

KORG

modwave module

WAVETABLE SYNTHESIZER

- Quick Start Guide (En)..... p. 1, 4, 5, 7
Guide de prise en main (Fr) p. 1, 4, 5, 9
Blitzstart (De)..... S. 2, 4, 6, 11
Guía de inicio rápido (Es) p. 2, 4, 6, 13
クイック・スタート・ガイド (Ja)..... p. 3, 4, 6, 15

EFGSJ 1

En Introduction

Thank you for purchasing the Korg modwave module wavetable synthesizer. To help you get the most out of your new instrument, please read this manual carefully.

About the modwave module manuals

The documentation for this product consists of the following:

- Precautions
- Quick Start Guide (what you're reading)
- Owner's Manual (PDF download from www.korg.com)

Main Features

- Inspired by Korg's classic DW synths, the modwave module offers a powerful new wavetable synthesis architecture. Each oscillator can play two 64-step wavetables at once, dynamically blending between the two. Or, oscillators can play samples from the onboard libraries. Programs include two wavetable oscillators, sub osc/noise generator, a selection of modeled filter types, and three insert effects. Performances layer two Programs at once, adding master reverb & EQ.
- Massively flexible modulation system with four triggerable envelopes, five LFOs, dual mod processors and two key-track generators—plus multi-lane Motion Sequencing and Kaoss Physics.
- Motion Sequencing is evolved from the wavestate's Wave Sequencing 2.0. Sequences run individually for each voice. Easily record knob movements in real-time. Enter Pitch sequences from the keyboard, and constrain playback to a scale and key. Timing, Pitch, Shape, and four sets of Step Sequence values are separated into "lanes." Each lane can have a different number of steps, and its own loop start and loop end. Modulate loop points, step probabilities, and more on a per-note basis.
- Kaoss Physics combines hands-on modulation control with interactive game-style physics including gravity, reflection, absorption, and friction.
- Mod Knobs make it easy to control sounds and make them your own.
- The modwave module has over 200 factory sounds, and can store thousands more. Set Lists offer easy organization and instant access to sounds.
- Smooth Sound Transitions let previously-played voices and effects ring out naturally when you change sounds.

Specifications

Maximum Polyphony: 60 stereo voices

Sound generating system: modwave synthesis engine

Inputs/outputs: Headphone (6.3 mm stereo phone jack), OUTPUT L/MONO and R (impedance-balanced 6.3 mm TRS phone jacks), DAMPER (6.3 mm phone jack), MIDI IN and OUT connectors, USB B port

Power supply: AC adapter (DC12V, )

Power consumption: 5W

Dimensions (W × D × H): 483 × 172 × 107 mm/19.02" × 6.77" × 4.21"

Weight: 1.7 kg/3.75 lb

Included items: AC adapter, Precautions, Quick Start Guide

Accessories (sold separately): DS-1H damper pedal, PS-1 pedal switch, PS-3 pedal switch

- * Specifications and appearance are subject to change without notice for improvement.
- * All product names and company names are the trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Fr Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi le synthétiseur à tables d'ondes modwave module de Korg. Afin de pouvoir exploiter au mieux toutes les possibilités offertes par l'instrument, veuillez lire attentivement ce manuel.

A propos des manuels du modwave module

La documentation pour ce produit comprend ce qui suit:

- Précautions
- Guide de prise en main (ce que vous lisez)
- Manuel d'utilisation (fichier PDF téléchargé du site web www.korg.com)

Caractéristiques principales

- Inspiré des synthés DW classiques de Korg, le modwave module offre une puissante architecture nouvelle de synthèse par tables d'ondes (wavetable). Chaque oscillateur peut produire simultanément deux tables d'ondes à 64 pas en les mélangeant de façon dynamique. Alternativement, les oscillateurs peuvent produire des échantillons des bibliothèques embarquées. Chaque Program comprend deux oscillateurs de tables d'ondes, un oscillateur secondaire/générateur de bruit, toute une palette de filtres modélisés et trois effets d'insertion. Les Performances superposent deux Programs et y ajoutent une réverbération et une égalisation master.
- Un système de modulation d'une flexibilité inouïe propose 4 enveloppes pilotables, 5 LFO, 2 processeurs de modulation et deux générateurs Key Track (pondération de clavier) plus un séquençage Motion multi-Lane et Kaoss Physics.
- Le Motion Sequencing est une évolution du Wave Sequencing 2.0 du wavestate. Les séquences sont propres à chaque voix. Enregistrez les mouvements d'une commande en temps réel. Entrez des séquences Pitch à partir du clavier et imposez une gamme et une tonalité à la reproduction. "Timing", "Pitch", "Shape" et quatre sets de réglages Step Sequence sont répartis dans des "Lanes". Chaque Lane peut avoir un nombre de pas différent ainsi que ses propres points de départ et de fin de boucle. Vous pouvez moduler les points de boucle, les probabilités des pas etc. par note.
- Kaoss Physics allie un contrôle physique de la modulation à la physique interactive propre aux jeux incluant la gravité, les réflexions, l'absorption et les frictions.
- Les commandes MOD KNOBS facilitent le contrôle et la personnalisation des sons.
- Le modwave module est livré avec plus de 200 sons d'usine et peut en stocker des milliers d'autres. Les Set Lists facilitent l'organisation et offrent un accès instantané aux sons.
- Les transitions sonores fluides permettent aux voix et aux effets de s'estomper naturellement lorsque vous changez de son.

Fiche technique

Polyphonie maximale: 60 voix stéréo

Système de génération de sons: Moteur de synthèse modwave

Entrées/sorties: Casque (prise jack stéréo 6,3mm), OUTPUT L/MONO et R (prises symétriques TRS 6,3mm), DAMPER (prise jack 6,3mm), Prises MIDI IN et OUT, Prise USB B

Alimentation: Adaptateur secteur (DC12V, )

Consommation électrique: 5W

Dimensions (L × P × H): 483 x 172 x 107 mm

Poids: 1,7 kg

Accessoires fournis: Adaptateur secteur, Précautions, Guide de prise en main

Accessoires (vendue séparément): Pédale forte (Damper) DS-1H, Pédale commutateur PS-1, Pédale commutateur PS-3

- * Les caractéristiques et l'aspect du produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable.
- * Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

KORG INC.

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

© 2023 KORG INC. www.korg.com Published 12/2023 Printed in Vietnam

De Vorweg

Vielen Dank, dass Sie sich für den modwave module Wavetable-Synthesizer von Korg entschieden haben. Bitte lesen Sie sich diese Anleitung vollständig durch, um bei der Bedienung alles richtig zu machen.

Über die modwave module-Anleitungen

Die Dokumentation für dieses Produkt umfasst folgende Dinge:

- Vorsichtsmaßnahmen
- Blitzstart (dieses Dokument)
- Bedienungsanleitung (PDF, das von www.korg.com heruntergeladen werden kann)

Die wichtigsten Merkmale

- Der modwave module wurde von Korgs „klassischen“ DW-Synthesizern inspiriert und bietet eine neue Wavetable-Synthesearchitektur. Jeder Oszillator kann jeweils 2 Wellenformtabellen (64 Schritte) gleichzeitig abspielen und dynamisch zwischen den beiden hin und her blenden. Alternativ können die Oszillatoren Samples abspielen. Jedes Program umfasst zwei Wellenformoszillatoren, einen Sub-Oszillator/Rauschgenerator, zahlreiche Filtermodelle und 3 Insert-Effekte. Performances erlauben das Stapeln von 2 Programs und bieten zusätzlich einen Reverb- und EQ-Block.
- Enorm flexibles Modulationssystem mit 4 steuerbaren Hüllkurven, 5 LFOs, 2 Modulationsprozessoren und 2 Tonhöhengeneratoren. Plus mehrzeilige Motion-Sequenzen und „Kaoss Physics“.
- Der Motion-Sequencer wurde im Vergleich zum Wave Sequencing 2.0 des wavestate erneut aufgewertet. Die Sequenzen laufen für jede Stimme separat. Reglerbewegungen können leicht in Echtzeit aufgezeichnet werden. Pitch-Sequenzen können über die Tastatur eingegeben und auf die gewünschte Tonleiter und Tonart beschränkt werden. „Timing“, „Pitch“, „Shape“ und 4 „Step Sequence“-Werte sind in separate „Zeilen“ unterteilt. Jede Zeile kann eine unterschiedliche Anzahl Schritte und eigene Start-, End- und Schleifenpositionen verwenden. Die Schleifenpositionen, Schritt-Wahrscheinlichkeit und weitere Aspekte können für jede Note einzeln eingestellt werden.
- „Kaoss Physics“ kombiniert die händische Modulationssteuerung mit interaktiven Prinzipien wie Schwerkraft, Reflexion, Absorption und Reibung.
- Die Mod Knobs erlauben eine komfortable Steuerung der Sounds.
- Ab Werk enthält der modwave module über 200 Sounds und erlaubt das Speichern unzähliger weiterer Sound. Set Lists erlauben das Organisieren von und einen direkten Zugriff auf die Sounds.
- Dank fließender Sound-Übergänge klingen die zuletzt gespielten Noten sowie die Effekte selbst bei Anwahl anderer Sounds natürlich aus.

Technische Daten

Polyphonie: 60 Stereo-Stimmen

Klangerzeugung: modwave-Synthese

Ein-/Ausgänge: Kopfhörer (6,3mm-Stereoklinkenbuchse), OUTPUT L/MONO und R (symmetrische 6,3mm TRS-Klinkenbuchsen), DAMPER (6,3mm-Klinkenbuchse), MIDI IN- und OUT-Buchse, USB B-Port

Stromversorgung: Netzteil (DC12V, )

Leistungsaufnahme: 5W

Abmessungen (B × T × H): 483 × 172 × 107 mm

Gewicht: 1,7 kg

Lieferumfang: Netzteil, Vorsichtsmaßnahmen, Blitzstart

Zubehör (separat erhältlich): DS-1H Dämpferpedal, PS-1 Fußtaster, PS-3 Fußtaster

- * Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.
- * Alle Firmen- und Produktnamen usw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Es Introducción

Gracias por adquirir el sintetizador de tablas de ondas Korg modwave module. Lea detenidamente este manual para sacar el máximo partido de su nuevo instrumento.

Acerca de los manuales del modwave module

La documentación de este producto consta de:

- Precauciones
- Guía de inicio rápido (este documento)
- Manual del usuario (puede descargar el PDF de www.korg.com)

Características generales

- Inspirado en los sintetizadores Korg DW clásicos, el modwave module ofrece una nueva y potente arquitectura de síntesis de tabla de ondas. Cada oscilador es capaz de reproducir dos tablas de ondas de 64 pasos a la vez combinándolas de forma dinámica. Además, los osciladores pueden reproducir muestras de las bibliotecas integradas. Cada Program incluye dos osciladores de tabla de ondas, un suboscilador/generador de ruido, una selección de tipos de filtro modelados y tres efectos de inserción. Las Performances crean capas de dos Programs, añadiendo control maestro de reverb y ecualizador.
- Incluye un sistema de modulación de una enorme flexibilidad, con cuatro envolventes desencadenables, cinco LFO, dos procesadores de modulación y dos generadores de clave-pista, además de Secuenciación de Motion de varios carriles y Kaoss Physics.
- La Secuenciación de Motion está basada en la Wave Sequencing 2.0 del wavestate. Las secuencias se ejecutan por separado para cada voz. Grabe fácilmente movimientos de mando en tiempo real. Introduzca secuencias de Pitch desde el teclado y limite la reproducción a una escala y clave. "Timing", "Pitch", "Shape" y cuatro conjuntos de valores de Step Sequence están separados en "Carriles". Cada carril puede tener un número diferente de pasos y su propio inicio de bucle y fin de bucle. Module por nota puntos de bucle, probabilidades de paso y otros valores.
- Kaoss Physics combina control práctico de modulación con física interactiva similar a un juego. Podrá seleccionar los valores de gravedad, reflejo, absorción y fricción.
- Los Mod Knobs permiten controlar fácilmente los sonidos y personalizarlos.
- El modwave module incluye más de 200 sonidos de fábrica y puede almacenar miles más. Las Set Lists facilitan la organización y ofrecen un acceso instantáneo a los sonidos.
- Las transiciones de sonido suaves permiten que las voces y los efectos reproducidos anteriormente suenen de forma natural al cambiar los sonidos.

Especificaciones

Polifonía máxima: 60 voces estéreo

Sistema generador de sonido: motor de síntesis modwave

Entradas/salidas: Auriculares (jack phone estéreo de 6,3mm), OUTPUT L/MONO y R (jacks phone de 6,3mm TRS con impedancia balanceada), DAMPER (jack phone de 6,3mm), Conectores MIDI IN y OUT, Puerto USB B

Alimentación: Adaptador de CA (DC12V, )

Consumo eléctrico: 5W

Dimensiones (Anchura × Profundidad × Altura): 483 × 172 × 107 mm

Peso: 1,7 kg

Elementos incluidos: Adaptador de CA, Precauciones, Guía de inicio rápido

Accesorios (se vende por separado): Pedal damper DS-1H, Conmutador de pedal PS-1, Conmutador de pedal PS-3

- * Las especificaciones y el aspecto están sujetos a cambios sin previo aviso por mejora.
- * Todos los nombres de productos y compañías son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.



