



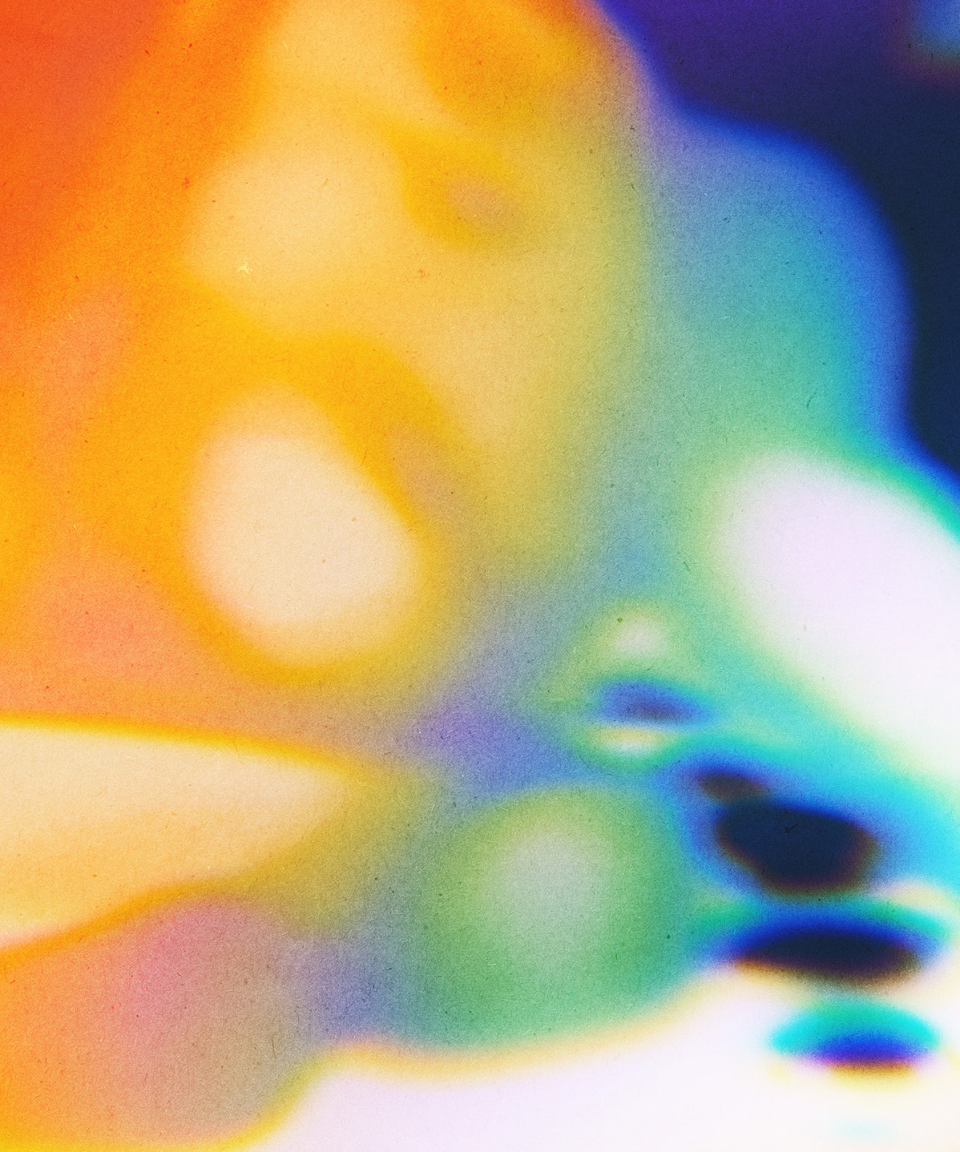
FIRMWARE V1.04

# TABLE OF CONTENTS

|   |    |
|---|----|
| <b>1. OVERVIEW</b>  | 06 |
| <b>2. CALIBRATION</b>   | 08 |
| <b>3. NAVIGATION &amp; PRIMARY CONTROLS</b><br>エフェクトを変える<br>エフェクトをバイパスする<br>コントロールについて<br>フットスイッチでのコントロール                         | 10 |
| <b>4. CHARACTER MODULE</b><br>EFFECTS & CONTROLS  | 12 |
| <b>5. MOVEMENT MODULE</b><br>EFFECTS & CONTROLS   | 14 |
| <b>6. DIFFUSION MODULE</b><br>EFFECTS & CONTROLS  | 16 |
| <b>7. TEXTURE MODULE</b><br>EFFECTS & CONTROLS  | 18 |
| <b>8. SECONDARY CONTROLS</b><br>セカンダリーコントロールメニューに入る<br>メニューから出る/セカンダリーをリセット<br>SENSITIVITY<br>DRIFT<br>EFFECT VOL<br>OUTPUT LEVEL | 20 |
| <b>9. GESTURE</b><br>GESTUREレコーディングを行う<br>ノブの動きをレコーディングする<br>ノブレコーディングを消去する   | 24 |
| <b>10. CAPTURE</b>  | 26 |



|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| <b>11. FX SETUP</b>                  | 27 |
| FX SETUPに入る                          |    |
| モジュールのルーティング                         |    |
| デュアルバイパス                             |    |
| CAPTUREルーティング                        |    |
| フィルタースタイル                            |    |
| EXPコントロールマッピング                       |    |
| <b>12. COPY/SAVE PRESETS</b>         | 31 |
| COPY/SAVEメニューに入る                     |    |
| ナビゲーション                              |    |
| <b>13. BROWSING PRESETS</b>          | 34 |
| プリセットブラウザ・メニューに入る                    |    |
| ナビゲーション                              |    |
| <b>14. GLOBAL SETTINGS</b>           | 36 |
| GLOBAL SETTINGメニューに入る                |    |
| 設定項目                                 |    |
| GLOBAL SETTINGSのリセット                 |    |
| ファクトリーリセット                           |    |
| <b>15. INPUTS &amp; OUTPUTS</b>      | 43 |
| 接続                                   |    |
| ステレオ入出力                              |    |
| 電源供給                                 |    |
| エクスペリションペダル入力                        |    |
| MIDI入出力とUSB接続                        |    |
| <b>16. MIDI IMPLEMENTATION CHART</b> | 46 |
| <b>17. WARRANTY</b>                  | 50 |



## デザイナーからのメッセージ

Chroma Consoleをご購入いただきありがとうございます！

次のページからはChroma Consoleには何ができるのか、そしてそれを最大限引き出す方法についてあなたの知りたい事すべてをお伝えします。しかし、まずはこのペダルを作った背景や、これがどんなペダルなのかについてお話をさせていただきます。

もしあなたが私たちと同じ思いなら、録音された音楽の歴史における最高の瞬間にはこんな共通点がある事を分かって頂けるかもしれません。それは機材や録音媒体の持つ”限界”をあえて活用することで、本来想定されているよりもはるかに刺激的なものを創り出した、という点です。

例えばそれは4トラック・カセットレコーダーのプリアンプゲインを猛烈に上げて、アコースティックギターが不安定なマーシャル・スタックアンプのように聞こえた瞬間。もしくはキックがコンソールで歪んでいるのに、そのテイクが良かったが為に誰も気にしなかった瞬間、なのかもしれません。ガビガビでLo-Fiな古いサンプラーのコンバーター、ビンテージシンセの唸るフィルター、曲の盛り上がりと共に歪んだ発振へと突入するアナログディレイも。時に機材は極端に強い入力を受けると、本来意図していた範疇を超えて、想像もつかない程の表現性を生み出すのです。

