

KORG ELECTRI BE Wave

MUSIC PRODUCTION MACHINE



取扱説明書

目次

はじめに.....	4	ミキサーで音量を調節する.....	11
主な特長.....	4	ノブの操作を記録する.....	12
ウェーブテーブル音源とは?.....	4	パターンを組み合わせてソングを作る.....	12
ELECTRIBE Waveの構成.....	5	ソングを保存する.....	13
パートについて.....	5	各部の名称と機能.....	14
Synthパート.....	5	ヘッダー.....	15
Drumパート.....	6	エディット・セクション.....	17
シーケンサー.....	7	ステップ・セクション.....	18
モーションシーケンス.....	7	各ページのパラメーター.....	20
ミキサー.....	7	MIXERページ.....	20
クイック・スタート.....	8	SOUNDページ.....	21
シンセを鳴らす.....	8	SYNTH.....	21
シンセの音色をエディットする.....	9	ヘッダー.....	22
ドラムを鳴らす.....	9	DRUM.....	27
ドラムの音色をエディットする.....	10	SEQUENCEページ.....	29
音色を保存する.....	10	MOTIONページ.....	31
ドラム・パターンを作る.....	10	UTILITYページ.....	32
シンセのシーケンスを作る.....	11		

パターンとソング	33	バージョン2で追加になった機能	49
パターンとソングの数	33	バウンス方法の追加(ソング、パターン共通)	49
パターンとソング切り替え	33	Drumパートにサンプル・インポート機能を追加	50
パターン・ブラウザ	34	Drumパートにグループ・セクターを追加	50
パターン・セッティング	35	パターン再生モードの追加	51
ブラウザ	37	CCアサイン	51
ソング・ブラウザ	38	課金コンテンツ追加	51
EFFECT	41		
エフェクト・リスト	41		
SETTINGS	43		
付録	45		
スケール・リスト	45		
Groove Type List	46		
仕様	47		
サポート・サービスのご案内	48		
ご連絡の際に必要な情報	48		
ご連絡の前に	48		
お客様相談窓口	48		

- Apple、iPad、iPhone、iPod touch、iTunesは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- その他すべての商品名または規格名は関係各社の商標または登録商標です。

はじめに

このたびは、コルグ・ミュージック・プロダクション・マシン **KORG ELECTRI BE Wave**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。

主な特長

ELECTRI BE Waveは新開発のウェーブテーブル音源を搭載した、まったく新しいELECTRI BEです。これまでのELECTRI BEシリーズの簡単な操作感を継承しながらも、ウェーブテーブル音源独自のパラメーターを手で直接触れることで、新しい楽曲制作を体験することができます。

ハードウェアで培われた直感的な操作性はソフトウェアでさらに進化し、強力なウェーブテーブル音源、素早い入力可能なシーケンサー、和音を指一本で鳴らせる便利なコード・パッドなどの新機能を搭載。楽器に詳しくなくても、EDM、Future Bass、Trap など、最先端のダンス・ミュージックをスピーディに制作できるソフトウェアです。

ウェーブテーブル音源とは？

「ウェーブテーブル音源」は小さな容量のオーディオ・データ(PCMデータや基本波形)をループ再生する方式の音源です。

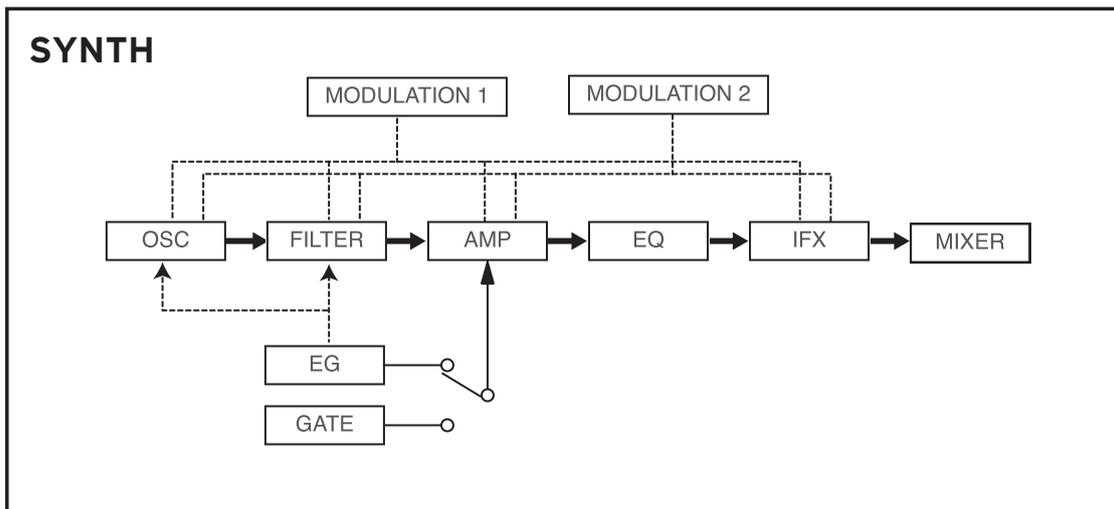
音の周波数(ピッチ)は、このオーディオ・データを再生するスピードで決まります。音色(倍音)はこの波形の要素に基づいています。

ELECTRIBE Waveの構成

パートについて

ELECTRIBE WaveにはSynthパートとDrumパートがそれぞれ8パートずつあります。各パートの切り替えは、画面下部の切り替えボタンで行うことができます。

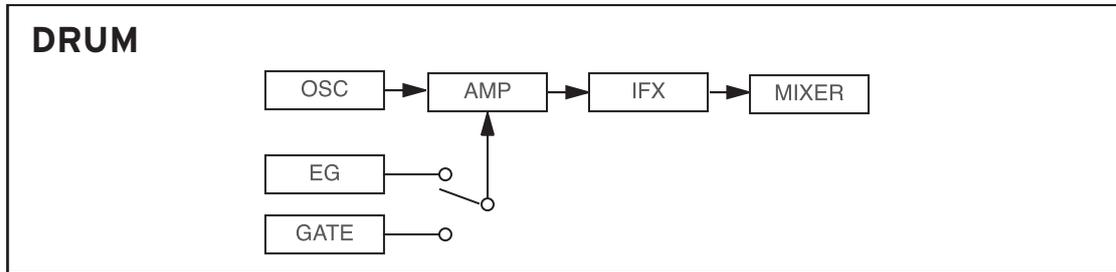
Synthパート



- 4音ポリフォニック x 8パート構成
- 新規開発のウェーブテーブル音源(1OSC)
- 基本的な音色を揃えたPCM音源(1OSC)

- スケールキーボード(スケール対応)

Drumパート



- 8パート構成
- PCMオシレーターを搭載
- 各パートごとにIFXを搭載

シーケンサー

- 詳細エディットが可能なポリフォニック・シーケンサー
- パートごとに自然なノリを加えるGROOVE機能を搭載(Drumパートのみ)

モーション・シーケンス

- ELECTRIBEシリーズではおなじみのモーション・シーケンス
- 動きに応じて選択可能なSmoothとTrigger Holdを搭載

ミキサー

- 各パートの状態を確認できるミキサー
- パートごとにMute/Solo、MFXの/オンオフを操作可能
- パフォーマンス用途でも使用可能なマスター・エフェクト(MFX)を搭載

