

CBA ref 2024 - ONW01



A field guide to
Onward

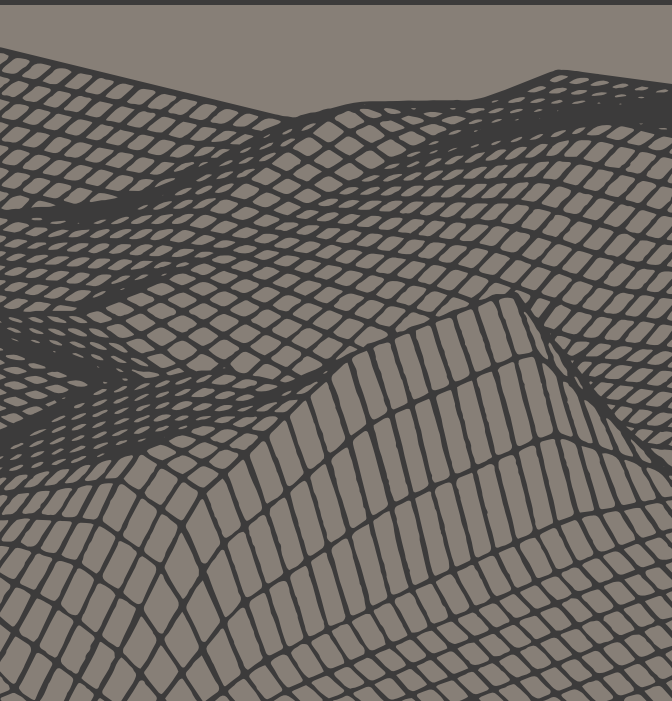


Table of Contents

2	Overview
4	Setup
6	Getting Started
8	Controls
14	Hidden Options
20	Onward 101
22	Freeze
26	Glitch
30	Effects
32	Shape
34	Error
38	Routing
40	Customize
42	Ramping
44	External Control
46	Bye



9V DC Power req: 9VDCセンターマイナス ~200mA

Overview

ONWARD!

一ヶ所に留まらないでいよう。

Onwardは貴方の演奏に合わせて動きを生み出すデュアルエフェクトです。貴方の奏でる音が、一瞬の間にリッチで音楽的なランドスケープとなります。

そして更に先 (Onward) へ。

(実際はサウンドの保存も可能ですが、具体的には後ほど説明します。)

Onwardは2つのチャンネルが並列に配置されています。

- ① リピートするグリッチ
- ② 持続するフリーズ

各チャンネルは異なる方法でオーディオをキャプチャーし、更にOnwardの様々なセクションを通過させることで、サウンドに新たな生命を吹き込みます。

それは、レイヤー状の伴奏者。

うねるシンセシスの再生成体。

完全にグリッチアウトした、夢のような風景。

貴方が優しくプレイするなら、Onwardもマイルドに。少しワイルドになっても、いつでも追従します。Onwardは流体のように、貴方の選択とモーメントに適応するのです。

その使い方を学んでいこう。

Setup

Onwardをあなたの環境にセットアップしよう。あなたがペダルについて経験豊富なら、いくつかの項目は飛ばしても大丈夫です。

POWER

Onwardは200mA以上供給可能な9VDC センターマイナスの電源で動作します。

サプライにはこんなマークがあるはず:



I/O

Onwardはモノラル、ステレオ、モノラルトウステレオで使えます。デフォルトの設定で、モノカステレオどちらにも自動的に対応します。

モノイン、モノアウト



TS CABLE

ステレオイン、ステレオアウト



TRS CABLE

多くのステレオデバイスは2つのモノラルジャックを備えます。その場合は以下のようなY字のデュアルTSケーブルが必要です。



モノラル入力をステレオ出力へスプリットしたいなら、MISO dipスイッチをオンにしてください。

また特別なステレオ処理を行いたい場合は、SPREAD dipスイッチ(p40)をオンにしてください。

OPTIONS

Onwardにはあなたの体験をカスタマイズして微調整できるオプションがあります。全て知りたいなら、以下のページをチェックしてください。

- 隠されたオプション (pg. 14-19)
- カスタマイズ (pg. 40)
- Ramping (pg. 42)
- 外部コントロール (pg. 44)

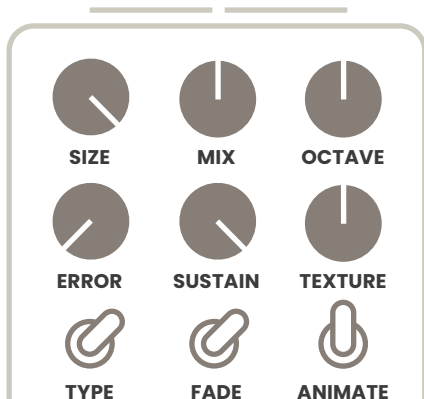
ややこしくてわからない? まず最初はdipスイッチは全てオフにしてスタートするのが良いでしょう。



