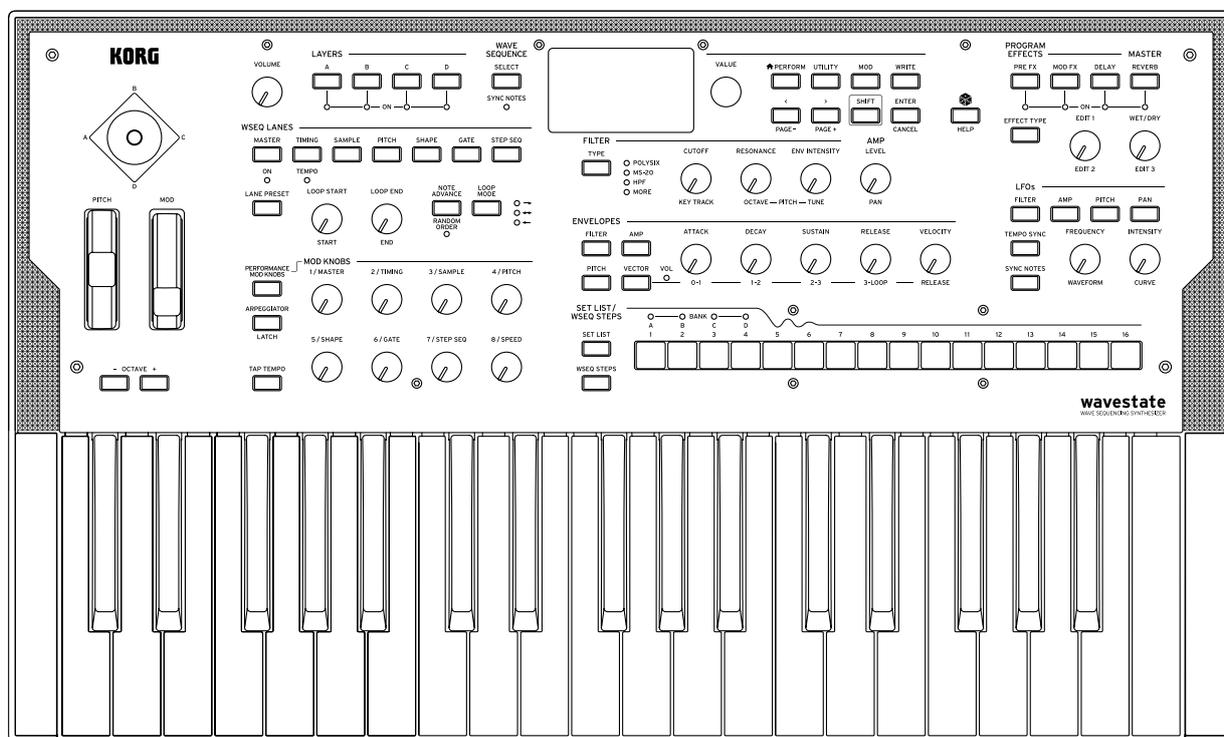


wavestate

WAVE SEQUENCING SYNTHESIZER

wavestate 2.0の新機能



KORG

J1

目次

ソフトウェアバージョン2.0の新機能	3
wavestate Editor/Librarian.....	3
MS-20とPolysixのフィルターに新しい「ゲイン」設定を追加.....	4
Performance Hold (パフォーマンス・ホールド)	5
ベクターのボリュームカーブとスピード	5
ボタン1～16でカテゴリーを選ぶ.....	6
ピッチレーン を 音階に合わせる.....	7
Arpeggiator.....	8
Global Scaleのトランスポーズ.....	8
利用可能なストレージ	9
その他の改善点.....	9

wavestate 2.0の新機能

ソフトウェアバージョン2.0の新機能

- wavestate Editor/Librarianのサポート。
- 最大4GBの独自サンプルをロードできるSample Builderに対応。
- SHIFT ボタン - ARPEGGIATOR ボタンからアクセスできるパフォーマンスレベルのホールド機能(5ページ参照)。
- ピッチレーンの「Fit To Scale」機能(7ページ参照)
- ベクター・ボリュームをポイント間でクロスフェードする様子をコントロールできる「ベクター・ボリューム・カーブ」パラメーターを追加(5ページ参照)
- フロント・パネルでのカテゴリ選択: 選択ダイアログで、1~16のボタンを押してカテゴリを選択することができます(6ページ参照)。新しいカテゴリ「User」では、自分のカスタムサウンドをすぐに見つけることができます。
- すべてのデータ・ベース・アイテム(パフォーマンス、プログラム、ウェーブシーケンス、レーン、マルチサンプルなど)は、同時に2つのカテゴリを割り当てることができるようになりました。例えば、1つのサウンドに「Strings」と「User」の両方のカテゴリを設定することができます。
- セットリストとウェーブ・シーケンスのステップバンクの選択は、ボタン1~4をダブルで押して行います(SHIFTを押したままではできません)。
- 選択ダイアログでは、SHIFT ボタン - PERFORM ボタンを押すと、ディスプレイにカテゴリのリストが表示されます。選択ダイアログの外でSHIFT ボタン - PERFORM ボタンを押すと、パフォーマンス・カテゴリ・セレクト画面に直接ジャンプします。
- SHIFT ボタン - ATTACK ノブ、DECAY ノブ、RELEASE ノブによるエンベロープ・カーブ・パラメーターのフロント・パネルでのコントロール。
- SHIFT ボタン - EFFECTS TYPE ボタンは、Effects Preset パラメータを選択します。
- TAP TEMPO ボタンを押すと、ディスプレイにテンポパラメーターが表示されます。
- MS-20 と Polysix のフィルターにゲイン・スケーリング・オプションが追加され、強いレゾナンスにアクセスしやすくなりました(4ページ参照)。
- LFO の最大フェードタイムが9.9秒に増加。
- Windows 10 の NCM ネットワークに対応しました。なお、wavestate ソフトウェアバージョン2.0の初回インストール時には、引き続きRNDISが必要です。
- その他、多くの改善とバグフィックスを行いました。詳しくは、9ページの「その他の改善点」をご覧ください。