こんな経験はありませんか？床に座るあなたの回りには、ちくはく取り合わせの機材の山。ひたすらノブを回し、組み合わせたら何が起こるかを確かめようと機材を繋げてみると思いがけない発見をする。その瞬間、どうやってそれにとどり着いたかも曖昧な状態で、ただむき出しになった音楽的な直観で音と触れ合っている——もはやプレイしている機材やデバイスの存在さえ意識せずに。

Chroma Consoleはそんなハッピーなアクシデントを凝縮して、それをいつでも使えて楽しめるようにしようという試みです。様々な時代において愛された機材の最も刺激的な”限界”について私たちは何年にもわたってリサーチし、開発の助けとしてきました。しかしChroma Consoleは特定の機材のトリビュートや精巧な再現ではありません。

むしろこれは、音楽的な実験にその身をゆだねた時に起こる、時にメチャクチャで、時にカオスで、それでも常に刺激的な瞬間への賛辞です。人は自分がどんな音を求めているのかすら、それにとどり着くまで分からないこともあります。このマニュアルがそれを見つける助けになれば幸いです。

**Ryan Schaefer & Jason Campbell**

# 1 | OVERVIEW

Chroma Consoleはフレキシブルなマルチエフェクトペダル。愛すペインテージレコーディング機材のざらつきやエキセントリックさ、そして生き生きとした不安定さにインスパイアされています。これらをまだ見ぬサウンドと組み合わせ、思うがままに幅広いサウンドを探求できる直感的なインターフェイスに落とし込みました。

エフェクトの並び替えや異なるシグナルチェーンでの実験も簡単。リバーブをファズに通したり、リバーブ音をピッチシフトさせたり。思い出の古びたカセットレコーダーのざらついた音を、ステレオのダブルトラックにかけるのも良いでしょう。他のモジュールをオーバードライブするのにモジュールを使うことも、シグナルチェーン全体をヘッドルームの限界までプッシュして、柔らかなソフトクリッピングを得ることもできます。

音作りを始める前に、必ずChroma Consoleをあなたの楽器に合うようキャリブレーションしてください。これによって信号のレベルにエフェクトのかかり具合を合わせることで、様々な設定を試しやすくなります。そしてエフェクトモジュール間のシグナルパスをシンプルにするために、まずはMIXを100%にすることをお勧めします。次にボタンを押して、各モジュールに含まれるエフェクトを一通り聴いてみましょう。

お気に入りのシグナルチェーンを見つけたら、GESTURE機能を試してみましょう。実際に手を動かしてサウンドをデザインできるツールで、ノブの動きを記録して自動で動かすことができます。設定を追加で変えたり、深い階層のメニューに潜る必要もなく、徐々に変化する複雑なテキストチャーを素早く簡単に創り出すことができます。

次はChroma Consoleのルーバー/サステナーのセット、CAPTUREを使って、アンビエントパッドを創ったりルーブさせたフレーズを重ねてみましょう。

何か楽しいことが起きたらスナップショットを保存しましょう。最大で80個のユーザープリセットを保存、すぐに呼び出すことができます。試行錯誤も、偶然のハッピーな出来事も、後でそのままそっくり呼び戻すことができます。

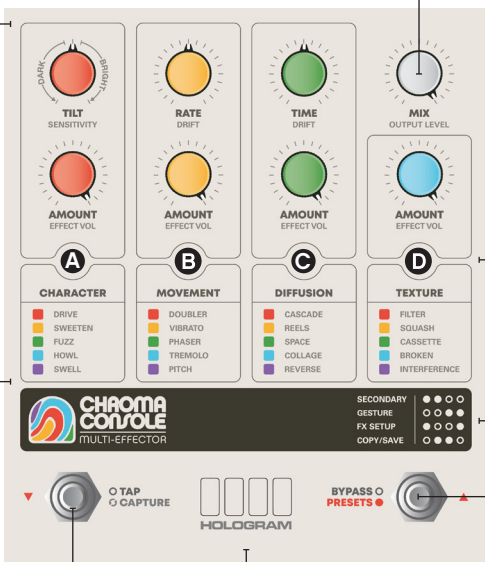
- 
- 20の鮮やかなエフェクト
  - 並べ替え可能な4つのエフェクトモジュール
  - ステレオ、もしくはモノラルの入出力
  - 洗練された入力レベルキャリブレーション
  - GESTURE機能によるノブレコーディング
  - CAPTURE機能によるオーディオループ/サステイン
  - BYPASSフットスイッチのカスタマイズ
  - 選択可能なフィルター（ティルト、ローパス、ハイパス）
  - 80個のユーザープリセット
  - MIDI IN/OUT/THRU、クロックによる同期
  - トゥルーバイパス/バッファードバイパスによるトレイル
  - タップテンポでのモジュレーションやタイムベースのエフェクトのシンク

## EFFECT MODULES

Chroma Consoleは、それぞれ5つの個性的なエフェクトを持つ4つのモジュール (CHARACTER、MOVEMENT、DIFFUSION、TEXTURE) で構成されています。

## MIX

MIXでドライ音とエフェクトのかかった信号とのMIX量を設定します。シグナルパスを限りなくシンプルにするために、新しい音色を作る際はエフェクト100%に設定してから始めるのをオススメします——そこから好みでドライ音を混ぜてみましょう。



## BUTTONS

エフェクトを切り替えたり、モジュールをバイパスするのに使います。

## BUTTON MENU

特定の組み合わせでボタンを押すことで、ここに記載された詳細な設定やメニューにアクセスします。

## TAP FOOT SWITCH

- タップペンボ
- CAPTURE (p.26)
- プリセットナビゲーション

## INDICATOR LIGHTS

インジケータライトは様々な機能やメニューの状態、操作の進行状況などを表示します。

## BYPASS FOOT SWITCH

- バイパス
- 長押しでユーザープリセットにアクセス
- プリセットナビゲーション

## 2 | CALIBRATION

Chroma Consoleのエフェクトは色付けやオーバードライブ、そして相互作用を起こすようにデザインされています。その為これらのエフェクトは、あなたの楽器からの入力レベルに合うようキャリブレーションされた時に、最も刺激的なサウンドになります。

キャリブレーションではコンプレッションやサチュレーションのスレッシュホールド、その他多くのエフェクトのパラメーターを自動的に調整します。楽器に合わせて正しいレベルにセットすることで、実験することと楽しむことに集中することができます——ボリュームをいじり続ける必要はもうありません。

ここでは4つのヘッドルームレベル (Low、Medium、High、Very High) から自動で設定するか、手動で選ぶことができます。自動キャリブレーションではペダルへの入力サンプルされ、最も適切だと判断されたレベルへ設定されますが、もちろんどのカテゴリーがその楽器に一番合うかを実験するのも問題ありません。よりクリーンで大音量のエフェクトにするには、より高い入力レベルを選択して下さい。

より低いヘッドルームでサチュレーションを起こりやすくする場合は、より低い入力レベルを選択して下さい。キャリブレーションの後でサチュレーションの感度やエフェクトの出力音量を調整する場合、セカンダリーコントロールのSENSITIVITYやEFFECT VOLで変更が可能です。

Chroma Consoleは直近のキャリブレーション設定を常に (電源再投入後も) 記憶し、全てのプリセットに適用します。大きく出力レベルの異なる楽器に変更した場合は、再度キャリブレーションを行うことをお勧めします。



## AUTOMATIC CALIBRATION

**キャリブレーションを自動で行う**場合は、キャリブレーションメニューに入ってからただ楽器を演奏するだけでOKです。このペダルはインジケーターの色が変わるとあなたの演奏を聴いて、4つある入力レベルから1つを設定してくれます。

もしギターを使用しているなら、オープンコードを何回かストロークするだけでうまくいくはず。シンセやラインレベルの音源、その他楽器の場合はコードか単音をいくつか弾いて、通常入力されるであろう信号レベルのヒントをChroma Consoleに与えてあげましょう。この測定ではそこまで緻密になる必要はありません——大まかなレベルを採ればOKです。