このたびは、コルグ・ウェーブテーブル・シンセサイザーmodwave module (モッドウェーブ・モジュール)をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書は以下のような構成です。

- 安全上のご注意/保証規定/アフター・サービス(別紙)
- クイック・スタート・ガイド(本書)
- 取扱説明書(PDF) (www.korq.com からダウンロードしてください)

主な特長

- ・1980年代のコルグDWシリーズにインスパイアされたウェーブテーブル音源を搭載しています。各オシレーターは2つの64ステップのウェーブテーブルを同時使用でき、2つを自在にミックスできるほか、内蔵サンプルも再生できます。プログラムには2つのオシレーター、サブ・オシレーター/ノイズ・ジェネレーター、モデリングによるフィルター、3系統のインサート・エフェクトの各設定を保存でき、パフォーマンスでは2つのプログラムをレイヤーでき、マスター・リバーブとEQも使用できます。
- ・非常に柔軟なモジュレーション・システムには、4つのエンベロープ、5つのLFO、2つのMODプロセッサ、2つのキートラック・ジェネレーター、マルチレーン・タイプのモーション・シーケンサー、さらにKaoss Physics機能があります。
- ・モーション・シーケンスはコルグwavestateのWave Sequencing 2.0から発展させた機能です。シーケンスはボイスごとに動作します。ピッチのシーケンスは鍵盤でレコーディングでき、スケールやキーに合わせることもできます。タイミング、ピッチ、シェイプと、4つのステップ・シーケンスの値をそれぞれの“レーン”で個別に設定できます。各レーンでは、異なる数のステップやスタート、エンド、ループ・スタート、ループ・エンド、ループ方向、ステップのランダム再生をノート単位で設定できます。
- ・Kaoss Physicsは、重力や反射、吸収、摩擦といったゲームの要素を採り入れた新感覚のモジュレーション・コントロールです。
- ・音色のコントロール等はMOD KNOBSで簡単に行なえます。
- ・modwave moduleには200以上のファクトリー・サウンドがあり、さらに1,000以上のサウンドを保存することができます。また、音色の管理や呼び出しが簡単に行えるセット・リスト機能も使用できます。
- ・音色切替時にサウンドが途切れず自然に切り替わるスムーズ・サウンド・トランジション機能を内蔵しています。

主な仕様

最大同時発音数: 60ステレオ・ボイス

音源システム: modwaveシンセシス・エンジン

入出力端子: ヘッドホン端子(6.3mmステレオ・フォン・ジャック)、OUTPUT L/MONO, R端子(6.3mm TRSフォン・ジャック、インピーダンス・バランス)、DAMPER端子(6.3mmフォン・ジャック)、MIDI IN/OUT端子、USB B端子

電源: ACアダプター (DC12V,)

消費電力: 5W

外形寸法(幅×奥行き×高さ): 483×172×107 mm

質量: 1.7 kg

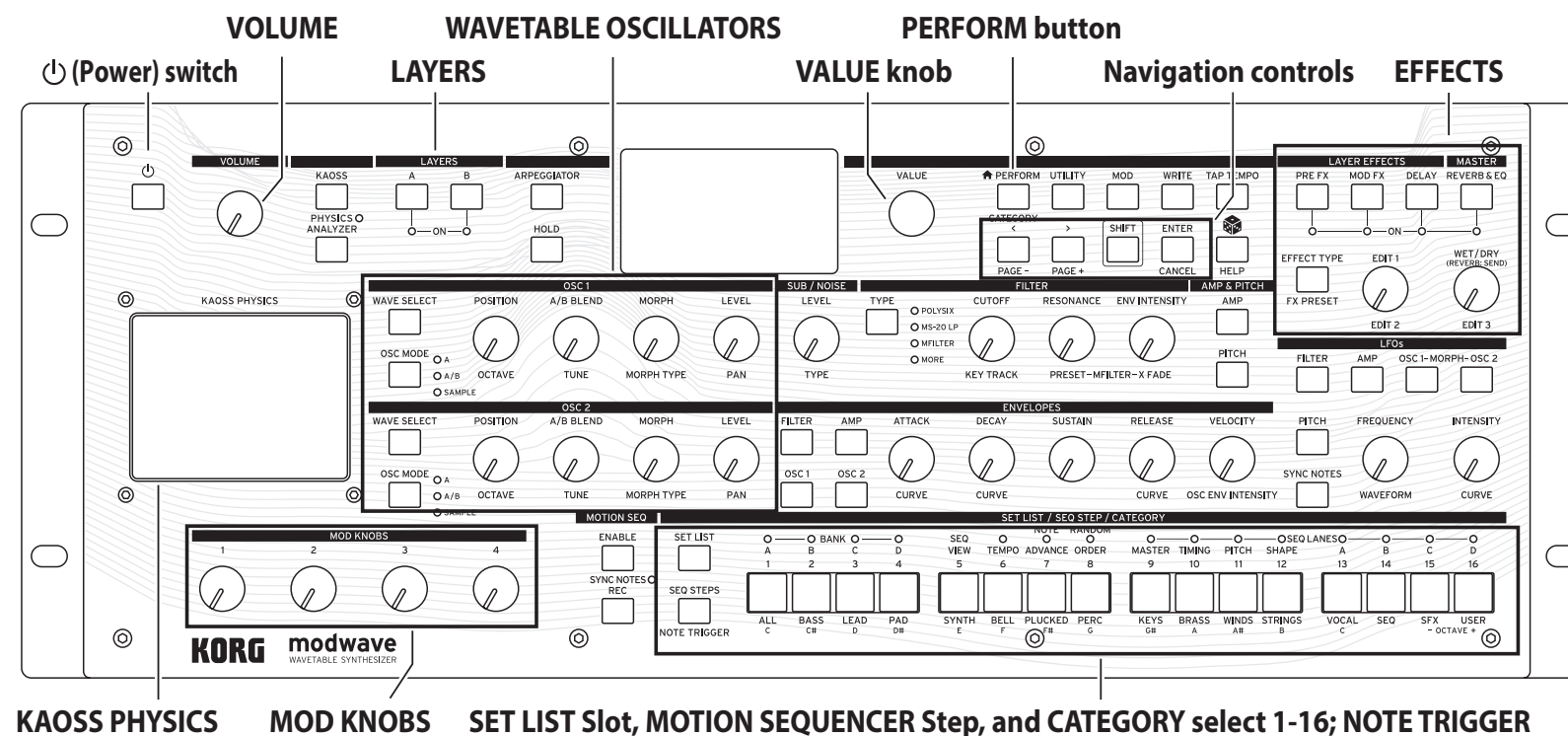
付属品: ACアダプター、安全上のご注意/保証書/アフター・サービス、クイック・スタート・ガイド

アクセサリ(別売): DS-1Hダンパー・ペダル、PS-1ペダル・スイッチ、PS-3ペダル・スイッチ

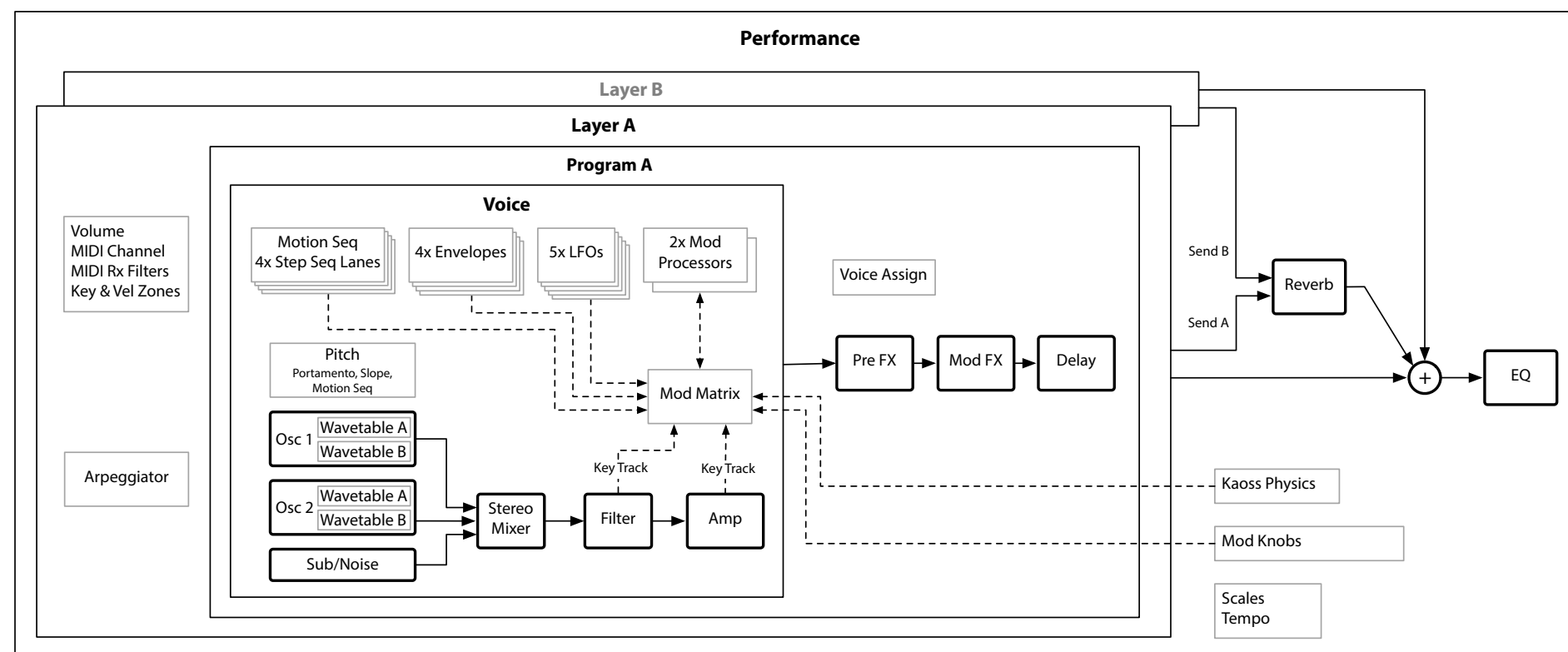
* 仕様および外観は、改良のため予告なく変更する場合があります。

* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

Front panel / Panneau avant / Frontplatte / Panel frontal / フロント・パネル



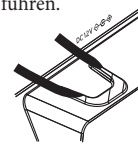
Block Diagram / Schéma de principe / Blockschaltbild / Diagrama de bloques / ブロック・ダイアグラム



De Anschließen

Anschließen des Netzteils

- Schließen Sie den kleinen Stecker des AC-Netzteils an die DC 12V-Buchse auf der Rückseite des modwave module an.
 - Verwenden Sie unbedingt das beiliegende AC-Netzteil. Die Verwendung anderer Netzteile könnte zu Schäden führen.
- Wickeln Sie das Netzteilkabel nach Anschließen des Steckers um den **Kabelhaken**.
 - Ziehen Sie das Kabel nie mit Gewalt vom Haken. Sonst könnte der Stecker beschädigt werden.
- Verbinden Sie das Netzteil mit einer Steckdose.
 - Wählen Sie immer eine Steckdose mit einer für das Netzteil geeigneten Spannung.



Andere Anschlüsse

Schließen Sie den modwave module an die geeigneten Buchsen des Verstärkersystems an.

- Schalten Sie alle Geräte aus, bevor Sie die Verbindungen herstellen. Das Anschließen von eingeschalteten Geräten kann zu Funktionsstörungen und Schäden an den Lautsprechern oder anderen Komponenten führen.
- Verwenden Sie für folgende Anschlüsse Kabel bis maximal 3 m Länge, sonst kann es zu Fehlfunktionen kommen. Kopfhörerbuchse., DAMPER-Buchse, USB-B-Port

OUTPUT L/MONO-, R-Buchsen: Verbinden Sie diese TRS-Buchsen mit einem Mischpult, einer Audioschnittstelle, einem Abhörsystem usw. Stellen Sie die Lautstärke mit dem VOLUME-Regler ein.

Kopfhörerbuchse.: Hier kann ein Kopfhörer angeschlossen werden. Das hier anliegende Signal ist mit dem von OUTPUT L/MONO und R identisch.

DAMPER-Buchse: Schließen Sie ein Korg DS-1H Dämpferpedal oder einen PS-1/PS-3 Fußtaster (Sonderzubehör) an, um die Dämpferfunktion anzusteuern. Die Polarität des Pedals wird automatisch erkannt. Das funktioniert aber nur, wenn das Pedal beim Anschließen oder Einschalten des Instruments nicht gedrückt ist.

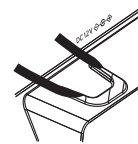
MIDI IN-, OUT-Buchse: Über diese Buchsen sendet bzw. empfängt der modwave module MIDI-Befehle zu/von externen MIDI-Geräten. Denken Sie daran, die richtigen Kanalnummern zu wählen.

USB B-Port: Verbinden Sie ihn mit Ihrem Computer, um MIDI-Befehle und Daten auszutauschen.

Es Hacer las conexiones

Conectar el adaptador de CA

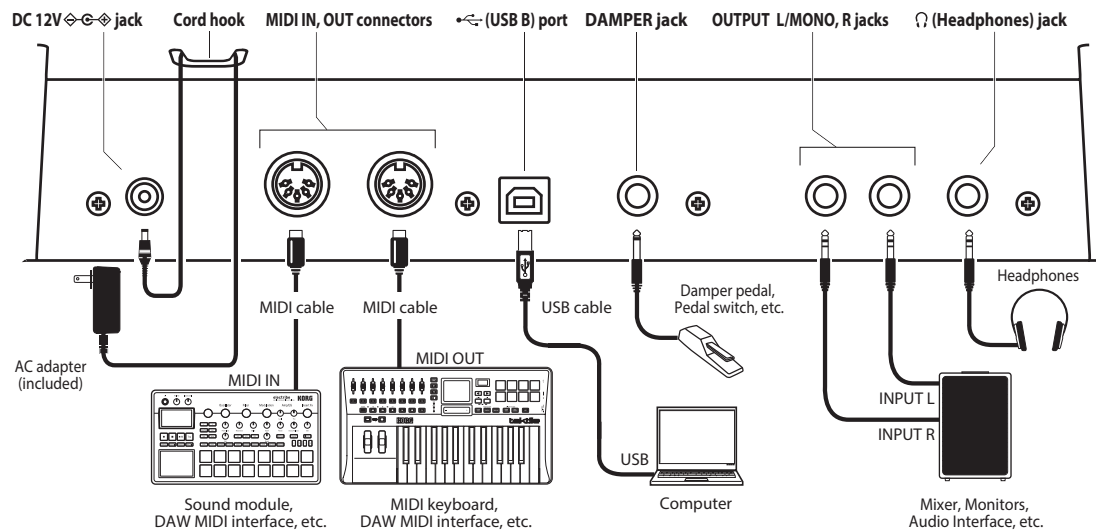
- Conecte el conector pequeño del **adaptador de CA** incluido a la **toma DC 12V** del panel posterior del modwave module.
 - Asegúrese de utilizar exclusivamente el adaptador de CA incluido. Si utiliza cualquier otro adaptador de CA, puede provocar un funcionamiento anómalo.
- Después de conectar el conector de CC, enrolle el cable del adaptador de CA al **gancho para el cable**.
 - No aplique una fuerza excesiva al tirar del cable del gancho. De lo contrario, podría dañar el conector.
- Conecte el conector del adaptador de CA a una toma de CA.
 - Utilice siempre una toma de CA del voltaje correcto para su adaptador de CA.



Otras conexiones

Conecta el modwave module según corresponda para su sistema de audio.

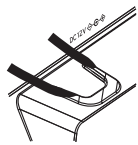
- Compruebe que todos los dispositivos estén apagados antes de realizar las conexiones. Si alguno de los equipos está encendido al realizar las conexiones, puede provocar un funcionamiento incorrecto o daños en el sistema de altavoces y otros componentes.



