

# KORG Legacy Collection

Virtual Instruments/Effects Plug-ins



KORG Legacy Collection  
WAVESTATION  
取扱説明書

# KORG

- ・ MIDIは社団法人音楽電子事業協会( AMEI )の登録商標です。
- ・ AppleおよびAppleロゴならびにMacは、Apple Computer, Inc.の登録商標です。
- ・ Built for Mac OS Xグラフィックは、Apple Computer, Inc.の商標です。
- ・ Audio Unitsロゴおよびシンボルは、Apple Computer, Inc.の商標です。
- ・ Windows XPは、Microsoft Corporationの登録商標です。
- ・ VSTおよびASIOは、Steinberg Media Technologies GmbHの商標です。
- ・ その他の製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。
- ・ 製品の仕様や外観は、予告なく変更することがあります。

# 取扱説明書について

## 取扱説明書の構成と使用法

### ・WAVESTATIONリファレンス・ガイド、Expanded Effects

オリジナルのWAVESTATIONに付属されていたリファレンス・ガイドのPDFデータです。

「KORG Legacy Collection WAVESTATION取扱説明書」でWAVESTATIONソフトウェアの機能やパラメーターを調べる際に、あわせて参照してください。

### ・WAVESTATION パフォーマンス・ノート

WAVESTATIONソフトウェアに内蔵されているパフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンス等の名前が記載されています。音色等を知りたいときに参照してください。

 オリジナル製品の取扱説明書またはリファレンス・ガイドは、本ソフトウェア・シンセサイザーの機能、仕様と必ずしも一致していません。

## 取扱説明書の記述について

この取扱説明書は、Windows XPとMac OS Xの2つのオペレーティング・システム用に記載されています。

2つのオペレーティング・システムで共通な機能は、注記をせずにそのまま記述しています。

画面について、特に2つのオペレーティング・システムで違いがない場合は、Windows XP用の画面を載せています。異なる場合は、それぞれのオペレーティング・システムに対応した画面を載せています。

ダイアログ等で表示される「開く」、「保存」等のボタンに表示される名称は、お使いのコンピューターの設定により異なります。また、ホスト・アプリケーションでプラグインとして使用している場合、メニュー等で表示される名称は、ホスト・アプリケーションによって異なります。

### キー・コマンドについて

2つのオペレーティング・システムでは、キー・コマンドが異なります。

この取扱説明書では、キー・コマンドについて記述する場合、初めにWindows XP用のキー・コマンドを記述し、その後に( )で括りMac OS Xのキー・コマンドを記述しています。

例: 「…の機能を使用する場合は、コンピューターの[Ctrl]キー( Mac: コマンド・キー )を押しながら、クリックします。」

### ボタン、ノブの表記 [ ]

画面上のボタンやノブ類を[ ]で括って表しています。

### パラメーターの表記

画面上に表示されるパラメーターは“ ”で括って表しています。

 p.

参照するページを表しています。

、

これらのマークは順番に、使用上の注意、アドバイスを表しています。

## **画面表示**

取扱説明書に記載されている各種パラメーターの数値などは表示の一例です。実際の画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

## **MIDIに関する表記**

MIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを省略してCC#で表しています。

# 目次

はじめに .....	1
おもな特長 .....	1
WAVESTATION .....	1
Macintosh/Windows - スタンドアローン&プラグイン対応 .....	1
<b>WAVESTATIONの構成 .....</b>	<b>2</b>
パフォーマンスの構成 .....	2
パッチの構成 .....	3
波形の構成 .....	3
ウェーブ・シーケンスの構成 .....	3
バンクの構成 .....	3
<b>クイック・スタート .....</b>	<b>4</b>
音を聴いてみましょう .....	4
起動とセットアップ .....	4
各部の名称と機能 .....	5
パフォーマンスを選択し演奏してみましょう .....	9
マスター・チューニングの設定 .....	15

<b>パフォーマンス</b> .....	<b>16</b>
<b>Performance Selectページ</b> .....	<b>16</b>
<b>Performance Editページ</b> .....	<b>17</b>
Patch Assign( パートへのパッチのアサイン ).....	18
DETAILS( パート・ディテイルの設定 ) .....	20
ZONES( キー/ペロシティ・ゾーンの設定 ) .....	21
<b>パフォーマンスのライト/ロードとセーブ</b> .....	<b>22</b>
[WRITE]ボタン - パフォーマンスのライト .....	22
[FILE]ボタン - データのロードとセーブ .....	23
<b>パッチ</b> .....	<b>25</b>
<b>パッチの構成</b> .....	<b>25</b>
オシレーターの構造 .....	25
ベクター・シンセシス .....	25
波形 .....	27
ウェーブ・シーケンス .....	27
フィルター .....	27
Pan .....	27
Macros .....	27
モジュレーション .....	28
<b>Patch Editページ</b> .....	<b>29</b>
[WRITE]ボタン - パッチのライト .....	29
パッチのエディット .....	30
パッチ・パラメーター( パッチの選択と設定 ).....	30
WAVES( 波形のアサイン ) .....	31
Osc (OSC Select) .....	31
MIXENV( ベクター・シンセシスの設定 ).....	32
MIXENVMOD( ベクター・シンセシスのモジュレーション設定 ) .....	33
Macrosのエディット .....	34
PITCH( ピッチの設定 ) .....	34
FILTER( フィルターの設定 ) .....	36
AMP( アンプの設定 ) .....	37
PAN( パンの設定 ) .....	38
ENV1( エンベロープ1の設定 ) .....	39
LFO1, LFO2( LFOの設定 ) .....	41

---

<b>ウェーブ・シーケンス</b> .....	<b>42</b>
<b>ウェーブ・シーケンスについて</b> .....	<b>42</b>
<b>WaveSeq Editページ</b> .....	<b>44</b>
[WRITE]ボタン - ウェーブ・シーケンスのライト .....	44
ウェーブ・シーケンス・セッティング .....	45
ステップ・アサイン .....	47
ステップ・ディスプレイ .....	49
<b>エフェクト</b> .....	<b>50</b>
<b>エフェクト・システム</b> .....	<b>50</b>
<b>エフェクトの構成</b> .....	<b>50</b>
パラレル・モード .....	51
シリーズ・モード .....	52
<b>Effect Editページ</b> .....	<b>53</b>
パフォーマンスのパートとエフェクトとの接続設定 .....	55
<b>エフェクト・リスト</b> .....	<b>56</b>
<b>Global</b> .....	<b>62</b>
MIDI Controller .....	62
Joystick .....	63
MIDI Filter .....	63
TUNING .....	63
Key Transpose .....	63
WaveSeq Tempo Sync .....	63
Pitch Bend Range .....	64
Output 3/4 .....	64
User Scale .....	64
<b>資料編</b> .....	<b>65</b>
<b>おもな仕様</b> .....	<b>65</b>
<b>MIDIインプリメンテーション・チャート</b> .....	<b>66</b>



# はじめに

このたびはKORG Legacy Collectionをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

## おもな特長

### WAVESTATION

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

WAVESTATIONシリーズの全ファクトリー・プリセット・プログラム(パフォーマンス)550種類がプリセットされています。また、オリジナルのWAVESTATIONシリーズで作成したパフォーマンス、パッチ、ウェーブ・シーケンス・データをシステム・エクスクルーシブ・ファイルで読み込むことも可能です。

### Macintosh/Windows - スタンドアローン&プラグイン対応

WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーは、Macintosh/Windowsでスタンドアローンとして単体での使用はもちろん、VST/Audio Unitsプラグイン・インストゥルメントとしてVSTまたはAudio Units 対応のホスト・アプリケーションで使用可能です。

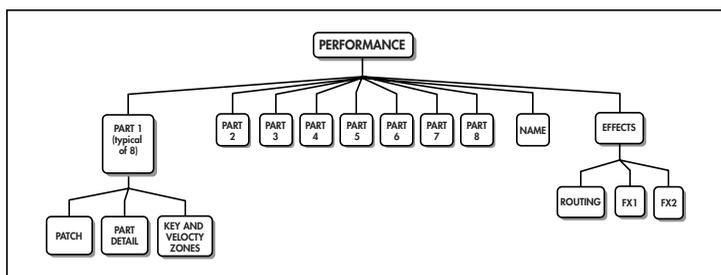
ソフトウェアはApple G4 Velocity EngineとIntel Pentium4 SSE/SSE2に最適化されています。

# WAVESTATIONの構成

## パフォーマンスの構成

パフォーマンスとは、WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーのサウンド構成の中で一番上に位置するものです。パフォーマンスは、単なる音色だけでなく、パッチ(音色)をまとめたものです。また、キーボードのモード(シングル、スプリット、レイヤー、ペロシティ・スイッチ)やエフェクトの設定もパフォーマンスに含まれます。

各バンクに50のパフォーマンスが記録できますので、すべてのバンクを合わせると、最大550のパフォーマンスの演奏が可能になります。パフォーマンスの構成は、以下のようになります。



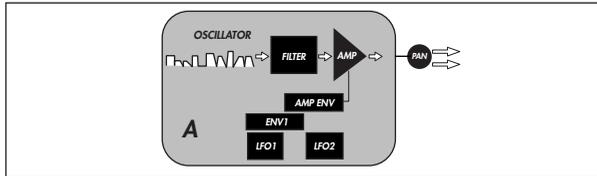
それぞれのパフォーマンスは、8種類のパートで構成されています。

各パートには、パッチ(音色)をはじめとして、調整用パラメーター( PERFORMANCE、PART DETAIL)、プレイ範囲(キー/ペロシティ・ゾーン)が含まれています。このようなパートを8種類組み合わせたものがパフォーマンスで、パッチ単体と比べて非常に豊かな音の響きや深みが表現されています。

まず、プリセットのパフォーマンスをPerformance Editページで確認して、パッチがどのように使われているかチェックしてみましょう。(キー・ゾーンの設定、さまざまなペロシティへの分割の方法など) また、それぞれのパフォーマンスには、2系統のステレオ・エフェクトをかけることが可能です。これらのエフェクト・パラメーターも調整可能です。エフェクトについては「エフェクト」( [p.50](#) )を参照してください。

## 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ところになります。ボイス・パッチは、オシレーター、フィルター、アンプ・エンベロープ、汎用エンベロープと2種類のLFOで構成されています。



各バンクには、最大35パッチまでメモリーできます。WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザー全体ではROMのパッチも含め最大385パッチが使用可能です。

パッチについての詳細は、「パッチ」を参照してください。( ④p.25 )

## 波形の構成

WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーのパッチは、オシレーターのウェーブ・データに基づいて作成された波形ごとにユニークな音色がプログラムされています。

WAVESTATIONには、484のウェーブ・データが搭載されています。ウェーブ・データには、シングル・サイクルから連続的にループする波形と、1回のみ発音するサンプル音系のトランジェント波形があります。

## ウェーブ・シーケンスの構成

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

様々な波形をクロスフェードさせ、波形同士をスムーズにつなげて演奏できます。

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

バンクごとに32のウェーブ・シーケンスが記憶されていますので、WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザー全体で最大352ウェーブ・シーケンスがメモリーできます。1つのウェーブ・シーケンスごとに最大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の詳細は「ウェーブ・シーケンス」( ④p.42 )を参照してください。

## バンクの構成

WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーには、RAM1～3の3種類のRAMバンク、ROM4～11のROMバンクの合計11種類のバンクがあります。これらのバンクにはプリセット・サウンドがメモリーされています。RAM1～3は、ライト可能なユーザー用のバンクです。ROM8～ROM11は、ライト不可能なバンクです。

各バンクには、50のパフォーマンス、35のパッチ、32のウェーブ・シーケンスがメモリーされています。ROMには、484種類のウェーブ・データがメモリーされています。

# クイック・スタート

## 音を聴いてみましょう

まず初めに、WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーのスタンドアローン版を使っているいろいろな音を聴いてみましょう。

## 起動とセットアップ

- 1 コンピューターと外部MIDIデバイスを接続します。
- 2 「KORG」フォルダ - 「WAVESTATION」フォルダの中の「WAVESTATION」アイコンをダブルクリックして起動します。

Windows XP

WAVESTATION フォルダは Windows XP ではインストール時に選択した場所にあります。デフォルトでは「Program Files」フォルダ内の「KORG」フォルダの中にあります。また、タスクバーの[ スタート ]ボタン、[ すべてのプログラム ]を順にクリックし、メニューから「KORG」-「WAVESTATION」-「WAVESTATION」を選択しても起動できます。



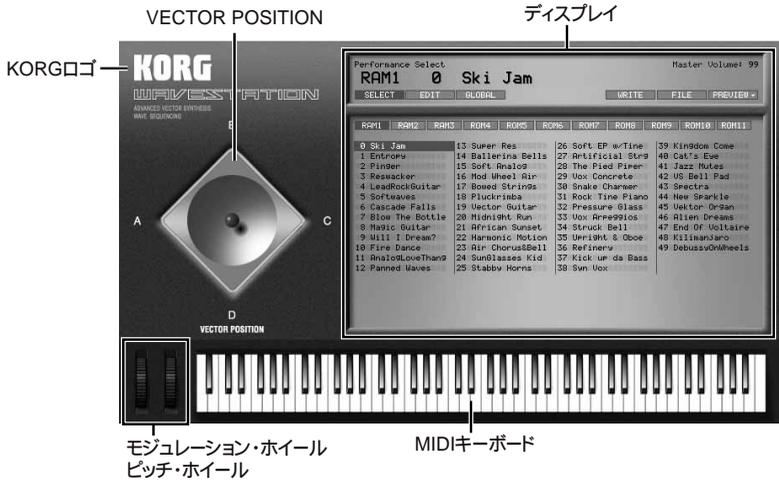
Mac OS X

KORG フォルダは、「アプリケーション」フォルダの中にあります。

起動するとPerformance Selectページが表示されます。起動時は常にPerformance Selectページが表示されます。

- 3 システム・メニューで設定を選び、CD-ROMに収録されている「WAVESTATIOのセットアップ」PDF( WAVESTATION\_Setup\_J.pdf )を参照してオーディオ、MIDI、その他の設定を行います。

## 各部の名称と機能



クイック・スタート

### ディスプレイ

ディスプレイは、上部と下部の2つに分かれています。

#### 上部ディスプレイ

現在選ばれているパフォーマンス、下部ディスプレイに表示されているページ名、ページ・セレクト・ボタン等が表示されます。



#### ページ名

下部ディスプレイで表示されているページ名が表示されます。ページの切り替えは、ページ・セレクト・ボタンで行います。

#### パフォーマンス

現在選ばれているパフォーマンスを表示します。

左から、「バンク、パフォーマンス・ナンバー、パフォーマンス名」の順に表示されます。

バンクをクリックするとポップアップ・メニューが表示され、バンクを選択することができます。

パフォーマンス・ナンバーを上下にドラッグするか、ダブルクリックしてコンピューターのキーボードで数字を直接入力すると、パフォーマンスを選択できます。

### ページ・セレクト・ボタン

下部ディスプレイに表示するページを選択します。

#### [SELECT] ボタン

下部ディスプレイに Performance Select ページが表示されます。

Performance Select ページでは、バンク内のパフォーマンスをリストで表示し、クリックすることによってパフォーマンスを選択できます。

#### [EDIT] ボタン

下部ディスプレイに Edit ページが表示されます。

Edit ページにはいくつかのページがあり、パフォーマンスを構成する様々なパラメーターをエディットすることができます。Edit ページの選択は下部ディスプレイで行います。

