PUNCH ユーザーマニュアル



コンセプト作成者 : Rob Papen、Jon Ayres インストルゥメント演奏 : Jon Ayres、Rob Papen

プログラミング担当者 : Jon Ayres、Jacek Kusmierczyk グラフィック作成者 : Hans Van Even <u>www.musicworks.fr</u> プリセット担当者 : Rob Papenとさまざまなアーティスト マニュアル執筆者 : Rob Papen、Jon Ayres、Armand ten Dam

Jon Evers (パーカッションとドラム) とTim Schwarzに特別な感謝を捧げます。

[ようこそ]

Rob Papenは、グルーヴィーかつ最新のクールなシンセ・ドラム・サウンドを素早く 生成し、演奏することができるソフトウェア・インストゥルメント「Punch」をお届 けします。

Punchは、現代のプロデューサーにとって必要な、圧倒的クオリティと洗練されたインターフェイス、そして素晴らしい機能をご提供します。Punchは、内蔵のシンセ・エンジンとサンプルを使って、ユニークで斬新なドラムキットを作成したり、自分のお気に入りサンプルをPunchにロードして、オリジナルのキットを完成させることもできます。あなたが作り出すサウンドは、他のRob Papenシンセサイザーが培ってきた素晴らしい機能を使用して作成することができます。

また、Punchはユニークなサウンドの内蔵シンセサイザーを備えていますので、ユーザーの皆さんは指先ひとつで複数のパターンを簡単に演奏することができます。Punchが創りあげる素晴らしいグルーヴは、ライブ環境でシーケンサーによってプログラムされた完璧な楽曲を演奏させることも、クラブDJやジャムセッションでの即効演奏も、思いのままです。

そして、世界的に有名なDJが作成したプリセット・ドラム・キットも内蔵していますので、インストールしたその瞬間から「あのサウンド」を再現することも可能です。

ようこそ、Punchの世界へ!

[目次]

[インストール]	4
[Punch概要]	6
[コントロール]	7
[プリセット]	9
[外部MIDIコントロール - ECS]	11
[ドラム・パッド]	12
[ドラム・プリセット]	12
[グローバル・ドラム・モジュール・コントロール]	13
[クイック・エディット]	15
[エンベロープ]	15
[バスドラム・モジュール]	17
[スネアドラム・モジュール]	20
[ハイハット・モジュール]	23
[クラップ・モジュール]	26
[タム・モジュール]	28
[ユーザー・モジュール]	31
[内蔵サンプル・モジュール]	40
[サンプラー・モジュール]	42
[シーケンサー]	45
[イージー・コントロール]	48
[ミキサー]	49
[モジュレーション・コントロール]	50
[FXコントロール]	52
[マネージャ画面]	62
プリセット・マネージャ	63
ヾンク・マネージャ	64
[バック・スクリーン]	65
[MIDIマッピング]	
「Punchプリセットの構筑」	60

[インストール]

PC (VST) でのインストール

- 1. パッケージ版を購入した場合には、CD-ROM/DVDのインストーラを使用できます。 最新版を使っていることを確認するために、次に示すステップに従って、弊社のウェブサイト から最新版をダウンロードしてください。
- 2. <u>www.robpapen.com</u> ホームページにログインします。まだアカウントを作っていない場合はアカウントを作成してください。
- 3. 次に、登録Eメールに記載されているシリアルを使って、RPプラグインを登録します。 注記:プラグインを登録すると、サポートやアップデートを得られるだけではなく、 追加のコンピュータのための2台目用シリアルを得ることもできます。
- 4. 次に、登録後にポップアップするダウンロード・リンクをクリックして、お使いのコンピュータにとって適正なバージョンをダウンロードしてください。PC用マルチコア・バージョンはマルチコア・プロセッサ・コンピュータ用で、64ビット・バージョンは64ビット(ミュージック・ソフトウェア)ホストとコンピュータ用です。
- 5. プラグインのインストーラを実行し、シリアルの入力欄にRPシリアルを入力します。
- 6. ご使用のホスト・シーケンサーを起動し、RPプラグインを立ち上げてシリアルを入力します。シリアルが正しく入力されると、プラグインが認証され、使用準備が完了します。

RPソフトウェアのインストールに関するご質問は、FAQセクションを見るか、ディリゲントのサポートチームにご連絡ください(www.dirigent.jp/support)。一般的なプラグインの取り扱い方法の詳細については、ご使用のホスト・シーケンサーのマニュアルをご参照ください。

PC (RTAS) でのインストール

- 1. パッケージ版を購入した場合には、CD-ROM/DVDのインストーラを使用できます。最新版を使っていることを確認するために、次に示すステップに従って、弊社のウェブサイトから最新版をダウンロードしてください。
- 2. <u>www.robpapen.com</u>ホームページにログインします。まだアカウントを作っていない場合はアカウントを作成してください。
- 3. 次に、登録Eメールに記載されているシリアルを使って、RPプラグインを登録します。 **注記:** プラグインを登録すると、サポートやアップデートを得られるだけではなく、 追加のコンピュータのための2台目用シリアルを得ることもできます。
- 4. 次に、登録後にポップアップするダウンロード・リンクをクリックして、お使いのコンピュータにとって適正なバージョンをダウンロードしてください。
- 5. プラグインのインストーラを実行し、シリアルの入力欄にRPシリアルを入力します。

6. ご使用のホスト・シーケンサーを起動し、RPプラグインを立ち上げてシリアルを入力します。シリアルが正しく入力されると、プラグインが認証され、使用準備が完了します。

RPソフトウェアのインストールに関するご質問は、FAQセクションを見るか、ディリゲントのサポートチームにご連絡ください(www.dirigent.jp/support)。一般的なプラグインの取り扱い方法の詳細については、ご使用のホスト・シーケンサーのマニュアルをご参照ください。

<u>Mac(VST、AU、及びRTAS)でのインストール</u>

- 1. パッケージ版を購入した場合には、CD-ROM/DVDのインストーラを使用できます。最新版を使っていることを確認するために、次に示すステップに従って、弊社のウェブサイトから最新版をダウンロードしてください。
- 2. <u>www.robpapen.com</u> ホームページにログインします。まだアカウントを作っていない場合はアカウントを作成してください。
- 3. 次に、登録Eメールに記載されているシリアルを使って、RPプラグインを登録します。 注記:プラグインを登録すると、サポートやアップデートを得られるだけではなく、 追加のコンピュータのための2台目用シリアルを得ることもできます。
- 4. 次に、登録後にポップアップするダウンロード・リンクをクリックして、お使いのコンピュータにとって適正なバージョンをダウンロードしてください。
- 5. プラグインのインストーラを実行し、シリアルの入力欄にRPシリアルを入力します。
- 6. ご使用のホスト・シーケンサーを起動し、RPプラグインを立ち上げてシリアルを入力します。シリアルが正しく入力されると、プラグインが認証され、使用準備が完了します。

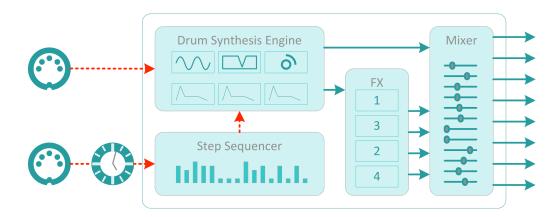
RPソフトウェアのインストールに関するご質問は、FAQセクションを見るか、ディリゲントのサポートチームにご連絡ください(www.dirigent.jp/support)。一般的なプラグインの取り扱い方法の詳細については、ご使用のホスト・シーケンサーのマニュアルをご参照ください。

「Punch概要】

Punchは、次に示す3つのメイン・コンポーネントを備えたドラム・プラグインです。

- ・ドラム・シンセサイザー/サンプル・プレーヤー
- ・ステップ・シーケンサー
- ・ミキサーとエフェクト

下の図は、各コンポーネントがどのように相互作用するのかを示しています。



パンチ・アーキテクチャー

「ドラム・シンセサイザー・エンジン」には、ゼロからドラム・サウンドを生成するために使用できる多数の波形を内蔵しています。また、ユーザーが選択してPunchにロードしたサンプルを再生することも可能です。各シンセモデルは、特定のドラム・サウンドを生成するように最適化されており、個別のモジュールの中にサウンドを創り上げていくための独自のパラメータ・セットを備えています。モジュールには、BassDrum(バスドラム)、Snare(スネア)、Clap(クラップ)、Hi-Hats(ハイハット)などがあります。各モジュールには、それぞれの間で微妙な違いのあるサウンドを生成する、複数のモデルがあります。最初は少し混乱するかもしれませんが、Punchは音作りを素早く進めるための強力な機能とプリセットを内蔵しています。

Punchをプレイする最初の方法は、お使いのDAWでPunchをMIDIコントロールすることです。 MIDIデータを打ち込んで再生したり、MIDIキーボードでPunchを演奏させたりすることができます。もうひとつの方法は、Punch内部でシーケンスさせることです。Punchには「Grooves」と「Breaks」で分けられた、8つのパターンで構成されるプログラム可能なステップ・シーケンサーを内蔵しています。各「Groove」と「Break」には、それぞれ特定のドラム・サウンドをトリガーする、4つのトラックがあります。

Punchの素晴らしい点は、基本となるシンプルなビートの上に即興でドラム・サウンドを重ね、プレイヤーのセンスでブレイクを挿入することで、どんどんグルーヴを切り替えて行くことができる点にあります。さらにそれぞれのグルーヴとブレイクには16ステップのパラメータが装備され、各ステップごとにプログラムすることができます。

各ドラム・サウンドには最大4つのエフェクト・モジュールをルーティングすることができ、ミキサー・セクションでミキシングされます。個々のエフェクト・ルーティング、パンやボリュームは柔軟に設定でき、必要であればドラムパーツに個別のアウトプット・バスを設定することも可能です。

[コントロール]

Punchは、コントローラ・ノブとボタンを使ってパラメータを調整します。各コントロール上でマウスを動かすと、Punchの左上部にある青いディスプレイに、コントローラ名とその値が表示されます。

ノブ

ノブを左クリックしたままマウスを上下にドラッグすると、ノブが回転し、ディスプレイには ノブの値が表示されます。シフトキーを押したまま上下にドラッグすると、コントロールを微 調整することができます。WindowsはCtrlキー、MacはCommandキーを押したままマウスボタ ンを押すと、コントロールはデフォルト値に設定されます。

ボタンには次の3種類があります。

オン/オフボタン これらのボタンを左クリックすると、ボタンは

オン/オフを切り替えます。

ラジオボタン いくつかのオプションの中から1つを設定できるように

します(例:FXセレクタボタン)

メニューボタン メニューボタンを左クリックすると、ポップアップ

メニューが表示され、選択することができます。

右クリック

各コントロール上を右クリックすると、MIDI/ヘルプメニューが表示されます。ここにコントロール名、現在値、このコントロールがラッチしているMIDIコントロール名が表示されます。 また、以下を行うこともできます。

Set to default コントロールをデフォルト値に設定します。

Set to Zero コントロールをゼロに設定します。

Latch to MIDI ラッチコマンドを実行すると、実行後最初に操作した

MIDIコントローラのノブやツマミで、そのパラメータを

コントロールすることができるようになります。

例えば、「Volume」をMIDIエクスプレッションにラッチするには、ボリューム・ノブを右クリックし、ポップアップメニューの「Latch to MIDI」を実行してから、MIDIエクスプレッション・コントロールを動かします。こうすることで、MIDIエクスプレッション・コントロールは「Volume」にラッチされます。

ラッチMIDIコントローラは、起動している全てのPunchで動作します(グローバル・モード)。

MIDIをアンラッチする そのコントロールにラッチしているすべてのMIDI

コントロールをアンラッチします。

MIDIをクリアする Punchにアサインしているすべてのラッチをクリアします。

注記:プリセット・セクションで、すべてのラッチ情報をセーブ/ロードすることができます。このファイル・ボタンは「ECS」と呼ばれます。

コンピュータ・キーボード・コントロール

コンピュータのキーボードを使用して、プリセットとバンクを変えることができます。これは、Punchのバックパネルで「オフ」にすることができます。バックパネルにアクセスするには、Punchロゴをクリックしてください。この設定はグローバルです。

上矢印キー前のプリセット下矢印キー次のプリセット右矢印キー8個先のプリセットへ左矢印キー8個前のプリセットへページダウン・キー次のPunchバンクへページアップ・キー前のPunchバンクへ

マウス・スクロール・ホイール・コントロール

マウスホイールを上下にスクロールすると、プリセット内をスクロールします。

「プリセット]



Preset Section(プリセット・セクション)では、Punchの全てのプリセット、バンク、外部コントロール設定を管理します。このセクションには、Punchプリセットのお気に入りのセットを簡単に作成できるようにする「Favorite」機能が含まれています。スクリーンのプリセット名が表示されている部分をクリックすると、ポップアップが表示されますので、ここで好きなプリセットを選択します。また、プリセット名の右にある「く >」キーを使用して、選択したバンクのプリセットを1つずつスクロールすることもできます。