En Making connections

Connecting the AC adapter

- Connect the DC plug of the included **AC adapter** to the **DC 12V jack** on the rear panel of the modwave module.
 - Be sure to use only the included AC adapter. Using any other AC adapter may cause malfunctions.
- After connecting the DC plug, loop the AC adapter cord onto the **Cord Hook**.
 - Do not use excessive force when pulling the cord off the hook. Doing so may damage the plug.
- Connect the plug of the AC adapter to an AC outlet.
 - Be sure to use an AC outlet of the correct voltage for your AC adapter.



Other connections

Connect the modwave module as appropriate for your audio system.

- Be sure that the power on all of your devices is turned off before you make connections. Leaving the power on when you make connections may cause malfunctions, or damage your speaker system and other components.
- For the following terminals, use a cable of 3 m or less to prevent malfunction.
Headphones jack, DAMPER jack, USB-B port

OUTPUT L/MONO, R jacks: Connect these TRS jacks to a mixer, audio interface, monitor system, etc. Adjust the volume level using the VOLUME knob.

Headphones jack: Connect the headphones here. This carries the same signal as that of OUTPUT L/MONO and R.

DAMPER jack: Connect a Korg DS-1H damper pedal or a PS-1/PS-3 pedal switch (sold separately) to control the damper function. Pedal polarity is detected automatically; to allow this, make sure that the pedal is not held down when connected, or while turning on power.

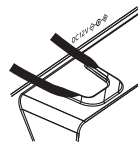
MIDI IN, OUT connectors: Use these connectors to connect the modwave module to an external MIDI device for exchanging MIDI messages. Make sure that the MIDI channels are set appropriately.

USB B port: Connect this to a computer to exchange MIDI messages and data.

Fr Connexions

Connexion de l'adaptateur secteur

- Branchez la petite fiche de l'**adaptateur secteur** fourni **DC 12V à la prise** en face arrière du modwave module.
 - Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni. L'utilisation de tout autre adaptateur peut provoquer des dysfonctionnements.
- Après avoir branché la petite fiche, faites une boucle avec le câble de l'adaptateur secteur autour du **crochet**.
 - N'utilisez pas de force excessive lorsque vous décrochez le câble du crochet. Cela risque de d'endommager la fiche.
- Branchez la fiche de l'adaptateur à une prise secteur.
 - Choisissez une prise secteur de tension appropriée pour l'adaptateur.



Autres connexions

Branchez le modwave module à votre installation audio.

- Veillez à couper l'alimentation de tous les dispositifs concernés avant d'effectuer les connexions. Si l'alimentation n'est pas coupée lorsque vous effectuez des connexions, cela risque d'endommager les haut-parleurs et d'autres composants.
- Pour les bornes suivantes, utilisez un câble de 3 m maximum afin d'éviter les dysfonctionnements.
Prise casque, prise DAMPER, port USB-B

Prises OUTPUT L/MONO, R: Reliez ces prises TRS à une console de mixage, une interface audio, un système d'écoute etc. Réglez le volume avec la commande VOLUME.

Prise casque: Vous pouvez y brancher un casque. Le signal présent est identique à celui des prises OUTPUT L/MONO et R.

Prise DAMPER: Branchez une pédale forte Korg DS-1H ou une pédale commutateur PS-1/PS-3 (vendue séparément) pour piloter la fonction "Damper". La polarité de la pédale est détectée automatiquement. Pour cela, veillez à ce que la pédale ne soit pas enfoncée lors de la connexion ou de la mise sous tension.

Prises MIDI IN, OUT: Utilisez ces prises pour brancher le modwave module à un dispositif MIDI externe afin d'échanger des messages MIDI. Vérifiez que les canaux MIDI sont bien réglés.

Port USB B: Branchez-la à un ordinateur pour échanger des messages MIDI et des données.

- Para los siguientes terminales, utilice cables de 3 m o menos para evitar anomalías de funcionamiento:
Jack para auriculares, jack DAMPER, puerto USB B.

Jacks OUTPUT L/MONO, R: Conecte estos jacks TRS a un mezclador, interfaz de audio, sistema de monitorización, etc. Ajuste el volumen con el mando VOLUME.

Jack para auriculares: Conecte aquí los auriculares. Transmite la misma señal que la de OUTPUT L/MONO y R.

Jack DAMPER: Conecte un pedal de resonancia Korg DS-1H o un conmutador de pedal PS-1/PS-3 (vendidos por separado) para controlar la función de damper. La polaridad del pedal se detecta de forma automática; para ello, compruebe que el pedal no esté pisado al conectarlo o encenderlo.

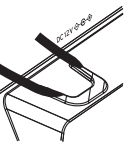
Conectores MIDI IN, OUT: Utilice estos conectores para conectar el modwave module a un dispositivo MIDI externo para intercambiar mensajes MIDI. Compruebe que los canales MIDI estén correctamente configurados.

Puerto USB B: Conéctelo a un ordenador para intercambiar datos y mensajes MIDI.

Ja 接続

ACアダプターの接続

- 付属の**ACアダプター**のDCプラグを、リア・パネルの**DC 12V端子**に接続します。
 - 必ず付属のACアダプターをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障の原因となります。
- ACアダプターのコードを**コード・フック**に引っかけます。
 - コードをコード・フックから外すときは、無理に引っ張らないでください。プラグが破損する原因になります。
- ACアダプターのプラグを電源コンセントに接続します。
 - 電源は必ずAC100Vを使用してください。



その他の接続

お使いのシステムに応じて、適切に接続してください。

- 接続するときは、すべての機器の電源をオフにした状態で行ってください。電源をオンのまま接続すると、スピーカー・システムなどを破損したり、誤動作を起こしたりする原因となります。
- 下記の端子については、製品の誤動作等を防ぐため、3m以下のケーブルをご使用ください。
ヘッドホン端子、DAMPER端子、USB B端子

OUTPUT L/MONO, R端子: ミキサーやパワード・モニター・スピーカーなどを接続します。音量はVOLUMEノブで調節します。

ヘッドホン端子: ヘッドホンを接続します。OUTPUT端子からの出力と同じ信号を出力します。

DAMPER端子: 別売のコルグDS-1Hダンパー・ペダル、PS-1、PS-3ペダル・スイッチを接続し、ダンパー機能をコントロールします。

- modwave moduleはハーフ・ダンパー機能に対応していません。

MIDI IN/OUT端子: 外部MIDI機器を接続し、MIDIデータを送受信します。外部MIDI機器を使用するときは、外部機器の送信MIDIチャンネルとmodwave moduleのMIDIチャンネルを合わせます。

USB B端子: コンピューター等を接続し、MIDIデータを送受信します。

En

Turning the power on/off

Turning the modwave module On

Make sure that both the modwave module and any amplification devices such as powered monitor speakers are turned off, and turn the volume of all devices all the way down.

1. Hold down the front-panel Power switch. Once the “modwave module” logo appears in the display, release the Power switch.
2. Turn on any amplification devices such as powered monitor speakers, and then adjust their volume. Adjust the modwave module's volume using the VOLUME knob.

Turning the modwave module Off

1. Lower the volume of your powered monitors or other amplification devices, and turn them off.
2. Hold down the modwave module Power switch until the display shows “Shutting Down,” and then release the power switch.

Auto Power-Off

By default, the modwave module will automatically turn off after about four hours have elapsed without use of the front panel or MIDI input. You can disable this feature, if desired. To do so:

1. Press UTILITY, and then hold SHIFT and press > (for PAGE+) until the Preferences page appears in the display.
2. Use the VALUE knob to set Auto Power-Off to Disabled.

Selecting and Playing Sounds

1. Press the PERFORM button, and if necessary press it again. Wherever you are in the system, the second press will always bring you to the main Performance page with the large Performance name selected.
2. Turn the VALUE knob or press ENTER. The Performance Select popup appears, showing a list of sounds.
3. Turn the VALUE knob or use < and > to select Performances. Hold ENTER and press < or > to jump by 5. You can play the sounds as you scroll through the list.
4. While the popup is onscreen, press CATEGORY buttons 2 (BASS) to 16 (USER) to show only a specific category of sounds. To show all sounds again, press button 1 (ALL).
 - ▲ The category names on the front panel apply to Performances, Programs, and Multisamples; for all other types of data (Wavetables, Motion Sequences, etc.), the buttons select the first 15 Categories in the list.
5. When you find a sound that you like, press ENTER again (or SHIFT-ENTER to cancel).

You can also show the list of categories on the display. To do so:

1. While the popup is onscreen, hold SHIFT and press PERFORM. The Category Select popup appears.
2. Select the desired Category, and press ENTER. The display returns to the Performance Select popup, showing only sounds in the selected Category.

Play notes with buttons 1–16

Buttons 1–16 can be used to play notes directly from the front panel:

1. Hold SHIFT and press SEQ STEPS. The Note Trigger page appears, and buttons 1–13 light to show a keyboard with white and black keys.
2. Use 1–13 to play notes, and 15/16 to shift the octave up and down. The keyboard persists as you edit parameters, move to other pages, etc
3. To cancel Note Trigger, press SET LIST or SEQ STEPS.

Set Lists

Set Lists let you group and order Performances for gigs or projects. A Set List has 64 Slots, arranged into four banks A–D, corresponding to MIDI Program Change messages 0–63. Note that Set Lists don't contain separate copies of their sounds; they just point to Performances stored in the database. To select sounds in the current Set List:

1. Press the SET LIST button, so that it is lit.

2. To select sounds in the current bank, press buttons 1–16. To select from a different bank, first hold either SHIFT or SET LIST and then press 1/2/3/4 (A/B/C/D) to select the bank. Buttons 1–16 will then blink; press one to select a sound in the new bank.

If you select a sound using the display, buttons 1–16 will go dark. To return to the Set List, just press one of the buttons again.

You can store many different Set Lists, and switch between them as desired. To select a different Set List:

1. Press UTILITY twice, to go to the System Setup page.
2. At the top of the page is the Set List selection. Select this and press ENTER or turn the VALUE knob. From this point, selecting Set Lists works just like selecting Performances.

Assigning a Performance to a Set List Slot

1. Select the Performance that you'd like to assign.
2. Press the SET LIST button, so that it is lit.
3. Hold WRITE and press the Slot to which you'd like to save. (To select a Slot in a different bank, adjust the Slot number on the display.)
4. Press WRITE, and then ENTER to confirm. The Set List will be saved as well. If the Performance has been edited, you'll be prompted to save it too.

Navigation

Press a button or turn a knob, and the display will show the related page. Hold ENTER and move a front-panel knob or press a button to show its page in the display without changing its value.

SHIFT: Hold down SHIFT to use alternative functions for knobs and buttons, labeled in blue text. For one-handed operation, double-press SHIFT to turn on SHIFT Hold; press again to turn off.

ENTER: This lets you respond to on-screen prompts, issue commands, and more. Hold ENTER while moving VALUE for larger value changes.

< > and PAGE-/PAGE+: These are the basic controls for moving around in the display. < and > cursor through parameters, and can also select items in lists. Hold SHIFT to use PAGE- and PAGE+, which select pages in the display (shown by the circles in the upper right).

LAYER A/B: Layers contain a Program, and Arpeggiator, and a handful of other settings. The front panel edits one Layer at a time, as selected by these buttons. To turn a Layer on or off, hold SHIFT and press the Layer's button, or just double-press the button.

🎲 (Randomize): You can randomize the whole Performance, or hold 🎲 and select a section (e.g. press LAYER A or move CUTOFF) to randomize a specific part of the sound. Press 🎲 again to execute, and ENTER to confirm.

HELP: Hold SHIFT and press the 🎲 (Randomize) button to show a set of pages containing shortcuts and usage tips.

EFFECTS: Each Layer has its own PRE FX, MOD FX, and DELAY. SHIFT-press or double-press the buttons to turn effects on and off. The Performance has a master REVERB and EQ; to edit the EQ, press REVERB and then PAGE-. Press EFFECT TYPE and use VALUE to select different algorithms; cursor to Preset to choose variations of the selected Type. “All” types (Delay All, Chorus All, etc.) let you select Presets from all related algorithms.

Modulation

Kaoss Physics

Hold SHIFT and press KAOSS to turn PHYSICS on and off. When PHYSICS is Off, the pad works as a normal x/y controller. Like other modulation sources, it can modulate any number of parameters at once.

When PHYSICS is On, the Kaoss Physics virtual environment is enabled. Move your finger on the pad to “throw” the ball on a simulated surface with a concave or convex “bump,” which can be tilted on both axes. The walls can either actively increase energy (like pinball machines) or absorb it, or be removed altogether like a vintage arcade game. Select presets for different environments, or create your own. Many aspects of the environment can be modulated in real-time.

Using Modulation

Most front-panel controls and on-screen parameters can be modulated. **To add a new Modulation routing:**

1. In the display, select the parameter that you'd like to modulate. (If you want to modulate a knob, you can skip this step.)
2. Hold MOD and press >. The Add New Modulation popup appears.
3. To select the modulation destination, move its front-panel control (e.g., CUTOFF), or press ENTER to select the parameter from step 1.
4. To select the modulation source, move a controller or a MOD KNOB, play a note (for Velocity), press a button for one of the LFOs, Envelopes, or the Step Sequencer, or send a MIDI CC. Or, just press ENTER and manually select a mod source in the following screen.
5. Press ENTER to create the mod routing, or SHIFT-ENTER to cancel.
6. The Mods page appears, showing the new routing. Set the Intensity as desired. You can also assign an Int Mod Source, whose value multiplies that of the main Source.

Viewing and Editing Modulations

1. Press MOD. The screen will display all modulation routings in the current Program, one per page.
2. Hold ENTER and press < or > to scroll through the different routings.
3. When you see the modulation routing that you'd like to edit, use < and > to select the intensity, source, and intensity mod source fields. Edit as desired using the VALUE knob.

The list of modulations can be long. To view only modulation routings related to a specific controller or section of the synth:

1. Hold MOD and press <. The Show In Mod List dialog appears.
2. Press the button for AMP, PITCH, or the desired Envelope, LFO, Lane, or Effect; move a Mod Knob; hold ENTER and move a controller, play a note (for Velocity), or send a MIDI message; press WAVE SELECT for Osc 1/2, or TYPE for Filter. Use the on-screen list for other selections, such as key tracking or mod processors. Press ENTER to confirm.

The list will be filtered to show only the matching items.

To clear the Show setting and show all modulations, press MOD in the dialog above, or set Show to All.

Motion Sequence

Motion Sequences run individually for each voice. To hear the sequence, you need to play at least one note on the keyboard. Use the HOLD button to hold notes or chords, leaving your hands free for knobs and modulation.