## MANUAL CALIBRATION

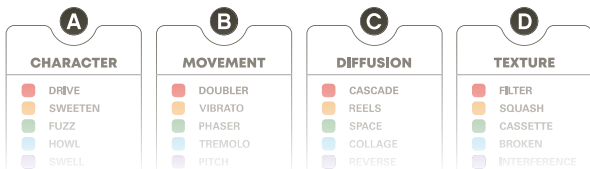
手でキャリブレーションを行う場合、まずは二つのフットスイッチを同時に長押ししてください。紫色の光が動くアニメーションが再生されたら、4つのうち1つのボタンを押して入力レベルを設定してください。

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <br><b>A</b> | <br><b>B</b> | <br><b>C</b> | <br><b>D</b> |
| <b>LOW</b>  | <b>MEDIUM</b>   | <b>HIGH</b>   | <b>VERY HIGH</b>  |
| 多くの出力の低いギターやベース、インストゥルメントレベルのシンセや他の低出力楽器  | 多くのギターやベース（ハムバッカーやスタックされたピックアップ）、電子ピアノ、いくつかのシンセ   | 高出力のギター（オーバードライブやアクティブなどのピックアップ）、大抵のラインレベル楽器  | モジュラーなどの高出力なラインレベル楽器  |

## 3 | NAVIGATION & PRIMARY CONTROLS

### エフェクトを変える

ボタンを押すと一つ下のエフェクトへと移動します。モジュールボタンは、筐体に記載されているエフェクトに対応した色に光ります。



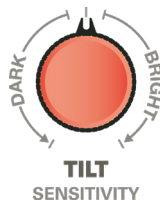
### エフェクトをバイパスする

ボタンを長押しして選択したエフェクトをバイパスします。

### コントロールについて

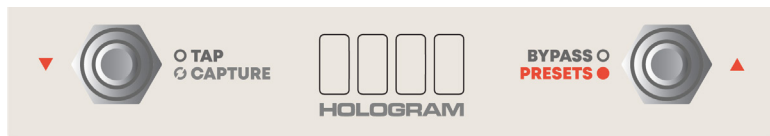
Chroma Consoleの各ノブには二つの機能、プライマリーコントロールとセカンダリーコントロールがあります。プライマリーコントロールはノブの下に太字で記載されています。

セカンダリーコントロールはプライマリコントロールの下にグレーで記載されており、SECONDARYメニューでアクセスが可能です。このコントロールについての詳細は**SECONDARY CONTROLS**の章をご覧ください(p.20)。



## 3 | NAVIGATION & PRIMARY CONTROLS

### フットスイッチでのコントロール



|                      |   |
|----------------------|---|
| TAPフットスイッチをタップ       | VIBRATOやPHASER、TREMOLO、CASCADE、REELS、COLLAGE、REVERSEをタップテンポでコントロール。       |
| TAPフットスイッチを長押し       | CAPTUREレコーディング。詳細は <b>CAPTURE</b> の章 (p.26) をご覧ください。                      |
| BYPASSフットスイッチをタップ    | ペダル本体もしくはモジュールのオン/オフ。   |
| BYPASSフットスイッチを長押し    | PRESET BROWSERモードに入ります。 <b>BROWSING PRESETS</b> (p.34) をご覧ください。           |
| BYPASSフットスイッチをダブルタップ | DUAL BYPASSを使用時に本体をバイパスします。詳しくは <b>DUAL BYPASS</b> のセクション (p.28) をご覧ください。 |

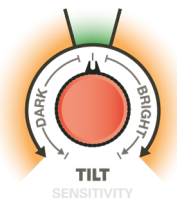


## CHARACTER

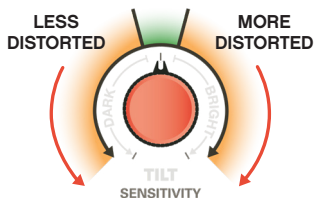
オーバードライブやコンプレッション、ファズ、そしてスウェルエフェクトで音色をシェイプし際立たせましょう。アナログ機材にインスパイアされた、入力へ敏感に反応する幅広いトーンを持ったエフェクトです。

選択されたエフェクトを赤い**TILT**と**AMOUNT**のノブでコントロールします。

## CONTROLS



**TILT**ではエフェクトのトーンをコントロールします。センターでEQはニュートラルになり、最小限の処理となります。右に回すことでエフェクトは明るいサウンドになり、左に回すことで暗くなります。TILTはEQの調整に加え、サチュレーションエフェクトにも影響します。実際に動かしてみて、あなたにピッタリなサウンドを見つけてみてください。



**SENSITIVITY**はキャリブレーションで設定したヘッドルームを微調整するセカンダリーコントロールです。歪みエフェクトが歪みだすポイントをお好みで設定することができます。

SWELLを選択している場合は、SENSITIVITYでトリガーのスレッシュホールドを設定します。演奏に対して激しく反応する、もしくは反応しにくくすることができます。

## EFFECTS

- DRIVE:** 暖かみのあるプリアンプからたっぷりとしたオーバードライブまでカバーする、スイートスポットしかないチューブライクな歪み。

AMOUNTでは歪みの強さを設定します。

---

- SWEETEN:** AMOUNTを上げることでEQやコンプレッションと共に、柔らかなサチュレーションを加える心地よいプリアンプ。土台となる楽器の音をわずかにスイートに仕上げたり、後段のエフェクトを軽く歪ませたりするのに最適です。

AMOUNTではコンプレッションとサチュレーションを調整します。

---

- FUZZ:** ピンテージかつダイナミックなファズです。丸みのあるスムーズなトーンから派手にスピーカーを飛ばすようなトーンまでカバー。TILTコントロールでは、トーンだけでなくバイアスやトランジェントも変化し、一つのノブに様々なサウンドを実現しています。

AMOUNTではファズエフェクトの強さを調節します。

---

- HOWL:** 個性に富んだレゾナントフィルター・ファズ。TILTコントロール次第でスムーズでサステインのあるトーンから、バンドミックスを突き抜けるシンセライクな鋭いサウンドまでサウンドメイクが可能。

AMOUNTではHOWLエフェクトの強さを調節します。

---

- SWELL:** エンベロープでトリガーする、表現力あふれるポリウムスウェル。エフェクトの扱いに慣れてくると、一音一音の間隔を長くしたり短くしたりすることで、スウェルがトリガーするタイミングを正確に操ることも可能です。

AMOUNTではSWELLエフェクトのアタックとディケイのタイムを調節します。

---

EFFECT VOLではCHARACTERモジュールの出力音量を調節します。



## MOVEMENT

クラシックなスタジオレコーディングの名機やテクニックからインスパイアされたモジュレーションエフェクトで、サウンドを拡張し広げましょう。わずかなものから激しいものまで、安定した揺れから不規則なうねりまでをカバーしています。