また、プリセット・メニューには、Quick Browser(クイック・ブラウザ)、Recently Browsed (最近使用したリスト)、Favorites(お気に入り)もあり、各プリセットやバンクは、ロード、セーブ、リネーム、コピー、ペースト、デフォルトに戻す、などのコマンドを実行することができます。

注記: Presets (プリセット) は、Bank (バンク) の一部として保存されています。自分のプリセットを作成するときには、まず新しい名前を付けてバンクを保存したほうがいいでしょう。こうしておけば、PunchのFactory Presets (工場出荷時プリセット) をそのまま残しつつ、自分で作成/変更したプリセットは、自分のバンク内で整理しておくことができます。

Quick Browser

Quick Browserは、使用可能な全てのバンクとそのプリセットを表示します。プリセットをクリックすると、プリセットと対応するバンクがロードされます。

Recently Browsed

最近使用したプリセットのリストを表示します。表示されているプリセットをクリックすると、そのプリセットが再びロードされます。「Clear Recent」をクリックすると、全てのリストが消去されます。

Favorites

お気に入りプリセットとして追加されたプリセットのリストを表示します。「Add Current to Favorites」をクリックして、お気に入りにするプリセットを追加することができます。「Remove Current from Favorites」は、現在のプリセットをFavoritesリストから削除します。「Clear Favorites」は、全てのリストを削除します。

Favoritesリストは、コンピュータに記憶されていますので、次にプラグインを使用するときにも表示されます。

BANK

Bank画面に表示されているバンク名をクリックするか、バンク名の左に表示されている「く >」キーをクリックすることで、バンクを切り替えることができます。全てのバンクは、コンピュータの「Punch/Banks」フォルダに保存されています。自分で作成したバンクは、自分で作成したフォルダに保存したほうがわかりやすいでしょう。

バンクのセーブ/ロードは、このセクションのファイル機能を使用する必要があります。

注記:バンク内でプリセットを変更する場合、変更したプリセットをキープするには、バンク全体とともにそのプリセットも保存する必要があります。元のプリセット・バンクをキープするには、常に新しい名前を付けてそのバンクを保存してください。

EDIT / ORIG

いったんプリセットを編集すると、「EDIT」ボタンが点灯します。その後「ORIG」ボタンをクリックすると、編集したプリセットはオリジナルの設定に戻りますが、再び「EDIT」ボタンをクリックすると、プリセットは編集された状態に戻ります。これによって、ユーザーはオリジナル・プリセットと編集したプリセットの間で、加えた全ての変更の違いを比較することができます。

注記: バンク内でプリセットを変更する場合、変更したプリセットをキープするには、バンク全体とともにそのプリセットも保存する必要があります。元のプリセット・バンクをキープするには、常に新しい名前を付けてそのバンクを保存してください。

[外部MIDIコントロール - ECS]

MIDIコントローラ・セットアップをセーブ/ロードします。一度設定されると、MIDIコントローラ・セットアップは、すべてのプリセットで共用されます。

各パラメータ上を右クリックし、ポップアップから「Latch to MIDI」を実行することで、そのパラメータをラッチ可能な状態にすることができます。同様に、ポップアップからアンラッチやクリアを実行することができます。

Load ECS 保存したECSファイルをロードします。

Punchのインストール時に作成されたECSフォルダに「.ECS」

ファイルとして保存されています。

Save ECS 作成したECSの情報を保存し、別のセッションで使用することが

できます。実行すると「.ECS」ファイルとして保存されます。

Reset all MIDI 作成したすべてのECS情報をクリアします。

最初からやり直したいときに便利です。

HELP

「HELP」を押すと、Punchのマニュアルが表示されます。

VOLUME

Punch用のグローバルボリュームを調整します。

「PUNCH」ロゴ

ここをクリックすると、Punchのバックパネルが表示されます。

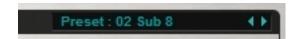
[ドラム・パッド]



ドラム・パッドの1つをクリックすると、ロードされているドラム・サウンドが再生されます。 LEDボタンをクリックすると、そのドラム・モジュールが選択され、そのコントロールがドラム・モジュール画面に表示されます。

「DYN SELECT」をオンにしておけば、ワンクリックで再生と表示を同時に行います。

[ドラム・プリセット]



Punchは、各ドラム・モジュールのそれぞれにドラム・プリセットを保存することができますので、簡単にドラムキットを作成することができます。ドラム・プリセット・メニューは、ドラム/サンプラー・モジュール画面の右側にあり、各ドラム・プリセットを選択することができます。ドラムプリセットメニューには、下記のコントロールがあります。

Default Presets現在のドラム・モジュールをデフォルト値に設定します。Save Preset現在のドラム・モジュールの設定値をプリセットに保存します。Rename Preset現在選択しているプリセットの名前を変更します。Delete Preset現在選択しているプリセットを削除します。Undoプリセットの選択をひとつ前の状態に戻します。

プリセット・サブ・メニューでプリセットをクリックすると、そのプリセットがロードされます。「<>」キーをクリックすることで、プリセットを順番に表示させることができます。

「グローバル・ドラム・モジュール・コントロール]



各ドラム/サンプルモジュールには、グローバル・コントロールがあります(画面右側)。

OUT

選択しているドラム・モジュールのアウトプット・チャンネルを設定できます。シングル・チャンネルの場合、4つのエフェクトのいずれかに送るか、ドライアウトプット(エフェクトなし) に送ることができます。

マルチ・チャンネルの場合、下記のステレオチャンネルにアウトプットを送ることができます。

ステレオ・チャンネル 1
ステレオ・チャンネル 2
ステレオ・チャンネル 3
ステレオ・チャンネル 4
ステレオ・チャンネル 5
ステレオ・チャンネル 6
ステレオ・チャンネル 7
ステレオ・チャンネル 8

エフェクトは、選択するFX経路によりステレオ・チャンネルに出力されるかどうかが決定されます。詳細は、エフェクトのセクションを参照してください。

CHOKE

2つ以上のドラム・モジュールが同じチョーク・グループに属している場合、ドラム・モジュールが演奏されている時に同じチョーク・グループに属しているモジュールを演奏すると、先に再生されているモジュールのサウンドをチョーク(演奏停止)することができます。

例えば、BD1とSN1をチョークグループ1に設定し、SN1を先に再生してからBD1を再生すると、SN1の再生は直ちにチョーク(演奏停止)されます。

VOL

ドラム・モジュールのボリュームを調整します。

VEL

選択しているドラム・モジュールの、ボリュームのベロシティを調整します。つまり、再生されているノートのベロシティが、どの程度ボリュームを変化させるのかを調整します。100%に設定すると、ベロシティは最大感度となり、演奏の強さ(ベロシティ)に合わせたボリュームでダイナミックに再生されます。0%に設定すると、演奏の強さ(ベロシティ)に関係なく、常に最大ボリュームで再生されるようになります。

PAN

選択しているドラム・モジュールのアウトプットのためのパン(ステレオ定位)を調整します。

DISTORT

各モジュールには、2つのディストーション・コントロールを備えた独自のディストーション・エフェクトがあります。通常は「Dist1」でディストーションの量を調整し、「Dist2」でディストーション・サウンドと原音の混ざり具合(ミックス)を調整しますが、選択しているディストーション・タイプにより、「Dist1」と「Dist2」の役割は変化します。

ディストーション・タイプ:

None ディストーションなし。

Bits ビット・リダクション・エフェクト。「Dist1」がビット・レート

を調整します。

Clipper ハード・クリッパー。「Dist1」がトップ・クリッピングの量を、

「Dist2」がボトム・クリッピングの量を調整します。

「Dist1」はトップ・クロッシングの量を、

「Dist2」はボトム・クロッシングの量を調整します。

Foldover フォールド・オーバー・ディストーション。

サンプルを折り重ねながら増幅するサウンドを作ります。

Fuzz ファズボックス・ディストーション。

「Dist2」で周波数を調整します。

Gapper ギャッパー・ディストーション。

「Dist1」でギャッピング周波数を調整します。

Hard Limiter ハード・リミッター。「Dist1」でリミッティング量を調整します。

OverDrive オーバードライブ・エフェクト。

Octave オクターブ・エフェクト。サウンドを1オクターブ上げます。

「Dist1」は、上部ミキシングを、

「Dist2」は下部ミキシングを調整します。

Octave2 オクターブ・エフェクト・タイプ-2。「Dist1」はシフトさせる

周波数を調整します。

Power パワー・ウェーブシェーピング・エフェクト。

Rectify 信号を矯正します。「Dist1」で矯正量を調整します。

S&H サンプル・アンド・ホールド。「Dist1」でサンプリングレートを

調整します。

Saturate サチュレーション・エフェクト。

SoftLimit ソフト・リミッター。「Dist1」は、原音とリミッティングされた

サウンドの混ざり具合(ミックス)を調整します。

Square 信号を二乗します。「Dist1」は、上部ミキシングを、「Dist2」は

下部ミキシングを調整します。

Transient サウンドのアタック部分(トランジェント)を歪ませます。

「Dist1」はトランジェントのレンジ(範囲)を、 「Dist2」はディストーションの量を調整します。

[クイック・エディット]



各モジュールには、主要なパラメータに簡単にアクセスし、変更を加えることができる「クイック・エディット・コントロール」が付いています(画面左側)。

[エンベロープ]

Punchでは、様々なタイプのエンベロープを使用しています。

Attack Envelope

ゼロ→最大値で増加していくエンベロープです。アタック・タイムは「ATTACK」で調整します。

Decay Envelopes

最大値→ゼロで減少していくエンベロープです。ディケイ・タイムは「DECAY」で調整します。

Decay & Rise Envelopes

最大値→ディケイ・タイム中にゼロにしていくエンベロープです。「RISE」がオフになっていない限り、上昇中に再び最大値まで増加し、エンベロープはゼロに留まります。

ディケイ・タイムと上昇時間は、それぞれ「DECAY」と「RISE」で調整します。

Hold & DECAY Envelopes

ホールドの間、最大値で開始したまま留まり、そしてディケイ・タイム中にゼロに減少していくエンベロープです。

ホールド・タイムとディケイ・タイムは、それぞれ「HOLD」と「DECAY」で調整します。

Attack & DECAY Envelopes

ゼロ→アタック・タイム中に最大値に増加していくエンベロープです。そして、ディケイ・タイム中にゼロに減少します。

アタック・タイムとディケイ・タイムは、それぞれ「ATTACK」と「DECAY」で調整します。

Attack, Hold & DECAY Envelopes

ゼロ→アタック・タイム中に最大値に増加していくエンベロープです。ホールド・タイム中は最大値に留まり、ディケイ・タイム中にゼロに減少します。

アタック・タイム、ホールド・タイム、ディケイ・タイムは、それぞれ「ATTACK」、「HOLD」、「DECAY」で調整します。

「サンプル・アンプ・エンベロープ」などのいくつかのエンベロープは、ホールド・タイムを「無限」に設定できます。この場合、ホールドは「Held」と表示されます。

[バスドラム・モジュール]

Punchには「BD1」「BD2」の2つのバスドラム・モジュールがあり、シンセサイザー・バスドラム・エンジンもしくは内蔵バスドラム・サンプルを再生することができます。「MODEL」メニューのプルダウンから、様々なサウンドを選択することができます。

ATT

サウンド先頭の瞬間的なトランジェントを削除するための、アタック・タイムが非常に短いアタック・エンベロープです。

EASY PAGE BYPASS

このスイッチがオンになっている場合、「EASY」ページでパラメータを変更しても、モジュールに反映されることはありません。

Model 1



このモデルでは、オシレータのピッチとボリュームが2つのエンベロープにより変更されていますが、そのオシレータがベースドラムの基礎となっています。

メニュー

Osc Wave オシレーターの波形を選択します。

CURVE 異なるタイプのバスドラム・サウンドを作り出す「Low」と「High」の周

波数エンベロープ・カーブを調整します。

OSCILLATOR FREQUENCY

Startオシレートの開始周波数を調整します。Endオシレートの終了周波数を調整します。

DECAY オシレーター周波数エンベロープ・ディケイ・タイム(オシレーターが開始周

波数から終了周波数に移行するための所要時間)を調整します。

CURVE linear (0%) から exponential (100%)までのオシレーター周波数エンベロー

プ・カーブを調整します。

OSCILLATOR AMP ENVELOPE

Holdオシレーター・アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。DECAYオシレーター・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。CURVElinear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター・アンプ・エン

ベロープ・カーブを調整します。

Model 2



Model 2は、Model 1のオシレーターにクリック/ノイズソースを追加したモデルです。

CLICK / NOISE

VOL クリック/ノイズのボリュームを調整します。

MIX 正弦波からホワイトノイズ、ピンクノイズまでのクリック/ノイズのタイ

プ及びミックスを調整します。

FREQ クリック/ノイズの基本周波数を調整します。

DROP クリック/ノイズ周波数のドロップ・アマウントを調整します。

DECAY クリック/ノイズ周波数が基本周波数にドロップするまでの時間と、ク

リック/ノイズ・アンプ・エンベロープがゼロに減少するまでの時間を調

整します。

SPREAD ノイズ・フィルターのステレオの広がりを調整します。

OFFSET ノイズ・フィルター周波数オフセット(左チャンネルと右チャンネル間のフィルター

周波数の差異)を調整します。

Model 3



Model 3は、Model 1に非常に似ていますが、オシレーター周波数の設定方法が異なり、よりパンチがきいたサウンドを作るための「PUNCH」エンベロープが追加されています。