クイック・スタート

シンセを鳴らす

キーボードを使って、ELECTRIBE Waveの音を鳴らしてみましょう。

1. 画面中央の下にあるパート・ボタン横の「SYNTH」をタップします。



2. 表示されるキーボードをタップすると音が鳴ります。
3. 表示されたキーボードの右にあるCHORD PADボタンでコード・パッドに切り替えます。



パッドをタップするとコードで発音します。

4. 別の音色を鳴らす場合は、PROGRAMボタンをタップして音色リストを表示します。



リストから目的の音色を選択して「OK」をタップします。さまざまな音色で演奏してみてください。

シンセの音色をエディットする

ELECTRIBE Waveの音色をエディットしてみましょう。

1. 画面の上にあるページ・セレクト・タブから「SOUND」をタップします。
シンセのエディット画面が表示されます。



2. エディットしたいパートS1~S8を選びます。
3. 画面上のノブやボタンを操作して音色をエディットします。

ドラムを鳴らす

ドラム・パッドをタップして、ドラム・マシンの音を鳴らしましょう。

1. 画面中央の下にあるパート・ボタン横の「DRUM」をタップします。
ドラム・サウンドのエディット画面が表示されます。



2. 画面の下に表示されている8つのパート・ボタン(「D1」~「D8」)をタップします。
パート・ボタンをタップしたタイミングでドラムが発音します。
(→50ページ「Drumパートにグループ・セクターを追加」)

ドラムの音色をエディットする

ドラムはSOUNDページで音色をエディットすることができます。

1. 音色を変更したいパートの上部にあるD1～D6Bの音色リストをタップして音色を選びます。
2. ノブやボタンを操作して音色をエディットします。

音色を保存する

SynthパートやDrumパートで作った音色を保存してみましょう。

1. PROGRAMボタンをタップします。
2. 表示されるダイアログで“Save As”を選択します。
3. 音色名を入力します。

ドラム・パターンを作る

選択したパターンに、8パートのドラム・マシンを使って、ドラム・パターンを追加してみましょう。

1. 画面中央の下にあるパート・ボタン横の「DRUM」をタップします。
2. パート・ボタンでDrumパートを選択すると選択したパートのステップ・シーケンサーが出てきます。



3. 画面右上にある  (REC)ボタンと  (PLAY)ボタンを押します。
4. パート・セレクト・ボタンをタップするとその演奏を録音することができます。8つのドラム・パッドを使ってリアルタイムにレコーディングすることもできます。

シンセのシーケンスを作る

選択したパターンに、シンセのシーケンスを作ってみましょう。

1. 画面中央の下にあるパート・ボタン横の「SYNTH」をタップします。
Synthパートを選択すると画面下部にスケールキーボード(鍵盤)もしくはコード・パッドが出てきます。
鍵盤⇔コードパッドの切り替えは右下のボタンで行えます。
これらのコントローラーではリアルタイム録音が行えます。
2. 画面右上にある  (REC)ボタンと  (PLAY)ボタンを押します。
3. コントローラーを演奏するとシーケンサーに演奏内容が録音されます。
4. SEQUENCEタブでどのように録音されたか確認してみましょう。



ミキサーで音量を調節する

パターンを作成しながら、ミキサーで各チャンネルの音量などを調節してみましょう。

1. ページ・セレクト・タブの「MIXER」をタップします。



2. 各チャンネルの音量やPAN、MFX(マスター・エフェクト)などを調節します。

ノブの操作を記録する

ノブやフェーダーの動きは、モーション・シーケンス機能を使用してパターンに記録することができます。

1. ページ・セレクト・タブの「MOTION」をタップします。



2. ノブの動きを記録するタイプを選びます。

SMOOTH: ノブの動きを滑らかに記録します。

TRIGGER HOLD: 発音のタイミングでノブの情報を読み取り記録します。

3. ページ・セレクト・タブでノブの動きを記録したいページをタップします。

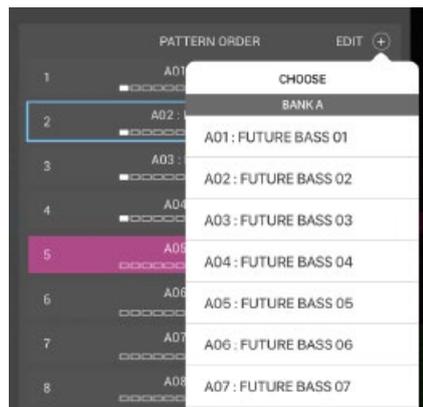
4. 画面右上にある  (REC) ボタンと  (PLAY) ボタンを押して、ノブを操作するとその動きが記録されます。

note Noneになっているときはmotionは記録されません。

note MIXER/SOUNDページの右上のボタンでも各パートのmotion modeを変更できます。

パターンを組み合わせせてソングを作る

1. ヘッダーの中央部のディスプレイをタップします。
2. LOADをタップし INIT SONGをロードします。
3. 画面右の部分の+をタップして、メニューを表示し、パターンを選んで追加します。

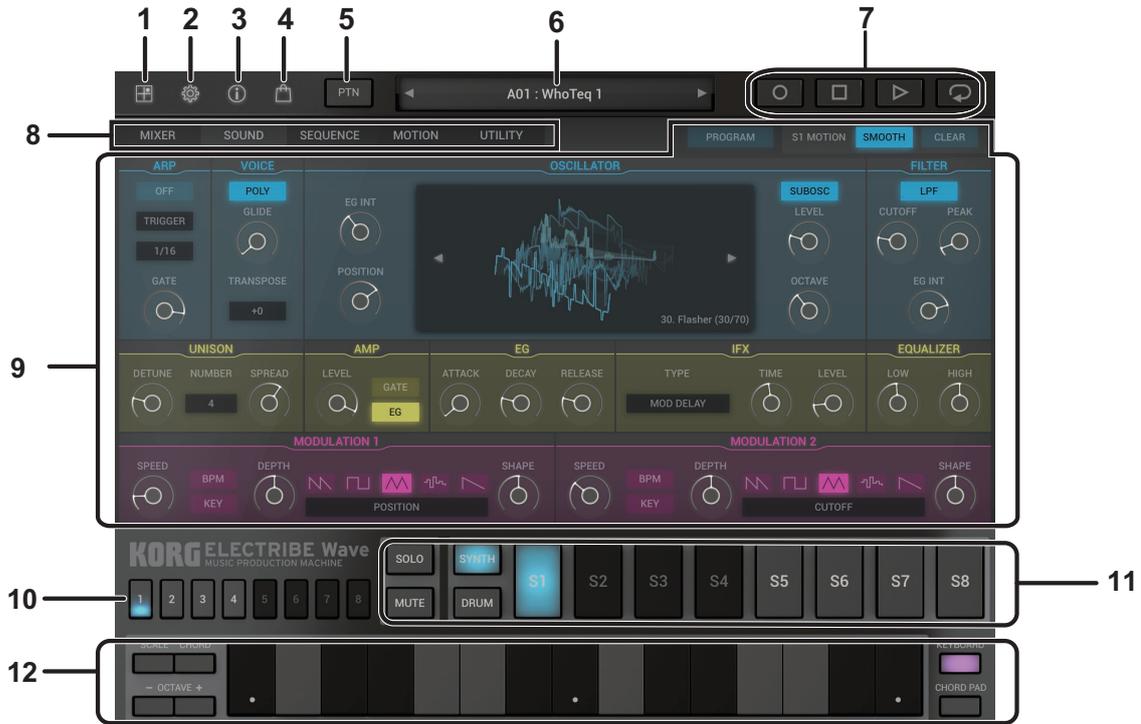


ソングを保存する

作ったソングとパターンを保存してみましょう。

1. ヘッダーの中央部のディスプレイをタップします。
2. SAVEボタンをタップします。
3. SAVE ASをタップします。
4. ソング名やタグ、作者名等を入力します。

各部の名称と機能



ヘッダー

1. KAOSS PAD ボタン

KAOSS PADが表示されます。

再度、KAOSS PADボタンをタップするか、表示されたKAOSS PAD以外の画面をタップするとKAOSS PADを閉じることができます。

パッドをドラッグすることでX方向(横方向)とY方向(縦方向)に設定されているパラメーターを操作します。音を鳴らしたり、パラメーターを変化させたりすることができます。