OK, では始めよう。

Getting Started

まずは軽いガイドツアーを。



Freezeをオンにしてプレイしてみよう。ソフトで浮遊感のあるパッドが再生されます。更に追加のプレイをして、どのように追従するかを聴いてみよう。



じゃあ、更にいじってみよう。



TEXTURE

TEXTUREを下げてデジタルな調味料を加えよう。



OCTAVE

OCTAVEを上げてハーモナイズするボイスを加えよう。



VA X WA

ANIMATEトグルを切り替えて物事を動かそう。



GLITCH

ここでGlitchをオンにして更にプレイしよう。フレーズとフレーズの間空白を作って、Onwardが貴方の演奏にどう影響するかを聴いてみてください。



GLITCH

好みのサウンドや雰囲気が見つかったら、Glitchフットスイッチをホールドしよう。貴方が一緒に演奏するのに最適なグリッチパターンをリピートしつつ、Freezeはプレイに追従し続けます。

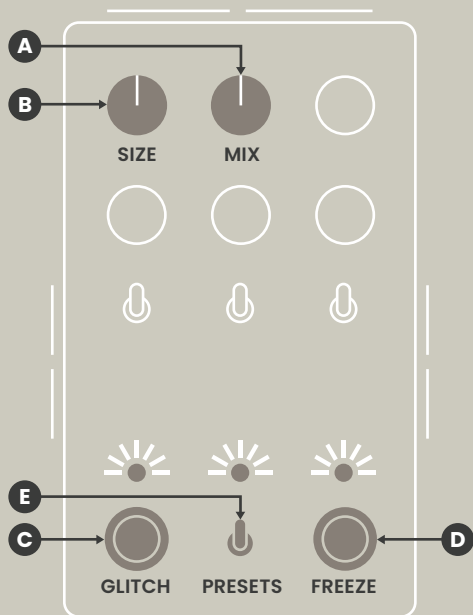


ERROR

最後にERRORを上げて、美しい風景を崩壊させよう。どんなものにも、終りが来る。

何が起こってたのか、詳しく見ていこう。

General Controls



Blend, engage, recall.

A

MIX

入力信号とOnwardのバランスを制御します (FreezeとGlitch 両方に影響します)。Ramping(p42)が有効のときこのノブは役割が変わり、rampムーブメントのスピードを設定します。

B

SIZE

Glitchの長さ、Onward全体の様々な要素のタイミングを設定します。MIDIクロックに同期している場合、SIZEはサブディビジョン設定になります。

C

GLITCH

- 🔴 タップでGlitchエフェクトをオンにします。
- 🟢 ホールドで現在のサンプルをロックします。

D

FREEZE

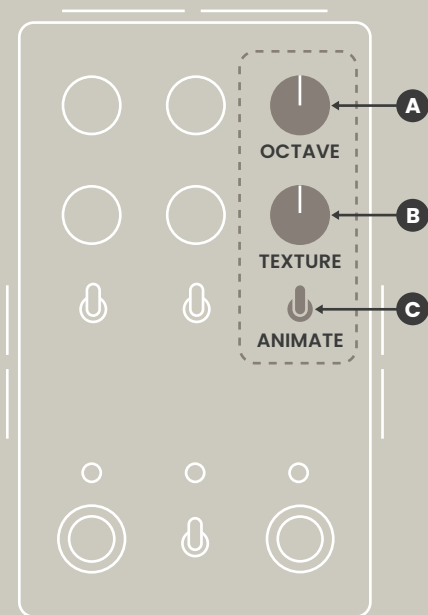
- 🔴 タップでFreezeエフェクトを有効にします。
- 🟢 ホールドで現在のサンプルをロックします。

E

PRESETS

トグルスイッチ右と左のポジションへプリセットを保存し、いつでも呼び出すことができます。中央はライブ設定で現在のセッティングを反映します。プリセットを保存するには、保存したい方向のフットスイッチを3秒長押しし、押しながらももう一方のフットスイッチを更に3秒長押しします。保存に成功するとLEDが点滅します。

Effect Controls




Harmonize, excite, drift.

エフェクトセクションはOCTAVE, TEXTURE, ANIMATEによって構成されます。


A **OCTAVE**
追加のボイスをハーフまたはダブルスピードでブレンドします。12時から左はハーフスピード（ローオクターブ）、12時から右はダブルスピード（ハイオクターブ）となります。12時ではOCTAVEは無効です。

B **TEXTURE**
Onwardにデジタルまたはアナログな歪みを追加し、ザラついた質感を演出します。12時から右はアナログオーバードライブ、左ではサンプルレート劣化となります。12時ではTEXTUREは無効です。

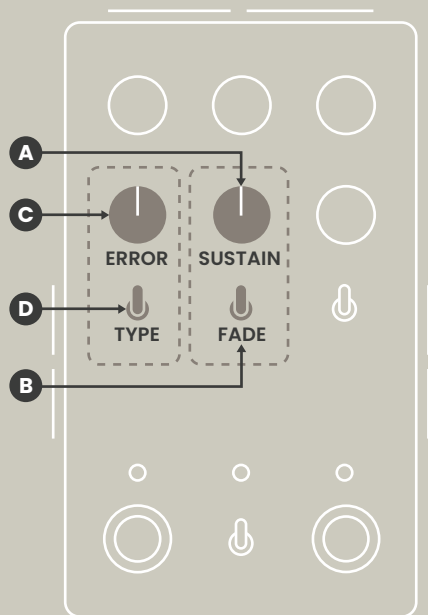
C **ANIMATE**
2種類のムーブメントをオンオフできます。

 **VIBRATO** - スピードはSIZEで設定します。

 **NONE**

 **CHORUS** - 常にスローで雰囲気のある速度で固定されています。

Shape and Error Controls



Swell, stumble, surprise.

