したページ名は常にディスプレイの上段左端に表示されます。

WRITE/COMPAREキー

パフォーマンス、パッチ、マルチセット、スケールなどをエディットした直後にこのキーを押すとエディット内容を素早くセーブすることができます。WAVESTATION SRの音色等のデータは、エディット後の誤消去を防ぐためにエディット用のメモリー・エリアに保存されています(これをバッファと呼びます)。エディットを行うたびにWRITE/COMPAREキーが点灯します。そこでWRITE/COMPAREキーを押すとWRITEページに移り今現在エディットしている内容をセーブすることができます。WRITEページでもう一度WRITE/COMPAREキーを押すと、元のデータに戻すことができます。WRITEページでは、WRITE/COMPAREキーを押すたびにエディット前、エディット後の状態を繰り返し比較することができます。

PERFキー

PERFキーを押すとLEDが点灯し、WAVESTATION SRのメイン・ページであるPERFページを表示します。この操作でWAVESTATION SRはPERFORMANCEモードに入ったことになり、1パフォーマンスごとの演奏が可能になります(MULTIモードではパフォーマンスを16のMIDIチャンネルに対応させて最大16パフォーマンスが演奏可能です)。

MULTIキー

MULTIキーを押すと、WAVESTATION SRはMULTIモードに入り、パフォーマンスを16のMIDIチャンネルに対応させて最大16パフォーマンスが演奏可能になります。MULTIモードに入るとMULTIキーのLEDが点灯します。

MULTIキーを押すと同時にWAVESTATION SRはMULTIページを表示します。MULTIページでは、マルチセット(最大16MIDIチャンネルで演奏できるパフォーマンスのグループ)を設定します。

EDITキー

EDITキーを押すと、WAVESTATION SRは現在選ばれているデータをエディットするレベルのページを表示します(マルチセット、パフォーマンス、パッチ、スケール、ウエーブ・シーケンスなど)。エディットが可能な場合はEDITキーのLEDが点灯します。EDITキーについて詳しくはセクション1.11「レベルの構成」をご覧ください。

MIDI/GLOBALキー

このキーを押すと、WAVESTATION SRはMIDI/GLOBALレベルのページを表示します。MIDI/GLOBALレベルのページでは、MIDIベーシック・チャンネル、グローバル・トランスポーズなどWAVESTATION SRのGLOBAL設定を行います。

2.4 データ・エントリー・コントローラー

CURSORキー（方向：上下、左右）

WAVESTATION SRのページは、LCDディスプレイの表示範囲よりも広範囲にわたるスクリーン・スペースで構成されています。CURSORキーを操作するとLCDディスプレイの表示範囲を上下左右に2次的に移動し、ページ内の全パラメーターを表示することができます。例えばEDTMULTページの全体図は次のようになります。

Channel	Performance Bank	Performance #	Play	Level	FX Bus
16	RAM1	35	ON	110	50/50
15	ROM5	12	ON	75	20/80
...
4	RAM3	29	ON	127	66/33
3	ROM11	17	ON	120	C + D
2	RAM2	43	ON	65	50/50
1	ROM6	38	ON	127	80/20

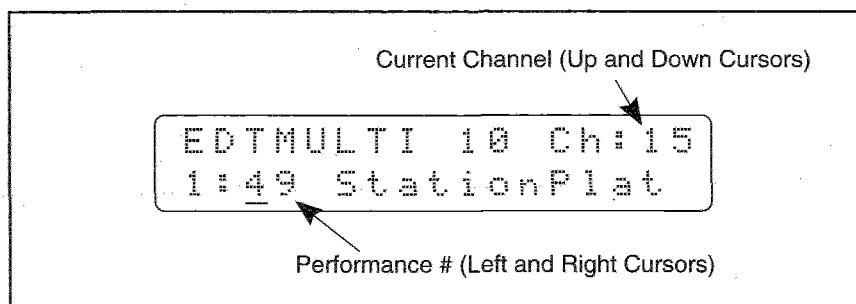
Up/Down Cursors

Left/Right Cursors

Current viewing window shown on LCD

+1/YESキー、-1/NOキー

PERFORMANCE SELECTページで+1/YESキー、-1/NOキーを操作すると、現在バンクに入っているパフォーマンスをすべてスクロールして見ることができます。+1/YESキー、-1/NOキーは通常、どのページにおいてもパラメーターの数値を変えるのに使います(エディットするパラメーターをまずCURSORキーで選択してください)。パラメーター数値には数字と文字による場合がありますが、どちらの調整も行えます。



数値などを簡単に入力するには(ショートカット入力)

以下のキーを同時に押します。	数値
PAGE+キー、+1/YESキー	+10
PAGE-キー、-1/NOキー	-10
EDITキー、+1/YESキー	最大値
+1/YESキー、-1/NOキー	中間値
MIDI/GLOBAL、-1/NOキー	最小値
BANKキー、-1/NOキー	1つ手前のバンクを呼び出す
PERFキー、BANKキー	DEMO SEQUENCEページを呼び出す
MIDI/GLOBALキー、PAGE-キー	1つ上のレベルに移る
MIDI/GLOBALキー、EDITキー	(*)
WRITE/COMPAREキー、EDITキー	エディット前の音とエディット後の音が入れ替わる

(*) エディット・パフォーマンス・レベルで現在選ばれているパートを**SOLO**にする、エディット・パッチ・レベルで現在選ばれているウエーブを**MUTE**にする、またはウエーブ・シーケンスページで現在選ばれているステップを**SOLO**にする。

BANKキー

パフォーマンス、パッチ、ウエーブ、ウエーブ・シーケンスを選んでいる時に**BANK**キーを使用すると、**WAVESTATION SR**内の12種類のメモリー・バンク(RAM1~3、ROM4~11、オプションのCARDバンク)を素早く移動することができます。また-1/NOキーを押しながら**BANK**を押すと1つ手前の**BANK**を次々に呼び出すことができます。

2.5 ディスプレイ

LCDディスプレイ

WAVESTATION SRには16文字×2行のバックライト付きディスプレイが装備されています。

WAVESTATION SRのデータは関連するパラメーターやデータごとにまとめて表示されますが、これをページと呼びます。ページ名は常にディスプレイ上左端に表示されます。各ページでは操作の対象となるパラメーター(例えば現在のパフォーマンスやフィルター・カットオフなど)が表示されています。ページ当たりの情報量が多いためデータが一度にディスプレイに表示されていないページを見る場合は、**CURSOR**キー(左)、(右)を押してディスプレイをスクロールしてください。ディスプレイについて詳しくはセクション4「基本オペレーション」をご覧ください。

MIDIインジケータ-LED

このインジケータ-LEDは、あらかじめ**WAVESTATION SR**が認識できるように設定されているMIDIデータを受信するたびに点灯します。このインジケータ-LEDはMIDIシステムのセッティングを点検する時に特に役に立ちます。MIDIインジケータ-LEDの動作は、**WAVESTATION SR**で設定しているモードによって異なります。MIDIインジケータ-LEDの動作についてはセクション12「故障とお思いになる前に」を参考にしてください。

PERFモード(OMNI)では送信されてくるすべてのチャンネルデータが認識されます。したがってMIDIデータを受信するたびにLEDが点灯します。

PERFモード(POLY)では、ベーシック・チャンネルでデータを受信した時のみLEDが点灯します。これ以外のデータは無視されます。

MULTIモード(NORMAL)では、ONに設定したチャンネルでデータを受信した時のみLEDが点灯します。

MULTIモード(MONO)では、指定したチャンネルでデータを受信した時のみLEDが点灯します。

2.6 カード・スロット

WAVESTATION SRには2種類のカード・スロットがあります。

注意：

カードは音が鳴っていない時に抜き差しを行ってください。カードをスロットに差し込む時は、必ずカードのラベルが上になっていることを確認してください(WAVESTATION SR用のカード以外は差し込まないでください)。カードを使用するときはお手持ちのカードとスロットの位置を確認してからご使用ください。

PROG DATAスロット

RAMカードまたはパフォーマンス・カードを差し込んでパフォーマンス、パッチ・データ、ウエーブ・シーケンスの書き込み読み出しを行います。WAVESTATION SRではWAVESTATION、WAVESTATION A/D用のプログラム・カードも使用できます。RAMカードはコルグMCR-03を必ずお使いください。

PCM DATAスロット

PCM(サンプリングされた)ROM波形データを記憶してあるカードを差し込んで使用します(オシレータの音源として供給されます)。WAVESTATION SR用カードをお使いください。

注意

WAVESTATION SRでは、WAVESTATION、WAVESTATION A/Dのカード・フォーマットの4倍のメモリーがある最新のPCMカード・フォーマットを使用していますので、1枚のカードで多数の波形を記憶することができます。PCMカードは必ずWAVESTATION SR用のものをお買い求めください(WAVESTATION SR以外のカードは、PCM DATAスロットのサイズが異なりますので使用できません)。

2.7 アウトプット

ヘッドフォン端子

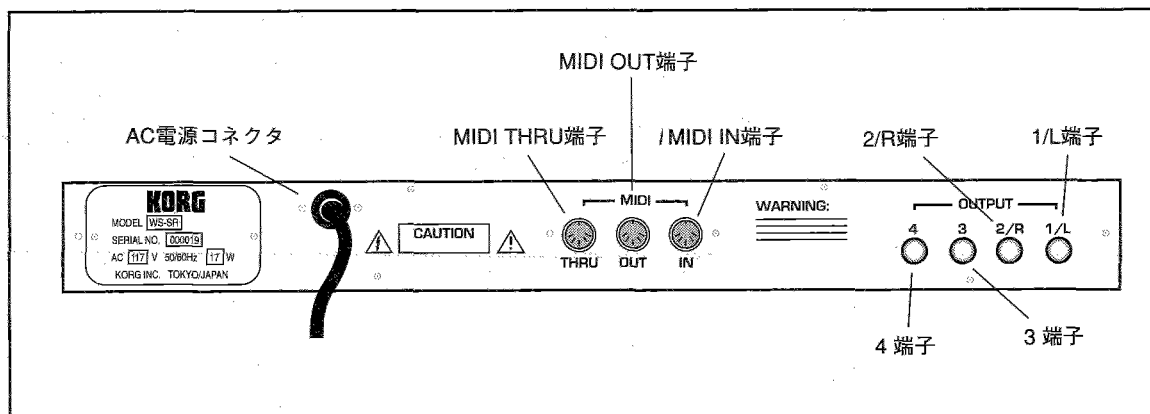
1/L、2/Rからのステレオ出力と同じ音声をヘッドフォンでモニターすることができます。コルグKH-3000などのステレオ用標準型1/4インチ・ジャックのヘッドフォンをご使用ください。

3. リアパネル

3.1 概要

リアパネルには電源、MIDI、オーディオ出力用の端子が装備されています。

図3-1 リアパネル



3.2 インプット

AC電源コード

電源コードをコンセントに差し込みます。

お買い上げになった製品は国内仕様ですので100V以外の電源コンセント以外には絶対に接続しないでください。

MIDI IN端子

この端子はWAVESTATION SRを外部MIDIコントローラー(キーボード、ウィンド・コントローラー、MIDIギター、パーカッション・パッド)、シーケンサー、コンピューターなどに接続するために使用します。

3.3 アウトプット

MIDI OUT端子

この端子はパフォーマンス、システム・エクスクルーシブ・データなどのコントロール・データを外部機器に送信したり、シーケンサーを使ったレコーディング、コンピューター・エディター/データ・ファイラーとのインターフェースに使用します。

MIDI THRU端子

MIDI INで受信したデータをそのまま送信します。MIDI THRU端子は複数のMIDI楽器を直列に接続して、一台のコントローラー、シーケンサーでコントロールする場合に使用します。

1L/2R端子

通常のステレオ出力に使用します。**WAVESTATION SR**ではパフォーマンス内のパートごとに、あるいはパッチ内の波形ごとに出力ルーティングを設定して、**1L/2R**端子でステレオ出力、**3/4**端子で補助出力を行うことが可能です。

3/4端子

パフォーマンス内で特に設定してあるパート、パッチの音色を**1L/2R**とは別に出力し、外部のミキシング、イコライジング、サウンド・プロセッサなどの処理を行うための補助出力端子です。出力のルーティングについてはセクション8.2「エフェクト・パス/ルーティング」をご覧ください。

注意：

3/4端子での出力はマスター・ボリュームでコントロールできません(マスター・ボリュームは**1L/2R**端子での出力のみをコントロールします)。

4. 基本オペレーション

4.1 セッティングを行う前に

注意：

WAVESTATION SRの電源を入れる前に、他に接続している機器がすべてOFFの状態になっていることを確認してください。電源を切るときの一時的な過大入力からスピーカーの損失を防ぐため、パワーアンプの電源をWAVESTATION SRより先に切ってください。

WAVESTATION SRのセッティングが思い通りに行えない場合は、セクション12「故障とお使いになる前に」をご覧ください。

4.2 セッティング

電源

- ☞ WAVESTATION SRの電源がOFFになっていることを確認してください。電源、MIDI、オーディオの配線が終わってから電源をONにしてください。
- ☞ WAVESTATION SRのリア・パネルの電源コードをコンセントに差し込んでください。

音量の設定

- ☞ WAVESTATION SRのマスター・ボリュームを下げ切っておいてください。アンプ、ミキサーなど、接続してある機材のボリュームも下げ切ってください。

オーディオ出力

- ☞ WAVESTATION SRのオーディオ出力端子と音響装置を接続してください。

WAVESTATION SRの音声をステレオで再生する場合は、1/L、2/Rの両方をお使いください。WAVESTATION SRのサウンドを最大限に発揮するために再生はできるだけステレオで行ってください。

ヘッドフォンを使用する場合は、フロントパネルのヘッドフォン端子に接続してください。

WAVESTATION SRのサウンドの再生には高品質の音響機器をお使いください。スピーカーなど音響システムに歪み、雑音などの問題があると、本来のサウンドを忠実に再現できませんので十分ご注意ください。

WAVESTATION SRには1/L、2/Rに加えて3、4の出力端子があります。これらは1/L、2/Rと同様にステレオ出力用のペア端子として使用できます。また特定のサウンドに外部ミキシング、外部プロセスを行う場合も3、4端子から出力します。

MIDIのセッティング

- ☞ WAVESTATION SRにはキーボードが装備されていませんので、演奏は外部MIDIコントローラーで行います。MIDI信号を受信するためには、コントローラーのMIDI OUT端子からWAVESTATION SRのMIDI IN端子にMIDIケーブルを接続してください。

- シーケンサーを使用する時は(使用するシーケンサーにエコー・バック機能がある場合)コントローラーとWAVESTATION SRの間にシーケンサーを接続することができます。詳しくは手持ちのシーケンサーの取扱説明書をご覧ください。

注意：

MIDI入力の機能はWAVESTATION SRのMIDIモードやチャンネル・セッティングによって異なります。またMIDIページ、MIDI RECEIVEページ、MIDI REMAPページのパラメータによってもMIDIの機能を設定できます。

4.3 基本操作

電源投入時の一時的過大入力によるスピーカー損失を防ぐため、以下のような手順で電源を入れてください。

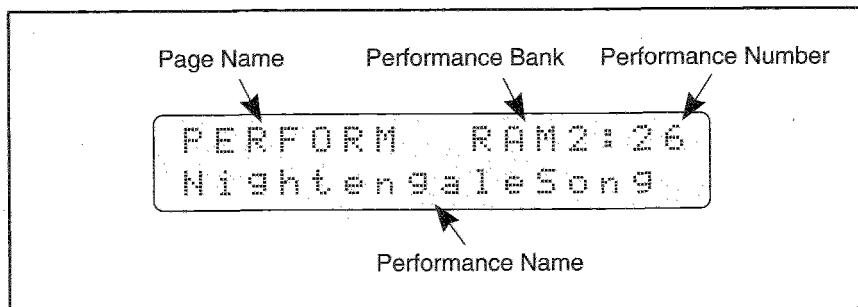
電源の入れ方

- WAVESTATION SRとその他の外部音源の電源を先に入れます。電源投入後LCDには“KORG WAVESTATION SR”が数秒表示されます。
- 次に、ミキサー、サウンドプロセッサーなどの中間装置をONにします。
- 最後にパワーアンプをONにします。
- 電源を切るときは上記手順の逆を行います

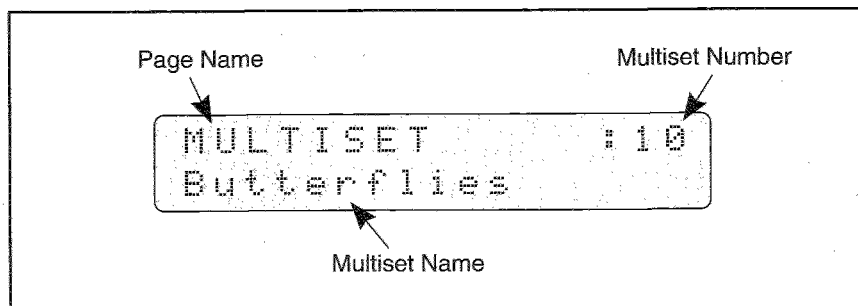
LCDディスプレイ

数秒後にPERFページ、あるいはMULTISETページが表示されます。

PERFページ



MULTISETページ



WAVESTATION SRの電源をONにすると通常、前回電源を切る直前に操作していたパフォーマンス、マルチセットが表示されます。PERFページについて詳しくはセクション4.6「パフォーマンスの選びかた」をご覧ください。マルチセットについて詳しくはセクション5「マルチセットの使いかた」をご覧ください。

ボリューム調節

コントローラーを弾きながら、マスター・ボリュームを徐々に時計回りに回して音量を調節します。次に再生装置のボリュームを調整します。

演奏前のチェック

- ☞ パフォーマンス・カード、PCMカードを使用するときは、あらかじめ差し込んでおいてください。
- ☞ モジュレーションが不要にかからないように、マスター・コントローラーのモジュレーション・ホイール等をあらかじめ下げ切っておきます。
- ☞ ボリューム・ペダルを使用する場合は、ペダルの状態をよく確認してください。

4.4 MIDIのセットアップ

WAVESTATION SRはコントローラーが装備されていないMIDI音源モジュールですので、使用に際してはMIDIのセットアップが大変重要になります。WAVESTATION SRをMIDIによって鳴らす音色はPERFモード、MULTIモードの2種類によって構成されていて、それぞれをフロントパネルで選択することができます。PERFモードは、ライブ演奏などでパフォーマンスを1つずつプレイする場合に使用します。MULTIモードは、シーケンサーなどで複数(最大16)パフォーマンスを同期演奏する場合に使用します。

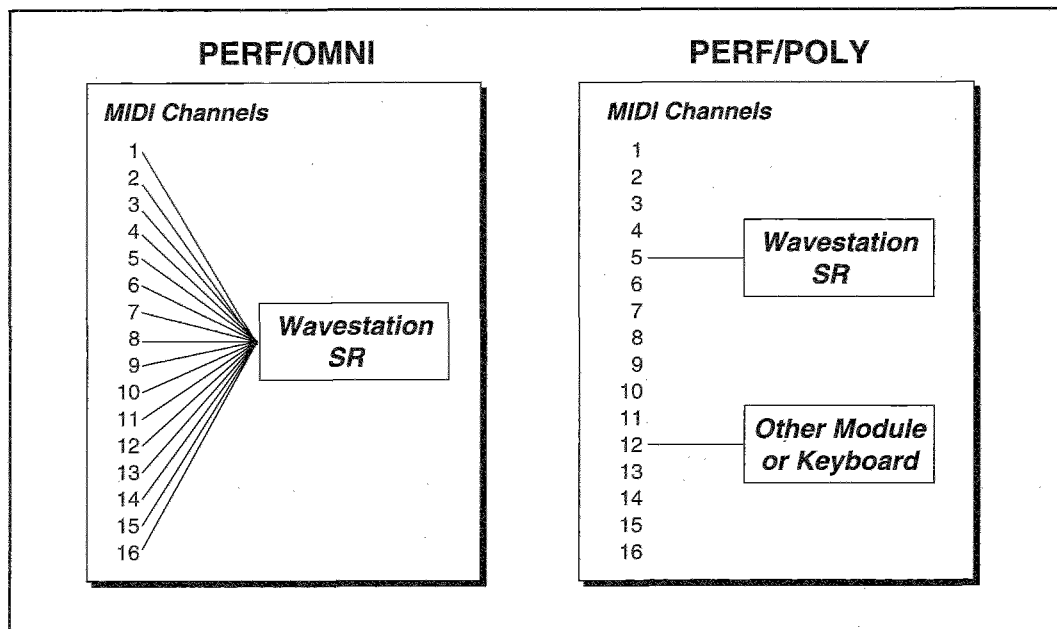
PERFモード、MULTIモードの設定はフロントパネルのPERFキー、MULTIキーを押して行います。それぞれのキーを押すと、キー上部のLEDが点灯し現在のモードを表示します。同時にディスプレイでは選んだモードのメイン・ページを表示します。PERFページではパフォーマンスを、MULTIページではマルチセットを設定することができます。ここでどちらのモードを選んでいたかは電源を切った後でも記憶されています。

このセクションでは、WAVESTATION SRの操作方法に慣れていただくためにプリセットのパフォーマンスを紹介しながらPERFモードを説明します。MULTIモードについて詳しくはセクション5「マルチセットの使いかた」をご覧ください。

PERFモードにはOMNI、POLYの2つのバリエーションがあります。

OMNIモードでは、WAVESTATION SRは16MIDIチャンネルのすべてのデータを認識します。この状態で一台のマスター・キーボードを使って複数の音源モジュールを演奏することができます。WAVESTATION SRは、工場出荷時にはPERFモードのOMNIモードに設定されています。

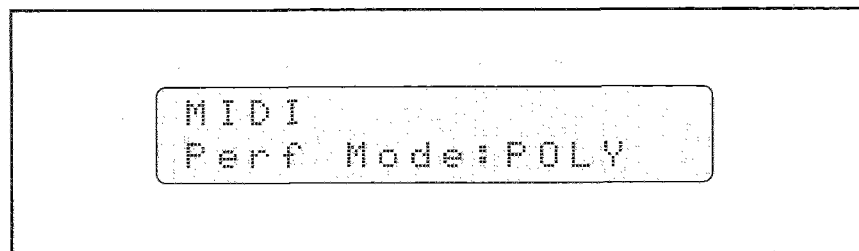
PERF/OMNI、PERF/POLYモード



他の音源と組み合わせて、シーケンサーを利用したり、マスターキーボードから数チャンネルの信号を送って鍵盤の上部と下部での音程を分けたり(スプリット)2つ以上の音色を使ったりするなど、MIDIデータを特定のチャンネルのみで受信させる場合の方が多くありますが、このような場合にPERFモード(POLY)を使用します。このモードでは、ユーザーが設定する単一のチャンネル(=ベーシック・チャンネル)でデータを認識します。WAVESTATION SRのPERFモード(POLY)への切り換えは以下のように行います。

- ☞ PERFキーを押して、WAVESTATION SRがPERFモードに入ったことを確認してください。
- ☞ MIDI/GLOBALキーを押してMIDIページを呼び出します。
- ☞ MIDIページのPerf Modeと表示してある部分にカーソルを移動します。

MIDI/GLOBALレベルのMIDIページ



- ☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使ってPOLYを選んでください。

他のMIDI機器のセッティング状態を考慮してWAVESTATION SRのベーシック・チャンネルを調整します。

4.5 ベーシック・チャンネルの設定

ベーシック・チャンネルとは、上記にもある通り、PERFモード(POLY)の時にWAVESTATION SRが受信するMIDIチャンネルのことです(ベーシック・チャンネルはMULTIモードでも重要ですので、セクション5「マルチセットの使いかた」をご覧ください)。ベーシック・チャンネルは、基本的に他のMIDI機器で使用していないチャンネルに合わせます。ベーシック・チャンネルの設定には以下の操作を行います。

☞ MIDIページのBasic Channelと表示してある部分にカーソルを移動します。

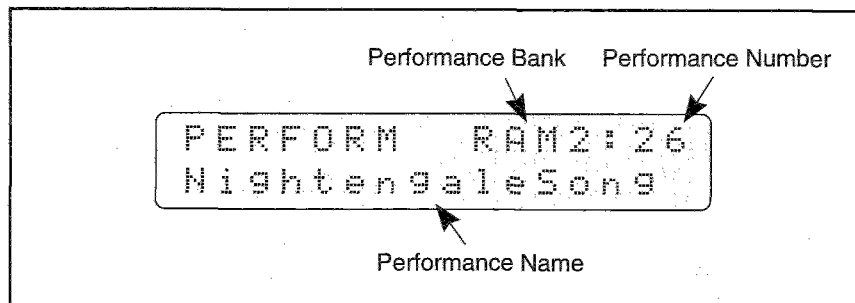
☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使ってMIDIチャンネルを選んでください。

PERFモード(OMNI)では、ベーシック・チャンネルは無視されます。MULTIモードでは、EDIT MULTIページでPlay: ONにセットされているチャンネルすべてがMIDI信号を受信します。

4.6 パフォーマンスの選びかた

WAVESTATION SRの電源を入れるとディスプレイにはPERFORMページ、あるいはMULTISETページが表示されます。PERFORMページ、MULTISETページにはPERFキー、MULTIキーを押すだけでWAVESTATION SRのどのページからでも戻れます。このセクションではPERFページを紹介します。MULTISETページについてはセクション5「マルチセットの使いかた」をご覧ください。

☞ PERFキーを押して、PERFORMページを呼び出してください。



PERFページは、パフォーマンス・モードでの一番上のレベルになります。パフォーマンスは、WAVESTATION SRでのサウンドの基本です(パフォーマンスについて詳しくはセクション1.5「パフォーマンスの構成」をご覧ください)。WAVESTATION SRには600パフォーマンスが12種類のバンク(RAM1~3、ROM4~11、オプションのカード・バンク)に分かれて記憶されており、各バンクには50のパフォーマンスが入っています。

現在選んでいるパフォーマンスのバンク、パフォーマンス・ナンバーは、ディスプレイ右上部に表示されます。パフォーマンス名はディスプレイ下部に表示されます。パフォーマンスは次のように選択します。

☞ 演奏したいパフォーマンスが表示されるまで+1/YESキー、-1/NOキー、またはCURSORキー(上)、(下)を押し続けます。

バンク内の数の小さいパフォーマンスから表示され、キーを押すにつれて数が増えていきます(0、1、2、・・・、49)。WAVESTATION SRのパラメーター数値は、スクロールして最終値に達すると一周して元に戻るよう設計されていますので、パフォーマンス49のあとに+1/YESキーを押すとパフォーマンス0に戻ります。

WAVESTATION SRには様々なデータの入力方法があります。例えば+1/YESキーまたは-1/NOキーを押し続けるとパフォーマンスをスクロールすることができます。複数のキーを使って入力すると、10単位でデータを呼び出したり、最高値、最低値、中間値を即座に表示させることができます。

パラメータ数値などを簡単に入力する方法(ショートカット入力)

以下のキーを同時に押します。	数値
PAGE+キー、+1/YESキー	+10
PAGE-キー、-1/NOキー	-10
EDITキー、+1/YESキー	最大値 パフォーマンス49
+1/YESキー、-1/NOキー	中間値
MIDI/GLOBALキー、-1/NOキー	最小値 パフォーマンス0
BANKキー、-1/NOキー	1つ手前のバンクを呼び出す
PERFキー、BANKキー	DEMO SEQUENCEページを呼び出す
MIDI/GLOBALキー、PAGE-キー	1つ上のレベルにEXIT
MIDI/GLOBALキー、EDITキー	(*)
WRITE/COMPAREキー、EDITキー	エディット前の音とエディット後の音が入れ替わる

(*) エディット・パフォーマンス・レベルで現在選ばれているパートをSOLOにする、エディット・パッチ・レベルで現在選ばれているウエーブをMUTEにする、またはウエーブ・シーケンスページで現在選ばれているステップをSOLOにする。

外部のMIDIコントローラーから直接パフォーマンスを選択する場合は、MIDIプログラム・チェンジを使用します。従来のプログラム・チェンジでは最大128のプログラム・チェンジが可能でしたが、WAVESTATION SRでは最大(カード使用時)600のパフォーマンスを演奏しますので、MIDIプログラム・チェンジだけでは不足となります。WAVESTATION SRはバンク・セレクト・メッセージに対応していますので、これをプログラム・チェンジと併用して個々のパフォーマンスを呼び出せるようになっています。バンク・セレクトについてはセクション4.8「MIDIバンク・セレクト/プログラム・チェンジ」をご覧ください。

他にMIDIによるパフォーマンスの選択方法として、パフォーマンス・マップがあります。

パフォーマンス・マップでは、受信する各MIDIプログラム・チェンジ・メッセージをWAVESTATION SRの任意のパフォーマンスに割り当てることが可能です。例えばプログラム・チェンジ0をRAM2のパフォーマンス14に、プログラム・チェンジ1をROM4のパフォーマンス37に割り当てることができます。詳しくはセクション6.4「PERFORMANCE SELECT・マップ」をご覧ください。

4.7 バンクの選び方

現在選んでいるパフォーマンスを記憶しているバンク名(RAM1~3、ROM4~11、カード)は、ディスプレイ右上端に表示されます。

☞ 次のバンクを選ぶときは**BANK**キーを押してください。手前のバンクを選ぶときは**BANK**キーを押しながら**-1/NO**キーを押してください。

以上の操作を行うとバンクを前後方向にサイクルして呼び出すことができます。**CARD**バンクはパフォーマンス・カードがスロットに差し込まれているときのみに表示されます。

バンクはMIDIによっても選択することができます(下記参照)。

4.8 MIDIバンク・セレクト/プログラム・チェンジ

WAVESTATION SRでは12のバンクを6種類のMIDIバンクに分割し、それぞれのバンクを別々のバンク・セレクト・メッセージの値で呼び出すことが可能です(MIDIコントロール・チェンジ32番)。MIDIバンクのそれぞれには、2バンク分のパフォーマンス(100パフォーマンス)が設定されています。MIDIプログラム・チェンジ0~49では各MIDIバンクの前半のインターナル・バンク(例えばRAM1)のパフォーマンスを、MIDIプログラム・チェンジ50~99では各MIDIバンクの後半のインターナル・バンク(例えばRAM2)のパフォーマンスを呼び出すことができます。

パフォーマンス・セレクト・マップ(詳しくはセクション6.4をご覧ください)を使用しない限り、WAVESTATION SRのMIDIプログラム・チェンジは以下のように行われます。

MIDIバンク・セレクトでWAVESTATION SR内の600のパフォーマンスを選択

WAVESTATION SR パフォーマンス・バンク	MIDIバンク	MIDIプログラム・チェンジ
RAM1	0	0~49
RAM2	0	50~99
RAM3	2	0~49
ROM4	2	50~99
ROM5	3	0~49
ROM6	3	50~99
ROM7	4	0~49
ROM8	4	50~99
ROM9	5	0~49
ROM10	5	50~99
ROM11 (*)	1	0~49
CARD (*)	1	50~99

(*) ROM11は今までのWAVESTATIONのROMと同じです。今までのWAVESTATIONシリーズと互換性を持たせるためにROM11とカードのMIDIバンクは1としてあります。

バンク・セレクト・メッセージを受信すると、**WAVESTATION SR**はプログラム・チェンジ・メッセージを受信するまで待機します。**WAVESTATION SR**はバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージの両方を受信して初めてバンクとパフォーマンス・ナンバーの両方を変更します。バンク・セレクト・メッセージを受信されていない状態でプログラム・チェンジを受信すると、現在設定されている**MIDI**バンクのパフォーマンスのみが呼び出されます。

BANKキーでバンクを変えることによって**MIDI**バンクを変更することも可能です。例えば**BANK**キーで**RAM1**バンクのプログラムを選んだあとに**MIDI**プログラム・チェンジを行うと、**RAM1**、**RAM2**(**MIDI**バンク**0**)のパフォーマンスのみを変更します。**MIDI**キーボードや外部コントローラーを使って他の**MIDI**バンクのパフォーマンスを呼び出す場合は、まず適切なバンク・セレクト・メッセージを送信するようにします。

WAVESTATION SRはフロントパネルでパフォーマンスを選択すると同時に**MIDI**バンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジを送信しますから、シーケンサーにプログラム・チェンジを記録すれば自動的にバンクのセレクトが行われるようになります。

注意：

バンク・セレクト・メッセージは、モジュレーション・ホイールやモジュレーション・ペダルと同様に**MIDI**コントローラー(コントロール・チェンジ)のひとつに相当します。コントロール・チェンジを読み取らない旧式のシーケンサー(あるいは他種**MIDI**プロセッサ)を使用すると通常、バンク・セレクト・メッセージは送信されなくなります。**MIDI**演奏時にパフォーマンスが思い通りに切り替わらない場合は、コントロール・メッセージが送受信するように(フィルターがかからないように)する必要があります。旧式のシーケンサーによってはプログラム・チェンジのあとにバンク・セレクト・メッセージを送信することがあります(同じクロックで記録している場合)。この場合バンク・セレクト・メッセージは次のプログラム・チェンジを受信されるまで無視されることとなりますので、プログラム・チェンジの直前にバンク・セレクト・メッセージを挿入するよう操作してください。

4.9 プレイ

MIDIノート範囲、ベロシティ、プログラム、ホイールなどによる効果は工場出荷時のパフォーマンスで確認することができますが、パフォーマンス内のパッチによってはコントローラーの効果が明確に表れない場合があります。

☞ パフォーマンスを試し弾きするときは、コントローラーで使用可能なモジュレーション・ソースをすべて試してみてください。例えばベロシティだけでなくアフタータッチ、モジュレーション・ホイール、サスティン・フットスイッチなど、すべてのコントローラーを操作してみてください。マスター・キーボードでベクトル・ジョイスティックをコントロールできるようセットすると効果的です(リファレンス・ガイドの「**MIDI REMAP**」をご覧ください)。

ボイス数

WAVESTATION SRの最大同時発音数は**32**ですが、使用するパフォーマンスによって異なります。

アフタータッチ

WAVESTATION SRはモノフォニックのアフタータッチとポリフォニックのアフタータッチの両方に反応します。モノフォニックのアフタータッチは演奏中のパフォーマンスの同一MIDIチャンネルの全ボイスに有効です。ポリフォニックのアフタータッチは1音ずつ独立して個別のアフタータッチ量に反応します。

どちらの場合もアフター・タッチで設定しますので、パッチごとに設定する必要はありません。

ピッチ・バンド・ホイール

WAVESTATION SRをマスター・コントローラーのピッチ・バンド・ホイールでどう動かすかはWAVESTATION SRの内部で設定します。GLOBALページにはデフォルトのピッチバンド・レンジが設定されていますが、これとは別にパッチごとにピッチバンド・レンジを設定することができます。このピッチ・バンド・ホイールは01/WなどのジョイスティックのX方向に相当します。

モジュレーション・ホイール

WAVESTATION SRでは、マスター・コントローラーによるモジュレーション・ホイールに対する反応を総合的にプログラムすることができます。パッチ・パラメーターやエフェクト・パラメーターで、モジュレーションにビブラート、トレモロ、コーラス、パン、リバーブなどの効果を複合するプログラムも行えます。

☞ 不要なモジュレーションがかからないよう、モジュレーション・ホイールを時々チェックして、真下まで下がっていることを確認してください。このモジュレーション・ホイールは01/Wなどのジョイスティックの+Y方向に相当します。

4.10 カードの使いかた

WAVESTATION SRには2種類のカード・スロットがあり、それぞれプログラム・カード、PCMカードに使用します。プログラム・カードはパフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンスを供給し、PCMカードはデジタル音源波形を供給します。プログラム・カードには、RAM(ランダム・アクセス・メモリー)、ROM(リード・オンリー・メモリー)の2タイプがあります。

RAMカードは、インターナルRAM1~3バンクと同様にデータの書き込み、読み出しを自由に行えます。プログラム・カード(ROMカード)への書き込み、消去は行えませんが、様々なパフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンスがプログラムされています。

RAMカード

RAMカードを使用する時は、まずカードをWAVESTATION SR用にフォーマットしてください。カードのフォーマットは以下のように行います。

☞ MIDI/GLOBALレベルのCARD FORMATページを呼び出してから、カードをスロットに差し込んでください。ディスプレイには“FORMAT CARD?”と表示されます。

+1/YESキーを押すと、カードはフォーマットされます。

フォーマットを行うとカード内のデータはすべて消去されますので、すでに重要なデータが入っているカードをフォーマットしないよう十分注意してください。

インターナルRAMバンク内のデータをカードへコピーするときは以下のように行います。

- ☞ フォーマット済みの空カードをPROGスロットに差し込みます。
- ☞ MIDI/GLOBALレベルのBANK COPYページを呼び出します。
- ☞ Data Typeパラメーターにカーソルを移動し、+1/YESキー、-1/NOキーでALLに設定します。
- ☞ カーソルを右に移動して“Frm”にRAMバンクを、“To”にCARDを設定します。
“Frm”にはデータのコピー元バンクを、“To”にはデータのコピー先バンクを設定します。
- ☞ カーソルを右側のMOVE BANK DATAに移動してから+1/YESキーを押します。

カードのデータをRAMにコピーする場合は、“Frm”のパラメータにCARDを設定し、“To”のパラメータにRAM1、2、3を設定してから上記と同じ要領でコピーを行ってください。

- ☞ カーソルを右側のMOVE BANK DATAに移動してから+1/YESキーを押します。

RAMカードの使い方はインターナルRAMバンクと同様ですが、複数のバンクのパッチ、ウエーブ・シーケンスを使用してパフォーマンスを作成する時は大変複雑になりますのでどの音色にどのバンクのものを使ったか、の記録を行ってください(例：RAM1のパッチを使ったカードのパフォーマンスを作成する場合や、カードのウエーブ・シーケンスを使ったRAM2のパッチを演奏するときなど)。本書の付録にバンク・データシートが用意されていますのでご利用ください。カードの波形を使ったパフォーマンスを演奏する場合、カードが差し込まれていないと音はできませんのでご注意ください。

注意：

RAMカードをスロットから取り出す時、あるいはWAVESTATION SRの電源を切る時、カードのメモリー・プロテクトのスイッチがON(プロテクトの状態)になっていることを確認してください。カードはWAVESTATION SRの電源を受けてないと電池を消耗しますのでご注意ください。WAVESTATION SR操作中にRAMカード内の電圧が低くなると、警告表示が表れます。

PCMカード

PCMカードはすべてROMカードで、WAVESTATION SRに新たなデジタル音源波形を供給します。カードのPCM波形は、インターナル波形と同様に使用してパッチやウエーブ・シーケンスを作成することができます。PCMカードは通常、PCMカードの波形でプログラムを記憶したプログラム・カードとセットになっています。

注意：

WAVESTATION SRでは、WAVESTATION、WAVESTATION A/Dのカード・フォーマットの4倍のメモリーがある最新のPCMカード・フォーマットを使用していますので、一枚のカードで多数の波形を記憶することができます。PCMカードは必ずWAVESTATION SR用のものをお買い求めください(WAVESTATION SR用以外のカードは、PCM DATAスロットのサイズが異なりますので使用できません)。

4.11 マスター・チューニング

WAVESTATION SRは工場出荷時にA=440Hzにチューニングされていますが、ピアノなどの他の楽器と演奏する場合にはチューニングを微調整することができます。また上下2オクターブまでトランスポーズすることも可能です。

WAVESTATION SRのチューニングは以下のように調整します。

- 🔊 MIDI/GLOBALキーを押して、MIDI/GLOBALレベルを呼び出します。
- 🔊 GLOBALページが表示されるまでPAGE+キーを押してください。Master Tuneパラメータを呼び出します。
- 🔊 マスター・キーボードを演奏しながら、+1/YESキー、-1/NOキーで全体のピッチを上下させます。微調整はセント単位(半音の1/100に相当)で行えます。

WAVESTATION SRは、工場出荷時にA=440Hzを基本として0セントに設定されています。

下限の-99セントにした場合、WAVESTATION SRの調律はほぼ半音フラットになった感じになります。

上限の+99セントにした場合、WAVESTATION SRの調律はほぼ半音シャープになった感じになります。

マスター・チューニングは一度設定すると専用RAMに記憶され、電源を切ったあとも保存されますので、演奏のたびに設定する必要はありません。

WAVESTATION SR全体をトランスポーズするには：

- 🔊 GLOBALページで右側のTransposeパラメーターにカーソルを移動します。
- 🔊 +1/YESキー、-1/NOキーで適切な数値を入力します。ここでの値は1で半音に相当しますので、-1で半音下、+12で1オクターブ上ようになります。