OSCILLATOR FRQUENCY

BASE 基本となるオシレーター周波数を調整します。

DROP オシレーター周波数のドロップ・アマウントを調整します。

DECAY オシレーター周波数が基本周波数にドロップするまでの時間と、オシレー

ター・アンプ・エンベロープがゼロに減少するまでの時間を調整します。

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター周波数エンベ

ロープ・カーブを調整します。

PUNCH

AMOUNT パンチ・フリケンシー・エンベロープをオシレーター周波数に追加する

量を調整します。

DECAY パンチ・フリケンシー・エンベロープがゼロにドロップするまでの時間

を調整します。

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのパンチ・フリケンシー・エン

ベロープ・カーブを調整します。

Model 4

Classic / Punch

内蔵バスドラム・サンプルを使用できるモデルです。詳細については「内蔵サンプル・モジュール」のセクションを参照してください。

[スネアドラム・モジュール]

Punchには「SN1」「SN2」の2つのスネアドラム・モジュールがあり、シンセサイザー・スネア・エンジンもしくは内蔵スネアドラム・サンプルを再生することができます。「MODEL」メニューのプルダウンから、様々なサウンドを選択することができます。

スネアは、オシレーターとフィルタリングされたノイズソースを一緒にミックスして作成します。

ATT

あらゆる初期のサウンドを削除するために使用される非常に迅速なアタック・エンベロープ。

EASY PAGE BYPASS

このスイッチがオンになっている場合、「EASY」ページでパラメータを変更しても、モジュールに反映されることはありません。

Model 1



メニュー

OCS WAVE オシレーターの波形を選択します。

NOISE FILTER ノイズ・フィルターのタイプを選択します。

CURVE 異なるタイプのスネアドラム・サウンドを作り出す

「Low」と「High」の周波数エンベロープ・カーブを調整します。

OSCILLATOR FREQUENCY

BASE 基本となるオシレーター周波数を調整します。

DROPオシレーター周波数のドロップ・アマウントを調整します。DECAYオシレーター周波数が基本周波数にドロップするまでの時間を

調整します

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター周波数エンベ

ロープ・カーブを調整します。

OSCILLATOR AMP ENVELOPE

VOL オシレーターのボリュームを調整します。

 HOLD
 オシレーター・アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。

 DECAY
 オシレーター・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。

 CURVE
 linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター・アンプ・エン

ベロープ・カーブを調整します。

HP オシレーターのアウトプットは、このハイパス・フィルターを通過

しますので、ここでハイパス・フィルターの周波数を調整します。

NOISE

VOL ノイズのボリュームを調整します。

ATT ノイズ・アンプ・エンベロープのアタック・タイムを調整します。 DECAY ノイズ・アンプ・エンベロープのディケイ・タイムを調整します。

NOISE FILTER

 FREQ
 ノイズ・フィルターの基本周波数を調整します。

 Q
 ノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。

VOWEL FILTERを使用しているときは、VOWEL値を調整します。

SPREAD ノイズ・フィルターのステレオの広がりを調整します。

OFFSET ノイズ・フィルター周波数オフセット(左チャンネルと右チャンネル間のフィルター

周波数の差異)を調整します。

NOISE FILTER ENVELOPE

DROPノイズ・フィルター周波数のドロップ・アマウントを調整します。DECAYノイズ・フィルター周波数が基本周波数にドロップするまでの時間

を調整します。

RISE ノイズ・フィルター周波数が初期周波数に戻るまでの時間を調整します。

オフに設定されていると、RISEはオフになり、ノイズ・フィルター周波数

は基本周波数に留まります。

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのノイズ・フィルター周波数エン

ベロープ・カーブを調整します。

VEL > FREQ ノートのベロシティによるノイズ・フィルター周波数の変化量を調整しま

す。0%でオフになります。

Model 2



Model 2は、Model 1に「CLICK」を追加したモデルです。

CLICK

VOL クリックのボリュームを調整します。

FREQ クリックの基本となる周波数を調整します。

VEL > FREQ ノートの周波数によるクリック周波数の変化量を調整します。0%でオフになりま

す。

DROPクリック周波数がディケイ・タイム中にドロップする量を調整します。DECAYクリック周波数が基本周波数にドロップするまでの時間と、クリック・ア

ンプ・エンベロープがゼロに減少するまでの時間を調整します。

Classic / Punch

内蔵スネアドラム・サンプルを使用できるモデルです。詳細については「内蔵サンプル・モジュール」のセクションを参照してください。

[ハイハット・モジュール]

Punchには「CL-HH1」「OP-HH1」「CL-HH2」「OP-HH2」の4つのハイハット・モジュールがあり、シンセサイザー・ハイハット・エンジンもしくは内蔵ハイハット・サンプルを再生することができます。これらのモジュールには、クローズド・ハイハット・モジュールとオープン・ハイハット・モジュールを区別するのに役立つように「CH」「OH」と名前が付けられています。「MODEL」メニューのプルダウンから、様々なサウンドを選択することができます。

ATT

アタマの瞬間的なトランジェントを削除するための、アタック・タイムが非常に短いアタック・エンベロープです。

EASY PAGE BYPASS

このスイッチがオンになっている場合、「EASY」ページでパラメータを変更しても、モジュールに反映されることはありません。

Model 1



Model 1は、フィルタリングされたノイズを使用して、ハイハットを生成します。

メニュー

FILTER ノイズ・フィルターのタイプを選択します。

NOISE

VOL ノイズのボリュームを調整します。

DECAYノイズ・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。VELノートのベロシティによるノイズ・アンプ・エンベロープ・
ディケイ・タイムの変化量を調整します。0%でオフになります。

NOISE FILTER

FREQ ノイズ・フィルターの基本となる周波数を調整します。

Q ノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。

VOWEL FILTERを使用しているときは、VOWEL値を調整します。

VEL > FREQ ノートのベロシティによるノイズ・フィルター周波数の変化量を

調整します。0%でオフになります。

NOISE FILTER ENVELOPE

DROP ノイズ・フィルター周波数のドロップ・アマウントを調整します。 DECAY ノイズ・フィルター周波数が基本周波数にドロップするまでの時間

を調整します。

RISE ノイズ・フィルター周波数が初期周波数に戻るまでの時間を調整します。

オフに設定されていると、RISEはオフになり、ノイズ・フィルター周波数

は基本周波数に留まります。

Model 2



Model 2は、フィルタリングされたフリケンシー・モジュレーション・オシレーターを使用して、ハイハットを作成します。

メニュー

FM / RING FMモジュレーションかリング・モジュレーションかを選択します。

OSC FILTER オシレーター・フィルターのタイプを選択します。

OSCILLATOR

 VOL
 オシレーターのボリュームを調整します。

 FREQ
 オシレーターの基本周波数を調整します。

VEL ノートのベロシティによるオシレーター周波数の変化量を調整します。

0%でオフになります。

RND オシレーター周波数をランダマイズします。

ノートが再生されたときに、オシレーターがどれくらいランダムに

周波数の変化量を制御するかを調整します。

OSCILLATOR FILTER

FREQオシレーター・フィルターの基本周波数を調整します。Qオシレーター・フィルターのレゾナンスを調整します。DROPオシレーター周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY オシレーター・フィルター周波数が基本周波数までドロップ/上昇

するまでの時間を調整します。

RISE オシレーター・フィルター周波数が初期周波数に戻るまでの時間を

調整します。

オフに設定されていると、RISEはオフになり、オシレーター・フィルター

周波数は基本周波数に留まります。

OSCILLATOR AMP ENVELOPE

DECAYオシレーター・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。VELノートのベロシティによるオシレーター・アンプ・エンベロープ

・ディケイ・タイムの変化量を調整します。0%でオフになります。

MODULATOR

MOD モジュレーション・アマウントを調整します。

FREQ モジュレーション・オシレーターの基本周波数を調整します。

VEL ノートのベロシティによるモジュレーション・オシレーター周波数の

変化量を調整します。0%でオフになります。

SPREAD モジュレーション周波数のステレオの広がりを調整します。 DROP モジュレーション周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY オシレーター・フィルター周波数が基本周波数までドロップ/上昇

するまでの時間を調整します。

Model 3

Model 3は、Model 1とModel 2を組み合わせたモデルです。

Classic / Punch

内蔵ハイハット・サンプルを使用できるモデルです。詳細については「内蔵サンプル・モジュール」のセクションを参照してください。

[クラップ・モジュール]

Punchには「Clap1」「Clap2」の2つのクラップ・モジュールがあり、シンセサイザー・エンジンもしくは内蔵クラップ・サンプルを再生することができます。「MODEL」メニューのプルダウンから、様々なサウンドを選択することができます。

EASY PAGE BYPASS

このスイッチがオンになっている場合、「EASY」ページでパラメータを変更しても、モジュールに反映されることはありません。

Model 1



クラップモジュールは、高速でリトリガーしたアンプ・ディケイ・エンベロープを介してフィルターされたノイズを通過した後に、より長いディケイ・アンプ・エンベロープによって処理される信号の構造となっています。

メニュー

FILTER ノイズ・フィルターのタイプを選択します。

REPEAT アンプ・エンベロープがリトリガーされる回数を設定します。

FILTER

FREQノイズ・フィルターの基本周波数を調整します。Qノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。RNDノイズ・フィルター周波数をランダマイズします。

ノートが再生されたときに、ノイズ・フィルター周波数がどれくらい

ランダムに周波数の変化量を制御するかを調整します。

REPEATS

SPEED アンプ・エンベロープをリトリガーするスピードを調整します。

AMP ENVELOPE

HOLDアンプ・エンベロープがホールドする時間を調整します。DECAYアンプ・エンベロープのディケイ・タイムを調整します。

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのアンプ・エンベロープ・カーブ

を調整します。

Model 2

Model 1にステレオ・スプレッド用のコントロールが追加されたモデルです。

SPREAD ノイズ・フィルターのステレオの広がりを調整します。

OFFSET 左チャンネルと右チャンネル間の周波数の差異を調整するノイズ・フィル

ター周波数オフセットです。

SPEED 左チャンネルと右チャンネル間の、再生のリピート速度を調整します。

Model 3



Model 2に「HUMANIZATION」が追加されたモデルです。いくつかのコントロールをランダマイズして、より「人間らしい」サウンドを作り出します。

HUMANIZATION

SPEEDリトリガーの速度をランダマイズします。0%でランダマイズなしです。VOLボリュームをランダマイズ化します。0%でランダマイズなしです。

DECAY 最終ディケイ・タイムをランダマイズします。

0%でランダマイズなしです。

Classic / Punch

内蔵クラップ・サンプルを使用できるモデルです。詳細については「内蔵サンプル・モジュール」のセクションを参照してください。

[タム・モジュール]

Punchには「TM/US1」「TM/US2」「TM/US3」の3つのタム・モジュールがあり、シンセサイザー・タム・エンジンもしくは内蔵クラップ・サンプルを再生することができます。 「MODEL」メニューのプルダウンから、様々なサウンドを選択することができます。

ATT

サウンド先頭のの瞬間的なトランジェントを削除するための、アタック・タイムが非常に短いアタック・エンベロープです。

TOM MODEL / USER MODEL

タム・モジュール $1 \sim 3$ には、ユーザー・モジュールとタム・モジュールを切り替えるボタンがあります。

EASY PAGE BYPASS

このスイッチがオンになっている場合、「EASY」ページでパラメータを変更しても、モジュールに反映されることはありません。

Model 1



Model 1は、シングル・オシレーターを使用してタム・サウンドを作り出します。

メニュー

CURVE 異なるタイプのタム・サウンドを作り出す、

「Low」と「High」の周波数エンベロープ・カーブを調整します。

OSCILLATOR FREQUENCY

BASE 基本となるオシレーター周波数を調整します。

DROP オシレーター周波数のドロップ・アマウントを調整します。

DECAY オシレーター・フィルター周波数が基本周波数までドロップするまでの

時間を調整します。

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター周波数エンベ

ロープ・カーブを調整します。

Vel>Freq ノートのベロシティによるクリック・フィルター周波数の変化量を

調整します。0%でオフになります。

OSCILLATOR AMP ENVELOPE

HOLD オシレーター・アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。 オシレーター・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。 CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター・アンプ・エン

ベロープ・カーブを調整します

Model 2



Model 2は、第2の周波数モジュレーター、そしてクリック/ノイズオシレーターを追加して、FMタム・サウンドを生成します。

メニュー

Osc Filter オシレーター・フィルターのタイプを選択します。

MODULATOR FREQUENCY

BASE モジュレーション・オシレーターの基本周波数を調整します。 DROP モジュレーション周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY モジュレーション周波数が基本周波数までドロップするまでの