SHAPE

A

SUSTAIN


サウンドがフェードアウトまでどれだけ維持されるかを設定します。低い設定では短いビープ、奇妙なエコー、シンセライクなエフェクトとなります。最大ではサステインが無限となり、新しいサンプルをトリガーするまでサウンドが維持されます。

B

FADE

フェードイン/アウトの速さを設定します。

 **SLOW** - ソフトなうねり。

 **USER** - 貴方のお好みに。隠されたオプション(p15)で設定できます。

 **FAST** - 瞬間的で迅速な反応。

ERROR

C




ERROR

エラー具合の好み、強度、度合い(p34)を設定します。

D

TYPE

エラーの種類を選択します。

-  **TIMING** - ミュートとサンプルレート変更
-  **CONDITION** - サウンドミュートとサンプルレート変化をランダムに発生
-  **PLAYBACK** - 再生の方向と速度を不安定に変更

ShapeとErrorのタイミングはSIZE設定に影響されます。

Hidden Options



HIDDEN OPTIONS

両方のフットスイッチをホールドして、秘密のオプションへアクセスできます。LEDは緑で光ります。



SENSITIVITY

Onwardが貴方のプレイのダイナミクスに反応する感度を設定します。殆どは12時あたりが最適です。



BALANCE

2つのチャンネルの相対的な音量バランスを調整します。



DUCK DEPTH

ダッキングとサイドチェイン効果(p41)がトリガーされる感度とエフェクト強度を設定します。



USER

FADEの中央ポジションに対応する、貴方の好きなセッティングを設定できます。

Hidden Options continued



< ROUTING >

各トグルで、対応するセクションを各チャンネルへ無効にする設定ができます。以下のように対応します。



Glitchにのみ適用



両方のチャンネルに適用



Freezeにのみ適用

< TYPE >

Errorを片方のチャンネルにのみ適用。もう一方は安定します。

< FADE >

SUSTAINとFADEを片方のチャンネルにのみ適用。もう一方は無限のサスティンと速いフェードアウト。

< ANIMATE >

OCTAVE、TEXTURE、ANIMATE、EQを片方のチャンネルにのみ適用。もう一方はクリーンになります。

更にいくつかの秘密のオプションがあります。



ERROR

ERROR BLEND

選択していない2つのエラータイプをブレンドし、3種類をミックスして適用します。ERRORノブは全体のエラー割合を設定し、秘密のオプションは選択されていないエラータイプのミックス具合を設定します。



TEXTURE

EQ

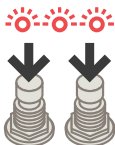
12時から右回しで低域を取り除きシグナルを細くします。左回しで高域を取り除きシグナル全体をダークにします。



全ての秘密のオプションをデフォルト設定へ戻したい場合は、プリセットトグルを左へ倒して中央に戻す、これを3回繰り返します。LEDが点滅したら、両方のフットスイッチを押してリセットを確定します。

Hidden Gestures

更に隠されたジェスチャーもあります。



TAP TEMPO

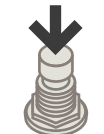
手動でシンクさせるのももちろん可能です！両方のフットスイッチを2回同時に押すと、Onwardがタップテンポモードになり、LEDが赤で点滅します。左フットスイッチでテンポをタップしたら、左フットスイッチを押してタップテンポモードを終了します。



GLITCH

DRY KILL

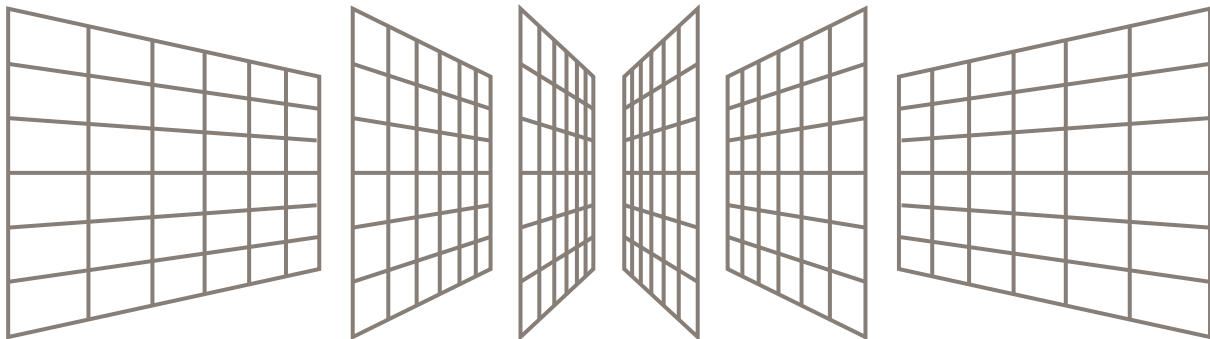
GLITCHフットスイッチを押しながら電源をいれると、ドライ信号を出力から取り除くことができます(dry/wetセットアップなどで特に便利です)。この設定は次に変更するまで維持されます。



FREEZE

TRAILS

FREEZEフットスイッチを押しながら電源をいれると、Onwardのバイパス時にエフェクトがスムーズにフェードアウトするトレイル機能を有効にします。この設定は次に変更するまで維持されます。