#### [GLOBAL] ボタン

下部ディスプレイに Global ページが表示されます。

Global ページでは、WAVESTATION 全体に関する設定を行います。

### Master Volume

WAVESTATION ソフトウェア・シンセサイザーの出力レベルが表示されます。

マウスで上下にドラッグするか、ダブルクリックしてコンピューターのテンキーで値を直接入力することによって出力レベルを調整できます。調整範囲は、00 ~ 99 です。

#### [WRITE] ボタン

エディットしたパフォーマンスやパッチをメモリーにライト(更新)します。(☞p.22)

[WRITE] ボタンは、パフォーマンスやパッチがライト可能なページで表示されます。

#### [FILE] ボタン

全パフォーマンス・データのコンピューターからのロードまたはコンピューターへのセーブと、オリジナル WAVESTATION シリーズで作成したシステム・エクスクルーシブ形式のデータを読み込みます。クリックすると、[ LOAD ALL ]、[ SAVE ALL ]、[ IMPORT ] の各ボタンが表示されます。(☞p.23)

#### [PREVIEW] ボタン

パフォーマンスが、あらかじめ設定されているフレーズでプレビュー再生できます。(☞p.11)

**下部ディスプレイ**

下部ディスプレイでは、上部ディスプレイのページ・セレクト・ボタンで選択しているページを表示します。

表示される内容は、それぞれのページの説明を参照してください。

**ピッチ・ホイール**

上下にドラッグすることによって、ピッチをコントロールします。ピッチの可変範囲はGlobalページで設定します。パッチによっては、Globalページで設定した音域を越える場合があります。

**モジュレーション・ホイール**

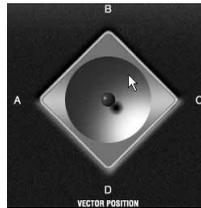
上下にドラッグすることによって、モジュレーションの効果の深さをコントロールします。モジュレーションの効果は、各パッチのパラメーターで設定します。また、ビブラート、トレモロ、コーラス、パンなどの効果を組み合わせることも可能です。

**VECTOR POSITION**

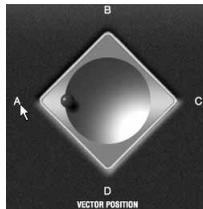
VECTOR POSITIONは、4つのオシレーターのミキシングに使用します。(※p.12)

プログラム作成時にボールをドラッグしたり、以下のように操作することによって、ミキサー・エンベロープ・ポイントを設定でき、音色のミキシングを行えます。

- ・ 円の中で[ Control ]キー( Mac: コマンド・キー )を押しながらクリックすると、ボールは中心に移動します。このときは、オシレーター出力が均一にミックスされます。



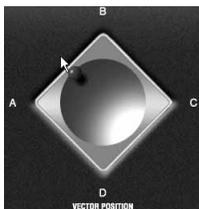
- ・ “ A ”、“ B ”、“ C ”、“ D ”の文字をダブルクリックすると、ボールはダブルクリックした文字の端に移動します。下図の例ではオシレーターAのみが出力されます。( A出力:100% )



## クイック・スタート

---

- ・ “ A ”、“ B ”、“ C ”、“ D ”の文字間をダブルクリックすると、ボールはダブルクリックした文字の間に移動します。下図の例では、オシレーター A と B が出力されます。( A 出力: 50%、B 出力: 50% )



演奏中にボールを操作すると、プログラム済みのミックスをリアルタイムでコントロールすることができます。また、ホスト・アプリケーションやコンピューターに接続した外部MIDIデバイスでMIDIコントロール・チェンジを使って、ポジションをコントロールすることもできます。

### MIDIキーボード

88鍵のキーボードです。

クリックすることで演奏できます。鍵盤を左右にドラッグすることでグリッサンド演奏も可能です。

### KORGロゴ

クリックすると、WAVESTATIONのソフトウェア情報が表示されます。バージョン情報を確認することができます。

## パフォーマンスを選択し演奏してみましょう

WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーを起動すると、常にPerformance Selectページが表示され、パフォーマンスの選択と演奏が可能になります。



現在選択されているパフォーマンスが上部ディスプレイに表示されます。起動時には、プリセットされているパフォーマンスがロードされ、RAM1 バンクの0 "Ski Jam" が選ばれています。プリセットされているパフォーマンスは11バンク、各50パフォーマンスの計550個のパフォーマンスがメモリーされています。

### バンクの選び方

下部ディスプレイに表示されるバンク・セレクト[ RAM1 ]-[ RAM3 ]-[ ROM4 ]-[ ROM11 ] ボタンのいずれかをクリックしてバンクを選択します。



バンク・セレクト・ボタンでバンクを選択しただけではパフォーマンスは切り替わりません。パフォーマンス・リストでパフォーマンスを選択した時点で切り替わります。

## クイック・スタート

または、上部ディスプレイのバンク表示をクリックして表示されるポップアップ・メニューからバンクを選択します。



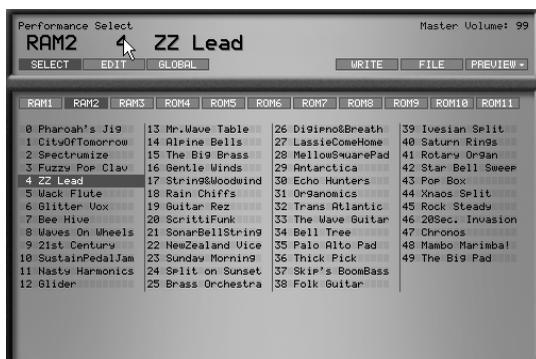
**note** 上部ディスプレイでバンクを選択したときは、選択したバンクの同ナンバーのパフォーマンスに切り替わります。

### パフォーマンスの選び方

パフォーマンス・リストから演奏するパフォーマンス・プログラムをクリックして選択します。



または、上部ディスプレイのパフォーマンス・ナンバーを上下にドラッグしてパフォーマンスを選択します。



選択したパフォーマンス・プログラムを演奏してみてください。

演奏には、コンピューターに接続した外部MIDIデバイスを使用するか、Performanceページの一番下にあるMIDIキーボードをクリックします。

また、WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーでは、パフォーマンスをプレビュー再生することができます。

上部ディスプレイの右側にある[ PREVIEW ]ボタンをクリックします。

パフォーマンスをあらかじめ設定されているフレーズでプレビュー再生します。

[ PREVIEW ]ボタンを右クリック( Mac: [ Control ]キー+クリック )、または右の マークをクリックすると、ポップアップメニューが表示され、プレビュー再生時のフレーズを選択することができます。フレーズは、5種類が用意されています。



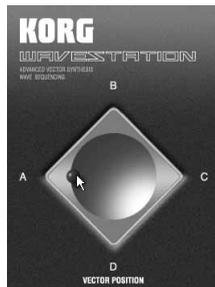
現在再生している[ PREVIEW ]ボタンをもう一度クリックすると再生が停止します。

### ベクター・シンセシスの音色を聴いてみましょう

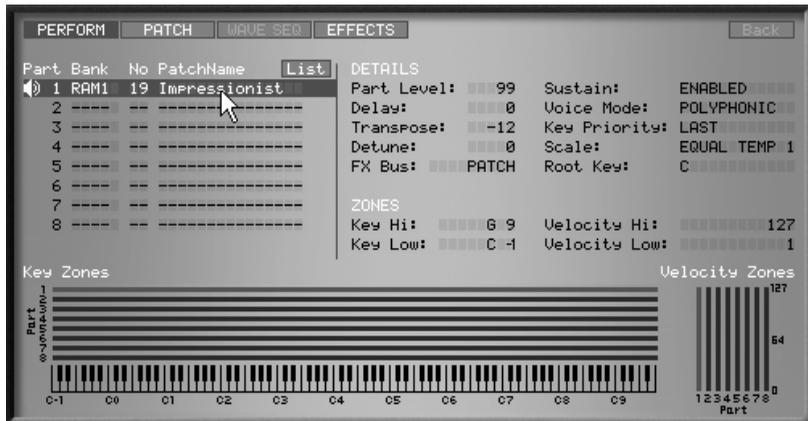
ベクター・シンセシスは、複数のオシレーター出力を時間的にミックスすることができます。ここでは、複数のオシレーターを使用したパフォーマンスを選択して、演奏しながらオシレーターをミキシングしたり、ベクター・シンセシスの設定を確認してみます。

- 1 パフォーマンスのRAM2バンクの9 21st Centuryを選択して、演奏します。  
9 21st Centuryは、持続音系のベクター・シンセシスによるパフォーマンスです。  
ノート・オンから時間の経過にしたがって、音色が変化します。

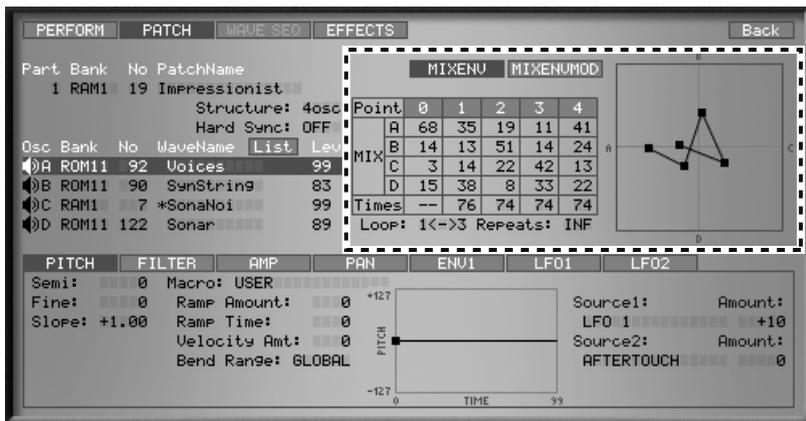
- 2 演奏しながら、VECTOR POSITIONのボールをいろいろなポジションにドラッグします。  
ドラッグしたポジションによって音色が変化します。  
このようにVECTOR POSITIONを演奏中に操作することによって、複数のオシレーターをリアルタイムでミキシングすることができ、様々な音色変化を得ることができます。



- 3 上部ディスプレイの[ EDIT ]ボタンをクリックします。  
下部ディスプレイにPerformance Editページが表示されます。  
Performance Editページでは、パフォーマンスの調整用パラメータやキー/ペロシティ・ゾーンのエディットが可能です。



- 4 下部ディスプレイの左上に表示されている“ Impressionist ”の文字をダブルクリックします。下部ディスプレイにPatch Editページが表示されます。  
 “ Impressionist ”の文字をクリックして選択し、[ PATCH ]ボタンをクリックしてもPatch Editページが表示されます。



ディスプレイの右上にベクター・シンセシスの設定が表示されます。

ミキサー・エンベロープ上の5つのポイントでの各オシレーターのリミッティングの割合、各ポイントへの移行時間、ポイントでのループ等を設定します。それぞれのパラメーターについては、「パッチ」( p.25 )を参照してください。

WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーには、VECTOR POSITIONを使って音色を変化させることができるパフォーマンスが多数メモリーされています。パフォーマンスをいくつか選択して、演奏しながら試してみてください。

### ウェーブ・シーケンスの音色を聴いてみましょう

WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーのウェーブ・シーケンスは、複数の様々な波形をステップごとに連続してオシレーターに発音させるシステムです。

複雑なリズム・パターンやメロディック・フレーズを1つの音色として使用することができます。

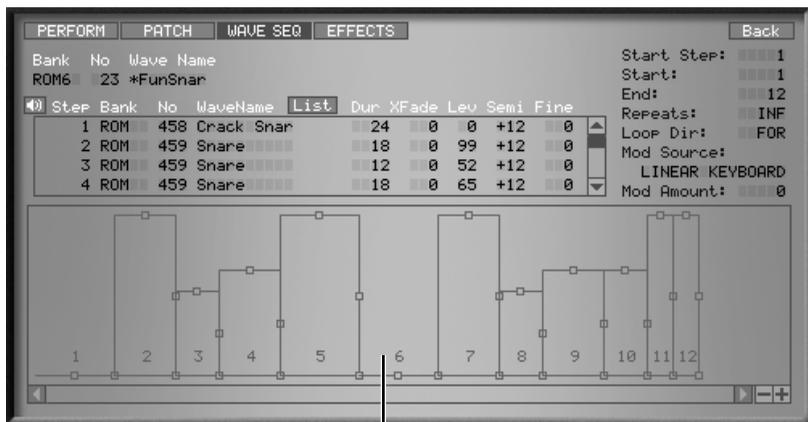
ここでは、ウェーブ・シーケンスを使用したパフォーマンスを演奏して、音色を聴いてみましょう。

- 1 Performance Select ページでパフォーマンスのROM8バンクの00 Layers Of Funk を選択して、演奏します。

00 Layers Of Funk は、C4より低いノート・オンでウェーブ・シーケンスによるドラム・パターンを発音するパフォーマンスです。各オシレーターでドラム系のウェーブを使用し、それぞれのウェーブに対してピッチや音量レベルを設定して、このようなドラム・パターンを作り出しています。

このようなウェーブ・シーケンスは、WaveSeq Edit ページで設定します。ここで、WaveSeq Edit ページへ移動してウェーブ・シーケンスの設定を見てみましょう。

- 2 上部ディスプレイの[ EDIT ]ボタンをクリックし、下部ディスプレイの[ PATCH ]ボタンをクリックします。
- 3 下部ディスプレイの[ WAVE SEQ ]ボタンをクリックします。  
下部ディスプレイにWaveSeq Edit ページが表示されます。



ステップ・ディスプレイ

WaveSeq Edit ページでは、各ステップで使用するウェーブ情報やパラメーターが表示されます。波形リストからウェーブ・シーケンスの波形を選択したり、ディスプレイの下側に表示されるステップ・ディスプレイに表示されるオブジェクトをドラッグしてパラメーターを設定することもできます。それぞれのウェーブ情報やパラメーターのエディットについては、「ウェーブ・シーケンス」(p.42)を参照してください。

このようにWAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーには、ベクター・シンセシスやウェーブ・シーケンスを利用した様々なサウンドが多数収録されています。これらのパフォーマンスを選んで、パラメーターがどのような設定になっているかを確認し、演奏やエディットを行ってみてください。

## マスター・チューニングの設定

WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーでは、発音する全体のピッチを、初期設定でA=440Hzに設定しています。WAVESTATIONをプラグインとして使用する場合等で、他のトラックの音源やプラグイン・インストゥルメントとチューニングを合わせるときは、Globalページの“Master Tune”で発音するピッチを調整します。