ENABLE: When this button is on, the Motion Sequence will play as long as notes are held; when it's off, the Motion Sequence pauses. SYNC NOTES (SHIFT-ENABLE) makes all the notes play in time with one another— though there may still be variations due to per-note modulation.

SEQ STEPS: Press this button to go to the main Motion Sequence page, where you can select Motion Sequence presets. Timing, Pitch, Shape, and four sets of Step Sequence values are separated into “Lanes;” see the LEDs above buttons 9–16. To select a different Lane, hold SHIFT and press its button. You can also select and save presets for individual Lanes. To see an animated overview of the Lanes, hold SHIFT and press 5 (SEQ VIEW).

When the SEQ STEPS button is lit, buttons 1–16 select steps in the current Motion Sequence Lane.

There are up to 64 Steps per Lane. Since there are only 16 buttons, the 64 Steps are accessed via four banks: A1–A16, B1–B16, C1–C16, and D1–D16. To select from a different bank, first hold either SHIFT or SEQ STEPS and then press 1/2/3/4 (A/B/C/D) to select the bank. Buttons 1–16 will then blink; press one to select a Step in the new bank.

TIMING: This Lane controls the duration of each Step. Durations can use either time or rhythmic values, controlled by TEMPO On/Off. The default is regular 16th notes, but you can enter complex rhythms or time sequences.

SHAPE: The Shape Lane creates a contour over the Timing step length. It can affect the Pitch Lane or any of the Step Sequencer Lanes (“Use Shape”).

NOTE ADVANCE: When this is on, each note played will increment the initial Step by one. Try using this with the Arpeggiator!

RANDOM ORDER: When this is on, the Steps will play in a different order every time the loop repeats.

Recording

To record knob movements into a Seq Lane, press REC, select Seq Lane A–D (buttons 13–16), and follow the on-screen instructions. Only one knob can be recorded per Lane.

To record a pitch sequence, press REC, select the Pitch Lane (button 11), and follow the on-screen instructions. Note that this uses step recording, not real-time recording.

Editor/Librarian

The modwave Editor/Librarian lets you edit and organize data on a Mac or Windows computer, and transfer sound data back and forth between the modwave module and the computer. You can also import your own wavetables. For more information, download the Editor/Librarian and its documentation from www.korg.com.

Saving Sounds

The Performance, with its two Layers, is the main way of selecting, editing, and saving sounds. While you can save Programs, Motion Sequences, and Motion Sequence Lane and Kaoss Physics Presets, you don't have to do so: all data is contained in the Performance. Similarly, when you load any of these data types into a Performance, a new copy of the data is created in the Performance. Any edits affect only the local copy inside the Performance, and not the original data. This lets you edit freely without worrying about affecting other sounds. To compare the edited and saved versions of a Performance, hold ENTER and press WRITE. To save:

1. Press the WRITE button. The type of data to write is shown at the top of the Write page. By default, this is set to Performance. To choose a different data type, hold WRITE and press a button such as LAYER A/B or SEQ STEPS, or select the type in the display.
2. Optionally, cursor to the name and press ENTER. This brings up the text edit page. Use < or > to move back and forth, and VALUE to change the selected character. SHIFT changes character sets. Press ENTER when you're done.
3. To overwrite the existing sound, press WRITE. Note that changing the name does not automatically make a new copy! To make a new copy and leave the existing sound unchanged, press SHIFT-WRITE. Either way, press ENTER to confirm, or SHIFT-ENTER to cancel.

Factory sounds may be write-protected, in which case only “save new” is available.

- ▲ Never turn off the power while data is being saved. Doing so may destroy the internal data.

Fr

Mise sous/hors tension

Mise sous tension du modwave module

Vérifiez que le modwave module et tout dispositif d'amplification (enceintes actives etc.) sont hors tension et réglez le volume de tous les appareils sur le minimum.

- Maintenez enfoncé l'interrupteur d'alimentation du panneau avant. Quand le logo “modwave module” apparaît à l'écran, relâchez le commutateur d'alimentation.
- Mettez ensuite les dispositifs d'amplification tels que des enceintes actives sous tension et réglez leur volume. Réglez le volume modwave module avec la commande VOLUME.

Mise hors tension du modwave module

- Réglez le volume des enceintes actives ou de tout autre dispositif d'amplification au minimum puis coupez-en l'alimentation.
- Maintenez le commutateur d'alimentation du modwave module enfoncé jusqu'à ce que l'écran affiche “Shutting Down” puis relâchez le commutateur.

Mise hors tension automatique

Par défaut, le modwave module est automatiquement mis hors tension quand quatre heures environ se sont écoulées sans aucune manipulation de ses commandes ni aucune réception de message MIDI. Si vous le souhaitez, vous pouvez désactiver cette fonction. Pour cela:

- Appuyez sur UTILITY puis maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur > (PAGE+) jusqu'à ce que la page “Préférences” s'affiche à l'écran.
- Utilisez la commande VALUE pour régler “Auto Power-Off” sur “Disabled”.

Sélection et utilisation de sons

- Appuyez sur le bouton PERFORM et recommencez si nécessaire. Où que vous soyez dans le système, la deuxième pression vous ramène toujours à la page “Performance” principale avec le nom de la Performance affiché en grand.
- Tournez la commande VALUE ou appuyez sur ENTER. Le popup “Performance Select” apparaît et affiche une liste de sons.
- Tournez la commande VALUE ou utilisez < ou > pour sélectionner des Performances. Appuyez sur ENTER et sur < ou > pour progresser par 5 unités. Vous pouvez écouter les sons lorsque vous parcourez la liste.
- Tant que le popup est affiché, appuyez sur les boutons CATEGORY 2 (BASS)~16 (USER) pour n'afficher qu'une seule catégorie de sons. Pour afficher à nouveau tous les sons, appuyez sur le bouton 1 (ALL).

Les noms de catégories sur la face avant s'appliquent aux Performances, aux programmes et aux multi-échantillons. Pout tous les autres types de données (tables d'ondes, séquences de mouvement etc.), les boutons sélectionnent les 15 premières catégories de la liste.

- Quand un son vous plaît, appuyez à nouveau sur ENTER (ou sur SHIFT-ENTER pour annuler).

Vous pouvez aussi afficher la liste de catégories à l'écran. Pour cela:

- Tant que le popup est à l'écran, maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur PERFORM. Le popup “Category Select” apparaît.
- Choisissez la catégorie et appuyez sur ENTER. L'écran retourne au popup “Performance Select” et n'affiche plus que les sons de la catégorie choisie.

Jouez via les boutons 1~16.

Les boutons 1~16 permettent de jouer des notes directement via le panneau avant:

- Maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur SEQ STEPS. La page “Note Trigger” apparaît et les boutons 1~13 s'allument, représentant les touches blanches et noires d'un clavier.
- Utilisez les boutons 1~13 pour jouer des notes et les boutons 15/16 pour transposer vers le haut et vers le bas par pas d'une octave. Ce clavier reste affiché durant l'édition de paramètres, quand vous changez de page, etc.
- Pour annuler la fonction “Note Trigger”, appuyez sur SET LIST ou SEQ STEPS.

Set Lists

Les Set Lists vous permettent de grouper et d'agencer les Performances pour des concerts ou des projets. Une Set List a 64 emplacements (“Slots”),

répartis dans 4 banques A~D, correspondant aux numéros de programme MIDI 0~63. Notez que les Set Lists ne contiennent pas les données des sons: elles renvoient aux Performances de la base de données. Pour choisir des mémoires dans la Set List en vigueur:

- Appuyez sur le bouton SET LIST pour l'allumer.
- Pour choisir des sons dans la banque sélectionnée, appuyez sur les boutons 1~16. Pour accéder à une autre banque, maintenez SHIFT ou SET LIST enfoncé et appuyez sur 1/2/3/4 (A/B/C/D) pour sélectionner la banque. Les boutons 1~16 se mettent alors à clignoter. Actionnez-en un pour choisir un son dans la nouvelle banque.

Si vous sélectionnez un son à l'écran, les boutons 1~16 s'éteignent. Pour retourner à la Set List, appuyez de nouveau sur un des boutons.

Vous pouvez sauvegarder de nombreuses Set Lists et les sélectionner à tout instant. Pour sélectionner une autre Set List:

- Appuyez deux fois sur UTILITY pour afficher la page “System Setup”.
- La sélection de Set Lists est en haut de la page. Sélectionnez-la et appuyez sur ENTER ou tournez la commande VALUE. A partir de là, la sélection de Set Lists est identique à celle des Performances.

Assigner une Performance à un emplacement de Set List

- Sélectionnez la Performance à assigner.
- Appuyez sur le bouton SET LIST pour l'allumer.
- Maintenez WRITE enfoncé et appuyez sur le bouton de l'emplacement voulu. (Pour un emplacement dans une autre banque, réglez le numéro du “Slot” à l'écran.)
- Appuyez sur WRITE puis sur ENTER pour confirmer votre choix. La Set List est également sauvegardée. Si la Performance a été modifiée, vous serez invité à la sauvegarder aussi.

Navigation

Appuyez sur un bouton ou actionnez une commande et l'écran affiche la page correspondante. Maintenez ENTER enfoncé et actionnez une commande ou un bouton en façade pour afficher sa page sans changer son réglage.

SHIFT: Maintenez SHIFT enfoncé pour accéder aux fonctions alternatives (indiquées en bleu) des commandes et boutons. Pour travailler d'une seule main, une double pression sur SHIFT équivaut à le maintenir enfoncé. Une nouvelle pression “relâche” le bouton.

ENTER: Permet de répondre aux demandes affichées, d'exécuter des commandes etc. Maintenez ENTER enfoncé en actionnant VALUE pour effectuer de plus grands changements de valeur.

< > et PAGE-/PAGE+: Ces boutons sont les contrôleurs de base pour se déplacer à l'écran. < et > font défiler les paramètres et peuvent aussi sélectionner des éléments dans des listes. Maintenez SHIFT enfoncé pour accéder aux fonctions PAGE- et PAGE+ et sélectionner les pages d'écran (cercles en haut, à droite).

LAYER A/B: Chaque couche (“Layer”) contient un Program, un arpégiateur et quelques paramètres. Les modifications effectuées en façade concernent la couche choisie avec ces boutons. Pour activer ou couper une couche, maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton de la couche ou effectuez une double pression sur ce bouton.

(randomiser): Vous pouvez rendre toute la Performance aléatoire ou maintenir  enfoncé et sélectionner une section (exemple: en appuyant sur LAYER A ou en actionnant CUTOFF) pour randomiser une partie spécifique du son. Appuyez de nouveau sur  pour exécuter et sur ENTER pour confirmer.

HELP: Maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton  (randomiser) pour afficher des pages proposant des raccourcis et des astuces.

EFFECTS: Chaque couche a ses propres effets PRE FX, MOD FX et DELAY. Une pression avec SHIFT ou une double pression sur les boutons active/coupe les effets. La Performance a des effets master REVERB et EQ. Pour régler l'EQ, pressez REVERB puis PAGE-. Pressez EFFECT TYPE et utilisez VALUE pour choisir différents algorithmes. Sélectionnez Preset pour choisir des effets du type sélectionné. Les types “All” (Delay All, Chorus All etc.) permettent de sélectionner des presets de tous les algorithmes apparentés.

Modulation

Kaoss Physics

Maintenez SHIFT enfoncé et pressez KAOSS pour activer/couper PHYSICS. Quand PHYSICS est coupé, le pad fonctionne comme un contrôleur

X/Y normal. Comme d'autres sources de modulation, il peut moduler plusieurs paramètres à la fois.

Quand PHYSICS est activé, l'environnement virtuel Kaoss Physics est disponible. Déplacez le doigt sur le pad pour “lancer” la balle sur une surface simulée avec une “bosse” concave ou convexe pouvant être inclinée sur les deux axes. Les parois peuvent augmenter l'énergie (comme les flippers), l'absorber ou encore la supprimer complètement comme un jeu d'arcade vintage. Sélectionnez des presets ou créez votre propre environnement. De nombreux aspects de l'environnement peuvent être modulés en temps réel.

Utilisation de la modulation

La plupart des contrôleurs en façade et des paramètres à l'écran peuvent être modulés. **Ajouter un nouveau routage de modulation:**

- A l'écran, sélectionnez le paramètre à moduler. (Pour moduler une commande, vous pouvez sauter cette étape.)
- Maintenez MOD enfoncé et appuyez sur >. Le popup “Add New Modulation” apparaît.
- Pour choisir la destination de la modulation, actionnez le contrôleur correspondant en façade (ex: CUTOFF) ou appuyez sur ENTER pour sélectionner le paramètre de l'étape 1.
- Pour sélectionner la source de modulation, actionnez un contrôleur ou une commande MOD KNOB, jouez une note (pour la dynamique), pressez un des boutons de LFO, d'enveloppe ou de Lanes de séquenceur A~D, ou encore transmettez un changement de contrôle MIDI. Vous pouvez aussi appuyer sur ENTER et choisir une source de modulation à la page suivante.
- Appuyez sur ENTER pour créer le routage de modulation ou sur SHIFT-ENTER pour l'annuler.
- La page “Mods” apparaît et affiche le nouveau routage. Réglez Intensity comme vous le voulez. Vous pouvez aussi assigner une “Int Mod Source” dont la valeur multiplie celle de la source principale.

Afficher et modifier les modulations

- Appuyez sur MOD. L'écran affiche tous les routages de modulation du programme en cours, un par page.
- Maintenez ENTER enfoncé et pressez < ou > pour naviguer parmi les routages.
- Quand vous arrivez au routage de modulation à modifier, utilisez < et > pour sélectionner le paramètre “Intensity”, “Source” ou “Intensity Mod Source”. Modifiez-les avec la commande VALUE.

La liste des modulations peut être longue. Pour n'afficher que les routages de modulation concernant un contrôleur ou une section:

- Maintenez MOD enfoncé et appuyez sur <. La fenêtre “Show In Mod List” apparaît.
- Appuyez sur le bouton pour AMP, PITCH ou l'enveloppe, le LFO, la Lane ou l'effet voulu; actionnez une commande MOD; maintenez ENTER enfoncé et actionnez un contrôleur, jouez une note (pour la dynamique) ou transmettez un message MIDI. Pressez WAVE SELECT pour Osc 1/2 ou TYPE pour Filter. Utilisez la liste affichée pour effectuer d'autres sélections comme la pondération du clavier (Key Track) ou les processeurs de modulation. Appuyez sur ENTER pour confirmer votre choix.

La liste est filtrée et n'indique que les éléments adéquats.

Pour supprimer le réglage “Show” et afficher toutes les modulations, appuyez sur MOD dans la fenêtre ci-dessus ou réglez “Show” sur “All”.