wavestate Editor/Librarian

wavestate Editor/Librarian は Sound Librarian のすべての機能に加え

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

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

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

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

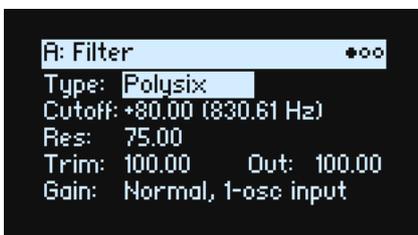
Sample Builder

MacOS および Windows コンピュータ用のアプリケーション Sample Builder を使用して、最大 4GB の独自のサンプルを wavestate にロードできます。ループ・ポイントやルート・キーのメタデータを含むモノラルまたはステレオの .wav ファイルを、ほぼすべてのサンプル・レートで読み込むことができます。Sample Builder には、スタート・ポイントやループを編集するための基本的なツールも用意されています。キーボード上にサンプルを配置して、wavestate で使用できるマルチサンプルも作成できます。wavestate には、同時に1つのユーザー・サンプル・バンクをロードすることができ、最大4,000個のマルチサンプルに最大4,000個のモノラル・サンプル(2,000個のステレオ・サンプル)を含めることができます。マルチサンプルには固有の識別子が使われているので、異なるバンクに読み込まれたり、バンクの順番や名前が変わっても、プログラムやウェーブ・シーケンスはそれらを追跡することができます。

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

MS-20とPolysixのフィルターに新しい「ゲイン」設定を追加

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



Gain (ゲイン)

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

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

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

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

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

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

Performance Hold (パフォーマンス・ホールド)



Performance Hold (SHIFT ボタン - ARPEGGIATOR ボタン)

[Off, On]

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

パフォーマンス・ホールドは、グローバル MIDI チャンネルのレイヤーにのみ適用されます。

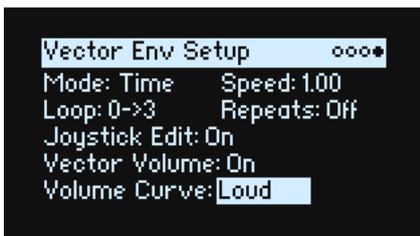
注: フロント・パネルのショートカット「SHIFT ボタン-ARPEGGIATOR ボタン」は、アルペジエーターの Latch をコントロールする以前のショートカットに代わるものです。アルペジエーターがオンの場合、パフォーマンス・ホールドは Latch と同様に動作しますが、すべてのレイヤーに一度に適用されることが異なります。レイヤーごとに Latch をコントロールする必要がある場合は、画面上の Latch パラメーターを使用します。

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

	ホールドをオフにした場合	ホールドをオンにした場合
アルペジエーターがオフの場合	LED ランプ消灯	LED ライトが点滅
アルペジエーターがオン	LED ライトが点灯	LED ライトがゆっくりと点滅

ベクターのボリュームカーブとスピード

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



Volume Curve (Vector Volume Curve)

[Loud, Smooth]

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

Speed (スピード)

[Mode = Time: 0.01...100.00]

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

エンベロープ全体をスピードアップしたり、スローダウンしたりします。

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

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

ボタン1~16でカテゴリーを選ぶ

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

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

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

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

2. すべての音を再表示するには、ボタン1を押します。

パフォーマンスとプログラムのカテゴリーとボタン1~16

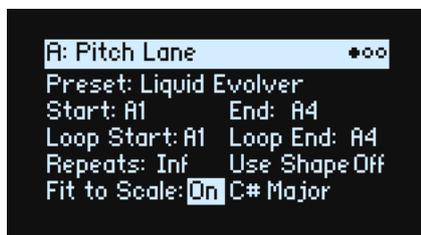
ボタン	カテゴリー	以下のカテゴリーも表示されます。
1	All	カテゴリーに関係なく、すべてを表示
2	Bass	
3	Lead	
4	Pad	Soundscape
5	Synth	Fast Synth
6	Bell/Mallet	
7	Gtr/Plucked	
8	Percussion	
9	Piano/Keys	
10	Brass	
11	Woodwind	
12	Strings	Orchestral
13	Vocal/Airy	
14	Seq	Arpeggio, Just 4 Fun, Rhythm Hard, Rhythm Soft
15	SFX	
16	User	

