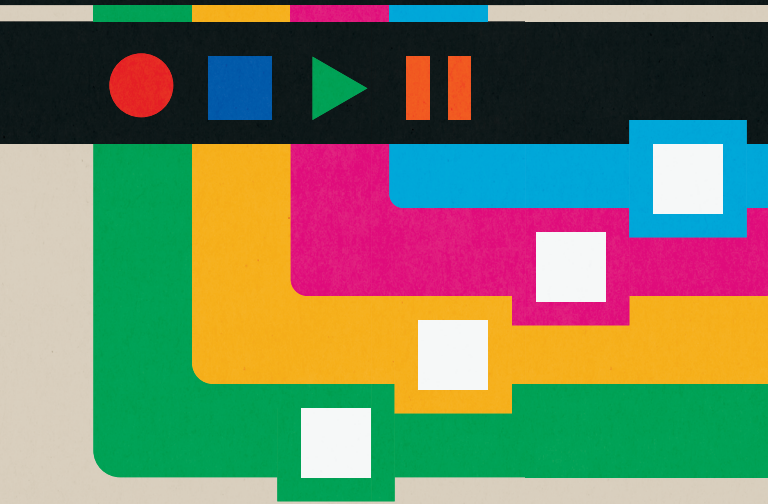
ZOIA 4.0

Sampler/Sequencer Guide



empress effects

CONTENTS

Sampler Guide 3

1 - Getting Started 4

2 - Loading a Sample 5

3 - Playing a Sample 6

4 - Adjusting Speed/Pitch 7

5 - Setting Start & Length 8

6 - Recording a Sample 9

7 - Reverse Button 10

8 - CV Outputs 11

9 - Tips for Smooth Sailing 12

Sequencer Guide 14

CV Step Behavior 15

Key Input 18

Sequencer Pages 21

CV Ramp Output 23

Sampler Guide

ZOIAサンプリングの世界へようこそ!Samplerモジュールを使えば、あなたのZOIAでSDカードから再生、録音が可能になります。

例えばあなたが、新しいサンプルをササっと録音したい、オーバーダブでサウンドを重ねたい、そして既存の録音に対してシームレスにパンチインしたい…どれをするにしても、その力がお手元のZOIAにあるのです!サンプルのピッチを上げたり、速度を落としてピッチを下げたりしましょう。スタート/エンドポイントを細かく設定したり、逆再生にしてひねりを加えてみましょう。

可能性は無限大。このガイドは、それらをアンロックするためのロードマップです。

1 - GETTING STARTED

SD Card

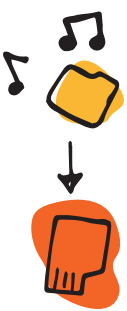
Samplerモジュールを使用する場合、FAT32でフォーマットされたmicro-SDカードが必要です。フォーマットはWindows PCでも可能な他、ZOIAの設定メニューにある***Format SD***からもフォーマットが可能です。

Note: この操作ではSDカードのデータを全消去するため、既にデータがある場合はバックアップの保存をおすすめします。

Sample Formats

読み込み可能なファイルは、10分以内のモノ、もしくはステレオのWAVファイルのみです。サンプルが実際に再生されるサンプリングレートは48kHzですが、サンプルレートコンバーターを追加したことで、他のサンプリングレートのファイルを読み込むことが可能になりました。

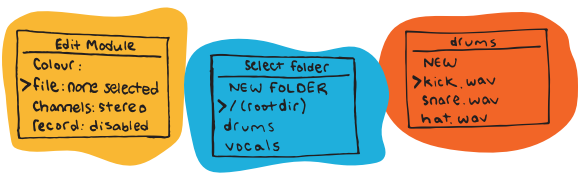
Putting Samples on SDCard



サンプルはSDカード内で整理することができます。フォルダは64個が上限で、各フォルダ当たりのサンプルファイル数も64個が上限です。

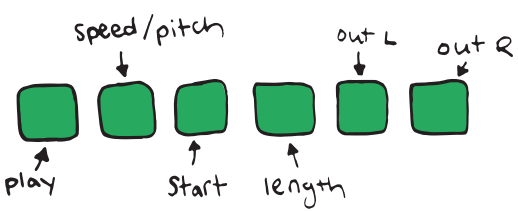
2 - LOADING A SAMPLE

SDカードを差し込んだ状態で空いているグリッドのボタンを押し、Audio ModulesからSamplerを追加します。その後Edit Moduleメニューから***file***オプションを選択します。ここから保存されたサンプルを選択するか、新しいサンプルを作るかを選択することができます。



今回はどれか保存されたサンプルを選択し、Edit Moduleに戻りましょう。***done?***を選択したら、創作開始です!