Séquence Motion

Les séquences Motion sont propres à chaque voix. Pour écouter la séquence, il faut jouer au moins une note sur le clavier. Vous pouvez tenir des notes ou des accords avec HOLD afin d'avoir les mains libres pour les commandes et la modulation.

ENABLE: Quand ce bouton est activé, la séquence Motion joue tant que les notes sont tenues. Quand il est coupé, la séquence Motion s'interrompt. SYNC NOTES (SHIFT-ENABLE) synchronise toutes les notes mais il peut rester des variations dues à la modulation par note.

SEQ STEPS: Appuyez sur ce bouton pour afficher la page “Motion Sequence” principale où vous pouvez choisir des presets de séquences Motion. “Timing”, “Pitch”, “Shape” et quatre sets de réglages Step Sequence sont répartis dans des “Lanes”. Voyez les LED au-dessus des boutons 9~16. Pour changer de Lane, maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton voulu. Vous pouvez aussi choisir et sauvegarder des presets pour les différentes Lanes. Pour voir un aperçu animé des Lanes, maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur 5 (SEQ VIEW).

Quand le bouton SEQ STEPS est allumé, les boutons 1~16 sélectionnent des pas dans la Lane de séquence Motion sélectionnée.

Il y a jusqu'à 64 pas par Lane. Comme il n'y a que 16 boutons, les 64 pas sont accessibles par le biais de 4 banques: A1~A16, B1~B16, C1~C16 et D1~D16. Pour accéder à une autre banque, maintenez SHIFT ou SEQ STEPS enfoncé et appuyez sur 1/2/3/4 (A/B/C/D) pour sélectionner la banque. Les boutons 1~16 se mettent alors à clignoter. Actionnez-en un pour choisir un pas dans la nouvelle banque.

TIMING: Cette Lane pilote la durée de chaque pas. Les durées peuvent avoir des valeurs temporelles ou rythmiques et sont déterminées par l'activation/la coupure de TEMPO On/Off. Le réglage par défaut est un rythme de doubles croches (16èmes de ronde) mais vous pouvez entrer des rythmes ou des séquences temporelles complexes.

SHAPE: La Lane Shape crée un contour sur la durée “Timing”. Elle peut modifier la Lane Pitch ou n'importe quelle autre Lane du séquenceur (“Use Shape”).

NOTE ADVANCE: Quand cette fonction est activée, chaque note jouée avance le pas initial d'un pas. Essayez cette fonction avec l'arpégiateur!

RANDOM ORDER: Avec ce réglage activé, les pas sont reproduits dans un ordre différent à chaque répétition de la boucle.

Enregistrement

Pour enregistrer des mouvements d'une commande dans une Seq Lane, appuyez sur REC, sélectionnez Seq Lane A~D (boutons 13~16) et suivez les instructions à l'écran. Vous ne pouvez enregistrer qu'une seule commande par Lane.

Pour enregistrer une séquence de variations de hauteur, appuyez sur REC, sélectionnez la Lane Pitch (bouton 11) et suivez les instructions à l'écran. Notez que l'enregistrement se fait pas à pas et non en temps réel.

Editor/Librarian

Le logiciel d'édition/de librairie du modwave permet d'éditer et d'organiser les sons sur un ordinateur macOS ou Windows, et de transférer ces données sonores entre le modwave module et l'ordinateur. Vous pouvez aussi importer vos propres tables d'ondes. Pour en savoir plus, téléchargez le logiciel Editor/Librarian et sa documentation du site www.korg.com.

Sauvegarder des sons

La Performance avec ses deux couches (Layers) constitue le moyen principal de sélectionner, modifier et sauvegarder des sons. Bien que vous puissiez sauvegarder des Programs, des séquences Motion, des Lanes de séquence Motion et des presets Kaoss Physics, ce n'est pas obligatoire: toutes les données sont contenues dans la Performance. De plus, lorsque vous chargez ces données dans une autre Performance, cela crée une nouvelle copie des données au sein de cette Performance. Les modifications effectuées ensuite ne concernent que les données copiées dans la nouvelle Performance et non les données originales. Cela vous permet de modifier librement vos données sans vous soucier d'autres sons. Pour comparer la version modifiée et la version sauvegardée d'une Performance, maintenez ENTER enfoncé et pressez WRITE. Pour sauvegarder:

- Appuyez sur le bouton WRITE. Le type de données à sauvegarder est affiché en haut de la page “Write”. Par défaut, il est réglé sur “Performance”. Pour choisir un autre type de données, maintenez WRITE enfoncé et appuyez sur un bouton comme LAYER A/B ou SEQ STEPS, ou choisissez le type à l'écran.
- Si vous le souhaitez, sélectionnez le nom et appuyez sur ENTER. La page d'édition de texte apparaît. Utilisez < ou > pour vous déplacer et VALUE pour changer le caractère sélectionné. SHIFT change de jeu de caractères. Appuyez sur ENTER quand vous avez fini.
- Pour remplacer le son existant, appuyez sur WRITE. Notez que le changement de nom ne crée pas automatiquement de nouvelle copie! Pour créer une nouvelle copie et conserver le son existant, appuyez sur SHIFT-WRITE. Dans les deux cas, appuyez ensuite sur ENTER pour confirmer ou sur SHIFT-ENTER pour annuler l'opération.

Les sons d'usine peuvent être protégés. Dans ce cas, seule l'option “save new” est disponible.

Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données. Vous risqueriez de détruire les données internes.

Einschalten des modwave module

Überzeugen Sie sich davon, dass sowohl der modwave module als auch das Verstärkungssystem ausgeschaltet sind und stellen die Lautstärke aller Geräte auf den Misndestwert.

1. Halten Sie den Netzschalter auf der Oberseite gedrückt. Geben Sie den Netzschalter frei, sobald das „modwave module“-Logo angezeigt wird.
2. Schalten Sie das Verstärkungssystem (z.B. die Aktivboxen) ein und stellen Sie die Lautstärke auf den gewünschten Wert. Stellen Sie die Lautstärke des modwave module mit seinem VOLUME-Regler ein.

Ausschalten des modwave module

1. Stellen Sie die Lautstärke der Aktivboxen bzw. des externen Verstärkers auf den Mindestwert und schalten Sie sie/ihn aus.
2. Halten Sie den Netzschalter des modwave module gedrückt, bis die Meldung „Shutting Down“ angezeigt wird. Geben Sie ihn anschließend frei.

Energiesparfunktion

Ab Werk schaltet sich der modwave module automatisch aus, wenn vier Stunden lang weder die Oberseite bedient, noch irgendwelche MIDI-Signale empfangen wurden. Diese Funktion kann man deaktivieren. Arbeitsweise:

1. Drücken Sie UTILITY und halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie > (PAGE+) so oft betätigen, bis das Display die „Preferences“-Seite anzeigt.
2. Stellen Sie „Auto Power-Off“ mit dem VALUE-Regler auf „Disabled“.

Anwahl und Spielen von Klängen

1. Drücken Sie den PERFORM-Taster ein oder zwei Mal. Wenn man sich im System-Modus befindet, kehrt man mit dem zweiten Tastendruck zurück zur „Performance“-Hauptseite, wo der große Performance-Name bereits gewählt ist.
2. Drehen Sie am VALUE-Regler oder drücken Sie ENTER. Das „Performance Select“-Fenster mit der Klangübersicht erscheint.
3. Wählen Sie mit dem VALUE-Regler oder < und > eine Performance. Halten Sie ENTER gedrückt, während Sie < oder > betätigen, um jeweils 5 Speicher weiter zu gehen. Der angezeigte Klang kann kurz abgespielt werden.
4. Solange das Popup-Fenster angezeigt wird, kann mit den CATEGORY-Tastern 2 (BASS) bis 16 (USER) die gewünschte Klangkategorie gewählt werden. Drücken Sie 1 (ALL), damit wieder alle Sounds angezeigt werden.  Die Kategorienamen gelten für Performances, Programs und Multisamples. Für alle anderen Datentypen (Wellenformtabellen, Motion-Sequenzen usw.) wählt man mit diesen Tastern die ersten 15 Kategorien der Liste.
5. Wenn Sie den gewünschten Klang gefunden haben, drücken Sie ENTER erneut (bzw. SHIFT-ENTER, um den Vorgang abzubrechen).

Es kann auch eine Kategorieübersicht im Display angezeigt werden. Arbeitsweise:

1. Halten Sie, während das Popup angezeigt wird, SHIFT gedrückt und betätigen Sie PERFORM. Das „Category Select“-Popup erscheint.
2. Wählen Sie die gewünschte Kategorie und drücken Sie ENTER. Das Display kehrt zurück zum „Performance Select“-Popup, wo jetzt nur noch Klänge der gewünschten Kategorie angezeigt werden.

Noten spielen mit den Tasten 1–16

Mit den Tasten 1–16 können Sie direkt von der Oberseite aus Noten spielen:

1. Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie SEQ STEPS. Es erscheint die Seite „Note Trigger“ und die Tasten 1–13 zeigen durch Leuchten eine Tastatur mit weißen und schwarzen Tasten an.
2. Mit den Tasten 1–13 können Sie nun Noten spielen, mit 15/16 die Oktave nach oben oder unten verschieben. Diese Tastatur bleibt auch beim Bearbeiten von Parametern, dem Aufrufen anderer Seiten usw. bestehen.
3. Zum Abbruch von „Note Trigger“ drücken Sie SET LIST oder SEQ STEPS.

Set Lists

Mit den Set Lists kann man sich die gewünschten Performances für Auftritte und Projekte zurechtlegen. Die Set Lists enthalten 64 Einträge, die in vier Bänke A–D unterteilt sind (MIDI-Programmnummern: 0–63). Set Lists enthalten keine Sound-Daten – lediglich Verweise auf die zugeordneten Performances. Anwahl von Set List-Speichern:

1. Drücken Sie den SET LIST-Taster (er muss leuchten).
2. Wählen Sie mit den Tastern 1–16 einen Sound der aktuellen Bank. Um

eine andere Bank zu wählen, halten Sie entweder SHIFT oder SET LIST gedrückt, während Sie mit 1/2/3/4 (A/B/C/D) die Bank wählen. Die Taster 1–16 blinken. Drücken Sie einen dieser Taster, um einen Sound der neuen Bank zu wählen.

Wenn Sie im Display einen Klang wählen, erlöschen die Taster 1–16 wieder. Um zur Set List zurückzukehren, drücken Sie erneut einen dieser Taster.

Es können zahlreiche Set Lists angelegt und jederzeit angewählt werden.

Anwahl einer anderen Set List:

1. Drücken Sie zwei Mal UTILITY, um zur Seite „System Setup“ zu springen.
2. Ganz oben auf dieser Seite sehen Sie „Set List“. Wählen Sie den Eintrag und drücken Sie ENTER oder drehen Sie am VALUE-Regler. Ab jetzt können die Set Lists genau wie Performances angewählt werden (siehe oben).

Zuordnen einer Performance zu einem Set List-Speicher

1. Wählen Sie die Performance, die Sie zuordnen möchten.
2. Drücken Sie den SET LIST-Taster (er muss leuchten).
3. Halten Sie WRITE gedrückt und drücken Sie den Eintrag, der belegt werden soll. (Um einen Eintrag einer anderen Bank aufzurufen, muss dieser im Display gewählt werden.)
4. Drücken Sie WRITE und bestätigen Sie mit ENTER. Die Set List wird ebenfalls gespeichert. Wenn Sie auch die Performance editiert haben, werden Sie aufgefordert, diese ebenfalls zu speichern.

Navigation

Wenn man einen Taster drückt oder an einem Regler dreht, wird die zugehörige Seite angezeigt. Halten Sie ENTER gedrückt, während Sie an einem Regler drehen bzw. einen Taster drücken, um die zugehörige Seite aufzurufen, ohne sofort einen Wert zu ändern.

SHIFT: Halten Sie SHIFT gedrückt, um auf die Zweitfunktionen der Regler und Taster zuzugreifen (siehe die blauen Beschriftungen). Man kann SHIFT auch zweimal schnell drücken (Doppelklick), um diese Umschaltung zu halten. Drücken Sie ihn erneut, um diese Funktion wieder zu deaktivieren.

ENTER: Hiermit nehmen Sie Meldungen zur Kenntnis, führen Befehle aus usw. Halten Sie ENTER gedrückt, während Sie an VALUE drehen, um die Werte schneller zu ändern.

< > und **PAGE-/PAGE+**: Hiermit kann man im Display navigieren. Mit < und > wählt man Parameter und Einträge in einer Liste. Halten Sie SHIFT gedrückt, um mit PAGE– und PAGE+ andere Seiten wählen zu können (siehe die eingekreisten Zahlen oben rechts).

LAYER A/B: Jede Ebene enthält ein Program, einen Arpeggiator und weitere Einstellungen. Es kann jeweils eine Ebene editiert werden, die man mit diesen Tastern wählt. Um eine Ebene ein-/auszuschalten, halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie einen LAYER-Taster betätigen (bzw. doppelklicken Sie einen Taster).

 **(Zufallsprinzip):** Man kann die gesamte Performance einem Zufallsprinzip unterwerfen oder  gedrückt halten und eine Sektion wählen (d.h. LAYER A drücken oder CUTOFF auslenken), um einen bestimmten Sound-Aspekt auf unvorhersehbare Weise zu beeinflussen. Drücken Sie  erneut, um den Vorgang zu starten und bestätigen Sie mit ENTER.

HELP: Halten Sie SHIFT gedrückt und betätigen Sie den  -Taster (Zufallsprinzip), um Informationen über die Kurzbefehle und Arbeitsweise aufzurufen.

EFFECTS: Jede Ebene bietet einen PRE FX, MOD FX und DELAY. Halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie einen dieser Taster betätigen (oder doppelklicken Sie den Taster), um die Effekte ein-/auszuschalten. Die Performance enthält einen REVERB- und EQ-Block. Um den EQ zu editieren, drücken Sie REVERB und anschließend PAGE–. Drücken Sie EFFECT TYPE und wählen Sie mit VALUE einen anderen Algorithmus. Fahren Sie „Preset“ an und wählen Sie einen Effekt dieses Typs. Mit „All“-Typen (Delay All, Chorus All usw.) können die Preset-Vorgaben der relevanten Algorithmen aufgerufen werden.

Modulation

Kaoss Physics

Halten Sie SHIFT gedrückt, während Sie KAOSS betätigen, um „PHYSICS“ ein- und auszuschalten. Wenn „PHYSICS“ aus ist, fungiert das Pad als herkömmlicher X/Y-Controller. Wie die übrigen Modulationsquellen kann es mehrere Parameter gleichzeitig beeinflussen.