ここでは、ピッチを441Hzに調整してみます。

- 1 上部ディスプレイの[ GLOBAL ]ボタンをクリックします。  
下部ディスプレイにGlobalページが表示されます。



- 2 “Master Tune”の値を上下にドラッグして、441.00Hzに設定します。  
コンピューターの[ Shift ]キーを押しながらドラッグすると、値を細かく調整できます。  
また、ダブルクリックして、コンピューターのテンキーで値を直接入力することもできます。

# パフォーマンス

パフォーマンスとは、WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザー(以下WAVESTATION)のサウンド構成の中で一番上に位置するものです。パフォーマンスは、単なる音色だけでなく、パッチ(音色)をまとめたものです。

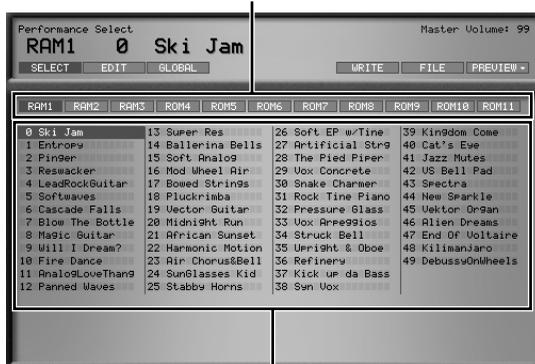
各バンクに50のパフォーマンスを記録できますので、すべてのバンクを合わせると最大550のパフォーマンスの演奏が可能になります。これらのパフォーマンスの選択は、Performance Selectページで行います。

また、パフォーマンスの調整用パラメーター( PERFORMANCE、PART DETAIL )やプレイ範囲(キー/ペロシティ・ゾーン)のエディットが可能です。これらのパラメーターは、Performance Editページで行います。

## Performance Selectページ

Performance Selectページでは、演奏するパフォーマンスの選択やエディットするパフォーマンスの選択を行います。

バンク・セレクト・ボタン



パフォーマンス・リスト

### バンク・セレクト・ボタン

パフォーマンス・バンクを選択します。

RAM1 ~ 3のRAMバンク、ROM4 ~ 11のROMバンクの合計11種類のバンクがあります。8種類のROMバンクには、ライトが不可能なパフォーマンスがプリセットされています。3種類のRAM1 ~ 3は、ライトが可能なユーザー用のバンクです。

バンク・セレクト・ボタンでバンクを選んだだけでは、パフォーマンスは切り替わりません。下に表示されるパフォーマンス・リストからパフォーマンスをクリックして選択した時点で切り替わります。

## パフォーマンス・リスト

バンク・セレクト・ボタンで選択したバンク内のパフォーマンスが表示されます。

表示されているパフォーマンスをクリックすることで選択できます。ここで選択したパフォーマンスが上部ディスプレイに表示されます。

**note** パフォーマンス・リストでパフォーマンスをダブルクリックすると、そのパフォーマンスのPerformance Edit ページが下部ディスプレイに表示されます。

## パフォーマンス名のリネーム

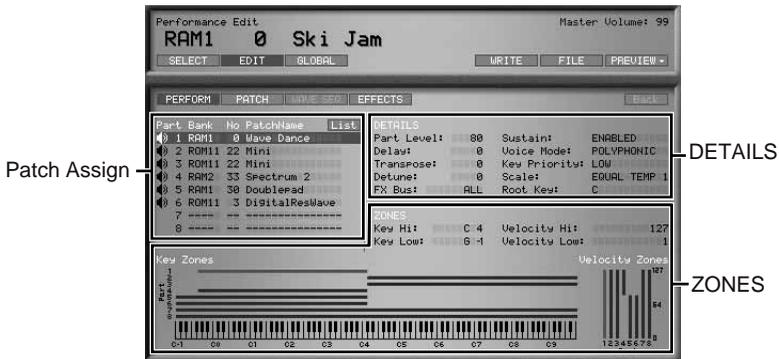
パフォーマンス名を変更できます。パフォーマンス名をダブルクリックして、コンピューターのキーボードで名前を入力し[ Enter ]キーを押します。

## Performance Edit ページ

パフォーマンスは8種類のパートで構成され(※p.2)、各パートではそれぞれのパッチを演奏するときの状態に合わせてパート・ディテイル、キー/ペロシティ・ゾーンを設定します。

これらの設定はPerformance Edit ページで行います。

Performance Edit ページへは、上部ディスプレイで[ EDIT ]ボタンをクリックし、下部ディスプレイで[ PERFORM ]ボタンをクリックします。また、Performance Select ページのパフォーマンス・リストでパフォーマンスをダブルクリックしても表示できます。



## [BACK]ボタン

[ BACK ]ボタンは、上部ディスプレイで[ EDIT ]ボタンが押されているときに表示されます。

ボタンを押すと、エディット・ページ内で一つ前に表示されていたページに戻ることができます。

## Patch Assign(パートへのパッチのアサイン)

“ Patch Assign ”では、パフォーマンス作成の第一段階にあたる8種類のパートへのパッチのアサインを行います。Performance Editページでは、パートごとにパッチをアサインしたり、アサインしたパッチを簡単にエディットすることができます。

Part	Bank	No	Patch Name	LIST
1	RAM1	0	Wave Dance	
2	ROM11	22	Mini	
3	ROM11	22	Mini	
4	RAM2	33	Spectrum 2	
5	RAM1	30	Doublepad	
6	ROM11	3	DigitalResWave	
7	----	--	-----	
8	----	--	-----	

### Patch Select

パートで使用するパッチが表示されます。

左からパート・ナンバー( Part )、そのパートにアサインされているパッチのバンク( Bank )、パッチ・ナンバー( No )、パッチ名( Patch Name )が表示されます。パッチがアサインされていない場合は、“ - - - - - ”が表示されます。

**note** パート・ナンバーをダブルクリックすると、そのパートにアサインされているパッチのPatch Edit ページが下部ディスプレイに表示されます。

### エディットするパートの選択

左端のパート・ナンバーをクリックしてパートを選択すると(表示が反転)、そのパートがエディット対象となります。ここで選択されているパートに対してDETAILSやZONESの設定が有効になります。また、パート・ナンバーをダブルクリックすると、そのパートにアサインされているパッチのPatch Edit ページが表示されます。

### パートの発音 / ミュート

パッチがアサインされていて、ノート・オンが入力されたときに発音するパートには、パート・ナンバーの左側に  “マークが表示されます。このマークをコンピューターの[ Control ]キー( Mac: コマンド・キー )を押しながらクリックするたびに、パートの“発音する/発音しない”が切り替わります。発音しない(ミュート)ときは、マークが  “に変わります。

### パートのソロ

“  ”マークをクリックすると、そのパートのソロ・オン/ソロ・オフが切り替わります。パートをソロ・オンにしたときは、他のパートは“  ”が表示され発音しません。

また、ソロをオンにした状態から他のパートの“  ”をコンピューターの[ Control ]キー( Mac: コマンド・キー )を押しながらクリックすると、このパートも発音します。特定の複数のパートだけを発音させることができます。

## パートへのパッチのアサイン

[ LIST ] ボタンをクリックして表示されるパッチ・リストからパッチを選択します。

- 1 パッチをアサインするパートを選択します。(  エディットするパートの選択 )
- 2 [ LIST ] ボタンをクリックします。  
下部ディスプレイの左側にパッチ・リストが表示されます。



- 3 パッチ・リストの上にあるバンク・ボタンをクリックしてパッチのバンクを選択します。
- 4 パッチ・リストからパッチをクリックして選択します。  
選択したパッチが1回発音します。
- 5 [ OK ] ボタンまたは [ APPLY ] ボタンをクリックします。  
選択したパッチがパートへアサインされます。  
[ OK ] ボタンをクリックした場合は、パッチがアサインされた時点でパッチ・リストが閉じます。  
[ APPLY ] ボタンをクリックした場合は、パッチ・リストが表示されたままになります。複数のパートにパッチをアサインする場合は [ APPLY ] ボタンをクリックします。

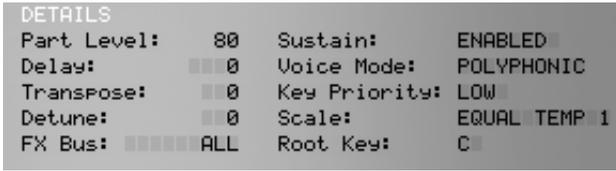
パッチのアサインを途中で中止する場合は、[ CANCEL ] ボタンをクリックします。

この他に、Patch Selectに表示されるバンクをクリックして表示されるポップアップメニューからバンク選び、パッチ・ナンバーを上下にドラッグしてパッチをアサインすることもできます。



## DETAILS(パート・ディテイルの設定)

パート・ディテイルでは、パートにアサインしたバッチの動作や出力等を設定します。  
 パート・ディテイルを設定するパートは、Patch Assignでパート・ナンバーをクリックして選択します。



**Part Level** ..... [0...99]

パートの出力レベルを設定します。

**Delay** ..... [0...9999]

ノート・オンを受信してから、そのパートが発音するまでの時間をms単位で設定します。

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

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

**Detune** ..... [-49...+49]

パートのピッチをセント単位で設定します。設定範囲は± 49cent です。

**FX Bus** ..... [BUS-A...PATCH]

パートのエフェクトへのルーティング( 接続方法 )を設定します。  
 ルーティングについては、「エフェクト」( p.50 )も参照してください。

**note** 「FX Bus」の文字をダブルクリックすると、Effect Edit ページを表示します。

**Sustain** ..... [ENABLED, DISABLED]

パートがサステインに反応するかどうかを設定します。

**Voice Mode** ..... [POLYPHONIC, UNI RETRIG, UNI LEGATO]

受信したノート・オンに対する各パートの発音モードを設定します。  
 POLYPHONIC にすると、複数のボイスが最大同時発音数まで発音します。  
 UNI RETRIG にすると、このパートの全ボイスが1つのノートに重ねられますが、ノート・オンのたびにリトリガーがかかります。  
 UNI LEGATO にすると、このパートの全ボイスが1つのノートに重ねられます。レガートで演奏すると、次のノートに移ってもリトリガーがかかりません。

**Key Priority** ..... [LOW, HIGH, LAST]

“Voice Mode”がUNI LEGATO またはUNI RETRIG の場合のみ有効です。  
 複数のノート・オンを受信したときに、どのキーを優先させて発音させるかを設定します。

**Scale** ..... [EQUAL TEMP 1...USER 12]

パートのスケール・タイプ(音階)を設定します。16種類のスケール・タイプから選びます。

**EQUAL TEMP 1**

一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

**EQUAL TEMP 2**

発音するたびにピッチがランダムにずれます。アコースティック楽器をシミュレートするのに向いています。

**PURE MAJOR**

選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音階です。

**PURE MINOR**

選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音階です。

**USER1 ~ 12**

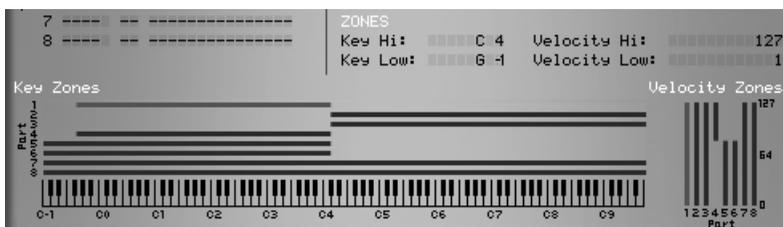
Globalページの"MICRO TUNE"で設定した音階になります。作成した12個のユーザー・スケールから選択します。

**RootKey** ..... [C...B]

"Scale"でPURE MAJORまたはPURE MINORを選んだ時の音階の主調和音のキーを設定します。

**ZONES(キー/ベロシティ・ゾーンの設定)**

キー/ベロシティ・ゾーンでは、各パッチが発音する音域とベロシティ値の範囲を設定します。設定したキー/ベロシティ・ゾーンがグラフィックで表示されます。



**note** キー/ベロシティ・ゾーンを設定するパートは、Patch Assignで選択します。

**Key Hi** ..... [C-1...G9]

パートが発音する音域の上限を設定します。この設定よりも高いノート・ナンバーが入力されてもパートは発音しません。

**Key Low** ..... [C-1...G9]

パートが発音する音域の下限を設定します。この設定よりも低いノート・ナンバーが入力されてもパートは発音しません。

 “ Key Hi ”よりも高い設定にはできません。

**note** “ Key Hi ”、“ Key Low ”は、グラフィックで表示されているキー・ゾーンの設定を左右にドラッグすることでも設定できます。また、キー・ゾーン設定をダブルクリックすると、“ Key Hi ”がG9に、“ Key Low ”がC-1 に設定されます。

### Velocity Hi ..... [1...127]

パートが発音するベロシティの上限を設定します。この設定よりも高いベロシティが入力されてもパートは発音しません。

### Velocity Low ..... [1...127]

パートが発音するベロシティの下限を設定します。この設定よりも低いベロシティが入力されてもパートは発音しません。

 “ Velocity Hi ”よりも高い設定にはできません。

**note** “ Velocity Hi ”、“ Velocity Low ”は、グラフィックで表示されているベロシティ・ゾーンの設定を上下にドラッグすることでも設定できます。また、キー・ゾーン設定をダブルクリックすると、“ Velocity Hi ”が最大値に、“ Velocity Low ”が最小値に設定されます。

## パフォーマンスのライト / ロードとセーブ

### [WRITE] ボタン - パフォーマンスのライト

エディットしたパフォーマンスをメモリーにライト(更新)します。

- 1 Performance SelectまたはPerformance Editページで[ WRITE ]ボタンをクリックします。上部ディスプレイの右下に[ OK ]ボタンと[ CANCEL ]ボタンが表示されます。Performance Editページで[ WRITE ]ボタンをクリックした場合は、下部ディスプレイにPerformance Select ページと同様のパフォーマンス・リストが表示されます。
- 2 パフォーマンス・リストの上にあるバンク・セレクト・ボタンでライト先のバンクを選択し、リストでライト先のパフォーマンスを選択します。
-  ライト先としてバンクROM4 ~ 11 を選択することはできません。
- 3 [ OK ]ボタンをクリックします。ライト先のパフォーマンスが上書きされます。ライトを中止する場合は[ CANCEL ]ボタンをクリックします。
-  更新したパフォーマンスは、セーブせずにアプリケーションを終了すると消えてしまいます。更新したパフォーマンスを残しておきたい場合は、[ FILE ]ボタンをクリックして[ SAVE ALL ]でセーブしてください。
-  パートの発音 / ミュート、ソロの設定(  p.18 )とWaveSeq Edit ページでのステップのソロの設定(  p.47 )はライトされません。

## [FILE]ボタン - データのロードとセーブ

すべてのパフォーマンスのコンピューターからのロードまたはコンピューターへのセーブと、オリジナルWAVESTATIONシリーズで作成したシステム・エクスクルーシブ形式のデータをロードします。上部ディスプレイの右側に表示される[ FILE ]ボタンをクリックすると、[ LOAD ALL ]、[ SAVE ALL ]、[ IMPORT ]の各ボタンが表示されます。