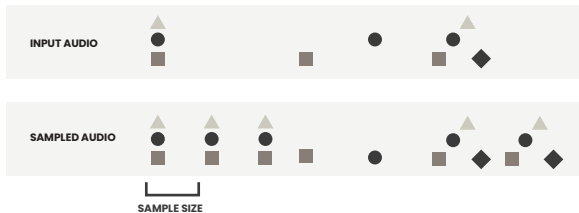


Onward 101

Onwardにはいくつかのシンプルなコンセプトから成り立っています。ペダル全体の理解に役立つはず。

DYNAMICS

Onwardは、貴方のプレイのダイナミクスに反応する"ダイナミックエフェクト"です。

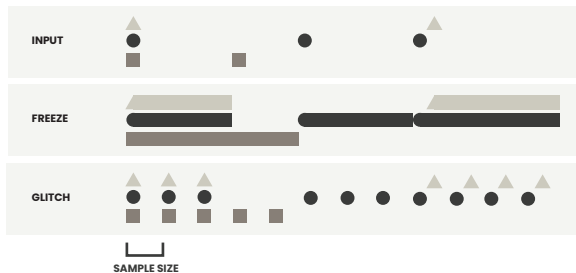


Onwardは入力信号を検知したら、サウンドをサンプリングします。既にサンプルがある場合は、置き換えます。つまりOnward内のサウンドは重ならず、常に変化し先へ進み続けます。これは両方のチャンネルに共通します。

各チャンネルはフットスイッチをホールドすることで現在のサンプルをロックし、サウンドの置き換えを防ぐことができます。これにより、一方のチャンネルはダイナミック、もう片方は一定のサウンドをを保持することも出来ます。

TOGETHER OR SEPARATE

Onwardは並列に配置された2つのチャンネルから成ります。



両方のチャンネルは入力を同時にサンプルし、各々のメモリーへ記録します。2つを別々に処理して2in1エフェクトのように使ったり、または2つを組み合わせると1つの大型エフェクトとしても扱えます。もしくはその中間も。

TOGETHER:

- 両チャンネルは同時に貴方のダイナミクスに反応し、サンプリングします。
- デフォルトでは、両チャンネルは全てのセクションが適用されます。
- GlitchチャンネルへFreezeチャンネルをサイドチェイン可能です(p41)。
- 両チャンネルとも、貴方のダイナミクスで音量ダッキングが可能です(p41)。

SEPARATE:

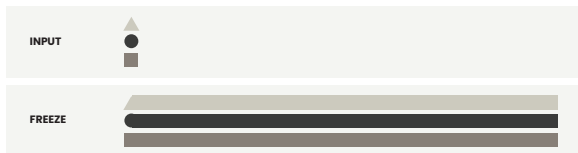
- Onwardの各セクションを各チャンネルのみにルーティングできます(p38)。
- チャンネルをロックして片方のサンプルを維持し、もう一方はダイナミクス変化を適用できます。
- MANUALモードを使って、各チャンネルのサンプリングをフットスイッチを制御できます(p41)。

Freeze

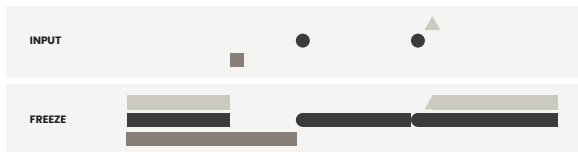
OnwardのFreezeチャンネルは、瞬間のサウンドをキャプチャーし一定の長さ分サステインします。

ドローンのような背景でのアンビエンス、現在のプレイに絡み合うハーモナイズしたボイス、または貴方の楽器をシンセサイザーへ変貌させることもできます。

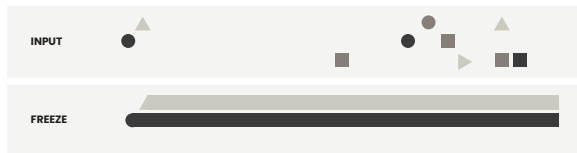
Onwardは貴方がプレイしたものなら全て、自動的にフリーズします。



他のノートをプレイしたら、再度サンプリングしサウンドを上書きします。



フットスイッチをホールドすればいつでも現在のサウンドをロックし、上書きすること無くプレイを重ねることが出来ます。



より馴染み深いフットスイッチで制御するフリーズに変更も可能です。MANUAL dipスイッチ(p41)をオンにしましょう。Onwardはプレイのダイナミクスを無視し、フットスイッチを押したときのみサンプリングをします。

YOU GET WHAT YOU GIVE

ソフトでまばらな演奏ではスムーズかつ不定形のサウンドに、速く激しい演奏なら繰り返しがより明確になるトゲトゲしたサウンドが得られます。コツをつかめば、これらの異なるフリーズの音色をニュアンスで行き来することも可能です。

Freeze Ideas



SUB SYNTH

OCTAVE SUSTAIN

Onwardをプレイに追従して低音域を埋め尽くすような、ドゥームなシンセサイザーへ変貌させよう。OCTAVEが最小位置であれば、残りはあなた次第。FADE, TEXTURE, ANIMATEで様々に実験してみよう。