時間を調整します。

MODULATOR AMP ENVELOPE

MOD モジュレーション・アマウントを調整します。

HOLD モジュレーション・アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを

調整します。

DECAY モジュレーション・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを

調整します。

FILTER

FREQ オシレーター・フィルターの基本周波数を調整します。 Q オシレーター・フィルターのレゾナンスを調整します。

DROP オシレーター・フィルター周波数ドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY オシレーター・フィルター周波数が基本周波数までドロップ/上昇

するまでの時間を調整します。

CLICK / NOISE

VOL クリック/ノイズのボリュームを調整します。

MIX 正弦波からホワイトノイズ、ピンクノイズまでのクリック/ノイズの

タイプ及びミックスを調整します。

FREQ クリック/ノイズの基本周波数を調整します。

時間と、クリック/ノイズ・アンプ・エンベロープがゼロに

減少するまでの時間を調整します。

Classic / Punch

内蔵タム・サンプルを使用できるモデルです。詳細については「内蔵サンプル・モジュール」 のセクションを参照してください。

[ユーザー・モジュール]

Punchには「USER1(US1)」から「USER6」までの6つのユーザー・ドラム・モジュールがあり、様々なシンセサイザー・ドラム・エンジンや内蔵ドラム・サンプルを再生することができます。「MODEL」メニューのプルダウンから、様々なサウンドを選択することができます。

EASY PAGE BYPASS

このスイッチがオンになっている場合、「EASY」ページでパラメータを変更しても、モジュールに反映されることはありません。

Model 1/1-L



Model 1は、フィルタリングされたノイズです。

Model 1-LはModel 1と同じですが、より長いエンベロープ時間が特徴です。

メニュー

FILTER フィルターのタイプを選択します。

NOISE AMP ENVELOPE

VOL ノイズのボリュームを調整します。

MIX ノイズ/ピンクノイズのミックスを調整します。

ATTACK ノイズ・アンプ・エンベロープアタック・タイムを調整します。 CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのノイズ・アンプ・

エンベロープ・アタックカーブを調整します。

HOLDノイズ・アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。DECAYノイズ・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。VELノートのベロシティによるディケイ・タイムの変化量を調整します。

0%でオフになります。

RND ノイズ・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムをランダマイズします。

つまり、ノートが再生されたときに、ディケイ・タイムでノイズ・ アンプ・エンベロープがどの程度変化するのかを調整します。

0%でオフになります。

NOISE FILTER

 FREQ
 ノイズ・フィルターの基本周波数を調整します。

 Q
 ノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。

VOWEL FILTERを使用しているときは、VOWEL値を調整します。

VEL > FREQ ノートのベロシティによるノイズ・フィルターの変化量を調整します。

0%でオフになります。

DROPノイズ・フィルター周波数のドロップ・アマウントを調整します。DECAYノイズ・フィルター周波数が基本周波数までドロップするまでの時間

を調整します。

RISE ノイズ・フィルター周波数が初期周波数に戻るまでの時間を調整します。

0%でオフになります。

LFO AMT フィルターLFOでノイズ・フィルターを変調する量を調整します。

SPEED フィルターLFOの速度を調整します。

FREE フィルターLFOフリー・ランニング・モードをオン/オフにします。

SYNC フィルターLFOテンポ同期をオン/オフにします。

STEREO SWAP

 START
 ステレオ・スワップのスタート・ポイントを調整します。

 END
 ステレオ・スワップのエンド・ポイントを調整します。

TIME ステレオ・スワップのスタート→エンドに要する時間を調整します。

Model 2/2-L



Model 2は、FM / RINGモジュレーションとフィルター付きのオシレーターです。 Model 2-Lは、Model 2と同じですが、より長いエンベロープ時間が特徴です。

メニュー

FM / RING FMモジュレーションかリング・モジュレーションかを選択します。

OCS WAVE オシレーターの波形を選択します。

OCS FILTER オシレーターのフィルター・タイプを選択します。

OSCILLATOR

VOLオシレーターのボリュームを調整します。FREQオシレーターの周波数を調整します。

VEL ノートのベロシティによるオシレーター周波数の変化量を調整します。

0%でオフになります。

FILTER

オシレーター・フィルターの基本周波数を調整します。 FREQ Q オシレーター・フィルターのレゾナンスを調整します。 DROP オシレーター周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

オシレーター・フィルター周波数が基本周波数にドロップする **DECAY**

までの時間を調整します。

オシレーター・フィルター周波数が初期周波数に戻るまでの時間を RISE

調整します。0%でオフになります。

OSCILLATOR AMP ENVELOPE

ATTACK オシレーター・アンプ・エンベロープ・アタック・タイムを調整します。

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター・アンプ・

エンベロープ・アタックカーブを調整します。

オシレーター・アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。 HOLD オシレーター・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。 **DECAY** ノートのベロシティによるオシレーター・アンプ・エンベロープ・ VEL

ディケイ・タイムの変化量を調整します。0%でオフになります。

MODULATOR

MOD モジュレーション・アマウントを調整します。

FREQ モジュレーション・オシレーターの基本周波数を調整します。

VFI ノートのベロシティによるモジュレーション・オシレーター周波数の

変化量を調整します。0%でオフになります。

SPREAD モジュレーション周波数のステレオの広がりを調整します。 DROP モジュレーション周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY モジュレーション周波数が基本周波数までドロップ/上昇するまでの

時間を調整します。

RISE モジュレーション周波数が基本周波数に戻るまでの時間を調整します。

オフに設定されていると、RISEはオフになり、モジュレーション

周波数は基本周波数に留まります。

STEREO SWAP

START ステレオ・スワップのスタート・ポイントを調整します。 ステレオ・スワップのエンド・ポイントを調整します。 **END**

TIME ステレオ・スワップのスタート→エンドに要する時間を調整します。

Model 3/3L



Model 3はModel 1と同じですが、アンプ・モジュレーション・オシレーターが追加されたモデルです。Model 3-Lは、Model 3と同じですが、より長いエンベロープ時間が特徴です。

メニュー

MOD WAVE モジュレーター・オシレーター・ウェーブを選択します。

MODULATOR

MOD モジュレーションの量を調整します。

FREQ モジュレーション・オシレーターの基本周波数を調整します。

VEL ノートのベロシティによるモジュレーション・オシレーター周波数の

変化量を調整します。0%でオフになります。

SPREAD モジュレーション周波数のステレオの広がりを調整します。
DROP モジュレーション周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY モジュレーション周波数が基本周波数までドロップ/上昇

するまでの時間を調整します。

RISE モジュレーション周波数が初期周波数に戻るまでの時間を調整します。

0%でオフになります。

Model 4



モデル4は、フィルタリングされたノイズを使用します。

メニュー

FILTER ノイズ・フィルターのタイプを選択します。

NOISE

VOL ノイズのボリュームを調整します。

DECAYノイズ・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。VELノートのベロシティによるノイズ・アンプ・エンベロープの
ディケイ・タイムの変化量を調整します。0%でオフになります。

NOISE FILTER

FREQノイズ・フィルターの基本周波数を調整します。Qノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。

VOWEL FILTERを使用しているときは、VOWEL値を調整します。

VEL > FREQ ノートのベロシティによるノイズ・フィルター周波数の変化量を

調整します。0%でオフになります。

NOISE FILTER ENV

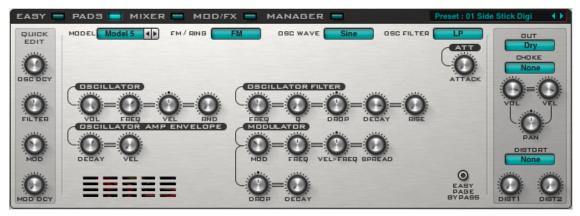
DROPノイズ・フィルター周波数のドロップ・アマウントを調整します。DECAYノイズ・フィルター周波数が基本周波数までドロップ/上昇

するまでの時間を調整します。

RISE ノイズ・フィルター周波数が初期周波数に戻るまでの時間を調整します。

0%でオフになります。

Model 5



モデル5は、FM/リング・モジュレートされたオシレーターを使用します。

メニュー

FM / RING FMモジュレーションかリング・モジュレーションかを選択します。

OCS WAVE オシレーターの波形を選択します。

OSC FILTER オシレーターのフィルター・タイプを選択します。

OSCILLATOR

VOLオシレーターのボリュームを調整します。FREQオシレーターの周波数を調整します。

VEL ノートのベロシティによるオシレーター周波数の変化量を調整します。

0%でオフになります。

RND オシレーター周波数をランダマイズします。

ノートが再生されたときに、オシレーターがどれくらいランダムに

周波数の変化量を制御するかを調整します。

0%でオフになります。

OSCILLATOR FILTER

FREQオシレーター・フィルターの基本周波数を調整します。Qオシレーター・フィルターのレゾナンスを調整します。DROPオシレーター周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY オシレーター・フィルター周波数が基本周波数までドロップする

までの時間を調整します。

RISE オシレーター・フィルター周波数が初期周波数に戻るまでの時間を

調整します。0%でオフになります。

OSCILLATOR AMP ENVELOPE

DECAYオシレーター・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。VELノートのベロシティによるディケイ・タイムの変化量を調整します。

0%でオフになります。

MODULATOR

MOD モジュレーション・アマウントを調整します。

FREQ モジュレーション・オシレーターの基本周波数を調整します。

VEL > FREQ ノートのベロシティによるモジュレーション・オシレーター周波数の

変化量を調整します。0%でオフになります。

SPREAD モジュレーション周波数のステレオの広がりを調整します。
DROP モジュレーション周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

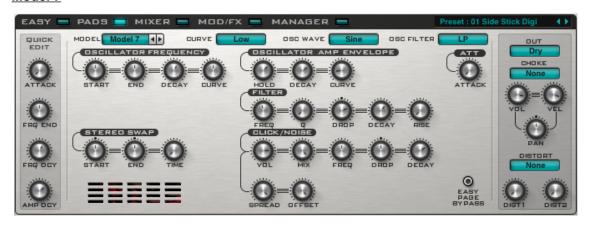
DECAY モジュレーション周波数が基本周波数までドロップ/上昇する

までの時間を調整します。

Model 6

モデル6はモデル4とモデル5を組み合わせたモデルです。

Model 7



モデル7は、クリック/ノイズオシレーターが加えられた周波数エンベロープ付きのオシレーターを使用したモデルです。

メニュー

CURVE 周波数エンベロープ・カーブのシェイプ(「Low」「High」)を選択します。

OCS WAVE オシレーターの波形を選択します。

OSC FILTER オシレーターのフィルター・タイプを選択します。

OSCILLATOR FREQUENCY

START オシレートがスタートするときの周波数を調整します。

END オシレート終了時の周波数を調整します。

DECAY オシレーター・フリケンシー・エンベロープ・ディケイ・タイム

(オシレートのスタート→エンドに要する時間)を調整します。

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター周波数

エンベロープ・カーブを調整します。

OSCILLATOR AMP ENVELOPE

ATTACK オシレーター・アンプ・エンベロープ・アタック・タイムを調整します。 HOLD オシレーター・アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。 DECAY オシレーター・アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。 CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター・アンプ・

エンベロープ・カーブを調整します

FILTER

FREQ オシレーター・フィルターの基本周波数を調整します。

Q ノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。

VOWEL FILTERを使用しているときは、VOWEL値を調整します。

DROP オシレーター周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY オシレーター・フィルター周波数が基本周波数までドロップ/上昇