選択されたエフェクトを黄色の**RATE**と**AMOUNT**のノブでコントロールします。

## EFFECTS

**DOUBLER**: パートの録音を複数回オーバーダビングしたサウンドを再現した、ステレオのダブルトラックエフェクト。タイトなダブリングからスラップバックディレイまで。

**RATE**: ダブリングの間隔を設定します。

**AMOUNT**: 上げるとダブリングしたサウンドのMIX量が上がります。

**DRIFT**: ランダムかつ瞬間的なピッチシフトを加え、その強さを調節します。

**VIBRATO**: 定番のサイン波ビブラートからテープのようなランダムなピッチの震えまでをカバーする、生き生きとしたピッチモジュレーション。

**RATE**: ピッチモジュレーションの波の速さを設定します。

**AMOUNT**: モジュレーションの深さを設定します。

**DRIFT**: エフェクトのステレオワイズを広げるとともに、テープの不安定で細かい揺れを想起させるランダムモジュレーションを加えます。

**PHASER:**ビンテージな風合いの定番サウンドながら、うっとりする優美なスweepから激しく脈動するビブラートのようなうねりまでをカバーするフェイザーエフェクト。

**RATE:**フェイズシフトの動きの速さを設定します。

**AMOUNT:**モジュレーションの強さと同時にフェイズシフトのステージ数(2ステージから12ステージまで)を変更します。これによって一つのノブだけで多くの異なるスタイルのフェイザーサウンドにアクセスが可能に。一番のお気に入りを探すためにいろいろと試してみましょう。

**DRIFT:**フェイズシフターを動かす波形にランダム性を加えます。

**TREMOLO:**カラフルに脈打つ、音量へのモジュレーション。耳馴染みの良いきらめくアンプライクなトレモロから、スクエア波のハードなチョップまで、幅広い音色を持っています。

**RATE:**音量へのモジュレーションの周波数を設定します。

**AMOUNT:**トレモロの深さをわずかなフラッターからリズムカルに刻むエフェクトまでの範囲で設定します。

**DRIFT:**トレモロエフェクトにランダム性やバリエーション、そして不安定さを加えます。

**PITCH:**-1オクターブから+1オクターブまでのピッチシフト。このエフェクトを最大限に楽しむために、サウンドを彩るLo-FiなざらつきをDRIFTで加えたり、GESTUREでピッチのスweepを起こしたりしてみましょう。

**RATE:**エフェクトのピッチを決定します。センターではピッチシフトは適応されず、左回し切りで-1オクターブ、右回しきりで+1オクターブ——そしてその間を連続的に探索することができます。

**AMOUNT:**ピッチシフトしたシグナルのMIX量を決定します。上げきりで100%WETになります。

**DRIFT:**ピッチシフターの解像度を下げ、Lo-Fiで心地よい質感を加えます。DRIFTを上げていくと不安定さも加わっていきます。設定がセンターでピッチシフトしていなくとも有用で、シグナルにわずかな個性を追加することができます。

EFFECT VOLではMOVEMENTモジュールの出力音量を調節します。

## 6 | DIFFUSION MODULE



### DIFFUSION

DIFFUSIONの空間系エフェクトはビンテージ機材へのあこがれと、Hologramらしい予測不能な独創性によって成り立っています。TIMEを動かすと各エフェクトはそれぞれ個性的な挙動を見せます。GESTURE機能で動きを自動化することで、よりクリエイティブなエフェクトを創り上げることもできます。

選択されたエフェクトを緑のTIMEとAMOUNTのノブでコントロールします。

### EFFECTS

- CASCADE:** バケツリレー方式のアナログディレイが持つ古き良きサウンドに磨きかけたエフェクトです。AMOUNTをフルにしてTIMEノブを回せば、ちゃんとアレもできます。暗めの音色で、うすくかかっているモジュレーションはDRIFTで強くすることもできます。

TIME: 短いスラップバックから4分音符ディレイまでの範囲でディレイタイムを設定します。タップテンポを使用すると、ディレイはテンポのサブディビジョンへシンクされます。

AMOUNT: フィードバックやリピートの回数を設定します。上げていくと自己発振が始まり、歪み加わり、最大にすると心地よい爆発が起こります。

DRIFT: ピッチモジュレーションの強さを調整します。ディレイ音に対して不安定さを加えたり、信号の劣化を起こすことでキャラクターを足すことができます。

- REELS:** よく使いこまれたテープエコーの表現力あふれるサウンドにインスパイアされています。ざらつきや輝きに満ち溢れ、いきいきとしていて、絶えず変化をしていくちょっとだけ不安定なエコーです。DRIFTを上げると記録媒体であるテープがより激しく劣化します。その結果何が起こるかは、ぜひご自身で試してみてください。

TIME: 短いスラップバックから4分音符ディレイまでの範囲でディレイタイムを設定。

AMOUNT: リピートやフィードバックを設定します。100%まで上げると豪快に発振し、最大限クリエイティブな効果に。

DRIFT: テープの再生に不安定さや劣化を加えます。ディレイリピートはフィードバックされ、再利用されると共に崩壊していき、最後にはどこかへ消えていきます。

- SPACE:**5種類のリバーブをシームレスにブレンドした汎用性の高い残響エフェクト。狭いスタジオのエコーチェンバーから、どこまでも続く広大なサウンドの雲海まで。
- TIME:**リバーブサイズとキャラクターを設定。時計回りでリバーブサイズが上がります。
- AMOUNT:**リバーブのWET/DRYのMIX量を設定します。時計回りに回し切ると100%WETになります。
- DRIFT:**リバーブのピッチモジュレーションを加えます。
- 

- COLLAGE:**激しく、突発的なルーピング・ディレイ。COLLAGEはTIMEを動かすことでディレイラインのサウンドを破壊的に編集します。素早いノブ操作やGESTUREによって、ピッチバンドやループのダブル/ハーフスピード再生など様々な心地よい変化が発生し、フィードバックを上げるとそれらが折り重ねられていきます。
- TIME:**ディレイのサブディビジョンを設定します。短いスラップバックから4分音符ディレイまで範囲で設定が可能です。
- AMOUNT:**リピートやフィードバックを増やします。最大値では徐々に膨らむ発振が生まれます。
- DRIFT:**MIXヘランダムに倍速再生のループを加え、ピッチモジュレーションも加えます。
- 

- REVERSE:**再生速度/ピッチを変更可能(-1オクターブから+1オクターブ)なりリバースエフェクト。リアルタイムな“逆方向テープ”エフェクトや心に響くアンビエンスに。
- TIME:**再生速度/ピッチを設定します。センターでは通常速度で再生され、左回し切りで1/2倍速(-1オクターブ)、右回し切りで倍速(+1オクターブ)で再生されます。
- AMOUNT:**WET/DRYのMIX量を設定します。時計回りに回し切ると100%WETになります。
- DRIFT:**リピートにピッチモジュレーションを加えます。

セカンダリーコントロールのEFFECT VOLではDIFFUSIONのWETエフェクトボリュームのみを調節します。この方式ではDRY信号と兼ね合いを見ながら、ディレイループやリバーブ、ループ、その他のレベル自体をお好みに調整できます。



## TEXTURE

選び抜かれたテクスチャーエフェクトでシグナルを削り、押しつぶし、そして壊します。エフェクトチェーンにFILTERやSQUASHで磨きをかけたり、BROKENやCASSETTE、INTERFERENCEを使って好みの粗さで削ったりして、あなたの楽器に表現に富んだ奥行きを加えましょう。

選択されたエフェクトを青のAMOUNTのノブでコントロールします。

## EFFECTS

- FILTER:** マルチモードのフィルターエフェクトです。デフォルトで有効になっているフィルタースタイルはTILTですが、スタンドアロンのローパスフィルターやハイパスフィルターに設定することも可能です。詳細はFX SETUP (p.27) をご覧ください。

AMOUNT: フィルターのカットオフ周波数を設定します。



### LOW-PASS FILTER

EQは時計回り回し切りでニュートラルになり、左に回すと高域をカットします。



### TILT FILTER

EQはセンターでニュートラルです。左に回すと高域をカット、右に回すと低域をカットします。



### HIGH-PASS FILTER

EQは反時計回り回し切りでニュートラルになり、右に回すと低域をカットします。

- SQUASH:** ラウドなエフェクトチェーンに降り注ぐ、激しいコンプレッションとオーバードライブ。AMOUNTの設定によってシグナルにわずかな光沢を加えたり、心地よいざらつきを加えます。