LIVING PAD

FREEZE ERROR

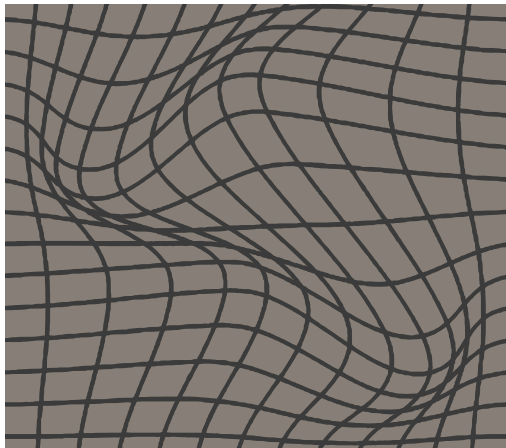
Freezeフットスイッチをホールドして無限のパッドを生成しよう。これこそ、誰もが知るフリーズエフェクト。異なるERROR設定を試してパッドに動きを付与し、生命を吹き込もう。



INSTANT ENO

SIZE MIX OCTAVE
 ERROR SUSTAIN TEXTURE
 TYPE FADE ANIMATE

この設定では、貴方がプレイするいかなるサウンドも全て壮大なアンビエント集合体となります。貴方の新しいサンプルがフェードインするまで少し時間が掛かります。ゆったり、辛抱強くプレイしよう。

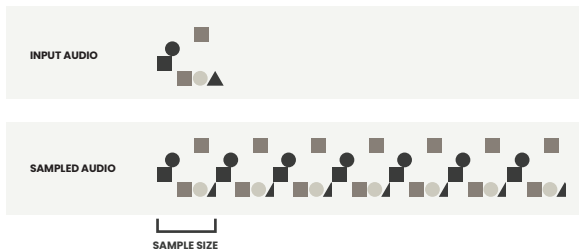


Glitch

OnwardのGlitchチャンネルは信号をサンプリングし、繰り返されるオーディオの破片を作り出します。

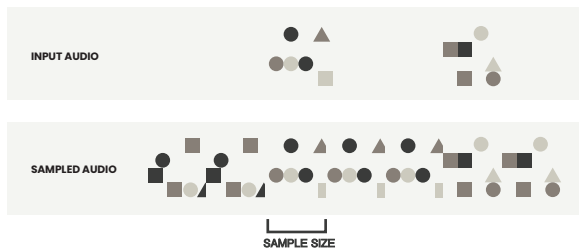
ダイナミクスで制御されるループ、奇妙なエコー、そしてもちろんグリッチエフェクトを生成可能です。

Onwardは貴方がプレイしたものを全てを、自動的にサンプリングします。



信号が検知されると同時にサンプリングがスタートし、録音はレコーディング可能な長さ最大まで続きます。つまりプレイする最初の音がサンプルの最初になり、それに続くシグナルもレコーディングされ続けるということです。

再度プレイするとまたサンプリングし、現在のフレーズを上書きします。



サンプルの長さはSIZEノブで設定します。最大のレコーディング可能時間は1秒です。

Glitchフットスイッチをホールドすれば、いつでも現在のサウンドをロックすることが可能です。上書きすること無くプレイを重ねたり、セクションの様々な異なる設定で実験してみよう。

HALF SPEED

もしサンプルの長さが好みより少し短いと感じる場合は、1/2 SPEED dipスイッチをオンにしよう。サンプルサイズが2倍の長さになり、更に音質も若干ローファイになります。

Glitch Ideas



AUTO-REPEATER

SUSTAIN FADE

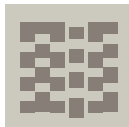
プレイされた信号をサンプリング→無限にループを繰り返す、馴染み深いリピーターエフェクト。シンプルだけど楽しいスタート地点。SUSTAINを下げて、リピーター音が設定された時間の後にクリーンかつ瞬間的に消えるのを聴いてみよう。



SWELLING DELAY

SUSTAIN SIZE FADE

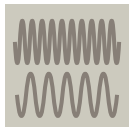
演奏に合わせてリピーターが徐々に膨らみ互いにクロスフェードしていく、煙のようなフェイクエコー。この設定はあくまでもスタート地点、ここから貴方の好みに調整してください。



TRUE GLITCH

ERROR TYPE

中央のエラータイプは安定した繰り返しだけでなく、急に現れては消えるような、馴染み深いグリッチサウンドを簡単に作れます。ERRORを調整すると、グリッチの壊れ具合やランダムネスに影響します。



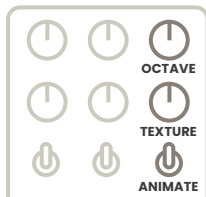
SPEEDY STARTER

SIZE OCTAVE SUSTAIN

OCTAVEを上げて2倍速でハーモナイズする追加のボイスを生成しよう。更にGlitchチャンネル組み合わせさせて、貴方をインスパイアするようなリズムが絡み合う、濃密なフレーズを作ってみよう。気に入ったフレーズが飛び出てきたら、Glitchフットスイッチをホールドして固定しよう。

Effects

エフェクトセクションでは3つの方法でOnwardのサウンドをモディファイできます。



ピッチシフトやハーモニーを加える。

デジタルまたはアナログライクな歪みを加える。

ゆらゆら、またはドリーミィな動きを加える。



OCTAVE
OCTAVEノブは入力シグナルへ、0.5倍速(オクターブダウン)または2倍速(オクターブアップ)のセカンダリボイスを加えます。このボイスはリアルタイムの信号と合わせて深みのあるハーモニーを作ったり、または完全に置き換えることも出来ます。



TEXTURE
TEXTUREノブで物事を更に荒っぽくなる。12時から左はサンプルレートを劣化させ、特徴的な質感付与したりOnwardを更に前へプッシュします。右半分はダイナミックな倍音と味わい深いコンプレッションを持つ、より抑制が効いたソフトクリッピングのオーバードライブです。