Synthパート選択時



HOLD: オンにするとパッドでコントロールした状態を指を離しても維持します。

OSC: WaveTableとWaveShapeのパラメーターを動かします。

オシレーターをPCMに設定した場合は使用できません。

ARP: ARP GATEとARP SPEEDをコントロールします。

効果を得るためにはアルペジエーターをオンにしてください。

FILTER: CutoffとResonanceをコントロールします。

IFX: IFXのEdit1とEdit2をコントロールします。

MFX: MFXのEdit1とEdit2をコントロールします。

ASSIGN: 横に設置された選択ボックスでアサインされたパラメーターをコントロールします。

Drumパート選択時



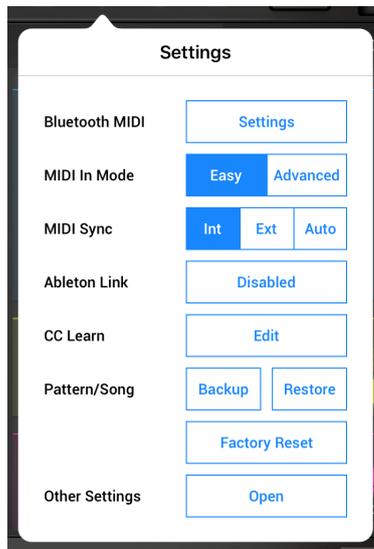
PITCH/TIME: PitchとEG Timeをコントロールします。

IFX: IFXのEdit1とEdit2をコントロールします。

MFX: MFXのEdit1とEdit2をコントロールします。

2. SETTINGS ボタン

ELECTRIBE Wave全体に関する設定します。(→43ページ「SETTINGS」)
SETTINGSボタンをタップして表示されるメニューからコマンドを選択します。



3. INFO ボタン

INFOボタンをタップすると、ELECTRIBE Waveのバージョン等のアプリ情報を表示します。その他にマニュアルやFAQのヘルプ情報や最新の情報などが表示されます。

Manual: 取扱説明書を表示します。

FAQ: KORG app Help Centerを表示します。取扱説明書、KORG app Help Centerを表示するためには、インターネットに接続する必要があります。

4. STORE ボタン

(→51ページ「課金コンテンツ追加」)

5. PTN/SONG ボタン

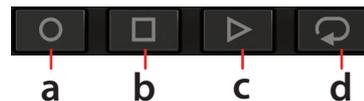
パターンとソングを切り替えます。(→33ページ「パターンとソング」)

6. ディスプレイ

現在読み込まれているPATTERN/SONGの情報を表示します。

また、タップすることでロードされているPATTERN/SONGの情報を編集したり、PATTERN/SONGをブラウジングすることができます。

7. トランスポート・セクション



a. (REC)ボタン

リズムやフレーズ、ノブの動きを録音します。録音中にこのボタンを押すと、録音を解除して、演奏を続けます。

b. (STOP)ボタン

録音や再生を停止します。

c. (PLAY)ボタン

シーケンサー、パターンやソング再生します。再生中に押すと一時停止になります。

d. (Loop)ボタン

現在再生中のBAR(小節)をリピート再生します。

エディット・セクション

8. ページ・セレクト・タブ

MIXER、SOUND、SEQUENCE、MOTION、UTILITYのそれぞれに関連したエディット・ページを選択します。

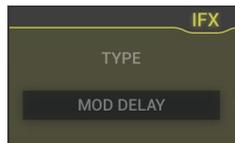
選択したページのパラメーターは、エディット・エリアに表示されます。

9. エディット・エリア

各エディット・ページで表示されるパラメーターをエディットします。

各コントローラーやパラメーターをタップして、コントローラーやパラメーターを選択し、値を変更することができます。

パラメーター



値をタップして選択し、値を変更します。

表示されるポップアップ・メニューから値を選びます。

ノブ



ノブを選択し、上下にドラッグして値を変更します。

ノブをフリックして値を1ずつ変更します。

バリュー・バー



バーを上下にドラッグして値を変更します。

スイッチ



値をタップして設定を切り替えます。

ステップ・セクション

10. Bar ボタン



シーケンスの位置が表示されます。ボタンを押すと、編集したいシーケンスの位置を変更することができます。選択できるステップの長さは、ヘッダー部の中央のディスプレイをタップし、LENGTHのコントロールでLengthを設定します。

11. パート・コントロール

SOLO、MUTEボタン

ソロとミュートを設定します。

SOLOボタンを押しながら、パート・ボタンを押すとそのパートの音だけが鳴ります。複数のパートを選択することもできます。

MUTEボタンを押しながら、パート・ボタンを押すとそのパートの音だけがミュートします。

SYNTH、DRUM ボタン

SOUNDやSEQUENCEのエディット対象をSYNTHかDRUMかを切り替えます。

パート・セレクト・ボタン

パート・セレクト・ボタンの設定に応じて演奏するパートを選ぶときに使います。主に各パートの切り替えとして使うことができます。ドラム・パートでは、ここをタップすることで、トリガー・パッドとして演奏することができます。

12. コントローラー

演奏で使用するコントローラー（キーボード、ドラム・ステップ・パターン）を選択します。Synthパート選択時はスケール鍵盤とコード・パッド、Drumパート選択時はステップ入力ボタンで打ち込みをすることができます。

スケール鍵盤

鍵盤をタップして、選択中のパートを発音します。

鍵盤をドラッグするとグリッサンド演奏も可能です。



CHORD: 有効にするとコードで演奏できます。

SCALE: 演奏するスケールを選択します(→45ページ「スケール・リスト」)。

OCTAVE +/-: 演奏するキーボードの音域を設定します。

CHORD PAD: コード・パッドに切り替えます。

CHORD PAD



TYPE: 現在のコード群の種類を表示します。

OFFSET: 現在のキーに対してのトランスポーズ量を入力します。

FETCH: シーケンス・データから和音抽出し、自動でコード・パッドに割り当てます。

KEYBOARD: スケール鍵盤に切り替えます。

ドラム・ステップ



オンにすると、そのステップが発音します。

各ページのパラメーター

MIXERページ

マスターの音量レベルとパンと各トラックの音量レベル、パン、ソロ/ミュート、MFXを設定します。



1. Pan ノブ

各トラックの音の定位を設定します。

2. MFX ボタン

各トラックのMFXのオン/オフを設定します。

3. Solo ボタン

ソロ・オンにした各トラックの音のみを出力します。

4. Mute ボタン

各トラックの音をミュート(消音)します。

5. フェーダー

各トラックの音量レベルを設定します。
右にレベルメーターが表示されます。

6. MIX セクション

すべてのトラックをまとめた最終的な音量レベルを設定します。また、MFXのパラメーターやLimiterの設定ができます。

SYNTH



ヘッダー

Motion Mode

.....MOTION OFF, SMOOTH, TRIG HOLD

各パートのMOTION SEQUENCEの設定です。

OFF: モーション・シーケンスを無効にします。

SMOOTH: パラメーターの値が滑らかにつながり、スムーズに音色が変化します。

TRIG HOLD: そのパートの発音タイミングで、モーション・シーケンスのノブの値を保持して発音します。

ARP(アルペジエーター)

