<u>PUNCH ユーザーマニュアル</u>



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
バンク・マネージャ	.64
[バック・スクリーン]	.65
[MIDIマッピング]	.66
[Punchプリセットの構築]	.69

[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。

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(<u>www.dirigent.jp/support</u>)。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。

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(<u>www.dirigent.jp/support</u>)。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。

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(<u>www.dirigent.jp/support</u>)。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。

<u>ノブ</u>

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。

<u>右クリック</u>

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	ィで、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: 03 Punch a beat (+) BD 1 Punch Amount Bank: (+) Introduction 73.0 %

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「< >」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。

4)

[ドラム・プリセット]

Preset : 02 Sub 8

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。

Dry Output	ステレオ・チャンネル 1
FX1	ステレオ・チャンネル 2
FX2	ステレオ・チャンネル 3
FX3	ステレオ・チャンネル 4
FX4	ステレオ・チャンネル 5
Stereo 6	ステレオ・チャンネル 6
Stereo 7	ステレオ・チャンネル 7
Stereo 8	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。
Cos	コサイン・ディストーション・エフェクト。
Cross1	クロス・ディストーション・タイプ-1。
Cross2	クロス・ディストーション・タイプ-2。
	「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。
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、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

EASY 🚍 PADS 🚍 MIXER 🚍 MOD/FX 🚍 MANAGER 🚍	Preset : 01 a Ni	ce one 🔹 🕨
OBJECT MODEL Model 3 OBC WAVE Sine CURVE Low OBCULLATOR FREQUENCY OBC WAVE DBC DBC	ATTACK	
	EASY PAGE BYPASS	

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

モデル4は、Model 3にModel 2のクリック/ノイズ・エンベロープを加えたものです。

<u>Classic / Punch</u> 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

EASY	PADS 📑 MIXER 🚍 MOD/FX 🚍 MANAGER 🚍 🛛 🦻	reset : 01 Kraft snare
	MODEL Model 2 ID DEC WAVE Sine NDISE FILTER BP CURVE	High
2DIT	OSCILLATOR FREQUENCY	
0	0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0	None
BABE	BASE DROP DECAY CURVE VOL HOLD DECAY CURVE HP	
0	$\Omega = \Omega = \Omega$ $\Omega = \Omega = \Omega = \Omega$	VOL VEL
FRQ DCY	VOL ATT DECAY VOL FREQ VEL>FREQ DROP DECAY	
Ö		PAN
NOIBE	FREQ Q SPREAD OFFEET DROP DECAY RISE CURVE VEL-FREQ	
		0
O		
NBE DCY		DISTI DIST2

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。

<u>Classic / Punch</u> 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。

<u>Classic / Punch</u> 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 REPEAT	ノイズ・フィルターのタイプを選択します。 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 Q RND	ノイズ・フィルターの基本周波数を調整します。 ノイズ・フィルターのレゾナンスを調整します。 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

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1~3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。

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。

USULLAI UN FREQUENUT

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。
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

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。
	オシルーター・フィルターの基本国油数を調整します

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。
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。

<u>Classic / Punch</u>

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	
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にドロップする
	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

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。
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。
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

モジュレーション・アマウントを調整します。
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。
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。
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。
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。
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。
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。

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 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。

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 ENVEL	_OPE
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

ーーーー 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

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。
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。
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 FREQUE	ENCY
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。
<i>LFO MO</i> DE	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。

<u>サンプル・ファイル画面</u>

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。

画面の上部	には、現在のサンプル名が表示されます。
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。
us Folder	- 上の階層のフォルダに戻ります。
Base Folder	- 基本フォルダに移動します。
Sample A	— サンプルAを削除します。
Sample B	— サンプルBを削除します。
Sample A&B	- 両方のサンプルを削除します。
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。
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。
	「Ĵ」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。
	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。
	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。
i	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。
	画面の上部 ここをクリ us Folder Base Folder Sample A Sample A&B Samples Explorer