この時点で、下の図のような新しいモジュールが作成されているはずです。



3 - PLAYING A SAMPLE

Samplerモジュールには3種類の再生方法があります。

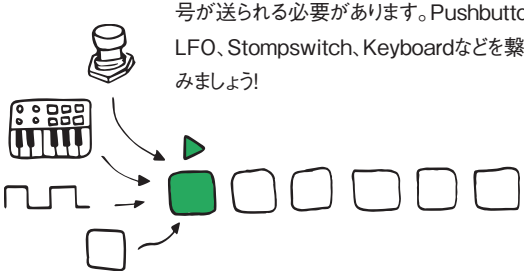
trigger: playボタンがトリガーされると、サンプルが最初から最後まで一回だけ再生され、停止します。

gate: playボタンへの信号がHighになるとサンプルの再生が始まり、信号がLowになる、もしくはサンプルが最後まで再生されると停止します。

loop: gateモードと似ていますが、信号がHighである限りサンプルがループで再生されます。

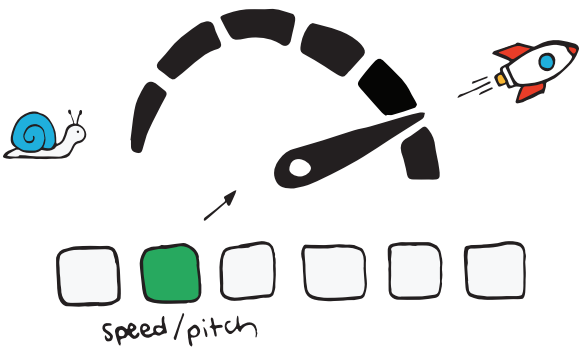
逆再生ではない場合、リトリガーされると3つ全てのモードで最初からサンプルが再生されます。

Samplerをプレイするには、playボタンにCV信号が送られる必要があります。PushbuttonやLFO、Stompswitch、Keyboardなどを繋げてみましょう!



4 - ADJUSTING SPEED/PITCH

playボタンの隣にはspeed/pitchコントロール（ボタン）があります。ここでサンプルの再生速度とピッチを調整可能で、速度で3.1%から3200%、ピッチで-60セミトーンから+60セミトーンの範囲で設定可能です。

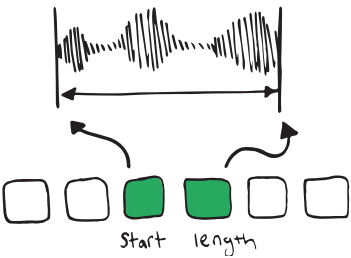


Keyboardモジュールの***note out***をSamplerのspeed/pitchボタンに、***gate out***をplayボタンに繋げてみましょう。サンプラーを楽器のように操ることができます!

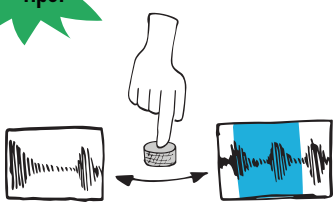
5 - SETTING START & LENGTH

startのパラメーターでは、サンプル内で再生が始まる位置を決めます。lengthのパラメーターでは、startの位置からサンプルが再生される長さを設定します。

startやlengthの設定が変更されても、再びサンプルがトリガーされるまでサウンドに影響はありません。



Tips!



changing views: ロータリーノブを押すことで、サンプルの全体と再生される一部でディスプレイ表示を切り替えることができます。

fine tuning: startやlengthの設定中にShiftスイッチを長押しすると、ディスプレイ表示が拡大され、細かい設定が可能になります。

6 - RECORDING A SAMPLE

Samplerには4つの録音モードがあります。

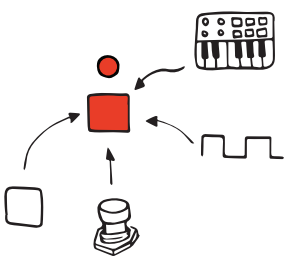
disabled: audio inputとrecordボタンを表示しないことで、大事なサンプルをうっかり上書きしてしまうのを防ぎます。