AMOUNT: コンプレッションを加え、最大値に近づいていくと歪み始めます。

---

- CASSETTE:** カセットテープレコーダーが作り出す、すべての奇妙なサウンドへのセレクション。ワウやフラッター、震え、テープの音質劣化、そしてピッチの動きが、どんなにシンプルなサウンドでも奥深くノスタルジックな質感を加えます。

AMOUNT: ノブを時計回りに動かしていくと、テープサチュレーションやコンプレッション、フィルターなどの強さが上がっていきます。このノブのレンジにはテープがもたらす様々なフレーバーの色付けが存在しています。一番のお気に入りを探してみましょう。

---

- BROKEN:** 周波数成分と音量へのモジュレーションと、周期的なピッチのドロップの組み合わせ。修理が必要なモーター駆動の機材が生み出す音で、サウンドをぐちゃぐちゃにします。

AMOUNT: 破綻が起きる頻度や強さを上げます。時計回りに回し切りで最大になります。

---

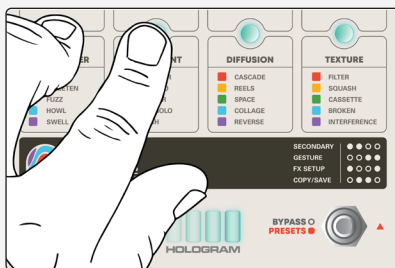
- INTERFERENCE:** シグナルに美しくジャマをする、グズグズなレイヤーを足すエフェクト。ネットワーク通信でのグリッチやノイズ、多種多様な干渉にインスパイアされています。

AMOUNT: 様々なフレーバーの妨害をスクロールします。時計回りに回すとエフェクトは強くなります。

EFFECT VOLでTEXTUREモジュールの出力音量を調節します。

## セカンダリーコントロールメニューに入る

セカンダリーコントロールメニューに入るには**A**と**B**のボタンを同時押しします。ライトは水色でアニメーションします。



このモードでは、各ノブが対応するセカンダリーコントロール(各ノブの下にグレーで記載されています)を調節できるようになります。

## メニューから出る

このメニューから出るには、**A**と**B**を再度同時押しします。これによってノブの機能はプライマリコントロールに戻ります。BYPASSフットスイッチを押すことでもメニューから出ることができます。

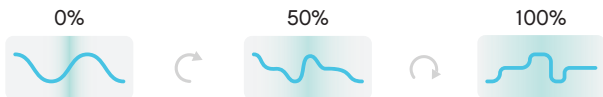
## セカンダリーをリセット

全てのセカンダリーコントロールをデフォルトに戻すには、**A**と**B**を長押しします。全てのセカンダリーコントロールがリセットされると、水色の早い点滅のアニメーションが再生されます。

## DRIFT

MOVEMENTモジュールとDIFFUSIONモジュールは共にDRIFTコントロールを備えています。DRIFTパラメーターは、ビンテージ楽器の心をつかんで離さない魅力や、チャーミングで音楽的な不安定さと予測不能さの応用に影響を受けています。

DRIFTパラメーターの内容はエフェクトによって異なり、コントロールに音楽的で表現性の高い故障をもたらすべく、それぞれが丁寧にデザインされています。各エフェクトの基本となるサウンドをベースに、DRIFTを回すことであなたの作曲が求めるランダム性やカオス、ノスタルジックな揺れを加えることができます。

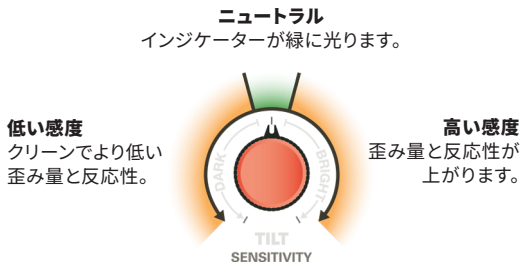


例えばVIBRATOエフェクトを選択している時にDRIFTを上げると、モジュレーションの波をサイン波からランダム波形へと滑らかに変化させると同時に、ステレオイメージの広がりも変化させます。

|                |                                       |
|----------------|---------------------------------------|
| <b>DOUBLER</b> | ランダムで一時的なピッチシフト                       |
| <b>VIBRATO</b> | テープの不安定さや震えを思わせるランダムなモジュレーション         |
| <b>PHASER</b>  | フェイズシフトの波形に不安定さを加える                   |
| <b>TREMOLO</b> | 音量と周波数へのモジュレーションにバリエーションをもたらす         |
| <b>PITCH</b>   | ピッチシフターの原音への忠実性を下げつつ、不安定さを加えます        |
| <b>CASCADE</b> | ピッチモジュレーションを強めながらディレイ音の劣化を加えます        |
| <b>REELS</b>   | ピッチの不安定さを上げながら、テープの劣化を加えます            |
| <b>SPACE</b>   | リバーブ内の様々なステージにピッチモジュレーションを追加します       |
| <b>COLLAGE</b> | ピッチモジュレーションを増やししながらランダムに倍速再生のループを加えます |
| <b>REVERSE</b> | リピートにピッチモジュレーションを加えます                 |

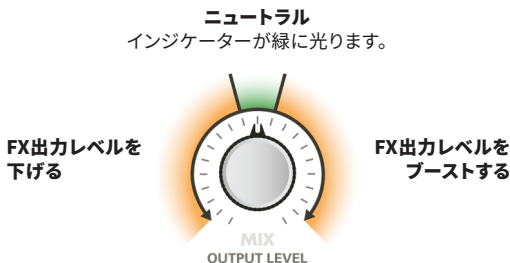
## SENSITIVITY

SENSITIVITYではキャリブレーションでCHARACTERモジュール用に設定したヘッドルームを微調整します。これによって、歪みエフェクトのブレイクアップするポイントを好みに合わせて設定することができます。



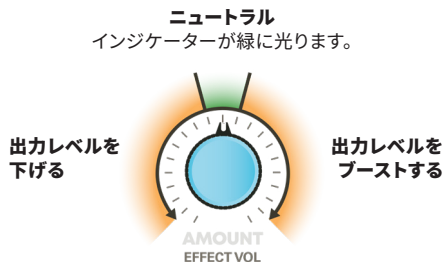
## OUTPUT LEVEL

このセカンダリーコントロールではChroma ConsoleのFX出力音量を下げたり、ブーストすることができます。



## EFFECT VOL

それぞれのモジュールにはセカンダリーコントロールとしてEFFECT VOLが備わっています。このセカンダリーコントロールではそれぞれにモジュールの出力音量を調節することが可能です。シグナルチェーン内でモジュール同士のバランスを調整するのに便利です。



DIFFUSIONモジュールのEFFECT VOLは、DIFFUSIONエフェクトのWETシグナルの音量のみをブースト/アッテネートします。

GESTUREレコーディングは、Chroma Console上のプライマリコントロールのノブの動きを録音、ループ可能なエキサイティングな機能です。時間と共に変化していく複雑なサウンドを、ノブのシンプルな動きだけでビルドアップすることができます。

## GESTUREレコーディングを行う

GESTUREレコーディングモードに入ってノブの動きを書き込むには、**C**と**D**のボタンを同時に押します。GESTUREメニューがアクティブになると、ライトが白くアニメーションします。



## ノブの動きをレコーディングする

一つまたは複数の好きなノブを回し始めてみましょう。ノブのレコーディングが始まり、その列のボタンLEDが白から赤に変化します。

ノブレコーディングのサイクルを止めるには、CとDをもう一度同時押しするか、BYPASSフットスイッチを押してください。どちらのアクションでもGESTUREモードから抜けることができます。