 エディットしたパフォーマンスは、セーブせずにアプリケーションを終了すると消えてしまいます。エディットしたパフォーマンスを残しておきたい場合は、[ SAVE ALL ]でコンピューターにセーブしてください。

 VSTプラグインのプログラムのファイル形式(.fxp)でのロードとセーブには対応していません。

 **note** ダイアログで表示されるボタン名等は、OS の環境設定によって異なります。

## [LOAD ALL]ボタン - パフォーマンス・データのロード

コンピューターにセーブされているパフォーマンス・データをロードします。ロードされるパフォーマンス・データにはRAM1 ~ RAM3、ROM4 ~ ROM11の550個のパフォーマンスが含まれます。

 ロードを実行すると、WAVESTATION内部のパフォーマンスがすべて書き替わります。残しておきたいパフォーマンスがある場合は、ロード前に[ SAVE ALL ]でコンピューターにセーブしてください。

1 [ LOAD ALL ]ボタンをクリックします。  
LOAD ALLダイアログが表示されます。

2 “.fxb”の拡張子の付いたファイルを選択し、[ 開く ]ボタンをクリックします。  
パフォーマンス・データがロードされます。  
ロードを中止する場合は[ キャンセル ]ボタンをクリックします。

 **note** パフォーマンス・データのファイルは、コンピューター内の任意の場所から上部または下部ディスプレイにドラッグ&ドロップしてロードすることもできます。

## [SAVE ALL]ボタン - パフォーマンス・バンクのセーブ

RAM1 ~ RAM3、ROM4 ~ ROM11のすべてのパフォーマンスをパフォーマンス・データとしてコンピューターにセーブします。

1 [ SAVE ALL ]ボタンをクリックします。  
SAVE ALLダイアログが表示されます。

2 ファイル名を入力してセーブ先を指定し、[ 保存 ]ボタンをクリックします。  
550個すべてのパフォーマンスが1つのパフォーマンス・バンク・データとしてコンピューターにセーブされます。ファイル名には“.fxb”の拡張子が付きます。  
セーブを中止する場合は[ キャンセル ]ボタンをクリックします。

### [IMPORT] ボタン - パフォーマンスのロード

コンピューターにセーブされているオリジナルWAVESTATIONシリーズで作成したシステム・エクスクルーシブ形式のデータをロードします。

- 1** [ IMPORT ] ボタンをクリックします。  
ダイアログが表示されます。
- 2** “. syx ”の拡張子の付いたファイルを選択し、[ 開く ] ボタンをクリックします。  
現在選択されているパフォーマンスにデータがロードされます。  
ロードを中止する場合は[ キャンセル ] ボタンをクリックします。

**note** システム・エクスクルーシブ・データについては、CD-ROMに収録されている「WAVESTATION  
リファレンス・ガイド」を参照してください。

# パッチ

## パッチの構成

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

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

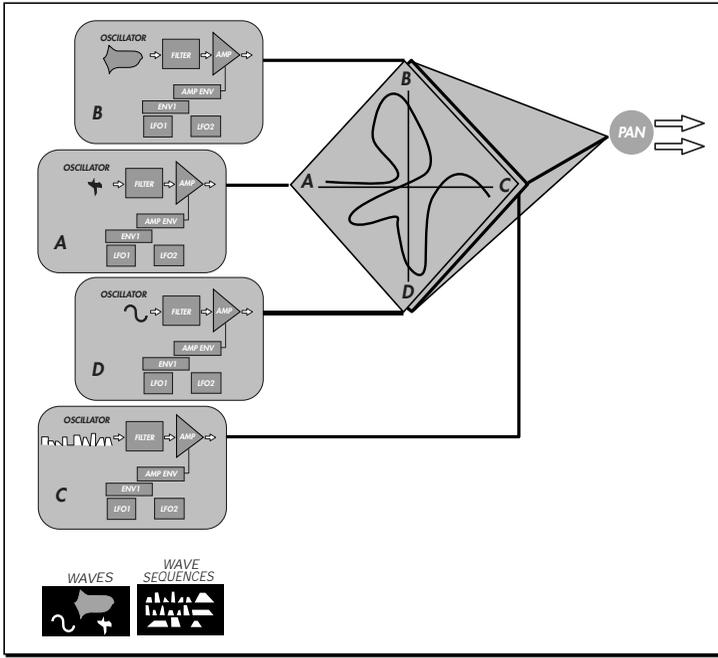
## オシレーターの構造

パッチでは、1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・モードから選択して基本的なサウンドを設定します。オシレーターの数が多いほど多彩で深みのあるサウンドになり、オシレーター数を少なくすると一度に多数のボイスを演奏できます。各オシレーターのピッチは、セント単位での調整が可能です。また、鍵盤上のアサインは、オシレーターごとに設定できるので、鍵盤上での発音範囲を自由に変更したり、低い鍵盤から高い鍵盤にいくに従ってピッチが低くなるといった逆調律等も可能です。

## ベクター・シンセシス

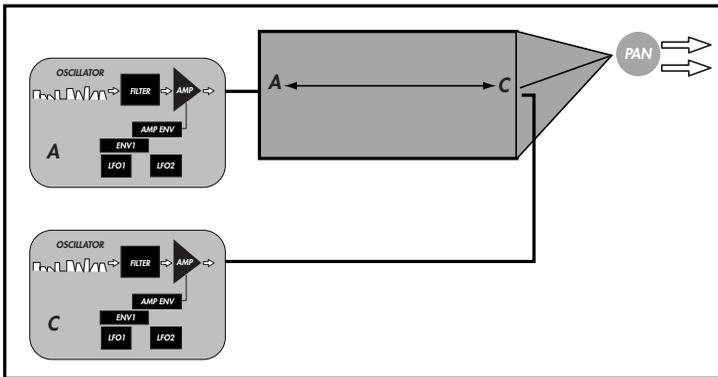
4つのオシレーターを使用してパッチを作成した場合、WAVESTATIONではベクター・シンセシスを使用して、音色のモジュレーションを自由にアレンジすることができます。

4 オシレーター・モードでのパッチ信号の流れ

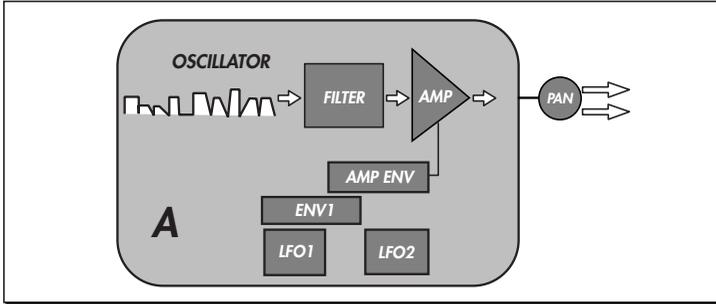


2オシレーターの場合でも、ベクトル・シンセシスを使って単一方向でのミキシングが可能です。以下の図は、2オシレーターでのベクトル操作を示しています。このようにオシレーターAの波形にオシレーターCの波形を連続的にミックスさせることが可能です。

2オシレーター・モードでのパッチ信号の流れ



シングル・オシレーター・モードでのパッチ信号の流れ



## 波形

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

## ウェーブ・シーケンス

ウェーブ・シーケンスでは、484種類の豊富な波形リストから波形を選ぶことができます。これらのウェーブ・シーケンス波形は、通常の波形と同様にエディットが可能です。また、ベクター・シンセシスの操作も同様に行えます。

## フィルター

スタンダードな - 24dB/オクターブのローパス・フィルターです。

フィルターに内蔵されているエキサイターによって、明確で芯のあるサウンドにすることができます。

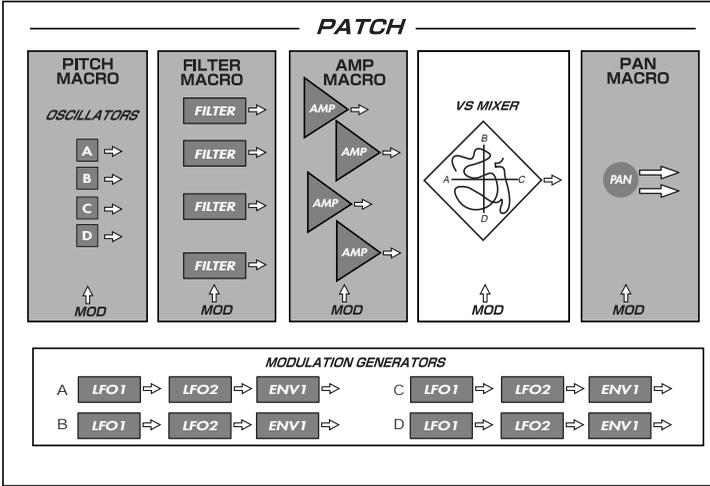
## Pan

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

## Macros

パッチのパラメーターは通常4つのグループに分かれています(ピッチ、フィルター、アンプ、パンの4種類)。これらの4つのパラメーターのそれぞれをMacro(マクロ)で別々に設定することができます。マクロで設定すると、他のパラメーターを個別に調整しなくてもパッチ内容を大幅に変更することが可能です。例えば、アンプ・マクロではピアノやクラビネットなどの生楽器をシミュレートしたエンベロープが用意されていますので、“Piano”、“Clav”、“String”などを選択するだけで各サウンドのパラメーターを自動で設定できます。この場合、何種類もあるエンベロープを設定する必要は一切ありません。

パッチ Macro( グレーの部分 )



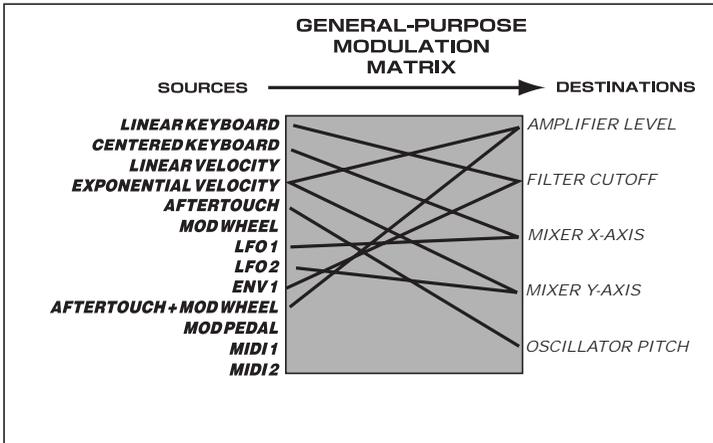
## モジュレーション

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

例えば、アンプのエンベロープでは、各ディスティネーションに対し、最大2種類のモジュレーション・ソースを設定できます。設定できるモジュレーション・ソースの種類や数はディスティネーションによって異なります。

以下のモジュレーション・システムは、通常よく使われるソースとディスティネーションの組み合わせ例です。

モジュレーション・システム( 一般例 )



## Patch Editページ

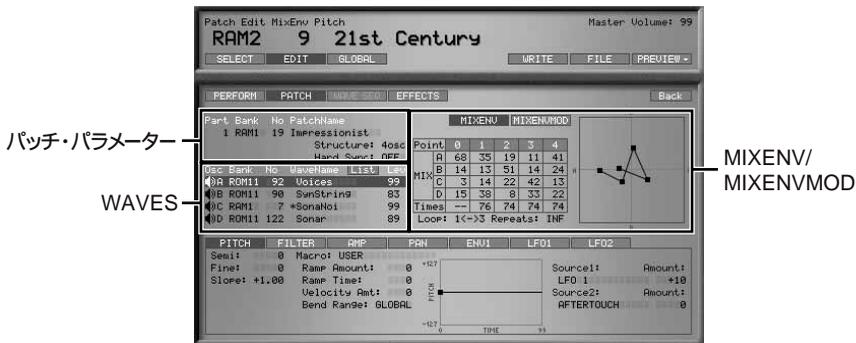
パッチは、WAVESTATIONの音の主要な要素です。1つのパフォーマンスは、最大8つのパッチで構成されています。各バンクには、35個(パッチ・ナンバー 0 ~ 34)のパッチが保存されています。RAMバンクには自分で設定したパッチを保存することができます。

パッチのエディットはPatch Editページで行います。

Patch Editページへは、上部ディスプレイで[ EDIT ]ボタンをクリックし、下部ディスプレイで [ PATCH ]ボタンをクリックします。

**note** Performance EditページのPatch Assignで表示されているパート・ナンバーをダブルクリックしてPatch Editページを表示させることもできます。

**▲** Performance EditページのPatch Assignでパッチがアサインされていないパートを選択していると、Patch Editページを表示させることはできません。パッチがアサインされているパートを選択してください。



## [WRITE]ボタン - パッチのライト

エディットしたパッチをメモリーにライト(更新)します。

- 1 Patch Editページで[ WRITE ]ボタンをクリックします。上部ディスプレイには[ OK ]ボタンと[ CANCEL ]ボタンが表示されます。下部ディスプレイの右側にパッチ・リストが表示されます。



- 2 パッチ・リストの上にあるバンク・ボタンをクリックしてライト先のバンクを選択し、パッチ・リスト上のパッチをクリックしてライト先のパッチを選択します。
- 3 上部ディスプレイの[ OK ]ボタンをクリックします。  
ライト先のパッチが上書きされます。  
ライトを中止する場合は[ CANCEL ]ボタンをクリックします。
- 更新したパフォーマンスは、セーブせずにアプリケーションを終了すると消えてしまいます。更新したパフォーマンスを残しておきたい場合は、[ FILE ]ボタンをクリックして[ SAVE ALL ]でセーブしてください。

## パッチのエディット

エディットするパッチの音のみを確認してエディットしたい場合は、[ PERFORM ]ボタンをクリックしてPerformance Editページへ移動し、エディットするパッチのパートをソロにします。( 参照p.18 )  
再び[ PATCH ]ボタンをクリックしてPatch Editページへ戻り、パッチをエディットします。

## パッチ・パラメーター(パッチの選択と設定)

パッチ・パラメーターでは、Performance Editページの“ Patch Assign ”で選択されているパート・ナンバー、パートで使用されているパッチのバンク、ナンバー、パッチ名が表示されます。パートで使用するパッチのオシレーター数、オシレーターの同期を設定します。

Part	Bank	No	Patch Name
1	RAM1	19	Impressionist
			Structure: 4osc
			Hard Sync: OFF

### パッチ名のリネーム

パッチ名を変更できます。パッチ名をダブルクリックして、コンピューターのキーボードで名前を入力し[ Enter ]キーを押します。

**Structure** ..... [1osc, 2osc, 4osc]

3 2個のオシレーターをパッチに対してどう割り当てるかを設定します。4、2、1 オシレーターの各ストラクチャーが選択できます。

**Hard Sync** ..... [ON, OFF]

“ Structure ”で4または2オシレーターを選択したときに設定できます。

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

## WAVES( 波形のアサイン)

オシレーターで使用する波形を設定します。波形は、0～31がウェーブ・シーケンス、32以上がループ付きの波形とループなしのトランジェント波形になっています。1つのパッチには、最大4つの波形をアサインすることができます。