new sample: recordボタンがトリガーされる度に新しい音声を選択されたファイルに録音し、もとの音声があった場合はそれを上書きします。

overdub: 選択されたファイル内の音声の上に、入力された音を重ね録りします。もとの音声の長さを延ばすことはできません。

punch-in: overdubモードに似ていますが、重ね録りではなく元の音を上書きします。もとの音声の長さを延ばすことはできません。

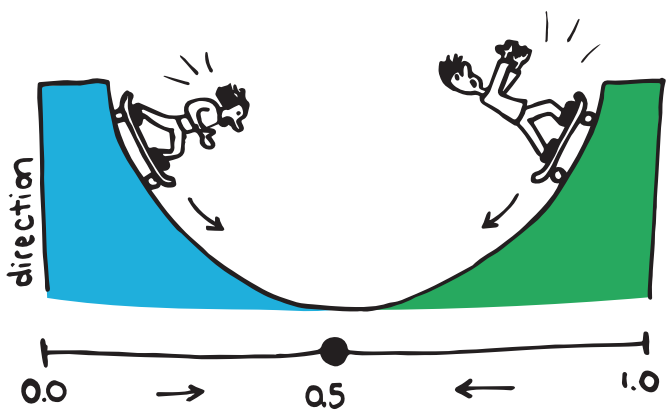
再生のコントロールのように、録音もrecordボタンにCV信号を送りトリガーする必要があります。同じようにPushbuttonやStompswitch、Keyboard、LFOなどを繋げてみましょう!



7 - REVERSE BUTTON

サンプルを逆再生したい?もちろん大丈夫。reverse buttonのオプションをONにすることで、Samplerモジュールに再生方向をコントロールするボタンが追加されます。

このボタンはロータリーノブかCV信号でコントロール設定することができます。0.5以下のCVでは順再生、0.5よりも大きいCVの場合は逆再生になります。reverseボタンを有効にするとサンプル再生中のCPU使用率が少し高くなるため、このように独立したオプションとして追加されています。

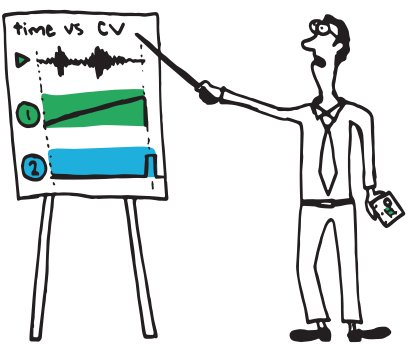


8 - CV OUTPUTS

面白そうだったので、CV Outputというオプションを追加してみました。このオプションをONにすることで、二つの出力がSamplerモジュールに追加されます。

position: 現在の再生位置に応じたCV信号を出力します。startのパラメーターで設定したサンプルの始まりでは0.0、lengthで設定したサンプルの終わりでは1.0が出力されます。

loop end: サンプルが終わりまで再生される度にCVトリガーを出力します。サンプルをリバースして再生している場合は、サンプルのスタートポジションでトリガーが出力されます。

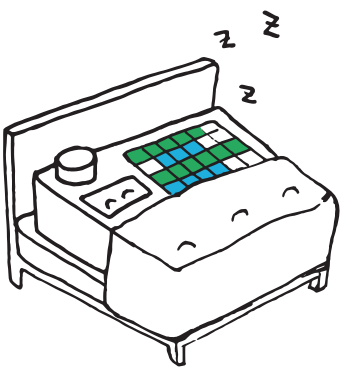


9 - TIPS FOR SMOOTH SAILING

サンプラーは、それはもう間違いなく強力ですが、場合によってはZOIAが限界を迎えてしまいます。そこで私たちは、動作が不安定になり得るいくつかのシチュエーションに関して、ここに注意書きを残すことにしました。将来的にこの問題が解決するよう努力しているので、今しばらくお待ちください!

まずoverdubやpunch-in、reverseのオプションを使用すると、DSP使用量が大きく増大します。ワクワクしながらオーバーダブや逆再生を試すのを躊躇する必要はありませんが、ZOIAがそこまで乗り気じゃなくてもびっくりしないようにしてください。

次に、同一のWAVファイルを複数のSamplerモジュールで読み込む場合を考えましょう。もちろんそれ自体は可能ですが、その内のいずれかのSamplerモジュールで録音をする場合は注意が必要です。ZOIAが困ってお昼寝をしてしまうことがあります。ご参考までに!