下限の-24にした場合、WAVESTATION SRは通常の2オクターブ下のピッチになります。

上限の+24にした場合、WAVESTATION SRは通常の2オクターブ上のピッチになります。

チューニング範囲が足りない場合

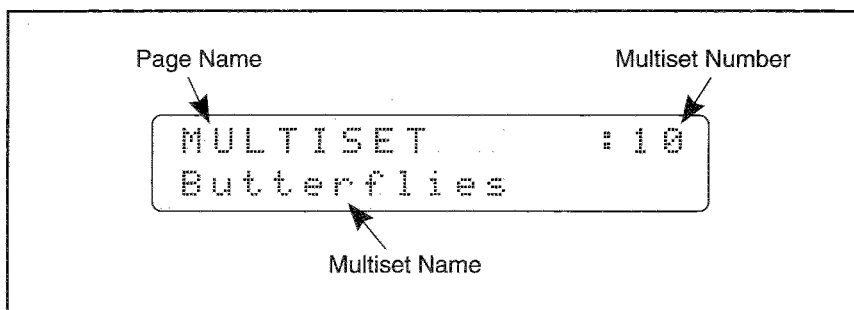
すべてのパフォーマンスが同じ音程でフラット気味になっている場合は、Transposeパラメーターが0、あるいは12の倍数になっていることを確認してからその他のパラメーターをチェックするようにしてください。Transposeパラメーターが正しく設定されていても、チューニングに影響を与えているパラメーターがパフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンス内に多数存在していることがあります。詳しくはセクション12.2「思うようにチューニングができない」をご覧ください。

5. マルチセットの使いかた

5.1 概要

セクション4で説明した通り、**WAVESTATION SR**には**PERF**、**MULTI**の2種類の操作モードがあります。**PERF**モードではパフォーマンスごとの演奏を行います。**MULTI**モードでは最大**16**のパフォーマンスを同時演奏しますので、**16**台の**WAVESTATION SR**を演奏しているのと同様の効果があります。これをマルチティンバー操作と呼びます。シーケンサーで複数のパート(ドラム、ベース、ストリングスなど)をコントロールするときなどに使います。

MULTIキーを押すと、**LED**が点灯し、**WAVESTATION SR**は**MULTI**モードに入ります(**PERF**モード、**MULTI**モードは、それぞれのキー**LED**が点灯することによって判断します)。**MULTI**キーを押すと、**WAVESTATION SR**は以下のように**MULTISET**ページに入ります。



マルチセットとは、パフォーマンスごとに個別の**MIDI**チャンネルを設定した**16**のパフォーマンスのグループのことです。例えばチャンネル**1**にドラム・キットを、チャンネル**2**にスプリット・キーボード/ベースを、チャンネル**3**にレイヤー・ストリングス・パッドをアサインして、それぞれを同時にシーケンサーから演奏することができます。**MIDI**チャンネルに対するパフォーマンスの割り当てはマルチセット内にプログラムされ、**MIDI**バンク・セレクト、プログラム・チェンジ・メッセージなどで別々に操作できるようになります。

マルチセットでは、各パフォーマンスに個別のボリュームおよびパンを設定することができますので、ミキシングを**WAVESTATION SR**の内部で行えます。また各チャンネルは**MIDI**ボリューム、パン・コントローラーで別々に操作できますので、シーケンサーを使った自動ミキシングをリアルタイムで行えます。

WAVESTATION SRでは通常パフォーマンスごとに2系統のエフェクトをプログラムしますが、これをマルチで行うと**32**種類のエフェクト・プロセッサが必要になってしまいます。そこで**MULTI**モードでは、パフォーマンスで設定したエフェクトを無視し、マルチセットごとにエフェクトの設定を行います(2系統)。マルチセットに使用するエフェクトは、パフォーマンスごとのエフェクトと同様の機能がマルチセット内のすべてのパフォーマンスに有効になります。

マルチセットは、シーケンサー以外にも**MIDI**ギターなどの外部コントローラーでマルチ・ティンバー演奏する時に便利です。マルチセット、**MONO**モード、**MIDI**ギターについて詳しくはセクション**11.2**「ギター・コントローラ」をご覧ください。

5.2 MULTIモードのセッティング

MULTIキーを押すだけでWAVESTATION SRはMULTIモードに入ります。

☞ MIDI/GLOBALキーを押して、MIDIページを呼び出してください。

☞ MIDIページでMulti Modeの部分(3番目の部分)にカーソルを移動します。

これMULTIモードでの(MULTIキーのLEDが点灯している時に使用する)MIDI RECEIVEモードです。

☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使ってNORMALまたはMONOを選択します。通常はNORMALに設定しておきます。

NORMALの場合、WAVESTATION SRは最大16チャンネルで受信し、現在設定されているMULTIモード・セットアップに従って受信MIDIデータを最大16のパフォーマンスに割り当てます。

MONOは、MIDIギターなどのコントローラーを使用する場合に設定します。MONOモードは通常のMULTIモードと類似していますが、各チャンネルがモノフォニックになり、単音ごとの演奏のみが可能になります。例えばMIDIギターで6種類のMONOチャンネルを入力すると、ギターの弦ごとに音色を設定することが可能です。

☞ MIDIページのパラメーターを設定したら、MULTIキーを押してMULTIモードに入ってください。

5.3 MIDIチャンネルの選択

実際の演奏例では、シーケンサーなどのMIDI OUTから数台ものシンセサイザーを接続することがありますが、本セクションではMIDIチャンネル9~16にM1を、チャンネル1にアナログ・シンセサイザーを接続したシステムにWAVESTATION SRを追加するという状態で説明していきます。WAVESTATION SRは最大16チャンネルまで同時に反応しますが、この場合チャンネル2~8が開いていますので使用対象となります。

マルチセットで受信したチャンネルを制限する方法には2通りあります。1つめは、すべてのマルチセットに作用する共通のGLOBALセッティングを設定することです。この方法はMIDIのセッティングを一貫した方法で明確に管理できますので、最も頻繁に使用されます。2つめは、マルチセット内で特定のチャンネルの受信をオン・オフして、ソングごとのMIDI受信体制を作る方法です。本セクションでは、1つめのGLOBALのセッティング方法を説明しますが、2つめの方法についてはリファレンス・ガイド、「EDIT MULTI」のPLAYパラメーターをご覧ください。

グローバルによるチャンネル受信のセッティング方法

☞ MIDIページでBasic Channelパラメーターにカーソル移動してください(MIDIキーを押すとこのページが最初に表示されます)。

この例では受信の対象になるMIDIチャンネルの最小値は2ですので、これをベーシック・チャンネルとします。

☞ Basic Channelを2に設定してください。

チャンネル2~8の7チャンネルで受信するためには、MIDIページのNum Multi Chans(マルチ・チャンネル数)パラメーターをセットします。

☞ Num Multi Chansにカーソル移動し、7を入力します。

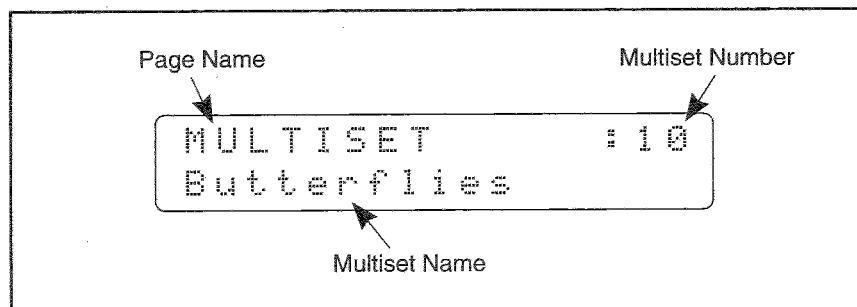
これでWAVESTATION SRはチャンネル2からチャンネル8の間で受信を開始します。この範囲外のチャンネル(この場合1、9~16)は無視されます。

ベーシック・チャンネル、マルチ・チャンネル数のパラメーターには、任意の数値を入力することができます。

MIDI MULTIページを呼び出している時に受信範囲外のチャンネルを選ぶと、チャンネル番号の隣でOFFが点滅し、このチャンネルのサウンドは聞けないことを示します(これはEDIT MULTIページのPlayパラメーターでチャンネルがOFFに設定されている時も、OFFが点滅します)。

5.4 マルチセットの選択

マルチセットの選択は、パフォーマンスの選択とほぼ同様の方法で行います。MULTIキーを押して、MULTISETページを呼び出してください。



現在選んでいるマルチセット・ナンバーは、ディスプレイの右上端に表示され、マルチセット名は下の行に表示されます。WAVESTATION SRには合計32のマルチセットがあります。

☞ 他のマルチセットを選ぶ時は、CURSORキー(上)、(下)か、+1/YESキー、-1/NOキーを使用します。

MIDIによるマルチセットの選択

他のマルチセットを選択した時に、“マルチセット・チェンジ”(プログラム・チェンジ)というMIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送信します。これはシーケンサーで記録でき、さらにWAVESTATION SRにプレイ・バックできますのでマルチセットの変更を自動化することができます(MULTIモード時)。

またMIDI REMAPページを使用すると、MIDIプログラム・チェンジでマルチセットを選択することが可能です。この場合、ベーシック・チャンネルで送られてきたプログラム・チェンジ・メッセージで同じナンバーのマルチセットを呼び出すことができます。バンク・セレクト、プログラム・チェンジは他のすべてのチャンネルで正常に機能しますから、マルチセットを選んだ後で個々のパフォーマンスを変更することが可能です(ベーシック・チャンネル以外のMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・チェンジを送信すると、マルチセット内のそのチャンネルのパフォーマンスが変更されます)。

☞ MIDI/GLOBALキーを押して、MIDI/GLOBALレベルに入ってください。

☞ MIDI REMAPページに到達するまでPAGEキーを押します。

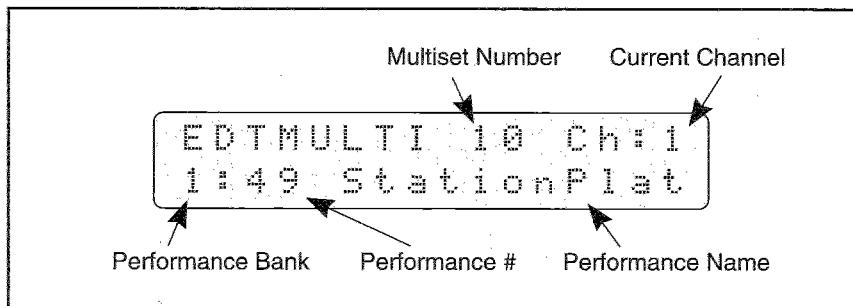
- ☞ **CURSOR**キー(左)を2回押すと、**Multi w/Prog**(チェンジ・マルチセット・ウィズ・プログラム・チェンジ)パラメーターが表示されます。**+1/YES**キーを押してこのパラメーターを**ON**にしてください(**ON**になっていない場合)。

これでベーシック・チャンネルのプログラム・チェンジでマルチセットを選べるようになりました。

5.5 マルチセット内のパフォーマンスの変更

シーケンサーなどに打ち込んでいる曲にマルチセットを使用する場合は、まず**MIDI**チャンネルにパフォーマンスをアサイン(割り当て)する必要があります。これは**EDT MULTI**(エディット・マルチセット)ページで行います。

- ☞ **MULTISET**ページで**EDIT**キーを押して、**EDT MULT**ページを呼び出してください。



それぞれの**MIDI**チャンネルには、別々のパフォーマンスを選ぶことができます。現在選んでいる**MIDI**チャンネルはディスプレイの右上端に表示されますので、**CURSOR**キー(上)、(下)を押して、チャンネル・ナンバーを選びます。そしてカーソルを左右に移動し、パフォーマンス、レベル、パンを設定することができます。

チャンネル・ナンバーの隣で**OFF**が点滅している場合、現在選んでいるナンバーはセクション5.3「**MIDI**チャンネルの選択」でセットした範囲外にあることになります(あるいは**EDIT MULTI**ページの**Play**パラメーターでチャンネルが**OFF**に設定されています)。

- ☞ カーソルをバンク・ナンバー、パフォーマンス・ナンバーの部分に移動し、**+1/YES**キー、**-1/NO**キーを使って最初の**MIDI**チャンネルに対するパフォーマンスを選んでください。
- ☞ **CURSOR**キー(上)を押して次に設定する**MIDI**チャンネルを呼び出し、新たにパフォーマンスを選びます。すべてのパフォーマンスを選び終わるまで、この操作を続けてください。

MIDIによるパフォーマンスの選択

マルチセットでは一度に**16**のパフォーマンスを使用できます。シーケンサーで作成している曲などでパート別に特定のサウンドを使用する場合は(例:あるパートをメロディ部分に使用し、他のパートをコーラス部分に使用する場合)2つのパフォーマンスを別々の**MIDI**チャンネルにアサインする必要があります。しかし、これだけでは不必要にチャンネル数を消費するだけでなく、曲内で使えるパフォーマンスを**16**種類に限定してしまいます。そこで適切なチャンネルにプログラム・チェンジを(必要な時はバンク・セレクトも)送るようになれば、同時にパフォーマンスも変更できるようになるので便利です。

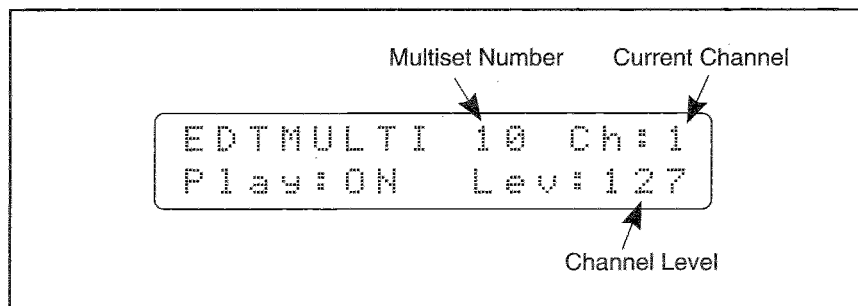
注意：

プログラム・チェンジでマルチセットが選べるようにセットアップしてある場合は、**Basic Channel**で個々のパフォーマンスを変更することはできません。

5.6 チャンネルのボリューム、パン変更

マルチセットの各MIDIチャンネルにパフォーマンスをアサインした後は、ボリューム・レベル、パンを各チャンネルにセットします。これらはチャンネルごとに個別に設定できますので、**WAVESTATION SR**の内部で完全なミキシングを行えます。これらのパラメーターは以下のように設定します。

☞ **EDT MULTI**ページで、**Lev**(ボリューム・レベル)パラメーターにカーソル移動します。

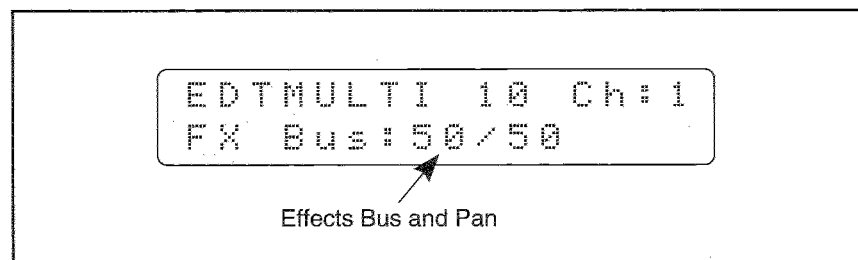


☞ 各パフォーマンスのボリューム・レベルを設定します。0で最小、127で最大になります。

このチャンネルで受信したMIDIボリューム・メッセージに従ってそのパフォーマンスのレベルが変わります。Levelを変更するとMIDIボリューム・メッセージ(コントローラー#7)を使用チャンネル経由で送信します。

Playパラメーターは、現在のチャンネルが送信されてくるMIDI信号に対応するかどうかを決めます。詳しくはリファレンス・ガイド、**EDT MULTI**をご覧ください。

☞ **CURSOR**キー(右)を押して、**FX Bus**(エフェクト・バス)パラメーターにカーソルを移動してください。



☞ 各パフォーマンスのパン・ポジションをセットします。

BUS-Aは左端、**BUS-B**は右端で、99/1から1/99が左から右への中間パン位置になります。“**PERF**”に設定すると、オリジナルのパフォーマンスで当初設定されていたパン、エフェクト・ルーティングをそのまま使用できます。

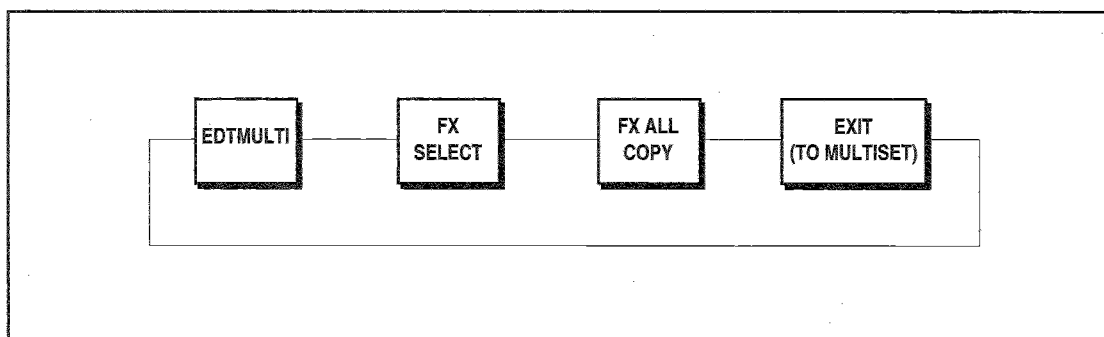
各チャンネルでは送信されてくるMIDIパン・メッセージにも対応します。**BUS-A**、99/1~1/99、**BUS-B**間で**FX BUS**の値を変更すると、**WAVESTATION SR**はMIDIパン・メッセージ(コントローラー#10)を送信します。

FX BUSパラメーターを使って、それぞれパフォーマンスを別々のエフェクト・プログラムに接続することも可能です。例えばデュアル・モノ系のエフェクトをFX1、FX2に使用すると、ギターにディストーション、ホーンにスラップバック・エコー、シンセ・リードにロング・ディレイ、パッドにコーラスを同時にかけるといった風に、最大4種類のエフェクトを別々に使用できるようになります。エフェクト・ルーティング、デュアル・モノ・エフェクトについて詳しくはセクション8.9「パラレル・エフェクト、出力3、4、マルチセット」をご覧ください。

注意：

BUS-Bより後に表示されるFX BUS(BUS-C、BUS-C+D、BUS-D、ALL、PERF)はMIDIパン以外の機能に使用されますので、MIDIパン・メッセージを送信しません。

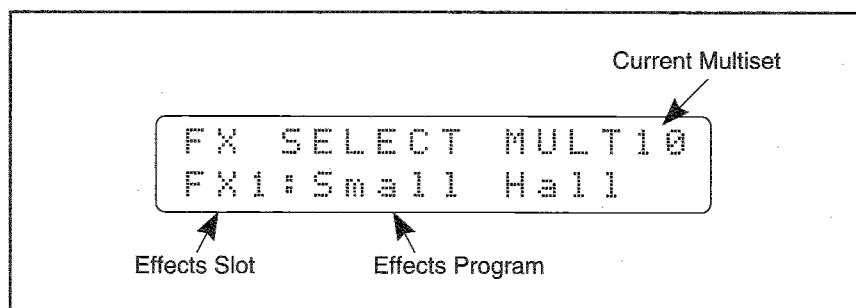
EDIT MULTISSETレベルには以下のようなページがあります。



5.7 マルチセット・エフェクト

マルチセット用のパフォーマンスでは、パフォーマンスごとにエフェクトを設定することはできませんが、パフォーマンスで設定してあるエフェクトと同じように、2系統のエフェクト・プロセッサを使用します。FX1、FX2のそれぞれのプロセッサには55のエフェクト(リバブ、コーラスなど)をアサインすることができます。マルチセット・エフェクトのエディットは、基本的にはそれぞれのFXにエフェクト・プログラムを呼び出す操作と、エフェクト・プログラム自体を変える操作の2つに分かれます。このセクションでは、エフェクト・プログラムを呼び出す操作を説明します。エフェクトの基本的なエディットや他の詳細についてはセクション8「エフェクト」をご覧ください。

🔊 EDT MULTIページでPAGE+キーを押して、FX SELECTページに入ってください。



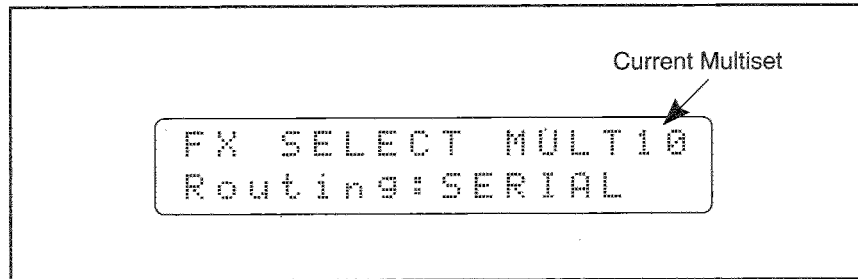
最初の画面はFX1にアサインされたプログラムを表示します。

☞ +1/YESキー、-1/NOキーを押して、エフェクト・プログラムを選んでください。

セクション8「エフェクト」にはWAVESTATION SRで使用可能なエフェクト・プログラムの完全リストが掲載されています。

☞ CURSORキー(右)を押してFX2スロットにカーソルを移動し、FX1と同様にエフェクト・プログラムを選んでください。

☞ さらに、CURSORキー(右)を押してルーティング・パラメーターにカーソルを移動してください。



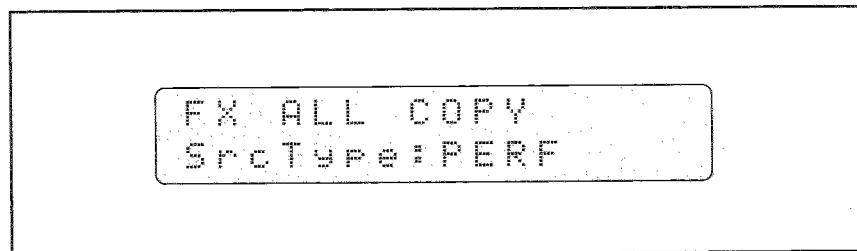
ルーティングでは、エフェクト信号がエフェクトおよびアウトプット間をどのように通過するかを設定します。シリーズ・ルーティングでは、FX1の出力がFX2に入力され、コーラス、リバープなど複合型のエフェクトをプログラムするのに使うことが多いルーティングです。工場出荷時のRAMおよびROMのパフォーマンスの大半はシリーズ・ルーティングです。パラレル・ルーティングでは、それぞれのエフェクトが単独で有効となり、別々のパフォーマンスを入力処理することが可能です。例えば、ギターのパフォーマンスをFX1のディストーションに、エレクトリック・ピアノをFX2のコーラスに入力することができます。また、パラレル・ルーティングにしてデュアル・モノ系のエフェクトを使うと、最大4種類のエフェクトを同時に使うことができます。

エフェクト・ルーティングについて詳しくはセクション8.9「パラレル・エフェクト、出力3、4、マルチセット」をご覧ください。

5.8 パフォーマンスからのエフェクトのコピー

MULTIモードではパフォーマンスでのエフェクトの設定は無効となりますが、FX ALL COPY機能を使用すれば、パフォーマンスでのオリジナル・エフェクトをマルチセットにも使用できるようになります。

☞ FX SELECTページでPAGE+キーを押して、FX ALL COPYページを呼び出してください。

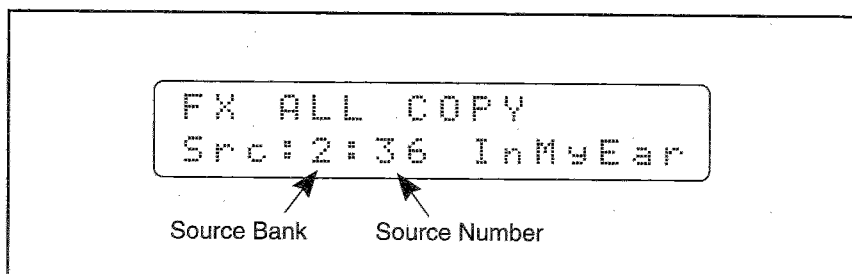


SrcType(ソース・タイプ)パラメーターでは、コピーをパフォーマンス(PERF)から行うか、マルチセット(MULTI)から行うかを決定します。

☞ +1/YESキーでPERFを選びます。

次にコピー元のパフォーマンスを選びます。

☞ **Src**(ソース)パラメーターにカーソルを移動します。



コピー元のバンクとパフォーマンス・ナンバーが表示されます。パフォーマンス・ナンバーの右側にはパフォーマンス名の一部が表示されます。ページを呼び出した直後はカーソルはバンクの部分にあります。

☞ コピー元のバンクを選びます。

☞ カーソルを右に移動し、**+1/YES**キー、**-1/NO**キーでコピーしたいエフェクトの入っているパフォーマンス・ナンバーを選びます。

☞ カーソルをさらに右に動かして**Dst**(ディスティネーション)パラメーターに入ります。現在のマルチセットのナンバーをセットします。

ディスティネーションは、エフェクトのコピーを行う先のマルチセット(またはパフォーマンス)です。ディスティネーションの種類は**WAVESTATION SR**で現在選ばれているモードになります(**PERF**モードではパフォーマンス、**MULTI**モードではマルチセットとなります)。

☞ カーソルを再度右に動かして、**Copy All FX**に移動すると“?”を表示しますので、コピーを実行しても良い時は“**+1/YES**”を押してください。

☞ **+1/YES**キーを押してコピーを実行します。

以上の操作でマルチセットにはソース・パフォーマンスと同一のエフェクト、エフェクト・ルーティングがコピーされました。マルチセット間、パフォーマンス間、マルチセットからパフォーマンスのコピーも行うことができます。

5.9 FXコントロール・チャンネルの使い方

WAVESTATION SRのエフェクトには、様々な**MIDI**モジュレーションをかけることが可能です。例えばモジュレーション・ホイールを使ってリバブのウェット/ドライを調整したり、アフタータッチでコーラスの**LFOL**レートをコントロールすることができます。**PERF**モードの時、各エフェクターはパフォーマンスの音色に効果をつけると同時に**MIDI**信号によっても様々な効果をつけることができます。**MULTI**モードでは、2系統1組のエフェクト・プロセッサで全**16**チャンネルに同じ効果をつけるのはさほど有効ではありません(例えばチャンネル**3**のモジュレーション・ホイールが**0**に設定されているのに、チャンネル**5**のモジュレーション・ホイールが**64**に設定されている場合など)。

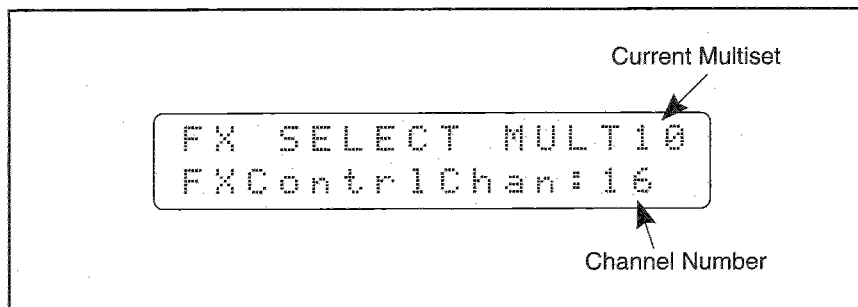
このような場合には**FX**コントロール・チャンネルを設定すると、エフェクト・モジュレーションに使用する**MIDI**チャンネルを個別に指定できます(同じチャンネルでパフォーマンスも演奏可能です)。**WAVES-**

TATION SRがFXコントロール・チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、マルチセット用にエフェクトを呼び出すことも可能です。この機能について詳しくはリファレンス・ガイド「MIDI REMAP」をご覧ください。

FXコントロール・チャンネルの設定

FXコントロール・チャンネルは、各マルチセットに対して個別に設定できますので、一曲ごとにエフェクトを変えるような操作も行えます。しかし通常のMIDIチャンネルのセッティングと同様に、特別な場合を除いて使用チャンネルをあらかじめマルチセット自体のチャンネルと同じように決めておいた方が混乱を防げます。各チャンネルの役割や全体のMIDIセットアップを明確に維持するためにも、一度チャンネルを決定したら同じチャンネルを使い続けた方がよいでしょう。

☞ FX SELECTページで、左側のFX Control Chan(エフェクト・コントロール・チャンネル)パラメーターにカーソルを移動します。



☞ エフェクトをコントロールするチャンネルを入力してください。

FXコントロール・チャンネルは、Basic Channelパラメータ、Number of Multi Channelパラメーターで設定した受信MIDIチャンネルの範囲内に限って設定できます。

余分なMIDIチャンネルがある場合は、FXコントロール・チャンネルに使用すると良いでしょう。しかしコントロール・チャンネルでもパフォーマンスを演奏することができます。FXコントロール・チャンネルでパフォーマンスを演奏することにした場合は、MIDIコントローラがエフェクトとパフォーマンスの両方に作用することに注意してください。

FXコントロール・チャンネルは、各マルチセットに対して個別にセットする必要があります。

エフェクトのモジュレーション

エフェクトにモジュレーション効果をかけると、表現が豊かになり、曲の各部分にメリハリを付けることができます。WAVESTATION SR内のすべてのエフェクターには、少なくとも1種類はモジュレーションをかけられるパラメーターがあります(ここでは例としてリバップのウェット/ドライのパラメーターをモジュレーション・ホイールでコントロールしてみます)。

☞ FX SELECTページを呼び出してください(EDT MULTIページでPAGE+キーを押します)。

☞ 左側のルーティング・パラメーターにカーソルを移動し、SERIESが設定されていることを確認してください。

さらにFX2にカーソルを移動し、+1/YESキー、-1/NOキーでSmall Hallのエフェクターを選びます。

EDITキーを押してEDIT FXページに入ります。

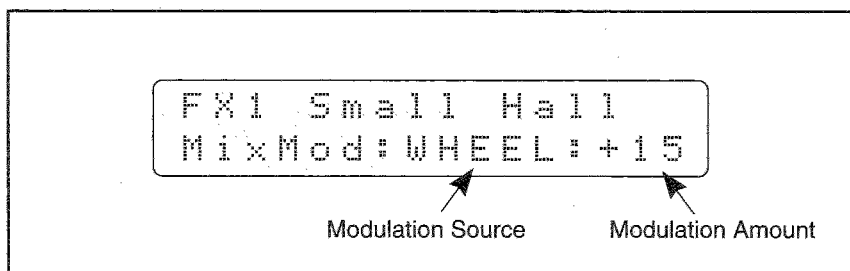
EDIT FXページでは、現在選んでいるエフェクト(ここではSmall Hall)での基本的パラメーターをエディットすることが可能です。

ページを呼び出した直後にはカーソルはドライ/ウェットMixパラメーターにあります。このパラメーターではリバーブ出力に対するドライ音(非処理信号)のバランスをコントロールします。パラメーターは70/30(70%ドライ、30%ウェット)を表示します。

ドライ/ウェットMixをDRYにセットします。これはパラメーターでの最小値ですから、-1/NOキーを連続して押すか、あるいは-1/NOキーを押しながらMIDI/GLOBALキーを押して最小値を入力してください。

これで信号はリバーブ効果のない完全なドライ音になりました。

MixModパラメーターにカーソルを移動してください。



この画面には2つのパラメーターがコロン(:)の両側にあります。左側のパラメーターではドライ/ウェットMixのモジュレーション・ソースを設定し、右側のパラメーターではソースからのモジュレーション量を設定します。

モジュレーション・ソースはペロシティ、アフタータッチ、フットペダル、その他の連続MIDIコントローラーなど、どのモジュレーターにも設定できます。セクション8.3「FX Mix」には完全リストが掲載されています。

MixModソースをWHEEL(MIDIモジュレーション・ホイール)に設定します。

右側のamountパラメーターにカーソルを移動して、+15に設定してください(これはパラメーターでの最高値ですから、+1/YESキーを押しながらEDITキーを押して短縮入力することができます)。

MIDIコントローラーがWAVESTATION SRのFXコントロール・チャンネルで送信できるようセットします。モジュレーション・ホイールを下げ切っておいてから、シーケンサーをスタートさせてマルチセットに作成した曲をプレイ・バックさせてください。演奏が始まった段階でモジュレーション・ホイールを少しずつ上げていくと、サウンドに徐々にリバーブがかかっていきます。この操作はリバーブの調整だけでなく、曲のブレイクの瞬間のみに使用してブレイクを強調することなどにも使用できます。ここではMIDIコントローラーによる操作ですが、同じ動作をシーケンサーに記録したりエディットしたりすることも可能です。

5.10 マルチセットのネーミング/ライト

マルチセットのパフォーマンス、パン、ボリューム、エフェクトを設定したら、**WAVESTATION SR**のメモリーにライトを行います。ライト時にマルチセット名を登録しておく、あとで検索する時に便利です。

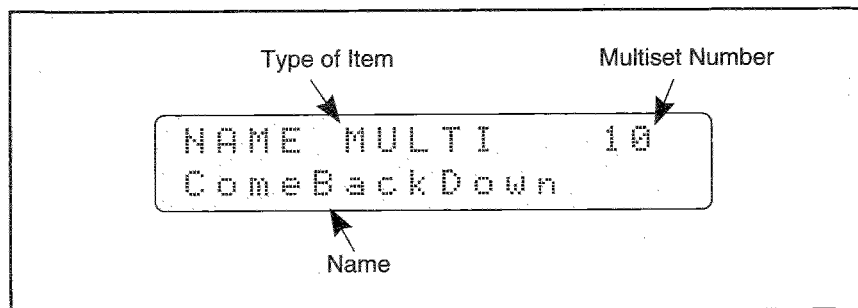
ネーミング/ライトは、**WRITE**キーを押して**WRITE**レベルで行います。マルチセット、パフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンスの場合でもほぼ同じ操作で行います。

マルチセットのネーミング

☞ **MULTISET**ページ、**EDTMULT**ページなどのマルチセット内のページで**WRITE**キーを押して、**WRITE**レベルに入ってください。

ディスプレイは**WRITE MULTI**ページを表示しますが、まずマルチセットのネーミングを行います。

☞ **PAGE+**キーを押して、**NAME**ページに入ります。



NAMEページは、マルチセット以外にマルチセット、パフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンスのネーミングでも同様です。**WAVESTATION SR**はどのページからこの**NAME**ページを呼び出したかを判断し、何のネーミングを行うかを自動的に決定します。ここでは、マルチセットのエディットを終了してから**WRITE/COMPARE**キーを押したので、ディスプレイ上段に“**MULTI**”が表示されます。マルチセットのナンバーがディスプレイ上右端に参考用に表示されます。これは**WRITE**ページで変更することができます。ただし**+1/YES**キーや**-1/NO**キーではなく、**CURSOR**(上)、(下)で行います。


マルチセット・ネームには、最大**15**文字まで入力できます。文字間の移動には**CURSOR**キー(左)、(右)を使用してください。文字、数字、句読点の入力には**+1/YES**キー、**-1/NO**キーを使用してください。データの入力には次の方法で入力を行うと便利です。

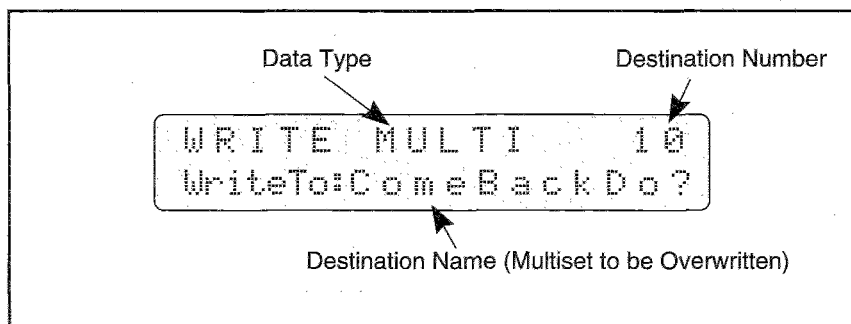
数値などを簡単に入力するには(ショートカット入力)

以下のキーを同時に押します。	数値
PAGE+キー、+1/YESキー	+10文字
PAGE-キー、-1/NOキー	-10文字
EDITキー、+1/YESキー	最大値(“z”)
+1/YESキー、-1/NOキー	中間値(“a”)
MIDI/GLOBALキー、-1/NOキー	最小値(スペース)
PAGE+キー、PAGE-キー	ゼロ(“0”)
CURSORキー(上)、(下)	文字を小文字/大文字に変更
MIDI/GLOBALキー、PAGE-キー	1つ上のレベルにEXIT

マルチセットのライト

マルチセット名を入力したら、マルチセットをメモリーにライトします。

 PAGE-キーを押してWRITEページに戻ります。



WAVESTATION SRは、0~31番までの32のマルチセットを記憶できます。ディスティネーション(ライト先)・ナンバーは、現在のマルチセット・ナンバーが自動的に選ばれます。ディスティネーション・ネームの最初の10文字がLCDディスプレイ下段に表示されます。

注意:

ライト操作を行う場合は、WRITEページでProtect IntパラメーターをOFFにセットしてWAVESTATION SRのインターナル・メモリー・プロテクトを解除してください。メモリー・プロテクトを一度解除するとWAVESTATION SRはこの状態を記憶しますので、ライトのたびに操作する必要はありません。以上が終了したらWRITEページのメイン・スクリーンに戻ってください。

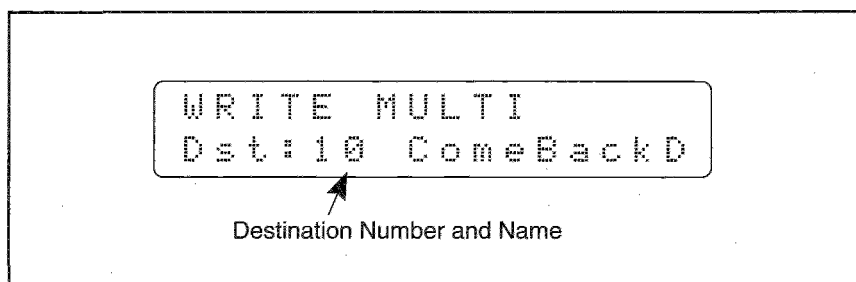
エディットしたデータは以下の操作でマルチセットにセーブします。

☞ +1/YESキーを押します。データがセーブされると、LCDディスプレイはMULTISETページに戻ります。

エディットしたデータを別のマルチセットに記憶する場合は、以下の操作を行います。

☞ Dstパラメーターにカーソルを移動します。

WRITEページ、DESTINATIONパラメーター



☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使って別のマルチセットを選びます。

☞ ライト先を決定したら、左側のWriteTo……?のコマンドにカーソルを戻します。

ディスプレイの下段には、以前のマルチセットは名が表示されますので、現在のマルチセットをセーブすることによってどのマルチセットが消去されるか一目でわかります。

☞ +1/YESキーを押します。これでデータは別のマルチセットにセーブされ、LCDディスプレイはMULTISETページに戻ります。

エディット前のバージョン(Saved)とエディット後のバージョン(Edited)の比較

WRITEページを呼び出している時にWRITE/COMPAREキーを押すことで、エディット前とエディット後のマルチセットを聞き比べることができます。最初にWRITE/COMPAREキーを押すと、LCDディスプレイでは“Playing Saved”と表示され、エディット前のバージョンを聴くことができます。再びWRITE/COMPAREキーを押すと、LCDディスプレイでは“Playing Edited”と表示され、エディット後のバージョンを聴くことができます。この操作は必要に応じて何度でも繰り返して行えます。