Wenn „PHYSICS“ aktiv ist, steht die virtuelle „Kaoss Physics“-Umgebung zur Verfügung. Gebrauchen Sie Ihren Finger, um den Ball auf eine simu-

lierte Oberfläche zu werfen. Er kann konkav oder konvex auftreffen. Das ist für beide Achsen einstellbar. Die Wände können die Energie entweder vergrößern (wie ein Flipperkasten) oder teilweise bzw. komplett absorbieren. Wählen Sie Vorgaben oder eigene Einstellungen für bestimmte Umgebungen. Innerhalb einer Umgebung können zahlreiche Aspekte moduliert werden.

Verwendung von Modulation

Die meisten frontseitigen Bedienelemente und Display-Parameter können moduliert werden. **Wahl eines neuen Modulationspfads:**

1. Wählen Sie im Display den Parameter, den Sie modulieren möchten. (Wenn ein Regler moduliert werden soll, kann dieser Schritt übersprungen werden.)
2. Halten Sie MOD gedrückt, während Sie > betätigen. Das „Add New Modulation“-Popup erscheint.
3. Wählen Sie das Modulationsziel, indem Sie am betreffenden Regler drehen (z.B. CUTOFF) oder ENTER drücken, um den in Schritt 1 gewählten Parameter zu bestätigen.
4. Um die Modulationsquelle zu wählen, bewegen Sie eine Spielhilfe oder einen MOD KNOB, spielen eine Note (für Anschlagwerte), drücken einen Tastern (für LFOs, Hüllkurven oder Sequenzzeilen A–D) oder senden einen MIDI-Steuerbefehl. Alternative: Drücken Sie ENTER und wählen Sie die Modulationsquelle auf der jetzt erscheinenden Seite.
5. Drücken Sie ENTER, um die Modulation vorzubereiten oder SHIFT-ENTER, um den Vorgang abzubrechen.
6. Es erscheint die „Mods“-Seite, wo die neue Zuordnung angezeigt wird. Stellen Sie den gewünschten „Intensity“-Wert ein. Ferner kann eine „Int Mod Source“ gewählt werden, deren Wert mit jenem der Hauptmodulationsquelle multipliziert wird.

Überprüfen und Editieren von Modulationspfaden

1. Drücken Sie MOD. Das Display zeigt alle Modulationspfade des aktuellen Programs an – einen pro Seite.
2. Halten Sie ENTER gedrückt, während Sie < oder > betätigen, um die verschiedenen Routings aufzurufen.
3. Wenn der änderungsbedürftige Modulationspfad angezeigt wird, wählen Sie mit < oder > „Intensity“, „Source“ oder „Intensity Mod Source“. Ändern Sie den betreffenden Wert mit dem VALUE-Regler.

Die Liste der Modulationspfade kann lang sein. Um nur die Modulationspfade eines Bedienelements oder einer Synthesizer-Sektion zu sehen:

1. Halten Sie MOD gedrückt, während Sie < betätigen. Es erscheint das „Show In Mod List“-Dialogfenster.
2. Drücken Sie einen Taster für AMP, PITCH oder die gewünschte Hüllkurve, den LFO, die Zeile oder den Effekt; drehen Sie am Mod-Regler; halten Sie ENTER gedrückt und bewegen Sie eine Spielhilfe, spielen Sie eine Note (für Anschlagwerte) oder senden Sie einen MIDI-Befehl. Drücken Sie WAVE SELECT für „Osc 1/2“ oder TYPE für „Filter“. Wählen Sie in der angezeigten Liste eine andere Gruppe, z.B. Notenskalisierung oder andere Modulationsprozessoren. Bestätigen Sie mit ENTER.

In der Liste werden nur die entsprechenden Einträge angezeigt.

Um die „Show“-Filter zurückzustellen und wieder alle Modulationspfade zu sehen, drücken Sie im obigen Dialogfenster MOD. Alternative: Stellen Sie „Show“ auf „All“.

Motion-Sequenzen

Motion-Sequenzen laufen für jede Stimme separat. Um die Sequenz zu hören, müssen Sie mindestens eine Note auf der Tastatur spielen. Drücken Sie den HOLD-Taster, um die Noten oder Akkorde zu halten. So können Sie die Hände zum Schrauben und Modulieren benutzen.

ENABLE: Wenn dieser Taster aktiv ist, läuft die Motion-Sequenz nur, solange man mindestens eine Klaviaturtaste gedrückt hält. Wenn er ausgeschaltet ist, pausiert die Motion-Sequenz. SYNC NOTES (SHIFT-ENABLE) bedeutet, dass alle Noten synchron wiedergegeben werden, was bei bestimmten Modulationsmustern aber nicht auffällt.

SEQ STEPS: Drücken Sie diesen Taster, um zur „Motion Sequence“-Hauptseite zu gehen. Dort können Motion-Sequenzen gewählt werden. „Timing“, „Pitch“, „Shape“ und vier „Step Sequence“-Werte sind in separate „Zeilen“ unterteilt. Siehe die Dioden über den Tastern 9–16. Um eine andere Zeile zu wählen, halten Sie SHIFT gedrückt und betätigen diesen Taster. Es können auch Einstellungen für einzelne Zeilen gespeichert und aufgerufen werden. Eine animierte Übersicht der Zeilen kann durch Halten von SHIFT und gleichzeitiges Betätigen von 5 (SEQ VIEW)

aufgerufen werden.

Wenn der SEQ STEPS-Taster leuchtet, wählt man mit den Tastern 1–16 die Schritte der aktuellen Motion-Sequenzzeile.

Jede Zeile umfasst 64 Schritte. Da es nur 16 Taster gibt, sind die 64 Schritte in vier Bänke unterteilt: A1–A16, B1–B16, C1–C16 und D1–D16. Um eine andere Bank zu wählen, halten Sie entweder SHIFT oder SEQ STEPS gedrückt, während Sie mit 1/2/3/4 (A/B/C/D) die Bank wählen. Die Taster 1–16 blinken. Drücken Sie einen Taster, um einen Schritt der neuen Bank zu wählen.

TIMING: Diese Zeile regelt die Dauer der einzelnen Schritte. Die jeweilige Dauer kann entweder als Zeit- oder Notenwert festgelegt werden. Das legt man mit TEMPO On/Off fest. Die Vorgabe lautet zwar Sechzehntelnoten, aber es stehen auch komplexere Rhythmen und Timing-Abfolgen bereit.

SHAPE: Die „Shape“-Zeile erzeugt eine Form innerhalb der „Timing“-Länge. Sie kann die „Pitch“- oder eine beliebige Step-Sequenzerzeile („Use Shape“) beeinflussen.

NOTE ADVANCE: Wenn diese Funktion aktiv ist, wird die Start-Position beim Spielen einer Note jeweils eine Einheit weitergeschoben. Probieren Sie das einmal mit dem Arpeggiator aus!

RANDOM ORDER: Wenn diese Funktion aktiv ist, werden die Schritte ab dem Beginn einer Schleifenwiederholung in einer neuen Zufallsreihenfolge abgespielt.

Aufnahme

Um Bewegungen für eine „Seq“-Zeile aufzuzeichnen, drücken Sie REC, wählen „Seq Lane A–D“ (Taster 13–16) und befolgen die angezeigten Anweisungen. Es kann nur ein Regler pro Zeile aufgezeichnet werden. Um eine Tonhöhensequenz aufzuzeichnen, drücken Sie REC, wählen die „Pitch“-Zeile (Taster 11) und befolgen die Anweisungen im Display. Hier wird im Schrittverfahren aufgezeichnet – nicht in Echtzeit.

Editor/Librarian

Der „Editor/Librarian“ des modwave ermöglicht Ihnen die Bearbeitung und Verwaltung von Daten in einem Mac oder Windows-Computer sowie die Übertragung von Sounddaten in beide Richtungen. Wer möchte, kann seine eigenen Wellenformtabellen importieren. Der „Editor/Librarian“ und die zugehörige Dokumentation können von www.korg.com heruntergeladen werden.

Speichern von Sounds

Performances mit ihren 2 Ebenen erlauben das Anwählen, Editieren und Speichern von Sounds. Obwohl man Programs, Motion-Sequenzen und Zeilenparameter der Motion-Sequenzen sowie Kaoss Physics-Presets separat speichern kann, ist das nicht unbedingt notwendig: Alle Daten sind Teil der betreffenden Performance. Wenn man einen der eben erwähnten Datentypen in eine Performance lädt, wird eine neue Kopie dieser Daten in der Performance angelegt. Etwaige Änderungen beziehen sich also nur auf die Kopie in der Performance. Die Einstellungen haben also keinen Einfluss auf andere Sounds. Um die editierte Version einer Performance mit dem Original zu vergleichen, halten Sie ENTER gedrückt, während Sie WRITE betätigen. Speichern der Einstellungen:

1. Drücken Sie den WRITE-Taster. Am oberen Rand der „Write“-Seite wird der gewählte Datentyp angezeigt. Die Vorgabe lautet „Performance“. Um einen anderen Datentyp zu wählen, halten Sie WRITE gedrückt, während Sie einen Taster wie LAYER A/B oder SEQ STEPS betätigen. Alternative: Wählen Sie den Typ im Display.
2. Führen Sie den Cursor bei Bedarf zum Namen und drücken Sie ENTER. Dann erscheint die Seite für die Texteingabe. Wählen Sie mit < oder > die Zeichenposition und mit VALUE das gewünschte Zeichen. Mit SHIFT wählen Sie andere Zeichen. Drücken Sie ENTER, wenn Sie fertig sind.
3. Um den vorigen Sound zu überschreiben, drücken Sie WRITE. Achtung: Nach Ändern des Namens wird der Sound nicht automatisch als Kopie gespeichert! Um die neue Version als Kopie woanders zu speichern, drücken Sie SHIFT-WRITE. Drücken Sie ENTER, um den Befehl zu bestätigen oder SHIFT-ENTER, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Die Werks-Sounds könnten schreibgeschützt sein. In dem Fall kann man nur „save new“ wählen.

 Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten gespeichert werden. Sonst gehen die internen Daten nämlich verloren.

Es

Encender y apagar el equipo

Encender el modwave module

Compruebe que tanto el modwave module como cualquier dispositivo de amplificación, como por ejemplo los monitores autoamplificados, estén apagados y baje al mínimo el volumen de todos los dispositivos.

1. Mantenga pulsado el interruptor de alimentación del panel frontal. Cuando se muestre el logotipo de “modwave module” en la pantalla, suelte el interruptor de alimentación.
2. Encienda todos los dispositivos de amplificación, como los monitores autoamplificados, y luego ajuste su volumen. Ajuste el volumen del modwave module con el mando VOLUME.

Apagar el modwave module

1. Baje el volumen de los monitores autoamplificados o del resto de los dispositivos de amplificación y, a continuación, apáguelos.
2. Mantenga pulsado el interruptor de alimentación del modwave module hasta que en la pantalla se muestre “Shutting Down” y, a continuación, suéltelo.

Apagado automática

De manera predeterminada, el modwave module se apagará automáticamente después de que hayan transcurrido aproximadamente cuatro horas sin utilizar el panel frontal o la entrada MIDI. Si lo desea, puede desactivar esta función. Para hacerlo:

1. Pulse UTILITY, mantenga pulsado SHIFT y pulse > (para PAGE+) hasta que se muestre en pantalla la página Preferences.
2. Utilice el mando VALUE para ajustar Auto Power-Off a Disabled.

Seleccionar y reproducir sonidos

1. Pulse el botón PERFORM y, si es necesario, vuelva a pulsarlo. Desde cualquier punto del sistema de menús, con una segunda pulsación iremos a la página Performance principal con el nombre de Performance de mayor longitud seleccionado.
2. Gire el mando VALUE o pulse ENTER. Se mostrará la ventana emergente Performance Select, que contiene una lista de sonidos.
3. Gire el mando VALUE o utilice < y > para seleccionar una Performance. Mantenga pulsado ENTER y pulse < o > para saltar 5 unidades. Puede reproducir los sonidos a medida que se desplaza por la lista.
4. Mientras se muestra la ventana emergente en la pantalla, pulse los botones de CATEGORY de 2 (BASS) a 16 (USER) para mostrar solo una categoría de sonidos concreta. Para mostrar todos los sonidos de nuevo, pulse el botón 1 (ALL).

🔍 Los nombres de categoría del panel frontal se aplican a Performances, Programas y Multimuestras. Para el resto de tipos de datos (Tablas de ondas, Secuencias de movimiento, etc.), los botones seleccionan las primeras 15 categorías de la lista.
5. Cuando encuentre un sonido que le guste, vuelva a pulsar ENTER (o pulse SHIFT-ENTER para cancelar).

También puede mostrar en la pantalla la lista de categorías. Para hacerlo:

1. Con la ventana emergente en la pantalla, mantenga pulsado SHIFT y pulse PERFORM. Se mostrará la ventana emergente Category Select.
2. Seleccione la Categoría que desee y pulse ENTER. La pantalla vuelve a la ventana emergente Performance Select y muestra solo los sonidos de la Categoría seleccionada.

Tocar notas con los botones 1–16

Los botones 1–16 se pueden utilizar para tocar notas directamente desde el panel frontal:

1. Mantenga pulsado SHIFT y pulse SEQ STEPS. Aparecerá la página Note Trigger y se iluminarán los botones 1–13 para mostrar un teclado con teclas blancas y negras.
2. Utilice los botones 1–3 para tocar notas y 15/16 para cambiar la octava hacia arriba o hacia abajo. El teclado se mantendrá mientras edita parámetros, se mueve a otras páginas, etc.
3. Para cancelar Note Trigger, pulse SET LIST o SEQ STEPS.

Set Lists

Las Listas de canciones permiten agrupar y organizar Performances para conciertos o proyectos. Una Lista de canciones tiene 64 Ranuras, distribuidas

en cuatro bancos A–D, correspondientes a los mensajes de cambio de programa MIDI 0–63. Tenga en cuenta que las Listas de canciones no contienen copias independientes de sus sonidos; solo indican Performances guardadas en la base de datos. Para seleccionar memorias en la Set List actual:

1. Pulse el botón SET LIST, que se iluminará.
2. Para seleccionar sonidos del banco actual, pulse los botones 1–16. Para seleccionar sonidos de un banco distinto, primero mantenga pulsado SHIFT o SET LIST y, a continuación, pulse 1/2/3/4 (A/B/C/D) para seleccionar el banco. Los botones 1–16 parpadearán. Pulse uno para seleccionar un sonido del nuevo banco.