## ノブの動きをレコーディングする(続き)

GESTUREレコーディングを再生中は、モジュールのLEDが白と選択したエフェクトの色との間を揺れ動き、そのモジュールでノブレコーディングが有効であることを表示しています。

再度GESTUREモードに入って上記の手順を異なるノブで行うことで、更に追加でノブレコーディングを作成することが可能です。その際、既にGESTUREレコーディングを行っているノブを動かすと、既存のループを上書きする形で新しくループを作成します。

一度動きを書き込んだあとはタップテンポ(もしくは外部MIDI Clock)によって、書き込んだ際のテンポとの比に合わせてGESTUREをスピードアップ、もしくはスピードダウンすることができます。例えば遅いテンポでGESTUREをレコーディングした後でテンポを上げると、物理的にノブを回すのでは再現できない速さの複雑な動きやパターンを作ることができます。

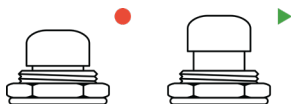
## ノブレコーディングを消去する

ノブレコーディングを個別に消去する際はライブエフェクトモードでノブを動かしてください。

現在の全てのノブレコーディングを消去する場合はCとDのボタンを長押ししてください。全ての書き込まれたノブの動きが消去されると、ライトが白くアニメーションします。

## 10 | CAPTURE

**CAPTURE**は最大30秒の録音が可能で一時的なルーパー/サステナーです。ソフトなドローンパッドや音楽的なループフレーズを、フットスイッチを一つ踏むだけで即座に生み出すことができます。



TAPフットスイッチが長押しされるとCAPTUREモードが開始され、短いループの録音が始まります。フットスイッチを離すとループの録音が止まり、CAPTUREは再生モードへと進みます。このステップを繰り返すことで既に録音されたループを消去しつつ、新しいループを録音することが可能です。



短いループを録音すると再生の両端にソフトなフェードがかかり、つなが目の無いアンビエントパッドを生み出します。サステナーループを再生している時、インジケータは青色に光りアニメーションします。



より長い録音の場合CAPTUREは一般的なルーパーのように動作し、音楽的なフレーズを録音・再生することができます。フレーズをループ再生している時、インジケータは緑色に光りアニメーションします。

CAPTURE機能はFX SETUPメニューでエフェクトの後ろ（デフォルト）もしくは前に設定が可能です。このCAPTUREのルーティング設定はプリセットに保存されますが、録音自体は保存されません。

**CAPTUREでの録音を止めて消去したい場合は、TAPフットスイッチを押してください。**

**CAPTUREでの録音内容はユーザープリセットに保存されません。**

Chroma ConsoleのプリセットはFX SETUPメニューでより深くカスタマイズすることができます。FX SETUPメニューでは下記項目の設定が可能です：

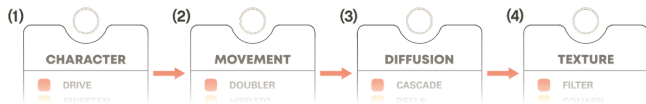
1. モジュールのルーティング
2. デュアルバイパス
3. CAPTUREルーティング
4. フィルタースタイル
5. EXPコントロールマッピング

## FX SETUPに入る

FX SETUPメニューに入るには、**A**と**D**のボタンを同時に押します。

## モジュールのルーティング

FX SETUPメニューに入ると、現在有効なモジュールの順番がLEDのアニメーションで表示されます。デフォルトのモジュールの並び順は下の図のとおりです。



アニメーションが再生された後、四つのボタンが青色に点滅し始めてから希望の順番でボタンを押していくことでモジュールを並び替えることができます。モジュールの並び替えが完了すると、Chroma Consoleは自動的にFX SETUPから出てライブエフェクトモードに戻ります。

モジュールルーティングを途中でキャンセルしてメニューから出る場合は、**BYPASS**フットスイッチを押すか、**A**と**D**を同時押ししてください。

## デュアルバイパス

Chroma ConsoleのBYPASSフットスイッチはペダル全体ではなく、特定のモジュールのON/OFFに設定することが可能です。

デフォルトもしくは空のプリセットでは、Chroma ConsoleのBYPASSフットスイッチは一度に全てのモジュールをON/OFFするよう設定されています。

FX SETUPのメインメニュー（モジュールルーティングの待機中でライトが点滅している状態）でBYPASSフットスイッチを長押ししてください。

BYPASSフットスイッチが長押しされている間、4つのボタンは黄色で常時点灯、もしくは黄色に点滅します。この間にボタンを押すことで、点滅と点灯を切り替えることができます。



### 黄色で点滅

ボタンが黄色で点滅している場合、Chroma ConsoleのBYPASSフットスイッチはそのモジュールを**バイパス/エンゲージ**します。



### 黄色で常時点灯

ボタンが黄色で常時点灯している場合、Chroma ConsoleのBYPASSフットスイッチはそのモジュールを**バイパス/エンゲージ**しません。

BYPASSフットスイッチを離せばいつでもFX SETUPメインメニュー（モジュールルーティングの待機中でライトが点滅している状態）に戻ることができます。

**デュアルバイパスを使用中は、BYPASSフットスイッチをダブルタップすることでペダル全体をオフにすることができます。**

## CAPTUREルーティング

Chroma ConsoleのCAPTURE録音はエフェクトの前、もしくは後ろに設定が可能です。FX SETUPメニューでMIXノブを回すことで選択が可能です。CAPTUREルーティングの設定に入るとライトがオレンジに点灯します。



**PRE-FX:** ノブを半分から左に回します。設定が変更されるとボタンとインジケータの光り方に反映されます



**POST-FX (デフォルト):** ノブを半分から右に回します。設定が変更されるとボタンとインジケータの光り方に反映されます。

白く光るボタンライトの位置が現在の設定を示しています。3秒間操作を行わないと、Chroma ConsoleはFX SETUPのメインメニューに戻ります。

## EXPコントロールマッピング

メインのFX SETUPメニューでエクスプレッションペダルを動かしてみましょう。これでエクスプレッション・マッピングメニューが開きます。

次に、エクスプレッションペダルにマッピングしたいコントロールのノブを動かしてください。3秒間操作を行わないとエクスプレッション・マッピングメニューはタイムアウトとなり、FX SETUPメインメニューに戻ります。

またエクスプレッション・マッピングメニューはエクスプレッションペダルをEXPジャックに繋げる、もしくはマッピングがキャンセルされた後にエクスプレッションペダルを動かすと自動で開きます。

## フィルタースタイル

Chroma Consoleはプリセット毎に異なる3つのフィルタースタイルを設定することができます。

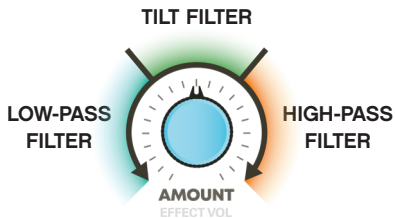
**TILTフィルター** - 左回りで高域をカット、右回りで低域をカットします。

**ローパスフィルター** - 左回りで高域をカットします。

**ハイパスフィルター** - 右回りで低域をカットします。

フィルターエフェクトのスタイルを変更するには、FX SETUPメニューでTEXTUREのAMOUNTノブを回します。

3秒間操作を行わないと、Chroma ConsoleはFX SETUPのメインメニューに自動で戻ります。



## FX SETUPメニューから出る / リセット

AとDを同時押しすることでいつでもメニューから出ることができます。  
BYPASSフットスイッチを押す事でも出ること可能です。

FX SETUPでの変更をリセットする場合は、AとDのボタンを長押ししてください。  
すべてのFX SETUPのパラメーターがリセットされ、ライトが青色に点滅します。