5.11 MIDIによるマルチセット使用例

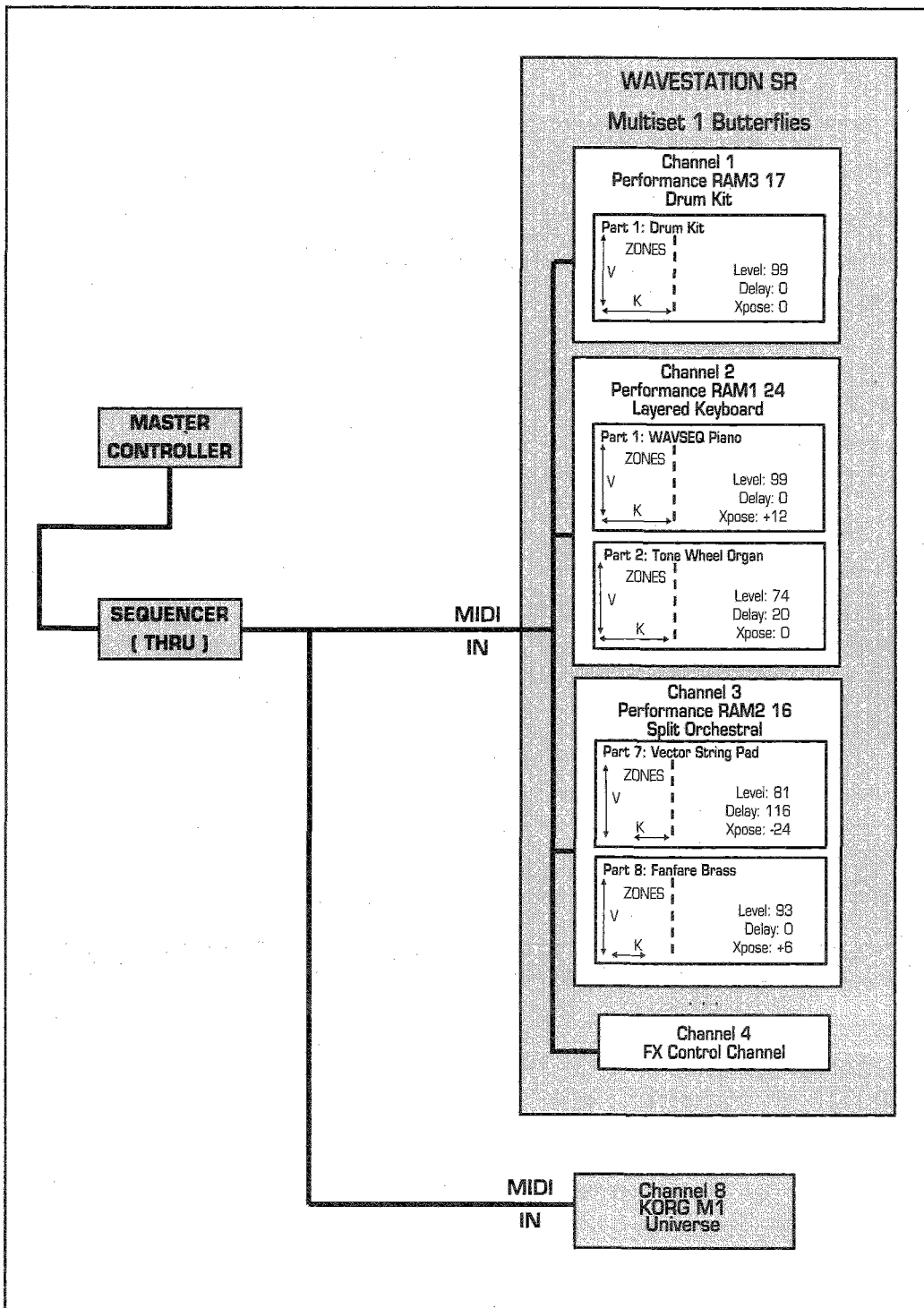
次ページの図では、WAVESTATION SRをMULTIモードでシーケンサーに使用する例を示しています。

マスター・キーボードのMIDI OUTからシーケンサーに入力し、これをWAVESTATION SRに接続してシーケンスを演奏します。ここではMIDIの接続方法を毎回変えなくても、WAVESTATION SRと同時に他のシンセサイザーを何台でも演奏することが可能です。

この例では、WAVESTATION SRのベーシック・チャンネルは1にセットされ、マルチセット・チャンネル数は4に設定されていますので、MIDIチャンネル1~4までがWAVESTATION SRに作用することになります。ドラム・キットはチャンネル1に、オルガン/ピアノ・パッチによるレイヤー・サウンドはチャンネル2に、ストリングス/プラスによるスプリット・サウンドはチャンネル3にアサインしています。MIDIコントローラーを使ってマルチセットのエフェクトをリアル・タイムでモジュレートするFXコントロール・チャンネルは、チャンネル4にセットされています。

持続音系の音色を演奏するようにと、ここではコルグM1はチャンネル8にセットされています。このチャンネルはベーシック・チャンネル、マルチセット・チャンネル数で設定した範囲外ですので、WAVESTATION SRでは演奏しません。シーケンサーにエコー・バック機能がある場合は、MIDI THRUを使わずにMIDI OUTを使います。

図5-1 マルチ・ティンバー例



6. MIDI/GLOBAL機能

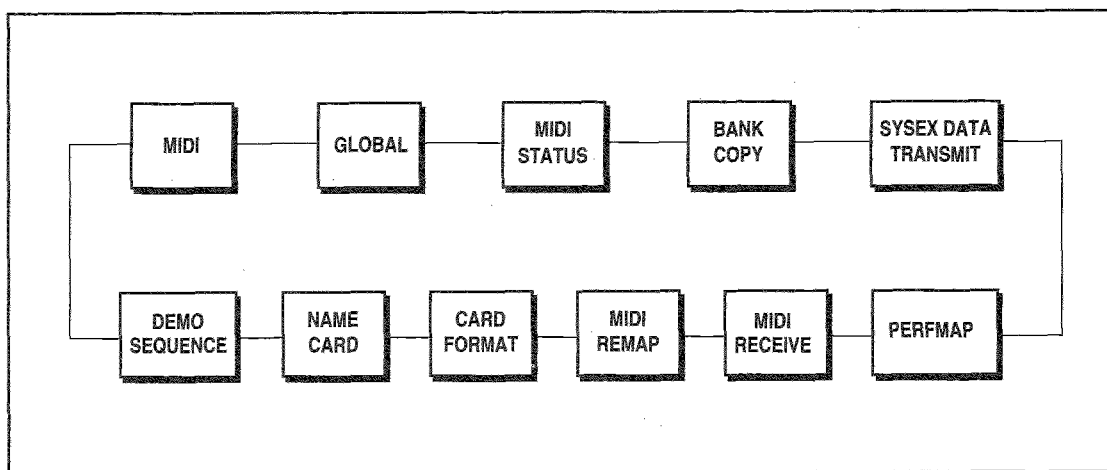
6.1 はじめに

セクション4、5では、パフォーマンス、マルチセット演奏時のMIDI/GLOBALの基本操作を説明しましたが、このセクションではMIDI/GLOBALの応用アプリケーションについて説明します。MIDIアプリケーションはリファレンス・ガイドにも説明してあります。

MIDI/GLOBALモードでの設定は、すべてWAVESTATION SR内蔵のメモリー・エリアに記憶され、電源オフ後も消去されることはありません。

図6-1では、MIDI/GLOBALレベルのページ構成を示しています。MIDI/GLOBALキーでこのレベルを呼び出し、PAGE+キー、PAGE-キーで様々なページのMIDIパラメータを呼び出します。

図6-1 MIDI/GLOBALレベル・ページ



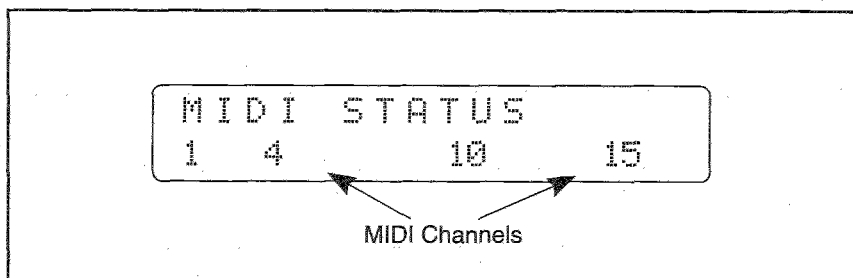
6.2 MIDI STATUSページ

WAVESTATION SRは、MIDIのセッティング状態を容易にチェックできる機能を装備しています。MIDI STATUSページでは、いつ、どのチャンネル・データがWAVESTATION SRのMIDI IN端子で受信されているかをグラフィック表示します。

☞ MIDI/GLOBALキーを押してください。

☞ 図のMIDI STATUSページを表示するまでPAGE+キーを押します。

MIDI/GLOBALレベル、MIDI STATUSページ



データが受信されている時はそのチャンネル・ナンバーが表示されます。データが受信されていない時はチャンネル・ナンバーは表示されず、MIDIコントローラー、ケーブル、あるいはMIDI配線などに問題があることとなります。

このページの表示はフロント・パネルのMIDIインジケータLEDをさらに具体的に表したものです。MIDIインジケータLEDはWAVESTATION SRがMIDIデータを受信するたびに点灯しますのでどのチャンネルで受信しているか不明ですが、MIDI STATUSページでは現在のMIDIセッティングに関係なくMIDIチャンネルの設定状態を表示することができます。

例えばWAVESTATION SRがMIDIモード(POLY)の状態ベーシック・チャンネルのデータのみに対応している場合、ベーシック・チャンネルを1にセットするとWAVESTATION SRはチャンネル1で受信し、MIDIインジケータLEDは点灯します。同時にMIDI STATUSページに1が表示されます。WAVESTATION SRがチャンネル3、15など他のチャンネルで受信した場合、MIDI STATUSページではチャンネル・ナンバーを表示しますが、MIDIインジケータLEDは点灯しません。WAVESTATION SRがこれらのチャンネルで受信するようセットされていないからです。

注意：

MIDIデータが受信されているのにサウンドに変化がない場合は(例えば音が出ない時やピッチ・ホイールでピッチが変化しない時など)、MIDI RECEIVEページをチェックして、WAVESTATION SRがデータを認識するようセットされているか確認してください。MIDI RECEIVEページについてはリファレンス・ガイドをご覧ください。

デモ・シーケンスを使うとオーディオ信号の接続を容易にチェックすることができます。デモ・シーケンスをプレイして音が出る場合は、オーディオ・コードなどに問題がないこととなります。デモ・シーケンスの演奏についてはセクション1.1「はじめに」をご覧ください。

詳しくはセクション12「故障とお思いになる前に」をご覧ください。

6.3 MIDIコントローラ1、2の設定

WAVESTATION SRでは、本書のMIDIインプリメンテーション・チャートで指定されているMIDIコントローラー機能とは別に2種類のMIDIコントローラー(コントロール・チェンジ)を使ってモジュレーションをコントロールすることができます。この2つのコントローラーは、モジュレーション・マトリックスでMIDI1、2と表示されます。MIDIコントローラーは、以下のように設定します。

☞ MIDI/GLOBALキーを押します。

☞ PAGEキーを押して、MIDI REMAPページを呼び出します。

MIDI/GLOBALレベル、MIDI REMAPページ

```
MIDI REMAP
MIDI1 Control: 9
```

MIDI1 Control、MIDI2 Controlのパラメーターでは、MIDI1、MIDI2で使用するコントローラーを設定します。

☞ MIDI1のMIDIコントローラーを選択してください(例えばウインド・コントローラーを使用する場合は、このパラメーターを2：プレス・コントローラーなどに設定します)。

☞ カーソルを右側のMIDI2 Controlに移動して、MIDI2のMIDIコントローラーを選択してください。

MIDI1、MIDI2は、1～95までのどのコントローラーにも対応できます。OFFにすると、どのコントローラーにも対応しなくなります。MIDIコントローラー・ナンバーのなかには、以下の名称が付けられているものもあります。

1	モジュレーションホイールまたはレバー
2	プレス・コントローラー
4	フット・コントローラー
5	ポルタメント・タイム
7	メイン・ボリューム
8	バランス
10	パン
11	エクスプレッション・コントローラー
12	エフェクト・コントローラー

また、コントローラー16、17は、WAVESTATIONやWAVESTATION A/DのジョイスティックのX軸、Y軸に使用されます。

01/WFDなどでは、コントローラー・ナンバー1はジョイスティック(+Y)、2はジョイスティック(-Y)を操作すると出力します。

上記は連続可変型コントローラー(コントローラー・ナンバー0～63まで)ですが、スイッチ型のコントローラー(コントローラー・ナンバー64～95)も使用できます。スイッチ型・コントローラー(例えばダンパー・ペダルなど)を使用する時は、バリューが0でOFFの状態になり127でONの状態になります。

64	ダンパーペダル
65	ポルタメント
66	ソステヌート・ペダル
67	ソフト・ペダル
69	ホールド 2
91	外部エフェクト
92	トレモロ
93	コーラス
94	セレステ
95	フェイザー

注意：

MIDI RECEIVEページでは、すべてのコントローラーの設定を無視(disable)に設定することができます。このページでは、デフォルトにあるコントローラーだけでなくMIDIコントローラー1、2の動作も無視するよう設定することが可能です。

6.4 PERFORMANCE SELECTマップ

複数の音源を使った複雑なセッティングで曲を演奏する場合は通常、各音源に対して別々のプログラム・チェンジを送信することが必要ですが、ライブ演奏時など1台のMIDIコントローラーで演奏している場合はプログラム・チェンジを別々に行うことが困難です。MIDIコントローラーによっては(例えばWAVESTATIONなど)、異なるプログラム・チェンジを同時に別々のチャンネルで送信することができますが、マスター・コントローラーとして使用しているキーボードにこのような機能がついていない場合は、他にも方法があります。

例えば、各音源のプログラム・ナンバーを並び変えてマスター・コントローラーのプログラム・チェンジ・ナンバーに合わせてしまう方法があります。具体的には、MIDIプログラム・チェンジ・ナンバー14を送信することによってMIDIシステムでエレクトリック・ピアノ、アコースティック・ベース、ストリングス、シンセ・ベースをプレイさせる場合、Aという音源のプログラム14にエレクトリック・ピアノ、Bという音源のプログラム14にアコースティック・ベース、Cという音源のプログラム14にストリングスというように各モジュール内のプログラム・ナンバーを並び変えてやります。ただしこの方法はプログラムのセットと維持に大変手間がかかり、また作業的にもひとつの音色をいくつものプログラム・ナンバーにコピーする結果になりますので無駄が多い方法であるとも言えます(例えば、エレクトリック・ピアノは頻繁に使用される音色なので何度もコピーする結果になってしまいます)。そこでより便利な方法として、PERFORMANCE SELECTマップ機能を使用する方法があります。この方法では、当初設定したプログラムは動かさずに、受信したMIDIプログラム・チェンジで別のナンバーのパフォーマンスを選べるようにすることで、異なるバンク間にまたがって自由にプログラム・チェンジを行うことができます。例えばエレクトリック・ピアノがROMパフォーマンス26に入っている場合、MIDIプログラム・チェンジ・ナンバー14で呼び出すことができます。このマップ機能では、多数の異なるMIDIプログラム・チェンジ・ナンバー(例えば14、56、97などのナンバー)をマップして同じエレクトリック・ピアノを呼び出すことも可能です。

WAVESTATION SRのPERFORMANCE SELECTマップ機能では、0~127の最大128種類のMIDIプログラム・チェンジ・ナンバーに最大550のパフォーマンスを自由自在に当てはめることができます(RAM、RAMカード使用時には最大600パフォーマンス)。

例えば以下のような表を容易に作成できます。

受信するMIDIプログラム・チェンジナンバー	バンク	パフォーマンス
0	CARD	49 ULTIMO
1	RAM1	0 Ski Jam
2	RAM1	0 Ski Jam
3	ROM4	34 Belletts
...		
127	ROM7	30 Gated Kit

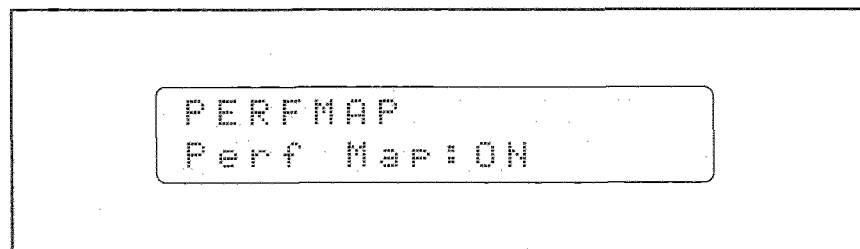
この設定をしておく、外部のMIDIコントローラーにMIDIバンク・セレクトを送信する機能がついていない場合でも異なるバンクのプログラムを容易に選ぶことができます。

PERFORMANCE SELECTマップのエディット

PERFMAPページはMIDI/GLOBALレベルにあります。

- ☞ MIDI/GLOBALキーを押してください(ディスプレイにこのレベルが表示されていない場合)。
- ☞ PERFMAPページが表示されるまでPAGE+キーを押し、CURSORキー(左)を押してください。

MIDI/GLOBALレベル、PERFMAPページ

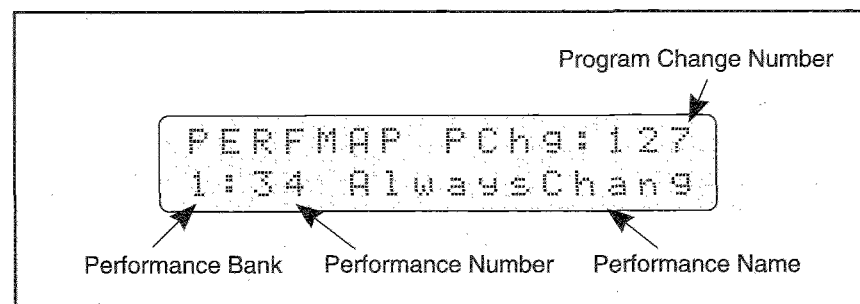


Perf Mapパラメーターでパフォーマンス・マップのON/OFFを設定します。

通常はOFFになっています(工場出荷時に設定)。OFFの状態ではマップは使用されず、セクション4.8「MIDIバンク・セレクト/プログラム・チェンジ」の方法でパフォーマンスが選定されます。

ONにするとマップを作成することができます。

- ☞ CURSORキー(右)を押してPERFMAP PChgにカーソルを移動してください。



ディスプレイ上段右端には、下段に表示されているパフォーマンスを呼び出すためのMIDIプログラム・チェンジ・ナンバーが表示されています。

☞ カーソルを上下して、MIDIプログラム・チェンジ・ナンバーを選びます。

☞ 次にバンクを選びます(RAM1~3、ROM4-11、CARD)。

☞ カーソルをさらに右へ移動して、選んだバンク内のパフォーマンスを入力します。

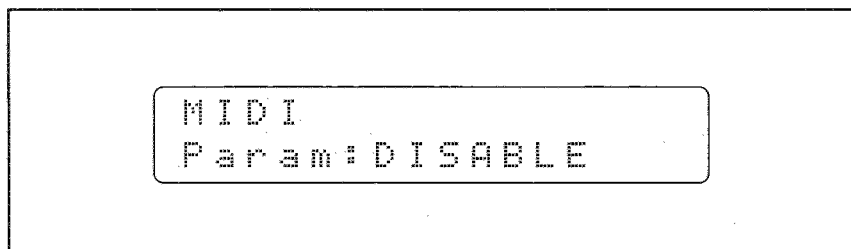
6.5 システム・エクスクルーシブ・パラメーター

WAVESTATION SRでは、パラメーター(例えばENV1レベル1、LFO2レートなど)をエディットするたびにMIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送信します。これらのエクスクルーシブ・メッセージは一度シーケンサーにレコーディングして、あとでWAVESTATION SRに送信することができますので、シーケンサーを使った演奏ではリアルタイムの音色変更を自動的に行うことができます(例えばMIDIに同期してフィルターの切り替えを行うことができます)。この機能は以下のように実行します。

☞ MIDIページを呼び出してください。

☞ Param部分にカーソルを移動してください。

MIDI/GLOBALレベル、MIDIページ



このパラメーターは通常DISABLEになっています(工場出荷時)。SysExパラメーターを使用していない時は、不要なデータを送信しないようDISABLEにしておいてください。

ParamがRECV & TRANSに設定されている場合、WAVESTATION SRはMIDIシステム・エクスクルーシブ・パラメーターのデータを送信し、受信します。RECEIVEでは認識されますが、送信されません。TRANSMITでは送信されますが、受信されません。

☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使って、SysExパラメーター・データの送受信(送信、受信、送受信両方、どちらもオフ)を設定してください。

ここでの設定はSYSEXデータ・ダンプには影響ありません。

エクスクルーシブ・メッセージについて詳しくはリファレンス・ガイド「APPENDIX」をご覧ください。

6.6 エフェクトのON/OFF

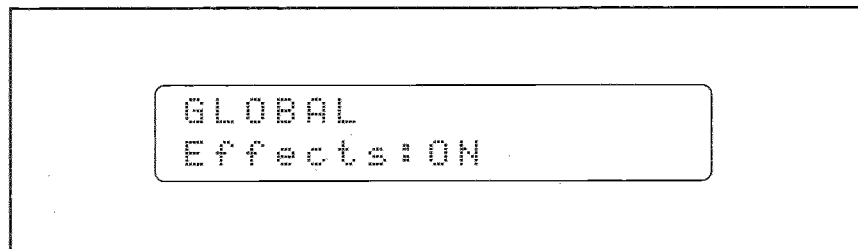
エフェクトはパフォーマンスと同様にWAVESTATION SR内で重要な要素ですが、時にはエフェクトが一時的に不要になる場合があります。例えば音が反響する場所で演奏する時、パフォーマンスを新たに作成する時、外部エフェクター(シグナル・プロセッサ)を操作する時などはエフェクトを一時的に切っておいた方が効果的な場合があります。

WAVESTATION SRでは、このような時に毎回パフォーマンスをエディット、セーブすることなくエフェクトをON/OFFすることができます。GLOBALページのEffectsパラメーターでは、エフェクターのON/OFFをGLOBALレベルで行うことができます。

☞ MIDI/GLOBALレベルでPAGE+キーを押して、GLOBALページを呼び出します。

☞ Effectsパラメーターにカーソルを移動してください。

MIDI/GLOBALレベル、GLOBALページ



☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使ってエフェクトのON/OFFを行ってください。

このパラメーターは工場出荷時にONに設定されており、これが通常の操作モードです。

このパラメーターがOFFの場合、エフェクトは無視されます。エフェクト・ルーティングも無視されますので、BUS A~Dはアウトプット1~4に出力します。

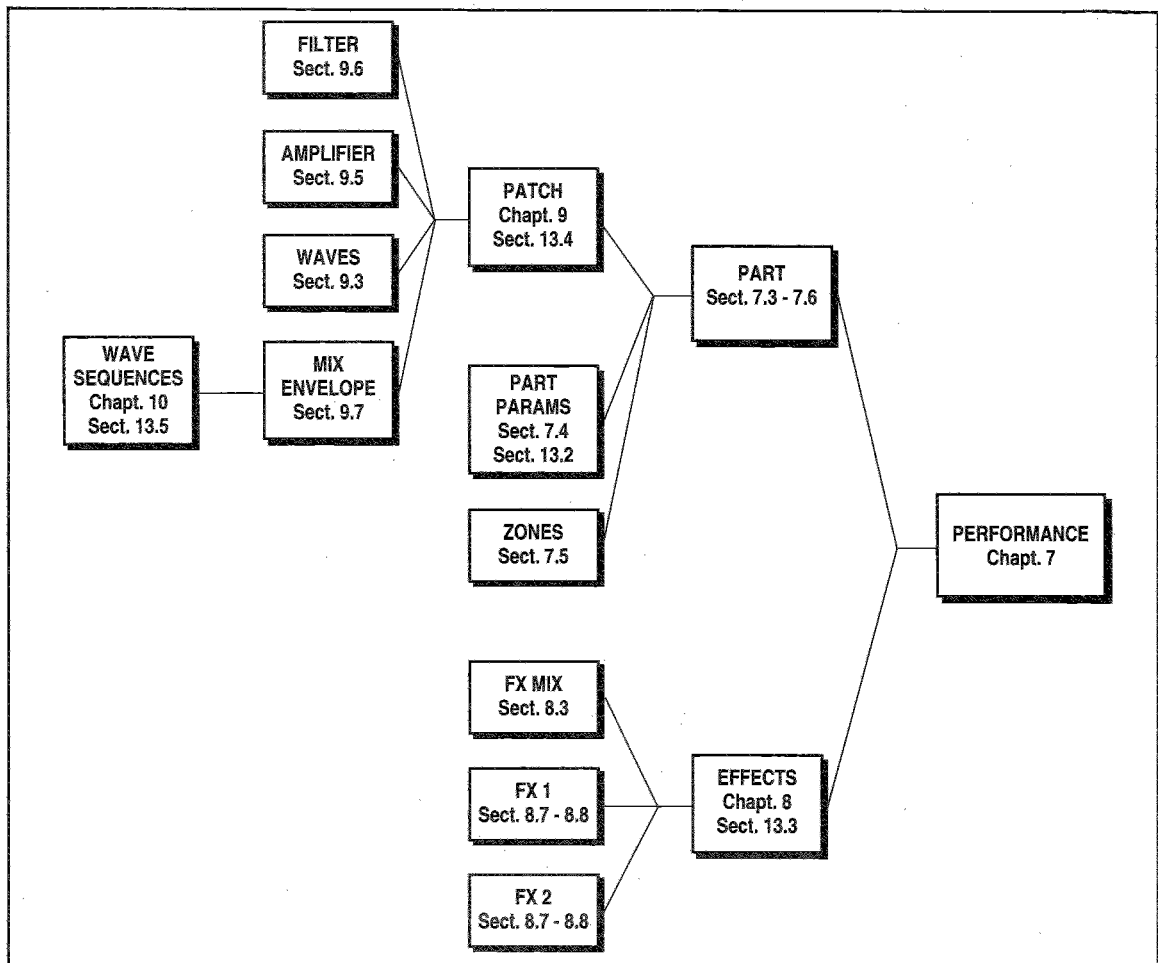
7. パフォーマンス

7.1 エディットの流れ

セクション7から11までは、WAVESTATION SRのエディットの仕方について説明してあります。各セクションでは、WAVESTATION SRでよく使われるエディットの仕方を簡単にまとめてあります。プレイヤーズ・ガイドでは基本操作のみを説明していますので、各操作についての詳細はリファレンス・ガイドをご覧ください。

図7-1は、WAVESTATION SRのエディット構成図です。各パラメーターの下にある番号は本書で説明してあるセクション番号です。

図7-1 WAVESTATION SRのエディット構成図



サウンド作成の流れ

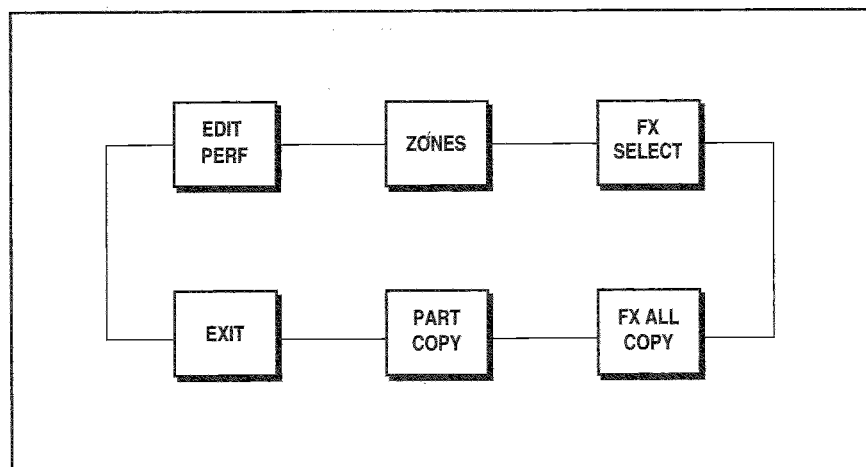
新しいサウンドを作成するときは、まずイニシャル・パッチ(初期化してあるパッチ)でオシレーター等を設定し、次に波形またはウエーブ・シーケンスを決定してからベクトル・シンセシスで音を形づけていきます。必要に応じてボイスアンプ、フィルター、ピッチ、パンなどのマクロを設定したり、各波形、モジュールのパラメーターを調整します。パッチの作成、エディットを行ったら、キー/ペロシティ・ゾーンやその他の演奏用パラメーターを設定してパッチを各パートに割り当てます。(パフォーマンスごとに最大8パートまで)最後にエフェクトを決定し、パートをエフェクトの各系統に割り当てます。エフェクト部ではパッチを出力端子3/4に振り分けることも可能です。

WAVESTATION SRで新しいサウンドを作成する時は図7-1にある操作の流れに沿いますが、パフォーマンスをエディットしたりプログラムについて詳しく知りたい時は図の流れと逆に進んでください(パフォーマンスからスタートして左に進み、メニュー項目がタテに並んでいる箇所は上から下に進んでください)。本書ではわかりやすく説明するために図の流れと逆に進行しています。

7.2 パフォーマンスの構成

図7-2はEDIT PERFORMANCEレベルでのページ構成を示しています。この図はWAVESTATION SR操作中にどのページにいるのかわからなくなった時などにご使用ください。

図7-2 パフォーマンス・メニューの構成



メモリーのプロテクト

注意：

WAVESTATION SRの細部を操作する前に、工場出荷時のプリセット・サウンドを保護するためにGLOBALページのProtect Int(メモリー・プロテクト・インターナル)をONにしておきましょう。また、メモリーのプロテクトを解除(OFF)にするときは事前にRAMカードやMIDIシステム・エクスクルーシブ・ダンプなどでデータをセーブしておくとい良いでしょう。

7.3 パートへのパッチ(音色)のアサイン

パフォーマンスは8種類のパートで構成され(セクション1参照)、各パートにはパッチがあります。EDIT PERFページ、ZONESページでは、トランスポーズ、ボリューム・レベル、ノート・オン・ディレイ、ベロシティ、MIDIノート・ナンバー・レンジ(レイヤー/スプリットのみ)などパッチの演奏に関するパラメーターを設定します。

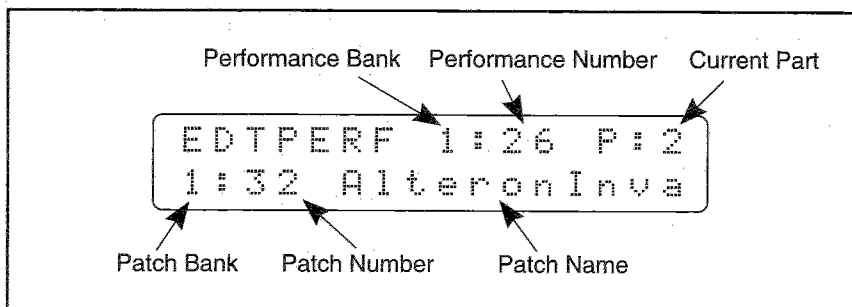
パフォーマンス作成の第一段階としてはじめに、8種類のパートのそれぞれに異なるパッチを設定します。EDIT PERFページでは、パートごとにパッチをアサイン(割り当て)したり、アサインしたパッチを容易に変更することができます。

PERFキーを押して、PERFORMページを呼び出してください(このページが表示されていない場合)。

EDITキーのLEDが点灯していることを確認してください。この状態でEDITキーを押すと、1つ下のレベルに移行します(ここではEDIT PERFORMANCEレベルになります)。

☞ EDITキーを押してください。

EDIT PERFORMANCEレベル、EDT PERFページ



EDT PERFページでは、現在選んでいるパート・ナンバーがディスプレイの右上端に表示されます。

☞ パートを選ぶときはCURSORキー(上)、(下)を押します。

以上のように、パフォーマンスごとにどのパッチが使われているかを確認します。各パートへのパッチのアサインは、以下のように行います。

☞ +1/YESキー、-1/NOキー、あるいはBANKキーを押してバンクを選択します。

☞ カーソルをパッチ・ナンバーの部分に動かしてから、+1/YESキー、-1/NOキーでパッチ・ナンバーを選びます。パッチ・ナンバーを変えると共にパッチ・ネームも変わります。

各バンクには0~34の35種類のパッチが記憶されています。パートにパッチが何も入っていない状態“——”(音の出ない状態)も記憶可能です。

パッチのエディットを始めるとWRITE/COMPAREランプが点灯し、WAVESTATION SRがエディット内容をライトできる状態にあることを示します。

☞ 新たにパッチをアサインしてエディットしたパフォーマンスを聞いてみましょう。

パフォーマンスが何重ものレイヤー(音色がいくつも重なっている組み合わせ)の場合、響きがソフトなパッチをアサインすると変化が顕著に聞こえない場合があります。このような場合にはSOLO機能を実行して、パートごとに聞いてみます。

☞ Solo Partのコマンドが表示されるまでカーソルを左に移動してください。

☞ +1/YESキーを押してパートのSOLOを実行します。

ディスプレイは自動的にPatchパラメーターに移動しますので、パートを素早く確認することができます。SOLO機能は以下のように解除します。

☞ UnSolo PARTのコマンドが表示されるまでカーソルを左に移動してください。

☞ +1/YESキーを押してパートのSOLOを解除し、パフォーマンス内の他のパートと同時に聞いてみてください。

7.4 他のパート・パラメーターのエディット

EDT PERFページには、パッチだけではなくパートをエディットするための数多くのパラメーターがあります。カーソルを左右に移動してパラメーターに目を通してみてください。ここでは3種類のパラメーターのみを紹介します。パート・パラメーターについて詳しくはリファレンス・ガイド、EDT PERFをご覧ください。

FXBusパラメーターは、パートのパン操作や、エフェクターへのルーティングをコントロールします。詳しくはセクション8「エフェクト」をご覧ください。

Levelパラメーターでは、それぞれのパートの相対的なボリュームを設定します。

Transposeパラメーターは、GLOBALでのTransposeパラメーターと同様に、半音ずつピッチをトランスポーズします(例えば+1で半音上、-12で1オクターブ下になります)。Transposeパラメーターは、複数のパッチを別々の音域にアサインしたり、複数の音程を平行移動させながら演奏する場合に効果的です。

7.5 キーボード/ベロシティ・ゾーン

パフォーマンス内の8パートのそれぞれには、発音させる音程の範囲やベロシティの範囲を設定することが可能です。このような範囲をキーボード/ベロシティ・ゾーンと呼びます。ゾーンを設定すると、キーボード・レイヤー/スプリット、ベロシティ・レイヤー/スイッチのパフォーマンスを作成することができます。

各パートには個別のゾーンを設定できますが、WAVESTATION SRには頻繁に使用するゾーンをプリセットしたマクロが記憶されています(レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ、ベロシティ・レイヤー)。ゾーン・マクロで基本的な骨組みを作成してから、マニュアルでさらに調整すると効果的です。ZONESページの操作は次例のように行います。

☞ PERFキーを押してから、ROM11のパフォーマンス3(Metropolitan)を呼び出します。

☞ EDITキーを押して、EDT PERFページに入ります。

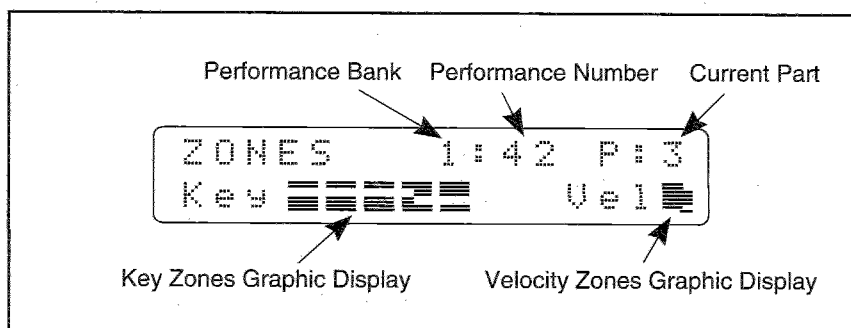
☞ CURSORキー(上)、(下)を押してパートを確認します。

ここでは最初の3パートのみにパッチがアサインされています。

☞ パートを1に設定しなおします。

☞ PAGE+キーを押して、ZONESページに入ります。

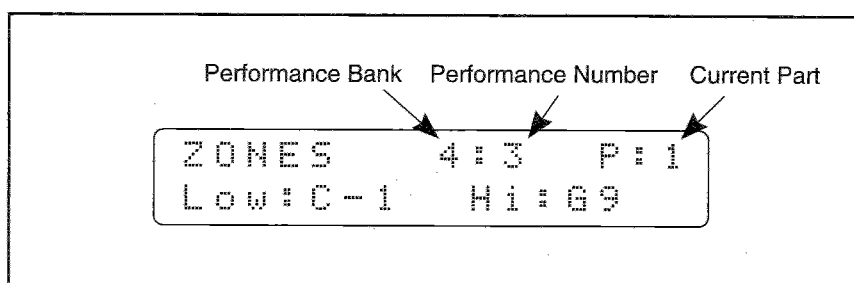
EDIT PERFORMANCEレベル、ZONESページ



ZONESページの最初のスクリーンでは、パートごとのゾーンをグラフ表示します。パート1が最上部に、パート8が最下部に表示されます。キー・ゾーンの各ブロックは1オクターブに相当しますので、合計5オクターブ分のキー・ゾーンが表示されていることとなります。ベロシティ・ゾーンは、右端のブロックのみで表示されています。

☞ パラメーターを調整する場合は、カーソルを右側の画面に移動してください。

EDIT PERFORMANCEレベル、EDT PERFページ



画面の最初の2つのパラメーターでパートが演奏する最低音と最高音を設定します。MIDIノートの範囲ではC-1が最低音G9が最高音ですので、このパートは全MIDIノートに対応できることを意味しています。

☞ 他の2つのパートについても、CURSORキー(上)、(下)を押して確認します。

これらのパートも全MIDIノートに対応するよう設定されているのがわかります。

☞ CURSORキー(右)を押して右の画面に移ります。

ディスプレイは次の画面を表示し、ここではパート・ベロシティの最低値、最高値を設定します。ベロシティ値が0の場合はNote Offになってしまいますので、キー・ベロシティの最低値は1で、ベロシティの最高値は127です。つまりこの状態になっているとどのベロシティで音符を弾いてもパートが鳴ることを意味しています。

キーボード・スプリット

ゾーン・パラメーターはマニュアルでも調整できますが、まずマクロを使って基本的なゾーンを作成しておいた方が合理的です。ここでは例としてパフォーマンスを3分割することにします。セーブ済みのパフォーマンスはWRITE操作でライトしない限り、すべてWAVESTATION SR内蔵のメモリー・バッファに記憶され、電源オフ後も消去されることはありませんので、ここでの操作で書き換えられることはありません(ROMのパフォーマンスを使ってもいます)。

☞ Split All Partsコマンドまでカーソルを移動します。

☞ +1/YESキーを押します。

マスター・キーボードでパフォーマンスを弾くと、各パートがキーボード上で均一に分割されて演奏されます。シンセ・ベースが最低音域、オルガンが中間音域、エレクトリック・ピアノが最高音域というように、数の小さいパートから順にスプリットします。WAVESTATION SRでは、最大5オクターブまでのコントローラー(鍵盤等)をスプリットすることができます。

☞ high/lowおよびベロシティのパラメータまでカーソルを移動してパートごとに音域の設定がどのように変わったかを確認します。

ゾーンの自動設定機能を実行すると、パートにパッチが入っている限り均一なキーボード・モードを作成しますが、パッチが入っていないパートは無視します(WAVESTATION SRにマクロによる自動設定を実行させるためにはデータの入っているパートが最低1つは必要です)。

キーボード・レイヤー

パートのレイヤーは、Layer All Partsパラメーターで行います。

☞ Layer All Partsコマンドまでカーソルを移動します。

☞ +1/YESキーを押します。

これですべてのパートがどのキーを弾いても演奏されるようになります。

ベロシティ・スイッチ/レイヤー

次に説明する2種類のマクロは、各パートのベロシティ・ゾーンを調整します。1つめのベロシティ・スイッチは、ベロシティ範囲を分割して各パートにアサインします(パートのスプリット操作に似ています)。

☞ Vel Switch Partsコマンドまでカーソルを右に移動してから、+1/YESキーを押します。

マスター・キーボードを弾いてみると、低いベロシティの時にシンセ・ベースが演奏され、次に高いベロシティでクラピネット、最も高いベロシティでエレクトリック・ピアノが演奏されます。

2つめのマクロ、Vel Layerでは、VEL SWと同様にパートを分割してレイヤーを行いますが、パートごとにベロシティの下限を限定しながらゾーンをオーバーラップさせます。

☞ Vel Layer Partsコマンドまでカーソルを右に移動してから、+1/YESキーを押します。

マスター・キーボードを弾いてみると、低いベロシティではシンセ・ベースのみが演奏されますが、次に高いベロシティで弾くとクラピネットが追加されて聞こえてきます。さらに最も高いベロシティで弾くと、エレクトリック・ピアノを含む3種類のパート全部が演奏されます。

全パートのベロシティは最大127に設定されていますが、パート1は1~127(全ベロシティ)の範囲、パート2は43~127の範囲、パート3は85~127の範囲でベロシティの下限が順にアサインされています。Vel Layerを設定すると、基本的なサウンド(パッドなど)が常時演奏されると共に、強く弾くほど多くの音色(アタック・トランジェントなど)が追加されて聞こえることとなります。つまりVel Layerでは、強く弾くほど多くのレイヤーが聞こえる設定となります。

ゾーンのマニュアル調整

ゾーン・パラメーターはすべてマニュアルでも調整できます。+1/YESキー、-1/NOキーを使ってパリュエを入力することもマスター・キーボードからの入力も可能です。