するまでの時間を調整します。

RISE オシレーター・フィルター周波数が初期周波数に戻るまでの時間を

調整します。オフに設定されていると、RISEはオフになり、 オシレーター・フィルター周波数は基本周波数に留まります。

CLICK / NOISE

VOL クリック/ノイズのボリュームを調整します。

MIX 正弦波からホワイトノイズ、ピンクノイズまでのクリック/ノイズの

タイプとミックス値を調整します。

FREQ クリック/ノイズの基本周波数を調整します。

DROP クリック/ノイズ周波数ドロップ・アマウントを調整します。

DECAY クリック/ノイズ周波数が基本周波数にドロップするまでの時間と、

クリック/ノイズ・アンプ・エンベロープがゼロに減少するまでの

時間を調整します。

SPREAD ノイズ・フィルターのステレオの広がりを調整します。

OFFSET ノイズ・フィルター周波数オフセット(左チャンネルと右チャンネルの

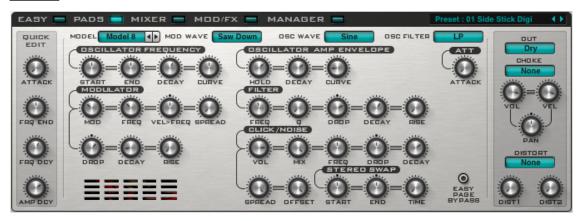
周波数の差異)を調整します。

STEREO SWAP

STARTステレオ・スワップのスタート・ポイントを調整します。ENDステレオ・スワップのエンド・ポイントを調整します。

TIME ステレオ・スワップのスタート→エンドに要する時間を調整します。

Model 8



Model 8は、Model 7にアンプ・モジュレーション・オシレーターを追加したモデル7です。

MODULATOR

MOD モジュレーション・アマウントを調整します。

FREQ モジュレーション・オシレーターの基本周波数を調整します。
VEL > FREQ ノートのベロシティによるモジュレーション・オシレーター周波数

の変化量を調整します。0%でオフになります。

SPREAD モジュレーション周波数のステレオの広がりを調整します。
DROP モジュレーション周波数のドロップ・アマウントを調整します。

値が負(-)のとき、オシレーター周波数は上昇します。

DECAY モジュレーション周波数が基本周波数までドロップ/上昇するまで

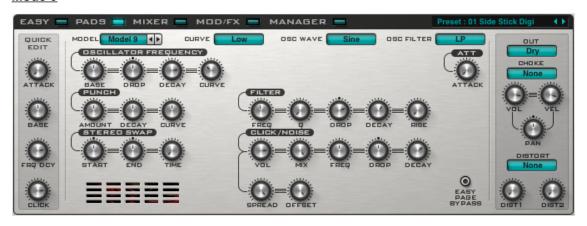
の時間を調整します。

RISE モジュレーション周波数が初期周波数に戻るまでの時間を調整します。

オフに設定されていると、RISEはオフになり、モジュレーション

周波数は基本周波数に留まります。

Mode 9



Model 9は、Model 7と同じですが、2つの周波数エンベロープ・オシレーターを使用します。

OSCILLATOR FREQUENCY

BASE 基本となるオシレーター周波数を調整します。

DROPオシレーター周波数のドロップ・アマウントを調整します。DECAYオシレーター周波数が基本周波数にドロップするまでの時間と、

オシレーター・アンプ・エンベロープがゼロに減衰するまでの時間を

調整します。

CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのオシレーター周波数

エンベロープ・カーブを調整します。

PUNCH

AMOUNT パンチ・フリケンシー・エンベロープをオシレーター周波数に

加算する量を調整します。

DECAY パンチ・フリケンシー・エンベロープがゼロにドロップするまでの時間を

調整します。

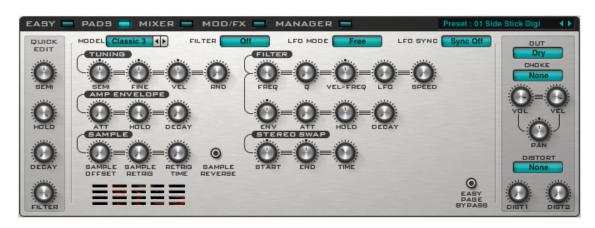
CURVE linear (0%) から exponential (100%) までのパンチ・フリケンシー・

エンベロープ・カーブを調整します。

Classic / Punch / Percussion

内蔵ユーザー・サンプルを使用できるモデルです。詳細については「内蔵サンプル・モジュール」のセクションを参照してください。

「内蔵サンプル・モジュール】



Punchにはバラエティに富んだ250を超えるサンプルを内蔵しています。「Classic」、「Punch」、「Percussion」モデルを選択することによって、ドラムシンセ・モジュール内でこれらの内蔵サンプルにアクセスできます。

TUNING

SEMI サンプルの半音チューニング(semi)を行います。

FINE サンプルの微調整(cent)を行います。

VEL ノートのベロシティによるチューニングの変化量を調整します。

0%でオフになります。

RND チューニングをランダマイズします。

ノートが再生されたときに、オシレーターがどれくらいランダムに

チューニングの変化量を制御するかを調整します。

0%でオフになります。

FILTER

 FILTER
 フィルター・タイプを選択します。

 FREQ
 基本フィルター周波数を調整します。

Q ノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。

VOWEL FILTERを使用しているときは、VOWEL値を調整します。

VEL > FREQ ノートのベロシティによるフィルター周波数の変化量を調整します。

0%でオフになります。

LFO フィルターLFOでノイズ・フィルターを変調する量を調整します。

SPEED フィルターLFOの速度を調整します。

LFOフリー・ランニング・モードをオン/オフにします。

LFO SYNC LFOテンポ同期をオン/オフにします。

ENVフィルター周波数エンベロープ・アマウントを調整します。ATTフィルター周波数エンベロープ・アタック・タイムを調整します。HOLDフィルター周波数エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。DECAYフィルター周波数エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。

AMP ENVELOPE

ATT アンプ・エンベロープ・アタック・タイムを調整します。 HOLD アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。 DECAY アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。

SAMPLE

SAMPLE OFFSET サンプルのスタート位置を調整します。

SAMPLE RETRIG サンプルがリトリガーされる回数を調整します。オフのときには、

サンプルはリトリガーされません。

RETRIG TIME サンプルがリトリガーされた後の時間(%)を調整します。

SAMPLE REVERSE サンプルをリバース再生します。

EASY PAGE BYPASS

このスイッチがオンになっている場合、「EASY」ページでパラメータを変更しても、モジュールに反映されることはありません。

[サンプラー・モジュール]



Punchには、8つのサンプラー・モジュールがあり、各モジュールは2つのサンプルをロードできます。

Sample A /B

「EDIT SAMPLE A / EDIT SAMPLE B」をクリックすると、サンプルAまたはサンプルBを編集できます。

通常、サンプルAとサンプルBは別々のセッティングを行いますが、「COMBINE」をオンにしておくことで、同じセッティングを共有することが可能となります。

サンプル・ファイル画面

サンプル・ファイル画面で、.wavか.aiff形式のオーディオ・サンプルをロードできるようになります。サンプル・ファイル画面には、いくつかのセクションがあります。

Sample Name 画面の上部には、現在のサンプル名が表示されます。

MENU ここをクリックすると、下記のサンプル・コマンド・メニューが表示されます。

■ Previous Folder – 上の階層のフォルダに戻ります。

■Goto Base Folder - 基本フォルダに移動します。

■Clear Sample A - サンプルAを削除します。

■Clear Sample B - サンプルBを削除します。

■Clear Sample A&B - 両方のサンプルを削除します。

■Import Samples – カレント・サンプル・フォルダの中にサンプルをインポートします。

■ Open Explorer - Windowsではエクスプローラー、Macではファインダーが開き、

Punchのサンプルが格納されているフォルダが表示されます。

 $Up\ a\ Folder\ Icon$ 「 \int ...」アイコンをクリックすると、1つ上のフォルダ(階層)

に移動します。

Folders フォルダは、フォルダ名の前に右三角「>」表示されています。

フォルダ名をダブルクリックすると、そのフォルダが開きます。

Samples サンプル名をダブルクリックすると、そのサンプルがロードされます。

サンプル名を右クリックすると、プレビューすることができます。

Path 画面の一番下には、いま開いているフォルダ名が表示されています。

サンプル・コントロール プレイ・コントロール

PLAY MODE Punchは5種類のサンプル再生モードを使用できます。

●Alternate – サンプルをトリガーするごとに、サンプルAとサンプルBが交互に

再生されます。

●Split - 「SPLIT」ノブで調整したスプリット・ポイントに従って、

サンプル再生がベロシティで分割されます。

スプリット・ポイントより下ではサンプルAが再生され、

上ではサンプルBが再生されます。

●Mix - サンプルAとBを同時に再生します。

MIX」「MIX」モード時の、サンプルA/B間のミキシングを調整します。

左いっぱいでAのみ、右いっぱいでBのみを再生します。

SPRIT サンプル再生がベロシティで分割されます。スプリット・ポイントより

下ではサンプルAが再生され、上ではサンプルBが再生されます。

SAMPLE

SAMPLE OFFSET サンプルのスタート位置を調整します。

SAMPLE RETRIG サンプルがリトリガーされる回数を調整します。オフのときには、

サンプルはリトリガーされません。

RETRIG TIME サンプルがリトリガーされた後の時間(%)を調整します。

SAMPLE REVERSE オンのとき、サンプルが逆転されます。

LOOP サンプル・ルーピングをオン/オフします。「LOOP START」

「LOOP END」ボタンを使って、ループを設定します。各「<>」の上にマウスを重ねると、メイン画面に現在のループ・ポイントが表示

されます。「く >」ボタンは、ループ・ポイントを

それぞれ前のゼロクロッシング・ポイントと次のゼロクロッシング・

ポイントに移動します。「<< >>」ボタンは、サンプルの

長さの-/+5%単位でループ・ポイントを移動します。

TUNING

SEMI サンプルの半音チューニング(semi)を行います。

FINE サンプルの微調整(cent)を行います。

VEL ノートのベロシティによるチューニングの変化量を調整します。

0%でオフになります。

RND チューニングをランダマイズします。

ノートが再生されたときに、オシレーターがどれくらいランダムに

チューニングの変化量を制御するかを調整します。

0%でオフになります。

 ENV
 ピッチ・エンベロープ・アマウントを調整します。

 ATTACK
 ピッチ・エンベロープ・アタック・タイムを調整します。

 HOLD
 ピッチ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。

 DECAY
 ピッチ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。

FILTER

 FILTER
 フィルター・タイプを選択します。

 FREQ
 基本フィルター周波数を調整します。

Q ノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。

VOWEL FILTERを使用しているときは、VOWEL値を調整します。

VEL > FREQ ノートのベロシティによるフィルター周波数の変化量を調整します。

0%でオフになります。

LFO フィルターLFOでノイズ・フィルターを変調する量を調整します。

SPEED フィルターLFOの速度を調整します。

LFO MODE フィルターLFOフリー・ランニングをオン/オフします。

LFO SYNC フィルターLFOテンポ同期をオン/オフします。

ENVフィルター周波数エンベロープ・アマウントを調整します。ATTACKフィルター周波数エンベロープ・アタック・タイムを調整します。HOLDフィルター周波数エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。DECAYフィルター周波数エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。

AMP ENVELOPE

ATTACK アンプ・エンベロープ・アタック・タイムを調整します。 HOLD アンプ・エンベロープ・ホールド・タイムを調整します。 DECAY アンプ・エンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。

STEREO SWAP

STARTステレオ・スワップのスタート・ポイントを調整します。ENDステレオ・スワップのエンド・ポイントを調整します。

TIME ステレオ・スワップのスタート→エンドに要する時間を調整します。

EASY PAGE BYPASS

このスイッチがオンになっている場合、「EASY」ページでパラメータを変更しても、モジュールに反映されることはありません。

[シーケンサー]



Punchには、GROOVE1~4、BREAK1~4の、8つのシーケンサーパターンがあります。

セレクタ

GROOVE1~4、BREAK1~4の各ボタンで、表示させたいパターンを選択します。

パターン画面

各パターンは、4つのトラック(TRK1~4)で構成されています。各トラックには、最高16のステップがあり、ドラム・モジュールのいずれか1つを再生します。

パターン画面には、単一のトラックまたは4つのトラックを全て同時に表示できます。「TRACK VIEW」ボタンを使用して、この2つの表示を切り替えることができます。

シングル・トラック・ビュー

STEP	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
ON	•			•						•		•			•	
VEL	127			127						127		127			127	
PAN	С			С						С		С			С	
TUNE	0			0						0		0			0	
FLAM																
ENVBP	0			0						0		0			0	
OFF	0			0						0		0			0	
FREE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0

STEP 現在プレイされているステップが反転表示されます。 *ON* トリガーされているステップには「 \bullet 」が表示されます。

VELこのステップのベロシティを調整します。PANこのステップのパンニングを調整します。TUNEこのステップのチューニングを調整します。

FLAM フラム(ドラム・モジュールをステップ中にリトリガーすること)させたい

フラムのタイミングは「FLAM」ノブで調整します。

ENV SP このステップのエンベロープ速度を調整します。

OFF このステップのサンプル・スタート・オフセット量を調整します。

FREE フリー・モジュレーション値。この値は4つ全てのトラックで共有します。

Ctrlキー(MacはCommandキー)を押したまま、任意のエントリーを左クリックすると、そのエントリーはデフォルト値に戻ります。

4つのトラックビュー

4つ全てのトラックを一度に表示します。「●」表示されている部分で、各トラックのドラム・モジュールが再生されます。

STEP	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
TRK1	•														•	
TRK2					•								•			
тякЗ			•			•		•		•	•				•	
TRK4									•							

どちらのビューでも、右クリックするとメニューが表示され、トラックとパターンのコピー、ペースト、クリアを行うことができます。また、トラックのランダマイズや、移動、パターンのロード、セーブ、トラックのバイパスをすることもできます。