Osc	Bank	No	WaveName	List	Lev
A	ROM11	92	Voices		99
B	ROM11	90	SynString		83
C	RAM1	7	*SonaNoi		99
D	ROM11	122	Sonar		89

## Osc (OSC Select)

オシレーターで使用する波形が表示されます。波形が使用されていない場合は、“-----”が表示されます。

### エディットするオシレーターの選択

左端の“A”、“B”、“C”または“D”の文字をクリックしてオシレーターを選択すると(表示が反転)、そのオシレーターがエディット対象となります。ここで選択されているオシレーターに対して、波形のアサインやMacroの設定が有効になります。また、オシレーターに0～31のウェーブ・シーケンス波形が選ばれている場合、“A”、“B”、“C”または“D”の文字をダブルクリックすると、その波形のWave Seq Editページが表示されます。

### オシレーターの発音/ミュート

ノート・オンが入力されたときに発音するオシレーターには、左端に“”マークが表示されます。このマークをコンピューターの[Control]キー( Mac: コマンド・キー )を押しながらクリックするたびに、オシレーターの“発音する/発音しない”が切り替わります。発音しない(ミュート)ときは、マークが“”になります。

### オシレーターのソロ

“”マークをクリックすると、そのオシレーターのソロ・オン/ソロ・オフが切り替わります。オシレーターをソロ・オンにしたときは、他のオシレーターは“”が表示され発音しません。

### オシレーターへの波形のアサイン

[LIST]ボタンをクリックして表示されるリストから波形を選択するか、“WAVES”に表示されている波形のバンクをクリックして表示されるポップアップ・メニューからバンク選び、波形ナンバーを上下にドラッグします。

リストによるアサイン方法は、パートへパッチのアサインするときと同様です。(「p.19」パートへのパッチのアサイン)

### オシレーターのレベル調整

各オシレーターの右端に表示されている“Lev( Level )”を上下にドラッグして、波形の音量レベルを調節します。調節範囲は0～99です。

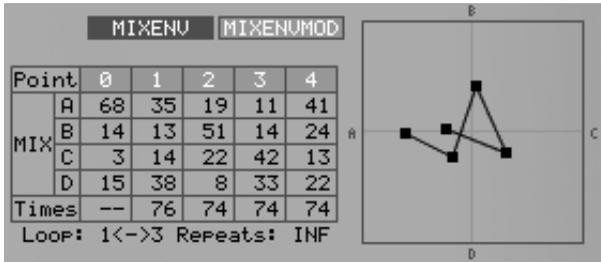
**note** ここでの設定は、Performance Editページの“Patch Assign”で選択されているパートのパッチに対して有効になります。

## MIXENV(ベクター・シンセシスの設定)

ベクター・シンセシスでは、複数のオシレーターをミキサー・エンベロープによってミキシングします。ミキサー・エンベロープ上の5つのポイントでの各オシレーターのミキシングの割合、各ポイントへの移行時間、ポイントでのループを設定することによって、複雑な音色変化を得ることができます。

 シングル・オシレーター(“ Structure ”が1osc)の場合は、設定できません。

MIXENVのパラメーターを設定する場合は、[ MIXENV ]ボタンをクリックします。

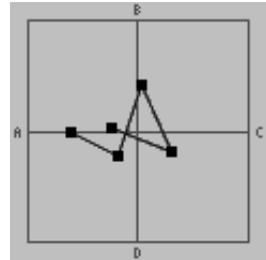


### Mix Envelopeディスプレイ

ミックス・エンベロープがグラフィックで表示されます。

ポイントをドラッグすると、オシレーターのミキシングの割合を設定できます。

ここでの設定は、左側に表示されている“ MIX ”に反映されます。



**Point** .....[0...4]

ミックス・エンベロープ上のミキシングの割合(“ MIX ”)や、各ポイントへの移行時間(“ Times ”)を設定するポイントをクリックして選択します。

**MIX** .....[0...100%]

各ポイントにおけるオシレーターのミキシングの割合を表示します。

“ Point ”で設定するポイントを選択し、ドラッグします。

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

ミキサー・エンベロープの各ポイント間の移行時間(ミキサー・エンベロープの変化する時間)を設定します。各ポイントでの“ Times ”の値を上下にドラッグして設定します。

 “ Point ”: 0は開始ポイントなので、“ Times ”は設定できません。

**Loop** ..... [OFF, 0->3...2<->3]  
 通常ノート・オン受信後、ノート・オフを受信しないと、オシレーターのミックスの割合はポイント3の設定にとどまっています。ループ機能を使用すると、発音している間はポイント3とそれより前のポイントとの間でミックスの割合を変化させることができます。

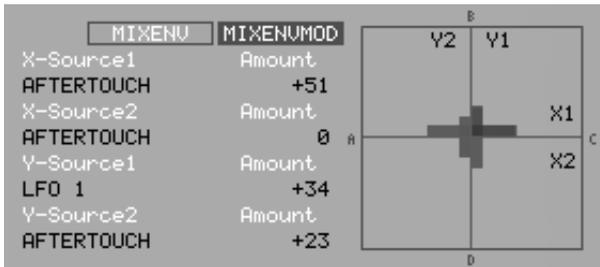
**Repeats** ..... [OFF, 1...127, INF]  
 “ Loop ”が設定されているときにループの回数を設定できます。

## MIXENVMOD(ベクター・シンセシスのモジュレーション設定)

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

 シングル・オシレーター(“ Structure ”が1osc)の場合は、設定できません。

MIXENVMODのパラメーターを設定する場合は、[ MIXENVMOD ]ボタンをクリックします。



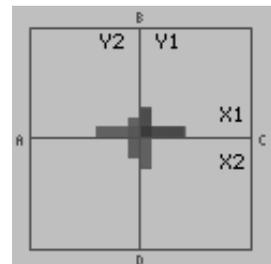
**X-SOURCE1/2** ..... [LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]  
**Amount** ..... [-127...+127]  
 X軸にかかるモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。  
 “ Amount ”の値が大きいほど効果も大きくなります。

**Y-SOURCE1/2** ..... [LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]  
**Amount** ..... [-127...+127]  
 Y軸にかかるモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。  
 “ Amount ”の値が大きいほど効果も大きくなります

## ENVMODディスプレイ

各モジュレーション・ソースの“ Amount ”の設定がグラフィックで表示されます。表示されるバーを上下または左右にドラッグすると、各モジュレーション・ソースの“ Amount ”を設定できます。

**note** バーが表示されていない状態(“ Amount ”が0)から、ディスプレイ上の各モジュレーション・ソースの表示(“ X1 ”、“ X2 ”、“ Y1 ”、“ Y2 ”の文字)をクリックするとバーが表示されます。表示されたバーをドラッグして“ Amount ”の値を調節します。



## Macrosのエディット

パッチでは、Macro( マクロ )によって、パッチ内の各シンセシス・モジュール( ピッチ、フィルター、アンプ、パンという4つの機能単位 )ごとのパラメーターを簡単に設定することができます。

それぞれのマクロがどのようなパラメーターで構成されているかを確認したり設定するには、4つのモジュール[ PITCH ][ FILTER ][ AMP ][ PAN ]のいずれかのボタンをクリックします。そのモジュールのマクロを構成しているパラメーターの現在の設定値が表示されます。アンプ・エンベロープの場合には、現在のエンベロープがグラフで表示されます。

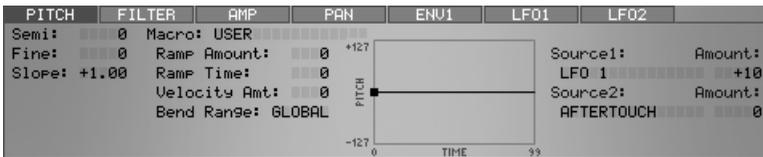
各パラメーターの設定値を変更しマクロをエディットすると、そのモジュールのマクロ名がUSER( ユーザー設定 )に変わります。

## PITCH( ピッチの設定 )

PITCHモジュールでは、パッチで使用する波形のピッチと、その波形にかけるフリケンシー・モジュレーション( 周波数変調 )を設定します。

Patch Edit ページで[ PITCH ]ボタンをクリックすると、ピッチの設定画面が表示されます。

ここでの設定は、“ WAVES ”で選択しているオシレーターに対して設定されます。



**Semi (Semitone) .....** [-24...+24]

オシレーターの基本ピッチを半音単位で設定します。

**Fine .....** [-99...+99]

オシレーターの基本ピッチをセント( 1/100 半音 )単位で設定します。

**Slope .....** [-2.00...+2.00]

キー・スロープを設定します。

+ 1.00 が標準設定です。

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

0.00 にすると、すべてのノート・メッセージに対してC4 で発音します。

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

**Macro .....** [DEFAULT...AFT + MIDI BEND]

マクロを選択します。

選択するだけで各サウンドのパラメーターを自動設定できます。

パラメーターをエディットすると、USER( ユーザー設定 )に変わります。

**Ramp Amount .....** [-127...+127]

音の始めのピッチを、本来の音程との音程差で設定します。

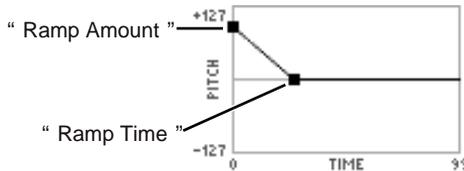
**Ramp Time** ..... [0...99, ON]  
音の出始めから本来の音程へ戻る時間を設定します。

**Velocity Amt** ..... [-127...+127]  
ペロシティに対するピッチ・ランプの感度を設定します。  
0にすると、ピッチ・ランプに影響しません。プラスの値にすると、高いペロシティ値を入力するほど、本来の音程に素早く戻ります。マイナスの値にすると、高いペロシティ値を入力するほど、本来の音程にゆっくりと戻ります。

**Bend Range** ..... [GLOBAL, OFF, 1...12]  
ピッチ・バンド・レンジを設定します。

**Ramp Settingディスプレイ**

“ Ramp Amount ”、“ Ramp Time ”の設定がグラフィックで表示されます。  
各ポイントをドラッグすることによっても“ Ramp Amount ”と“ Ramp Time ”を設定できます。



**Source1/Source2** ..... [LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]  
**Amount** ..... [-127...+127]  
ピッチにかけるモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。  
“ Amount ”の値が大きいほど効果も大きくなります。

## FILTER( フィルターの設定 )

スタンダードな - 24dB/ オクターブのローパス・フィルターです。

様々なモジュレーション・ソースでモジュレーションをかけることができます。

Patch Edit ページで[ FILTER ]ボタンをクリックすると、フィルターの設定画面が表示されます。

ここでの設定は、“ WAVES ”で選択しているオシレーターに対して設定されます。



**Macro** ..... [BYPASS...AFTERTOUCH SWEEP]

クリックして表示されるポップアップ・メニューからマクロを選択します。

選択するだけで各サウンドのパラメーターを自動設定できます。

パラメーターをエディットすると、USER( ユーザー設定 )に変わります。

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

カットオフ周波数を設定します。大きい値にするほど、音色が明るくなります。

**KBD Tracking** ..... [-127...+127]

受信するノート・データ( 音の高さ )によるカットオフ周波数の変化をコントロールします。

プラスの値にすると、パッチは高い音ほど音色が明るくなります。

マイナスの値にすると、パッチは低い音ほど音色が明るくなります。

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

高音域を調整します。

値を大きくするほど、高音域にメリハリが出て音が明瞭になります。

**Source1/Source2** ..... [LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]

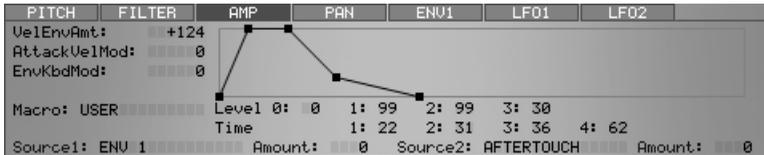
カットオフ周波数にかけるモジュレーションのソースを選択します。

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

モジュレーションの効果の深さを設定します。値が大きいほど効果も大きくなります。

## AMP(アンプの設定)

AMPモジュールでは、エンベロープやモジュレーション等の音量に関する設定を行います。Patch Editページで[AMP]ボタンをクリックすると、アンプの設定画面が表示されます。ここでの設定は、“WAVES”で選択しているオシレーターに対して設定されます。



### エンベロープ・ディスプレイ

“Macro”または“Level 0-3”、“Time 1-4”で設定したエンベロープがグラフィックで表示されます。各ポイントをドラッグすることでエンベロープを設定できます。

**Macro** .....[DEFAULT...OFF]

クリックして表示されるポップアップ・メニューからマクロ選択します。  
 選択するだけで各サウンドのパラメーターを自動設定できます。  
 パラメーターをエディットすると、USER(ユーザー設定)に変わります。

**Level 0-3** .....[0...99]

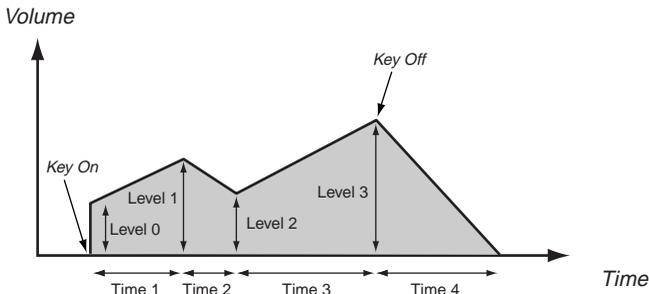
アンプEGのエンベロープ・レベルを設定します。

- Level 0: ノート・オン時の音量レベル。
- Level 1: アタック・レベル
- Level 2: ディケイ・レベル
- Level 3: サステイン・レベル

**Time 1-4** .....[0...99]

アンプEGのエンベロープ・タイムを設定します。

- Time 1: アタック・タイム
- Time 2: ディケイ・タイム
- Time 3: スロープ・タイム
- Time 4: リリース・タイム



**VelEnvAmt (Velocity Envelope Amount) ..... [-127...+127]**

ベロシティによるエンベロープ・レベルの変化の度合いを設定します。  
 プラスの値にすると、高いベロシティ値が入力されるほど音量が大きくなります。  
 マイナスの値にすると、高いベロシティ値が入力されるほど音量が小さくなります。

**AttackVelMod (Attack Velocity Modulation) ..... [-127...+127]**

ベロシティによるアタック・タイム( Time 1 )の変化の度合いを設定します。  
 プラスの値にすると、高いベロシティ値が入力されるほどアタック・タイムが短くなります。  
 マイナスの値にすると、高いベロシティ値が入力されるほどアタック・タイムが長くなります。

**EnvKbdMod (Envelope Keyboard Modulation) ..... [-127...+127]**

ノート・メッセージによるディケイ・タイム( Time 2 )とリリース・タイム( Time 4 )の変化の度合いを設定します。  
 プラスの値にすると、ピッチの高いノート・メッセージが入力されるほど各タイムが短くなります。  
 マイナスの値にすると、ピッチの高いノート・メッセージが入力されるほど各タイムが長くなります。