☞ high/lowノートのパラメーターまでカーソルを戻してください。

☞ マスター・キーボードでいろいろな音程を一つずつ弾いてみながら、ディスプレイ上のノート名の変化を確認します。

ベロシティ・ポイントにも同じ操作を行えます。

次の図は、ユーザーが音域とタッチによってパフォーマンス内の音色をミックスした例を表したものです。各パートは以下のように設定されています。

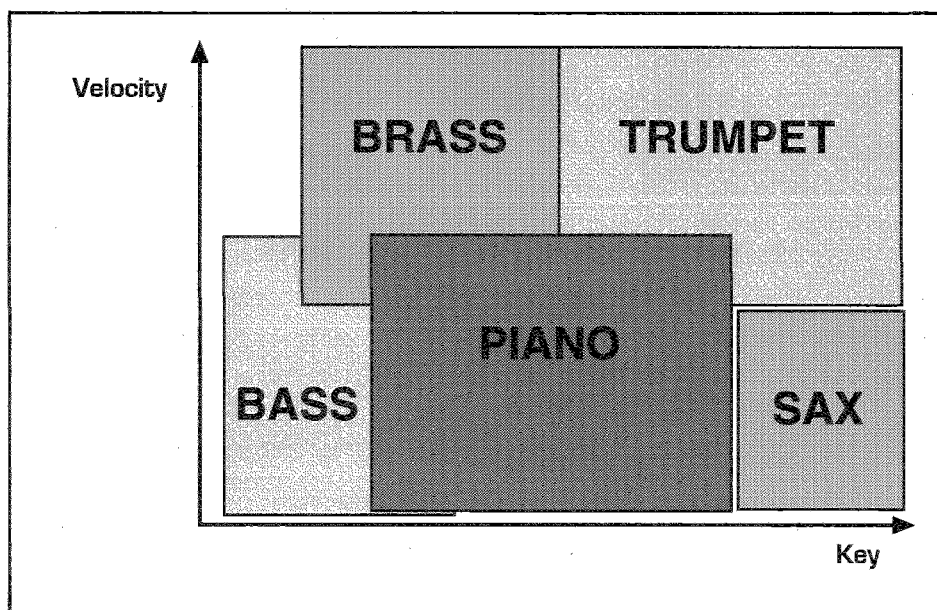
ベースのパッチは下から1/4の音域で、ソフトからミディアムのタッチに設定されています。

ピアノのパッチはキーボードの中央から全体の1/2の音域で、ソフトからミディアムのタッチに設定されています。

サクスのパッチは高音域で、ソフトなタッチに設定されています。

従ってキーボードの低音域をミディアムのタッチで弾くと、ベースとピアノにプラスのパートがレイヤーされて聞こえ、さらに高めの音符を弾くとトランペットが演奏されます。

図7-3 ゾーン例



7.6 パートのイニシャライズ

既存のパートのエディットをした後、再び白紙の状態からエディットを始め直す場合、パートのイニシャライズを行うとパート内の全パラメーターがデフォルトの状態に設定されます。

☞ EDT PERFページでInit Partを選びます。

☞ +1/YESキーを押します。

パートが誤って消去されるのを防ぐため、ディスプレイに“ARE YOU SURE?”が現れます。

☞ パートのイニシャライズを実行する場合は+1/YESキーを押してください。

☞ 不要なパートがパフォーマンス内にある場合はこの操作を繰り返します。

7.7 パフォーマンスのライト

新しく作成したりエディットしたパフォーマンスは誤って消去しないようRAMカードにライトしておきましょう。

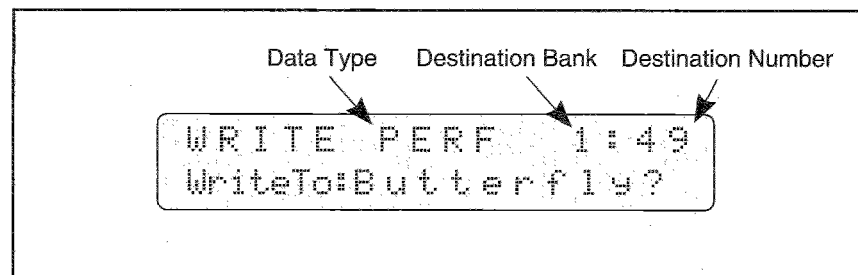
パフォーマンス・データはRAM1、RAM2、RAM3にライトしたり、SYSEX DATA XMITページを使ってMIDIシーケンサー、データ・ディスク、ライブラリアン・プログラムにライトすることができます。SYSEXについて詳しくはリファレンス・ガイドのSYSEX DATA XMITをご覧ください。

注意：

RAMカードへライトする前にカードのプロテクト・スイッチをOFFにしてください。また、GLOBALページでライト先のメモリー・バンク(インターナルまたはカード)のメモリー・プロテクトをOFFにしてください。データの書き込みが終わったらスイッチを再度ONにします。プロテクト・スイッチをOFFにしたままWAVESTATION SR本体の電源を切りますとカードのバックアップ用バッテリーが消耗しますのでご注意ください。

☞ EDIT PERFページでWRITE/COMPAREキーを押してください(EDIT PERFORMANCEレベル、PERFORMANCEレベルの他のどのページで押してもWRITEページに移ることができます)。

WRITEレベル、WRITE PERFページ



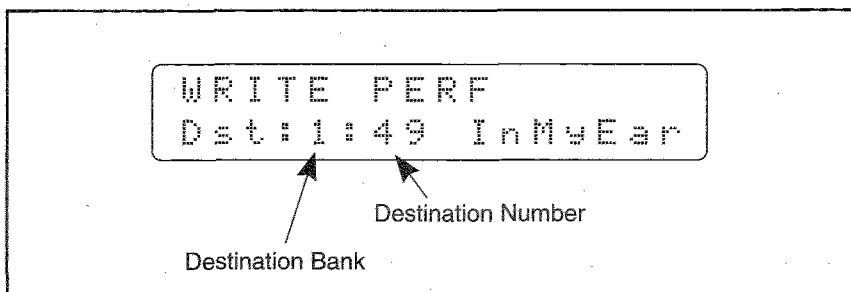
エディットしたデータは、以下の操作でパフォーマンスにライトします。

☞ +1/YESキーを押します。データがライトされると、LCDディスプレイはPERFORMページに戻ります。

エディットしたデータを別のパフォーマンスにライトする場合は以下の操作を行います。

- ☞ Dstパラメーターにカーソルを移動します。

WRITEページ、Destinationパラメーター



- ☞ +1/YESキー、-/NOキーを使って、ライト先のバンク、パフォーマンス・ナンバーを選びます。
- ☞ ライト先を決定したら、左側のWriteTo……?のコマンドにカーソルを戻します。

ディスプレイの下段には、以前のパフォーマンス名が表示されますので、現在のパフォーマンスをライトすることによってどのパフォーマンスが消去されるか一目でわかります。

- ☞ +1/YESキーを押します。これでデータは別のパフォーマンスにセーブされ、LCDディスプレイはPERFORMページに戻ります。

エディット前のバージョン(Saved)とエディット後のバージョン(Edited)の比較

WRITEページを呼び出している時にWRITE/COMPAREキーを押すと、エディット前とエディット後のパフォーマンスを聞き比べることができます。最初にWRITE/COMPAREキーを押すと、LCDディスプレイでは“Playing Saved”と表示され、エディット前のバージョンを聴くことができます。再びWRITE/COMPAREキーを押すと、LCDディスプレイでは“Playing Edited”と表示され、エディット後のバージョンを聴くことができます。この操作は必要に応じて何度でも繰り返して行えます。

7.8 パフォーマンスのバンク間のコピー

セクション4.10「カードの使いかた」ではBANK COPYページを使ってバンク内のすべてのパフォーマンスをバンク間、あるいはバンクとRAMカード間でコピーする方法を説明しました。しかし1~2個の少数のパフォーマンスをコピーする場合は、パフォーマンスとパフォーマンスを構成するパッチ、ウエーブ・シーケンスの関係に注意する必要があります。

例えばカード内のパフォーマンスにRAM2のパッチを使用している場合、RAM2の内容を変更したりカードを本体から抜いてしまうと、このパフォーマンスのサウンドは変わってしまいます。従ってパッチとウエーブ・シーケンスはパフォーマンスと同様にコピーしておく必要があります。

注意：

ROMのパッチ、ウエーブ・シーケンスは当初のパッチ・ナンバー、ウエーブ・シーケンス・ナンバーで常に使えますのでパフォーマンスをコピーするバンクにコピーする必要はありません。ただしWAVESTATIONキーボード、WAVESTATION SR A/Dのサウンドを使用する場合は、1種類のROMバンク(ROM11に相当)しかありませんのでROM4~10からデータをコピーする必要があります。

またデスティネーション・バンクにパッチ、ウエーブ・シーケンスをコピーする余裕があるかどうか確認してください。セクション13.6「RAM/バンク・データ・フォーム」のようにバンク内でのパッチ、ウエーブ・シーケンスのロケーションを用紙に記録しておくとう便利です。

まず最初のパッチのウエーブ・シーケンスのコピーを行ってからパッチをコピーし、すべてのパッチ、ウエーブ・シーケンスをコピーするまでこの操作を繰り返します。最後にパフォーマンスをコピーします。必ずこの順序でコピーしてください。この操作を行うと自動的に新しいウエーブ・シーケンスのロケーションがパッチに使われ、新しいパッチのロケーションがパフォーマンスに使われるようになります。

☞ コピーしたいパフォーマンスを選んでください。

パッチの選択

☞ EDITキーを押してEDIT PERFページを呼び出します。CURSORキー(上)、(下)を押してパート1を選びます。

☞ 再びEDITキーを押してパートを構成するPATCHページを呼び出します。

ウエーブ・シーケンスのコピー

☞ PAGE+キーを押してWAVESページに入ります。

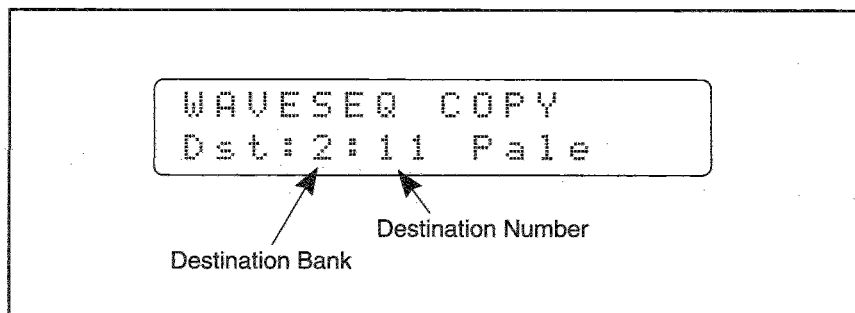
☞ カーソルを上下に移動してウエーブ・シーケンスを捜します(アスタリスク(*)が表示されているのがウエーブ・シーケンスです)。ウエーブ・シーケンスを見つけたら、最初のウエーブ・シーケンスを選んでEDITキーを押します。これでWSEQページに入ります。ウエーブ・シーケンスが無い場合はパッチのコピーを行ってください。

☞ WAVESEQ COPYページに入るまでPAGE+キーを押してください。

現在のウエーブ・シーケンスはすでにSrc(ソース)(コピー元のウエーブ・シーケンス)として選ばれています。

☞ CURSORキー(右)を押してDst(デスティネーション)(コピー先のウエーブ・シーケンス)を選びます。

WAVESEQ COPYページ、デスティネーション・パラメーター



- ☞ **BANK**キーを押してコピー先のバンクを選びます。次に**number/name**パラメーターに移動し、コピー先バンクでの最初の空きロケーションを**+1/YES**キー、**-1/NO**キーで選びます。
- ☞ カーソルを右側の“**Copy Wave Seq**”に移動します。**PAGE+**キーを押してウエーブ・シーケンスをデスティネーションにコピーします。
- ☞ **MIDI/GLOBAL**キーと**PAGE-**キーを同時に押して**WAVES**ページに移ります。

これでパッチは新しいロケーションにあるウエーブ・シーケンスで構成されるようになりました。

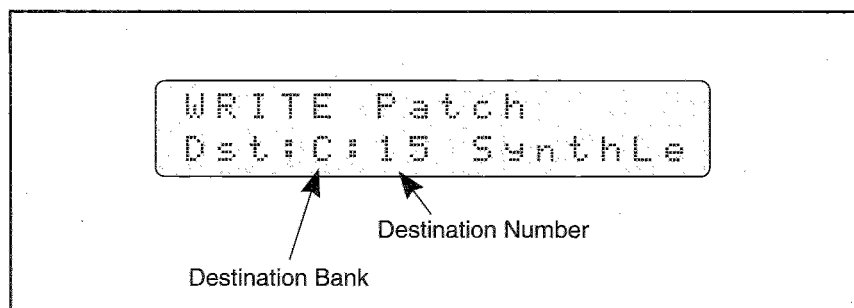
- ☞ **CURSOR**キー(上)、(下)を押してパッチ内に他のウエーブ・シーケンスがあるかどうか捜します。ウエーブ・シーケンスがある場合は新しいロケーションにコピーします。同じウエーブ・シーケンスが2回以上使われている場合は、新しいロケーションを使用するよう波形を変更すれば、ウエーブ・シーケンスを2度コピーする必要はありません。

上記の操作でパッチ内のすべてのウエーブ・シーケンスをコピーしたら、次にパッチをコピーします。

パッチのコピー

- ☞ **WAVES**ページ(あるいは**EDIT PATCH**レベルの他のページ)で**WRITE**キーを押してください。
- ☞ カーソルを右側の**Dst**(デスティネーション)パッチに合わせます。

WRITEページ、デスティネーション・パラメーター



デスティネーションが書き込みを行うパッチ・ロケーションになります。新しいバンクでロケーションを指定してください。

- ☞ **BANK**キーでデスティネーション・バンクを選びます。
- ディスプレイは新しいロケーションでのパッチを表示します。
- ☞ **+1/YES**キー、**-1/NO**キーを使って書き込み先のパッチ・ナンバーを選択します。
- ☞ カーソルを左側の“**WriteTo**”に戻します。パッチを新しいロケーションにライトするときは**+1/YES**キーを押して実行します。

最初のパッチをライトしたら、**EDT PERF**ページに戻って他にコピーするパッチがあるかどうか調べてください。。他のパッチをコピーする必要がある場合は、まずパッチ内で使われているウエーブ・シーケンスをコピーしてからパッチをコピーしてください。同じパッチが2回以上使われている場合は、最初のパッチを新しいバンクにコピーしてから、他のパートを新しいロケーションに指定します。

すべてのパッチ、ウエーブ・シーケンスのコピーを終了してから、パフォーマンス全体を新しいバンクにライトします。詳しくはセクション7.7「パフォーマンスのライト」をご覧ください。

8. エフェクト

8.1 エフェクト・システム

WAVESTATION SRのエフェクトには完全独立型のエフェクト・プロセッサが2系統(FX1、FX2)装備されています。FX1、FX2のそれぞれには55のエフェクトが使用できます(リバーブ、ディレイ、ディストーションなど)。

またエフェクト部では、エフェクト・プロセッサの組み合わせもコントロールします。WAVESTATION SRではFX1、FX2の2系統をパラレル(並列)、シリーズ(直列)にしたエフェクト・ルーティング(プレースメント)が可能です。また、それによってパートの音色ごとにエフェクト設定を変えたり、FX1、FX2をバイパスさせて特定の音色に別のエフェクトをかけるセッティングも行えます。さらに音色ごとにエフェクトを振り分けてミックスし、リアパネルのジャックから4種類のアウトプットが可能です。

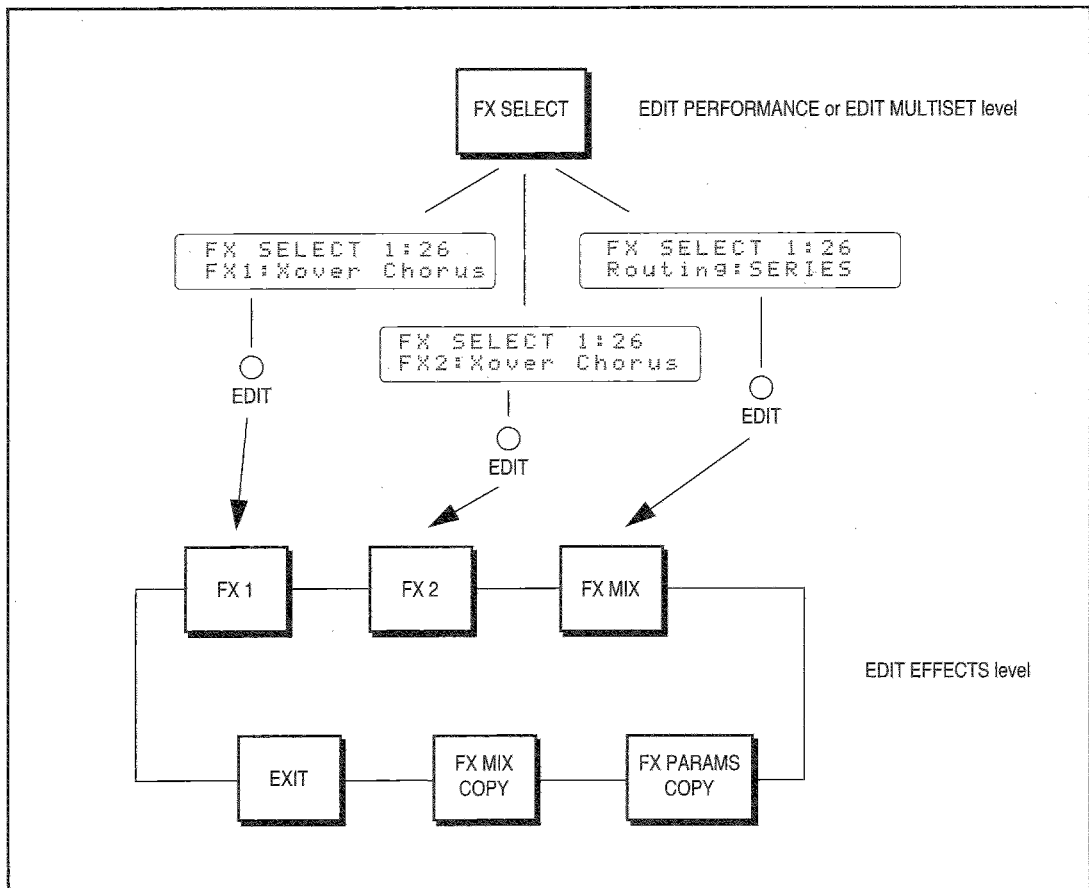
エフェクトの設定には2段階あります。まず、PERFORMANCEレベル、MULTISETレベルで、FX1、FX2のそれぞれにどのエフェクトを使うか(リバーブ、ディレイなど)を設定し、シリーズ、パラレルのいずれかのルーティングを選びます。詳しくは8.2~8.5をご覧ください。

2つめの段階では、それぞれのエフェクトの内容のパラメーター調整を行います。エフェクトのパラメーターは各エフェクトによって異なります。

エフェクトの種類についての詳しくはリファレンス・ガイドの「FX1(2)」をご覧ください。

通常このエフェクトの組み合わせは、PERFモードでパフォーマンスごとにプログラムします。MULTIモードでは最大16のパフォーマンスが演奏可能ですが、このとき各パフォーマンスで設定されたエフェクト・セッティングは無視され、マルチセット専用のエフェクト設定が有効となります。

図8-1 エディット・エフェクト・レベルのページ



8.2 エフェクト・バス/ルーティング

ここではパートごとにエフェクトを設定し、リアパネル出力端子1~4へ振り分けるまでのエフェクトの仕組みについて簡単に説明してあります。

エフェクト部には4系統の入力(A、B、C、D)があり、通常はA/B、C/Dの2組のステレオ入力を行います。PERFモードでは、EDT PERFページのFXBusパラメーターでパートをインプットにルーティング設定します(詳しくはセクション8.5をご覧ください)。MULTIモードでは、EDT MULTIページのFXBusパラメーターでパフォーマンスのルーティング設定を行います(詳しくはセクション5.6をご覧ください)。

エフェクト部には4系統の出力(1~4)があり、それぞれリアパネルの端子に接続されています。インプット、FX1、FX2、アウトプットのセッティングは、以下の通りに行います。

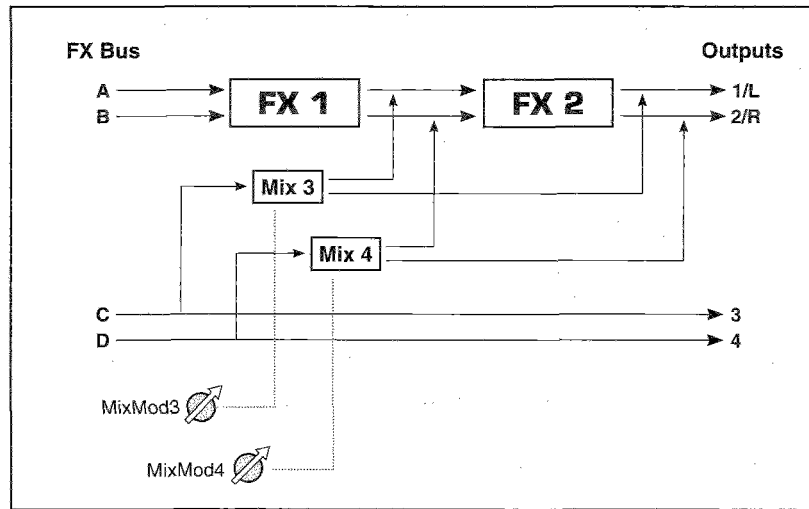
- ☞ PERFキーを押してPERFレベルに入ります(マルチセットでも以下のすべてのエフェクト操作を行えますが、ここではパフォーマンスでの操作を説明します)。
- ☞ EDITキーを押してEDIT PERFORMANCEレベルに入ります。
- ☞ FX SELECTページが表示されるまでPAGE+キーを押してください。
- ☞ Routingパラメーターまでカーソルを移動してください。

このパラメーターでは、シリーズとパラレルの2通りのエフェクト設定を行います。

シリーズ・ルーティング

シリーズ・モードではA、B入力に対してマルチ・エフェクトがかかります。例えば音色にコーラスをかけてからリバーブをかけたり、ディストーションをかけてからリバーブをかけたり、といったことが可能です。

図8-2 シリーズ・エフェクト・ルーティング

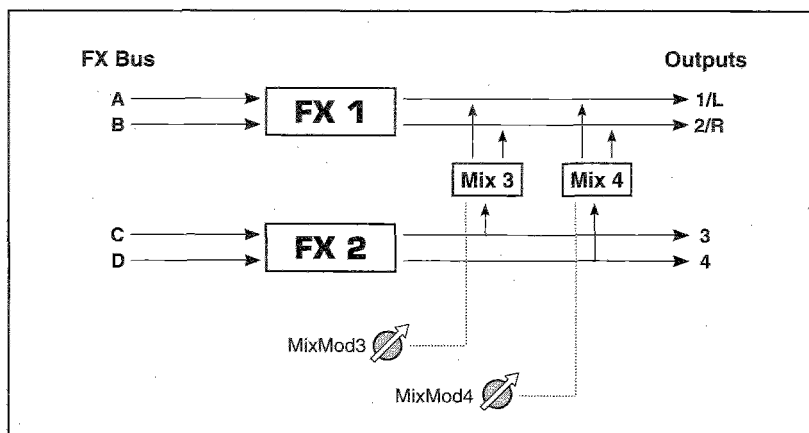


A、Bの入力にはFX1とFX2のエフェクトがかかり、1/2に出力されます。C、Dの入力はそのまま3、4に出力されます。また、3、4からの出力信号はMix3、4パラメーターを使ってFX2の2つの入力に振り分けてミックスすることも可能です。

パラレル・ルーティング

パラレル・モードではA、B入力とC、D入力に別々のエフェクトをかけることが可能です。A、Bの入力にフランジャーをかけるのと同時にC、Dの入力にオーバードライブをかける、といったことが可能です。


図8-3 パラレル・エフェクト・ルーティング



A、B入力にはFX1のエフェクトがかかり1、2に出力されます。C、Dの入力にはFX2のエフェクトがかかり3、4に出力されます。また、FX2でエフェクトをかけた3、4からの出力はMix3、Mix4でパンを行って1、2にミックスすることも可能です。パラレルでは、演奏形態に応じてパンを使ったいろいろなミックス効果が得られます。


8.3 FX Mix

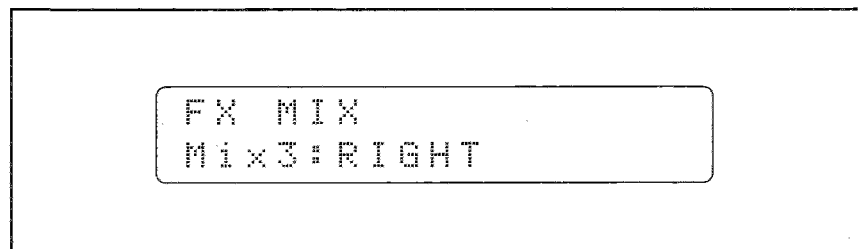
FX MIXページでは、Mix3、4、ミックス・モジュレーション・パラメーターなど、エフェクト・ルーティングの細部を設定します。

 FX SELECTページでエフェクトのルーティング・パラメーターを選んでから、EDITキーを押します。

これでWAVESTATION SRはEDIT EFFECTSレベルのFX MIXページに入りました。

このページではルーティング・パラメーターの設定も行えます。

 Mix3のパラメーターにカーソルを移動します。




Mix 3/4

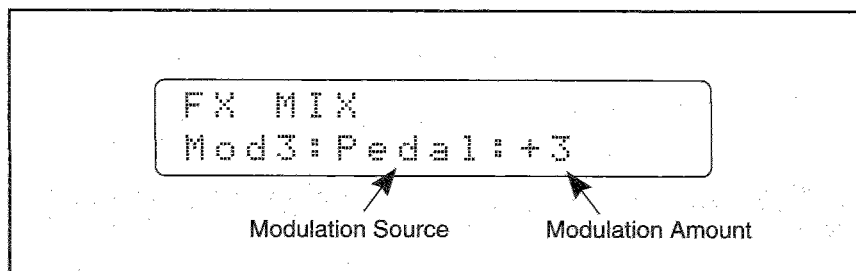
シリーズ・ルーティングでは、C、Dの入力はそのまま3、4に出力されます。また3、4の出力信号は、FX2の2つの入力に振り分けてミックス(ウェット/ドライ)し、1/L、2/Rに出力することも可能です。Mix3はCを、Mix4はDを別々にコントロールします。

パラレル・ルーティングでは、C、Dの入力にはFX2のエフェクトがかかり、3、4に出力されます。また、FX2でエフェクトをかけた3、4の出力はMix3/4で個別にパンを行って1/L、2/Rに出力することも可能です。Mix3はFX2の左チャンネルを、Mix4はFX2の右チャンネルをコントロールします。

ステレオ・ボコーダーを使用する時はEffects Mixの動作が異なります。詳しくはリファレンス・ガイドの「STEREO VOCODER - DELAY」をご覧ください。

 Mod3のパラメーターにカーソルを移動してください。

EDIT EFFECTSレベル、FX MIXページ



Mod 3/4

Mod 3/4パラメーターでは、Mix3/4のミキシング状態をリアルタイムにコントロールすることができます。例えば、シリーズ・モードでリバース、フランジャーなどのエフェクトの深さをフットペダルを使ってコントロールしたり、パラレル・モードでFX2の出力パンのミキシングをコントロールしたりすることができます。コントローラーはエフェクト用のモジュレーション・ソースから選ばれます(詳しくはセクション8.4をご覧ください)。Mod3、Mod4では、それぞれにコントローラーを指定してMix3、Mix4で設定した初期値を変えることができます。指定できるコントローラーは下記の通りです。

Modulation Amount 3/4

Mod 3/4で設定したモジュレーター使用時のエフェクトの深さをコントロールすることもできます。このパラメーターに正(+)の値を入力するとパンが左から右へ、あるいはミキシングがドライからウェットに変化します。負(-)の値を入力するとパンが右から左へ、あるいはミキシングがウェットからドライに変化します。

8.4 FXモジュレーション・ソース

エフェクトにはパッチ・モジュレーション・マトリックスのソースなど数多くのモジュレーション・ソースが使用できます。以下は指定できるコントローラーのすべてです。

表示略号	モジュレーション・ソース
NONE	モジュレーションなし
WHEEL	モジュレーション・ホイール (01/Wなどのジョイスティック+Y方向)
AT	チャンネル・アフタータッチ (パッチ・モジュレーション・マトリックスでは、ポリフォニック・アフタータッチとチャンネル・アフタータッチの両方を認識しますが、エフェクトは鍵盤ごとにかからないためポリフォニック・アフタータッチを使用しても効果がないので、特に搭載していません)。
VEL	最新のNote-Onの最終ベロシティ。この値はリリース後も有効です。
KEY	VELと同様に、現在押している最高音の鍵盤のMIDIノート・ナンバーを使用します。鍵盤を押していない場合は最後に打鍵した音符のナンバーになります。
ENV	現在演奏中のアンプ・エンベロープの総合値。

KEYDN	キー・ダウン・ゲート。このモジュレーション・ソースを使うと、演奏直後の瞬間にリバーブやディレイなどのエフェクトを消すことができます。鍵盤を押さえている限り、エフェクトの最大値が有効になりますが、鍵盤を押さえていない時はモジュレーションがストップします。
FXSW	エフェクトのスイッチです。このスイッチは、MIDI Remap ページでどのコントローラーにもアサインすることが可能です。(デフォルトの状態ではコントローラー # 12 に設定) 通常はフット・スイッチとしてモジュレーションのオン/オフに使用します。フット・スイッチを押している間は最大値のモジュレーションがかかり、フット・スイッチを離すとモジュレーションがストップします。
FXTOG	FXSW と同様にエフェクト・スイッチを受信し、フット・スイッチとしてモジュレーションのオン/オフに使用します。ただし FXTOG は FXSW とは異なりトグル・スイッチですので、一度フット・スイッチを押してから離してもモジュレーションは最大値を維持します。再度フット・スイッチを押してから離すとモジュレーションはストップします。
PEDAL	MIDI Mod Pedal を受信します(コントローラー # 4)。
MIDI1	MIDI コントローラー 1。MIDI Remap ページでどのコントローラーにもアサインすることが可能です。
MIDI2	MIDI コントローラー 2。MIDI Remap ページでどのコントローラーにもアサインすることが可能です。
WH+AT	Mod ホイールとアフタータッチの複合。
JOYAC	WAVESTATION SR のジョイスティックには 2 方向の軸があります。これはジョイスティック・コントローラーの水平軸(AC)で、MIDI Remap ページでどのコントローラーにもアサインすることが可能です。デフォルトの状態ではコントローラー # 16 に設定されています。FX Mod ソースとして使用する場合でも、JOYAC はベクトルをミックスすることができます。詳しくはセクション 9.7 “ベクトル・シンセシス” をご覧ください。
JOYBD	これはジョイスティック・コントローラーの垂直軸(BC)で、MIDI Remap ページでどのコントローラーにもアサインすることが可能です。デフォルトの状態ではコントローラー # 17 に設定されています。FX Mod ソースとして使用する場合でも、JOYBD はベクトルをミックスすることができます。詳しくはセクション 9.7 “ベクトル・シンセシス” をご覧ください。

Modulation Amount 3、4

Mod 3、4 の各モジュレーターで設定したそれぞれのエフェクト・モジュレーションの深さです。プラスの数値に設定するとミキシング状態が左から右へ、またはドライからウェットに変化します。マイナスの数値に設定するとミキシング状態が右から左へ、またはウェットからドライに変化します。

8.5 パッチ/パフォーマンスのエフェクト設定(エフェクト・ルーティング)

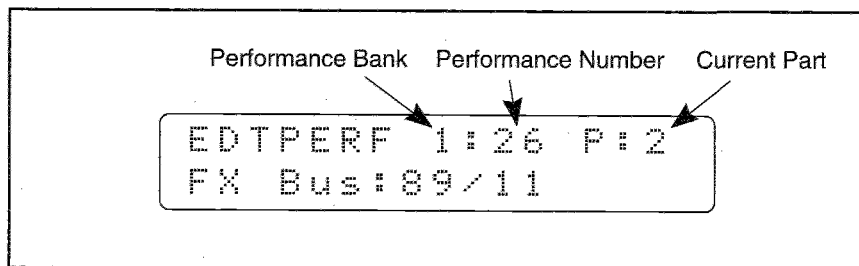
前述のとおり、WAVESTATION SRでは、パートごとにルーティングを変えてエフェクトを設定することができ、ルーティングによってFX1、FX2、あるいは両方の使用が可能です。また両方共使用しない設定も行えます。ここではステレオ出力1、2に対するパートのパンも行えます。

マルチセット内ではエフェクトのルーティング、パンはパフォーマンスごとにコントロールすることも可能です。この場合、パートごとのエフェクト・セッティングは無視されます。マルチセットでのエフェクト・ルーティング、パンについて詳しくはセクション5.6「チャンネルのボリューム、パン変更」をご覧ください。

パフォーマンス・パートのエフェクト設定は、EDTPERFページで行います。

- ☞ PERFキーを押して、PERFページに入ります。
- ☞ EDITキーを押して、EDIT PERFORMANCEレベルに入ります。
- ☞ FX Busパラメーターにカーソルを移動します。

EDIT PERFORMANCEレベル



- ☞ エフェクトに使うバスを設定します。バスには以下のような組み合わせがあります。セクション8.2の図8-2、図8-3のシリーズ/パラレル・ルーティングを参照してください。

BUS-A	Bus Aのみ設定
99/1-1/99	A-Bのパン調整。99/1で左端、50/50で中央、1/99で右端になります。
BUS-B	Bus Bのみ設定
BUS-C	Bus Cのみ設定
C+D	CとDの間に設定
BUS-D	Bus Dのみ設定
ALL	オールBusに設定
PATCH	パッチのBus Assignmentページで設定したFXBus。これはマルチセット内のパフォーマンスには無効ですが、パフォーマンス・モードの場合はパッチで設定したFXBusになります。

8.6 パフォーマンス/マルチセット・エフェクトの設定

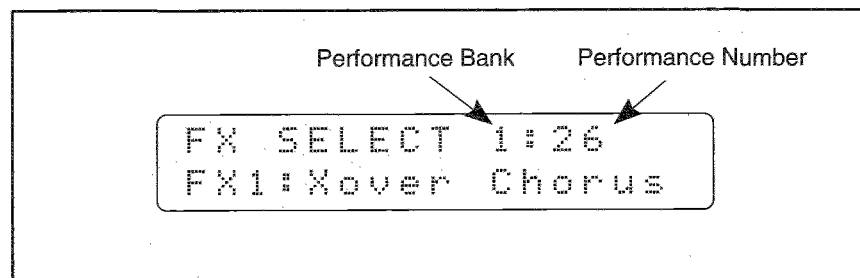
ここではエフェクトのルーティングを設定し、実際にパフォーマンスに使用するエフェクトを選択します。パフォーマンス及びマルチセットのエフェクト・プログラムは、それぞれEDIT PERFORMANCEレベル、EDIT MULTISSETレベルのFX SELECTページで設定します。

パフォーマンスのエフェクト設定

- ☞ PERFページでEDITキーを押して、EDIT PERFORMANCEレベルに入ります。
- ☞ PAGE+キーでFX SELECTページを呼び出します。

マルチセットのエフェクト設定

- ☞ MULTISSETページでEDITキーを押して、EDIT MULTISSETレベルに入ります。
- ☞ PAGE+キーでFX SELECTページを呼び出します。



サウンドによっては適さないエフェクトもありますから、必要に応じてエフェクトのパラメータ、パッチのパラメータを調整しながら最適のサウンドを選んでください。また、エフェクトの設定を優先した場合はパッチやパフォーマンスの設定でサウンドを調整します。例えば、リバーブを深くかけるとサウンドがぼやけてしまうような場合は、パッチのエンベロープ・タイムを短くします。

- ☞ FX1のエフェクト・プログラムを選びます。
- ☞ CURSORキー(右)を押して、FX2のエフェクト・プログラムを選びます。

エフェクトについて詳しくは、次のページのセクション8.7「エフェクト・リスト」をご覧ください。

8.7 エフェクト・リスト

No Effect

信号はエフェクト処理されずに出力されます。GLOBALページのEffects On/OffパラメータをONにしてもドライ音を出力することが可能です。詳しくはセクション6.6「エフェクトのON/OFF」をご覧ください。

リバーブ - EQ

スモール・ホール・リバーブ - EQ

ホールなどの広い場所をシミュレートしたリバーブです。リバーブ・タイムが比較的短めでメリハリのある残響音を得られます。

ミディアム・ホール・リバーブ - EQ

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

ラージ・ホール・リバーブ - EQ

コンサート・ホールの自然な残響音をシミュレートしたリバーブです。

スモール・ルーム・リバーブ - EQ

音の厚みを強調した小さめの部屋のシミュレートです。

ラージ・ルーム・リバーブ - EQ

大きめの部屋のシミュレートです。

ライブ・ステージ - EQ

ルーム・リバーブよりやや広めの効果が得られます。

ウェット・プレート・リバーブ - EQ

密度の濃いプレート・リバーブ効果が得られます。

ドライ・プレート・リバーブ - EQ

プレート・リバーブを浅くかけた効果が得られます。

スプリング・リバーブ - EQ

共鳴スプリングの効果をシミュレートしたリバーブです。

アーリー・リフレクション - EQ

上記のホール、ルーム、プレート、スプリングなどのリバーブ系エフェクトは残響効果と初期反射音で構成されていますが、アーリー・リフレクションではリバーブから初期反射音のみを取り出し、エコー的な効果をより精密に設定することができます。

ディケイ・タイムを調整することによって音に厚みを加えたり、ライブ感のあるルーム・サウンドを作成することができます。シリーズ・ルーティングでリバーブにアーリー・リフレクションを組み合わせるとさらに高品位な残響効果を得ることができます。

アーリー・リフレクション - EQ1

正常にフェードアウトする厚みのある反射音です。

アーリー・リフレクション — EQ2

初期反射音の音量がエンベロープでコントロールされ、フェードアウトした後に再びフェードインします。

アーリー・リフレクション — EQ3

アーリー・リフレクションのエンベロープがリバースになっています。リバース・エフェクト(テープ・レコーダーを逆回しにプレイしたような効果があります)は、シンバルなどアタックの強いサウンドに使用すると効果的です。

ゲート・リバーブ — EQ

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

ゲート・リバーブ — フォワード・ゲート・リバーブ

リバース・ゲート — リバース・ゲート・リバーブ

ステレオ・ディレイ

ステレオ・ディレイ

フィードバックのついたディレイを2チャンネル持つステレオ・タイプのディレイで、ディレイ・タイムは2つのチャンネルに同じ値が設定されます。減衰音の調整はインプットの音量で行います。

ピンポン・ディレイ

ピンポン・ディレイ

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

デュアル・モノ・ディレイ

デュアル・モノ・ディレイ

2チャンネルにわたってモノラルのディレイ効果が得られます。

マルチ・タップ・ディレイ — EQ1

マルチ・タップ・ディレイ — EQ1

ディレイのリピートをインプットの音量で調節できます。

マルチ・タップ・ディレイ — EQ2

マルチ・タップ・ディレイ — EQ2

パン効果とディレイのリピートをインプットの音量で調整できます。

マルチ・タップ・ディレイ — EQ3

マルチ・タップ・ディレイ — EQ3

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

ステレオ・コーラス — EQ

ステレオ・コーラス — EQ

各チャンネルに位相が逆のLFOがかかるステレオ・コーラスです。

クォドラチュア・コーラス — EQ

LFOの位相を90°ずらしたステレオ・コーラスです。

クロスオーバー・コーラス — EQ

クロスオーバー・コーラス — EQ

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

ハーモニック・コーラス

ハーモニック・コーラス

クォドラチュア・コーラスと同じステレオ・コーラス効果がありますが、音域スプリッターによって高域の成分のみにコーラスをかけます(低域は自動的にエフェクトから除外されます)。