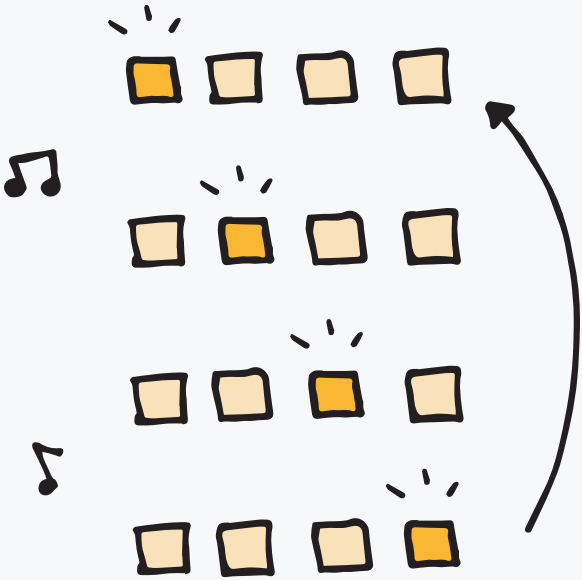
Happy Sampling!

Samplerモジュールを楽しんで頂ければ幸いです!

疑問点や質問がある、また何らかのバグに遭遇した場合は
Umbrella Companyのお問い合わせフォームまでお問い合わせください。

Sequencer Guide

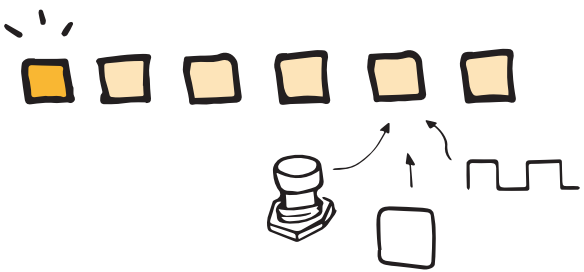
SequencerモジュールにBIGなアップデートがやって来ました!



CV STEP BEHAVIOR

これまでSequencerモジュールの挙動はloopとone-shotの2つのみで、シーケンスを隣のステップへ進めるためにはstompswitchやLFO、pushbuttonなどで**gate in**にトリガーを入力する必要がありました。

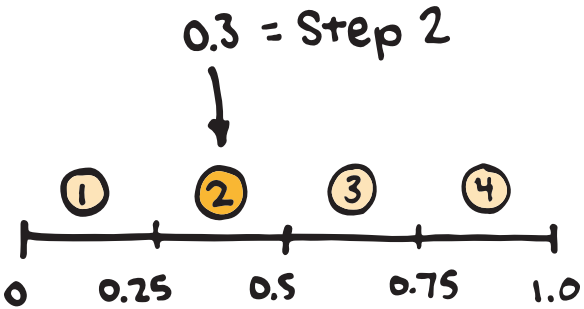
これまでは最後のステップの後にシーケンサーは止まる（one-shot）、もしくは最初に戻る（loop）という挙動しかできなかったのです。



そして今回、私たちはbehaviorのオプションに三つめの選択肢を加えました。**gate in**へのトリガーを待つことなく、**cv step**入力を使うことで、シーケンサーを特定のステップへジャンプさせることができるようになったのです。この入力はいわば交通整理員のようなもので、シーケンサーを任意のステップへ導く役割を持っています。

ここでは0-1のCV値をステップ数で分割することで、各ステップにCV値が割り当てられています。

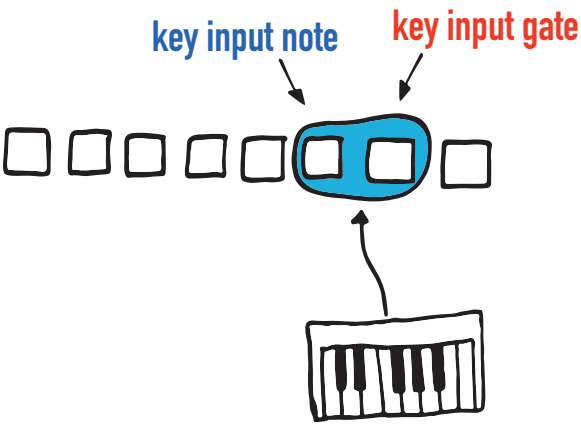
例えばシーケンサーに4つステップがある場合、入力されるCV値が0-0.25の時にstep 1、0.25-5の時にstep 2、5-0.75の時にstep 3、0.75-1の時にstep 4といった具合で割り振られます。この時、0.3がcv stepに入力された場合、シーケンサーはstep 2へと移ります。この機能によって、シーケンサーが再生するステップを正確にコントロールすることができるのです。