Si selecciona un sonido utilizando la pantalla, los botones 1–16 se apagarán. Para volver a la Set List, basta con pulsar uno de los botones de nuevo. Puede guardar muchas Set Lists diferentes y cambiar entre ellas según lo desee. Para seleccionar una Set List diferente:

1. Pulse UTILITY dos veces para ir a la página System Setup.
2. En la parte superior de la página encontrará la selección de la Set List. Selecciónela y pulse ENTER o gire el mando VALUE. A partir de este punto, la selección de Set Lists tiene un funcionamiento idéntico al de la selección de Performances.

Asignación de una Performance a una Ranura de Set List

1. Seleccione la Performance que desea asignar.
2. Pulse el botón SET LIST, que se iluminará.
3. Mantenga pulsado WRITE y pulse la Ranura en la que desea guardar. (Para seleccionar una Ranura de un banco diferente, ajuste el número de la Ranura en la pantalla).
4. Pulse WRITE y, a continuación, pulse ENTER para confirmar. La Set List también se guardará. Si la Performance se ha editado, también se le pedirá que la guarde.

Navegación

Pulse un botón o gire un mando y la pantalla mostrará la página relacionada. Mantenga pulsado ENTER y mueva un mando del panel frontal o pulse un botón para mostrar su página en la pantalla sin cambiar su valor. **SHIFT:** Mantenga pulsado SHIFT para utilizar funciones alternativas para los mandos y los botones, cuyo texto se muestra en azul. Para controlar con una sola mano, pulse dos veces SHIFT para activar Hold; púlselo de nuevo para desactivarlo.

ENTER: Esto le permite responder a las indicaciones en pantalla, ejecutar comandos, etc. Mantenga pulsado ENTER mientras mueve VALUE para realizar cambios de mayor valor.

< > y **PAGE-/PAGE+:** Son los controles básicos para moverse por la pantalla. < y > recorren los parámetros y también permiten seleccionar los elementos de las listas. Mantenga pulsado SHIFT para utilizar PAGE- y PAGE+, que seleccionan páginas en la pantalla (se muestran con círculos en la parte superior derecha).

LAYER A/B: Las Capas contienen un Program y un Arpeggiator y numerosos ajustes más. El panel frontal edita las Capas de una en una, según la selección de estos botones. Para activar o desactivar una Capa, mantenga pulsado SHIFT y pulse el botón de la Capa, o simplemente pulse dos veces el botón.

🎲 **(Reproducir aleatoriamente):** Puede reproducir aleatoriamente toda la Performance o mantener pulsado 🎲 y seleccionar una sección (por ejemplo, pulse LAYER A o mueva CUTOFF) para reproducir aleatoriamente una parte específica del sonido. Vuelva a pulsar 🎲 para ejecutar y ENTER para confirmar.

HELP: Mantenga pulsado SHIFT y pulse el botón 🎲 (Reproducir aleatoriamente) para mostrar un conjunto de páginas que contienen accesos directos y consejos de uso.

EFFECTS: Cada Capa tiene sus propios PRE FX, MOD FX y DELAY. Pulse SHIFT y los botones, o bien pulse dos veces los botones para activar y desactivar los efectos. La Performance tiene un control maestro de REVERB y EQ. Para editar la EQ, pulse REVERB y, a continuación, PAGE-. Pulse EFFECT TYPE y use VALUE para seleccionar distintos algoritmos. Desplácese con el cursor hasta Preset para elegir efectos del tipo seleccionado. El tipo “All” (Delay All, Chorus All etc.) permite seleccionar Presets de todos los algoritmos relacionados.

Modulación

Kaoss Physics

Mantenga pulsado SHIFT y pulse KAOSS para activar y desactivar

PHYSICS. Cuando PHYSICS está desactivado, el pad funciona como controlador de X/Y normal. Como el resto de fuentes de modulación, puede modular cualquier número de parámetros a la vez.

Cuando se activa PHYSICS, también lo hace el entorno virtual de Kaoss Physics. Mueva el dedo sobre el pad para lanzar la bola sobre una superficie simulada con una protuberancia cóncava o convexa que puede inclinarse sobre ambos ejes. Las paredes pueden aumentar de forma activa la energía (como las máquinas de pinball), absorberla o suprimirla como si fuera una máquina de videojuegos arcade. Seleccione preajustes para entornos distintos o cree el suyo propio. Muchos aspectos del entorno se pueden modular en tiempo real.

Utilizar la modulación

La mayoría de los controles del panel frontal y los parámetros en pantalla se pueden modular. **Para añadir un nuevo direccionamiento de modulación:**

1. En la pantalla, seleccione el parámetro que desea modular. (Si desea modular un mando, puede omitir este paso).
2. Mantenga pulsado MOD y pulse >. Se mostrará la ventana emergente Add New Modulation.
3. Para seleccionar el destino de modulación, mueva su control del panel frontal (por ejemplo, CUTOFF) o pulse ENTER para seleccionar el parámetro desde el paso 1.
4. Para seleccionar la fuente de modulación, mueva un controlador o un MOD KNOB), toque una nota (para Velocidad), pulse un botón para uno de los LFO, Envolventes o Carriles del secuenciador A–D, o bien envíe un cambio de control MIDI. O, simplemente, pulse ENTER seleccione manualmente una fuente de modulación en la pantalla siguiente.
5. Pulse ENTER para crear el direccionamiento de modulación o pulse SHIFT-ENTER para cancelar.
6. Se mostrará la página Mods, que indicará el nuevo direccionamiento. Ajuste el valor de Intensity de la forma deseada. También puede asignar una Int Mod Source, cuyo valor multiplica el de la Fuente principal.

Visualizar y editar modulaciones

1. Pulse MOD. La pantalla mostrará todos los direccionamientos de modulación en el Program actual, uno por página.
2. Mantenga pulsado ENTER y pulse < o > para desplazarse por los distintos direccionamientos.
3. Cuando vea el direccionamiento de modulación que desea editar, utilice < y > para seleccionar los campos “Intensity”, “Source e “Intensity Mod Source”. Realice las modificaciones que desee con el mando VALUE.

La lista de modulaciones puede ser larga. Para ver solo los direccionamientos de modulación relacionados con un controlador o sección específicos del sintetizador:

1. Mantenga pulsado MOD y pulse <. Se muestra el cuadro de diálogo Show In Mod List.
2. Pulse el botón para AMP, PITCH, una Envolvente, un LFO, un Carril o Efecto, mueva un mando Mod, mantenga pulsado ENTER y mueva un controlador, toque una nota (para Velocidad) o envíe un mensaje MIDI. Pulse WAVE SELECT para Osc 1/2 o TYPE para Filter. Utilice la lista en pantalla para otras selecciones, como el seguimiento de clave o los procesadores de modulación. Pulse ENTER para confirmar.

La lista se filtrará para mostrar solo los elementos que coinciden. Para borrar el ajuste Show y mostrar todas las modulaciones, pulse MOD en el cuadro de diálogo anterior o ajuste Show en Show.

Secuencia de Motion

Las Secuencias de Motion se ejecutan por separado para cada voz. Para escuchar la secuencia, debe tocar al menos una nota en el teclado. Use el botón HOLD para mantener notas o acordes, para tener las manos libres para mover mandos y la modulación.

ENABLE: Cuando este botón está activado, la Secuencia de Motion se reproduce mientras se mantienen las notas. Cuando está desactivado, la Secuencia de Motion se pone en pausa. SYNC NOTES (SHIFT-ENABLE) hace que todas las notas se reproduzcan a la vez, aunque pueden seguir produciéndose variaciones debido a la modulación por nota.

SEQ STEPS: Pulse este botón para ir a la página de Motion Sequence principal, donde puede seleccionar preajustes de Secuencia de Motion. “Timing”, “Pitch”, “Shape” y cuatro conjuntos de valores de Step Sequence están separados en “Carriles”. Vea los LED que hay encima de los botones

9–16. Para seleccionar un Carril distinto, mantenga pulsado SHIFT y pulse su botón. También puede seleccionar y guardar preajustes para Carriles independientes. Para ver un resumen animado de los Carriles, mantenga pulsado SHIFT y, a continuación, pulse 5 (SEQ VIEW).

Cuando el botón SEQ STEPS está iluminado, los botones 1–16 seleccionan los pasos del Carril de secuencia de Motion actual.

Existen un máximo de 64 Pasos por Carril. Como solo hay 16 botones, se accede a los 64 pasos desde cuatro bancos: A1–A16, B1–B16, C1–C16 y D1–D16. Para seleccionar sonidos de un banco distinto, primero mantenga pulsado SHIFT o SEQ STEPS y, a continuación, pulse 1/2/3/4 (A/B/C/D) para seleccionar el banco. Los botones 1–16 parpadearán. Pulse uno para seleccionar un Paso del nuevo banco.

TIMING: Este Carril controla la duración de cada Paso. Las duraciones pueden utilizar valores de tiempo o rítmicos, controlados por TEMPO On/Off. El valor predeterminado es semicorcheas normales, pero puede introducir ritmos o secuencias de tiempo complejos.

SHAPE: El Carril Shape crea un contorno sobre la longitud de paso de Timing. Puede afectar al Carril Pitch o a cualquiera de los Carriles del Secuenciador de pasos (“Use Shape”).

NOTE ADVANCE: Cuando está activado, cada nota que se toque incrementa el Paso inicial en uno. ¡Pruebe a utilizarlo con el Arpeggiador!

RANDOM ORDER: Cuando está activado, los Pasos se reproducen en un orden diferente cada vez que el bucle se repite.

Grabación

Para grabar movimientos de mando en un Carril de Seq, pulse REC, seleccione Seq Lane A–D (botones 13–16) y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla. Solo se puede grabar un mando por Carril.

Para grabar una secuencia de tono, pulse REC, seleccione el Carril Pitch (botón [1] y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla. Tenga en cuenta que esta función emplea la grabación por pasos, no grabación en tiempo real.

Editor/Librarian

El software Editor/Librarian del modwave le permite editar y organizar datos en un ordenador Mac o Windows, así como transferir datos de sonido entre el modwave module y el ordenador, y viceversa. También puede importar sus propias tablas de onda. Para obtener más información, descargue Editor/Librarian y su documentación de www.korg.com.

Guardar sonidos

La Performance, con sus cuatro Capas, es la forma principal de seleccionar, editar y guardar sonidos. Aunque puede guardar Programas, Secuencias de Motion, Carriles de secuencia de Motion y Preajustes de Kaoss Physics, no tiene por qué hacerlo: todos los datos están guardados en la Performance. De manera similar, al cargar cualquiera de estos tipos de datos en una Performance, se crea una nueva copia de los datos en la Performance. Cualquier edición afecta solo a la copia local que se encuentra dentro de la Performance y no a los datos originales. Permite editar libremente sin tener que preocuparse de que las modificaciones afecten a otros sonidos. Para comparar las versiones editadas y guardadas de una Performance, mantenga pulsado ENTER y pulse WRITE. Para guardar:

1. Pulse el botón WRITE. El tipo de datos que se van a escribir se muestra en la parte superior de la página Write. De forma predeterminada, está ajustado en Performance. Para seleccionar un tipo de datos diferente, mantenga pulsado WRITE y pulse un botón como LAYER A/B o SEQ STEPS, o bien seleccione el tipo en la pantalla.
2. También puede colocar el cursor en el nombre y pulsar ENTER. Se abrirá la página de edición de texto. Utilice < o > para desplazarse adelante y atrás, y VALUE para cambiar el carácter seleccionado. SHIFT cambia los juegos de caracteres. Cuando haya terminado, pulse ENTER.
3. Para sobrescribir el sonido existente, pulse WRITE. Tenga en cuenta que, al cambiar el nombre, no se realiza automáticamente una copia nueva. Para crear una copia nueva y mantener el sonido actual sin modificar, pulse SHIFT-WRITE. En cualquier caso, pulse ENTER para confirmar o SHIFT-ENTER para cancelar.

Los sonidos de fábrica pueden estar protegidos contra escritura, en cuyo caso solo estará disponible la opción “save new”.

🔥 Nunca apague el equipo mientras se guardan los datos. Si lo hiciera, podría destruir los datos internos.

Ja 電源のオン、オフ

電源をオンにする

modwave moduleとパワー・モニター・スピーカーなどの外部出力機器の電源がオフになっていることを確認し、すべての機器の音量を最小にします。

- フロント・パネルの電源スイッチを長押し、ディスプレイに“modwave module”と表示されたら電源スイッチから手を離します。
- 外部機器の電源をオンにします。外部機器の音量を上げ、modwave moduleのVOLUMEノブで音量を調節します。

電源をオフにする

- パワー・モニター・スピーカーなどの外部機器の音量を下げ、電源をオフにします。
- modwave moduleの電源スイッチを、ディスプレイの表示が消えるまで長押しします。
 - 電源をオフにした後、再度オンにする場合は、約10秒間待つてからにしてください。

オート・パワー・オフ機能

modwave moduleにはオート・パワー・オフ機能があり、フロント・パネルやMIDI入力をしない状態が約4時間経過すると、自動的に電源がオフになります。工場出荷時はオート・パワー・オフ機能が有効になっています。

オート・パワー・オフ機能は、以下の手順で無効にすることができます。

- UTILITYボタンを押し、その後Preferencesページがディスプレイに表示されるまでSHIFTボタンを押しながら > (PAGE+) ボタンを押しします。
- VALUEノブで、Auto Power-OffをDisabledに設定します。

演奏するサウンドを選ぶ

- PERFORMボタンを押し、必要な場合はもう一度押します。このボタンを2回押すことで、どこからでも、選択したパフォーマンス名が表示されたメインのPerformanceページに戻れます。
- VALUEノブを回すかENTERボタンを押します。Performance Selectのポップアップ画面にサウンド・リストが表示されます。
- VALUEノブ、または <、> ボタンを操作してパフォーマンスを選択します。ENTERボタンを押しながら < または > ボタンを押すと、5つずつスキップします。リストをスクロールしながらサウンドを鳴らすことができます。
- Performance Selectのポップアップ画面で、ボタン2 (BASS) ～16 (USER) のいずれかを押すと、そのカテゴリのサウンドのみが表示されます。ボタン1 (ALL) を押すと、すべてのサウンドが表示されます。
 - フロント・パネル上のカテゴリ名は、パフォーマンス、プログラム、マルチサンプルで適用されます。その他のデータ・タイプ (ウェブテーブル、モーション・シーケンスなど) では、ボタン2～16でカテゴリ・リストの最初の15タイプを選択できます。
- 好みのサウンドを選択し、ENTERボタンをもう一度押します (キャンセルするときはSHIFTボタンを押しながらENTERボタンを押しします)