SECRET TONE

TEXTUREノブにはシンプルなEQが隠れています。サウンドを明るく/ダークにするのに役立ちます(p17)。



ANIMATE
ANIMATEトグルはOnwardにムーブメントや揺らぎを加えます。左ポジションではビブラートを有効に、ピンテージな揺らぎや不協和音が得られます。ビブラートの速度はSIZEノブで設定します。右ポジションではコーラスを有効に、立体的な揺らぎと滲みを追加します。コーラスの速度は遅く固定されています。

v - ビブラート

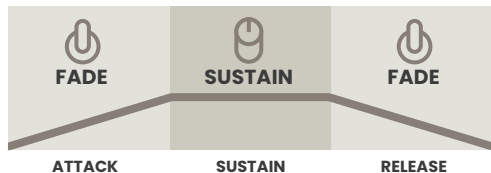
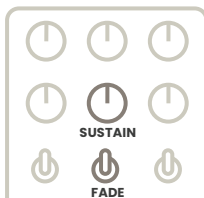
X - OFF

w - コーラス

Shape

Shapeセクションは、Onwardの動きに影響します。

徐々にか、突然にか。
永遠か、一瞬か。
クロスフェードか、瞬間的か。



FADEトグルはフェードイン/アウトのタイムを設定します。SUSTAINノブは維持する時間を設定します。



SUSTAIN FADE
サンプルは一瞬で現れ、(再度サンプルリングされるまで)無限にホールドされます。素早く追従させたいときに最適。



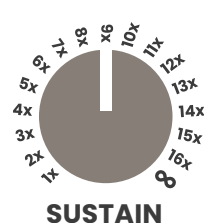
SUSTAIN FADE
サンプルはゆっくりフェードインし、自然に消えます。アンビエント、常に移り変わり続ける景色を描くの最適。



SUSTAIN FADE
サンプルは瞬間的に現れ、また一瞬で消えます。ERRORとTEXTUREを上げて、より歌劇で刺激的なサウンドを追求してみよう。

知っておくと有用なことを紹介しましょう。

FADEトグルはクロスフェードの時間も設定します。新しいサンプルが古いものを置き換えるまでにかかる時間です。例えば、遅いFADE設定では古いサンプルと新しいサンプルが、一瞬溶け合うようなユニークなレイヤリングが得られます。



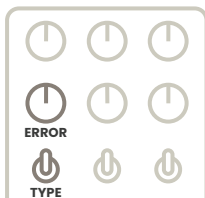
SUSTAINノブはGlitchサイドで何度リピートを得るか正確に設定が可能です。

(FADEも更にリピートを追加することに注意してください。正確にリピート回数を決めたいなら、トグルスイッチを中央にしてください。)

SUSTAINとFADEはSIZEノブの設定とリンクしています。そのためどんなサイズ設定でも、有用なサウンドが得られます。小さいサイズはフェードを速くし、サステインを短くします。

Error

Errorセクションは3種類のランダムサイズとバリエーションを追加します。Glitchのサウンドを更にオーガニックにしたりはもちろん、Freezeで興味深い質感を探ることもできます。

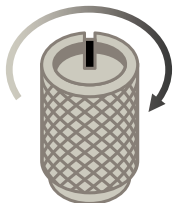


 リズムとテクスチャで遊ぶ。

 一瞬のドロップやサンプルレート変更を挿入。

 または再生スピードや方向を不安定に。

もしくは3つを同時に！



ERRORノブはエラーが起きる頻度を設定します。

そしてConditionエフェクトとPlaybackエラーの度合いにも関わります。

TIMING

サンプルの長さを操作します。

LEFT

RIGHT

Glitchチャンネルではリズムカルなバリエーション、リズムパターンを生成し、Freezeではシンセサイザーにモジュレーションをかけたような、興味深い質感が得られます。

CONDITION

サウンドの欠けやプレイバックエラーを起こし、更にサンプルレートを一瞬変更します。

LEFT

RIGHT

ConditionはGlitchサイドを更にまばらで、断続的に切り刻みます。Freezeにはアクセントや噛みつき感、フックを加えるのに最適です。

PLAYBACK

再生のスピードや方向をランダムに変更します。Playbackのスピードアップやダウンは2倍と4倍で発生するため、常にハーモナイズします。

LEFT

RIGHT

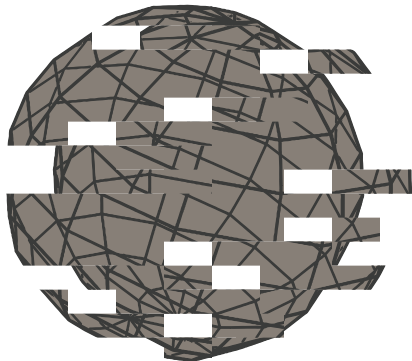
Error continued

STEREO SPREAD

ERRORを上げることで、Onwardのステレオ処理に生命を吹き込むことができます。複数の故障が各チャンネル別々に、完全にランダムに発生することで、ユニークなステレオ空間を生みます。SPREAD dipスイッチ(p40)をオンにすることをお忘れなく。