ステレオ・フランジャー — EQ

ステレオ・フランジャー — EQ1

各チャンネルに同じ位相のLFOがかかるステレオ・フランジャーです。

ステレオ・フランジャー — EQ2

各チャンネルに位相が逆のLFOがかかるステレオ・フランジャーです。

クロスオーバー・フランジャー — EQ

クロスオーバー・フランジャー — EQ

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

ステレオ・エンハンサー/エキサイター — EQ

ステレオ・エンハンサー/エキサイター — EQ

音にメリハリを付けるエフェクトです。短めのステレオ・ディレイが含まれています。

ディストーション/フィルター — EQ

ディストーション/フィルター — EQ

サウンドを歪ませるエフェクトです。ギターのソロなどに効果的です。

オーバードライブ/フィルター — EQ

ギター用のオーバードライブをシミュレートしたエフェクトです。

ステレオ・フェイザー

ステレオ・フェイザー 1

各チャンネルに同位相のLFOがかかるフェイザーです。

ステレオ・フェイザー 2

各チャンネルに位相が逆のLFOがかかるフェイザーです。

ロータリー・スピーカー

ロータリー・スピーカー

LFOで回転スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトで、通常オルガンやエレクトリック・ピアノのサウンドに使用されます。**Slow**、**Fast**を**Speed Mod**で切り換えることができます。ここではアクセラレーション・アmount(加速量)が、新しい回転スピードに変化するまでの時間を決定します。

フット・スイッチはエフェクトの**On/Off**、または回転スピードの切り替えに使用できます。

ステレオ・モジュレーション・パン — EQ

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

ステレオ・モジュレーション・パン — EQ

各チャンネルで位相を180°ずらしたLFOがステレオ・パンを行います。ステレオ・ミックスでは2つのインプットが交互に入れ替わります。

クオドラチュア・モジュレーション・パン — EQ

LFOの位相を90°ずらしてステレオ・パンを行います。

イコライザー

ステレオ・パラメトリック・イコライザー

3バンドのイコライザーです。中音域を調節するとワウ効果が得られます。

コンビネーション・コーラス — デイレイ

コーラス — ステレオ・デイレイ — EQ

モノ入力/ステレオ出力のコーラスにステレオ・デイレイがかかります。デイレイにはサンプル/ホールド機能があり、デイレイ効果を繰り返します。

コンビネーション・フランジャー — デイレイ

フランジャー — ステレオ・デイレイ — EQ

モノ入力/ステレオ出力のフランジャーにステレオ・デイレイがかかります。デイレイにはサンプル/ホールド機能があり、デイレイ効果を繰り返します。

デュアル・モノ・デイレイ/リバーブ

デイレイ/ホール

モノラル・デイレイとモノラル・ホール・リバーブの組み合わせです。

デイレイ/ルーム

モノラル・デイレイとモノラル・ルーム・リバーブの組み合わせです。

デュアル・モノ・デイレイ/コーラス

デイレイ/コーラス

モノラル・デイレイとモノラル・コーラスの組み合わせです。

デュアル・モノ・ディレイ/フランジャー

ディレイ/フランジャー

モノラル・ディレイとモノラル・フランジャーの組み合わせです。

デュアル・モノ・ディレイ/オーバードライブ、ディストーション

ディレイ/ディストーション・フィルター

モノラル・ディレイとワウ効果のあるディストーションの組み合わせです。

ディレイ/オーバードライブ・フィルター

モノラル・ディレイとワウ効果のあるオーバードライブの組み合わせです。

デュアル・モノ・ディレイ/フェイザー

ディレイ/フェイザー

モノラル・ディレイとモノラル・フェイザーの組み合わせです。

デュアル・モノ・ディレイ/ロータリー

ディレイ/ロータリー

モノラル・ディレイとモノラル・ロータリー・スピーカーの組み合わせです。

ステレオ・ピッチ・シフター

ステレオ・ピッチ・シフター

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

モジュレータブル・ピッチ・シフター

モジュレータブル・ピッチ・シフター/ディレイ

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

ステレオ・コンプレッサー/リミッター・ゲート

ステレオ・コンプレッサー/リミッター・ゲート

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

スモール・ボコーダー

WAVESTATION SRのボコーダーは、一つめの信号(モジュレーター)の音色を、二つめの信号(キャリア)の音色に加算する機能があります。WAVESTATION SRにはアナログ・インプットがありませんので、内部のプログラム同志で音色を変化させるのに使用します。

従来のボコーダーは、主に音色に肉声の成分を付加するために使用されてきましたが、WAVESTATION SRではまったく新しいサウンドを作成することが可能です。また、ベクトル、ウエーブ・シーケンスのサウンドをクロス・モジュレートしたうえでパフォーマンスとして登録することも可能です(詳しくは8.10「ボコーダーの使いかた」を参照してください)。

ボコーダーは、どのようなサウンドの組み合わせにも使用することができます。モジュレーターとキャリアは、FX Busで設定しますので、Patch FX Bus Assignmentページのパラメーターやパフォーマンス・マルチセットのFX Busパラメーターを適切に設定する必要があります。ボコーダーについては、リファレンス・ガイド「FX1(2)」をご覧ください。

スモール・ボコーダー1

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

スモール・ボコーダー2

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

スモール・ボコーダー3

多数の低音から中高音の周波数帯を均一な割合で利用したボコーダーです。

スモール・ボコーダー4

多数の中低音から高音の周波数帯を均一な割合で利用したボコーダーです。

ステレオ・ボコーダー/ディレイ

ステレオ・ボコーダー/ディレイは非常に強力なアルゴリズムで構成されているため、2台のエフェクト・プロセッサを同時に使用しています。したがって片方のエフェクターをステレオ・ボコーダーに設定すると(Effect1またはEffect2)、もう一方のエフェクターも連動してステレオ・ボコーダーに設定されます。従ってステレオ・ボコーダーを使用する時、FX MIXページおよびルーティング・パラメータは特殊な設定に変化します。詳しくはリファレンス・ガイドの「STEREO VOCODER – DELAY」を参照してください。

ステレオ・ボコーダー/ディレイ1

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

ステレオ・ボコーダー/ディレイ2

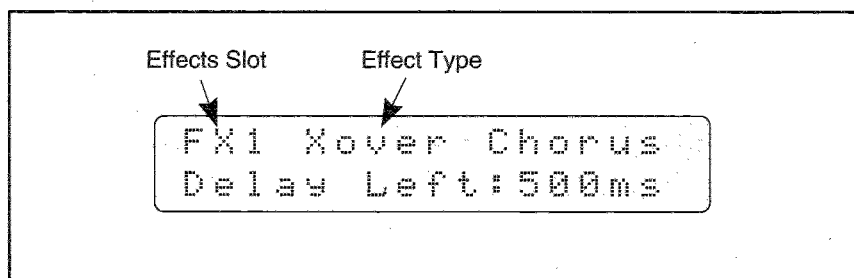
多数の均一な周波数帯を全周波数にわたって利用したステレオ・ボコーダーです。

8.8 エフェクトのエディット

WAVESTATION SRのエフェクトにはそれぞれ14のパラメーターがあり、個々のパラメーターをエディットしてそれぞれのエフェクトの細かいセッティングをします。。エフェクトのプログラムは以下のように行います。

- ☞ FX SELECTページでエフェクトを選びます。
- ☞ EDITキーを押して、EDIT EFFECTSレベルに入ります。

EDIT EFFECTSレベル、FX1ページ



この操作の直前にカーソルがFX SELECTページのFX1を示していた場合、この操作でFX1ページに入ります。直前にカーソルがFX2を示していた場合はFX2ページに入ります(ルーティング・パラメーターを示していた場合、FX MIXページに入ります)。

上の例ではWAVESTATION SRの55種類のエフェクトのひとつであるクロスオーバー・コーラスのパラメーターを示しています。WAVESTATION SRには、LFO、エンベロープ、MIDIコントローラー、ノート・ナンバー、ノート・オン・ベロシティなどの多数のモジュレーション・ソースを使ってリアルタイム・モジュレーションが行えるエフェクト・パラメーターもあります。

- ☞ エフェクトを調整した後、PAGE+キーを押してもう一方のエフェクトやエフェクト・ミックスを調整します。

エフェクト・パラメーターについて詳しくはリファレンス・ガイドをご覧ください。

8.9 パラレル・エフェクト、出力3、4、マルチセット

WAVESTATION SRには4つのオーディオ出力が装備されています。これらは通常2組のステレオ出力として使用しますが、そのうちの1組、あるいは2組を独立したモノ・チャンネルとして使用することが可能です。MULTIモードでは、最大4つのパフォーマンスを別々のアウトプットから出力してミキサーなどに送信することができます。

またパラレル・ルーティングを使用すると、4つの出力のそれぞれに別々のエフェクトをかけて、最大4エフェクトまで自由に組み合わせることができます。実際に使用できるエフェクト数は各エフェクトの性質によって異なりますので、2種類のステレオ・エフェクト、1種類のステレオに2種類のモノ・エフェクト、4種類のモノ・エフェクトの組み合わせが可能です。

注意：

出力3、4はマスター・ボリュームではコントロールできません。マスター・ボリュームは1、2の出力のみをコントロールします。

次に説明する操作はマルチセットに関連しています。マルチセットについてはセクション5「マルチセットの使いかた」をご覧ください。

まず初めに以下の操作を行ってください。

- ☞ WAVESTATION SRの4つのアウトプットをミキサーのインプットに接続してください。

パラレル・エフェクト

ここではマルチセット内の2つのパフォーマンスに別々のステレオ・エフェクトをかける操作を行います。はじめにミキサー側でWAVESTATION SRの出力3、4をミュートしてください。出力3、4は後で使います。

- ☞ MULTキーを押してMULTモードに入ってください。
- ☞ マルチセットを選択してから、EDITキーを押してEDTMULTIページに入ります。
- ☞ PAGE+キーを押してFX SELECTページに入ってください。
- ☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使ってFX1にMulti-Tap1を選択します。
- ☞ カーソルをFX2に移動してDistortionを選択します。

ここでは他のエフェクトを使ってもかまいません。この例ではサウンドの違いが最も顕著なエフェクトを使用しています。

- ☞ カーソルを右側に移動してPARALLELをえらびます。
- ☞ EDITキーを押してFX MIXページを呼び出します。
- ☞ カーソルを右側のMix3に移動し、LEFTに設定します。またカーソルをMix4に移動し、RIGHTに設定します。

この操作を行うと出力3、4の信号を出力1、2の信号にミックスすることができます。信号を別々に処理する必要がない場合はこの操作を行ってミキサーのチャンネルを節約することができます。

MIXパラメーターをMIDIコントローラーでモジュレートすることも可能ですが、この例では省略します。

- ☞ カーソルをさらに右側のMod3に移動してNONEに設定します。カーソルをMod4に移動して同じ設定を行います。

これでエフェクトのセッティングは終了しましたので、次にマルチセットのセッティングを行います。

- ☞ MIDI/GLOBALキーをPAGE-キーを同時に押してFX SELECTページに入ります。
- ☞ PAGE-キーを押してEDTMULTIページに入ります。
- ☞ CURSORキー(上)、(下)を押してベーシック・チャンネルを選択します。
- ☞ ROM8、#14のパフォーマンスStarBellPianoを選びます。

- ☞ 右側のFX Busパラメーターまでカーソルを移動して50/50に設定します(ショートカット入力：+1/YESキーと-1/NOキーを同時に押します)。

この操作を行うとパフォーマンスは中央にパンされた状態でFX1経由で送信されます。

- ☞ パフォーマンス名のパラメーターにカーソルを戻してから、CURSORキーを上にもって操作して次のチャンネルを選びます。
- ☞ 2つめのチャンネルには、ROM7、#4のパフォーマンスCuttingLeadを選びます。
- ☞ このチャンネルのFX Busパラメーターにカーソルを移動し、C+Dに設定します(ショートカット入力：+1/YESキーとEDITキーを同時に押して最大値を入力してから-1/NOキーを2回押します)。

この操作を行うとパフォーマンスはFX2経由で送信されます。

コントローラーを使って最初にベーシック・チャンネルを演奏してから、次のチャンネルを演奏してください。1つめのパフォーマンスにはマルチタップ・ディレイがかかり、2つめのパフォーマンスにはディストーションがかかります。両方のサウンドがステレオ出力1、2から送信されます。

また2つ以上のサウンドに同じエフェクトをかけるといった操作も行えます。例えばコーラス、あるいはリバブなどのエフェクトを共通して使用するサウンドが複数存在し、ディストーション、ロータリー・スピーカーのように特別なエフェクトを使用するサウンドが1つある場合、これらのサウンドに同じFX Busを設定すれば共通のエフェクトをかけることができます。

パラレル・エフェクト+出力3、4

ここでは出力3、4を使ったパラレル・ルーティングを行い、1つめのパフォーマンス(StarbellPiano)がステレオ出力1、2に送信され、2つめのパフォーマンス(CuttingLead)がステレオ出力3、4に送信されるよう設定します。

- ☞ WAVESTATION SRの出力3、4に相当するミキサーのレベルを上げてください。

- ☞ 2つめのパフォーマンス(CuttingLead)を演奏してください。

2つめのパフォーマンスは4種類の出力すべてから送信されます。WAVESTATION SRではFX BusC、Dにアサインされたサウンドは常に出力3、4に送信されますので、同じサウンドをステレオ出力1、2にミックスして送信する方法とミックスしないで送信する方法があります。ここではFX MIXパラメーターでC、Dをステレオ出力に送信するよう設定していますのでパフォーマンスが4つの出力から送信されています(セクション8.2の図8-3ではパラレル・ルーティングでのエフェクト信号の流れを示しています)。

次にエフェクトのミックスの状態を変更する設定を行います。

- ☞ EDMULTIページでPAGE+キーを押してFX SELECTページに入ってください。

- ☞ 次にカーソルをRoutingパラメーターに移動して、EDITキーを押してFX MIXページに入ります。

- ☞ カーソルを右側のMix3に移動してOFFに設定します。カーソルをMix4に移動して同じ設定を行います。

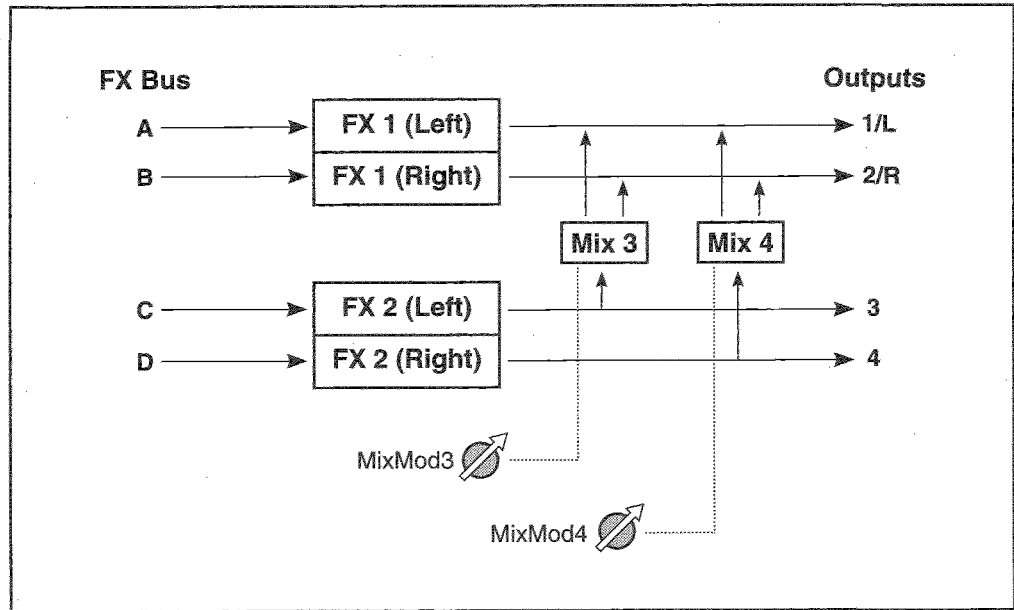
- ☞ カーソルをさらに右側に移動して、Mod3とMod4がNONEに設定されていることを確認します。

2つめのパフォーマンス(CuttingLead)を演奏してください。サウンドは出力3、4のみから送信されます。同様に1つめのパフォーマンス(StarbellPiano)は出力1、2のみから送信されます。

デュアル・モノ・エフェクト+出力3、4

デュアル・モノ・エフェクトはMULTIモード用に使用する特別なエフェクトで、出力3、4を使用することによって最大4種類のパフォーマンスに別々のエフェクトをかけることができます。デュアル・モノ・エフェクトでは、FX1、FX2の各プロセッサーで左チャンネルの信号と右チャンネルの信号を別々に処理します。デュアル・モノ・エフェクトに使用できるエフェクトは、デュアル・モノ・ディレイ、ディレイ/リバーブ、ディレイ/コーラス、ディレイ/フランジャー、ディレイ/オーバードライブ、ディレイ/ディストーション、ディレイ/フェーザー、ディレイ/ロータリー・スピーカーです。

デュアル・モノ・エフェクトの平行ルーター



ここでは上例で使用した2つのマルチセット・パフォーマンスにさらに2つパフォーマンスを加えてデュアル・モノ・エフェクトでルーティングします。

- ☞ MIDI/GLOBALキーとPAGE+キーを同時に押して、FX SELECTページに入ってください。
- ☞ PAGE+キーを押してEDTMULTIページに戻ってください。
- ☞ CuttingLeadの入っているチャンネルの次のチャンネルを選んでください。この3つめのチャンネルにROM9、#7のパフォーマンスResonantWavesを設定します。
- ☞ さらに次のチャンネルを選んでROM8、#13のパフォーマンスPhaseClavを設定します。

これでマルチセットにはStarBellPiano、CuttingLead、ResonantWaves、PhaseClavの4種類のパフォーマンスが記憶されました。次にデュアル・モノ・エフェクトを呼び出します。

- ☞ PAGE+キーを押してFX SELECTページに入ってください。
- ☞ FX1にディレイ/ディストーションを設定します。

これでStarBellPianoにディレイ、CuttingLeadにディストーションがかかるようになります。

☞ FX2にディレイ/フランジャーを設定します。

これでResonantWavesにディレイ、PhaseClavにフランジャーがかかるようになります。

最後にマルチセットのチャンネルをFX Busにアサインします。

☞ PAGE+キーを押してEDTMULTIページに戻ります。

☞ CURSORキー(上)、(下)を押してベーシック・チャンネルを選択します。この段階でStarBellPianoが鳴るようになります。

☞ カーソルを右側のFX Busパラメーターに移動して、BUS-Aに設定します。これでこのサウンドはFX1の左側のチャンネル(ディレイ)でエフェクト処理されます(ショートカット：MIDI/GLOBALキーを押しながら-1/NOキーを押して最小値を入力します)。

☞ カーソルを次のチャンネル(CuttingLead)に移動して、FX BusパラメーターをBUS-Bに設定します。これでこのサウンドはFX1の右側のチャンネル(ディストーション)でエフェクト処理されます(ショートカット：EDITキーと+1/YESキーを同時におして最大値を入力してから-1/NOキーを数回押してBUS-Bを呼び出します)。

☞ カーソルを3つめのチャンネル(ResonantWaves)に移動して、FX BusパラメーターをBUS-Cに設定します。これでこのサウンドはFX2の左側のチャンネル(2つめのディレイ)でエフェクト処理されます。

☞ カーソルを4つめのチャンネル(PhaseClav)に移動して、FX BusパラメーターをBUS-Dに設定します。これでこのサウンドはFX2の右側のチャンネル(フランジャー)でエフェクト処理されます。

コントローラーでそれぞれのパフォーマンスを演奏してください。StarBellPianoにはディレイ、CuttingLeadにはディストーション、ResonantWavesにはディレイ、PhaseClavにはフランジャーがかかって聴こえます。各パフォーマンスは別々のアウトプットから送信していますので、ミキサー側でさらにパン、イコライジングなどの処理を行えます。

デュアル・モノ・エフェクトは、デュアル・モノ系のエフェクトだけでなくステレオのエフェクトとも組み合わせで使用することができます(ただし両方のエフェクト・プロセッサを使用するステレオ・ボコーダーは除きます)。例えば2チャンネルのサウンドにステレオ・コーラスを使用し、残りの2チャンネルにデュアル・モノ・エフェクトを使用するといった組み合わせが行えます。

デュアル・モノ・エフェクト+ステレオ出力1、2

デュアル・モノ・エフェクトで出力3、4を使用せずに通常のステレオ出力1、2のみを使用すると、FX2の出力のパンをコントロールする操作が行えます。

Mix3、Mix4のパラメーターでは出力3、4の信号をステレオ出力1、2にミックスすることができます。またパラレル・ルーティングでは、出力3、4の信号のパンをコントロールしますのでステレオ領域内の任意の位置にサウンドをアサインすることができます。MixパラメーターはMIDIコントローラーによるモジュレーションも可能ですので、リアルタイムのパンニングが行えます。詳しくはリファレンス・ガイドの「FX MIX」をご覧ください。

8.10 応用オペレーション：ボコーダー

ボコーダーを利用したクロス・ティンバー・モジュレーション・シンセシス

ここでは2種類のパッチを使ってハイブリッドなサウンドを作成する例を説明します。2種類以上のパッチをキャリア/モジュレーターとして使用し、両方を同じFX Busに設定することができます。

- ☞ 任意のパフォーマンス内のパートをイニシャライズしてください。
- ☞ 使用するパッチを2種類選び、パフォーマンス内の1と2のパートに割り当てます。鋸歯状波形のように周波数帯が広いサウンドを使用すると効果的です。
- ☞ 同じページで、1つめのパートに対しFX Busを“A”に、2つめのパートに対しFX Busを“B”にセットしてください。
- ☞ FX SELECTページを呼び出し、このパフォーマンスのエフェクト1にSterVocoder1または2(SterVocoder - Delay1または2)を選んでください。ステレオ・ボコーダー/ディレイ1、2は強力なアルゴリズムで構成されていますので、2台のエフェクト・プロセッサを同時に使用します。したがってEFFECT2も連動してSterVocoder - Delayに設定されます。

スモール・ボコーダーも使用可能ですが、ステレオ・ボコーダーの方がより効果的です。

- ☞ EDITキーを押してボコーダーのセッティングに入ります。
- ☞ Vocoder Editページで、Modulator Busを“A”に(上記でPart1にアサインしたFX Busです)、Carrier Busを“B”(Part2にアサインしたFX Busです)にセットしてください。これでPart1がモジュレーターに、Part2がキャリアに設定されましたので、Part1の音色がPart2のサウンドに付加されるようになります。
- ☞ ボコーダーを演奏してみてください。

また2種類のサウンドを相互にモジュレートさせる操作を応用すると、単独のサウンドが自分をモジュレートするといった操作も可能になります。この操作を行うためには、同じサウンドを2つのパートに分けるか、あるいは単独のパートのFX Busを“ALL”に設定します。

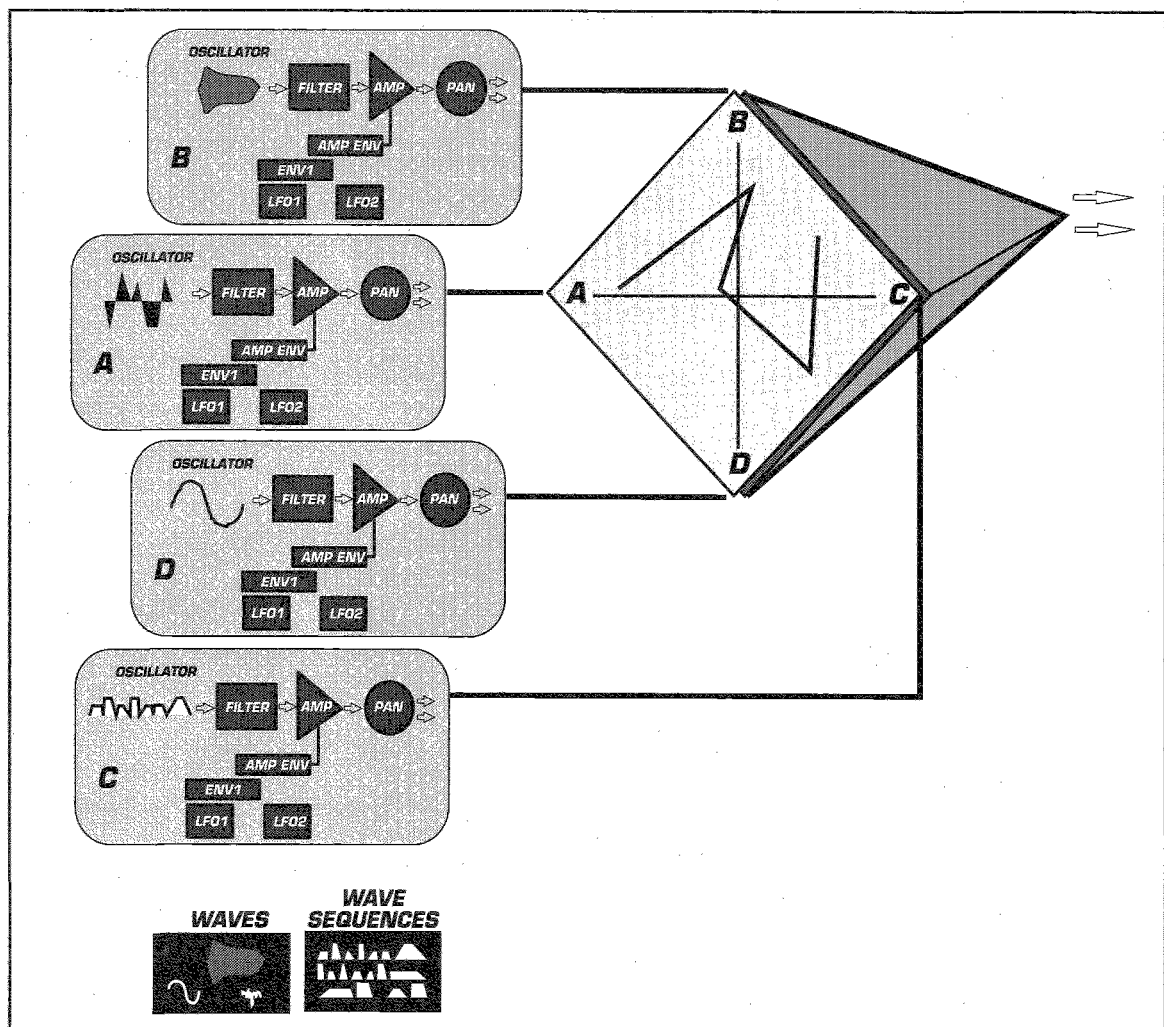
さらにボコーダーの効果的な応用方法のひとつとして、リズムック、あるいはパーカッシブなウェーブ・シーケンスを使っているパッチ(またはパフォーマンス)をモジュレーターとして使用し、明るめのパッド音をキャリアに設定する方法があります。この場合パッド音はパーカッシブなウェーブ・シーケンス音の発音タイミングで演奏されますので、シーケンサーなどを接続してウェーブ・シーケンスをMIDIクロックに同期させると、ボコーダーの音色でリズム・トラックが演奏されるといった非常にユニークな効果が得られます。

9. パッチ

9.1 パッチの構成

WAVESTATION SRは32のデジタルボイスから構成され、それぞれのボイスには完全にデジタル化されたオシレーター、フィルター、アンプの他に2つのエンベロープ・ジェネレーター、2つのLFOを持っています。またWAVESTATION SRでは従来のアナログ・シンセサイザーの長所を最大限に生かしながらさらに高品位なサウンドを実現しました。図9-1~9-3ではWAVESTATION SRでの多彩な音作りの基本になるオシレーター・モードを示しています。

図9-1 4オシレーター・モードでのパッチ信号の流れ



オシレーターの構造

パッチの音作りは1種類のオシレーターを使ったシングル・モード、2オシレーター・モード、4オシレーター・モードから選択し、ここで基本的なサウンドを設定します。オシレーターにはそのまま完全に音色として使用できる波形が入っています。オシレーター数が多いほど多彩で深みのあるサウンドをクリエートでき、オシレーター数を少く設定すると一度に多数のキー(ボイス)を演奏できます。

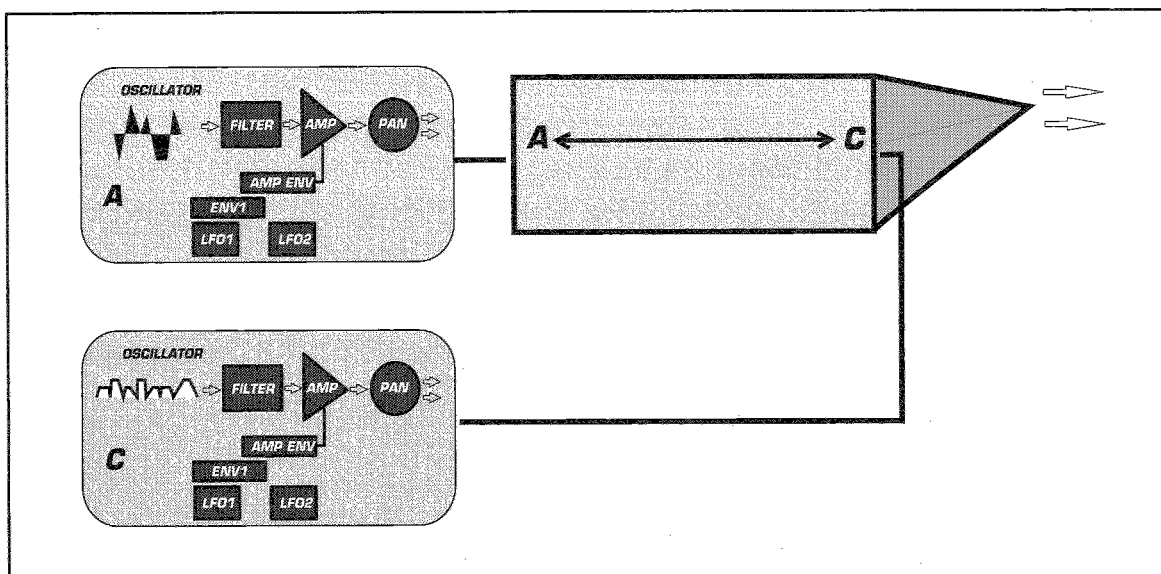
各オシレーターのピッチはセント単位(半音の1/100)で調整可能で、微妙なディチューンからオクターブ単位の範囲まで設定できます。**WAVESTATION SR**は標準的なチューニングで調律されており、通常キーボードの1オクターブは音程の1オクターブに一致しますが、キーボード・スロープを各オシレーターごとに指定できますので、どのキーを押しても同じ音程で鳴るようにしたり(スロープに0を入力します)、鍵盤の左から右に行くにつれてだんだんピッチが低くなる逆調律(スロープにマイナスの値を使用します)なども行えますので、思うようにチューニングできない場合はスロープの設定にも注意してください。

ベクトル・シンセシス

4つのオシレーターを使ってパッチ作成を行った場合、**WAVESTATION SR**ではベクトル・シンセシスを使用して音色のミキシングを自由にアレンジすることができます(図9-1参照)。詳しくはセクション9.7「ベクトル・シンセシス」をご覧ください。

2オシレーターの場合でもベクトル・シンセシスを使って単一方向でのミキシングを行えます。図9-2は2オシレーターでのベクトル操作を示しています。このようにオシレーターAの波形にオシレーターCの波形を連続的に変化させながらミックスしたり両方のオシレーターにウエーブ・シーケンスを使用することが可能です(図9-2参照)。

図9-2 2オシレーター・モードでのパッチ信号の流れ



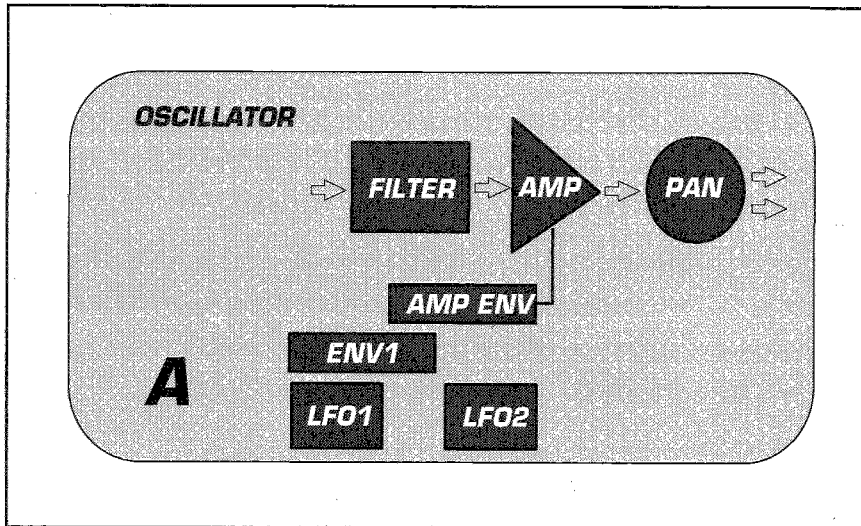
PCM波形

パッチ内の各オシレーターには、**WAVESTATION SR**本体のどのPCM波形でも使用できます。またPCMカードの波形も使用できます。選べる波形は、連続的にループするウエーブフォーム(シンセ音、ピアノ音など)とループせずに1回のみ発音するトランジェント波形(ドラム音など)に分かれます。さらにウエーブ・シーケンス波形も使用できます。

ウエーブ・シーケンス

各オシレーターには、PCM波形リストからウエーブ・シーケンスを選ぶことができます。これらのウエーブ・シーケンスは通常の波形と同様にエディットが可能です。詳しくは本書のセクション10「ウエーブ・シーケンス」をご覧ください。

図9-3 シングル・オシレーター・モードでのパッチ信号の流れ



フィルター

サウンドのトーン(明るさ)を調節します(通常エンベロープ1をフィルター用のエンベロープとして使います)。各パッチでの音色はエキサイターを使用すると、より明確で芯のあるサウンドになります。

Pan

作成した音色のパンニングを行います。また、これとは別にモジュレーターを使ったパンも行えます。

A-B PANページでは、鍵盤の位置やペロシティによってモジュレートするパンの設定を行います。

BUS ASN(PATCH BUS ASSIGNMENT)ページでは、オシレータを4つのアウトプットに自由にアサインすることができます。

EDT PERFページのFX Busパラメーターを使用すると、各パートの初期パン・ポジションを容易に設定することができます。

FX MIXページでは、モジュレーション・マトリックスを使って、**Mix3、4**のパンを連続的にコントロールすることができます。これはパラレル・ルーティングで行うとより効果的です。またステレオ・モジュレーション・パンでは、**2基のLFO**による複雑なパンニングを行えます。

モジュレーション

WAVESTATION SRではパッチごとにさまざまなモジュレーションをリアルタイムにかけることができるシステムを装備しています。大部分のモジュレーション・デスティネーション(モジュレーション先)には、例えばエンベロープ1とアフタータッチでカットオフをコントロールするといったように**2つ**のモジュレーション・ソース(モジュレーション元)をアサインできます。デスティネーションによっては、この他に固定した組み合わせを持っている場合があります(例：ペロシティとエンベロープ・アタック・タイム)。

図9-4は、通常よく使われるソースとデスティネーションの組み合わせ例です。WAVESTATION SRには、図には表示されていない数多くのデスティネーションがあります。

パッチ・パラメーター以外にエフェクトとウエーブ・シーケンスのパラメーターにモジュレーションをかけることができます。

図9-4 パッチ・モジュレーション・マトリックス

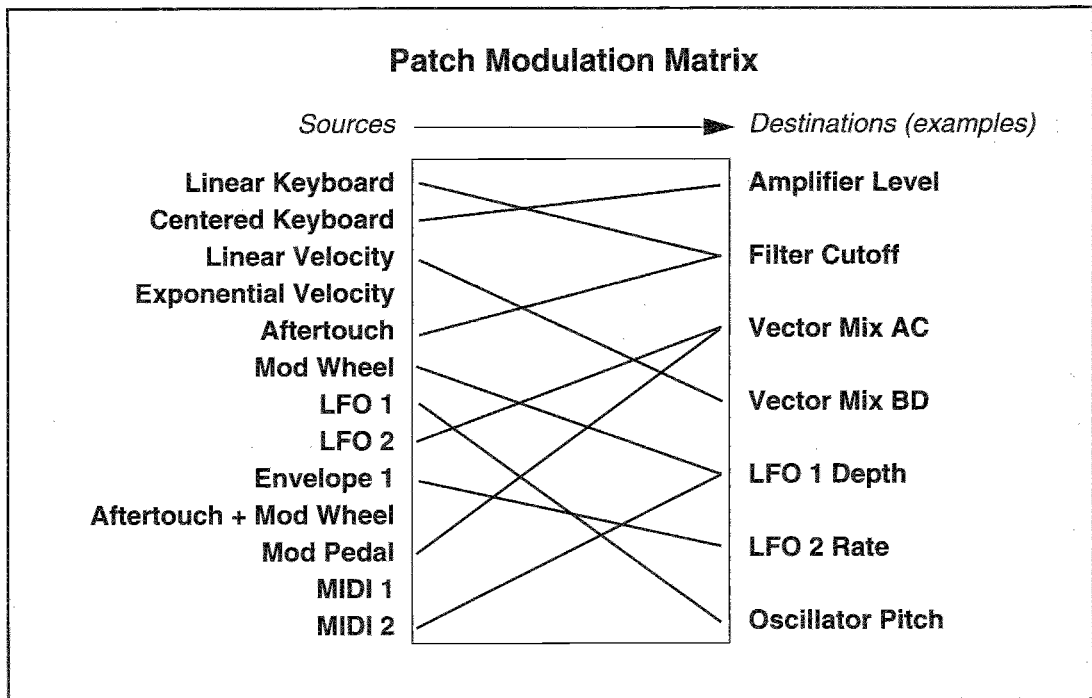
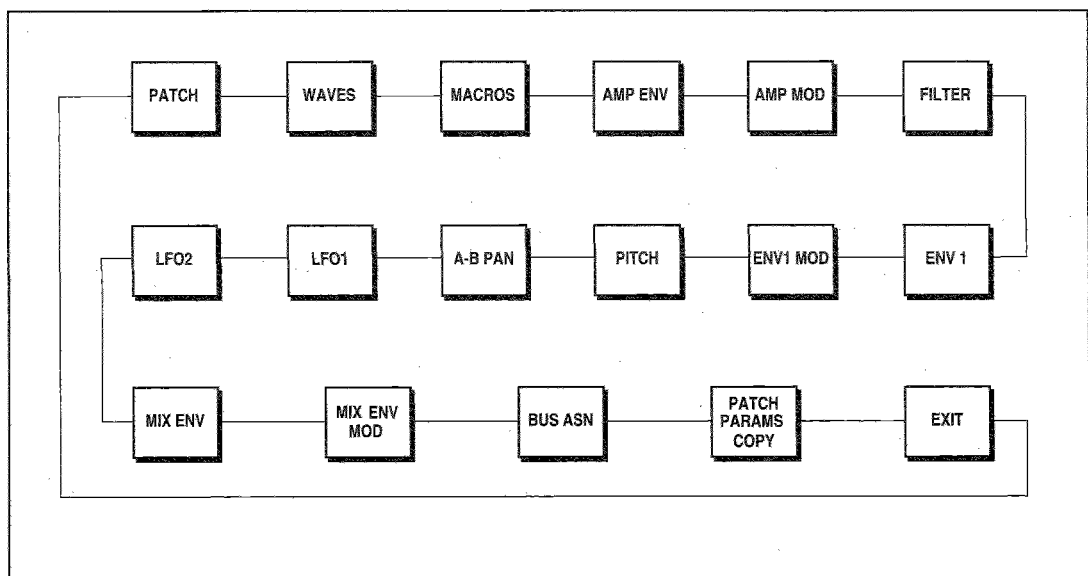


図9-5では、EDIT PATCHレベルで呼び出せるページをすべて表示しています。ページ間の移動はPAGE+キー、PAGE-キーで行い、パラメーター間の移動はCURSORキーで行います。

図9-5 EDIT PATCHレベルのページ



9.2 PATCHのエディット

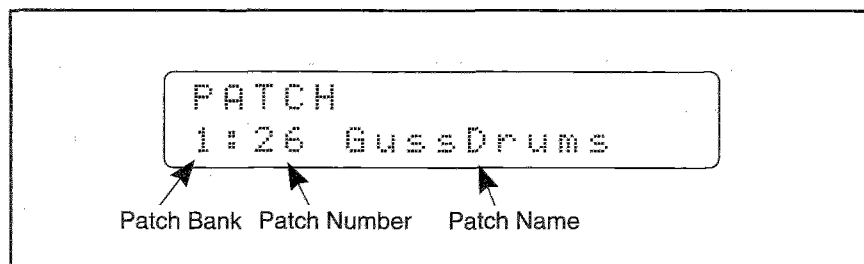
まずエディットするパッチを以下のように選びます。

- ☞ エディットするパフォーマンスを選びます。
- ☞ EDITキーを押してEDT PERFページに入ります。

パフォーマンスには通常複数のパッチが含まれていますので、ソロ機能を使ってそれぞれのパッチを聞いてみてください。ソロ機能を利用すると、他のパート内のパッチに影響されずにエディットできます。