Switch

アルペジエーターのオン、オフを決めます。

TYPE

..... UP1, UP2, DOWN1, DOWN2, ALT1, ALT2, RAND1, RAND2, TRIGGER

アルペジエーターが演奏するパターンを選びます。

SPEED

..... 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, 1/64

アルペジエーターの演奏速度を設定します。

TEMPOの設定値の比率を設定します。

Gate Time

.....0 ~ 100%

ゲート・タイム(発音する音の長さ)のオフセットを設定します。

VOICE



Voice Mode

発音の設定をモノフォニックかポリフォニックかを切り替えます。

POLY: 4音ポリフォニックで発音します。

MONO1: レガート奏法で弾くとトリガーしないモノフォニック・モードです。

MONO2: 奏法に関係なく、毎回トリガーするモノフォニック・モードです。

GLIDE

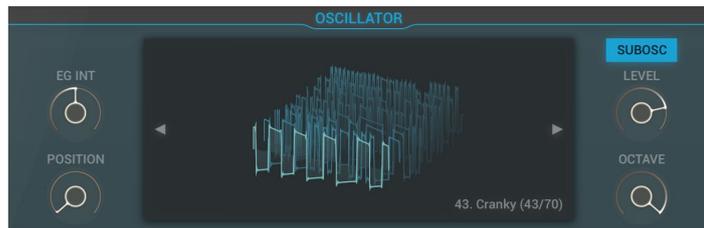
音の移行時間を設定します。

TRANSPOSE

.....-24...+24

発音する全体のピッチを半音単位(100セント)で設定します。設定範囲は±2オクターブです。

OSCILLATOR



EG INT

EGで動かすウェーブテーブルのPOSITIONの分量を設定します。

POSITION

選択したウェーブテーブルの発音させる位置を設定します。

OSCILLATOR

タップしてリストからウェーブテーブル、PCMを選択します。

波形表示の横の ◀、▶ ボタンで選択することもできます。

MOD Type

オシレーターでウェーブテーブルを選んだときは、以下のモジュレーションを設定することができます。

OFF: モジュレーションを使用しません。

SYNC: オシレーター A(マスター)の周波数のタイミングでオシレーター B(スレーブ)の波形の位相をリセットして、倍音を生み出すオシレータータイプです。PITCHでスレーブ波形のピッチを調節します。

X-MOD: オシレーター B(モジュレーター)の出力波形で、オシレーター A(キャリア)の周波数を変調し、複雑な倍音を生み出すオシレータータイプです。LFOよりも高い周波数で変調することができます。DEPTHとMOD PITCHで変調を調節します。

VPM: VPM(Variable Phase Modulation)のモジュレーション周波数を、オシレーターの倍音の倍数(ハーモニクス)として設定します。

NARROW: ウェーブテーブルの波形を高速に再生します。

DEPTHで折り返し位置を設定します。

REFLECT: ウェーブテーブルの波形を終端から折り返します。

SUB OSC: サブオシレーターを鳴らします。LEVELで音量、OCTAVEでオクターブの値を-2~0の範囲で設定します。

FILTER



Filter Type

.....LPF, HPF, BPF

フィルターの種類を設定します。

CUTOFF

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。

PEAK

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

EG INT

EGによるカットオフ周波数の変化量を設定します。

UNISON



DETUNE

ユニゾンのデチューン量を設定します。

UNISON NUMBER

..... 1..4

ユニゾンする数を設定します。

SPREAD

ユニゾンの音の広がり(ステレオ感)を設定します。

AMP



LEVEL

オシレーター音量レベルを調節します。

GATE/EG

発音をEGで設定するか、GATEで発音するかを選択します。

EG



ATTACK

ノート・オンからアタック・レベルに到達するまでの時間を設定します。

DECAY

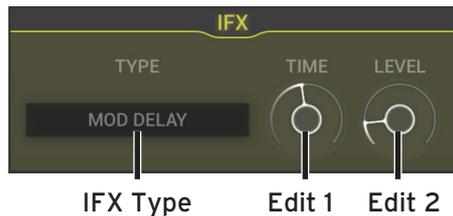
アタック・レベルに到達してからサステイン・レベルへ移行するまでの時間を設定します。

RELEASE

ノート・オフから音がなくなるまでの時間を設定します。

IFX

サウンドにさまざまな音響効果を加えるときに使用します。



IFX Type

インサート・エフェクトのタイプを選びます。(→41ページ「エフェクト・リスト」)

Edit 1, Edit 2

インサート・エフェクトのパラメーターを調節します。

エフェクトのタイプによって効果が異なります。

EQUALIZER



LOW

サウンドの低音域を調節します。

HIGH

サウンドの高音域を調節します。

MODULATION1, 2



SPEED

波形の早さを設定します。

BPM

Onにすると、波形の周波数がソングのテンポに同期して設定できます。

KEY

Onにすると、ノート・オンのたびに波形がリセットされます。

KEY1はボイスが発音されるたびに各ボイスが、KEY2ではボイスが発音されるたびに全ボイスリセットされます。

DEPTH

モジュレーションによるモジュレーション量を設定します。

Wave Form

.....Saw, Squ, Tri, S&H, 1 Shot EG

モジュレーションの波形を選択します。

Modulation destination

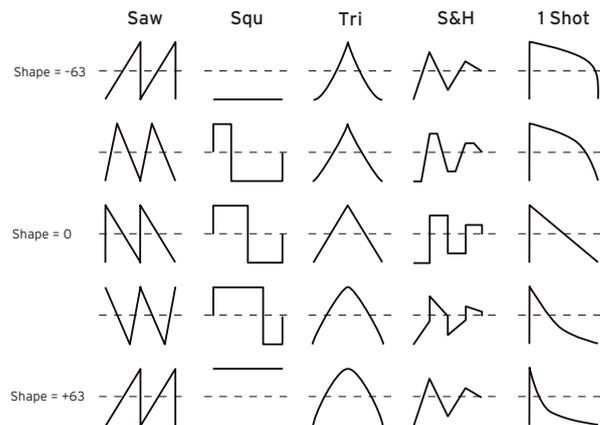
..... Off, Pitch, Position, Cutoff, Amp, Panpot, IFX Edit1, IFX Edit 2

モジュレーションをかけるパラメーターを選びます。

SHAPE

.....-63...0...+63

モジュレーション波形を変調します。



DRUM



COMMON



Sample Name

タップをしてリストからドラムサンプルを選択します。

(→50ページ「Drum/パートにサンプル・インポート機能を追加」)

EDIT



GATE, EG

EG: エンベロープをEGに従って変化させます。

Gate: EGに従わずGATEで固定させます。

TIME

再生する長さを設定します。

・EGを選択した場合は、ディケイ・タイムを設定します。

・GATEを選択した場合は、リリース・タイムを設定します。

PITCH

音の高さを調節します。

LEVEL

オシレーターの音量レベルを調節します。

REVERSE

オンにするとドラムサンプルを逆再生します。

IFX



(→25ページ「IFX」)

SEQUENCEページ

SYNTH



GATE: 音の長さを設定します。

VELOCITY: 音の鳴る強さを設定します。

NOTE: 鳴らす音程を設定します。

GATE LENGTH「1」ボタン: 現在選択中のステップのGATEを1にします。

GATE LENGTH「FILL」ボタン: 現在選択中のステップのGATEを次にトリガーするステップまでの長さになります。

NOTE「ASSIGN」ボタン: 現在選択されているステップのノートとコード・パッドに割り当てます。

CLEARボタン: 現在選択中のパートのノート内容をクリアします。

DRUM



ROLL: このステップで何回連打するかを設定します。

VELOCITY: 音の強さを設定します。

GROOVE TYPE: 適用するGROOVEのタイプを選びます。GROOVE機能は、規則正しいパートのシーケンス・データに、代表的な楽器の奏法や曲のノリなどを再現するようなグルーブ感を与えることができます。グルーブ・タイプについては「Groove Type List」(p.46)を参照してください。