コントロール

T1~T4 表示/編集するトラックを選択します。T1~T4の文字の上をクリック

すると、トラックトラックのミュートをオン/オフできます。

TRK1~TRK4 このビューで4つのトラックを一度に見ながら、シーケンスを

作成していくことができます。

TRACK VIEW 1トラック表示/4トラック表示を切り替えます。

LATCHをオンにしておけば、押したノートを放しても

再生を続けることができるようになります。

SWING SWINGを調整することで、より人間的にスウィングしたグルーヴで

トラックを再生することができます。

FLAM フラムのタイミングを制御します。

HUMAN ヒューマナイズを調整します。このノブを操作することで、

各ステップの長さを微調整します。値が0%のときは、各ステップは

すべて同じ長さになります。

START ループを開始するステップ番号を選択します。

END パターンの中のステップ数を選択します。1ステップから

16ステップに設定できます。

SPEED ホスト・シーケンサーで設定しているテンポの1/4から、

最高4倍まで設定できます。

LOCK プリセットを変更しても、パターンが同じままとなるように、

現在のパターンを固定します。ロックには3つのモードがあります。

■Off - ロックはオフになっています。パターンの変更が可能です。

■On – パターンは変更できません。

■Set – 現在のプリセット・パターンを、ロックされたシーケンスに変更し、

同時にロックを解除します。

Host Sync ホスト・シーケンサーとテンポを同期したいときは、

バック・スクリーンの「Host Sync」ボタンをオンにしておきます。

パターン・ファイル画面



パターン・ファイル画面では、パターンをロード/セーブすることができます。

Home Icon 「 \int ...」アイコンで、基本パターン・フォルダに戻ります。

Folders フォルダは、フォルダ名の前に右三角「>」表示されています。

フォルダ名をダブルクリックすると、そのフォルダが開きます。

Patterns パターンをクリックすると、そのパターンが選択されます。

ダブルクリックすると、そのパターンがロードされます。

右クリックすると、プレビューすることができます。

Menu パターン・ファイル・メニューを表示します。

●*Create Folder* – 空のフォルダを作成します。

●Load Pattern - パターンファイルをロードします。

Save Pattern – ファイルに現在のパターンを保存します。
 Copy Pattern – 現在選択しているパターンをコピーします。
 Paste Pattern – 前回コピーしたパターンをペーストします。

● Delete Pattern - 現在選択しているパターンを削除します。

● Undo - ひとつ前の動作を取り消します。

[イージー・コントロール]



イージー・ページは「EASY PAGE BYPASS」がオンになっているドラム・モジュールを除く全てのドラム・モジュールで、メイン・パラメータを簡単に変更できるようにします。

SYNTH PITCH

ドラムシンセ・モジュールのチューニングを調整します。 SEMI(半音)チューニングとOCT(オクターブ)チューニングの切り替えができます。

SAMPLE PITCH

ドラムサンプル・モジュールのチューニングを調整します。SEMI(半音)チューニングとOCT(オクターブ)チューニングの切り替えができます。

SYNTH DECAY

ドラムシンセ・モジュールのボリューム・エンベロープのホールド・タイム/ディケイ・タイム を調整します。

SAMPLE DECAY

ドラムサンプラー・モジュールのボリューム・エンベロープのホールド・タイム/・ディケイ・タイムを調整します。

FILTER FREQ / FILTER Q

フィルター周波数とレゾナンスを調整します。

PITCH ENV

ピッチ・エンベロープの速度を調整します。

LFO AMOUNT / LFO SPEED

全てのLFOのアマウントと速度を調整します。

FX1 BY~FX4 BY ボタン

FX1からFX4をバイパス(ミュート)できます。

MIX

FXウェット/ドライのミックスを調整します。「C(p+p)」はドライ(x_{7} に $x_{$

[ミキサー]



ミキサー画面では、全てのモジュールのボリュームとパンニングを個別に調整できます。また、4つのエフェクトのミキシングとパンニングも調整できます。各エフェクトのバイパス ($\{\{\{\}\}\}$)も、このパネルにあります。

[モジュレーション・コントロール]



ENV 1/2

エンベロープ・セクションでは、Punchの2つのフリー・エンベロープを使用して、Punchのパラメータ変更できます。ENV 1/ENV 2のボタンで、編集するエンベロープのパラメータを選択します。

ATTACKエンベロープ・アタック・タイムを調整します。HOLDエンベロープ・ホールド・タイムを調整します。DECAYエンベロープ・ディケイ・タイムを調整します。

DESTINATION どのパラメータが変調されるのかを決定します(例: BD 1 Volume)。

AMOUNT デスティネーションの変調する量(%)を調整します。
SOURCE モジュレーション・ソースを選択します (例: Mod Whl)。

AMOUNT SOURCEで選択したモジュレーション・ソースが、エンベロープ量を

変える値(%)を調整します。

LFO 1/2

LFOセクションでは、Punchの2つのLFOを使用して、Punchのパラメータを変更できます。。 LFO 1/LFO 2のボタンで、編集するLFOのパラメータを選択します。

WAVE 6種類のLFO波形を選択します。

SYNCLFOの速度をホスト・シーケンサーのテンポに同期させます。MODELFOが新しいノートにどのように反応するのかを制御します。

■ Poly - LFOはポリフォニックで、新しいノートがトリガーされると、リセットされます。 - LFOはモノフォニックで、新しいノートがトリガーされても、リセットされません。 ■ Mono - LFOはモノフォニックで、新しいノートがトリガーされると、リセットされます。

SPEED LFOの速度を調整します。「SYNC」がオンのときは、LFOの速度は

ホスト・シーケンサーのテンポに同期されます。

HUMLFOの速度をランダマイズします。SYMLFOのシンメトリーを調整します。

基本的にはLFOの中間点に達するまでの速度を調整しますが、

矩形波LFOのパルス幅を変更することもできます。

DESTINATION LFOのデスティネーション(変調先)を選択します (例:BD 1 Volume)。

AMOUNT デスティネーションの変調する量(%)を調整します。
SOURCE モジュレーション・ソースを選択します (例: Mod Whl)。

AMOUNT SOURCEで選択したモジュレーション・ソースが、LFOを変調する

値(%)を調整します。

MOD 1~MOD 8

モジュレーター・セクションでは、Punchの8つのモジュレーター・スロットを使用して、Punchのパラメータにモジュレーション・ソースを設定することができます。「MOD1」から「MOD8」のラベルが付いたボタンをクリックしてモジュレーター・スロットを選択します。

SOURCE モジュレーション・ソースを選択します (例: Mod Whl)。

DESTINATION どのパラメータが変調されるのかを決定します(例: BD 1 Volume)。

AMOUNT デスティネーションの変調する量(%)を調整します。

MOD SOURCE どのモジュレーション・ソースがモジュレーション・アマウントを

変調するのかを設定します (例: Belocity)。

AMOUNT モジュレーション・ソースのモジュレーション・アマウントを調整します。

「FXコントロール]



Punchには4つのエフェクト(FX)・ユニットがあります。FXコントロール・セクションでは、エ フェクト・タイプとそのパラメータを設定できます。

FX1~FX4(ボタン)

設定したいエフェクト・ユニットFX1~FX4を選択します。

27種類のエフェクト・タイプを選択することができます。

PATH

各工フェクトのルーティングを選択します。

エフェクトを平行にルーティングします。各工フェクトは同じインプット Parallel

信号を受信しますが、それぞれ独立してエフェクト処理します。

4つのエフェクトのアウトプットはまとめて加算され、アウトプットに

出力されます。

エフェクトを直列にルーティングします。FX1のアウトプットはFX2に、 Serial

FX2のアウトプットはFX3に、FX3のアウトプットはFX4に入ります。

FX1·2·3のアウトプットがまとめて加算され、FX4に出力されます。 [1,2,3]>4 [1,2]>3>4

FX1·2のアウトプットがまとめて加算され、FX3に出力され、FX3の

アウトプットがFX4に入ります。

FX1のアウトプットはFX2に、FX3のアウトプットはFX4に入り、 1>2+3>4

次にFX2とFX4のアウトプットがまとめて加算され出力します。

Punchのマルチ・チャンネル・バージョンでは、エフェクトの最終的なアウトプットは、それ ぞれ別のステレオ・チャンネルに出力されます。

FX1→ステレオ・チャンネル2に出力

FX2→ステレオ・チャンネル3に出力

FX3→ステレオ・チャンネル4に出力

FX4→ステレオ・チャンネル5に出力

例えば、SerialモードではFX4のアウトプットだけが最終出力で、これがステレオ・チャンネル 5から出力されます。

MIX

FXウェット/ドライのミックスを調整します。ノブがセンター(50D/50W)で、ドライ(エフェクトなしの音)とウエット(エフェクトありの音)のミックスが50%になります。左いっぱい(100D/0W)に回すと原音だけになり、右いっぱい(0D/100W)に回すとエフェクト音だけになります。

PAN

選択したエフェクトのパンニングを調整します。

BYPASS

エフェクト音をバイパス(ミュート)します。

エフェクトの種類

Mono Delay

モノラルのディレイです。ホストと同期させておけば、リズミックなグルーヴを演出することができます。

LENGTH ディレイの長さを調整します。「SYNC」がオンのときはテンポ・ベースで、

オフの時はタイム・ベースで調整します。

FEEDディレイのフィードバックを調整します。LPローパス・フィルターを調整します。HPハイパス・フィルターを調整します。WIDENステレオの広がりを調整します。

MODディレイ・モジュレーション・アマウントを調整します。SPEEDディレイ・モジュレーション・スピードを調整します。SYNCテンポベースか、タイム・ベースかを決定します。

Stereo Delay

ステレオ・ディレイです。L/Rそれぞれに別のディレイ・タイムを設定すると、スペイシーな空間を演出できます。左右のフィードバックを等価にする「EQUAL」オプションが付いています。

LEFT 左ディレイの長さを調整します。「SYNC」がオンのときはテンポ・

ベースで、オフの時はタイム・ベースで調整します。

RIGHT 右ディレイの長さを調整します。

FEED ディレイのフィードバックを調整します。

CROSS 左ディレイと右ディレイの間のフィードバックを調整します。

EQUAL オンのときは、設定している長さに関係なく、等しくフェードします。

 LP
 ローパス・フィルターを調整します。

 HP
 ハイパス・フィルターを調整します。

MOD ディレイ・モジュレーション・アマウントを調整します。

SYNC テンポベースか、タイム・ベースかを決定します。

Comb Filter

コム・フィルターです。フィードバック型のコム・フィルターで、非常に短い周期のディレイを 重ねることで、ユニークなサウンドを作り出します。

FREQ1/FREQ2 コム・フィルター1/2の周波数を調整します。

 FEED1 / FEED2
 コム・フィルター1/2のフィードバック・アマウントを調整します。

 MOD4 / MOD2
 コム・フィルター1/2のフィードバック・アマウントを調整します。

アマウントを調整します。

MOD SPD フィードバック・テンポベースのモジュレーション速度を調整します。

Reverb

リバーヴです。さまざまなパラメータを使用して、室内の「残響音」をシミュレートします。

PRE プリディレイを調整します。

SIZE シミュレートする部屋の「ルームサイズ」を調整します。

LENGTH 残響の長さを調整します。

DAMP リバーヴのダンピング・アマウントを調整します。

SPREADステレオの広がりを調整します。LP FILTERローパス・フィルターを調整します。HP FILTERハイパス・フィルターを調整します。

GATE ノイズ・ゲート・スレッショルド・ボリュームを調整します。

 HOLD
 ノイズ・ゲートの・ホールド・タイムを調整します。

 DECAY
 ノイズ・ゲートのディケイ・タイムを調整します。

HQ Reverb

リバーヴの高品質バージョンです。パラメータはまったく同じです。

PRE プリディレイを調整します。

SIZE シミュレートする部屋の「ルームサイズ」を調整します。

LENGTH 残響の長さを調整します。

DAMP リバーヴのダンピング・アマウントを調整します。

 SPREAD
 ステレオの広がりを調整します。

 LP FILTER
 ローパス・フィルターを調整します。

 HP FILTER
 ハイパス・フィルターを調整します。

GATE ノイズ・ゲート・スレッショルド・ボリュームを調整します。

HOLDノイズ・ゲートの・ホールド・タイムを調整します。DECAYノイズ・ゲートのディケイ・タイムを調整します。

Chorus

コーラスです。サウンドにファットな「広がり」と「厚み」を演出します。

LENGTHコーラスの長さを調整します。WIDTHLENGTHの「揺れ幅」を調整します。

SPEED 揺れ幅の速度を調整します。

SPREAD L/Rチャンネルの間のSPEEDの差を調整します。

 LP
 ローパス・フィルターを調整します。

 WIDEN
 ステレオの広がりを調整します。

Chorus / Delay

ディレイ付きのコーラスです。ディレイとコーラスを組み合わせて別のエフェクトを使用したいときのために、特別に開発されました。

LENGTHコーラスの長さを調整します。WIDTHLENGTHの「揺れ幅」を調整します。

SPEED 揺れの速度を調整します。

SPREAD L/Rチャンネルの間のLENGTHの差を調整します。

DLEN ディレイの長さを調整します。ディレイはコーラスの後にルーティング

されます。

DFD ディレイのフィードバック・アマウントを調整します。

D VOL ディレイのボリュームを調整します。

Flanger

フランジャーです。機能はコーラスとほぼ同じですが、ディレイ・タイムの違いから独特の「うねり」を演出することができます。

LENGTHフランジャーの長さを調整します。WIDTHLENGTHの「揺れ幅」を調整します。

SPEED 揺れの速度をMIDIテンポベースで調整します。

FEED フランジャーのフィードバック・アマウントを調整します。

PAN MODフランジャーのパンニングを調整します。LPローパス・フィルターを調整します。HPハイパス・フィルターを調整します。

Phaser

フェイザーです。サウンドに回転感や広がり、奥行きを与えることができます。

STAGEフェイザー のステージ数を調整します。PITCHフェイザー のピッチを調整します。

FEED フェイザー のフィードバック・アマウントを調整します。

WIDTHフェイザー のピッチの広がりを調整します。SPEED揺れの速度をMIDIテンポベースで調整します。

SPREAD STAGEがセンター・ピッチから広がる量を調整します。

PAN MOD フェーザーがパンニングする速度を調整します。

WahWah Dealy

ディレイ付きのワウです。時間とともに周波数が変化していくローパス・フィルターを通してサウンドを再生することで、ワウワウタイプのエフェクトを作り出します。

LOW フィルターの最低周波数レンジを調整します。ダイヤルを左に回すほど、

フィルターのレンジは低くなります。

HIGH フィルターの最高周波数レンジを調整します。ダイヤルを右に回すほど、

フィルターのレンジは高くなります。

SPEED フィルター周波数が時間とともに変化する速度をテンポベースで調整します。

RES フィルターのレゾナンスを調整します。

DLEN ディレイの長さを調整します。ディレイはワウの後にルーティング

されます。

DFD ディレイのフィードバック・アマウントを調整します。

D VOL ディレイのボリュームを調整します。

Distort

ディストーションです。音を歪ませるエフェクトの代表的存在です。PunchのDistortは、インプットをサチュレート/リミッティング/矯正して、バンドパス・フィルターにかけることで音を歪ませます。