- ☞ CURSORキー(左)を押してページを左に移動し、Solo Partを選びます。
- ☞ +1/YESキーを押してパートをSOLOにします。自動的にPatchパラメーターに戻り、ディスプレイ右上で“S”マークが点滅します。
- ☞ カーソルを上下して、エディットするパッチが入っているパートを選びます。
- ☞ EDITキーを押して、EDIT PATCHレベルのPATCHページに入ります。

EDIT PATCHレベル、PATCHページ



ここでエディット用に選んだパッチは、EDT PERFページで指定したパートを構成するパッチです。従って、このページでパッチをエディットするとパートのパッチをエディットしたことになります。各バンクには35のパッチが入っています。

このページがPatchレベルの最初のページになります。このページでエディットしたいパラメーターを指定します。通常は最初にWAVESページまたはMACROSページを選びます(初めてWAVESTATIONを使う方はまずMACROSからとりかかった方が良いでしょう)。

Structure

Structureでは、パッチで使用するオシレーター数を決定します(オシレーター数は1、2、4が可能です)。このパラメーターはいつでも変更することができます。シングル・オシレーターなどの状態からオシレーター数を増やした場合、オシレーターAのデータが新しいオシレーターにコピーされます。4オシレーターなどの状態からオシレーター数を減らしたStructureに変更した場合、使用されないオシレーターは消去されます。

Hard Sync

ONの時、B/C/DのオシレーターはオシレーターAに同期します。同期を行った場合、B/C/Dのオシレーターはそれぞれの周期に関係なくオシレーターAに同期しますので、オシレーターAがスタートするたびに全オシレーターがスタートします従ってオシレーターB、C、Dのピッチをモジュレーションすると、音色を変化させることができます(詳しくはリファレンス・ガイドの「PATCH」をご覧ください)。このパラメーターは、ストラクチャーがシングルの場合には使用できません。

パッチのイニシャライズ

WAVESTATION SRでパッチを新たにプログラムする場合、既存のパッチをエディットする方法と白紙の状態からパッチを作成する方法の2通りがあります。パッチを白紙の状態から作成する場合は、パッチをイニシャライズする必要があります(パラメーターはすべてデフォルト値に戻ります)。イニシャライズを行っただけではパッチやエディット内容は消去されません(ウエーブ・シーケンスは除きます)。この場合、新しいパッチがエディット・バッファに登録されますが、ライト操作を実行しない限り新しいパッチは記憶されず、電源を切ったり、他のパフォーマンスを選んだりした後では以前のパッチが有効になります。

パッチのイニシャライズは以下のように行います。

☞ PATCHページでInit Patchにカーソルを移動します。

☞ +1/YESキーを押します。

ディスプレイでは“Are you sure?”が表示されます。

☞ イニシャライズする時は、+1/YESキーをもう一度押します。

パッチは白紙の状態に戻ります。

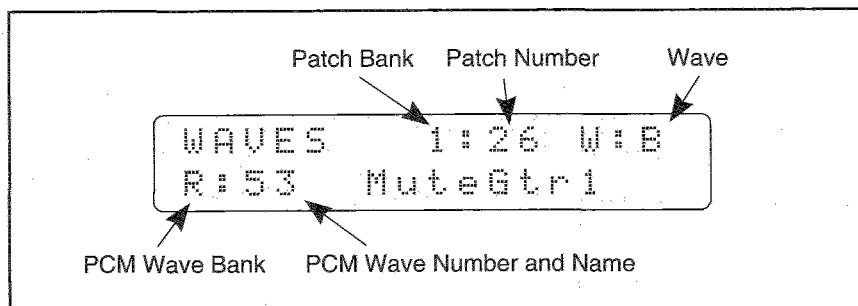
9.3 PCM波形のアサイン

パッチの音源には、PCM波形と呼ばれるデジタル・ウエーブフォームが使用されます(PCMとはパルス・コード・モジュレーションの略称で、オーディオ信号をデジタル化して記憶してあります)。PCM波形には一般にピアノ、ドラムス、ベースなどの生楽器のサウンドがありますが、WAVESTATIONにはシンセサイザー・サウンドやWAVESTATIONシリーズ専用用意したデジタル・ティンバーなども多数含まれます。PCM波形には、シングル・サイクルから連続的にループするウエーブフォームを初め、ループ付きトランジェント波形、一回のみ発音するトランジェント波形があります。パッチにはPCM波形と同様にウエーブ・シーケンス(次のセクションを参照)を使用することもできます。

PCM波形はそれぞれのパッチのWAVESページでアサインします。

☞ EDIT PATCHページでPAGE+キーを押してWAVESページに入ります。

EDIT PATCHレベル、WAVESページ



☞ ディスプレイ右上にWAVEパラメーター(“W”)が表示されます。

WAVEパラメーターでは現在エディット中のオシレーター(A、B、C、D)を表示しています。それぞれのオシレーターには別々のパラメーターを設定することが可能です。またオシレーターはCURSORキー(上)、(下)を押すことによっていつでも変更できます。

WAVESTATION SRのインターナルROMには484種類のPCM波形が記憶されています(PCMカードで波形を追加することも可能です)。RAM1~3、ROM4~11、ROMカード、RAMカードそれぞれの0~31にも32種類のウエーブ・シーケンスが記憶されています。各ウエーブ・シーケンス名の左側にはアスタリスク(*)が表示され、呼び出した波形がウエーブ・シーケンスであることが一目でわかるようになっています。

☞ ウエーブ・ナンバーにカーソルを移動し、+1/YESキー、-1/NOキーを使って、パッチにPCM波形やウエーブ・シーケンスをアサインしてください。

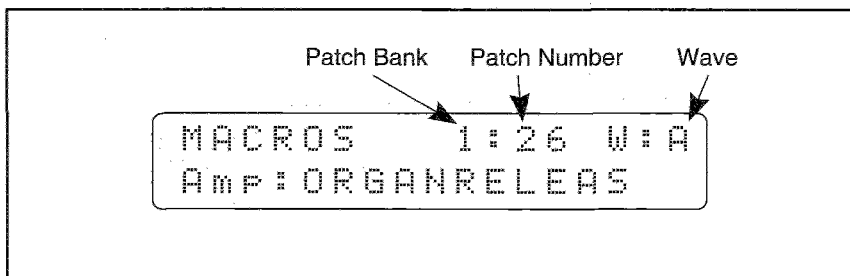
また、各オシレーターのパッチは自由にチューニングできます。ディチューンもここで設定します(複数音色のパッチを微妙にずらした効果(ディチューン)をかけること幅のあるサウンドを作れます)。オシレーター・ピッチはキーボードと標準対応させる以外に独自のキー・スロープを設定することも可能です。詳しくはリファレンス・ガイドの「WAVES」ページをご覧ください。

9.4 Macroのエディット

マクロを使用すると、個別のパラメーターを調整しなくてもパッチの内容を大幅に変更することができます。例えば、アンプ・マクロではピアノ、クラピネットなど生楽器のエンベロープが記憶されていますので、“Piano”、“Clav”、“Strings”などをセレクトするだけでサウンドの基本となるパラメーターを自動的に設定できます。マクロはAmp、Filter、Envelope1、Pitch、Panで使用することができます。マクロの選択には以下の操作を行います。

☞ WAVESページからPAGE+キーを押してMACROSページに入ります。

EDIT PATCHレベル、MACROSページ



WAVESページのWAVEパラメーターでは操作できなかったALLが選択できます。ALLを選んだ場合、パッチ内のすべてのオシレーターを同時に同じ状態にエディットすることができます。

☞ 他のパラメーター(Amp、Filterなど)にカーソルを移動します。いろいろなマクロを選んでパッチのサウンドを聴き比べてください。

☞ ピッチ、フィルターなどのモジュールごとに、いろいろなマクロを選んで聞き比べてみてください。

各MACROページでエディットを開始すると、ディスプレイの表示が“USER”に変化します。MACROページのパラメーターを個別にエディットした後も他のプリセット・マクロに変えることができます。

Amp

パッチのエディット時に最初に操作することが多いのがアンプ・マクロです。アンプ・マクロではプリセットのサウンドに異なる楽器のエンベロープ(発音から減衰までのAmp変化)をかけて聴き比べることができます。

アンプ・マクロの種類はDEFAULT(基本設定)、PIANO、ORGAN、ORGANRELEASE、BRASS、STRING、CLAV、DRUM、RAMP、ON、OFF(プログラマブル・ミュートとして実行されます)です。

注意：

オシレーターに適切なサウンドが入っていないとアンプ・マクロの効果が発揮されませんので注意してください。例えば指定したサウンドに遅めのアタックが設定されている場合、パーカッション系のマクロを使用してもはっきりとした効果をお聞きすることはできません。

Filter

フィルター・マクロでは基本的な音色の軟らかい、硬いを設定しますが、モジュレーションを追加することも可能です。フィルター・マクロの種類はBYPASS、LOWPASS、LOWPASS/LFO、AT SWEEPです。

Envelope1

Envelope1は汎用のエンベロープで主にフィルターに使用しますが、WAVESTATION SRの音づくり全体で使用することが可能です。Envelope1の種類は、DEFAULT(基本設定)、PIANO、ORGAN、ORGANRELEASE、BRASS、STRING、CLAV、DRUM、RAMP、ON、OFFです。

Pitch

ピッチ・マクロでは、各オシレーター・ピッチのモジュレーションを行います。ピッチ・マクロで設定できるモジュレーションの種類にはDEFAULT(基本設定)をはじめ、ENV1BEND、DESCENDING、ASCENDING、AT BEND(アフタータッチ・バンド)、MIDI-BEND、AT+MIDIがあります。

Pan

パン・マクロでは、EDT PERFページのFXbusパラメーターで設定したパンの初期ポジションを変更します。

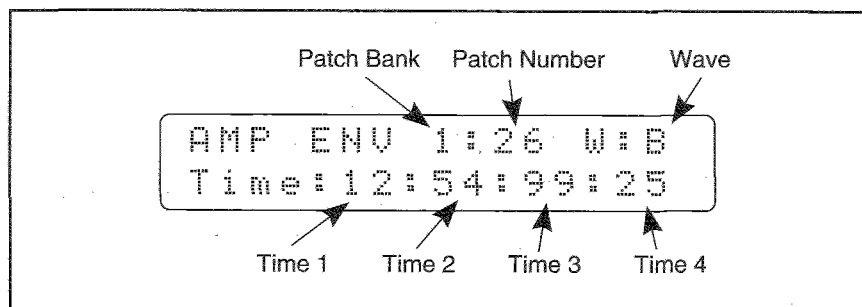
パン・マクロの種類は、KEYBOARD、VELOCITY、KEY&VELOCITY、OFFです。

9.5 アンプのエディット

選んだアンプ・マクロでは思うように設定できない場合、AMP ENV(アンプ・エンベロープ)ページで微調整を行うことができます。例えば「MACROSページのアンプ・マクロをそのまま使用してみたら、早い音符に対する反応が遅いように感じられたのでエンベロープ・スピードを上げる必要がある」などというときに使用します。

☞ MACROSページでPAGE+キーを押してAMP ENVを呼び出します。

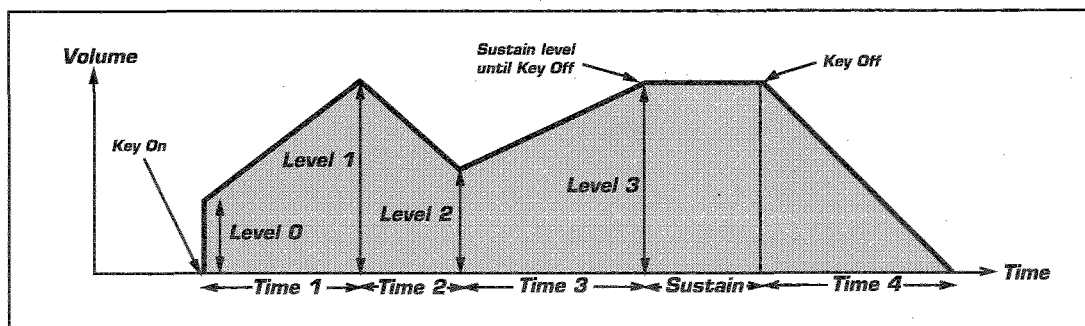
EDIT PATCH1レベル、AMP ENVページ



アンプ・エンベロープは4つのエリアに分割され、それぞれに0、1、2、3、4のブレイク・ポイントがあります。ポイント0~3ではレベルを調整できますがポイント4のレベルは常に0です。ポイント1~4ではTime調整が可能です。それぞれのTimeでポイント間の時間を調整します。たとえばTime1ではポイント0からポイント1までの時間を設定します。ポイント3はサスティン・ポイントになります。ポイント3~4のエンベロープは鍵盤から指を離れた時のみに実行されます。

☞図9-6ではエンベロープ・パラメーターをグラフィック表示しています。

☞図9-6 アンプ・エンベロープ



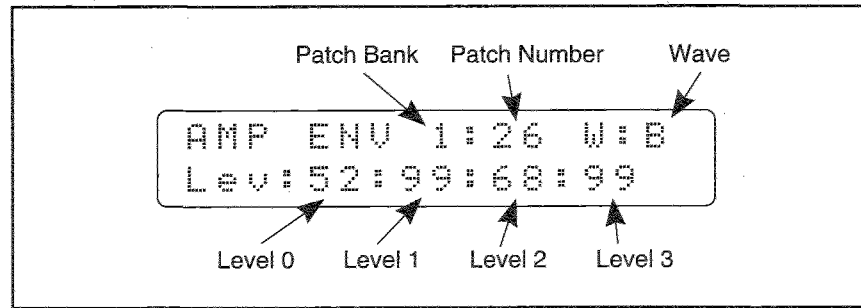
AMP ENVページではTime1~4の値が表示されています。またディスプレイ右上にはオシレーターが表示されており、これはアンプ・エンベロープがオシレーターごとに設定されていることを示します。パッチ内のすべての波形のエンベロープを同じ状態に変更する場合はカーソルを上下して“ALL”を選んでください。

☞ Time1(アタック・タイム)にカーソル移動して、値を入力します。

☞ 必要に応じて他のTime値も入力します。

☞ Time4の値を入力した後、カーソルを右に移動して次画面のエンベロープ・レベルに入ります。

AMP ENVページ、LEVEL画面



この画面で各エンベロープ・ポイントのレベルを調整します。

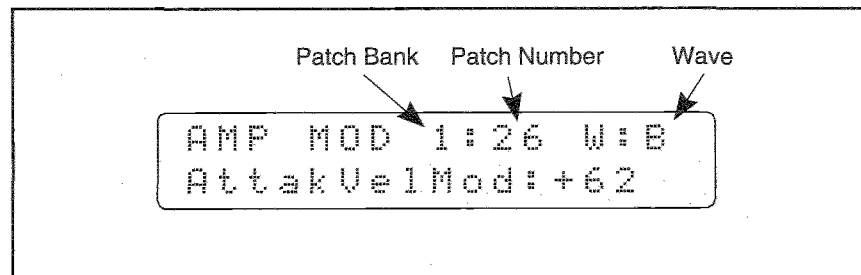
アンプ・モジュレーション

パッチの音量は、アンプ・エンベロープと同様にMIDIを使ってリアル・タイムでモジュレートすることができます。例えばベロシティによってサウンドの音量をコントロールするという通常の使い方でもできます。ベロシティを使ってアタック・タイムをコントロールすることもできますので、例えば小さい音でゆっくり鳴り始めたストリングスのサウンドを急に大きな音で急に立ち上がらせることができます。この他にもいろいろなアンプ・モジュレーションが可能です。

アンプ・モジュレーションの設定はAMP MODページで行います。

AMP ENVページでPAGE+キーを押してください。

EDIT PATCHレベル、AMP MODページ



AttackVelMod(アタック・ベロシティ・モジュレーション)では、ベロシティによるTime1(アンプ・エンベロープのアタック・タイム)の変化をコントロールします。この値を正(+に)すると、強く打鍵した時にエンベロープのアタック・タイムが速くなり、弱く打鍵した時にエンベロープのアタック・タイムが(最低Time1の設定値まで)遅くなります。負(-)にすると反対の動作を行います。

VelEnvAmt(ベロシティ・エンベロープ・アマウント)では、ベロシティに対するパッチ音量の変化を設定します。ここではベロシティによってアンプ・エンベロープの全体レベルを上下させる仕組みになっています。従って、VelEnvAmtの値を上げると、パッチはベロシティに対してより感度が高くなります。

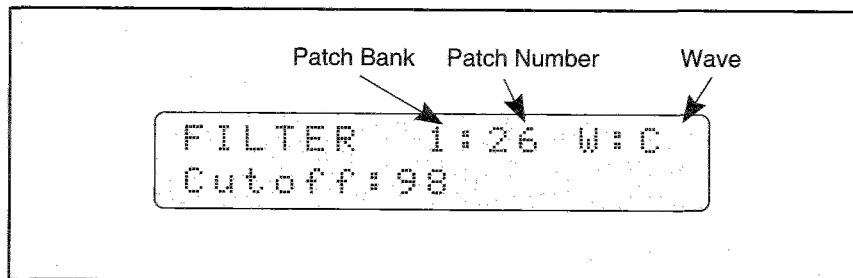
EnvKbdMod(エンベロープ・キーボード・モジュレーション)では、演奏する鍵盤の位置によってアンプ・エンベロープのTime2、Time4がモジュレートされます。正(+の)値にすると、ピアノなどの生楽器と同様に高音域を打鍵するにつれてエンベロープ・タイムがより速くなります。負(-)にすると、反対の動作になり、高音を演奏するにつれてエンベロープが遅くなります。

9.6 フィルターのエディット

FILTERページでは、全体の音色の明るさをコントロールします。

🔊 AMP MODページでPAGE+キーを押して、FILTERページに入ります。

EDIT PATCHレベル、FILTERページ



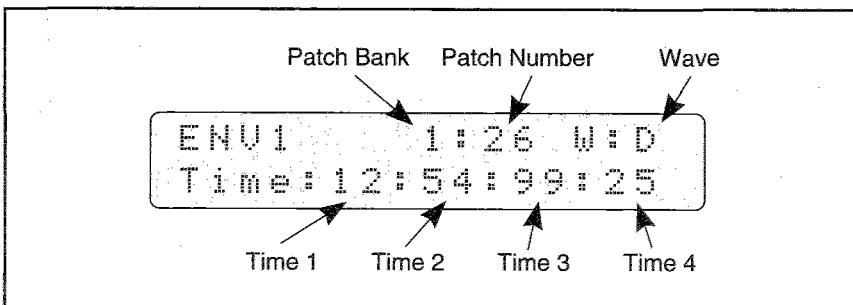
Cutoff(カットオフ)パラメーターは音の明るさをコントロールします。このパラメーターはいろいろなモジュレーション・ソースを使ってモジュレーションをかけることが可能です。

🔊 Cutoffパラメーターの数値を変えてサウンドの違いを聴き比べてください。

Keyboard Tracking(キーボード・トラッキング)パラメーターは、全体の音域での明るさを調整します。このパラメーターでは音域を上下するにつれて音色を明るくしたり暗くするといった設定が可能ですので、より自然な音色作りをするときに使用します。**Envelope1**は通常フィルターのモジュレーションに使用しますが、**LFO**、モジュレーション・ホイールなど他のモジュレーション・ソースも使用可能です。実際にはカットオフの値とモジュレーション量のバランスを取ることが理想的な音色につながります。

🔊 FILTERページでPAGE+キーを押してENV1ページに入ります。

EDIT PATCHレベル、ENV 1ページ



このパラメーターは、基本的にアンプ・エンベロープのパラメーターに類似しています。ただし、**Envelope1**のリリース・レベル(レベル4)が設定できます。**ENVIMOD**ページでは、**AMPMOD**ページ同様にエンベロープにモジュレーションをかけることも可能です。

9.7 ベクトル・シンセシス

WAVESTATION SRではベクトル・シンセシスを使って4種類のパッチ波形をリアル・タイム(MIDIジョイスティックを使用)あるいはミックス・エンベロープをあらかじめ設定しておくことでミックスすることができます。

ミックス・エンベロープは5つのポイントによって4分割されたエンベロープで、各ポイントでは4種類の波形(2オシレーターのパッチでは2種類の波形)の相対的なボリューム比を決定します。ポイント間では各パッチのサウンドが次のポイントの相対ボリュームまで連続的に変化しますので、鍵盤を押し続けている間に複雑なミキシングを繰り返します。ミックス・エンベロープは波形ごとのフィルター、アンプ・エンベロープにも有効ですので、さらに深みのあるミキシングが可能になります。

またミックス・エンベロープはマスター・コントローラーのジョイスティック、モジュレーション・ホイール、ペダルなどを使ってリアルタイムにコントロールすることができます。WAVESTATION SRでは、このような1音の発音時間内でのオシレーターのミキシング・コントロールをベクトル・シンセシスによって可能にしました。

以下はベクトル・シンセシスによるパッチ例です。

PERFキーを押してパフォーマンス・レベルに入ります。

ROM8のパフォーマンス1、LeavingthePodを選びます。

このパフォーマンスは2種類のベクトル・パッチを使ったスプリット・パフォーマンスです。高音域でコードを弾くと、ベクトル・シンセシスによるミックスの変化が聴こえます。

EDITキーを押して、EDIT PERFORMANCEレベルに入ります。

カーソルを上下してパート2、Heaven's Gateを選びます。

再びEDITキーを押して、EDIT PATCHレベルに入ります。

カーソルを上下してパートを選びます。

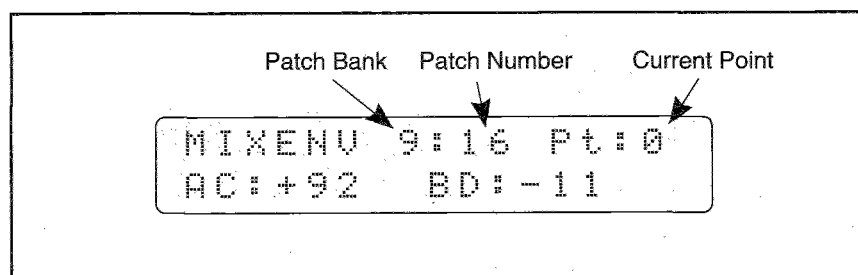
PAGE+キーを押して、WAVESページに入ります。

+1/YESキー、-1/NOキーで波形を選びます。

このパッチはWAVE AにHeaven1、Wave CにHeaven2の2種類のウエーブ・シーケンスを使った4オシレーターパッチです。

PAGE-キーを数回押して、MIXENVページに入ります。

EDIT PATCHレベル、MIX ENVページ



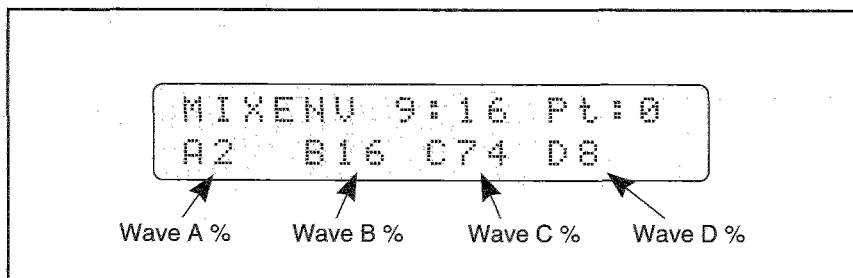
このページは他のエンベロープのページとは異なり、各ポイントに水平ポジション(AC)、垂直ポジション(BD)の2種類のパラメーターがあります。各ポジションには+127から-127までの値を入力できます。現在のポイントはディスプレイ右上に表示されます。ポイントはカーソルを上下して変更することが可能です。

2オシレーターのパッチではAとCのパラメーターのみが表示されます。この場合のミックスは、-127で波形Aのみに、+127で波形Cのみに、0でAとCが均等にミックスされます。波形を1種類しか使用していないパッチではミックス・エンベロープは使用できません。

ディスプレイの次画面では引き続きベクトル・ミックスの詳細を表示します。

☞ カーソルをBDの右側に移動して、Mix Percentageの画面に入ってください。

MIX ENVページ、Wave Mix Percentage画面

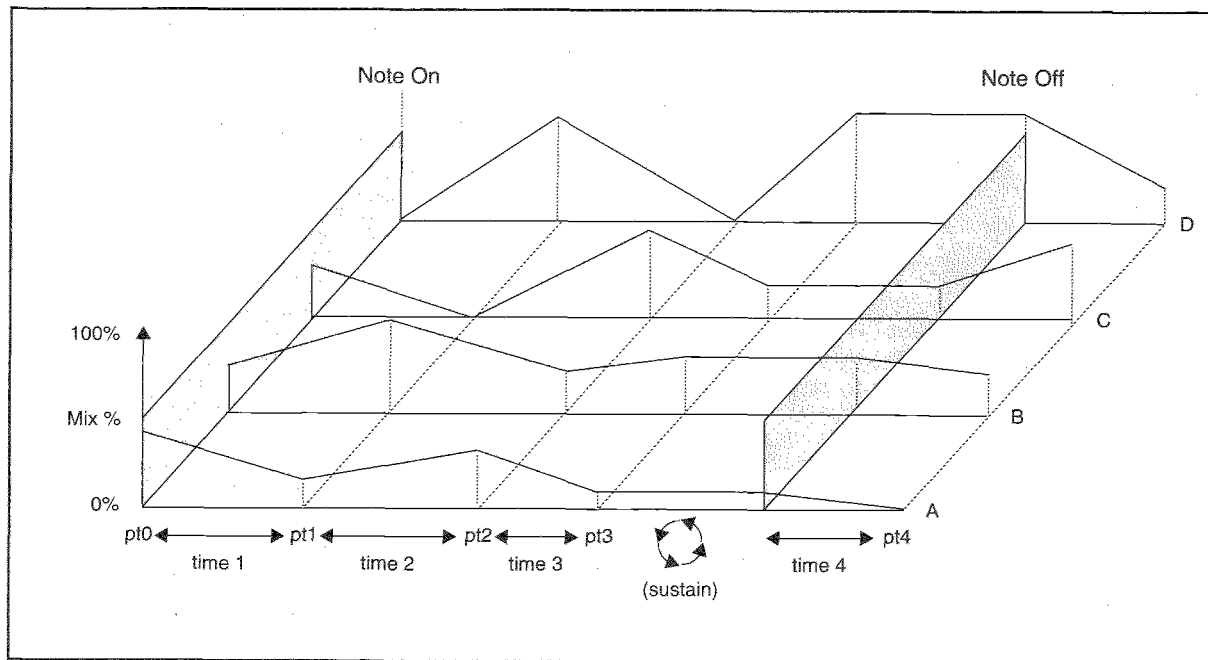


この画面では現在のポイントでの各波形の相対的ボリュームを表示しています(前画面のA/C、B/Dパラメータで設定したセッティングです。この画面では各波形のブレイク・ポイントは設定できません)。ミックスの合計は常に100%です。カーソルを上下すると他のポイントでの相対的ボリュームを確認できますので、ベクトル・シンセシスによるミックスの状態が一目でわかります。


例えばこのパフォーマンスでは、音符は主にオシレーターCでスタートし、ポイント1で4オシレーターの状態となり、ポイント2でA、Dのミックスとなり(Dの音量が大きい)、ポイント3でB、Cがほぼ同じ音量でミックスします。ミックスされた音色はキーをホールドしている限りポイント3で発音されますが、キーを離すとポイント4へ向かい、ポイント4に到達した時点でリリースされます(ポイント4では4種類のオシレーターがすべてミックスされた状態になっています)。このようにベクトル・ミキシングを行うことによって極めて複雑で深みのあるサウンドが実現します。

図9-7ではミックス・エンベロープをグラフ表示しています。

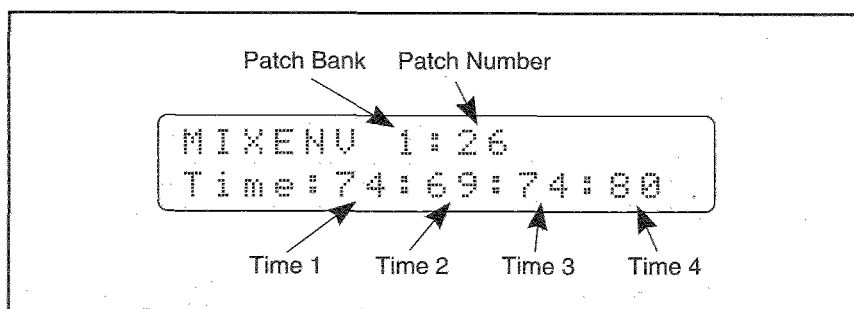
図9-7 ベクトル・ミックス



それぞれのエンベロープにはタイム値を設定することも可能です。

 **Mix Envelope Times**画面が表示されるまでカーソルを右側に移動してください。

MIX ENVページ、Times画面



この画面では、ミックス・エンベロープがポイント間を通過するタイム値を調整します。ポイント間の距離や移動時間は自由自在に設定することが可能です(上の例のパッチでは、ポイント間の距離は比較的均一で移動時間は長くなっています)。

ミックス・エンベロープのエディット

WAVESTATION SRでは、あらかじめ設定したミックス・エンベロープをさらにエディットすることができます。例えば1種類の波形のみを発音するよう各ポイントを設定します。

☞ AC、BDパラメーターのある最初の画面にカーソルを戻します。

☞ カーソルを上下してポイント0を選びます。

☞ ACを-127に、BDを0に変更します。(ショートカット入力を使って効率的に最小値、中間値を入力します)

これで波形Aのみがポイント0で発音します。

☞ ポイント1のACを0に、BDを+127に設定します。これで波形Bがポイント1で発音します。

☞ ポイント2のACを+127に、BDを0に設定し、ポイント3のACを0に、BDを-127に設定します。

これで波形Cがポイント2で、波形Dがポイント3で発音します。

☞ ポイント4のACを-127に、BDを0に設定してミックスを波形Aのみに戻します。

エディット後のベクトル・シンセシスによるミックスを演奏すると、PCM波形と2種類のウエーブ・シーケンス(メロディックなHeaven2、ストリングスのようなHeaven1)が1種類ずつ明確に聴こえてきます。

☞ カーソルをTime画面に戻して、Time1を10に、Time2を20に、Time3を30に、Time4を40に設定してエンベロープを速くします。

鍵盤を押し続けると、パッチのサウンドがポイント間を移動し続けます。これはエンベロープのループ機能です。

☞ LOOPパラメーターが表示されるまでカーソルを右側に移動してください。

このパッチではミックス・エンベロープ・ループが1←→3に設定されているので、エンベロープはポイント3まで移動してからポイント1に逆向し、再びポイント3へ移動するループを繰り返します(Heaven2のウエーブ・シーケンスが聴こえるポイント0はループの中に入っていません)。エンベロープのループにはOFFも含めて数種類のオプションがあります。

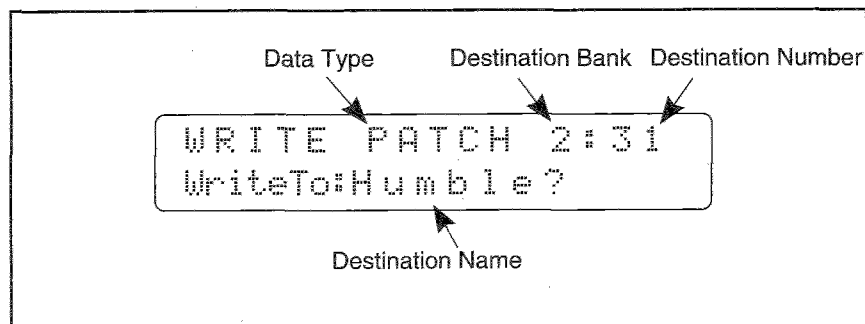
またベクトル・シンセシスでは、ミキサー・エンベロープの各軸(A-C軸、B-D軸)に対してMIX MODページで2種類のモジュレーション・ソースをアサインして、ベクトル・ティンバーをさらに変化させることも可能です。詳しくはリファレンス・ガイドの「MIX ENV」、「MIX MOD」をご覧ください。

9.8 パッチのライト

パッチのエディットを終了したら、メモリーにライトします。パッチのライト操作はパフォーマンス、マルチセットのライト操作と同様です。WRITEページについて詳しくは7.7「パフォーマンスのライト」をご覧ください。

☞ WRITEキーを押してWRITEレベルに入ってください。

WRITEレベル、WRITE PATCHページ



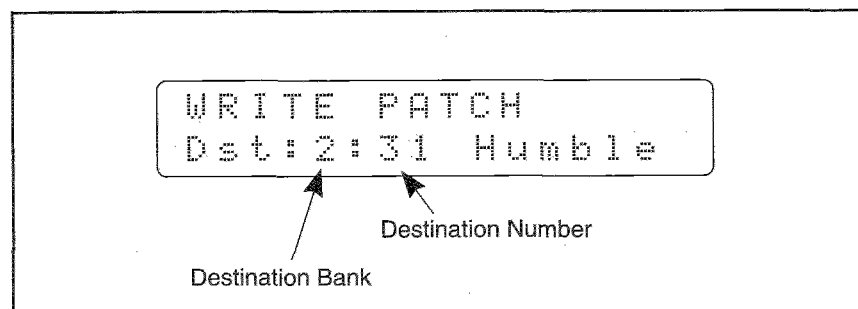
エディットしたデータは、以下の操作でパッチにライトします。

- ☞ +1/YESキーを押します。データがライトされると、LCDディスプレイはPATCHページに戻ります。

エディットしたデータを別のパッチにライトする場合は以下の操作を行います。

- ☞ Destinationパラメーターにカーソルを移動します。

☒ WRITE PATCHページ、Destination パラメーター



- ☞ +1/YESキー、-1/NOキーを使って、ライト先のバンク、パッチ・ナンバーを選びます。
- ☞ ライト先を決定したら、左側のWriteTo……?のコマンドにカーソルを戻します。
- ☞ ディスプレイの下段には、以前のパッチ名が表示されますので、現在のパッチをライトすることによってどのパッチが消去されるか一目でわかります。
- ☞ +1/YESキーを押します。これでデータは別のパッチにライトされ、LCDディスプレイはPATCHページに戻ります。

エディット前のバージョン(Saved)とエディット後のバージョン (Edited) の比較

WRITEページを呼び出している時にWRITE/COMPAREキーを押すと、エディット前とエディット後のパッチを聞き比べることができます。最初にWRITE/COMPAREキーを押すと、LCDディスプレイでは“Playing Saved”と表示され、エディット前のバージョンを聴くことができます。再びWRITE/COMPAREキーを押すと、LCDディスプレイでは“Playing Edited”と表示され、エディット後のバージョンを聴くことができます。この操作は必要に応じて何度でも繰り返して行えます。

10. ウェーブ・シーケンス

10.1 ウェーブ・シーケンスについて

WAVESTATION SRが従来のシンセサイザーと最も異なる点はウェーブ・シーケンスを使えるところです。このセクションでは、ウェーブ・シーケンスの性質やエディットの仕方について簡単に説明します。

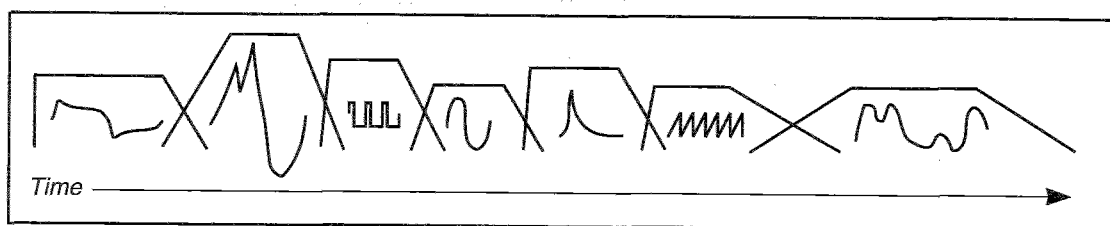
シーケンサーやサンプラーなどのMIDI楽器を使ってマルチ・ティンパー演奏を行う場合は通常、数台のシンセサイザーとMIDIシーケンサーを接続してプログラム・チェンジを行いながら複数の音色で同時演奏しますが、WAVESTATION SRのウェーブ・シーケンスを使用すると、多数のシンセサイザーやサンプラーのサウンドをマルチ・ティンパー演奏した時と同じ効果を一台的楽器で完全にデジタル化して演奏することができます。例えばそれぞれのパッチに異なるウェーブ・シーケンスをアサインしておいて、さらにパッチ・チェンジを頻繁に行くと、一つの音符から何十種類ものサウンドが聴こえてくるようになります。また、音色の選定やミキシングはWAVESTATION SR内で完全にデジタル化して行っていますので常に高品位なサウンドが楽しめます。

ドラムマシンでは基本的なリズム・パターンを組み合わせることでソングの作成を行いますが、WAVESTATION SRをドラムマシンに例えるとウェーブ・シーケンスは波形を組み合わせることで作成したソングのようなものです。従って、ウェーブ・シーケンスでは非常に複雑な構造を持った連続的な波形をプログラムできます。

図10-1では7ステップによるウェーブ・シーケンスを示しています。この場合、各ステップに別々のサウンド(波形)、レベル、クロスフェード・タイムを設定することが可能です。

また、ステップをオーバーラップさせることによって波形と波形のあいだに連続性を持たせることもできます。

図10-1 7ステップによるウェーブ・シーケンス

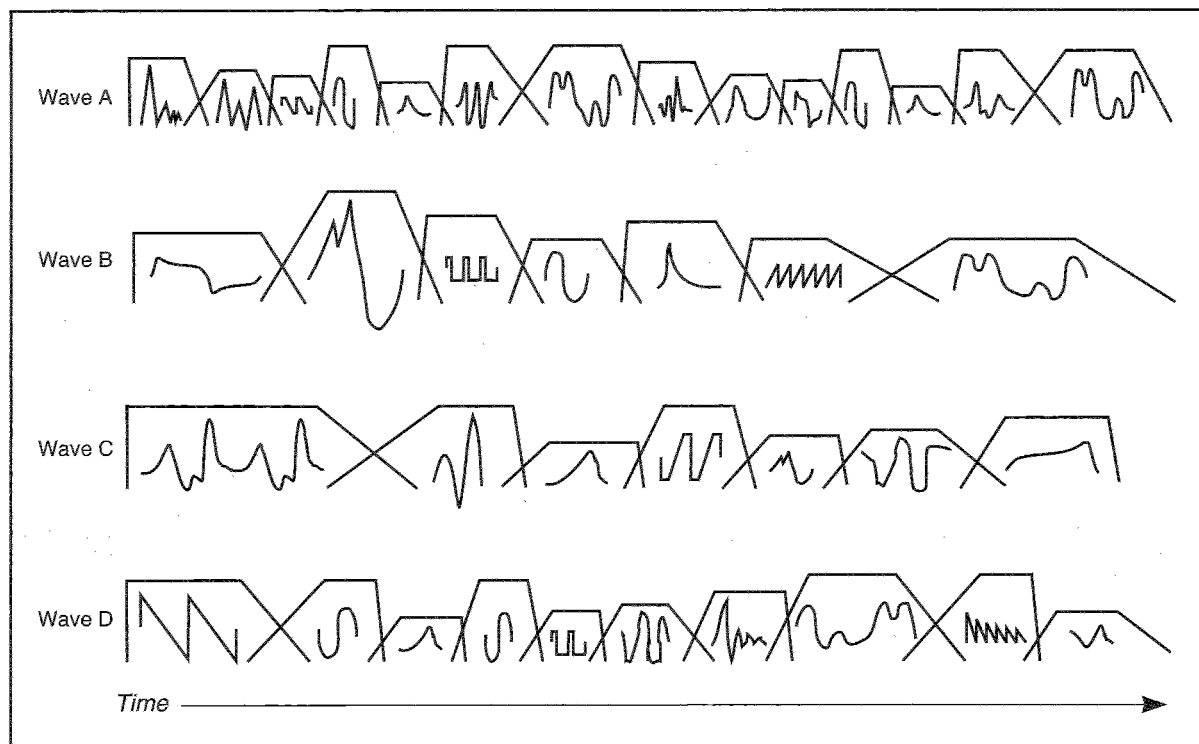


上の図は波形ではなく、ウェーブ・シーケンスのアンブ・エンベロープの全体図です。図のようにステップどうしを重複させて全体の勾配をなめらかにプログラムすることも可能です。

WAVESTATION SRでは、パッチ作成の時に各オシレーターにウェーブ・シーケンスをアサインできます。従って、単音を演奏したときでも図のようなウェーブ・シーケンスをパッチごとに最大4種類まで同時に発音することができます。