ERROR BLEND

ERRORノブの秘密のオプション(p17)を上げて、異なるエラータイプをブレンドしよう。3つのタイプ全てを同時に出力も可能です。



DANCING DRONE

ERROR TYPE FREEZE

それぞれのエラーは、フリーズしたサウンドにちょっとした動きや捻りを加えるのに便利です。タイプをPlaybackに設定するとピッチの瞬間的なジャンプが発生し、シンプルなフリーズが自動生成の演奏のように感じられます。



UH OH

ERROR ERROR BLEND

この設定では、全てがぐちゃぐちゃ。各エラーが自由に発生し、バリエーションと驚きに満ちたトーンを提供します。ERRORノブで全体的なエラー具合を調整しよう。

TWO SIDES, TWO SOUNDS

エラーは各チャンネルで異なるサウンドを持っています。Freezeでは短いビーブやサウンドの欠けが現れては消え、Glitchではエラー要素はより長く、よりリズムカルになります。各チャンネルを独立させて違いを楽しんだり、もう一方のチャンネルには影響を与えないようルーティング(p38)したりして、様々に実験してみてください。

Routing

Onwardのルーティング機能はシンプルですが、ペダルの深みを何倍にも広げます。

Onwardの主要なセクション(Error, Shape, Effects)は片方のチャンネルのみへ独立させることができます。



例えばエラーをGlitchのみに適用し、Freezeはスムーズかつ一定に保つような演習が可能です。

ルーティングを変更するには:

両方のフットスイッチを
ホールドします。



各セクションに対応したトグルスイッチを、適用したいチャンネルへの方向へセットします。中央では両チャンネルに適用されます。



ルーティングの旅をスタートするのにいくつかのアイディアを紹介しましょう。



COMPLEX COUPLE



とってもスペシャルな設定。複数のエフェクトがFreezeにチャンネルにニュアンスと活力を与え、Glitchにはエラーセクションが動きやバリエーションを加えます。2つのチャンネルはまるで一体であるかのように反応しますが、全く異なる補完的なエフェクトが奥行きを生み出します。



FRANTIC COMPANY



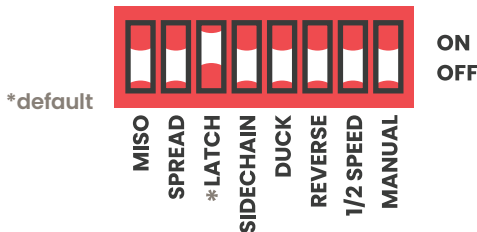
この設定では全てがGlitchのみにルーティングされ、プレイすると常にワイルドなエネルギーが発散されます。一方、Freezeはソフトかつ無限に永続するテクスチャとなります。

デフォルトでは各セクションは両チャンネルへ適用されています。デフォルト設定へリセットする方法を含む秘密のオプションについては、p14を参照ください。

Customize

Onward上部の白文字で記載されたdipスイッチでは、貴方の好みに合わせて機能のカスタマイズが行えます。

dipスイッチの設定はプリセットへ保存されます。



MISO

モノラルイン、ステレオアウト。モノラルの入力シグナルをステレオ出力へ分割します。

SPREAD

動きと広がりのあるステレオイメージを作り出すステレオ処理を有効にします。SPREADは両チャンネルに更に広がりを追加し、Error要素にステレオでのムーブメントを適用します。

LATCH

各フットスイッチのホールドの仕様をモーメンタリーからラッチングへ切り替えます。フットスイッチを長押しすると離してもホールドが維持され、再度長押しでオフになります。

SIDECHAIN

Freezeチャンネルへ跳ねるようにエフェクトを有効にします。GlitchがリセットされるたびにFreezeにモーメンタリーの音量ドロップが発生し、シンクロした反転エフェクトとなります。Glitchをオフにすれば、Freeze単体をリズムカルにする目的にも使用できます(速度はSIZEノブで決定します)。

DUCK

両チャンネルへダイナミクスで制御するダッキング効果を有効にします。Onwardの入力に信号が検知されている場合、全体的のボリュームをドロップします。

REVERSE

Glitchを逆再生にします。

1/2 SPEED

Glitchサイドの録音クオリティを1/2へ変更します。SIZEノブでの設定は2倍になり、長いサンプルサイズ、音質は若干ローファイになります。

MANUAL

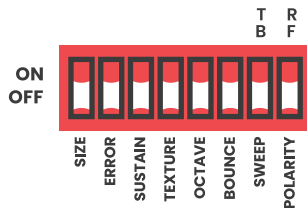
ダイナミクスでの制御を無効にし、サンプリングをフットスイッチによって自分でコントロールできるようにします。

TAP - Samples new audio

HOLD - 新しいオーディオをサンプリング
(SUSTAINの設定は無視されます)

DOUBLE TAP - エフェクトのオフ

Ramping

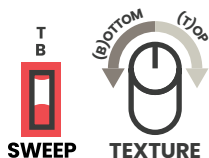


RampingはOnwardのノブをオートメーションさせる機能です。1回だけの動き(ramp)または連続の動き(bounce)から選択できます。

まずはbounceから始めるほうがわかりやすいでしょう。ノブ自身を自動的にモジュレーションさせるイメージです。



1. BOUNCEを有効にする
2. 制御したいノブを選択(複数可)。



3. スウィープ方向を設定。



4. スピードを設定。



この設定ではデジタルとアナログスタイルの歪みを自動的に行き来します。ノブ自身が自動的に決められた範囲を動くイメージです。エフェクトに新たな動きを与え、ニュアンスを更に深めます。ノブの位置はムーブメントの最大または最小位置(SWEEPの設定により異なります)となるため、重要なセッティングです。