カテゴリからパフォーマンスを選択するには、以下のように操作します。

- Performance Selectのポップアップ画面で、SHIFTボタンを押しながらPERFORMボタンを押しします。
- カテゴリを選択し、ENTERボタンを押しします。このとき、画面の表示はPerformance Selectのポップアップ画面に戻り、選択したカテゴリのサウンドのみが表示されます。

ボタン1～16で演奏する

フロント・パネルのボタン1～16を使って、鍵盤の代わりにして演奏できます。

- SHIFTボタンを押しながらWSEQ STEPSボタンを押します。Note Triggerページが表示されます。ボタン1～13の点灯で、白鍵と黒鍵を表わします。
- ボタン1～13でノートを鳴らし、ボタン15、16でオクターブを上下に移動します。パラメーターを編集したり、他のページに移動したりしても、白鍵と黒鍵の点灯は変わりません。

- Note Triggerをキャンセルするには、SET LISTまたはWSEQ STEPSを押します。

セット・リスト

ギグやプロジェクトごとに、パフォーマンスをセット・リストに並べたり、グルーバ化したりできます。1つのセット・リストには、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージ0～63に対応する64のスロットがあり、A～Dの4/バンクに分割、配置されています。なおセット・リストには、パフォーマンスがコピーされているのではなく、データベースに保存されているパフォーマンスを参照しています。

セット・リストからパフォーマンスを選択するには、以下のように操作します。

- SET LISTボタンを押して、ボタンを点灯させます。
- 現在のバンクの中からサウンドを選択する場合は、ボタン1～16を押します。別のバンクから選択する場合は、SHIFTボタンまたはSET LISTボタンを押しながらボタン1/2/3/4 (BANK A/B/C/D)を押してバンクを選択します。ボタン1～16が点滅するので、その中のボタンを1つ押して、サウンドを選択します。

ディスプレイでサウンドを選択すると、ボタン1～16が消灯します。再度セット・リストからサウンドを選ぶときは、ボタン1～16をもう一度押します。

さまざまなセット・リストを保存し、好みに応じてそれらを切り替えることができます。別のセット・リストを選択するときは、以下のように操作します。

- UTILITYボタンを2回押してSystem Setupページへ進みます。
- Set Listにカーソルを合わせ、ENTERボタンまたはVALUEノブを操作するとリストが表示されます。VALUEノブまたは<、> ボタンでカテゴリーを選択してENTERボタンを押しします。

セット・リスト・スロットにパフォーマンスを割り当てる

- 割り当てるパフォーマンスを選択します。
- SET LISTボタンを押して、ボタンを点灯させます。
- WRITEボタンを押しながらボタン1～16を押し、保存するスロットを選択します (別バンクのスロットを選択する場合は、ディスプレイのSlotにカーソルを合わせVALUEノブを回します)。
- WRITEボタンを押してからENTERボタンで確定します。このときセット・リストも同時に保存されます。選択したパフォーマンスがエディットされている場合は、保存を促すメッセージが表示されます。

ナビゲーション (Navigation controls)

ボタンやノブを操作すると、ディスプレイに関連するページが表示されます。値を変更せずに関連するページを表示させるには、ENTERボタンを押しながらノブやボタンを操作します。

SHIFT ボタン: フロント・パネルの青い文字で表記された機能を使用するときは、SHIFTボタンを押しながらノブやボタンを操作します。SHIFTボタンをダブル・クリックすると、SHIFTボタンをホールドできます。もう一度押すとホールドは解除されます。

ENTER ボタン: メッセージやコマンド等を確定します。ENTERボタンを押しながらVALUEノブを回すと、値を大きく変化させることができます。

</> ボタンと**PAGE–/PAGE+**: ディスプレイ内を移動するときに使用します。<、> ボタンでパラメーターのカーソル移動や、リストからの選択を行います。PAGE–、PAGE+ (SHIFTボタンを押しながら <、> ボタンを押す) でページを移動します (ディスプレイ右上の丸印で表示)。

LAYERS A/B ボタン: レイヤーにはプログラム、アルペジエーター、その他のセッティングが含まれています。これらのボタンでレイヤーを選択し、フロント・パネルで1つずつレイヤーをエディットします。レイヤーのオン、オフを切り替える場合は、SHIFTボタンを押しながらそのレイヤーのボタンを押すか、そのボタンをダブル・クリックします。

🎲 (ランダムイズ) : パフォーマンスをさまざまなレベルでランダムイズします。音色の特定のセクションをランダムイズするときは、🎲を押しながらセクション (例えば、LAYER AボタンやCUTOFFノブ) を操作します。🎲をもう一度押して実行し、ENTERボタンで確定します。

HELP ボタン: SHIFTボタンを押しながら🎲を押すと、各機能のショートカットと使い方のヒントのリストを英語で表示します。

エフェクト: 各レイヤーにはPRE FX、MOD FXとDELAYがあります。SHIFTボタンとエフェクトの各ボタンと一緒に押すかダブル・クリックしてエフェクトのオン、オフを切り替えます。パフォーマンスにはマスター・リバーブとEQがあります。EQをエディットする場合は、REVERB & EQボタンを押してから、SHIFTボタンを押しながら < ボタン (PAGE–) を押しします。EFFECT TYPEボタンを押し、VALUEノブで異なるエフェクト・タイプを選択します。Presetにカーソルを合わせ、タイプのバリエーションを選択します。“All”タイプ (Delay All、Chorus All等)は、関連したすべてのタイプからプリセットを選択できます。

モジュレーション

Kaoss Physics

SHIFTボタンを押しながらKAOSSボタンを押して、Physicsのオン、オフを切り替えます。オフになると、パッドは通常のX/Yコントローラーとして機能し、他のモジュレーション・ソースと同様に、様々なパラメーターに同時にモジュレーションをかけることができます。

オンにすると、Kaoss Physicsのバーチャル環境が使用できます。パッド上で指

を動かしてボールを凹凸をシュミレートした壁面に「投げ」て跳ね返すことで、X/Y各軸のモジュレーションにすることができます。壁面は、ピンボールのようにボールの勢いを付けることも、勢いを吸収させることもでき、往年のアーケード・ゲームのようにボールが当たると壁面を消すこともできます。各環境はプリセットを選択できるほか、オリジナル環境も作成できます。また、環境の各要素にリアルタイムでモジュレーションをかけることもできます。

モジュレーションを使用する

フロント・パネルの大部分のコントローラーとディスプレイのパラメーターに、モジュレーションをかけることができます。**新たにモジュレーション・ルーティングを追加するには**、以下のように操作します。

- ディスプレイ上で、モジュレーションをかけるパラメーター (ディスティネーション) を選択します (ノブにモジュレーションをかける場合は、この手順をスキップできます)。
- MODボタンを押しながら > ボタンを押します。Add New Modulationのポップアップ画面が表示されます。
- モジュレーション・ディスティネーションを選びます。フロント・パネルのコントローラー (CUTOFFなど) を選ぶときは、直接ノブやボタンを操作し、手順4に進みます。手順1で選んだパラメーターをディスティネーションにするときはENTERボタンを押します。
- モジュレーション・ソースを選択します。MOD KNOBSやLFO、エンベロープ、ステップ・シーケンサーA～Dなどを選ぶときは、直接ノブやボタンを操作します。ペロシティやMIDIイベントを選ぶときは、鍵盤を弾いたりMIDI CCを送信したりします。ディスプレイのリストから選択するときは、ENTERボタンを押してからモジュレーション・ソースを選びます。
- ENTERボタンを押し、モジュレーション・ルーティングを作成します。キャンセルする場合はSHIFTボタンを押しながらENTERボタンを押します。
- Modsページに、作成したルーティングが表示されます。必要に応じてIntensityを設定します。Int Mod Sourceで効果の強さを調整することも可能です。

モジュレーションの表示とエディット

- MODボタンを押します。ページごとに、現在のプログラムのすべてのモジュレーション・ルーティングが表示されます。
- ENTERボタンを押しながら< または > ボタンを押して、ルーティングをスクロールします。
- エディットするモジュレーション・ルーティングが表示されたら、<、> ボタンでSource、Intensity、Int Mod Srcを選択します。VALUEノブで値を変更します。

モジュレーションのリストは何ページにもおよぶことがあります。特定のコントローラーまたはシンセシス・セクションに**関連するモジュレーション・ルーティングのみを表示するには**、以下の手順でフィルターを設定します。

- MODボタンを押しながら < ボタンを押します。Show In Mod Listのポップアップ画面が表示されます。
- 表示させるモジュレーション・ルーティングを選びます。上記の「モジュレーションを使用する」の手順4と同様に、関連するノブ、ボタンまたはMOD KNOBSを操作したり、ENTERボタンを押しながらコントローラーを操作したり、鍵盤を弾いたり (ペロシティの選択時)、MIDI CC等を送信します。キー・トラッキングやモジュレーション・プロセッサー等の選択は、ディスプレイのリストを使用します。ENTERボタンを押して確定します。

リストにフィルターががかり、マッチするアイテムのみが表示されます。

すべてのモジュレーションを表示するには、Show In Mod Listのポップアップ画面でMODボタンを押すか、ShowパラメーターをAllに設定します。

モーション・シーケンス

モーション・シーケンスは、ボイス単位で動作します。鍵盤で最低1音以上を弾くと、そのシーケンスを確認できます。HOLDボタンでノートやコードをホールドさせることで、ノブ操作などによる音色変化が簡単に行なえます。

ENABLE ボタン: オンの場合、ノート・オンの間モーション・シーケンスが再生され、オフの場合は一時停止になります。SYNC NOTE機能 (SHIFTボタンを押しながらENABLEボタンを押す) で全ノートのシーケンスを同期することができます。ただし、モーション・シーケンスはノートごとに動作するため、モジュレーションによっては変化することがあります。

SEQ STEPS ボタン: このボタンを押すとメインのモーション・シーケンス・ページが開き、モーション・シーケンスのプリセットを選択できます。タイミング、ピッチ、シェイプと、ステップ・シーケンスの4つのパラメーターの値はそれぞれレーンに分けられており、ボタン9～16の上のLEDで表示されます。レーンは、SHIFTボタンを押しながら選択するレーンのステップ・ボタンを押します。プリセットは、レーンごとに選択したり保存したりできます。SHIFTボタンを押しながらボタン5 (SEQ VIEW)を押すと、選択したレーンの内容を視覚的に確認できます。

ボタン1～16の点灯時は、それらのボタンを押すことで現在のモーション・シーケンスのレーンの各ステップを選択できます。

各レーンは最長64ステップまで設定できます。ボタンは16個なので、全64ステップはA1～A16、B1～B16、C1～C16、D1～D16というように4つのバンクに分けて選択等ができます。バンクを選択するときは、SHIFTボタンまたはSEQSTEPSボタンを押しながら、ボタン1/2/3/4 (A/B/C/D) を押してバンクを選択します。ボタン1～16が点滅しますので、1つのボタンを押すとそのステップが選択されます。

TIMING: TIMINGレーンは、各ステップの長さをコントロールします。ステップの長さはテンポ同期のオン、オフによる音価や実時間になります。初期設定は16分音符ですが、それ以外に設定して複雑なリズムやタイミングのシーケンスにすることもできます。

SHAPE: TIMINGレーンの各ステップ内のカーブを作ります。このカーブはPitchレーンやその他のステップ・シーケンサーのレーンで使用できます (Use Shape/パラメーターの設定)。

NOTE ADVANCE: オンの場合、鍵盤を弾くたびにスタート・ステップが1つずつ増加します。これはアルペジエーターと一緒に使用してみてください。

RANDOM ORDER: オンのときは、ループを繰り返すたびに、毎回異なる順序でステップが演奏されます。

レコーディング

ノブの動きをシーケンス・レーンにレコーディングするには、RECボタンを押し、ボタン13～16でレーン (SEQ LANES A～D) を選択し、ディスプレイに表示される指示に従って操作します。1つのレーンにレコーディングできるのは1つのノブだけです。

ピッチのシーケンスをレコーディングする場合は、RECボタンを押し、ボタン11 (Pitchレーン) を選択し、ディスプレイに表示される指示に従って操作します。ピッチのレコーディングはリアルタイム・レコーディングではなく、ステップ・レコーディングですので注意してください。

エディター /ライブラリアン

modwave エディター/ライブラリアンでは、音色データのエディットや管理ができるMac、Windows用ソフトウェアで、modwave moduleとパソコン間で音色データのやり取りが行えます。また、オリジナルのウェブテーブルのインポートも行えます。詳しくは、コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) からエディター/ライブラリアンとそのドキュメントをダウンロードしてください。

サウンドの保存

パフォーマンスは、2つのレイヤーを持ち、サウンドの選択、エディット、そして保存の中心となる単位です。プログラム、モーション・シーケンスとモーション・シーケンス・レーン、Kaoss Physicsプリセットは個別に保存できますが、パフォーマンスのデータに含まれているため、別途保存しなくても構いません。同様に、パフォーマンスの中にこれらのデータ・タイプのいずれかをロードすると、そのパフォーマンスの中にそのデータのコピーが作成されます。どのようなエディットでも、それはローカルのパフォーマンスのみに影響し、オリジナル・データには影響しません。これにより、他のサウンドへの影響を気にせずに自由にエディットができます。パフォーマンスのエディット後に保存済みのバージョンと比較するときは、ENTERボタンを押しながらWRITEボタンを押します。サウンドの保存方法は以下のとおりです。

- WRITEボタンを押します。Writeページが表示されます。Typeに、ライトするデータ・タイプが表示されます。初期設定では、“Performance”となっています。別のデータ・タイプを選択する場合は、WRITEボタンを押しながらLAYERS A/B、またはSEQ STEPS等のボタンを押すか、ディスプレイからデータ・タイプを選択します。
- 名前を変更する場合は、Nameにカーソルを合わせてENTERボタンを押します。これでテキスト・エディット・ページに入ります。 <、> ボタンでカーソルを移動させ、選択した文字をVALUEノブで変更します。文字セットを変更するときはSHIFTボタンを押します。変更し終わったらENTERボタンを押します。
- 既存のサウンドに上書きする場合は、WRITEボタンを押します。Nameを変更しても、コピーが自動的に作成されないので注意してください。既存のサウンドを変更せずに新しいコピーを作成する (save new) 場合は、SHIFTボタンを押しながらWRITEボタンを押します。どちらの場合も、確定する場合はENTERボタンを押し、キャンセルする場合はSHIFTボタンを押しながらENTERボタンを押します。

ファクトリー・サウンドはライト・プロテクトがかかっている場合があります。その場合は、“save new”で保存します。

- データの保存が終了するまで、絶対に電源をオフにしないでください。内部データが破損する恐れがあります。