DEPTH: GROOVEの効果のかかり具合を調節します。

SYNTH/DRUM共通

ERASE ボタン

再生または録音中にこのボタンをタップすると、タップしている間のノート情報が消去されます。

MOTIONページ



PART ボタン

モーション・シーケンスの編集対象を、選択中のパートに設定します。

MASTER ボタン

MASTERを押すことで、MFXのタイプやMaster Levelのモーション・シーケンスを編集することができます。

MOTION MODE

SMOOTH: ノブの動きが滑らかにつながり、スムーズに音色が変化します。

TRIGGER HOLD: そのパートの発音のタイミングで、モーション・シーケンスの値を保持して発音します。

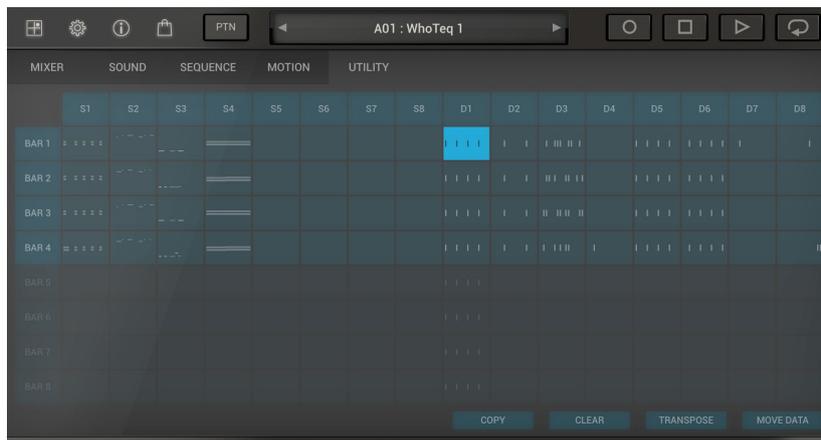
OFF: 記録されているモーション・シーケンスをオフにします。

PARAMETER

スライダーでモーションするパラメーターの値を細かく設定することができます。編集する対象は上のボックスから選択します。

UTILITYページ

ここではシーケンスの内容のコピー /ペーストやクリア、トランスポーズや1ステップずつの移動の操作を行うことができます。



1. 操作対象の小節(BAR)、パートをタップして選択します。

左のBARボタンや上のパートボタンを押すことでパート全体や小節全体を編集対象とすることができます。

2. 次に画面下部にあるボタンで編集内容を選びます。

COPY : 選択された範囲をコピーします。貼り付け可能な範囲が点滅しますので、タップして貼り付け先を選択してください。

操作を取りやめる場合はCANCELボタンをタップしてください。

CLEAR : 指定した小節(BAR)もしくはパート全体をクリアします。

リズム・パターンのデータを一度に消します。

操作を取りやめる場合はCANCELボタンをタップしてください。

TRANSCOPE : 「+」または「-」ボタンで半音単位でトランスポーズします。

(シンセ・パートのみ)

MOVE DATA : 「<」または「>」ボタンで選択した範囲を1step単位でずらします。

パターンとソング

SEQUENCEで作ったフレーズやドラム・パターンとモーション・シーケンスの設定やTEMPO、LENGTH、LAST STEP、SWING、BEAT TYPEなどの設定をパターンとして保存します。

ソングは、保存したパターンをチェインして再生する機能です。ソングには、ミュートの情報がパターンに保存されているものとは別に持つことができ、同じパターンを再生しても、一部のパートをミュートして再生することができます。

パターンとソングの数

- パターン

バンク数: 10

パターン数: 1バンク16パターン 合計160パターン

- ソング

合計64個

パターンとソング切り替え

切り替えはヘッダーのPTN/SONGボタンで行います。切り替え時には再生を停止します。パターンモード時は「PTN」、ソングモード時は「SONG」とボタンに表示されます。

ソングに切り替え時:前回再生されていたソング (再生されていないときはAバンク先頭のソング)に切り替わります。



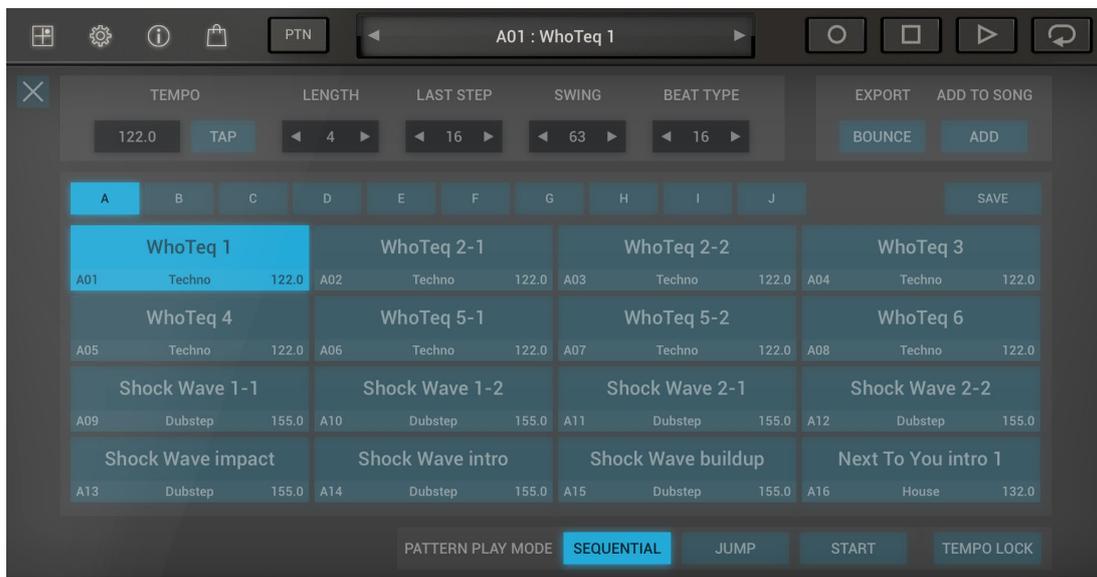
note ソングに切り替えたときは、SEQUENCE、MOTION SEQページは表示されません。また、録音やモーション・シーケンスの記録、変更したパラメーターのパターンへの保存はできません。

パターンに切り替え時:ソング内で現在再生中(一時停止中)のパターン(停止中はソングの先頭のパターン)に切り替わります。

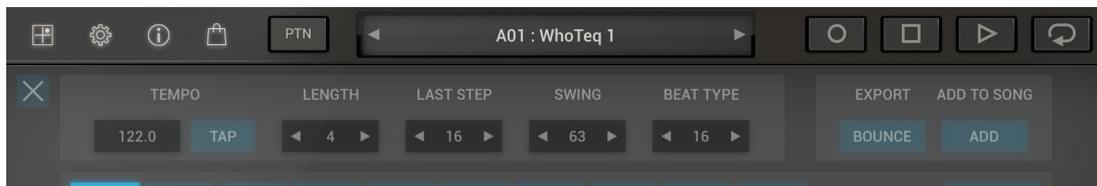


パターン・ブラウザ

パターン・モードでヘッダー部のパターン・名前をタップするとパターンの設定とブラウジングが行えるパターン・ブラウザが開きます。



パターン・セッティング



TEMPO

..... 20.0...999.0

テンポ(BPM)を設定します。フリックとスライドによる操作でテンポを変更できます。

TIP TAPボタンをタップすると、タップ・テンポ機能により、タップしたテンポからBPMを設定することができます。

LENGTH

..... 1...8

パターンの長さを設定します。

LAST STEP

..... 1...16

通常16にして使用します。パターンの1小節あたりのステップ数を設定できます。

TIP ラスト・ステップより後ろのステップに入力されたノート・データの内容は保存されたままですが、演奏されません。

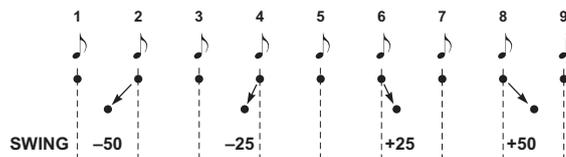
TIP BEAT TYPEが8T、16Tの場合は、ステップ数は最大で12になります。それ以外の値を指定した場合には16に設定されます。