KEY INPUT

key inputによって、MIDIキーボードやCV信号などでシーケンサーをプログラムすることができるようになりました。キーボードをプレイするだけで、その音程通りにシーケンサーのノートをプログラムすることができるのです。

このオプションを有効にすると、二つのボタンが追加されます。



key input gateへ立ち上がりの信号が入力されると、特定のステップが**key input note**に入力された音程に設定されます。モードによって、どのステップの音程を設定するかが変わります。

Selected

ボタンを押して選択したステップにkey input noteの音程が設定されます。ステップが選択されていない場合、新しい入力は無視されます。

Active

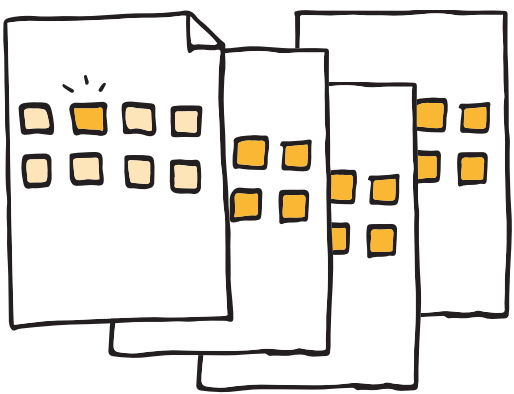
key input gateへ立ち上りの信号が入力された時にアクティブなステップ（シーケンサーが再生しているステップ）に、key input noteの音程が設定されます。

Increment

アクティブなステップにkey input noteの音程が設定された後に、次のステップにシーケンサーが動きます。

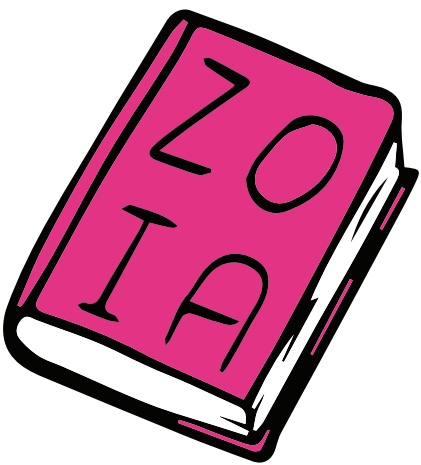
SEQUENCER PAGES

Sequencerモジュールのステップを32個以上に設定することができるようになりました!従来はステップ数そのものを設定していましたが、今回からは表示される（1ページあたりの）ステップ数とステップのページ数をそれぞれ設定します。最大8ページまで追加することができ、それぞれのページには同じ数のステップが追加されていきます。例えば1ページあたりのステップ数を32とした時、ページ数を最大の8ページとすることで合計256ステップ（32ステップ×8ページ）のシーケンサーが完成します。



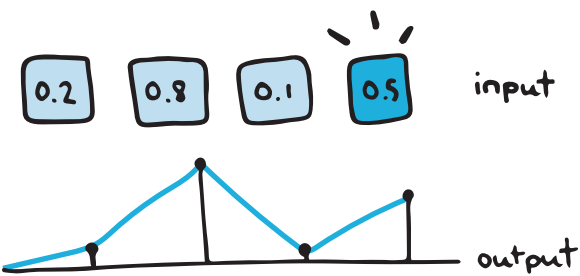
ページ数を増やすことで、グリッド上に表示されるボタンの数を増やさずにステップを追加することができます。しかし追加されたステップは、その時点で元から表示されていたステップとは異なるページに追加されています。異なるページのステップには、Sequencerモジュールを希望のステップまで走らせることでアクセスすることができます。ページが変わっても今まで通りの方法でシーケンスを編集することができるので、長いシーケンスも容易に扱うことができます。

Sequencerモジュールを走らせずに別のページへ移動したい場合は、ステップのボタンを押した後に、Shiftボタンを押したままpage leftボタン、もしくはpage rightボタンを押すことでページを移動することができます。



CV RAMP OUTPUT

CV、gate、ratchetに加え、**cv ramp**という新しい出力のタイプがSequencerモジュールに追加されました。各ステップのCV値へ直線的に変化していくCVを出力します。各CV値に到達するまでの時間は、直近のいくつかのステップが再生されたタイミングによって変化します。



Guide Rev. 3