図10-2は4種類のウェーブ・シーケンスを同時発音している状態です。鍵盤で1音を弾くわずかな時間内で約40の波形を合成したことになります。

図10-2 4種類のウェーブ・シーケンスを同時発音



WAVESTATION SRでは各バンクの0~31に32種類のウェーブ・シーケンスがプログラムされています。各ウェーブ・シーケンスでは最大255ステップの組み合わせが可能で、バンク全体では最大500ステップまで記憶可能です。また、特定のステップに最大126回まで(1~126回)あるいは連続的にループをかけたり、ウェーブ・シーケンスのスタート・ポイントやステップ間の接続をコントロールすることによってシーケンスに表現力の幅を持たせることが可能です。操作の仕方は通常の波形と同じですのでウェーブシーケンスを4種類使用した場合でもベクトル・シンセシスによる2次元ミキシングが行えます。

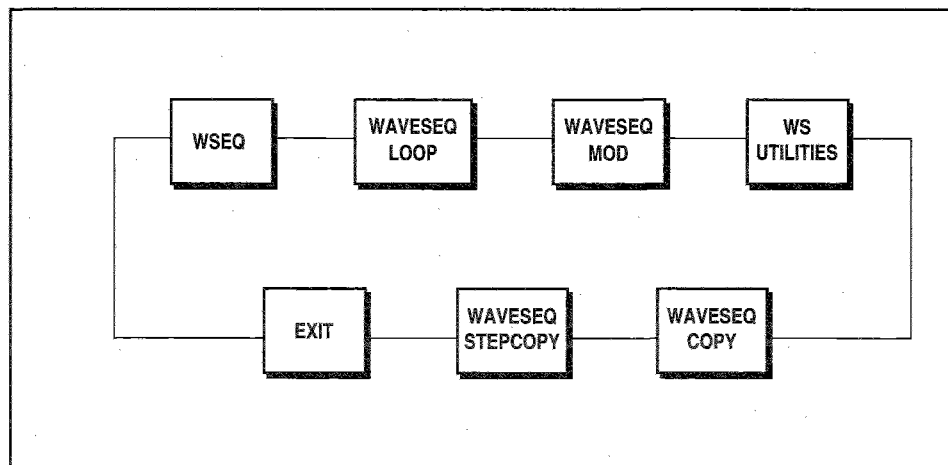
パフォーマンス・モードでパッチをレイヤーさせた場合は、最大32のウェーブ・シーケンスを同時発音することができます(実際の発音数は波形の重複度によって異なります)。さらに各シーケンスにエンベロープやLFOモジュレーションをかけたうえ、エフェクター(MDE)で音色ごとにエフェクトをかけるなどトータルな音作りが可能です。

このようにWAVESTATION SRには4トラックのウェーブ・シーケンスを可能にした画期的なシンセサイズ・システムを搭載していますので、従来ではスタジオやコンピューターで何週間もプログラムしなければ得られなかった複雑で豊かなサウンドを一台の楽器で瞬時に実現することができます。

以上を総合すると、WAVESTATION SRには4オンレーターによる複合パッチをはじめ、原音に忠実なサンプリング波形、アナログシンセの長所を生かしたサンプリング波形、各モジュレーション、ウェーブ・シーケンス、ベクトル・シンセシスによる2次元的ミキシング、独立2系統のエフェクト部など、サウンド作りの可能性を追求するための機能がすべて内蔵されています。

本書ではウェーブ・シーケンスの構成を簡単に説明してありますので、プリセットのウェーブ・シーケンス、ウェーブ・アサイメントを参考にエディットを試みてください。図10-3はウェーブ・シーケンス・ページの構成を示しています。

図10-3 ウェーブ・シーケンス・レベル・ページ



10.2 ウェーブ・シーケンスのエディット

ここではプリセットのパフォーマンスを使ってウェーブ・シーケンスのエディットの仕方を説明します。

☞ PERFキーを押してください。

☞ ROM11のパフォーマンス12、Cosmic Zoneを選びます。

このパフォーマンスでコードを弾くと、パフォーマンス内のウェーブ・シーケンス(DeepWav)を聞くことができます。ウェーブ・シーケンスはパッチを呼び出して確認してください。

☞ EDITキーを押して、EDT PERFページに入ります。

このパフォーマンスは2つのパッチで構成されており、両方のパッチにDeepWavesの波形が使用されています。

☞ パッチ・ナンバーにカーソルを動かし、EDITキーを押してEDIT PATCHレベルに入ります。

Deep Wavesには1種類のオシレーターのみが使用されています。

☞ PAGE+キーを押してWAVESページに入ります。

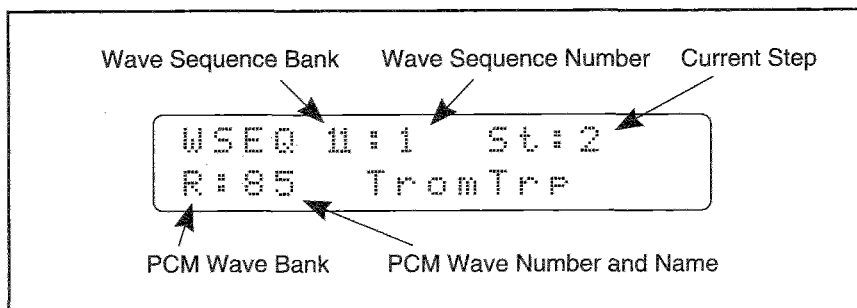
このパッチにはROM11波形の1番、DeepWavが使用されています。バンク内の0~31の波形はすべてウェーブ・シーケンスです。呼び出した波形がウェーブ・シーケンスの場合は波形名の横にアスタリスク(*)が表示されます。

☞ カーソルがウェーブ・シーケンス・ナンバーにある状態で、EDITキーを押してEDIT WAVE SEQUENCEレベルに入ります。

注意：

ウェーブ・シーケンス・ページに入るためには、オシレーターのウェーブにウェーブ・シーケンスを選ぶ必要があります(0~31の波形)。

EDIT WAVE SEQUENCEレベル、WSEQページ



このページでは、ウェーブ・シーケンスのステップごとに波形の選択を行います。ウェーブ・シーケンスごとに最大255ステップが可能です。選んだステップのステップ・ナンバーはディスプレイ右上に表示されます。これは**CURSOR**キー(上)、(下)を押して変更することができます。

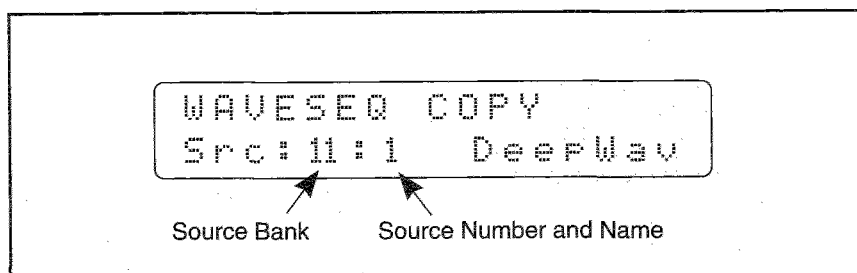
- ☞ **PCM**波形のサウンドが変化しているのを聴きながら、**CURSOR**キー(上)、(下)を押してウェーブ・シーケンスのステップを確認してください。

10.3 ウェーブ・シーケンスのコピー

ウェーブ・シーケンスをエディットすると自動的に**INTERNAL RAM**にライトされますのでいちいちライトする必要はありません。しかし重要なウェーブ・シーケンスをエディットする時はエディット前にバックアップ用コピーを取っておいてください。また、**ROM**には書き込みはできませんので、エディットしたいときは事前に**ROM**のウェーブ・シーケンスを**RAM**にコピーしてください。次の例では**ROM**バンクからウェーブ・シーケンスのコピーを行う方法を示しています。

- ☞ **PAGE**キーを数回押して**WAVESEQ COPY**ページに入ります。

EDIT WAVE SEQUENCEレベル、WAVESEQ COPYページ



ディスプレイの最初の画面では、コピー元であるソース(**Src**)ウェーブ・シーケンスを表示しています。特に操作をしない限り現在選んでいるウェーブ・シーケンスがソース・シーケンスになります。

- ☞ カーソルを次画面に移動し、コピー先であるデスティネーション(**Dst**)ウェーブ・シーケンスを選びます。
- ☞ **+1/YES**キー、**-1/NO**キーを使ってバンク2のウェーブ・シーケンス**31**を選びます(**31**番のシーケンスは本書用に空けてあります)。
- ☞ カーソルを**Copy Wave Seq**に移動して**+1/YES**キーを押してください。

これでコピーは実行され、**COPY FINISHED**のメッセージが表示されます。コピーを終了すると**WAVESTATION SR**は自動的に**WSEQ**ページに戻り、エディット可能な状態となります。ウエーブ・シーケンスのナンバーは自動的に新しいRAMのロケーションに変わります。

10.4 PCM波形の変更

ここではウエーブ・シーケンスが演奏するPCM波形を変えてみます。

☞ カーソルを上下してステップ間を移動させ**+1/YES**キー、**-1/NO**キーで波形を変えてみます。

ウエーブ・シーケンスにステップを追加することもできます。

☞ カーソルを横に移動させて**Insert Step**に移ります。

このパラメーターでは、指定したステップの直前のウエーブ・シーケンスにステップを追加します。追加するステップの波形ナンバーは現在指定したステップの波形ナンバーと同じに設定されています。ただしウエーブ・シーケンスの最初のステップに追加する場合、追加ステップの波形ナンバーは以前最初のステップにあった波形ナンバーから**1**を引いた数になります。

この機能は番号が続いている一連の波形を追加するのに便利であると同時に、**Sax**シリーズ(波形**364**~**379**)など時間分割を行ったROM波形を追加する時にも役立ちます。時間により分割されたPCM波形を**1**本追加する場合は、まず最後の波形部分をウエーブ・シーケンスの最初のステップとして挿入し、**1**本の波形全部が挿入されるまで操作を繰り返します。

☞ **+1/YES**キーを数回押して、ステップ数を増やします。

増やしたステップに波形をアサインします。

必要数よりも多くステップを増やした場合やステップを削除したい場合は、以下の削除操作を行ってください。

☞ 削除するステップを選びます。

☞ カーソルを**Delete Step**に移動します。

☞ **+1/YES**キーを押して、指定したステップの削除を実行します。

10.5 ステップ時間とクロスフェード

WAVESTATION SRでは、それぞれのステップに対して発音時間を指定することができます。これがステップの時間(長さ)になります。ウエーブ・シーケンスでは、次のステップがフェード・インすると同時にステップをフェード・アウトすることも可能です。ここでかかる時間をクロスフェード・タイムと呼びます(図10-4参照)。

注意：

Xfadに**1**以上を設定すると、オンレーターを**2**つに使うことになりしますので全体でのボイス数は減少します。

☞ カーソルを**Dur**(時間)、**Xfad**(クロスフェード)パラメーターに移動してください。

WSEQページ、Time画面

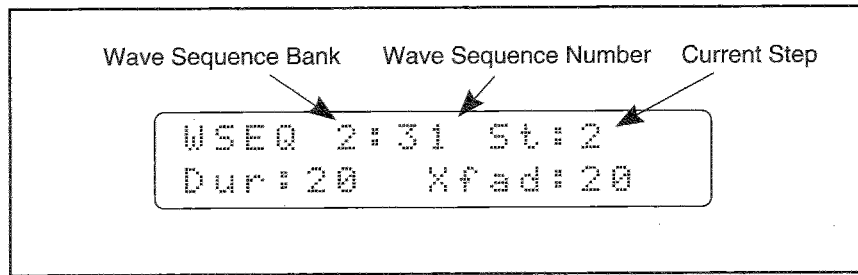
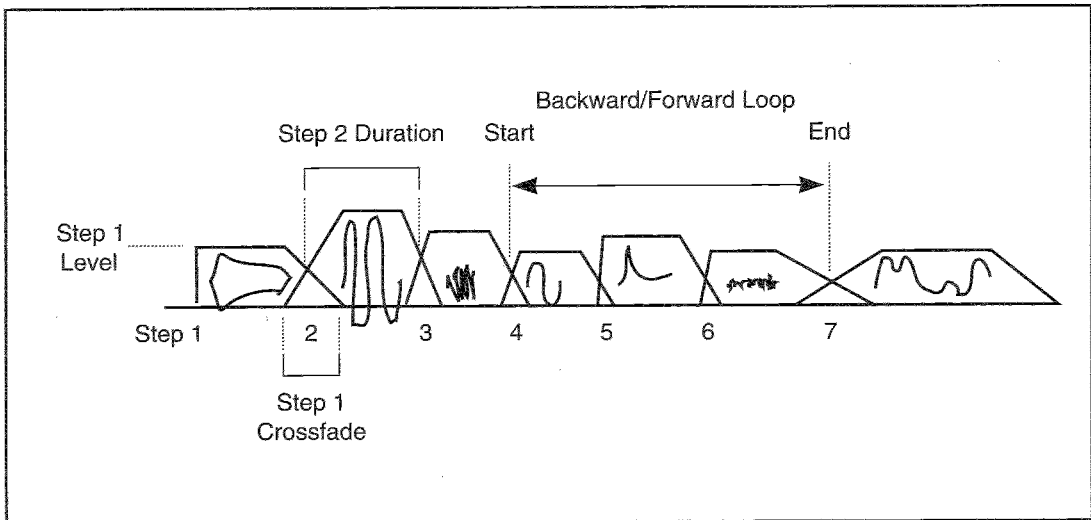


図10-4 ウェーブ・シーケンス

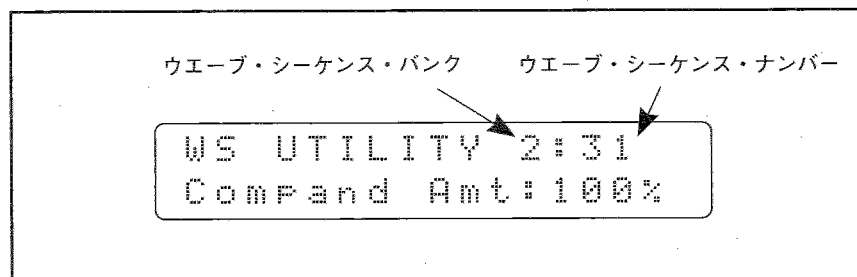


カーソルを左右に移動させてステップの発音時間、クロスフェード時間を選びます。

この例ではパラメーターの値がすべて20で統一されていますが、ステップの発音時間、クロスフェード時間は自由に変更することができます。

WS UTILITIESページが表示されるまでPAGE+キーを押してください。

EDIT WAVE SEQUENCEレベル、WS UTILITYページ



このページでは、ステップの発音時間、クロスフェード時間を現在の設定値に対するパーセンテージで圧縮、伸張(Compand)します。ここではまたウエーブ・シーケンスのイニシャライズも行います。

☞ **-1/NO**キーを使って**Compand Amt**を**50%**に設定します。これでステップの発音時間、クロスフェード時間が半分になります。

☞ カーソルを右側に移動すると、“**Compand by 50% ?**”が表示されます(この画面でのパーセンテージの値は前のページでの設定に従います)。

☞ **+1/YES**キーを押して**Compand**を実行します。ステップは以前の**2倍**の速さになっています。

ウエーブ・シーケンスを聴いてみます。

☞ **PAGE**キーを使って**WSEQ**ページに戻り、新しく設定されたステップの発音時間、クロスフェード時間を確認します。

リズムック・ウエーブ・シーケンス

上記のウエーブ・シーケンスではステップ間の接続がスムーズに行われていますが、これは簡単な操作でリズムックなウエーブ・シーケンスに変えることができます。リズムック・シーケンスでは音色が変わるたびにビートが刻まれ、大変面白い効果が得られます。

☞ ステップ**1**のクロスフェード値を呼び出し、**0**に変更します。

ここでは**0**が最小値になりますので、**MIDI/GLOBAL**キーを押しながら**-1/NO**キーを押すとすぐに**0**が入力できます。

☞ カーソルを上下して各ステップを呼び出し、すべてのクロスフェード値を**0**にします。

再びウエーブ・シーケンスを聴いてみます。

その他のウエーブ・シーケンス・パラメーター

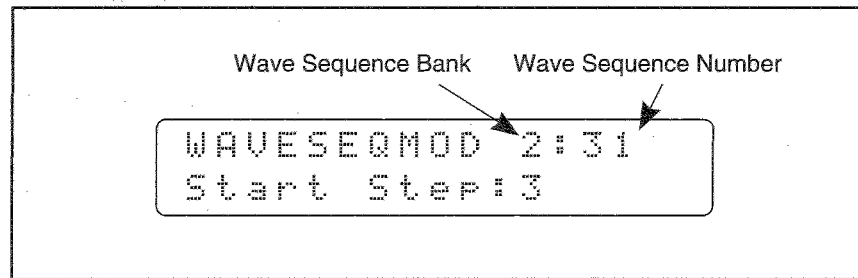
各ステップでは**PCM**波形、ステップの発音時間、クロスフェード時間を設定するほかに、ステップ個別のボリューム・レベルを設定したり、半音階やセント単位でチューニングの調整が行えます。詳しくはリファレンス・ガイドの**WSEQ**のセクションをご覧ください。

10.6 ウエーブ・シーケンスのモジュレーション

WAVESEQMODページでは、パッチのモジュレーションに使用するモジュレーターを使ってウエーブ・シーケンスがスタートするステップを決定することができます。

☞ **WSEQ**ページで**PAGE+**キーを2回押してください。

EDIT WAVE SEQUENCEレベル、WAVESEQMODページ



ウェーブ・シーケンスはステップ1以外のステップからでも演奏可能です。**Start Step**パラメーターでは、ウェーブ・シーケンスのどこからでもスタートできる設定が行えます。これはウェーブ・シーケンスのスタート・ステップをさまざまなコントローラーで変更できるようなモジュレーションと併用するとさらに効果的です。

例えば、ハードな音色波形からソフトな音色波形に移行するウェーブ・シーケンスでスタート・ステップをまん中のステップに設定します。次にペロシティを選び最小値(-127)に設定すると、強く弾けば弾くほどスタート・ステップより前の位置から発音しますので、よりハードな音色が鳴り、タッチが弱くなるにつれて発音位置がスタート・ステップに近づいてきますので、だんだん音色がソフトになります。ここでのテクニックは、フィルター・カットオフによる音量の変化とは異なりペロシティによって個別の波形を弾き分けるよう設定できますので、倍音の異なるサウンドをタッチによって弾き分け、生楽器の特性を忠実に表現することが可能になります。

さらにウェーブ・シーケンスを使った応用テクニックとして、アタック・トランジエントが異なる複数の波形でウェーブ・シーケンスを作成し、モジュレーション・ソースにペロシティをアサインする方法があります。ここではいろいろなペロシティで演奏しながら鳴る波形の順番を自由に設定することができます。必要に応じて音符ごとにアタック・トランジエントを変えることも可能です。この操作は**KEY/VELOCITY ZONE**ページでのペロシティ・スイッチの設定に類似していますが、ここでは1つのウェーブ・シーケンスに対して最大127種類の波形をモジュレーションに使用することと同じになります。

また、**Mod Wheel**などのモジュレーターを使ってウェーブ・シーケンスの・ステップをリアル・タイムで自由に選ぶことも可能です。詳しくはリファレンス・ガイド「**WAVESEQ MOD**」をご覧ください。

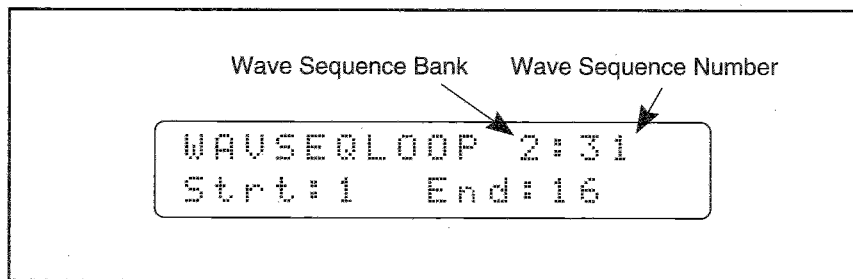
10.7 ウェーブ・シーケンスのループ

前述の**Cosmic Zone**のパフォーマンスで音符を弾き続けると(鍵盤を押し続けると)音色が繰り返し変化しますが、これはウェーブ・シーケンスがループしているためです。ウェーブ・シーケンスのループは、セクション9での**Mix Envelope**ループに類似しています。

ウェーブ・シーケンス・ループは以下のようにエディットします。

- 1. WSEQページでPAGE+キーを押してWAVESEQLOOPページに入ります。

EDIT WAVE SEQUENCEレベル、WAVSEQLOOPページ



ディスプレイの最初の画面ではループを開始、終了するステップを設定します(これはウエーブ・シーケンスのスタート・ステップとは異なります)。カーソルを右に移動すると、ループの方向を決定するパラメーター(前向、後向+前向)とループのリピート回数を決定するパラメーター(OFF、1~126、無限)が表示されます。

このウエーブ・シーケンスでペロシティを変えながら演奏しますと、音符ごとにアタック・トランジエントを変えながら、鳴る波形の順番を自由にコントロールすることができます。この効果はKEY/VELOCITY ZONEページでのペロシティ・スイッチの設定による効果に類似していますが、ここでは1つのウエーブ・シーケンスに対して最大127種類の波形をモジュレーションに使用しているのと同じになります。

10.8 リズミック・ウエーブ・シーケンス

ウエーブ・シーケンスの従来の使用法はティンバー間をスムーズに移行することでしたが、ティンバー間の接続を断続的に変化させることでリズミック・ウエーブ・シーケンスを作成することができます。WAVESTATION SRにはリズミック・ウエーブ・シーケンスとしてTheWaveSong(ROM11、#0)やMIDIClockSong(ROM8、#10)がプリセットされています。

リズミック・ウエーブ・シーケンスと従来のスムーズなウエーブ・シーケンスは、ステップのクロス・フェード・タイムが最も異なります。スムーズなウエーブ・シーケンスのクロス・フェード・タイムは通常10以上(実際はさらに大きい数値)ですが、リズミック・ウエーブ・シーケンスの場合は0~2という大変小さいクロス・フェード・タイムを使用しています。

リズミック・ウエーブ・シーケンスを使用しているプリセットのパフォーマンスの多くはドラム・サウンドをトリガーしています。このリズミック・ウエーブ・シーケンスに音色、ボリューム、倍音の異なるPCM波形を重ねるだけでさらに面白いリズム・シーケンスを作成することができます。

以下に注意すると効果的なリズミック・ウエーブ・シーケンスをプログラムすることができます。

- ☞ ステップのボリューム・レベルを0にすると音が出ない状態になります。
- ☞ リズミック・ウエーブ・シーケンスのクロス・フェードを0にするとトランジエントのアタックが最も強くなりますが、通常は1~2に設定した方が全体の流れがよりスムーズになります。

ウェーブ・シーケンスのMIDI同期

リズムック・ウェーブ・シーケンスをMIDIシーケンサーと併用している時はシーケンサーのテンポと同期させると効果的な演奏が行えます。ウェーブ・シーケンスのMIDI同期はGLOBALページとMIDIページのウェーブ・シーケンス・シンク機能で行います。

- ☞ MIDI/GLOBALキーを押してMIDIページに入ってください。
- ☞ カーソルを左側のWaveSeqSync(ウェーブ・シーケンス・シンク)パラメーターまで移動します。
- ☞ WaveSeqSyncパラメーターをMIDIにセットします。
- ☞ シーケンサーがMIDIクロックを送信するセッティングになっていることを確認してください。MIDIタイム・コードはMIDIクロックとは異なり、ウェーブ・シーケンスの同期には使用できませんのでご注意ください。

注意：

シーケンサーを使用してウェーブ・シーケンスをMIDIクロックに同期させる時は、ウェーブ・シーケンスを演奏するすべての音符をビートのほんの少し前の位置にクォンタイズしてください。この操作を行うと、シーケンサーがクロック・メッセージの前にNote Onを送信しますので、ウェーブ・シーケンスがビート上に正確に乗って聴こえるようになります。

MIDIクロックとステップの長さ

WaveSeqSyncパラメーターがMIDIにセットされている場合、それぞれのステップはデュレーションパラメーターで設定されている数値と同じMIDIクロック数で演奏されます。例えばステップのデュレーションが24の場合、4分音符に相当します。デュレーションが12の場合は8分音符、6の場合は16分音符に相当します。ROMバンクのリズムック・ウェーブ・シーケンスの多くは、MIDIクロックを使用できる長さのステップでプログラムされています。

次の表では、MIDIクロックと同期している時に各音符に相当するステップの長さを表しています。

音符	ステップの長さ
4分音符	24
4分3連符	16
8分音符	12
8分3連符	8
16分音符	6
16分3連符	4
32分音符	3
32分3連符	2

注意：

リズムック・ウェーブ・シーケンスのMIDI同期演奏を終了したら、必ずWaveSeqSyncパラメーターをINTに設定しなおしてください。WaveSeqSyncパラメーターをMIDIに設定した状態で(外部MIDIクロックが送信されていない状態)リズムック・ウェーブ・シーケンスを演奏しますとウェーブ・シーケンスの最初のステップのみが演奏されることとなります。

10.9 おわりに

本書ではWAVESTATION SRの基本操作をひとつひとつ説明しました。まずはWAVESTATION SRを操作して、パフォーマンスのレイヤー、エフェクトのリアル・タイム・コントロールを初め、ウエーブ・シーケンス、ベクトル・シンセシスなど豊かなサウンド作りを楽しんでみてください。細かい操作方法がわからなくなった時に本書やリファレンス・ガイドを読むとWAVESTATION SRの無限に近い可能性をより明確に理解できます。

11. 応用オペレーション

11.1 ウィンド・コントローラー

WAVESTATION SRの優れた機能はMIDIウィンド・コントローラーを通して演奏しても十分に楽しむことができます。WAVESTATION SRをウィンド・コントローラーで演奏する場合は、MIDIの設定やパフォーマンスをプレス・コントローラー用に設定する必要がありますが、これらはPERFORMANCE PART DETAILページ、PATCH MACROページなどで容易にセッティングが可能です。

MIDIのセッティング

- ☞ ウィンド・コントローラー側でプレス・コントローラーを送信するよう設定します。
- ☞ MIDIページでBasic Channelをウィンド・コントローラーのチャンネルに合わせます。
- ☞ MIDI REMAPページでMIDI1 Controllerを2(Breath Controller)に設定します。これでプレス・コントローラーがモジュレーターとして有効になりましたので、モジュレーション・ソースをMIDI1に設定すれば、WAVESTATION SR内のどの操作においてもモジュレーターとして操作できます。

WAVESTATION SRには、MIDIウィンド・コントローラー使用時にプレス・コントロールに敏感に反応する設定があります。

- ☞ MIDI RECEIVEページを呼び出し、ControllersがONに設定されていることを確認します。このパラメーターがONになっている時はWAVESTATION SRがプレス・コントローラー・メッセージを受信します。

パフォーマンスのセッティング

- ☞ 演奏したいサウンドが入っているパフォーマンスを選びます。
- ☞ EDITキーを押してEDTPERFページに入り、最初のパートを選びます。ModeをUNI LEGATOに、Key PriorityをLASTに設定します。ROM11 #4のMini Leadなど、一部のパフォーマンスは工場出荷時にすでにウィンド・コントローラー用に設定されています。この操作をパフォーマンスの各パートに繰り返し行ってから、WRITE PERFORMANCEページでパフォーマンスをセーブします。

ROMバンクのパフォーマンスを使用する場合は、RAM1、2、3、あるいはRAM CARDなどROM以外にセーブしてください。

- ☞ 再び1つめのパートを選んでから、EDITキーを押してパートのパッチ・レベルに入ります。次にAMP ENVページに入り、この波形(ページ右上で“W”と表示)をALLにセットします。1オシレーターのパッチである場合は“A”に固定されています。カーソルを左に移動してからAmp MacroをDEFAULTにして、急激なアタックと短めのリリースがあるエンベロープを形成します。
- ☞ カーソルをさらに左側のAMP ENV LEVパラメーターに移動し、レベルが“0 : 50 : 50 : 50”になるように調整します。
- ☞ さらに1つめのパートのパッチのAMP MODページを呼び出します(AMP ENVページでPAGE+キーを押します)。ページ上部のWaveパラメーターがALLに、あるいは1オシレーター・パッチの場合“A”に設定されていることを確認してください。ベロシティ・エンベロープ・アマウント(VelEnvAmt)にカーソルを移動し、“0”に設定します。これでベロシティはウィンド・コントローラーと無関係になります。Source1をMIDI1に設定してから、右側のAmtパラメーターでSource1の

値を“+127”に設定します。この例ではモジュレーション・ソースは1種類ですので、Source2の値は“0”に設定します。

以上でパッチの音量はウィンド・コントローラーのプレス・アウトプットによって完全にコントロールされるようになりました。

- ☞ 同じパッチのFILTERページを呼び出します(AMP MODページでPAGE+キーを押します)。フィルターとプレス・コントローラーのかかり具合は、基本的にパッチの音質や個人の好みによって異なります。パッチの音色や演奏内容などによってフィルターの深さをいろいろ変えてみてください。

フィルターの設定を調整する前に、まずWaveパラメーターがALLに、あるいは1オシレーター・パッチの場合“A”に設定されていることを確認してください。通常Envelope1がモジュレーション・ソースになっていますが、MIDIに変更してください。これでフィルターをプレス・コントローラーでコントロールできるようになりました。細部の調整は実際に演奏をしながら好みに応じて行ってください。

- ☞ エディットしたパッチをWRITE PATCHページでライトします。ROMバンクのパッチの場合は、RAM1、2、3、あるいはRAM CARDなどROM以外にライトしてください。ここでパッチをエディットすると、このパッチを使って作成した他のパフォーマンスの内容もすべて変更されますのでご注意ください。
- ☞ 以上の操作をパフォーマンス内の各パートに繰り返し行います。これでウィンド・コントローラー用のセッティングが完了しました。

MIDIによるパフォーマンスの変更

WAVESTATION SRには、550のパフォーマンス(カード使用時は600パフォーマンス)が記憶されています。これは従来のMIDIプログラム・チェンジの処理能力を越えるプログラム数ですので、WAVESTATIONシリーズではMIDIバンク・セレクト・メッセージ(コントローラーの32番)に対応させました。パフォーマンスはMIDIバンクに分かれて記憶されています。同じMIDIバンク内でのパフォーマンスの選択は通常のプログラム・チェンジ・メッセージで行えますが、異なるバンク間でパフォーマンスを選択する場合はプログラム・チェンジ・メッセージ以外にMIDIバンク・セレクト・メッセージが必要となります。MIDIバンク・セレクトについて詳しくは、セクション4.8「MIDIバンク・セレクト/プログラム・チェンジ」をご覧ください。

MIDIバンク・セレクト・メッセージはコントローラーによって装備されていないので、このような場合にはパフォーマンス・セレクト・マップを使って操作を行います。パフォーマンス・セレクト・マップでは、受信するMIDIプログラム・チェンジ・ナンバーをWAVESTATION SR内のどのパフォーマンスにでもアサインすることが可能です。この場合バンク・セレクトを行う必要はありません。パフォーマンス・セレクト・マップについて詳しくは、セクション6.4「PERFORMANCE SELECTマップ」をご覧ください。

ウィンド・コントローラーの応用操作

WAVESTATION SRでは、リバーブに影響を与えずにパフォーマンスの変更を行うことができます。これは、演奏中のパフォーマンスと次に選ぶパフォーマンスの両方で同じ種類のリバーブ・アルゴリズム(例えばSmall Hallなど)を使用し、同じエフェクト・プロセッサ(例えばFX2)で処理し、同じエフェクト・

ルーティング(例えばシリーズ)で出力している場合に限りです。またリバーブが**FX1**に設定されている場合に限り、パラレルからシリーズ(またはシリーズからパラレル)といったエフェクト・ルーティングの変更を行ってもリバーブに影響ありません。

上記では**WAVESTATION SR**のボリューム、フィルター・カットオフをプレス・コントローラーでコントロールする方法を説明しましたが、**WAVESTATION SR**の豊富なモジュレーション・マトリックスを使ってさらに高度なコントロールをすることができます。プレス・コントロールは、エフェクト・パラメーターをはじめパン(**FX MIX**で設定)、ピッチ、**LFO Depth**、**LFO Rate**、ウエーブ・シーケンス・ステップなど、あらゆるデスティネーションにルーティングさせることができます。

例えばリバーブのドライ/ウェットのミックスをモジュレートする場合は、パラメーターを**Wet**にセットしてから**MIDI1**を(上記でプレス・コントロールにアサインしてあります)をモジュレーターに設定します。ここで**Amount**を-5前後に設定すると、ウィンド・コントローラーを強く吹けば吹くほどリバーブは減少し、弱く吹けば吹くほどリバーブは増加するようになります。またプレス・コントロールをディストーションやオーバードライブのホット・スポット・モジュレーターに設定すると効果的なエフェクト・モジュレーションが行えます。

11.2 ギター・コントローラー

WAVESTATION SRはMIDIギター・コントローラーの機能を装備していますので、簡単なセッティングを行うだけで**WAVESTATION SR**の優れたサウンドをすぐにギター・コントローラーで楽しむことができます。

ギター・コントローラーで**WAVESTATION SR**をコントロールする最も基本的な方法として、すべての弦で同じパフォーマンスを弾く方法があります。この場合はコードを弾いたり、異なる弦にまたがってフレーズを弾いても一定したサウンドが発音されます。またギター・コントローラーによっては、それぞれの弦から別々のプログラム・チェンジを送信できるものがあります。この場合はベース、メロディ・ライン、あるいは効果音などのサウンドを弦によって弾き分けることが可能になります。お手持ちのギター・コントローラーに別々のプログラム・チェンジを送信する機能が付いていない場合でも、**WAVESTATION SR**のマルチセットを応用すれば類似した効果が得られます。ここでは、この3種類の応用方法について説明します。

MIDIのセッティング

MIDIの基本セッティングは、どのギター・コントローラーを使用する場合でも同じです。

- ☞ MIDIギター・コントローラーを**MIDI MONO**モードで送信するように設定してください(詳しくはそれぞれのコントローラーのマニュアルを参照してください)。

この操作を行うと、それぞれの弦で演奏する音符が別々の**MIDI**チャンネルで送信されるようになります。次に、**WAVESTATION SR**を**MIDI MONO**モードに設定して、それぞれの弦からの信号を独立して受信できるようにします。

- ☞ **MULTI**キーを押して**WAVESTATION SR**を**MULTI**モードにセットします。

- ☞ **MIDI**キーを押して**MIDI**ページに入り、**Basic Channel**をギター・コントローラーのチャンネルに合わせます。

この操作はWAVESTATION SRがギター・コントローラーに反応する最初の6チャンネルの中の最初のチャンネルを決定することになります。例えばベーシック・チャンネルを“2”に設定した場合のMONOチャンネルはチャンネル2、3、4、5、6、7となります。

MONOチャンネルを6チャンネル受信するためには、Basic Channelを11以下に設定する必要があります。

- ☞ Multi ModeパラメーターをMONOに設定します。
- ☞ Num Mono Chans(ナンバー・オブ・モノ・チャンネル)パラメーターを“6”にセットして、それぞれの弦に対して1チャンネルずつ反応するように設定します。

MIDIによるパフォーマンスの変更

WAVESTATION SRには、550のパフォーマンス(カード使用時は600パフォーマンス)が記憶されていますので、MIDIバンク・セレクト・メッセージ(コントローラーの32番)に対応させています。パフォーマンスはMIDIバンクに分かれて記憶されています。同じMIDIバンク内でのパフォーマンスの選択は通常のプログラム・チェンジ・メッセージで行えますが、異なるバンク間でパフォーマンスを選択する場合はプログラム・チェンジ・メッセージ以外にMIDIバンク・セレクト・メッセージが必要となります。MIDIバンク・セレクトについて詳しくは、セクション4.8「MIDIバンク・セレクト/プログラム・チェンジ」をご覧ください。

MIDIバンク・セレクト・メッセージはコントローラーによって装備されていないので、このような場合にはパフォーマンス・セレクト・マップを使って操作を行います。パフォーマンス・セレクト・マップでは、受信するMIDIプログラム・チェンジ・ナンバーをWAVESTATION SR内のどのパフォーマンスにでもアサインすることが可能です。この場合バンク・セレクトを行なう必要はありません。パフォーマンス・セレクト・マップについて詳しくは、セクション6.4「PERFORMANCE SELECTマップ」をご覧ください。

すべての弦で同じパフォーマンスを演奏

この演奏方法ではマルチセットを一種のテンプレートとして使用しますが、実際はマルチセットに入っているパフォーマンスやエフェクトを演奏しません。このセッティングではすべての弦に共通して同じプログラム・チェンジを送信することになります(一部のギター・コントローラーでは異なる弦から別々のプログラム・チェンジを送る機能がないので、この演奏方法のみが可能となります)。パフォーマンスの呼び出しに使用したプログラム・チェンジ・メッセージと同じメッセージでマルチセットのエフェクトを変更できるように設定すると、パフォーマンスを呼び出すたびにそれぞれのエフェクトも呼び出せるようになります。この場合ギター・コントローラーの弦はそれぞれモノフォニックでパフォーマンスを演奏しますが、実際はWAVESTATION SRのMIDIモードをPOLYに設定した時と同等の効果を得ますので、より自然なギター・サウンドが実現されます。

- ☞ すべての弦から同じプログラム・チェンジ・メッセージを送信するようギター・コントローラーを設定してください(必要に応じてそれぞれのコントローラーのマニュアルを参照してください)。
- ☞ WAVESTATION SRのMIDI REMAPページを呼び出して(MIDIレベル)、Multi w/ProgをOFFに、またMulti FX w/ProgをONに設定してください。これでマルチセットのエフェクトをMIDIプログラム・チェンジで変更できるようになります。

- ☞ **MULTI**キーを押してから**EDIT**キーを押すと、**EDTMULTI**ページに入ります。次に**PAGE+**キーを押すと**FX SELECT**ページに入りますので、**FXCntrlChan**(エフェクト・コントロール・チャンネル)パラメーターを送信チャンネルの1つに合わせます。通常ベーシック・チャンネルに設定します。この操作で、プログラム・チェンジによってマルチセット・エフェクトの変更が行われる**MIDI**チャンネルを決定します。

これですべての弦を使って同じパフォーマンスを演奏するセッティングが完了しました。

それぞれの弦で異なるパフォーマンスを演奏(プログラム・チェンジ使用)

前述の“すべての弦を使って同じパフォーマンスを演奏する”セッティングでは、ギター・コントローラーの6弦のすべてから同一のプログラム・チェンジ・メッセージを送信しましたが、**WAVESTATION SR**は最大16チャンネルで別々のプログラム・チェンジ・メッセージを受信し、パフォーマンスを演奏することができます。お手持ちのギター・コントローラーにプログラム・チェンジを別々に送信する機能がある場合は、それぞれの弦で**WAVESTATION SR**のどのパフォーマンスを演奏するかをアサインすることができます。**WAVESTATION SR**のマルチ・ティンバー操作について詳しくは本書プレイヤーズ・ガイドのセクション5「マルチセットの使いかた」およびリファレンス・ガイドの「**MIDI RECEIVE**」、「**MULTIMODE SETUP**」の項目をご覧ください。

MIDIのセッティングは前述のセッティングと基本的に同じですが、このセッティングではマルチセット・エフェクトのコントロール・チャンネルを7番目の**MIDI**チャンネルに設定することによって、エフェクトの変更をパフォーマンスの変更とは別にコントロールすることができます。**MultiFX w/Prog**について詳しくは、リファレンス・ガイドの「**MIDI REMAP**」をご覧ください。

- ☞ それぞれの弦から異なるプログラム・チェンジ・メッセージを送信するようギター・コントローラーを設定してください(必要に応じてコントローラーのマニュアルを参照してください)。
- ☞ **WAVESTATION SR**の**MIDI REMAP**ページを呼び出して(**MIDI**レベル)、**Multi FX w/Prog**を**OFF**に、また**Multi w/Prog**を**ON**に設定してください。これでマルチセットをベーシック・チャンネルと同じ**MIDI**プログラム・チェンジで変更できるようになります。詳しくは、リファレンス・ガイドの「**MIDI REMAP**」をご覧ください。
- ☞ **PERFMAP**ページでマップが**OFF**になっていることを確認してください。**MIDI**プログラム・チェンジ#1でマルチセット#1を、プログラム・チェンジ#2でマルチセット#2を呼び出せるようになります。
- ☞ **MULTI**キーを押してから**EDIT**キーを押すと、**EDTMULTI**ページに入ります。次に**PAGE+**キーを押すと**FX SELECT**ページに入りますので、**FXCntrlChan**(エフェクト・コントロール・チャンネル)パラメーターを送信チャンネルの1つに合わせます。通常はベーシック・チャンネルに設定しますが、特別に他のチャンネルに設定してもかまいません。この操作で、プログラム・チェンジによってマルチセット・エフェクトの変更が行われる**MIDI**チャンネルを決定します。