Swing

.....-50%...+75%

偶数番目のステップの発音タイミングをパーセント(%)単位でずらしします。

TIP “+75%”に設定すると完全なシャッフルに近いタイミングで発音されます。



BEAT TYPE

.....16, 32, 8T, 16T

パターンのビート(拍子)を設定します。

EXPORT

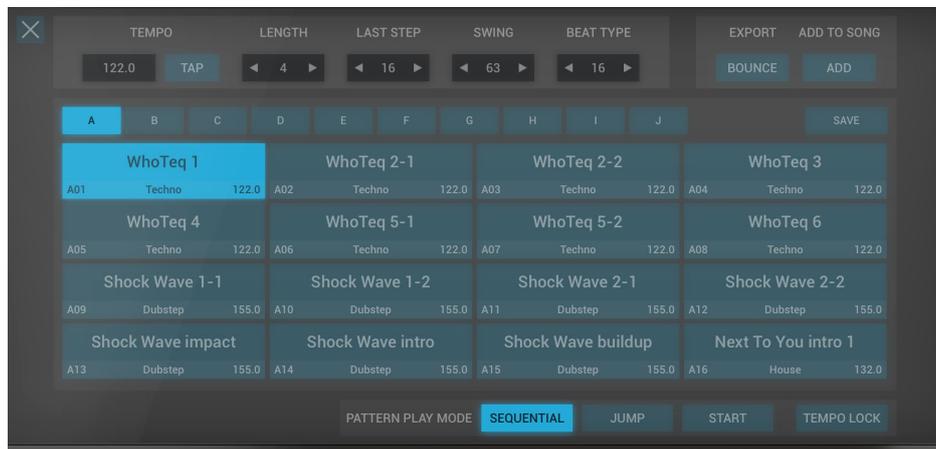
パターンやソングをオーディオ・ファイルとして書き出します。

(→49ページ「バウンス方法の追加(ソング、パターン共通)」)

ADD TO SONG

ポップアップでソングを選択、選択したソングの最後に現在選択されているパターンを追加します。

ブラウザ



バンク・タブ

A~Jのバンクを切り替えます。パターンはA~Jの10バンクに16個ずつ保存されます。

A~Eバンクにはプリセット(80個)のパターンが保存されています。F~Jはユーザー・バンク(最初はすべてinit pattern)です。

パターン・リスト

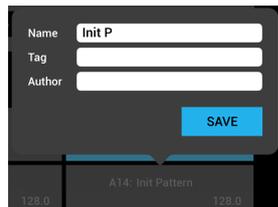
パターン・リストから選択してパターンをロードします。

停止中はすぐに切り替わり、再生中は現在のパターンを再生し終わると次に選んだパターンが再生するよう待機します。

SAVE ボタン

タップするとパターン・ブラウザが現在のパターンを保存する状態になります。

保存先のパターンをタップするとダイアログが表示されます。



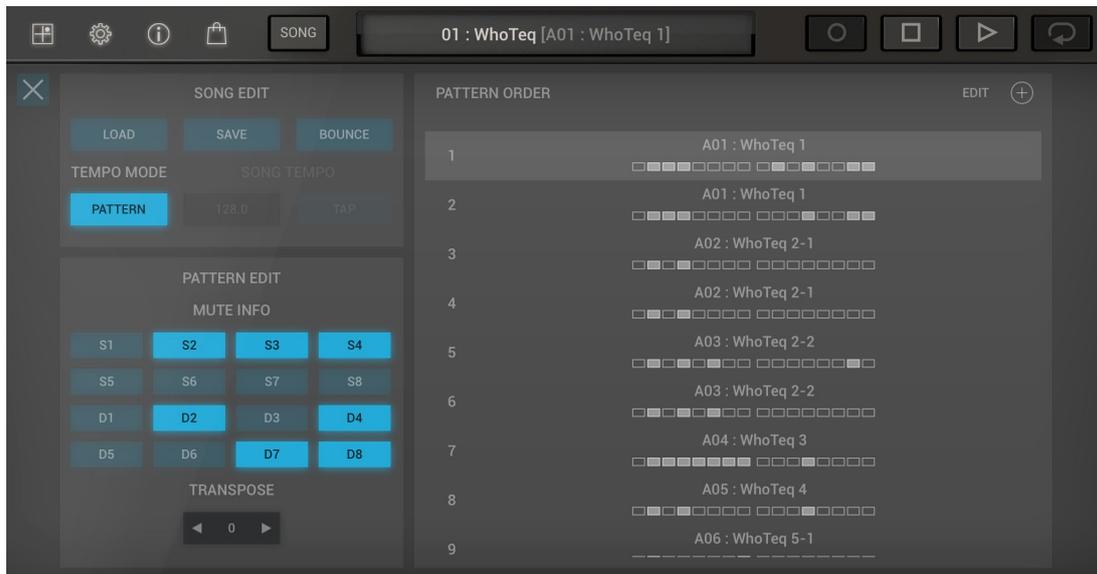
同じパターン名で保存するときはSAVEボタンをタップします。名前を変更して保存するときはダイアログの情報を変更してからSAVEボタンをタップします。保存を中止するときはCANCELボタンを押します。

PATTERN PLAY MODE

(→51ページ「パターン再生モードの追加」)

ソング・ブラウザ

ソング・モードでヘッダー部のスクリーンをタップするとソングの設定とブラウジングを行えるソング・ブラウザが開きます。



SONG EDIT

LOAD

ソングの一覧がポップアップで開き、選択することでロードできます。

SAVE

ソングの一覧がポップアップで開き、保存したい場所を選択することで、現在のソングを保存します。

BOUNCE

ソング全体を書き出して保存します。
(→49ページ「バウンス方法の追加(ソング、パターン共通)」)

TEMPO MODE

パターンのテンポに従うのか、SONG TEMPOで設定した値に従うのかを決めます。

note TEMPO MODEがPATTERNのときはSONG TEMPOは設定できません。

SONG TEMPO

TEMPO MODEでSONGを選んだときのBPMを設定します。

PATTERN EDIT

右側のリストで選択されているパターンの設定をします。

MUTE INFO

編集対象のパターンのミュート情報を編集します。

TRANSPOSE

編集対象のパターンのトランスポーズ値を編集します。

PATTERN ORDER

チェーンされているパターンの編集(追加/削除/並び替え)を行います。

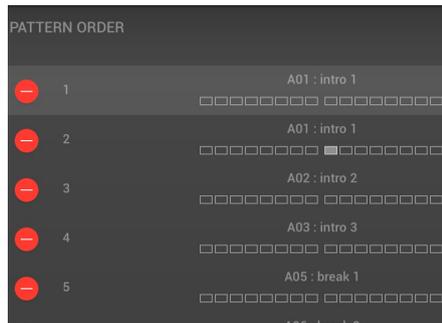
現在再生中のパターンは青くハイライトして表示されます。

タップすることでそのパターンの情報を編集することができます。



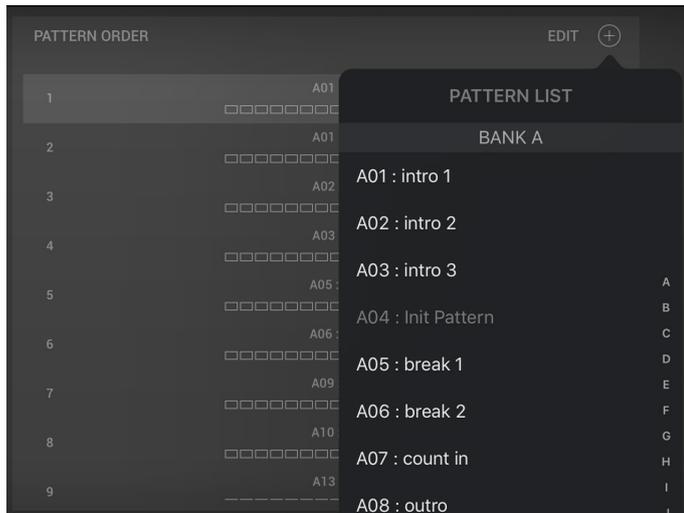
EDIT

EDITボタンをタップすると削除ボタンと並び替え用のハンドルが表示されます。



ボタン

タップするとパターンのリストを開き、選んだパターンをPATTERN ORDERの最後に追加します。



EFFECT

ELECTRIBE Waveには、各トラックにIFX(インサート・エフェクト)とマスター・トラックにかかるMFX(マスター・エフェクト)が内蔵されています。エフェクトには、リバーブ、ディレイ、ディストーションなどの29種類のエフェクトが使用できます。