Chroma Consoleは最大80個のユーザープリセットを保存することができます。  
ユーザープリセットに保存される設定は下記のとおりです。

- エフェクトとモジュールのルーティング
- すべてのプライマリコントロールの設定
- すべてのセカンダリーコントロールの設定
- すべてのGESTUREレコーディング
- フィルタースタイル
- デュアルバイパスの設定
- CAPTUREルーティング
- EXPコントロールマッピング
- タップテンポ

### COPY/SAVEメニューに入る

COPY/SAVEメニューに入るには、**B**と**C**のボタンを同時に押します。保存の準備のために、この操作でアクティブな設定をコピーします。

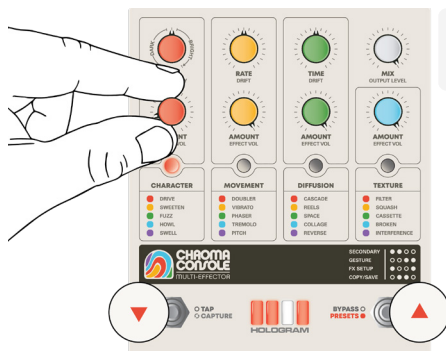
各ボタンとその色は選択されているバンクを示しています。

インジケータライトの4つのLEDは、選択中のプリセットスロットを示しています。

- Ⓐ BANK A
- Ⓑ BANK B
- Ⓒ BANK C
- Ⓓ BANK D

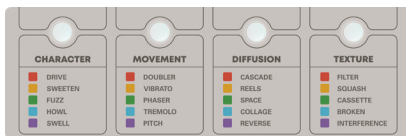
- PRESETS 1-4
- PRESETS 5-8
- PRESETS 9-12
- PRESETS 13-16
- PRESETS 17-20

## ナビゲーション



この図の例では**BANK Aのプリセット3**が選択されています。

バンクとプリセットは二つの異なる方法で選ぶことが可能です。AMOUNTノブか二つのフットスイッチを使用して保存したいスロットまでスクロールしてください。



プリセットスロットが空の場合、カーソルがそのスロットに移動した際にボタンが一時的に白く光ります。

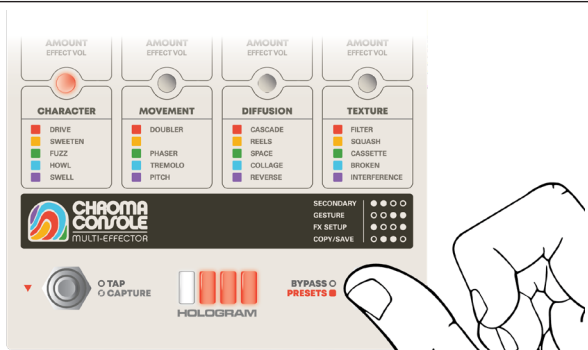
またそのスロットに既にプリセットが保存されていた場合、ボタンは対応するエフェクトの色で光ります。なお保存されたプリセットは、カーソルがそのスロットに移動した際に一時的にアクティブになります。これにより、上書きを行う前にサウンドの確認が可能です。

## セーブ/上書き

コピーしたプリセットを希望のスロットにセーブ、もしくは上書きをする場合は、再度**B**と**C**のボタンを押してください。プリセットが保存されると水色のアニメーションが表示されます。このプロセスが完了すると、Chroma Consoleは自動的に通常のオペレーションへと戻ります。

セーブのプロセスをキャンセルしCOPY/SAVEメニューから出る場合、BYPASSフットスイッチを長押ししてください。プロセスがキャンセルされると、ライトが赤色にアニメーションします。コピーされた設定は復元されます。

## 13 | BROWSING PRESETS



### プリセットブラウザ・メニューに入る

プリセットブラウザではプリセットの確認とロードが可能です。プリセットブラウザメニューに入るには、BYPASSフットスイッチを長押しします。ブラウザに入るとボタンに流れるようなアニメーションが再生されます。

各ボタンは選択されているバンクを示しています。

**A**ボタンが点灯: BANK A

**B**ボタンが点灯: BANK B

**C**ボタンが点灯: BANK C

**D**ボタンが点灯: BANK D

インジケータライトの4つのLEDは白いカーソルと色分けされた表示によって、選択されているプリセットスロットを示しています。

プリセットのブラウズ中はノブとボタンの機能は操作できません。

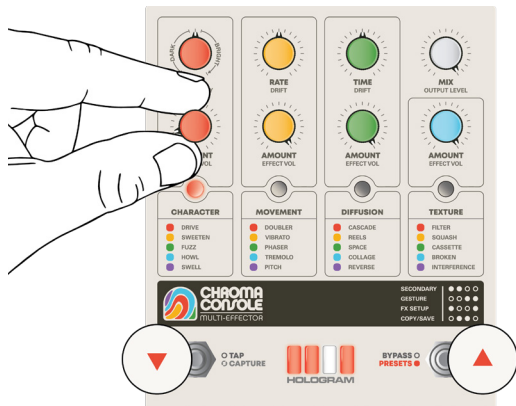
# 13 | BROWSING PRESETS

## ナビゲーション

2つの方法でプリセットやバンクを選ぶことができます。

1. 各モジュールのAMOUNTノブを回し、それぞれ対応する20個のプリセットをスクロールします。
2. 両方のフットスイッチで目的のスロットまでカーソルを動かします。左右のフットスイッチを押すことで、カーソルが一つ左、右へ移動します。
3. プリセットをロードするには、希望のプリセットを選択している状態でBYPASSフットスイッチ、もしくはTAPフットスイッチを長押しします。

デフォルトでは、ブラウズ中にプリセットを確認（オーディション）できるようになっています。プリセットブラウザ・オーディションはGLOBAL SETTINGメニューでオフにすることができます。（詳細はp.36をご覧ください。）



この図の例では**BANK Aのプリセット3**が選択されています。

GLOBAL SETTINGSメニューではChroma Consoleのデフォルトの挙動を、あなたの希望に合わせて変更できます。

### GLOBAL SETTINGメニューに入る

Chroma ConsoleのGLOBAL SETTINGメニューに入るには、すべてのボタンを同時に押します。





### 設定項目

GLOBAL SETTINGメニューではChroma Consoleの各ノブが設定の変更に使用されます。以下はそれぞれのノブで変更する設定を表した表です。

| KNOB               | CONFIGURATION           | OPTIONS   |
|--------------------|-------------------------|---|
| TILT               | MIDI CHANNEL            | 1-16  |
| RATE               | MIDI ROUTING            | インターフェイスモード、インターフェイスモード (内部クロック無し)、THRUモード、THRUモード (内部クロック無し) |
| TIME               | MIDI CLOCK SOURCE       | AUTO、USB MIDI、DIN MIDI、内部クロックのみ                               |
| MIX                | N/A                     | N/A   |
| AMOUNT (CHARACTER) | LED BRIGHTNESS          | 最小-最大   |
| AMOUNT (MOVEMENT)  | PRESET BROWSER AUDITION | 有効/無効   |
| AMOUNT (DIFFUSION) | BYPASS MODE             | バッファードバイパス、バッファードバイパス (トレイルあり)、トゥルーバイパス                       |
| AMOUNT (TEXTURE)   | N/A                     | N/A   |

## 設定項目

## 1. MIDI CHANNEL (TILTノブ)

|   |                |
|---|----------------|
|  | Channels 1-4   |
|  | Channels 5-8   |
|  | Channels 9-12  |
|  | Channels 13-16 |




入力されたMIDIメッセージに対して Chroma Consoleが反応するチャンネルを設定します。デフォルトで3はChroma ConsoleのMIDIチャンネルは1に設定されています。