LIMIT ハード・リミッティングのスレッショルド値を調整します。

RECT 矯正量(-100%~100%)を調整します。

SATディストーション・アマウントを調整します。TONEバンドパス・フィルターを調整します。

EMP TONEの帯域幅を調整します。

VOL エフェクト・ボリュームを調整します。

MOD WHL バンドパス・フィルターがモジュレーション・ホイールで変調される

量を調整します。

Low Fi

ローファイ・エフェクトです。音質を劣化させて、オールドスタイルのコンピュータ・サウンド・エフェクトを演出することができます。

BITS信号のビット・レベルを調整します。RATE信号のサンプルレートを調整します。FILTERローパス・フィルターを調整します。

MOD HWL ローパス・フィルターがモジュレーション・ホイールで変調される量を

調整します。

Amp Sim

アンプ・シミュレーターです。複数のアンプタイプをシミュレートします。実際にアンプを通 したようなサウンドを演出し、ファットなサウンドを作り出すのに適しています。

TYPE キャビネットのタイプを選択します。

「NONE」は、エフェクトだけを使いたいときに役立ちます。

DIST ディストーション・アマウントを調整します。

BASS Bass(低域)のEQです。
TREB Treble(中高域)のEQです。

VOL エフェクト・ボリュームを調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Waveshaper

ウェーブ・シェーパーです。歪んだサウンドに作り替えます。

TOP波形の+位相をシェイプします。BOTT波形の一位相をシェイプします。

RECT サウンドが矯正値を調整します。-100%では、サウンドはノーマルの

状態です。0%では、マイナス位相の出力がゼロになり、100%では

マイナス位相の全出力がプラス位相に変換されます。

LOW ローパス・フィルターを調整します。

MOD ローパス・フィルターのモジュレーション・アマウントを調整します。

SPD MODの速度を調整します。

Widner

ステレオ・ワイドナーです。ステレオ・サウンドをシミュレートします。

WIDEN ステレオのワイドニング(拡大量)を調整します。

WIDTH WIDENに対する更なるステレオの広がりを調整します。

 SPEED
 ステレオの広がりの速度を調整します。

 LP
 ローパス・フィルターを調整します。

 HP
 ハイパス・フィルターを調整します。

AutoPan

オート・パンです。サウンドを自動で左右にパンニングします。

AMT パンニングのアマウントを調整します。多いほどパンの広がりが

大きくなります。

SPEED サウンドが左右にパンニングする速度をテンポベースで調整します。

(例:1/1は、パンが左から右に1小節範囲内で動きます)

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(OD/100W)にすることをお勧めします。

Gator

SMTH

ゲート・エフェクトです。16ステップ・シーケンサーで、サウンドのボリュームをオン/オフ して「トランスゲート」タイプのエフェクトを演出します。

SPEED ゲーターの速度を調整します。速度は、16/1から最高1/32Tまでの

時間をベースにしています。

(例:速度が1/1に設定されていると、各ステップは1/16ノートとなり、 速度が2/1に設定されていると、各ステップはノートの1/8となります) ゲートのスムージングを調整します。スムージングが低すぎると、

再生の途中で急激にパンニングが切り替わったときに、クリック・ ノイズが発生してしまいますので、このSMTHを調整してクリック・

ノイズを回避します。

MODE ゲートのモード(種類)を調整します。

SYNC ホストの同期をオン/オフします。例えば、スタンドアローン・ホスト

でゲーターが聞こえない場合には、「OFF」に切り替えてください。 ホスト・シーケンサー側の設定は「AUTO」または「SYNC」にして

おくのがベストでしょう。

大部分のプリセットで、デフォルトの設定は「AUTO」ですので、

設定に問題がある場合には「OFF」を試してください。

L/R チャンネル・シーケンサー。各ステップをクリックするとオン/オフ

されます。ステップがオン(明るい色)でゲートは開き、サウンドが聞こえ

ます。ステップがオフ(暗い色)でサウンドはミュートされます。 デフォルトでは、全ステップがオン(明るい色)になっています。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(OD/100W)にすることをお勧めします。

Ring-Mod

リング・モジュレーターです。原音とは別の信号(波形)をかけ合わせて、ユニークなサウンドを作り出します。

TYPE 原音と掛け合わせるオシレーターの波形 (Sine(正弦波)、

Saw(ノコギリ波)、 Sqr(矩形波)、 Tri(三角波)) を選択して、入力を増幅します。

L+Rは、左と右のチャンネルをまとめて増幅します。

FREQTYPEで選択したオシレーターの周波数を調整します。AMTリング・モジュレーション・アマウントを調整します。

Filter

フィルターです。ヴィンテージのアナログEQをモデリングしたステレオ・マルチモード・フィルターで、Punchのメイン・フィルターの全ての特性を備えています。

 TYPE
 フィルターのタイプを選択します。(例: Low Pass)

 DIST
 プリフィルター・ディストーションを調整します。

FREQカットオフ周波数を調整します。Qレゾナンスを調整します。LFOフィルターLFOを調整します。

SPD フィルターLFOの速度を調整します。

MOD WHL LFOのモジュレーション・ホイールへのアマウント量を調整します。

Equalizer

イコライザーです。60Hz、200Hz、600Hz、2000Hz、8000Hzで固定された周波数帯を調整することができます。各バンドのコントロール・ノブを使用して、-20dbから+20dBの範囲で調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Compressor

コンプレッサーです。音を圧縮することで、出すぎた音と小さすぎる音の差(ダイナミック・レンジ)を平均化して、サウンドを落ち着かせる役割があります。

THRESH コンプレッサーが効き始めるスレッショルド値を調整します。

RATIO dBリダクション・アマウントを調整します。

(例:1:2のRATIOで信号が4dBスレッショルドを超えると、2db圧縮されます)

ATTアタック・タイム(コンプレッサーが作動するまでの時間)を調整します。RELリリース・タイム(コンプレッサーが解除されるまでの時間)を調整します。

VOL 圧縮後のボリュームを調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Noise-Gate

ノイズ・ゲートです。スレッショルド値を下回るサウンドを「ゲート(削除)」します。

THRESH ノイズ・ゲートが作動するスレッショルド値を調整します。

ATTACK 入力がスレッショルド値を超えた後、ノイズ・ゲートがどれだけ速く

ノーマルの状態に戻るのかを調整します。

HOLD ノイズ・ゲートが作動する前に、どれだけの時間スレッショルド・

ボリュームを下回るのかを調整します。

DECAY ノイズ・ゲートが作動してから、ボリュームをゼロに減衰するまでの

時間を調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Ensenble

アンサンブルです。それぞれ独立した設定を持つ6つのコーラスを使用して、複数のサウンドの コピーを再生するエフェクトです。

LENGTH アンサンブル・エフェクトの長さを調整します。

WIDTH LENGTHの広がりを調整します。

 SPEED
 LENGTHが広がっていく速度を調整します。

 FEED
 コーラスのフィードバックを調整します。

 ENS
 互いのコーラス値の差異を調整します。

SPRD コーラスが左右にパンニングされる量を調整します。

Cabinet

キャビネットです。複数のタイプのアンプ・キャビネットをシミュレートします。

TYPE キャビネットのタイプを選択します。

「NONE」は、エフェクトだけを使いたいときに役立ちます。

DIST ディストーション・アマウントを調整します。

BASSBass(低域)のEQです。TREBTreble(中高域)のEQです。VOLエフェクトをブーストします。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Multi Distort

マルチ・ディストーションです。様々なタイプのディストーション・エフェクトを使用できます。

TYPE さまざまなタイプのディストーションを選択します。

「None」は、ディストーションが選択されていない状態です。

PRE 入力をディストーションに送る前のゲインを調整します。

AMT1 ディストーション・アマウントを調整します。

AMT2 ファズ用の追加のディストーション・パラメータです。

NORM エフェクトの出力をノーマライズします。100%で、入力と同じ

出力値となります。

LP エフェクト後のローパス・フィルターを調整します。 HP エフェクト後のハイパス・フィルターを調整します。

VOL ディストーションの出力をブーストします。

AutoWah

オートワウ・フィルターです。ボリュームを使用して信号をフィルタリングし、フィルターの周 波数を変えるために、ローパス/バンドパス・フィルターを使用します。

TYPEオートワウ・フィルターのタイプを選択します。LOWオートワウ・フィルターの最低周波数を調整します。HIGHオートワウ・フィルターの最高周波数を調整します。

AMT 入力のボリュームが、フィルターの周波数を変調する量を調整します。

Q オートワウ・フィルターのレゾナンスを調整します。

SMOOTH フィルターのスムージングを調整します。

<u>エフェクト・モジュレーション・マトリクス</u>

FXセクションの下部には、2つのモジュレーション・マトリクス・スロットがあります。このスロットで、各エフェクトのパラメータを変調することができます。このスロットを使用して、さまざまなMIDIまたはPunchのシンセパートを、FXパラメータにルーティングすることができます。60のモジュレーション・ソースがあり、どのFXパラメータもデスティネーションとして使用できます。

SOURCE FXパラメータを変調するソースを選択します。

AMOUNT (MOD 1/2) モジュレーションソースでFXパラメータを変調する量を調整します。

DESTINATION 変調先を選択します。

現在選択されているFXのパラメータがここに表示されます。

[マネージャ画面]

マネージャ画面で、全てのパターン/プリセット/バンクを管理します。

「MANAGER」ボタンをクリックすることで、マネージャ画面に入ります。メイン画面に戻るには「CLOSE」ボタンをクリックしてください。

パターン・マネージャ



全てのパターンは、このパターン・マネージャ画面に表示されます。画面左側には全てのパターン・フォルダが表示されます。フォルダをクリックすると、そのフォルダ内のパターンが表示されます。一番上のフォルダ「Pattern」を選択すると、基本フォルダ内のパターンが表示されます。

右側には、選択したフォルダ内のパターンが表示されます。各パターンをクリックすると、選択状態となります。各パターンを右クリックすると、そのパターンを試聴することができます。パターンをダブルクリックすると、ロードされます。

コマンド

Pattern	GROOVE 1~4、BREAK 1~4のモジュールで使用するパターンを
	選択します。
Folder	新しいパターン・フォルダを作成します。

Load パターンをロードします。

 Load
 パダーグをロートします。

 Save
 現在のパターンを保存します。

Copy現在選択しているパターンをコピーします。Paste前回コピーしたパターンをペーストします。Delete前回選択したパターンを削除します。Preview現在のパターンをプレビューします。

Undo 現在のパターンに加えられた全ての変更を取り消します。

プリセット・マネージャ



プリセット・マネージャ画面は、現在のバンク内の全てのプリセットを表示します。現在のプリセットには、番号の頭に「●」が付いています。選択している全てのプリセットは反転表示されます。

クリックすると、プリセットが選択されます。シフトキーを押したままクリックすると、連続してプリセットを選択できます。Ctrlキー(MacはCommandキー)を押したままクリックすると、任意のプリセットを自由に選択できます。