<u>サンプル・コントロール</u>									
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。								
•Sample A •Sample B •Alternate	 サンプルAのみがプレイされます。 サンプルBのみがプレイされます。 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 ●Mix	 「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。 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。「< >」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	サンブルの半音チューニング(semi)を行います。								
FINE	ワンフルの微調整(cent)を行いより。								
VEL	ノートのヘロシティによるチューニングの変化重を調整します。								
RND									
	ノートか再生されたときに、オシレーターかと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。

SEQUENCI	ER				-												—	
GROOVE 1 💽	BTEP	01	02	03	04	05	06	87	08	09	10	11	12	13	14	15	16	
annys 20	ON	•			•						•		•			•		J
GROOVERO	VEL	127			127						127		127			127		00 empty
GROOVES	PAN	С			С						С		С			С		01 BD strai
	TUNE	0			0						0		0					03 HiHat 01
GRODVE4	FLAM																	03 HiHat 02
	ENVEP	0			0						0		0					03 HiHat 03
BREAKT	OFF	0			0						0		0			0		05 Low roms
BREAK2	FREE	0	0	0	0						0						0	
BREAK3	T1 🔘 🗧	BD2		• E T		BD1			CK	Ô	C	Č	0		TART	Ste	p 01	SPEED 1x bpm
BREAK4 🔘	T2 🔘 🗧	BD1		T4 O		BD1		LAT	CH E	WING	FL	AM	HUMAN	N	END	Ste	p 16	

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。

<u> パターン画面</u>

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																
ENVEP	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	0

現在プレイされているステップが反転表示されます。
トリガーされているステップには「●」が表示されます。
このステップのベロシティを調整します。
このステップのパンニングを調整します。
このステップのチューニングを調整します。
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。
このステップのエンベロープ速度を調整します。
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。
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	οз	04	os	06	87	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。

<u>コントロール</u>

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	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。

<u>パターン・ファイル画面</u>

J
00 empty
01 BD strai
03 HiHat 01
03 HiHat 02
03 HiHat 03
05 LowToms
06 Agogo 01

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	「Ĵ」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「>」表示されている	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る	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 Fol	r – 空のフォルダを作成します。	
 Load Patte 	– パターンファイルをロードします。	
Save Patte	- ファイルに現在のパターンを保存します。	
 Copy Patter 	・ ー 現在選択しているパターンをコピーします。	
Paste Patte	n – 前回コピーしたパターンをペーストします。	
Delete Pat	<i>m</i> – 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]

EAS	Y 🚍 PADS 🚍	MIXER	MOD/	FX 🚍 M	ANAGER	_							
© BEM DCT	SEMI			°	°	·			105 °				● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
۲	PITCH	PITCH	DECAY	DECAY (I FILTER	FILTER	ENV	AMOUNT	SPEED @	• MIX	MIX	MIX	MIX

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(中央)」はドライ(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%であることを意味します。

[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 (ミュート)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]



<u>ENV 1/2</u>

_____ 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。

<u>LFO 1 / 2</u>

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。
SYNC		LFOの速度をホスト・シーケンサーのテンポに同期させます。
MODE		LFO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。
	■ <i>Poly</i>	- 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。
	■Free	- 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。
	■ <i>Mono</i>	- 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。
НИМ		LFOの速度をランダマイズします。
SYM		LFO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。
DESTINA	TION	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。

<u>MOD 1~MOD 8</u>

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。

TYPE

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

各エフェクトのルーティングを選択します。

Parallel	エフェクトを平行にルーティングします。各エフェクトは同じインプット
	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。
Serial	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、
	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。
[1,2,3]>4	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	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。
1>2+3>4	FX1のアウトプットはFX2に、FX3のアウトプットはFX4に入り、
	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。

ΜΙΧ

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。

<u>エフェクトの種類</u>

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。
MOD1 / MOD2	コム・フィルター1/2のフィードバック・モジュレーション・
	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。
WIDTH	LENGTH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。
WIDTH	LENGTH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。
D FD	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。
WIDTH	LENGTH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。

1アルを左に凹りはと、
イヤルを右に回すほど、
ンポベースで調整します。
後にルーティング
ます。
1

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セロになり、100%では
	マイナス位相の全出力がフ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(0D/100W)にすることをお勧めします。