マルチサンプルのカテゴリーとボタン 1-16

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

ボタン	カテゴリー	以下のカテゴリーも表示されます。
15	SFX/Hits	Hits, Effects
16	User	

ピッチレーンを音階に合わせる



Fit to Scale (音階に合わせる)

[Off, On]

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

Off: ピッチオフセットは、シーケンスに入力されたとおりに再生されます。

On: ピッチは、指定されたスケールとキーに制限されます。

(スケール・キー)

[C…B]

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

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

(スケールタイプ)

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

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

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

wavestate 2.0の新機能

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

Arpeggiator

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



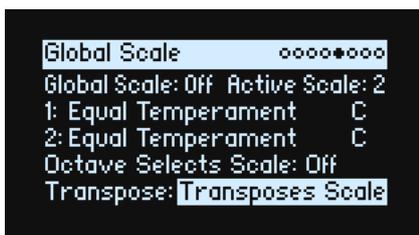
Arpeggiator (アルペジエーター) (ARPEGGIATOR)

[Off, On]

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

Global Scaleのトランスポーズ

Global Scale ページの Layer Transpose パラメータは、“Program” と “Performance Transpose” の両方に影響するため、Transpose に名前が変更されました。



Transpose (トランスポーズ)

[Transposes Scale, Within Scale]

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

利用可能なストレージ

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

Available Storage (使用可能なストレージ)

[金額 (GBまたはMB)].

サウンドやサンプルを保存するために利用可能な内部スペースの量を示します。

その他の改善点

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

改良点

サウンド

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

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

Performance Liquid Evolve の Mod Knob の割り当てが完全になりました。

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

ユーザー・インターフェース

Wave Sequence Lane のボタン (TIMING、SAMPLE など) をダブルクリックすると、Performance Home ページの中で、そのレーンのページにジャンプするようになりました (ENTER は不要)。

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

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

WSEQ STEPS ボタンを押すと、モジュレーション・ソース選択画面とMOD+>「Select a mod source」ポップアップで Step Pulse が選択されるようになりました。

Show In Mod List に EQ の項目を追加しました。

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

Tune ノブに半音単位での戻り止めを追加しました。

Pitch LFO INTENSITY ノブのテーパーを改善しました。

TUNE ノブの0付近の分解能が向上しました。

ノブの動作を改善しました (トラベルエッジでのマージンの減少など)。

VALUE ノブの加速の動作を改善しました。

Wave Sequence の表示で、古い音色ではなく、新しい音色を表示するようになりました。

その他の改善

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

デフォルトのクロック設定が自動になりました。

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

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

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

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

グローバル・スケール・ページの “LayerTranspose” パラメーターの名称を “Transpose” に変更しました (プログラム・トランスポーズとパフォーマンス・トランスポーズの両方に影響するため)。

バグ修正

音

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

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

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

Performances Pops ArpsとWasted Hip Hopのエフェクトが、それぞれのスロット (PRE FXとMOD FX)と適切に一致するようになりました。

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

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

エディター/ライブラリアンで「Make Unique」オプションを使用してインポートする際に、同じuuidを持つアイテムが別の名前ですでに存在していても、新しくインポートされたアイテムの名前は変更されなくなりました。

モジュレーション

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

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

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

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

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

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

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

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

ウェーブ・シーケンスとベクター

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

以前は、Single Multisample LayersとWave Sequence Layersを切り替えたときに、レインボウボタンのLEDが誤った値を示すことがあった問題を修正しました。

ステップやレインのユーティリティページが表示されているときにMASTERボタンを押した場合、マスターレインページが正しく表示されるようになりました。

Note Advanceとステップ・プロバビリティーを組み合わせたときに正しく動作しないことがあった問題を修正しました。

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

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

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

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

MIDIと同期

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

エフェクトのLFOのMIDI同期が改善されました。

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

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

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

その他のバグ修正

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

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

セットリストに [新規保存] を使用した後、[システム設定] ページで選択したセットリストが正しく表示されるようになりました。

音符を保持したままアルペジエーターを起動し、ダンパーペダルを踏んでから音符を離しても、音符が動かなくなることがあった問題を修正しました。

アルペジエーターをオンにしてダンパーペダルを踏んだままだと、パフォーマンスに変更したりレイヤーを有効にしたりするときに音が動かなくなることがあった問題を修正しました。

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

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

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

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

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

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

「SET LIST」や「SEQ STEPS」を押すと、モーダルなダイアログが閉じるようになりました。

その他、機能性や安定性を向上させました。