右クリックすると、プリセット・コマンド・メニューが表示されます。

コマンド

Load保存されている1つまたは複数のプリセットをロードします。Save1つまたは複数のプリセットを、fxpファイルとして保存します。

Copy 現在のプリセットをコピーします。

 Paste
 前回コピーしたプリセットをペーストします。

 Swap
 現在のプリセットを別のプリセットと交換します。

Move 現在のプリセットを別の位置に移動します。

Insert 現在位置に空のプリセットを挿入し、残りのプリセットを1つ前方に

移動します。

Original現在のプリセットを元の設定値に戻します。Edited現在のプリセットを前回の設定値に戻します。Default現在のプリセットをデフォルト設定値に戻します。

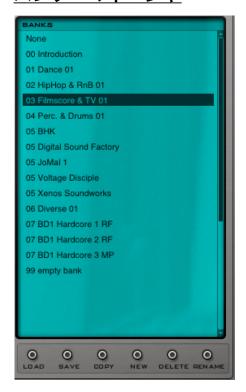
Delete 現在のプリセットを削除し、残りのプリセットを1つ後方に移動します。

Rename 現在のプリセットの名前を変更します。

 Find
 プリセットを検索します。

 Undo
 前回のコマンドを取り消します。

バンク・マネージャ



バンク・マネージャ画面は、現在のバンクを表示します。現在のバンクは反転表示されます。

右クリックすると、バンク・コマンド・メニューが表示されます。

コマンド

Loadバンクをロードします。Save現在のバンクを保存します。

Copy 現在のバンクのコピーを作成します。

New 新規バンクを作成します。

Delete 現在のバンクを削除します(実際には「~fxb」ファイルとして現在の

バンクの名前を変更するので、表示されません)。

Rename 現在のバンクの名前を変更します。

検索モード

「FIND」ボタンをクリックすると、検索ダイアログが表示されますので、検索ワードを入力します。この文字列を含んだ全てのプリセットが、バンク・マネージャ画面に表示されます。それらは[バンク名]-[プリセット名]として表示されます。

任意のエントリーをクリックすると、そのバンクとそのプリセットがロードされます。

現在検索中の文字列は、画面一番下の「Find:」に表示されています。ここをクリックすると、別の文字列を検索できます。「Close」をクリックすると、通常のバンク・ディスプレイに戻ります。

[バック・スクリーン]



Punch口ゴをクリックすると、バック・スクリーンが表示されます。ここでは、一般的なコントロール情報に加えて、クレジット/バージョン/シリアル情報が表示されます。また、下記の設定を行うこともできます。

Host Sync

ホスト・シーケンサーに対する同期をオン/オフします。ホスト/目的に応じて、オン/オフします。デフォルトはオンです。

Computer Keyboard Up / Down

コンピュータのキーボードによるコントロールをオン/オフします。オンにしておくことで、コンピュータのキーボードの \uparrow 、 矢印キーで、プリセットの選択などを行えるようになります。

Midi Map

カレントMIDIマップのセットアップが表示されます。ここで設定したセットアップに従い、どのノートがどのドラムモジュールやパターンをトリガーしているのかを示します。

「GM」と「Standard」の2つのMIDIセットアップがあります。これらの詳細については、MIDIマッピングのセクションを参照してください。

[MIDIマッピング]

<u>GMマッピング</u>

MIDIノート0~31は、番号順にBD1~BREAK 4をプレイします。

ノート	ドラム
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 22 22 22 22 23 23 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31	BD 1 BD 2 SN 1 SN 2 CH 1 CH 1 CH 2 CH 2 CLAP 1 CLAP 2 TOM / USER 1 TOM / USER 3 USER 4 USER 5 USER 6 SAMPLE 1 SAMPLE 2 SAMPLE 3 SAMPLE 3 SAMPLE 6 SAMPLE 6 SAMPLE 7 SAMPLE 6 SAMPLE 7 SAMPLE 8 GROOVE 1 GROOVE 2 GROOVE 4 BREAK 1 BREAK 2 BREAK 3 BREAK 4

MIDIノートの36~67は、MIDI GMドラムマッピングです。

ノート	ドラム
36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 55 56 57 58 59 60 61 62 63 66 66 66 66 66 66 67	BD1 USER 4 SN1 CLAP 1 SN2 BD2 CH1 USER 5 USER 6 TOM 3 OH1 TOM 2 TOM 1 SAMPLE 1 SAMPLE 3 SAMPLE 3 SAMPLE 6 SAMPLE 6 SAMPLE 6 SAMPLE 6 SAMPLE 7 SAMPLE 8 CH2 CLAP 2 GROOVE 1 GROOVE 1 GROOVE 2 GROOVE 3 GROOVE 4 BREAK 1 BREAK 3 BREAK 3

MIDIノートの72~107は、MIDIノートの0~31と同じなので、BD1から BREAK 4を順番にプレイします。したがって、MIDIノート72は「BD1」等々となります。

他の全てのMIDIノートは何もトリガーしません。

<u>スタンダード</u>

このマップは、MIDIインプットをリニアにマッピングします。

MIDIノート0~31、36~67、72~103は、BD1から BREAK 4を順番に再生します。 他の全てのMIDIノートは何もトリガーしません。

ノート	ドラム
0, 36, 72 1, 37, 73 2,38, 74 3,39, 75 4, 40, 76 5, 41, 77 6, 42, 78 7, 43, 79 8, 44, 80 9, 45, 81 10, 46, 82 11, 47, 83 12, 48, 84 13, 49, 85 14, 50, 86 15, 51, 87 16, 52, 88 17, 53, 89 18, 54, 90 19, 55, 91 20, 56, 92 21, 57, 93 22, 58, 94 23, 59, 95 24, 60, 96 25, 61, 97 26, 62, 98 27, 63, 99 28, 64, 100 29, 65, 101 30, 66, 102 31, 67, 103	BD1 BD2 SN1 SN2 CH1 OH1 CH2 OH2 CLAP 1 CLAP 2 TOM/USER1 TOM/USER3 USER 4 USER 5 USER 6 SAMPLE 1 SAMPLE 2 SAMPLE 3 SAMPLE 4 SAMPLE 5 SAMPLE 6 SAMPLE 7 SAMPLE 6 SAMPLE 7 SAMPLE 8 GROOVE 1 GROOVE 2 GROOVE 3 GROOVE 4 BREAK 1 BREAK 2 BREAK 3 BREAK 4

[Punchプリセットの構築]

Punchには、総合的なプリセット(グルーヴ/シーケンスが含まれたサウンド)と、ドラムモジュール/パッド用の別のプリセットがあります。この2つを区別することが重要です。

一般的なルール:

- -マスターボリュームは、最大-5dBでキープしてください。
- ー完全なドラムキットについて:常にサンプル・パッドでサンプルを使用してください(例:シンバルまたはパーカッション・インストルゥメント)。これらを使用していない場合でも、すべてのキーにサウンドをアサインするために、プリセットの内の1つを選ぶようにしてください。
- 常にアクティブなグルーヴ/ブレイクがあるキットを使用してください。
- ープリセット名にBPMを書いておけば、グルーヴを構築するときにかなり役立ちます。

パッド内部のプリセット:

各パッドに専用のプリセットを設定することができます。プリセットを保存する上で以下のルール(プリセットのナンバリング)を使用します。

- ードラム・プリセット内部のボリュームも、最大-5dBにキープします。ボーカルフィルターが使用されている場合にだけ、ボリュームをさらに高く設定できます。
- ードラムプリセットは、パンをセンターにしておきます(もちろん、ユーザーの意思で自由にパンを設定することが可能です)。
- ードラム・プリセットのベロシティは、90%をキープします。
- ードラム・プリセットは、アウトプットのルーティングやチョーク情報をセーブしません。ただし、ディストーションの設定値はセーブします。

アンダーラインが付けられた番号($01\ 02\ 03$ など)は、ファクトリー・プリセット時の重要な番号です。ただし、オリジナル・プリセットの作成段階では「10」などの別の番号を選択することもできます。

バスドラム・パッド・プリセット (ナンバー・セッティング):

01 a Nice one (名前の例)

情報:シンセシス・モデルを使用したプリセット。

02 Sub 8 (名前の例)

情報:シンセシス・モデルを使用したプリセット。Sub BD主体。

03 Classic 1

情報:ClassicサンプルとPunchサンプルの構成を使用したプリセット。

99 Model 1 high

情報:デフォルト・プリセット。

クラップ・パッド・プリセット (ナンバー・セッティング)

01 Big alive (名前の例)

情報:シンセシス・モデルを使用したプリセット。

<u>02</u> Punch 7 (名前の例)

情報:内蔵サンプルを編集したプリセット。

03 Classic 1

情報:内蔵のClassicサンプルとクリーンPunchサンプルを使用したプリセット。

99 Model 1 high

情報:デフォルト・プリセット。

ハイハット・パッド・プリセット(ナンバー・セッティング)

01 My CL (名前の例)

情報:シンセシス・モデルを使用したプリセット。

02 Classic (クラシック) 1

情報:Classicサンプルの構成を使用したプリセット。

03 12inch 1

情報:内蔵Punchサンプルを使用したプリセット。

99 Model1 HH

情報:デフォルト・プリセット。

スネア・パッド・プリセット(ナンバー・セッティング)

01 Elec long high (名前の例)

情報:シンセシス・モデルを使用したプリセット。

02 P31 Combz (名前の例)

情報: 内蔵サンプルを編集したプリセット。

03 Classic 1

情報:内蔵のClassicサンプルとクリーンPunchサンプルを使用したプリセット。

99 Model1 high

情報:デフォルト・プリセット。

タム・パッド・プリセット (ナンバー・セッティング)

01 Model 1 high (名前の例)

情報:シンセシス・モデルを使用したプリセット。

02 Vowel 10inch (名前の例)

情報: 内蔵サンプルを編集したプリセット。

03 Classic

情報:ClassicサンプルとクリーンPunchサンプルを使用したプリセット。

99 Model1 high

情報:デフォルト・プリセット。

ユーザー・パッド・プリセット (ナンバー・セッティング)

<u>01</u> Clack (名前の例)

情報:アコースティック・パーカッションサウンドとドラム・サウンドを再現したシンセシス・サウンド。

02 Flatter (名前の例)

情報:シンセ・サウンド、ファンタジー...FX...リアルなPunchサウンド。

03 Comb Ago

情報:内蔵サンプル、シンセ・サウンド...新しいサウンド...FX。

04 Bomgo High

情報:パーカション・サウンド、リアルなサウンド。

99 Model 1

情報:全種類のデフォルト・プリセット。

サンプル・パッド・プリセット (ナンバー・セッティング)

01 BD1 (名前の例)

情報:01はドラム用で、先にバスドラムかスネアから開始。

<u>02</u> Bongo 1 (名前の例)

情報:02はパーカッションサウンド用で、先にボンゴかコンガから開始。

03 FX Cla-Ow (名前の例)

情報:03は風変わりなFXサウンド。

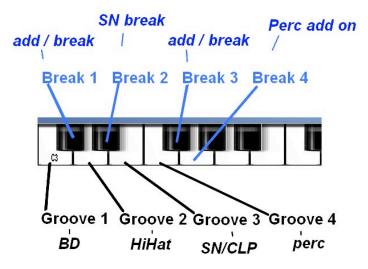
99 default

情報:デフォルト・プリセット(未追加)。

グルーヴの構築

各グルーヴとブレイクには、4つのトラックを入れることができますが、トラックの全てを使用しなくてはならないという意味ではありません。重要なことは、全てのGROOVEとBREAK 4をヒットしたときに、一体となったクールなトータル・グルーヴであることです。言い換えると、一度にC3/D3/E3/F3/G3をたたくと、トータル・グルーヴがあるはずです。

以下の図は、おすすめの設定値です。



Groove1 BD+ユーザーがいいと思うものを追加します。

Groove2 HiHats(クローズ/オープン)+ユーザーがいいと思うものを追加します。ここでは

カバサなどを選ぶこともできます(カバサなどには、ハイハットのようなグルーヴ

があります)。

Groove3 SN+ユーザーがいいと思うものを追加します。

Groove4 パーカッション+自分がいいと思うものを追加します。

Break1 シンバルヒットか他のブレイク/アドオン(フィルインetc.)を追加します。
Break2 スネア・ブレイクか他のブレイク/アドオン (フィルインetc.) を追加します。

Break3 ブレイクかアドオン (フィルインetc.) を追加します。

Break4 GROOVE1と組み合わせて使用するのに適したものを追加します。

パターンのセーブ

必須です。これでいつでも自分のパターンをロードできます。セーブしておくことで、各グルーヴは自動的にフィットします。

サンプルを使うときには、サンプルもロードする必要があります。

パターンをセーブする順序

BD 01 (例: 01BD groove 1)
SN 02 (例: 02SN groove 1)
HH 03 (例: 03HH groove 1)

大部分の場合は:

Track 1 Close HH1、及び Track 1 Open HH1 Track 3 Close HH2、及び Track 4 Open HH2

CLP 04 (例: 04CLP groove)
TOM 05 (例: 05Tom breaks)
USER 06 (例: 06 Caxici groove)
Sample Pads 07 (例: 07 bongo groove)