**Source1/Source2 ..... [LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]  
 Amount ..... [-127...+127]**

アンブEGに付けるモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。

**PAN(パンの設定)**

パン・モジュールでは、パッチのエフェクトへのルーティングと、Performance Edit、DETAILSの“FX Bus ”でのパンの設定に対するモジュレーションを設定します。  
 Patch Editページで[ PAN ]ボタンをクリックすると、パン・モジュールの設定画面が表示されます。  
 ここでの設定は、“ WAVES ”で選択しているオシレーターに対して設定されます。



**FX-BUS**

パッチのエフェクトへのルーティングを設定します。

**note** 「FX Bus」の文字をダブルクリックすると、Effect Edit ページを表示します。

**BUS-A/BUS-B/BUS-C/BUS-D ..... [ON, OFF]**  
 オンにすると、エフェクトの入力に接続されます。

A-B Pan

**Macro** ..... [OFF...KEY + VELOCITY]

クリックして表示されるポップアップ・メニューからマクロ選択します。

マクロには、3種類の設定がプリセットされています。選択するだけで各サウンドのパラメーターを自動設定できます。

また、選択したマクロからパラメーターをエディットすると、USER(ユーザー設定)に変わります。

**Velocity Amount** ..... [-127...+127]

ベロシティによるパンへのモジュレーション効果の深さを設定します。

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

マイナスの値では、その逆になります。

0では、ベロシティによる影響を受けません。

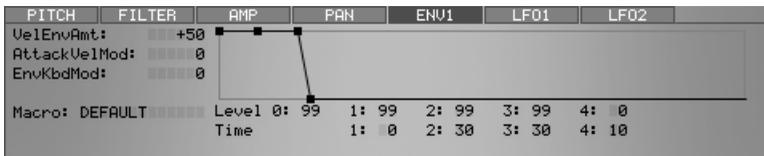
**Keyboard Amount** ..... [-127...+127]

ノート・メッセージによって出力のパンをコントロールします。

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

**ENV1(エンベロープ1の設定)**

エンベロープ1は、パッチ内の各シンセシス・モジュールのモジュレーション・ソースとして使用することができます。各モジュールのモジュレーション・ソース(“Source1”、“Source2”)を選択できます。このエンベロープは、4つ目のポイントのレベルが調整可能な点を除いてアンプEGと同じです。Patch Editページで[ENV1]ボタンをクリックすると、エンベロープ1の設定画面が表示されます。



**エンベロープ・ディスプレイ**

“Macro”または“Level 0-4”、“Time 1-4”で設定したエンベロープがグラフィックで表示されます。各ポイントをドラッグすることでエンベロープを設定できます。

**Level 0-4** ..... [0...99]

エンベロープ1のエンベロープ・レベルを設定します。

Level 0: ノート・オン時の音量レベル。

Level 1: アタック・レベル

Level 2: デイクイ・レベル

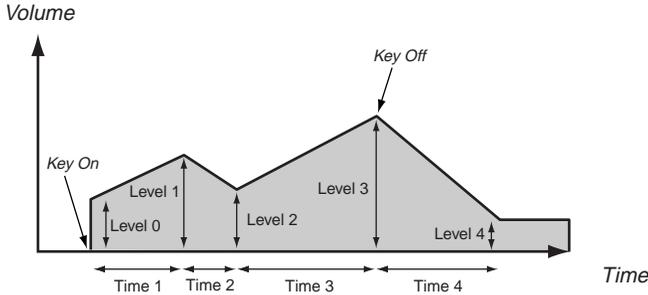
Level 3: サステイン・レベル

Level 4: リリース・レベル

**Time 1-4** .....[0...99]

エンベロープ1のエンベロープ・タイムを設定します。

- Time 1: アタック・タイム
- Time 2: ディケイ・タイム
- Time 3: スロープ・タイム
- Time 4: リリース・タイム



**VelEnvAmt (Velocity Envelope Amount)** ..... [-127...+127]

ベロシティによるエンベロープ・レベルの変化の度合いを設定します。  
 プラスの値にすると、高いベロシティ値が入力されるほど音量が大きくなります。  
 マイナスの値にすると、高いベロシティ値が入力されるほど音量が小さくなります。

**AttackVelMod (Attack Velocity Modulation)** ..... [-127...+127]

ベロシティによるアタック・タイム( Time 1 )の変化の度合いを設定します。  
 プラスの値にすると、高いベロシティ値が入力されるほどアタック・タイムが短くなります。  
 マイナスの値にすると、高いベロシティ値が入力されるほどアタック・タイムが長くなります。

**EnvKbdMod (Envelope Keyboard Modulation)** ..... [-127...+127]

ノート・メッセージによるディケイ・タイム( Time 2 )とリリース・タイム( Time 4 )の変化の度合いを設定します。  
 プラスの値にすると、ピッチの高いノート・メッセージが入力されるほど各タイムが短くなります。  
 マイナスの値にすると、ピッチの高いノート・メッセージが入力されるほど各タイムが長くなります。

**Macro** .....[DEFAULT...OFF]

クリックして表示されるポップアップ・メニューからマクロ選択します。  
 選択するだけで各サウンドのパラメーターを自動設定できます。  
 パラメーターをエディットすると、USER( ユーザー設定 )に変わります。

## LFO1, LFO2(LFOの設定)

LFO1とLFO2は、パッチ内の各シンセシス・モジュールのモジュレーション・ソースとして使用することができます。各モジュールのモジュレーション・ソース(“ Source1 ”、“ Source2 ”)で選択できます。

Patch Edit ページで[ LFO1 ],または[ LFO2 ]ボタンをクリックすると、それぞれのLFOの設定画面が表示されます。

PITCH	FILTER	AMP	PAN	ENV1	LFO1	LFO2
Rate:	89	Depth Mod Source:	Amount:			
Shape:	TRIANGLE	AFT + MODWHEEL	+7			
Delay:	0	Rate Mod Source:	Amount:			
Init Amt:	2	AFTERTOUCH	+3			
Sync:	OFF					
Fade-in:	0					

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

LFOスピードを設定します。

**Shape** ..... [TRIANGLE...RANDOM]

LFOの波形を選択します。

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

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

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

LFOによる効果の深さを設定します。

**Sync** ..... [OFF, ON]

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

**Fade-in** ..... [0...99]

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

**Depth Mod Source** ..... [LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]

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

LFOのアウトプットに対するモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。

**Rate Mode Source** ..... [LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]

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

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

# ウェーブ・シーケンス

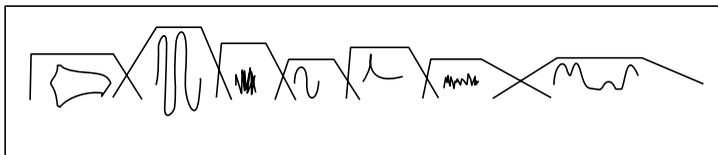
## ウェーブ・シーケンスについて

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

ドラム・マシンでは、基本的なリズム・パターンを組み合わせることでソングを作成しますが、WAVESTATION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。

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

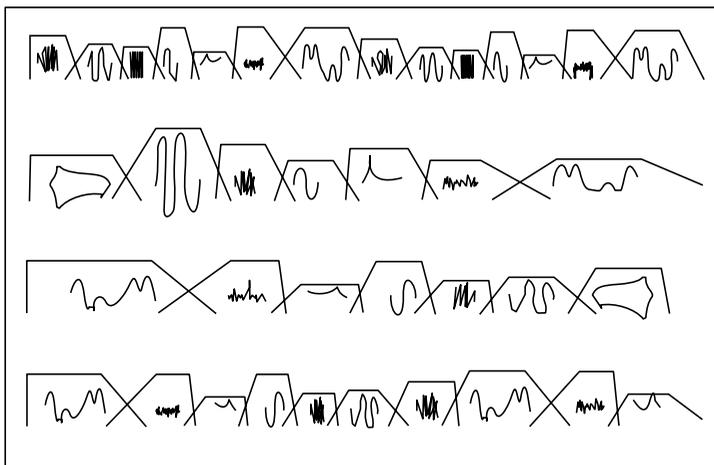
7ステップによるウェーブ・シーケンス



図に表示されているのは波形ではなく、ウェーブ・シーケンスのアンプリチュード・エンベロープの全体図です。通常は図のようにステップ同士を重複させて全体の勾配をなめらかにプログラムします。WAVESTATIONでは、パッチ作成時に各オシレーターにウェーブ・シーケンスをアサインできます。従って打鍵時に図のようなウェーブ・シーケンスを最大4種類同時に発音させることができます。

次の図は、4種類のウェーブ・シーケンスを同時に発音させている状態です。  
鍵盤で1音を弾くわずかな時間内で約40の異なるティンバーを合成したことになります。

4種類のウェーブ・シーケンスを同時発音



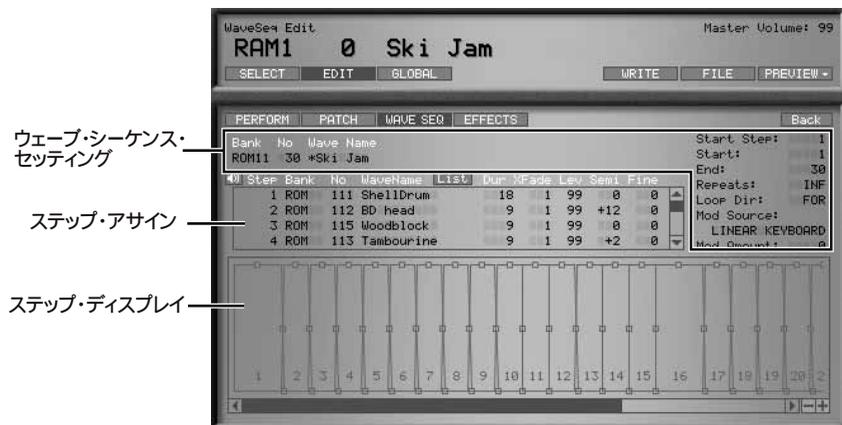
WAVESTATIONでは、各バンクの0～31にウェーブ・シーケンスがプログラムされています。各ウェーブ・シーケンスでは最大255ステップの組み合わせが可能です。また、特定のステップに最大126回まで(1回～126回)あるいは連続的にループをかけたリ、ウェーブ・シーケンスのスタート・ポイントを自由にコントロールすることによって、シーケンスに表現力の幅を持たせることが可能です。操作の方法は、通常の波形と同じなので、ウェーブ・シーケンスを4種類使用した場合でもベクター・シンセシスによる2次元ミキシングが行えます。

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

## WaveSeq Edit ページ

WaveSeq Edit ページでは、ウェーブ・シーケンスのステップごとに波形を選択します。  
また、選んだ波形ごとにループ、ピッチ、クロスフェイド等を設定できます。

 オシレーターで使用している波形が0～31(ウェーブ・シーケンス)でない場合は、このページには入れません。( [ WAVE SEQ ] ボタンが表示されません )



### [WRITE] ボタン - ウェーブ・シーケンスのライト

エディットしたウェーブ・シーケンスをメモリーにライト(更新)します。  
WAVESTATIONソフトウェア・シンセサイザーでは、ROMバンクのウェーブ・シーケンスがエディット可能になりました。エディットしたウェーブ・シーケンスをRAMバンクのメモリーにライトできます。

- 1 WaveSeq Edit ページで [ WRITE ] ボタンをクリックします。  
上部ディスプレイには [ OK ] ボタンと [ CANCEL ] ボタンが表示されます。  
下部ディスプレイの右側にウェーブ・リストが表示されます。



- 2 ウェーブ・シーケンス・リストの上にあるバンク・ボタンをクリックしてライト先のバンクを選択し、リスト上のウェーブ・シーケンスをクリックしてライト先を選択します。
- 3 上部ディスプレイの[ OK ]ボタンをクリックします。  
ライト先のウェーブ・シーケンスが上書きされます。  
ライトを中止する場合は[ CANCEL ]ボタンをクリックします。
- 4 更新したパフォーマンスは、セーブせずにアプリケーションを終了すると消えてしまいます。更新したパフォーマンスを残しておきたい場合は、[ FILE ]ボタンをクリックして[ SAVE ALL ]でセーブしてください。

## ウェーブ・シーケンス・セッティング

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

### Wave Sequence

ウェーブ・シーケンスのバンク、ナンバー、名前が表示されます。

#### ウェーブ・シーケンス名のリネーム

ウェーブ・シーケンス名を変更できます。パッチ名をダブルクリックして、コンピューターのキーボードで名前を入力し[ Enter ]キーを押します。

**Mod Source** ..... [LINEAR KEYBOARD...MOD PEDAL]

**Mod Amount** ..... [-127...+127]

ウェーブ・シーケンスのモジュレーションのソースと効果の深さを設定します。

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

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

“ Mod Source ”をLFO1 ~ MOD PEDALにすると、ウェーブ・シーケンスは、ノート・オンしても各ステップのデューレーションで設定したとおりには動作しません。モジュレーション・ソースを動かす速さと方向に従って、スタート・ステップから動作します。

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

“ Loop Dir ”がB/Fの場合には、モジュレーション・ホイールの操作に従って、ステップが進んだり、戻ったりします。

**Start Step** ..... [1...]

ウェーブ・シーケンスが発音を開始するステップを設定します。

**Loop Dir (Loop Direction)** ..... [FORWARD, B/F]

ステップのループを設定します。

FORWARDにすると、“ Start ”から“ End ”の間を“ Repeat ”で設定した回数だけループします。

B/Fにすると、“ End ”のステップに到達した後、“ End ”から“ Start ”に向かって逆方向にループします。

**Start** ..... [1...]

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

**End** ..... [1...]

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

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

ループのリピート回数を設定します。

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

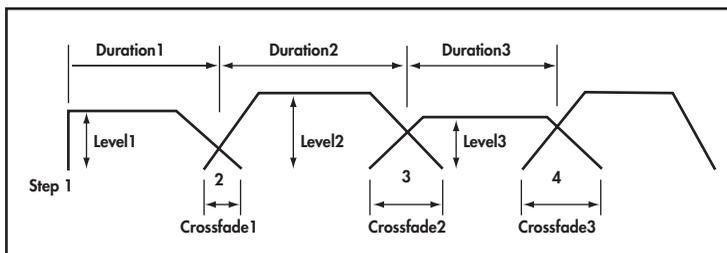
OFFにすると、シーケンスはプログラムされたとおりに発音します。

INFにすると、シーケンスはアンプリチュード・エンベロープがリリースを終えるまでループし続けます。

## ステップ・アサイン

ステップへアサインされている波形、波形のレベル、発音時間、クロスフェード等が表示されます。右側のスクロール・バーで後ろのステップを表示できます。

Step	Bank	No	WaveName	List	Dur	XFade	Lev	Semi	Fine
1	ROM	111	ShellDrum		18	1	99	0	0
2	ROM	112	BD head		9	1	99	+12	0
3	ROM	115	Woodblock		9	1	99	0	0
4	ROM	113	Tambourine		9	1	99	+2	0