これで、それぞれの弦を使って異なるパフォーマンスを演奏するセッティングが完了しました。

それぞれの弦で異なるパフォーマンスを演奏(マルチセット使用)

ギター・コントローラーに別々のプログラム・チェンジを送信する機能が付いていない場合でも、**WAVESTATION SR**のマルチセットを応用すれば類似した効果が得られます。**WAVESTATION SR**の32のマルチセットには、それぞれMIDIチャンネル1~16のワクがあり、それぞれにパフォーマンスを記憶することが可能です。これによってパフォーマンスは別々のMIDIチャンネルで演奏することもできます。この場合マルチセットごとにエフェクトも設定可能です。また**WAVESTATION SR**では、プログラム・チェンジ・メッセージを使って異なるマルチセットの選択も行えます。マルチセットについて詳しくは本書プレイヤーズ・ガイドの5「マルチセットの使いかた」およびリファレンス・ガイドの「MIDI RECEIVE」、「MULTISET」の項目をご覧ください。

- ☞ プログラム1がプログラム・チェンジ1を、プログラム2がプログラム・チェンジ2を送信するという方法で、ギター・コントローラーがプログラム・チェンジ・メッセージを送信する状態にセットしてください。
- ☞ **WAVESTATION SR**のMIDI REMAPページを呼び出して(MIDIレベル)、Multi w/ProgをONに、またMultiFX w/ProgをOFFに設定してください。これでベーシック・チャンネルのプログラム・チェンジが現在のマルチセットを変更するようになります。この機能について詳しくは、リファレンス・ガイドの「MIDI REMAP」の項目をご覧ください。
- ☞ PERFMAPページで(MIDIレベル)マップがOFFになっていることを確認してください。ここでの設定が正しく行われていると、MIDIプログラム・チェンジ1がマルチセット1を、プログラム・チェンジ2がマルチセット2を呼び出すようになります。
- ☞ MULTIキーを押してからEDITキーを押して、EDIT MULTIページに入ります。ここでチャンネルごとにパフォーマンスをアサインします。
- ☞ PAGE+キーを押してFX SELECTページを呼び出し、エフェクトを設定します。
- ☞ ギター・コントローラーからプログラム・チェンジを送る前に、ここでエディットしたマルチセットをWRITEページでライトします。マルチセットをライトする時にはマルチセット名を付けておくと便利です(例えばマルチセットを使用するソング名などを付けておくと、あとで容易に識別できます)。
- ☞ 上記の操作を繰り返して他のマルチセットを作成します。

残りのマルチセットを作成した段階でセッティングが完了したことになります。

11.3 MIDISysEXレコーダーによるデータのセーブ

WAVESTATION SR内のすべてのデータ(パフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンス、グローバル・データ、ユーザー・スケール、マルチセット、パフォーマンス・マップ)は、MIDISysEXデータ・ダンプによって外部装置に記憶させることが可能です。ここではコルグTシリーズを使って説明しますが、他のMIDISysEXデータ・レコーダーでデータをダンプする時も基本的な操作方法は同じです。

注意：

WAVESTATION SRからデータを送信する場合、現在のMIDIベーシック・チャンネルはSysEXデータに記憶されています。**WAVESTATION SR**でSysEXファイルを受信する時は、データの送信時に使用するベーシック・チャンネルと同じチャンネルを使用してください。

WAVESTATION SRからのSysEXデータをセーブする時は、各データ・タイプのサイズが重要になります。特にWAVESTATION SRのSysEXALLダンプでは20万バイト以上の大容量のデータが必要となり、通常1回のSysEXダンプではセーブできません。このため、データをいくつかのファイルに分けてセーブすることが必要となります。

WAVESTATION SRの各SysEXデータ・ダンプでのデータ・サイズは以下のとおりです(バイトで表示)。

データ	データ・サイズ (バイト)
バンク	65512
1バンク (全パッチ)	29828
1バンク (全パフォーマンス)	18108
1バンク (全ウエーブ・シーケンス)	17576
グローバル・データ	147
スケール	297
マルチセット	13085
パフォーマンス・マップ	1563

外部MIDISysEXレコーダーの一回あたりの許容バイト数についてはそれぞれの取扱説明書をご覧ください。

Tシリーズ

Tシリーズの各SysEXファイルには最大65534バイトのデータが書き込めますので、WAVESTATION SRの1バンク分のパフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンスをダンプすることができます。従ってTシリーズのディスクを使用すると、一枚のディスクあたりに3種類のRAMバンクを記憶したうえ、4番目のファイル(グローバル、スケール、マルチセット、パフォーマンス・マップなどのセットアップ・データあるいはカードのデータ)を記憶することができます。

WAVESTATION SRからTシリーズへSysEXデータをセーブする場合は、以下の操作を行ってください。

- ☞ はじめにTシリーズのディスクをSysEXデータ用にフォーマットします。ディスクをフォーマットする時は、“PROG/COMBI/SEQ4Files”を選択して一枚のディスクに4つのファイルを記憶させます。PCMデータ用にフォーマットされているディスクには、SysEXファイルは1種類のみ記憶できます。
- ☞ WAVESTATION SRのMIDI OUT端子をTシリーズのMIDI IN端子に接続します。
- ☞ TシリーズのDISKからDATA FILEページを呼び出します。VALUEスライダでFile-Aを選びます。“Load MIDI data”からカーソルを下げてディスプレイに“AwaitingMIDIdata”を表示させます。
- ☞ WAVESTATION SRのSYSEX DATA XMITページを呼び出します(MIDI/GLOBALキーを押してからPAGE+キーを4回押してください)。
- ☞ 送信するデータ・タイプを選びます。例えばFile-AにはBANKを選択します。
- ☞ 次に送信するバンクを選びます。まずRAM1を指定します。
- ☞ カーソルを右側の“Transmit Data?”の部分に移動してから、+1/YESキーを押してデータの送信を開始します。

WAVESTATION SRのディスプレイでは“XMITTING SYSEX”が表示されます。Tシリーズでは“ReceivingMIDIdata”が表示されます。SysEXダンプが終了するとTシリーズでは受信したファイルの合計サイズを表示します。実際にはWAVESTATION SRのバンクから3種類のダンプ・データ(パフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンス)が別々に送信されています。

- ☞ データの送信を終了したら、Tシリーズの**SAVE**を押してください。
- ☞ 新たにファイルを選び(例：**File-B**)すべての**SysEX**データ・ダンプがセーブされるまで操作を続けます。

注意：

グローバル、マルチセット、スケール、パフォーマンス・マップはデータ・サイズが比較的に小型ですので、セーブ操作を行わずに連続してTシリーズに送信することができます。

TシリーズからWAVESTATION SRへSysEXデータをロードする場合は、以下の操作を行ってください。

- ☞ Tシリーズの**MIDI OUT**端子をWAVESTATION SRの**MIDI IN**端子に接続します。
- ☞ WAVESTATION SRの**Memory Protect Internal**が**OFF**にセットされていることを確認してください。またダンプを行った時と同じ**Basic Channel**が設定されていることを確認してください。
- ☞ **SysEX**ファイルの入っているディスクをTシリーズに差し込みます。**DATA FILE**ページを呼び出してからファイルを選択し、**LOAD**を押します。“Are You Sure?”メッセージを表示した後、データはディスクからTシリーズのバッファにロードされます。この直後にデータはWAVESTATION SRに転送されます。

Tシリーズのデータ・ファイル・ダンプに蓄積された各**SysEX**ファイルが送信されるたびにWAVESTATION SRでは“RECEIVING MIDI SYSEX”が表示され、その直後に“SYSEX TRANSFER WAS SUCCESSFUL”メッセージが表示されます。ファイルの転送には約30秒ほどかかります。最後のファイルの転送を“SUCCESSFUL”メッセージで終了すると、データの転送はすべて終了したことになります。

12. 故障とお思いになる前に

12.1 WAVESTATION SRから音が出ない

☞ 呼び出したパフォーマンスに何も音が入っていない可能性があります。別のパフォーマンスを選んでみてください(ROMバンクのパフォーマンスを選ぶと確実です)。

☞ DEMO SEQUENCEページを呼び出してデモ演奏をプレイし、WAVESTATION SRのオーディオ信号を確認してください。

デモ演奏をプレイして音が出る場合はMIDIのセッティングに問題がある可能性があります。下記のMIDIチェックを行ってください。

デモ演奏をプレイしても音が出ない場合はオーディオ信号に問題がある可能性があります。下記のオーディオ信号のチェックを行ってください。

オーディオ信号のチェック

☞ MASTER VOLUMEスライダーが上がっていることを確認してください。ボリューム・ペダルを使用している場合は、ボリュームが出る状態になっているか確認してください。ボリューム・ペダルの極性が逆になっている場合は、ペダルがMaxの状態ではボリュームはゼロとなりますのでご注意ください。極性が逆のボリューム・ペダルを使用している場合はペダルの説明書を読んで極性を変えてください。

☞ 上記をチェックしても音が出ない場合はWAVESTATION SRのフロント・パネルのヘッドホン端子に直接ヘッドホンを接続してください。ヘッドホンから音が出ている場合、問題はWAVESTATION SR本体ではなく、アンプなどの外部サウンド・システムにあることになります。外部サウンド・システムへの接続を確認してください。

☞ ヘッドホンから音が出ていない場合は、下記のMIDIチェックを行ってください。

MIDIチェック 1

☞ 外部コントローラーを演奏するたびに、WAVESTATION SRのフロント・パネルにあるMIDIインジケータールEDが点滅することを確認してください。

MIDIインジケータールEDが点滅している場合は、WAVESTATION SRがMIDIデータを受信し認識していることになります。データはMIDI IN端子で受信しても、正しいMIDIチャンネルで受信していなければ認識されません。またMIDI RECEIVEページの設定によっても認識されない場合があります(下記参照)。MIDIインジケータールEDは、通常外部コントローラーやシーケンサーを演奏するたびに点滅します。

☞ MIDIインジケータールEDが点滅していない場合は、MIDIケーブルが正しく接続されているか確認してください(コントローラー、シーケンサーなどのMIDI OUTからWAVESTATION SRのMIDI INに接続してください)。

☞ MIDIパッチ・ベイやシーケンサーのMIDI THRUを使用している場合は、外部コントローラーのMIDI OUTを直接WAVESTATION SR MIDI INに接続してください。

MIDIケーブルが正常に接続されているのにMIDIインジケータLEDが点滅しない場合は、外部コントローラーやシーケンサーなどから送信するMIDIチャンネルとWAVESTATION SRで受信するMIDIチャンネルが一致しているかチェックしてください。まずMIDI STATUSページで、MIDI信号がどのチャンネルで送信されているかを確認します。MIDI STATUSページはMIDIインジケータLEDの機能をさらに具体的に表示します。

☞ MIDIレベルのMIDI STATUSページを呼び出します。

このページでは、WAVESTATION SRが特定のチャンネルでデータを受信するたびに(チャンネルを認識する、しないにかかわらず)受信MIDIチャンネルを表示します。例えば、コントローラーがチャンネル3を送信している場合、コントローラーのキーを弾くたびに“3”を表示します。

☞ コントローラーを演奏し、表示されるチャンネル・ナンバーを確認します。

フロントパネルのPERFキー、MULTIキーでは、WAVESTATION SRの現在のモードを表示します。基本的にPERFモードの時はPERFキーが点灯し、MULTIモードの時はMULTIキーが点灯しますが、それぞれのモードにはさらに2種類のバリエーションがあります(PERF/OMNI、PERF/POLY、MULTI/NORMAL、MULTI/MONO)それぞれのバリエーションは、MIDIページで設定します。

PERFキーが点灯している場合

☞ MIDIキーを押してMIDIページに戻ります。

☞ PERF MODEパラメーターにカーソルを移動します。

☞ PERF MODEがOMNIに設定されている場合、WAVESTATION SRはすべてのチャンネルのMIDI信号を受信します。STATUSページで受信チャンネルが確認されているのに音が出ない場合は、再度オーディオ・ケーブルの接続を確認してください。

☞ PERF MODEがPOLYに設定されている場合、WAVESTATION SRはベーシック・チャンネルで受信するMIDIデータ以外をすべて無視します。WAVESTATION SRとコントローラーのチャンネルが合っていないと音は出ませんので、WAVESTATION SRのベーシック・チャンネルまたはコントローラーの送信チャンネルを調節してMIDIチャンネルを一致させてください。

シーケンサーのMIDI THRUを使用している場合は、コントローラーではなくシーケンサーがチャンネルを決定している場合があります。シーケンサーの取扱説明書を読んでTHRUのチャンネルを変更してください。

MULTIキーが点灯している場合

☞ MULTIキーを押してからEDITキーを押して、EDT MULTページに入ります。

☞ 使用チャンネルのLev(レベル)を確認します。レベルが小さい場合は音が聴こえない可能性がありますので適切なレベルに上げてください。

☞ 使用チャンネル・ナンバーの隣で“OFF”マークが点滅している場合は、Play : ONに設定してください。またNum of MultiあるいはMonoパラメーターのチャンネル数が適切にセットされているか確認してください。

☞ MIDIキーを押してMIDIページに戻ります。

☞ MULTI MODEパラメーターにカーソルを移動します。

- ☞ カーソルを右に移動して、**Num Multi Chans**(ナンバー・オブ・マルチ・チャンネル)、または**Num Mono Chans**(ナンバー・オブ・モノ・チャンネル)パラメーターを確認してください(MIDI MULTI・モードの設定によりマルチ・チャンネル、モノ・チャンネルのいずれかが表示されます)。このパラメーターではMIDIで使用するチャンネルの合計数を設定します。ここでは現在のベーシック・チャンネルから入力するモノ・チャンネルまで(最大16まで)が有効になります。例えば、**Basic Channel**を2に設定し、**Multi**または**Mono Chans**に6を設定すると、**WAVESTATION SR**はMIDIチャンネル2~7で受信するようになります。これらのパラメーターが適切に設定されているか確認してください。
- ☞ **Num Multi Chans**または**Num Mono Chans**とベーシック・チャンネルの合計数は16以下に設定してください。例えばベーシック・チャンネルが12で**Multi**または**Mono Chans**が6の場合、12、13、14、15、16のチャンネルのみが使用可能になります(**WAVESTATION SR**のMIDIチャンネルは最大16です)。

MIDIチェック 2

MIDIパラメーターのなかには、MIDIモードにかかわらず音が出なくなる原因になっている場合があります。

- ☞ MIDIネットワークでは、コントローラー側から低いボリューム・コントロール・メッセージを偶然送信することがあります。このような場合には、コントローラーのボリュームを上げるか、**WAVESTATION SR**の電源を一度切ってから再度**ON**にしてリセットを行ってください。
- ☞ **EDIT PERF**ページのプレイ・モードで各パッチに**BOTH**または**LOCAL**が設定されていることを確認してください。パッチの一つにでもMIDIが設定されていると、音は出ませんのでご注意ください。

WAVESTATION SRのMIDIについて詳しくは、セクション6「MIDI/GLOBAL機能」をご覧ください。

12.2 思うようにチューニングができない

WAVESTATION SRにはチューニングを調整するパラメーターが数多くありますが、まず**GLOBAL**ページの**MASTER TUNE**、**TRANSPOSE**パラメーターを確認してみる必要があります。

- ☞ **MIDI/GLOBAL**キーを押して**GLOBAL**レベルに入ります。
- ☞ **GLOBAL**ページに入るまで**PAGE**キーを押してください。次に**Master Tune**のパラメーターを“0”にセットしてください。このパラメーターはセント単位(半音の1/100)で設定できます。
- ☞ カーソルを右側の**TRANSPOSE**パラメーターに移動して、“0”にセットしてください。このパラメーターでは**WAVESTATION SR**の調律を半音単位で調整します。例えば“-1”では半音下に、“+12”では1オクターブ上に設定します。

MIDIピッチ・ホイールの影響でチューニングが標準の調律(A=440)からはずれている場合があります。このようなときは、以下の操作をしてください。

- ☞ MIDIケーブルの接続を確認した後、外部コントローラーのピッチ・ホイールを中央に戻します。上記に異常がない場合は**EDIT PERF**ページに入ってチェックします。

- ☞ **PERF**キーを押してから**EDIT**を押して**EDIT PERF**ページに入ります。
- ☞ 最初のパートの**Transpose**にカーソルを移動します。このパラメーターではそれぞれのパートのピッチを最大2オクターブまでトランスポートしますので、パラメーターの値が0あるいは12の倍数になっていることを確認してください。
- ☞ 同じページの**Scale**パラメーターをチェックし、それぞれのパートに**EqTemp1**を設定します。

WAVESTATION SRのチューニングは**EDIT PATCH**レベルのパラメーター設定によっても影響を受けることがあります。また**WAVES**ページでは各波形の微調整および半音階調整を行いますので、**Semi**パラメーターの値が0あるいは12の倍数になっていることを確認してください。同じページの**Tune Slope**パラメーターでは鍵盤の位置とピッチの関係をコントロールしていますので、このパラメーターをデフォルトの+1.00に戻してみてください。

EDIT PATCHレベルの**PITCH**ページには、ピッチを変更するようなパラメーターが数種類入っています。ピッチはモジュレーション・ソースや**Pitch Ramp**によっても変わる可能性がありますので、これらのパラメーター値をすべて0に戻してみてください。

12.3 EVEN、ODDのどちらのMIDIノートも反応しない

- ☞ **MIDI RECEIVE**ページの**Note ON/OFF**パラメーターがすべて**ALL**になっていることを確認してください。

2台のWAVESTATION SRを同時演奏する場合(あるいはWAVESTATION SRとWAVESTATION、WAVESTATION A/Dを同時演奏する場合)は、片方に**EVEN**を、そしてもう1台に**ODD**を設定します。この操作を行うと、それぞれのWAVESTATIONはMIDIノートの半数(ホルトーン1つ分)を無視することによってポリフォニック音数を2倍に増やします。WAVESTATIONシリーズを同時に2台演奏しない限り、通常は**Note ON/OFF**パラメーターを**ALL**に設定しておいてください。

12.4 ノートが突然カットオフされる

- ☞ **MIDI RECEIVE**ページの**All Notes Off**パラメーターを**IGNORE**に設定してください。

コントローラーのなかには、鍵盤を押していない時にノートをカットオフするMIDIメッセージを送信する場合があります。この場合、**IGNORE**に設定してこのMIDIメッセージを無視するようにします。

12.5 ウェーブ・シーケンスが1ステップしか演奏されない

この場合は何通りかの原因が考えられます。

- ☞ **MIDI**ページの**Wave Seq Sync**パラメーターをチェックしてください。このパラメーターは、**MIDI**クロックを使ってウェーブ・シーケンスをコントロールしない限り、**INT**に設定しておいてください。**MIDI**クロックで同期演奏を行う場合は、シーケンサー、ドラム・マシーンなどのクロック・ソースが実際に**MIDI**クロックを送信していることをチェックし、クロック・ソースの**MIDI OUT**端子からWAVESTATION SRの**MIDI IN**端子に接続されていることを確認してください。**MIDI**タイム・コードは**MIDI**クロックとは機能が異なりますので、ここではチェックする必要はありません。

☞ **WAVE SEQUENCE**ページに入り、現在のステップ・ナンバーの前で“S”マークが点滅していないことを確認します。“S”マークが表示されている時は現在のステップがソロになっていますので、**Un-Solo Step**パラメーターでソロをOFFにします。

SOLOが設定されている場合は、現在選んでいるウエーブ・シーケンスのステップしか演奏されません。

☞ **WAVESEQMOD**ページを呼び出してください。このページのSrcに、**Linear Keyboard**、**Centered Keyboard**、**Linear Velocity**、**Exponential Velocity**が設定されていない限り、0以外の値を入力してください(どの正の値、負の値でもかまいません)。

Mod Sourceを以上の4種類のいずれかに設定しませんが、**Mod Amount**に小さい値が設定され(例えば0)シーケンスのスタート・ステップしか演奏されない状態になります。

12.6 ROMバンクのウエーブ・シーケンスをエディットできない

WAVESTATION SRでは、ウエーブ・シーケンスの内容はエディットするたびに保存されますが、ROMのウエーブ・シーケンスを直接エディットすることはできません。ROMのウエーブ・シーケンスをエディットする時は、エディットしたいウエーブ・シーケンスをまずRAMバンクにコピーしてからエディットしてください。

☞ ROMのウエーブ・シーケンスを**RAM1~RAM3**または**CARD**バンクのいずれかにコピーして、ウエーブ・シーケンスをエディットできる状態にしてください。

12.7 リズミック・ウエーブ・シーケンスがMIDIと同期しない

☞ MIDIページの**Wave Seq Sync**パラメーターが**MIDI**に設定されていることを確認してください。

INTERNALに設定されていると、ウエーブ・シーケンスは**MIDI**クロックを無視しますのでご注意ください。**MIDI**タイム・コードは**MIDI**クロックとは機能が異なり、ウエーブ・シーケンスの同期には使用されませんので、ここではチェックする必要はありません。

☞ シーケンサーが**MIDI**クロックを送信する設定になっていることを確認してください(シーケンサーによってはデフォルトで**MIDI**クロックを送信するよう設定されていない場合があります)。

☞ 現在選んでいるパフォーマンス内のすべてのウエーブ・シーケンスに対して、ステップの長さが6の倍数(12、24など)あるいは3拍子系の場合は4の倍数(8、12、16など)に設定されていることを確認してください。

ステップの長さは、24で4分音符、12で8分音符、6で16分音符に相当します。

☞ ウエーブ・シーケンスにディレイをかけていてリズムが合わない場合は、**MIDI**クロックのテンポに合うようにディレイ・タイムを調節してください。

☞ シーケンサーを使用してウエーブ・シーケンスを**MIDI**クロックに同期させている時は、ウエーブ・シーケンスを演奏する音符をすべてビートのほんの少し前の位置にクオンタイズすると、最良の効果を得ることができます。この操作を行うと、シーケンサーがクロック・メッセージの前に**Note On**を送信しますので、ウエーブ・シーケンスがビート上に正確に乗った状態で聴こえるようになります。

12.8 パフォーマンスをマルチセットに使用している時に、音が出ないパートがある(パフォーマンスのエフェクト・ミックスを変えると、音が出ないパートがある)

パフォーマンスのFX Mixを変えていたり、パフォーマンスをマルチセットに使用している時にエフェクトをオリジナルのパフォーマンスから確実にコピーしていない場合、Bus C、Dにアサインした波形が聞こえないことがあります。

☞ FX MIXページのMix3、4のパラメーターがOFFに設定されていないことを確認してください。OFFになっている場合は、OFF以外に設定してください。

パートのうち一つでもC、D、あるいはC+DのFX Busに設定されている時に(あるいはパートがパッチにアサインされている時に、C、D、あるいはC+Dのみに設定されている波形がPatch FX Bus Assignにある場合に)サウンドをステレオのみで出力している場合、FX MIXページのMix3、4のパラメーターでパートをステレオ出力に設定しなおしてください。このような設定が行われているパフォーマンスに、ROM11:0のThe Wave Songがあります。

12.9 パフォーマンスのエフェクトが変わってしまっている

エフェクトは、GLOBALページでOFFに設定されていると動作しません。

☞ GLOBALページを呼び出して、エフェクトがONにセットされていることを確認してください。

パフォーマンスをMULTIモードで演奏する場合、パフォーマンスのエフェクトではなく、現在選んでいるマルチセットのエフェクトが有効になります。エフェクトは元のパフォーマンスからマルチセットへコピーできますが、コピーを行うと同時にマルチセット内のパフォーマンスのエフェクトが変更されますので注意してください。

☞ MULTIのLEDが点灯しているとき、現在選んでいるマルチセットのエフェクトが使用されています。

☞ EFFECTS ALL COPYページで、エフェクトをパフォーマンスからマルチセットにコピーします。

12.10 パフォーマンスのエフェクトがエディットできない

WAVESTATION SRには2種類のエフェクトが装備されており、それぞれPERFモードでパフォーマンスに、MULTIモードでマルチセットに機能します。WAVESTATION SRがPERFモードの場合はパフォーマンスのエフェクトが機能し、MULTIモードの場合はマルチセットのエフェクトが機能します。

エディットできるエフェクトは、現在使用しているエフェクトのみです。例えばMULTIモードの時には、パフォーマンスのエフェクトはエディットできません。

☞ PERFキーを押してPERFモードに入ります。

GLOBALページでOFFに設定していると、エフェクトは動作しません。またエディットも行えません。

☞ GLOBALページを呼び出して、エフェクトがONにセットされていることを確認してください。

12.11 エラーメッセージ

ARE YOU SURE ?

メモリーに記憶されているデータを変更しようとした場合に操作を確認します。操作内容を実行する場合は+1/YESキーを押します。実行しない場合は他のキーを押します。

CAN'T COPY STEREO VOCODER PARAMS

Stereo Vocoder—Delay1/2は2台のエフェクト・プロセッサを同時に使用しますので、どちらか1台のエフェクト・プロセッサにコピーするといった操作は不可能になります。このエフェクトをパフォーマンスまたはマルチセットにコピーする場合は、COPY EFFECTS ALLページで行います。COPY EFFECTS ALLページは、いったんEFFECTSページに戻ってから、“COPY”を押して呼び出します。

CAN'T COPY WSEQ—NO MORE SETPS

CAN'T COPY WSEQ - OVER 255 STEPS

メモリーの容量を越えてウエーブ・シーケンスの挿入、コピーを行おうとしています。シーケンスごとの最大容量は255ステップです。

CAN'T COPY WSEQ - TIME EXCEEDS MAX

時間容量を越えてウエーブ・シーケンスの挿入、コピーを行おうとしています。1シーケンスごとの最大時間は32267ユニットです。

CAN'T EDIT ROM WSEQ : COPY TO RAM

ROMのウエーブ・シーケンスは、エディットする前にRAMにコピーしてください。

CAN'T INSERT—NO MORE STEP MEMORY

メモリー容量を越えてウエーブ・シーケンス・ステップの挿入、コピーを行おうとしています。バンクごとのウエーブ・シーケンスの最大容量は500ステップです。シーケンスごとの最大容量は255ステップです。

ステップの挿入を続行する場合は、WS UTILITYページのInit Wave Seqコマンドで、不要なシーケンスを消去してから行ってください。

CAN'T INSERT - OVER 255 STEPS

CAN'T INSERT - TIME EXCEEDS MAX

CAN'T WRITE TO ROM PROG CARD

ROMカードに書き込みを行おうとしています。ROMカードには書き込めません。

CARD BATTERY IS LOW—REPLACE

カードのメモリー・バックアップ用バッテリーの電圧が下がっています。カードの説明書の指示にしたがい、カードがスロットに差し込まれている状態でバッテリーの交換を行ってください(電源が入っているWAVESTATION SRのスロットにカードが入っている限り、データは消去されません)。

バッテリーの交換をすぐに行えない場合は、カード内のメモリーを本体のRAMにロードするかMIDISysEXダンプなどで保存して、データが消去されるのを防いでください。データの保存を行えない場合はデータ・フォームに必要なデータをメモしてください。

CARD FORMAT FAILED

RAMカードのフォーマットが正常に行われていません。カードがスロットに確実にセットされていることを確認してから、再度フォーマット操作を行ってください。

CARD IS NOT FORMATTED

フォーマットされていないカードを使おうとしています。フォーマットについて詳しくはリファレンス・ガイドの「CARD FORMAT」を参照してください。

CARD PROTECTION SWITCH IS ON

カードのライト・プロテクト(消去防止)はカード上のスイッチで行います。カードにデータの書き込みを行う場合は、プロテクト・スイッチをOFFにしてください(ライト操作を終了したら、バッテリー電圧が消耗するのを防ぐためにプロテクト・スイッチをONに戻してください)。

EFFECTS DISABLED—CAN NOT EDIT

GLOBALページでエフェクトがOFFにセットされていると、エフェクトのエディットは行えません。GLOBALページでエフェクトをONにセットしてください。

GLOBAL CARD PROTECT IS ON

書き込みを行おうとしたRAMカードに対してGLOBALページのMemory Protect CARDがONにセットされています。GLOBALページでMemory Protect をOFFにしてください。

GLOBAL INTERNAL PROTECT IS ON

書き込みを行おうとしたRAM1、RAM2、RAM3に対してGLOBALページのMemory Protect INTERNALがONにセットされています。GLOBALページでMemory Protect をOFFにしてください。

INTERNAL BATTERY IS LOW

本体メモリー・バックアップ用バッテリーの電圧が下がっています。この表示が出た場合は至急RAMカードやMIDISysEXダンプなどで全音色データの保存を行った上、最寄りの営業サービス係または販売店にお問い合わせください。

KORG CARD FORMAT MISMATCH

差し込んだコルグ・プログラム・カードのフォーマットがWAVESTATION SR、WAVESTATION、またはWAVESTATION A/Dのフォーマットと異なるため データの書き込み、読み出しが行えません。このカードがRAMカードである場合は、UTILITIESページでフォーマットが可能です。コルグM1、M3R、および

Tシリーズのプログラム・カードを使用する場合はWAVESTATIONシリーズ用に再フォーマットする必要があります(再フォーマットを行うと、これらのカード内のデータは消去されますのでご注意ください)。

NO CARD INSERTED

ROMまたはRAMカードをカード・スロットに正しく入れてください。

PART IS EMPTY

エディットを行おうとしたパートにパッチが入っていません。パートにパッチをアサインするか、別のパートを使用してください。

SYSEX CHECKSUM ERROR

SYSEXの受信でデータにエラーが発生しました。このメッセージは再びフロント・パネルのキーのどれかを押すまで画面に表示されます。SysExダンプでは大量のデータを扱いますので、一部のデータが誤送される可能性があります。このような場合には通常SysEx操作を繰り返して行うと正常に転送されますが、それでもデータ転送を行えない場合は以下を確認してください。

- 1) MIDIケーブルが不良である可能性があります。MIDIケーブルを交換して、もう一度データ転送を試みてください。
- 2) 保存していたデータ自体が破壊されている可能性があります。大切なデータは常にバックアップを取るよう心がけてください。

SYSEX TIMEOUT ERROR

SYSEXによるデータの転送が3秒以上中断しました。このメッセージは再びフロント・パネルのキーを押すまで画面に表示されます。通常はSYSEX操作を繰り返すことによりデータは正常に転送されますが、それでもデータ転送を行えない場合はMIDIケーブルの接続を確認してください。

SYSEX TRANSFER WAS SUCCESSFUL

データ・トランスファーを完了しました。

SYSEX WRITE PROTECT ERROR

パフォーマンス、パッチ、ウエーブ・シーケンスのSYSEXダンプを受信するためには、GLOBALページでMemory ProtectをOFFにする必要があります。RAMバンクにデータ・ダンプを行う場合は、GLOBALページのMemory Protect InternalをOFFにします。またRAMカードにデータ・ダンプを行う場合は、インターナルのMemory Protect CardをOFFにして、さらにカード上のプロテクト・スイッチがOFFになっていることを確認してください。

13. 付 録

13.1 スペック & オプション

方式:	アドバンスド・ベクトル・シンセシス・システム 24bitデジタル・プロセッシング、19 bit DAC
波形メモリー:	484サンプル・ウェーブフォーム、シングル・サイクルウェーブフォーム
プログラム・メモリー:	8 ROM バンク、3 RAM バンク、1 CARDバンク
音源部:	20 bitリゾリューション 32ボイス (各ボイスにフィルター、アンプ、LFOx2エンベロープ×2装 備)
マクロ部:	ピッチ、フィルター、アンプ、パン、Env1、キーボード/ペロシティ・ ゾーニング用ボイスシング・テンプレート
エフェクト部:	55デジタル・エフェクト・プログラム 最大6エフェクト同時実行 (ダイナミック・モジュレーション付き)
パフォーマンス数:	550 インターナル、50 カード
パッチ数:	385 インターナル、35 カード
ウェーブ・シーケンス数:	352 インターナル、32 カード
ウェーブ・シーケンス・ステップ数:	5500 インターナル、500 カード
マルチセット:	32 マルチ・ティンバー、16MIDIチャンネル
本体コントローラー:	マスター・ボリューム
カードスロット:	PCMデータ、PROG (プログラム) データ
MIDI:	IN、OUT、THRU
ディスプレイ:	16文字×2行、バックライト付きLCD
アウトプット:	1/L、2/R、3、4、ヘッドホン
消費電力:	定格17W
外形寸法:	435 (W) ×45 (H) ×262 (D) mm
重量:	3.6Kg
オプション:	RAMカード (MCR-03)、ROMカード、PCMカード * 製品の仕様および外観などは、改良のため予告なく変更することがあ ります。

13.2 PERFORMANCE DATA FORM

Performance Bank, Number, Name:								
Part#	1	2	3	4	5	6	7	8
PATCH								
Bank								
Number								
Name								
ZONES								
Key Low								
Key High								
Velocity Low								
Velocity High								
DETAILS								
Level								
FX Bus								
Delay								
Transpose								
Detune								
Sustain								
Part Play								
Scale								
Voice Mode								
Key Priority								
EFFECTS	Effect 1		Effect 2			Routing		
Mix3	Mod3	Amt3	Mix4	Mod4		Amt4		

Performance Bank, Number, Name:								
Part#	1	2	3	4	5	6	7	8
PATCH								
Bank								
Number								
Name								
ZONES								
Key Low								
Key High								
Velocity Low								
Velocity High								
DETAILS								
Level								
FX Bus								
Delay								
Transpose								
Detune								
Sustain								
Part Play								
Scale								
Voice Mode								
Key Priority								
EFFECTS	Effect 1		Effect 2			Routing		
Mix3	Mod3	Amt3	Mix4	Mod4		Amt4		

13.3 EFFECTS DATA FORM

KORG Wavestation SR Effects Data			
EFFECT			
Number	Parameter Name	Value	Notes
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

KORG Wavestation SR Effects Data			
EFFECT			
Number	Parameter Name	Value	Notes
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

13.4 PATCH DATA FORM

KORG Wavestation SR Patch Data											
GENERAL						Bank			MACROS		
#/Name						Pitch					
Waves ALL A B C D						Filter					
Structure 4 2 1						Amp					
Hard Sync OFF ON						Pan					
WAVES						FX-BUS			PITCH		
Osc	Bank	#/Name	Lev	Semi	Fine	Slope	A	B	C	D	Pitch Wheel Range
A											Pitch Ramp Amt
B											Ramp Time
C											Vel Amt
D											Source 1
											Amount
											Source 2
											Amount
MIX ENVELOPE											
Point	0	1	2	3	4						
Mix A/B/C/D %											
Times	X										
Loop	Repeats										
MIX MOD											
AC Source 1	Amount	BD Source 1	Amount								
AC Source 2	Amount	BD Source 2	Amount								
FILTER						BUS A-B PAN					
Initial Cutoff						Velocity Amount					
Keyboard Tracking						Keyboard Amount					
Exciter Amount						Notes					
Source 1			Amount								
Source 2			Amount								
AMP ENVELOPE											
Point	0	1	2	3	4	Notes					
Levels					0						
Times	X										
AMP MOD											
Velocity Env Amount											
Source 1			Amount								
Source 2			Amount								
Attack Velocity Mod											
Envelope Keyboard Mod											
ENVELOPE 1											
Point	0	1	2	3	4	Notes					
Levels											
Times	X										
Velocity Amount											
ENV1 MOD											
Velocity Env. Amount											
Attack Velocity Mod											
Env Kybd Mod											
LFO1						LFO2					
Rate	Initial	Amount	Rate	Initial	Amount						
Shape	Sync		Shape	Sync							
Delay	Fade-in		Delay	Fade-in							
Depth Mod Source	Amount	Depth Mod Source	Amount								
Rate Mod Source	Amount	Rate Mod Source	Amount								

それぞれの波形のパラメータは次頁のフォームで記録してください。

PATCH:				WAVE:							
FILTER				BUS A-B PAN							
Initial Cutoff				Velocity Amount							
Keyboard Tracking				Keyboard Amount							
Exciter Amount				Notes							
Source 1		Amount									
Source 2		Amount									
AMP ENVELOPE											
Point	0	1	2	3	4	Notes					
Levels					0						
Times	X										
AMP MOD											
Velocity Env Amount											
Source 1		Amount									
Source 2		Amount									
Attack Velocity Mod											
Envelope Keyboard Mod											
ENVELOPE 1											
Point	0	1	2	3	4	Notes					
Levels											
Times	X										
Velocity Amount											
ENV1 MOD											
Velocity Env. Amount											
Attack Velocity Mod											
Env Kybd Mod											
LFO1				LFO2							
Rate	Initial Amount			Rate	Initial Amount						
Shape	Sync			Shape	Sync						
Delay	Fade-in			Delay	Fade-in						
Depth Mod Source	Amount			Depth Mod Source	Amount						
Rate Mod Source	Amount			Rate Mod Source	Amount						

PATCH:				WAVE:							
FILTER				BUS A-B PAN							
Initial Cutoff				Velocity Amount							
Keyboard Tracking				Keyboard Amount							
Exciter Amount				Notes							
Source 1		Amount									
Source 2		Amount									
AMP ENVELOPE											
Point	0	1	2	3	4	Notes					
Levels					0						
Times	X										
AMP MOD											
Velocity Env Amount											
Source 1		Amount									
Source 2		Amount									
Attack Velocity Mod											
Envelope Keyboard Mod											
ENVELOPE 1											
Point	0	1	2	3	4	Notes					
Levels											
Times	X										
Velocity Amount											
ENV1 MOD											
Velocity Env. Amount											
Attack Velocity Mod											
Env Kybd Mod											
LFO1				LFO2							
Rate	Initial Amount			Rate	Initial Amount						
Shape	Sync			Shape	Sync						
Delay	Fade-in			Delay	Fade-in						
Depth Mod Source	Amount			Depth Mod Source	Amount						
Rate Mod Source	Amount			Rate Mod Source	Amount						

13.6 RAMバンク・データ・フォーム

Bank: _____

Performances
0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47.
48.
49.

Patches
0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.

Wave Sequences
0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.

このデータ・フォームはRAMバンク、カード・バンクのパフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンス・データの記録用にご利用ください。

WAVESTATION SR

MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1-16 1-16	1-16 1-16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	1,3,4 × *****	1,3,4 × *****	記憶される
ノートナンバー	: 音域	× ×	0-127 0-127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	× ×	○ (9N, v = 1-127) ×	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ×	○ ○	
ピッチ・ベンド		×	○	
コントロール チェンジ	0 1 4 6,38 7 10 12 16,17 32 42 64 100,101 1-95 121	○ × ○ ○ ○ × × × ○ ○ × ○ × ×	× ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンク・セレクト (MSB) モジュレーション・ホイール フット・コントローラ データ・エン트리 (MSB), (LSB) ボリューム・コントロール パン・ポット (MSB) * 1 エフェクト・コントロール ジョイスティック X (AC), Y (BD) バンク・セレクト (LSB) * 2 パン・ポット (LSB) ダンパー・ペダル レジスタード・パラメータ (LSB), (MSB) アサインブル・コントロール リセット・オール・コントローラズ
プログラム チェンジ	: 設定可能範囲	0-99 0-49	0-127 0-49	
エクスクルーシブ		○	○	
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	: クロック : コマンド	× ×	○ ×	
その他	: ローカル・オン/オフ : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	× × ○ ×	× ○ ○ ×	* 3
備考	* 1: Pans between Buses A(0) and B(127). Modulated values are not displayed. * 2: Used to select special FX Bus values. * 3: Ignored in OMNI Mode.			

モード1: オムニ・オン、ポリ
モード3: オムニ・オフ、ポリ

モード2: オムニ・オン、モノ
モード4: オムニ・オフ、モノ

○: あり
×: なし

KORG

■本社: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691(代) ■インフォメーションセンター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一7F ☎(03)3363-5995
■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸 1-11-17 ☎(03)3323-5241 ■横浜営業所: 〒220 横浜市西区北幸2-10-42 ☎(045)324-7776(代)
■北関東営業所: 〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎(048)644-6800(代) ■大阪営業所: 〒531 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)374-0691(代) ■名古屋営業所/
ショールーム: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419(代) ■福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166(代)

© KORG INC. 1992

PRINTED IN JAPAN
1992 0410 CTH CR