エフェクト・リスト

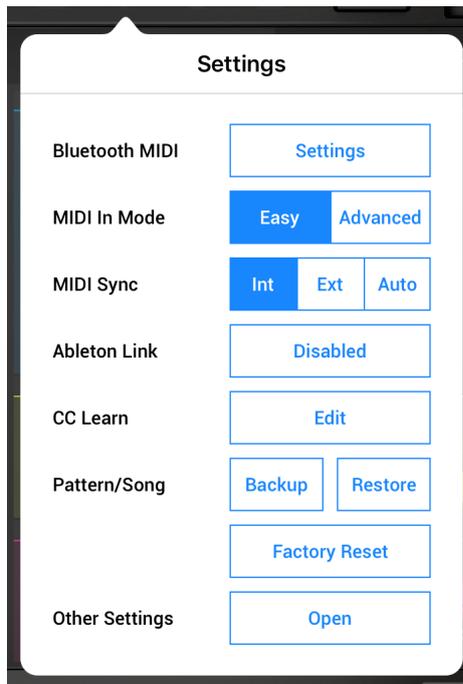
1	Bypass	エフェクトの効果を OFF にします。
2	Chorus	音に広がりやビブラート感を与えるエフェクトです。
3	Ensemble	深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られるエフェクトです。
4	Flanger	ピッチを揺らした信号を混ぜ合わせることで、音にうねりやビブラート感を与えるエフェクトです。
5	Phaser	音の位相を動かすことで、音にうねりやステレオ感を作る出すエフェクトです。
6	Tremolo	入力信号の音量を揺らすエフェクトです。揺れるような効果が得られます。
7	Auto Pan	入力信号の左右の音量を揺らすエフェクトです。DEPTH を上げていくと左右に広がっていきます。
8	Pump	音を跳ねさせたようなパンピング効果を与えます。アタックの強弱をコントロールできます。
9	Slicer	音を細かくスライスする効果が得られます。ホールドで音の長さを調節できます。
10	Ring Mod	音に変調をかけて金属的な響きや効果音的なニュアンスを加えます。
11	Grain Shifter	ある周期で、音をごく短い時間サンプリングし連続再生させます。
12	Short Delay	音を短く時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトです。

13	BPM Delay	音を長く時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトです。テンポに同期します。
14	Mod Delay	音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトです。うねりやゆらぎの効果をすることができます。
15	Room Reverb	ルーム・リバーブの残響や臨場感をシミュレートしています。
16	Hall Reverb	大きめのホールやスタジアムの残響感が得られるホール・タイプのリバーブです。
17	Gate Reverb	リバーブの出力を入力信号レベルでゲートさせるエフェクトです。
18	Compressor	楽器音の入力信号を圧縮して音にパンチを与えるエフェクトです。
19	Master Compressor	音圧を稼いだり、最終レベル調節を行うエフェクトです。
20	Drive	入力信号にドライブがかかり、ブースターとして自然な歪みを与えるエフェクトです。
21	Distortion	ハードな歪みを与えるディストーション・エフェクトです。
22	Valve Force	音に温かみを与える真空管をシミュレートした VIRTUAL VALVE FORCE エフェクトです。

23	Decimator	サンプリング周波数やビット数を下げることで、チープなサンプラーのようなザラザラしたサウンドにするエフェクトです。
24	EQ	シェルビング・タイプのイコライザーです。低音と高音のレベルを増減します。
25	Peaking EQ	特定周波数領域のレベルを増減します。
26	LPH	低音域の音だけを通過させることで、こもった丸みのあるサウンドになります。
27	HPF	高音域の音だけを通過させることで、鋭く明るいサウンドになります。
28	BPF	特定の周波数域以外をカットし、一部の音だけを強調することができます。
29	Comb Filter	くし型フィルターの粗さを調節して、音に独特のクセをつけるエフェクトです。
30	Talking Mod	入力音に母音フォルマントを付加して、人の声のような効果を与えるエフェクトです。

SETTINGS

Bluetooth MIDI、トランスポーズ、MIDIシンク等、ELECTRIBE Wave全体に関わる設定します。



Bluetooth MIDI

microKEY Air、nanoKONTROL Studio、nanoKEY Studioなど、Bluetooth MIDIデバイスを接続するためのメニューです。接続するBluetooth MIDIデバイスを選択することで使用可能となります。

MIDI In Mode

.....Easy, Advanced

MIDIインプットについての設定を選択します。

Easy: 選択しているパートに対してMIDIインプットが有効になります。

Advanced: 入力されたMIDIチャンネルに対応したパートが発音されます。チャンネル1～8はシンセ・パートのS1～S8それぞれに、チャンネル10のノート番号C2～G2がドラム・パートのD1～D6Bに対応します。

MIDI Sync

.....Int, Ext, Auto

ELECTRIBE WaveとiOSデバイスに接続した外部MIDI機器とのMIDIクロックの同期を設定します。MIDI Sync「Int」、「Ext」、「Auto」のいずれかをタップして設定します。

Int: ELECTRIBE Waveは、内部クロックで動作します。

ELECTRIBE Waveを単独で使用するときや、ELECTRIBE Waveをマスター(コントロールする側)として外部MIDI機器を同期させるときに設定します。

Ext: ELECTRIBE Waveは、接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して動作します。

Auto: 通常は「Int」の動作になります。ELECTRIBE Waveが接続された外部MIDI機器からMIDIクロックを受信すると、自動的に「Ext」の動作に切り替わります。

Ableton Link

Ableton Linkは、ワイヤレスネットワークを通じて、Ableton Liveと、Link可能なiOSアプリにおいて、ビートやフレーズ、テンポを同期させるテクノロジーです。それは、ライブバンドのように自由に複数のデバイスで演奏することを可能にします。誰かが演奏している間でも、他のメンバーが演奏に参加でき、また誰かがテンポを変更すれば他のデバイスもそれに追従します。Ableton Linkを搭載したアプリがあれば複数のデバイスでタイミングを合わせて演奏したり、また単一のデバイスで複数のアプリを同時に演奏したりできます。

Ableton Link: ON/OFFを切り替えます。

In-app notification: Ableton Link対応アプリが接続されたときにお知らせを表示します。

Connected Apps: 現在接続されているアプリの数を表示します。

CC Learn

(→51ページ「CCアサイン」)