### Step

ウェーブ・シーケンスのステップ数です。最後のステップは“ End ”と表示されます。シーケンスごとの最大ステップ数は255です。

### Bank No. Wave Name (Wave Select)

ステップで発音させる波形を表示します。

### ステップのソロ

[ソロ] ボタン  をクリックして、ステップ・アサイン上またはステップ・ディスプレイ上のステップを選択すると、そのステップにアサインされている波形が一回発音します。

### ステップへの波形のアサイン

[LIST] ボタンをクリックして表示されるリストから波形を選択するか、表示されている波形のナンバーを上下にドラッグします。

リストによるアサイン方法は、パートへパッチのアサインするときと同様です。( [p.19](#)「パートへのパッチのアサイン」)

### ステップのインサート

現在ステップ・アサインで選択されているステップの前にステップを1つ挿入します。

ステップ・アサインでステップを選び、右クリック( Mac: [ Control ] + クリック )すると表示されるポップアップ・メニューからINSERTを選択します。

挿入されたステップにアサインされる波形は、一つ前のステップにアサインされている波形の波形ナンバーに1を足したナンバーの波形となります。一つ前ステップの波形ナンバーが515だった場合は、515の波形がアサインされます。

“ Dur ”、“ XFade ”、“ Lev ”、“ Semi ”、“ Fine ”の値は、選択しているステップの一つ前のステップの設定値になります。

Step1を選択してインサートを実行した場合、挿入されたステップにアサインされる波形は、Step1にアサインされている波形の波形ナンバーから1を引いたナンバーの波形となります。また、Step1の波形ナンバーが32の場合は、32の波形がアサインされます。このときの“ Dur ”、“ XFade ”、“ Lev ”、“ Semi ”、“ Fine ”の値は、Step1の設定値になります。

### ステップのデリート

現在ステップ・アサインで選択されているステップを削除します。  
ステップ・アサインでステップを選び、右クリック( Mac: [ Control ]+クリック )すると表示されるポップアップ・メニューからDELETEを選択します。  
また、コンピューターの[ Shift ]キーを押しながらクリックして複数のステップを選択し、デリートを実行することで1度に複数のステップを削除することができます。

**Dur (Duration)** ..... [1...499, Gate]  
そのステップの発音時間( クロック )を設定します。  
設定値は、1 ~ 499、Gate( ノート・オンからノート・オフを受信するまでの時間 )です。

Globalページの“ Wave Sequence Sync ”( p.63 )がOFFのときは、WAVESTATIONのインターナル・クロックでウェーブ・シーケンスが発音します。“ Dur ”の1単位は、それぞれ約2.4m秒です。  
4分音符につき24クロックを使ったリズムミクなウェーブ・シーケンスは、1分間に約105拍のテンポになります。

“ Wave Sequence Sync ”がONのときは、コンピューターに接続されている外部MIDIデバイス、またはプラグイン動作時のホスト・アプリケーションでのテンポ設定に従ってウェーブ・シーケンスが発音します。このとき“ Dur ”では、ステップごとのMIDIクロック数を設定します。4分音符は24、8分音符は12、16分音符は6クロックとなります。

 設定値が発音させる波形の実際の長さを越えてしまった場合、越えた範囲では音が出ません。また、Gateにした場合、ノート・オフを受信するまでは次のステップへ進みません。

**Xfade (Crossfade)** ..... [0...998]  
ステップの終わりりと次のステップの始まりの重なり合う量を設定します。  
実際の重なり合う量は、“ Duration ”と“ Xfade ”の値によって決まります。

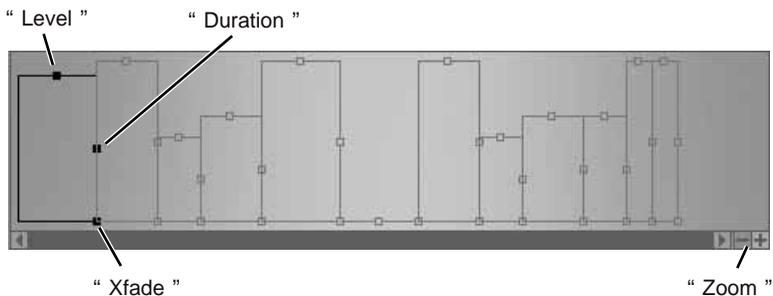
**Lev (Level)** ..... [0...99]  
ステップで発音させる波形の音量レベルを設定します。

**Semi (Semitone)** ..... [-24...+24]  
ステップで発音させる波形のピッチを半音単位( 100Cent )で設定します。

**Fine** ..... [-99...+99]  
ステップで発音させる波形のピッチをセント単位で設定します。

## ステップ・ディスプレイ

各ステップで選択されている波形のステップ・アサイン・パラメーターがグラフィックで表示されます。各波形の枠に表示される四角のポイントがステップ・アサインのパラメーターになっています。



### Level

ステップ・アサインの“ Lev ”です。( 48 p )  
四角のポイントを上下にドラッグすることで設定できます。

### Duration

ステップ・アサインの“ Dur ”です。( 48 p )  
四角のポイントを左右にドラッグすることで設定できます。

### Xfade

ステップ・アサインの“ Xfade ”です。( 48 p )  
四角のポイントを左右にドラッグすることで設定できます。

### Zoom

ディスプレイの表示を拡大 / 縮小します。  
[ + ]ボタンをクリックすると、表示が拡大します。  
[ - ]ボタンをクリックすると、表示が縮小します。

# エフェクト

## エフェクト・システム

WAVESTATIONには、2系統の完全独立型マルチ・エフェクトが内蔵されています。EFFECT1( FX1 )、EFFECT2( FX2 )には、リバーブ、ディレイ、ディストーションなどの55種類のエフェクトが用意されています。

WAVESTATIONでは、FX1とFX2の2系統によるパラレル/シリーズのエフェクト・ルーティングが可能です。また、パートの音色ごとにエフェクト設定を変えたり、特定の音色のみFX1とFX2をバイパスさせて外部のエフェクトをかけるセッティングも行えます。さらに音色ごとにエフェクトを振り分けてミックスし、それぞれに出力します。

エフェクトの設定は2段階あります。まず、FX1とFX2にそれぞれのエフェクトを設定した上で、シリーズまたはパラレルのいずれかのプレースメントを設定します。

次に、それぞれのエフェクト・パラメーターを調整します。エフェクト・パラメーターは、使用するエフェクトによって異なります。エフェクトの種類については、CD-ROMに収録されている「WAVESTATION リファレンス・ガイド」と「EXPANDED EFFECTS( 追加エフェクト )」を参照してください。

エフェクトの組み合わせは、パフォーマンスごとにプログラムできます。

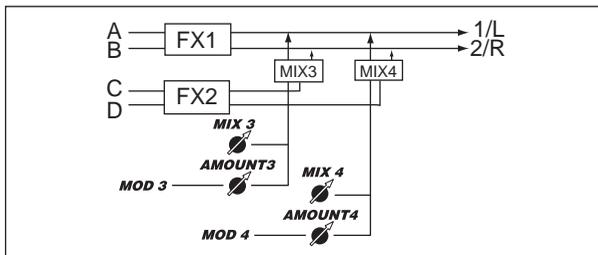
## エフェクトの構成

エフェクトは、4系統の入力( A、B、C、D )、2つのエフェクト部( FX1、FX2 )と2つのミキサー( MIX3、MIX4 )で構成されています。エフェクト出力は、スタンドアローン動作時は2系統( 1/L、2/R )、ホスト・アプリケーションでのプラグイン動作時には4系統( 1/L、2/R、3、4 )となります。パッチのエフェクトへのインプットはPerformance Editページの“FX Bus”で設定します。入力、各エフェクト、出力のセッティングは、Effect Editページで設定します。2つのエフェクト部への入力、出力にはパラレルとシリーズの2つの設定があります。

## パラレル・モード

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。

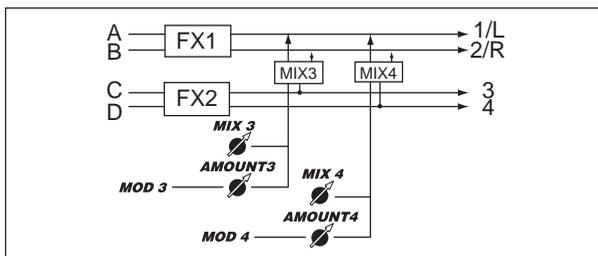
### スタンドアローン動作時



スタンドアローン動作時、AとBの入力にはFX1のエフェクトがかかります。CとDの入力にはFX2のエフェクトがかかります。両方のエフェクトは1/Lと2/Rに出力されます。

FX2のエフェクト出力は、MIX3、MIX4でパンを設定し、1/L、2/Rにミックスします。

### プラグイン動作時



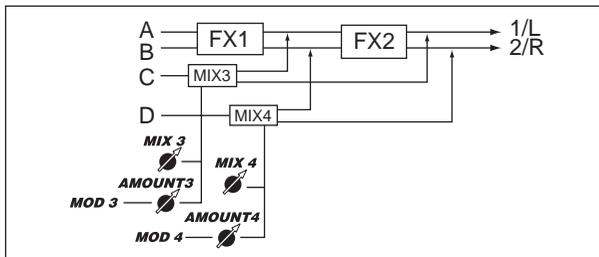
ホスト・アプリケーションでのプラグイン動作時、AとBの入力にはFX1のエフェクトがかかり1/L、2/Rに出力されます。C、Dの入力にはFX2のエフェクトがかかり3、4に出力されます。

また、FX2でエフェクトをかけた3、4の出力はMIX3、MIX4でパンを設定し、1/L、2/Rにミックスすることも可能です。

## シリーズ・モード

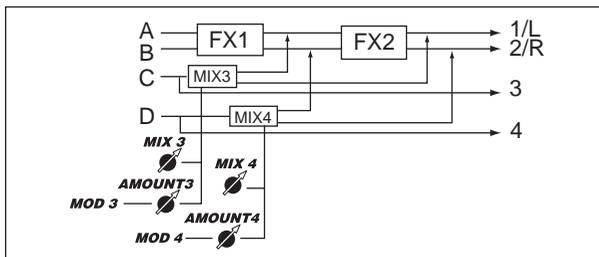
シリーズ・モードでは、AとBの入力に対してマルチ・エフェクト処理が可能です。

### スタンドアローン動作時



スタンドアローン動作時、AとBの入力にはFX1とFX2のエフェクトがかかり1/Lと2/Rに出力されます。CとDの入力は、MIX3とMIX4によって、そのまま1/Lと2/Rに出力される信号とFX2のエフェクトをかけ1/Lと2/Rに出力される信号に分かれます。

### プラグイン動作時



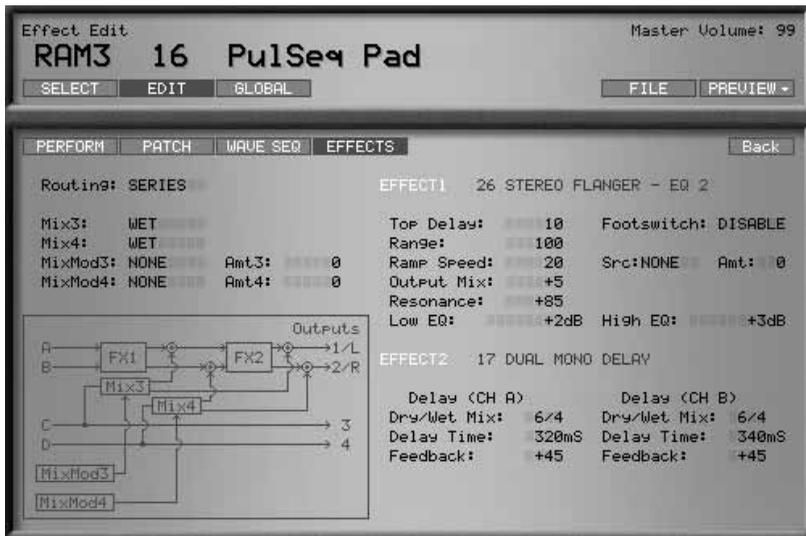
ホスト・アプリケーションでのプラグイン動作時、AとBの入力にはFX1とFX2のエフェクトがかかり1/Lと2/Rに出力されます。CとDの入力は、そのまま3と4に出力される信号とMIX3とMIX4によってFX2のエフェクトをかけ1/Lと2/Rに出力される信号に分かれます。

## Effect Editページ

パフォーマンスには、2系統のエフェクトが用意されています。インプット、FX1、FX2、アウトプットのセッティングはEffect Editページで設定します。

Effect Editページへは、上部ディスプレイで[ EDIT ]ボタンをクリックし、下部ディスプレイで[ EFFECTS ]ボタンをクリックします。

**note** Performance Editページ、DETAILSの“ FX Bus ”の文字をダブルクリックしてもEffect Editページを表示できます。



### エフェクトのルーティング設定

**Routing**..... [PARALLEL, SERIES]

エフェクトのプレースメントを設定します。

設定したプレースメントによって、ディスプレイの左下に接続図が表示されます。

**▲** プラグイン、スタンドアローン動作にかかわらず、プラグイン動作時の接続図が表示されますが、スタンドアローン動作時は、出力の3と4には出力できません。

**Mix3, Mix4** ..... [OFF, DRY, 9/1...1/9, WET]

“ Routing ”が PARALLEL のときは、MIX3、4 は FX2 のステレオ定位を調整します。

“ Routing ”が SERIES のときは、C/D の入力のみキシング( ウェット/ドライ )を調整します。

### MixMod3, MixMod4 ..... [NONE, WHEEL...JOY-Y]

Mix3とMix4をコントロールするソースを選択します。

コンピューターに接続した外部MIDIデバイス等で、リバーブやフランジャーのエフェクトの深さなどのエフェクト・ミックスをコントロールできます。

以下のソースを選択できます。

NONE: ソースなし。

WHEEL: WAVESTATIONソフトウェアのモジュレーション・ホイールやコンピューターに接続した外部MIDIデバイスのホイール。

AT: 外部から受信したチャンネル・プレッシャー(アフタータッチ)。

VEL: 外部から受信したノート・オンの最後のベロシティ。

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

ENV: アンプ・エンベロープの合計値。

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

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

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

PEDAL( CC#4 ): コンピューターに接続した外部MIDIデバイスのフット・ペダル、またはCC#4。

MIDI1: Globalページの“MIDI Controller 1”で設定したCC#。( ㊦p.62 )

MIDI2: Globalページの“MIDI Controller 2”で設定したCC#。( ㊦p.62 )

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

JOY-X: コンピューターに接続した外部MIDIデバイスのジョイスティックのX軸方向、またはGlobalページの“Joystick X”で設定したCC#。初期設定値はCC#16です。( ㊦p.63 )

JOY-Y: コンピューターに接続した外部MIDIデバイスのジョイスティックのY軸方向、またはGlobalページの“Joystick Y”で設定したCC#。初期設定値はCC#17です。( ㊦p.63 )