Rampは同じようなコンセプトですが、ペダルをオンにしたとき1度だけムーブメントが起きます。ノブでriseまたはfallポジションを決め、パラメータはその位置を維持します。Onwardをオンにするときに、波のような動きをサウンドへ付加できます。

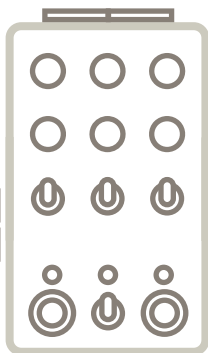
dipスイッチの入門編マニュアルではより詳しく解説しています。

Rampingは対応するノブのdipスイッチがONになると同時に有効になります。このときMIXノブはRampスピードを変更するノブへ自動的に切り替わります。左フットスイッチを押しながらノブを回すと、Rampが有効のときでもMIXを調整できます。

External Control

Onwardはエク
スプレッショ
ン、MIDI、CV
、クロックへの
同期、外部フ
ットスイッチでの
制御が可能です。

MIDI / →
EXT GLITCH



CVレンジ = 0-5V
(高い電圧は故障の
原因となります)

CV: floating ring
TRS to TS cable

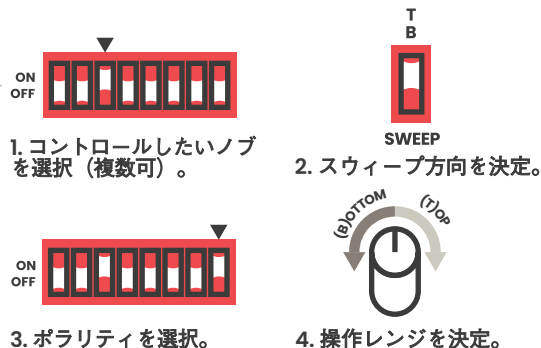
EXP: TRS cable

Onwardのノブはエクスペッション、またはCVで制御することができます。

MIDIを使えば、クロックシンク、隠されたオプション、dipスイッチを含むあらゆる要素をコントロールできるようになります。

エクスペッションまたはCVへパラメーター制御を割り当てるには、rampingと同様にペダル上部のdipスイッチで設定します。制御したいパラメーターを有効にしたなら、ペダルはエクスペッション信号かCVを自動的に検知し、コントロールが割り当てられます。

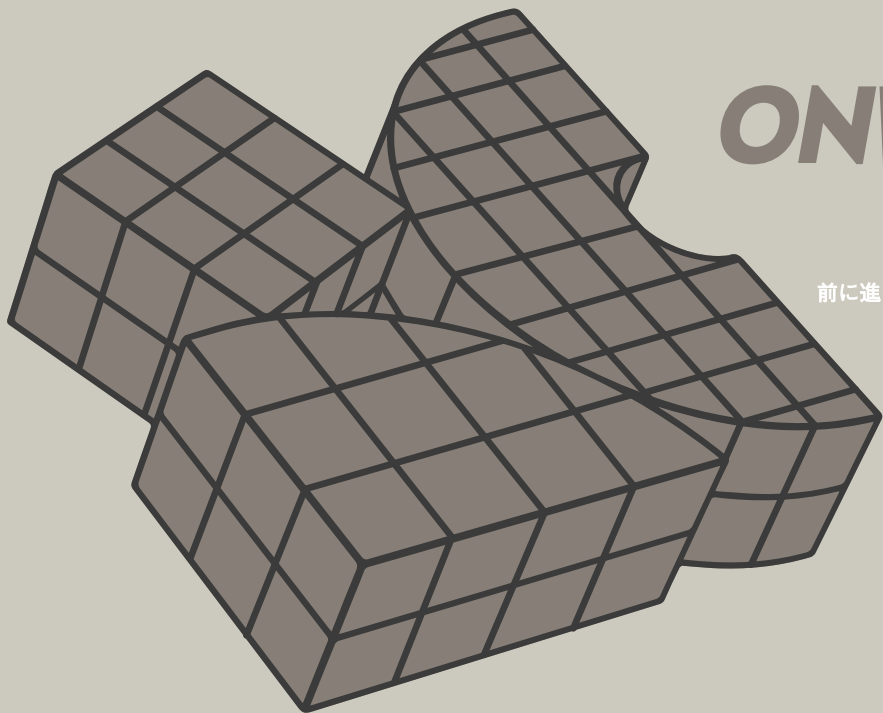
*何も接続がない場合はrampingへ割り当てられます。



エクスペッションまたはCVを接続しdipスイッチで何も割当がない場合は、MIXノブを制御します。

MIDI接続にはMIDI信号を1/4インチTRSジャックへ変換するChase Bliss MIDIBOXなどの機器が必要です。MIDIについての詳しい情報はMIDIマニュアルを参照ください。

MIDIジャックはMOODのGlitchチャンネルをオンオフする外部フットスイッチを接続できます。デスクトップでの使用時は便利です。スタンダードなノーマリーオープンモーメンタリースイッチを接続するだけで、自動的にコントロールが割り当てられます。



ONWARD!

これで準備完了。
貴方は全てを知りました。
前に進んで、新しいものを見つけよう。

もっと知りたい場合は
help@chasebliss.com
または国内代理店まで。

いつでもお助けします。

Have fun!