Pattern/Song

iOSデバイス内にPattern/Songデータをバックアップ/リストアします。

Backup: Pattern/Song データをiOSデバイス内にバックアップします。

Restore: iOSデバイス内にバックアップしたデータを選択して、バックアップ時の状態へリストアします。

Factory Reset: Pattern/Songデータを初期状態に戻します。

note Factory Restを実行すると、すべてのデータが初期化されますのでご注意ください。

Other Settings

ELECTRIBE WaveのiOS設定画面を開きます。オーディオ・レイテンシーやバックグラウンド・オーディオなどの設定ができます。

付録

スケール・リスト

表示	スケール名	スケール(キーがCの場合)
Chromatic	Chromatic	C, D \flat , D, E \flat , E, F, G \flat , G, A \flat , A, B \flat , B
Ionian	Ionian	C, D, E, F, G, A, B
Dorian	Dorian	C, D, E \flat , F, G, A, B \flat
Phrygian	Phrygian	C, D \flat , E \flat , F, G, A \flat , B \flat
Lydian	Lydian	C, D, E, G \flat , G, A, B
Mixolydian	Mixolydian	C, D, E, F, G, A, B \flat
Aeolian	Aeolian	C, D, E \flat , F, G, A \flat , B \flat
Locrian	Locrian	C, D \flat , E \flat , F, G \flat , A \flat , B \flat
minor Harmo	Minor Harmonic	C, D, E \flat , F, G, A \flat , B
minor Melod	Minor Melodic	C, D, E \flat , F, G, A, B
Major Blues	Major Blues	C, D, E \flat , E, G, A
minor Blues	Minor Blues	C, E \flat , F, G \flat , G, B \flat
Diminish	Diminish	C, D, E \flat , F, G \flat , A \flat , A, B
Com.Dim	Comination Diminish	C, D \flat , E \flat , E, G \flat , G, A, B \flat
Major Penta	Major Pentatonic	C, D, E, G, A
minor Penta	Minor Pentatonic	C, E \flat , F, G, B \flat
Raga 1	Raga Bhairav	C, D \flat , E, F, G, A \flat , B
Raga 2	Raga Gamanasrama	C, D \flat , E, G \flat , G, A, B
Raga 3	Raga Todi	C, D \flat , E \flat , G \flat , G, A \flat , B
Arabic	Arabian Scale	C, D, E, F, G \flat , A \flat , B \flat
Spanish	Spanish Scale	C, D \flat , E \flat , E, F, G, A \flat , B \flat
Gypsy	Gypsy Scale	C, D, E \flat , G \flat , G, A \flat , B
Egyptian	Egyptian Scale	C, D, F, G, B \flat
Hawaiian	Hawaiian Scale	C, D, E \flat , G, A

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

Groove Type List

No.	Name
1	Conga 1
2	Conga 2
3	Conga 3
4	Bongo 1
5	Bongo 2
6	Bongo 3
7	Cabasa 1
8	Cabasa 2
9	Claves 1
10	Claves 2
11	Cowbell 1
12	Agogo 1
13	Agogo 2
14	Tambourine
15	Off Beat
16	On Beat
17	Push 5&13
18	Pull 5&13
19	Oval Groove
20	Laidback
21	Rushbeat
22	The One
23	Syncopation
24	Crescendo
25	Decrescendo

仕様

- 最大同時発音数: シンセ32音 / ドラム8音
- WAVETABLE: 70、SYNTH PCM: 70、DRUM PCM: 260
- エフェクト: 29タイプ

※ 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

サポート・サービスのご案内

ご連絡の際に必要な情報

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

- お名前
- 製品名とバージョン(iOSの「設定」から確認できます。)
- ご使用のデバイス名
- OSのバージョン
- ご質問内容(できるだけ詳細にお書きください)

ご連絡の前に

- ご連絡の前に、本マニュアルまたはKORG app Help Centerにご質問内容に対する回答がないかご確認ください。
- デバイスの基本的な操作方法、一般的な曲や音色の作成方法など、当社製品以外に関するご質問については、お答えできませんのであらかじめご了承ください。

お客様相談窓口

- Eメールでのお問い合わせ: techsupport@korg.co.jp
- 電話でのお問い合わせ

 **0570-666-569**

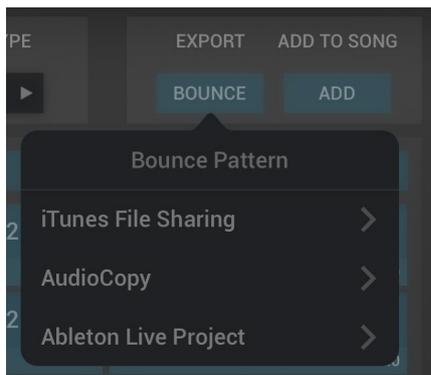
PHS等一部の電話ではご利用できません。固定電話または携帯電話からおかけください。

- 受付時間 月曜~金曜 10:00 ~ 17:00(祝祭日、窓口休業日を除く)
- 電話でのお問い合わせの際には、ご質問の製品が操作できる環境をご用意ください。
- ご質問の内容やお客様の使用環境によって生じる問題などについては、回答にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

バージョン2で追加になった機能

バウンス方法の追加(ソング、パターン共通)

ソング・ブラウザやパターン・ブラウザのBOUNCEに書き出し形式を追加しました。



iTunes File Sharing

iOSデバイス内に、wavファイルとして書き出します。ポップアップ下部で書き出すファイル形式を指定します。

Master: ソング全体を1つのファイルとして書き出します。

All Tracks: 全パートを個別のファイルとして書き出します。

Synth S1 ~ Drum D8: 指定したパートを書き出します。

AudioCopy

AudioCopyアプリに書き出したデータを転送します。

Master: ソング全体を転送します。

Synth S1 ~ Drum D8: 指定したパートを転送します。

Ableton Live Project

Ableton Liveのプロジェクト・ファイルとして書き出します。

ポップアップ下部で書き出すファイル形式を指定し「iTunes File Sharing」をタップすることで、iOSデバイス本体にAbleton Live Project形式で保存されます。

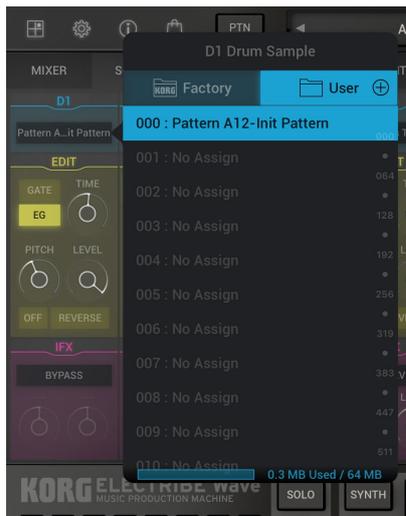
Drumパートにサンプル・インポート機能を追加

Drumパートにユーザー・サンプルインポート機能を追加しました。

TIP ユーザー・サンプルは全部で512個(64MBまで)使用することができます。

インポート方法

1. サンプルをアサインしたいDrumパートのSample Name (サンプル選択ボックス)をタップします。
2. 「USER」タブをタップします。



3. ⊕ ボタンをタップします。

4. インポートする先を選択し、サンプルを選択します。

note 「iTunes File Sharing」をからインポートする場合は、事前にサンプルをiTunesもしくはFiles経由でELECTRI BE Waveに転送しておく必要があります。

Drumパートにグループ・セクターを追加

Drumパートにグループ・セクターを追加しました。

ボタンをタップし、AまたはBを選択することで、グループを選択することができます。

同じグループに割り当てられたパートは同時に発音されず、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えば、ハイハットのクローズとオープンをグループ化して発音させると有効です。

パターン再生モードの追加

パターンモードに、パターン再生中に他のパターンを切り替えたときの挙動を設定することができるようになりました。



PATTERN PLAY MODE

SEQUENTIAL: 現在再生中のパターン再生が終了した後に、次のパターンを再生します。

JUMP: 現在再生中のパターンの再生ステップ(位置)と同じステップ(位置)から次のパターンを再生します。

START: 現在再生中のパターンが再生中でも、すぐに次のパターンに切り替わり先頭から再生します。

TEMPO LOCK: オンにすると、パターンを切り替えたときに、次のパターンも同じテンポで演奏します。

CCアサイン

SETTINGSボタンをタップし、CC LearnのEditをタップすることでMIDIコントローラーからのCC(コントロール・チェンジ)メッセージをパラメーターにアサインすることができます。



アサイン方法

1. MIDIコントローラーをiOSデバイスに接続します。
2. SETTINGSボタンをタップし、CC LearnのEditをタップします。
3. リストに表示しているパラメーターをタップし、アサインしたいコントローラーのノブやスライダーを操作します。

アサイン解除方法

アサインを解除したい項目を左にスワイプし、「No Assign」をタップします。

課金コンテンツ追加

ヘッダー一部のSTOREボタンをタップすることで、追加コンテンツを購入することができます。



KORG INC.

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

© 2018 KORG INC.

Published 11/2018