### Amount3, 4 ..... [-15...+15]

MOD3、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の深さを調節します。

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

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

## エフェクトの設定

### EFFECT1, EFFECT2

WAVESTATIONには55種類のエフェクトが搭載されています。それぞれのエフェクト・パラメーターの調整が可能です。

パフォーマンスのエフェクトを設定するときは、初めにEffect1、Effect2のエフェクトを決定します。クリックして表示されるポップアップメニューからエフェクトを選択します。

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

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

選択できるエフェクトについては、エフェクト・リストを参照してください。

各エフェクトのパラメーターについては、CD-ROMに収録されている「WAVESTATIONリファレンス・ガイド」と「EXPANDED EFFECTS(追加エフェクト)」を参照してください。

## パフォーマンスのパートとエフェクトとの接続設定

パフォーマンスのパートとエフェクトとの接続は、Performance Edit ページのDETAILSの“FX Bus ”でエフェクトを接続するバスを設定します。

設定範囲は次の通りです。

<b>BUS-A</b>	バスAのみに接続されます。
<b>99/1...1/99</b>	バスAとバスBに接続され、各バスへ送る信号の割合を設定します。
<b>BUS-B</b>	バスBのみに接続されます。
<b>BUS-C</b>	バスCのみに接続されます。
<b>C+D</b>	バスCとDに接続されます。
<b>BUS-D</b>	バスDのみに接続されます。
<b>ALL</b>	すべてのバスに接続されます。
<b>PATCH</b>	Patch Edit ページ、PANの“FX-BUS ”で設定されたバスに接続されます。

# エフェクト・リスト

### 00 No Effect

エフェクト効果なしの状態にします。

### リバーブ - EQ

#### 01 Small hall reverb - 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・タイムが短く。比較的メリハリのあ  
る残響音が得られます。

#### 02 Medium hall reverb - 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。

#### 03 Large hall reverb - 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。

#### 04 Small room reverb - 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。

#### 05 Large room reverb - EQ

大きめの部屋のシミュレートです。

#### 06 Live Stage - EQ

ルーム・リバーブよりもやや広めの効果が得られます。

#### 07 Wet plate reverb - EQ

プレート・リバーブを深くかけた効果が得られます。

#### 08 Dry plate reverb - EQ

プレート・リバーブを浅くかけた効果が得られます。

#### 09 Spring reverb - 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

#### 10 Early reflections - EQ 1

ゲート効果に音や厚みを出すときに有効です。

#### 11 Early reflections - EQ 2

初期反射音のレベルがアーリー・リフレクション 1 と異なります。

#### 12 Early reflections - EQ 3

アーリー・リフレクションのレベルがリバーブに近づきます。

## Gate reverb - EQ

### 13 Forward gated reverb - EQ

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

### 14 Reverse gated reverb - EQ

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

## ステレオ・ディレイ

### 15 Stereo delay

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

### 16 Ping - pong delay

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

## デュアル・モノ・ディレイ

### 17 Dual mono delay

2チャンネルにわたってモノラルのディレイ効果が得られます。

## ステレオ・マルチ・タップ・ディレイ EQ

### 18 Multi-tap delay - EQ 1

ディレイのリピートをインプット・レベルで調整できるエフェクトです。

### 19 Multi-tap delay - EQ 2

パン効果とリピートをインプット・レベルで調整できるディレイです。

### 20 Multi-tap delay - EQ 3

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

## ステレオ・コーラス - EQ

### 21 Stereo chorus - 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。

### 22 Quadrature chorus - EQ

LFOの位相を90°ずらしたステレオ・コーラスです。

### 23 Crossover chorus - EQ

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

### ステレオ・ハーモニック・コーラス

#### 24 Stereo harmonic chorus

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

### ステレオ・フランジャー - EQ

#### 25 Stereo flanger - EQ 1

2チャンネルに同じ位相のLFOがかかるステレオ・フランジャーです。

#### 26 Stereo flanger - EQ 2

各チャンネルに位相が逆のLFOがかかるステレオ・フランジャーです。

#### 27 Crossover flanger - 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かけ合う効果が得られません。

### ステレオ・エンハンサー/エキサイター - EQ

#### 28 Stereo enhancer - exciter - EQ

音にメリハリをつけるエフェクトです。短めのステレオ・ディレイが含まれます。

### ディストーション/フィルター - EQ

#### 29 Distortion - filter - EQ

サウンドを歪ませたエフェクトです。ギターなどのソロに効果的です。

#### 30 Overdrive - filter - 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

#### 31 Stereo phaser 1

それぞれのチャンネルに同位相のLFOがかかるフェイザーです。

#### 32 Stereo phaser 2

それぞれのチャンネルに位相が逆のLFOがかかるフェイザーです。

### ステレオ・ロータリー・スピーカー

#### 33 Stereo rotary speaker

回転スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。Slow/Fastのスピードを“Acceleration Mod Source”で設定することができます。この場合、コンピューターに接続した外部MIDIデバイスを操作すると、回転スピードが切り替わります。

## モジュレーション - パン - EQ

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

### 34 Stereo mod - pan - EQ

同位相のLFOでステレオ・パンを行います。

### 35 Quadrature - pan - 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

### 36 Stereo parametric equalizer

3バンドのイコライザーです。中音域を調節するとワウ効果が得られます。

## モノ・コーラス、フランジャー/ディレイ

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

### 37 Chorus - stereo delay - EQ

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

### 38 Flanger - stereo delay - EQ

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

## モノ・ディレイ/リバーブ

### 39 Delay/hall

モノラル・ディレイとモノラルのホール・リバーブの組み合わせです。

### 40 Delay/room

モノラル・ディレイとモノラルのルーム・リバーブの組み合わせです。

## モノ・ディレイ/モノ・コーラス、フランジャー

### 41 Delay/chorus

モノラル・ディレイとモノラルのルーム・コーラスの組み合わせです。

### 42 Delay/flanger

モノラル・ディレイとモノラルのルーム・フランジャーの組み合わせです。

## モノ・ディレイ/ディストーション、オーバードライブ

### 43 Delay/distortion - filter

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。

### 44 Delay/overdrive - filter

モノラル・ディレイとワウ効果のあるオーバードライブの組み合わせです。

### モノ・ディレイ/フェイザー

#### 45 Delay/phaser

モノラル・ディレイとモノラル・フェイザーの組み合わせです。

### モノ・ディレイ/ロータリー

#### 46 Delay/rotary

モノラル・ディレイとモノラル・ロータリー・スピーカーの組み合わせです。

### ステレオ・ピッチ・シフター

#### 47 Pitch shifter

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

### モジュレータブル・ピッチ・シフター

#### 48 Modulatable pitch shifter/delay

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

### ステレオ・コンプレッサー・リミッター・ゲート

#### 49 Stereo Compressor/Limiter gate

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

### スモール・ボコーダー

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

従来のボコーダーは、主に音色に肉声の成分を付加するために使用されてきましたが、WAVESTATION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。

#### 50 Small Vocoder 1

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

#### 51 Small Vocoder 2

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

#### 52 Small Vocoder 3

多数の低音から中高音の周波数帯を均一な割合で利用したボコーダーです。

#### 53 Small Vocoder 4

多数の中低音から高音の周波数帯を均一な割合で利用したボコーダーです。

## ステレオ・ボコーダー/ディレイ

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

 ステレオ・ボコーダー/ディレイは、FX1でのみ選択可能です。また、FX1でステレオ・ボコーダー/ディレイを選択した場合は、FX2ではエフェクトを使用することはできません。(00: NO EFFECTが表示されます)

### 54 Stereo Vocoder/Delay 1

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

### 55 Stereo Vocoder/Delay 2

多数の均一な周波数帯を全周波数にわたって利用したステレオ・ボコーダーです。

# Global

Global ページでは、MIDI コントローラーと MIDI フィルター、スケール等のグローバル・セッティングを設定します。Global ページへは、上部ディスプレイで [ GLOBAL ] ボタンをクリックします。



## MIDI Controller

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

各モジュールのモジュレーション・ソース(“ Source 1 ”、“ Source 2 ”)で MIDI1 または MIDI2 を選択すると使用できます。

### MIDI Controller 1/MIDI Controller 2 ..... [CC#1...CC#95]

パッチ内の各シンセシス・モジュールのモジュレーション・ソース“ Source 1 ”と“ Source 2 ”の MIDI1 または MIDI2 で使用する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを選択します。

### Polarity 1/Polarity 2 ..... [+ , + -]

+ にすると、0 を基準としてプラス方向に操作するほどモジュレーション効果が深くなります。127 の時に最大となります。

+ - にすると、64 を基準としてプラスマイナス方向にモジュレーション効果をかけることができます。127 で最大、0 で最小となります。

初期設定は、CC#001: Modulation( + )、CC#002: Breath( + )です。

## Joystick

**Joystick X/Joystick Y** ..... [CC#1...CC#95]  
 VECTOR POSITIONのX( A - C ), Y( B - D )の各方向にCC#を割り当てます。  
 初期設定は、X: CC#16、Y: CC#17です。

**Polarity** ..... [Normal, Invert]  
 “ Joystick Y ”で割り当てたCC#メッセージを使用して、外部MIDIデバイスからVECTOR POSITIONのY( B - D )方向をコントロールするときの極性を設定します。  
 Invertにすると、CC#メッセージの値を0にしたときはBに、127にしたときはDに動作します。  
 Normalにすると、CC#メッセージの値を0にしたときはDに、127にしたときはBに動作します。  
 初期設定は、Normalです。

## MIDI Filter

**Control Change** ..... [ENABLE, DISABLE]  
 MIDIコントロール・チェンジを受信するかどうかを設定します。

**Program Change** ..... [ENABLE, DISABLE]  
 プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。

**Aftertouch** ..... [ENABLE, DISABLE]  
 アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

## TUNING

**Master Tune** ..... [420Hz...460Hz]  
 発音する全体のピッチ(音の高さ)を0.1Hz単位で設定します。A4(ラの音)が基準ピッチになります。

## Key Transpose

**Transpose** ..... [-24...+24]  
 WAVESTATIONが発音するパフォーマンス全体のピッチを半音単位(100cent)で設定します。調整範囲は±2オクターブです。

## WaveSeq Tempo Sync

**Wave Sequence Sync** ..... [OFF, ON]  
 ウェーブ・シーケンス発音時のクロック同期を設定します。  
 ONに設定すると、ウェーブ・シーケンスはコンピューターに接続されている外部MIDIデバイス、またはプラグイン動作時のホスト・アプリケーションのMIDIクロック(テンポ設定)に同期します。クロック入力がない場合は、インターナル・クロックに同期してウェーブ・シーケンスが発音します。通常はONに設定しておきます。各ステップに対するMIDIクロック数は、“Dur”パラメーターで設定します。  
 OFFに設定すると、インターナル・クロックに同期してウェーブ・シーケンスが発音します。

## Pitch Bend Range

**Pitch Bend Range** ..... [OFF, 1...12]

ピッチ・ベンド・レンジを設定します。

Patch Edit ページの Pitch - " Bend Range (p35) で GLOBAL を選択したときに、この設定が有効になります。

## Output 3/4

**Output 3/4** ..... [OFF, ON]

アウトプット 3 と 4 へ出力するかどうかを設定します。初期設定は OFF です。

**note** スタンドアロン版では、ここでの設定に関わらず、アウトプット 3 と 4 へは常に出力しません。

## User Scale

**Scale** ..... [USER1...USER12]

スケール・タイプ(音階)を設定します。

" MICRO TUNE " で設定した音階になります。

作成した 12 個のユーザー・スケールから選択します。

**MICRO TUNE** ..... [-99...+99 (-99cent...+99cent)]

ユーザー・スケールを設定します。" Scale " で USER 1 ~ 12 を選び、ここで 1 オクターブ内のピッチを設定します。設定は自動的に保存され、いつでも設定を呼び出すことができます。

1 オクターブ (C ~ B) 内のピッチを、平均率を基準ピッチ (0) にして -99 ~ +99 セントの範囲で調整します。

+99 にすると、基準ピッチよりもほぼ半音高くなります。-99 にすると、基準ピッチよりもほぼ半音低くなります。

# 資料編

## おもな仕様

- ・最大同時発音数: 32音 (コンピューターのCPUに依存)
- ・484種類のPCM波形搭載
- ・55種類のエフェクト搭載
- ・550パフォーマンス、385パッチ(ROM8バンク+RAM3バンク)音色搭載
- ・パフォーマンス/パッチ/ウェーブ・シーケンス・データのインポート可能(.syxファイル経由)
- ・スタンドアローン動作、VST/Audio Units プラグイン・インストゥルメント対応

### 動作環境

#### [Windows]

- ・対応コンピューター  
CPU: Intel Pentium 4/1.3GHz, Pentium M(Centrino)/900MHz、Celeron/1.7GHz、Celeron-M/1.2GHz、AMD AthlonXP/1600+以上  
メモリー: 256MB以上、512MB以上 推奨  
モニタ: 1024×768 - 16bitカラー以上
- ・対応OS  
Windows XP Home Edition/Professional SP1
- ・オーディオ・インターフェイス  
スタンドアローン: ASIOまたはDirect Sound/MME対応オーディオ・インターフェイス  
プラグイン: 使用するホスト・アプリケーションの動作環境に準拠

#### [Macintosh]

- ・対応コンピューター  
CPU: Apple G4/400MHz以上  
メモリー: 256MB以上、512MB以上 推奨  
モニタ: 1024×768 - 32000色カラー以上
- ・対応OS  
Mac OS X 10.2.6以降
- ・オーディオ・インターフェイス  
スタンドアローン: Core Audio 対応オーディオ・インターフェイス( Macintosh内蔵サウンド出力の使用も可)  
プラグイン: 使用するホスト・アプリケーションの動作環境に準拠

製品の外観および仕様は予告無く変更することがあります。(2004年6月現在)

## WAVESTATION

## 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	設定可能	×	×	1 - 16	1 - 16		
モード	メッセージ 代用	×	×	1	×		*2
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 12 16 17 32	×	×		×		バンク・セレクト(MSB) モジュレーション・ホイール フット・コントローラー データ・エントリー(MSB) FX SW, FX TOG ジョイスティック - X ジョイスティック - Y バンク・セレクト(LSB) 0 ~ 10で折り返し

	38	×		データ・エントリー(LSB)
	64	×		ダンパー・ペダル
	100	×		RPN(LSB)
	101	×		RPN(MSB)
	1 - 95	×		アサインブル・コントロール
	121	×		リセット・オール・コントローラー
プログラム チェンジ： 設定可能範囲		×	0 - 127 0 - 49 で折り返し	(Performance Select)
エクスクルーシブ		×	×	
：ソング・ポジション コモン：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 ON / OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット		×	×	*1
備考 *1: オムニ・モード時には無視される。 *2: モード・メッセージは無視される。				

モード1：オムニ・オン、ポリ      モード2：オムニ・オン、モノ      ：あり  
モード3：オムニ・オフ、ポリ      モード4：オムニ・オフ、モノ      ×：なし

MIDI IMPLEMENTATION の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

**KORG** 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

URL: <http://www.korg.co.jp/>