Gator

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)
SMTH	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(明るぃ色)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(0D/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。
FREQ	TYPE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。
BASS	Bass(低域)のEQです。
TREB	Treble(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。

SOURCEFX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。

<u>パターン・マネージャ</u>

PRESET / SEQUENCER MANAGER			
FOLDER	PATTERN		
Pattern	00 empty	06 Bongo 01	06 LowNoise 1
	01 BD straight	06 Caxici 01	06 Quinto 01
	03 HiHat 01	06 Cng Quinto 01	06 Shaker 01
	03 HiHat 02	06 Cng Quinto 02	06 Shaker Caxici
	03 HiHat 03	06 CowBell 01	06 Shekere 01
	05 LowToms	06 CowBell 02	06 Shekere 02
	06 Agogo 01	06 Egg 01	06 Triangle
	06 Beatring 1	06 Fingerbells 01	99 temp 1
Groove 1 O O O (PATTERN FOLDER LOAD SAVE CO	DPY PASTE DELETE P		

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。
Save	現在のパターンを保存します。
Сору	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。

<u>プリセット・マネージャ</u>

PREBETS		Bankhara an Anna Anna Anna Anna	
O1 April 1 94bpm	09 Tomzer kit 107bp	17 Taiko Tension 94	25 Default 25
02 Deep 105bpm	10 Robs Error 111bp	18 Default 18	26 Default 26
03 Horror 105bpm	11 D-Zone 01 110bpm	19 Default 19	27 Default 27
04 March 94bpm	12 D-Zone 02 110bpm	20 Default 20	28 Default 28
05 Framo 97bpm	13 Punchero 97bpm	21 Default 21	29 Default 29
06 Driver 97bpm	14 sfx deep stuff 0	22 Default 22	30 Default 30
07 QuintoBrusher 94	15 sfx deep stuff 0	23 Default 23	31 Default 31
08 SiFi 105bpm	16 sfx deep 01 80bp	24 Default 24	32 Default 32
0 0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0 0

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。
Save	1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。
Сору	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。
Сору	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。

<u>検索モード</u>

「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ロ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↑ ↓ 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	BD 1 BD 2 SN 1 SN 2 CH 1 CH 1 CH 2
8 9	CLAP 1 CLAP 2
10	TOM / USER 1
12	TOM / USER 3
14	USER 5
15 16	SAMPLE 1
17 18	SAMPLE 2 SAMPLE 3
19 20	SAMPLE 4 SAMPLE 5
21	SAMPLE 6
23	SAMPLE 7 SAMPLE 8
24 25	GROOVE 1 GROOVE 2
26 27	GROOVE 3 GROOVE 4
28	BREAK 1 BREAK 2
30	BREAK 3
31	DKEAK 4

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。

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 3 SAMPLE 3 SAMPLE 3 SAMPLE 5 SAMPLE 5 SAMPLE 5 SAMPLE 5 SAMPLE 6 SAMPLE 5 SAMPLE 6 SAMPLE 7 SAMPLE 7 SAMPLE 8 GROOVE 1 GROOVE 1 GROOVE 2 GROOVE 3 GROOVE 4 BREAK 1 BREAK 1 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。

-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)

<u>01</u> 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。
<u>03</u> 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。
<u>99</u> 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)

<u>01</u> 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。 <u>02</u> 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。 <u>03</u> 12inch 1 情報:内蔵Punchサンプルを使用したプリセット。 <u>99</u> 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)

<u>01</u> 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。
<u>02</u> Vowel 10inch (名前の例)
情報:内蔵サンプルを編集したプリセット。
<u>03</u> Classic
<u>03</u> Classic
<u>16</u>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。
<u>99</u> 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)

01 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) <u>01</u> 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。

02 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:0	1BD groove 1)		
SN	02(例:	02SN groove 1)		
НН	03(例:	03HH groove 1)		
	大部分の場	易合は:		
		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)		
ТОМ	05(例:	05Tom breaks)		
USER	06(例:	06 Caxici groove)		
Sample Pads	07(例:	07 bongo groove)		