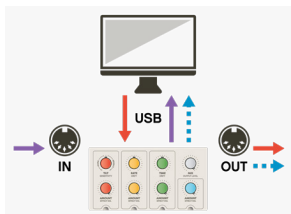
## 2. MIDI ROUTING (RATEノブ)

|   |                           |
|---|---------------------------|
|  | インターフェイスモード               |
|  | インターフェイスモード<br>(内部クロック無し) |
|  | THRUモード                   |
|  | THRUモード<br>(内部クロック無し)     |

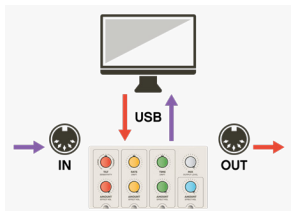
GLOBAL SETTINGでは、Chroma Consoleが他デバイスからのMIDIメッセージをどのように受け渡すか、また内部クロックを送るか否かを選択できます。

## 2. MIDI ROUTING (RATEノブ)

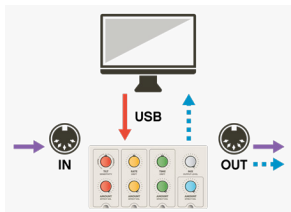
-  コンピューターからのMIDI USB
-  外部デバイスからのMIDI
-  Chroma Console内部クロック



**インターフェイスモード (デフォルト) :** Chroma ConsoleはUSB MIDIインターフェイスのように挙動します。USBでコンピューターからChroma Consoleへメッセージを送ると、そのメッセージはDIN MIDI OUTポートに転送されます。DIN MIDI INポートにメッセージを送るとそのメッセージはUSBを介してコンピューターへ転送されます。Chroma Consoleのクロック信号はDINとUSB MIDIの両方から出力されます。

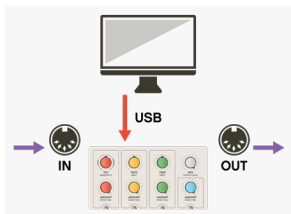


**インターフェイスモード (内部クロック無し) :** この設定はインターフェイスモードと同様の動作ですが、Chroma Consoleは内部クロックのメッセージを出力しません。コンピューターからのMIDIクロックメッセージはその他すべてのMIDIメッセージとともにDIN MIDI OUTポートから出力されます。



**THRUモード :** Chroma ConsoleはDIN MIDI INポートのメッセージをDIN MIDI OUTポートへ転送します。ClockのシグナルはDINとUSB MIDIの両方から出力されます。

## 2. MIDI ROUTING (RATEノブ)



**THRUモード (内部クロック無し)**: この設定はTHRUモードと同様に動きますが、Chroma Consoleは内部クロックのメッセージを出力しません。DIN MIDI INポートに送られたMIDI ClockメッセージはDIN MIDI OUTポートへ転送されます。

Chroma Consoleが外部クロックソースにシンクするとき、ここで言う内部クロックは外部クロックのBPMと同じになります。詳細はMIDI CLOCK SOURCEをご参照ください。

## 3 - MIDI CLOCK SOURCE (TIMEノブ)

|                                     |                                     |                                     |                                     |          |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | AUTO     |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | USB MIDI |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | DIN MIDI |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | 内部クロックのみ |

Chroma Consoleは二つのハードウェアインターフェイス、USB MIDIとスタンダードな5-PIN DIN MIDIがあります。Chroma Consoleは以下のエフェクトを外部MIDI Clockにシンクさせます。

Vibrato・Phaser・Tremolo・Cascade・Reels・Collage・Reverse

GLOBAL SETTINGでは、Chroma Consoleに異なる外部MIDIソースにシンクさせるよう設定することができます。

### 3 - MIDI CLOCK SOURCE (TIMEノブ)

**AUTO (デフォルト)**: このモードではChroma ConsoleがUSBとDIN MIDIの両方からのクロックを検出し、自動でそれらを切り替えます。USBからのクロックメッセージは、MIDI DIN入力から受け取ったメッセージよりも優先されます。

**USB MIDI**: Chroma ConsoleはUSB経由のMIDI Clockのみを検出し、DINからのMIDI Clockメッセージを無視します。

**DIN MIDI**: Chroma ConsoleはMIDI DIN入力からのクロックのみを検出し、USBからのものは無視します。

**内部クロックのみ**: Chroma Consoleはすべての外部クロックメッセージを無視し、常に内部クロックを使用します。

クロックを受け取った後は外部のMIDI ClockソースからSTOPメッセージを送ることで、元のChroma Consoleの内部クロックへ切り替えることができます。

---

### 4 - LED BRIGHTNESS (CHARACTER AMOUNTノブ)



最小-最大

この設定では様々な照明の状況に合わせて、LEDの輝度を下げることができます。デフォルトでLEDは100%の輝度に設定されています。反時計回りにノブを回すことで輝度を下げます。

## 5 - PRESET BROWSER AUDITION (MOVEMENT AMOUNTノブ)

オーディション有効

無効

デフォルトでは、PRESET BROWSERやCOPY/SAVEメニューでプリセットを選ぶ際に、プリセットをオーディションすることができます。この設定ではプリセットオーディションを無効にし、保存されたエフェクトを聞くことなくプリセットを選ぶことができます。オーディションが無効にされると、新しいプリセットがロードされるまで現状アクティブなプリセットの音が持続します。この設定はライブパフォーマンス時に無効にしておくと便利です。

## 6 - BYPASS MODE (DIFFUSION AMOUNTノブ)

この設定ではペダルのバイパスモードを設定します。

バッファードバイパス

バッファード(トレイルあり)

ツールーバイパス

**バッファードバイパス:** Chroma Consoleがオフの時も楽器入力が入力がバッファーされることで、モノ入力を使用している際のステレオイメージを維持するなど、より安定したDRY音を得ることができます。ペダルをバイパスするとエフェクトは瞬時に止まります。

**バッファードバイパス(トレイルあり):** ペダルをバイパスするとDIFFUSIONエフェクトがナチュラルにフェードアウトします。エフェクトが再度オンになるまで新しくオーディオが処理されることはありません。

**ツールーバイパス:** Chroma Consoleは二つのリレーを用いたステレオ・ツールーバイパスになります。ペダルをバイパスすると、出力はそれぞれ対応する入力に直接接続されます。この際、このペダルは入出力の信号と電氣的にアイソレートされます。

**Chroma Consoleがツールーバイパスに設定されると、モノtoステレオ、およびステレオtoモノのルーティングは自動的に適応されなくなります。**

## GLOBAL SETTINGSのリセット

すべてのGLOBAL SETTINGの設定を工場出荷時の状態に戻したい場合は、オレンジのアニメーションが表示されるまで**A、B、C、D**の全てのボタンを長押ししてください。

## ファクトリーリセット

ファクトリーリセットを行うと、すべてのユーザープリセットを消去し、グローバルの設定をデフォルトに戻します。

1. GLOBAL SETTINGメニューに入ります。
2. AとDのボタン、加えて両方のフットスイッチを長押ししてください。
3. インジケータライトが警告のアニメーションを再生します。長押しを続けてファクトリーリセットを進めます。
4. 5秒後、ペダルが再起動して起動時のアニメーションを再生し、ファクトリーリセットの完了を示します。

## 15 | INPUTS & OUTPUTS



### 接続

| ラベル                 | 接続                                      |
|---------------------|---|
| INPUT L / INPUT R   | L、Rの1/4"オーディオ入力                         |
| OUTPUT L / OUTPUT R | L、Rの1/4"オーディオ出力                         |
| EXP                 | エクスプレッションペダルの接続先 (p.27のFX SETUPをご覧ください) |
| MIDI IN / MIDI OUT  | 5-pin DIN MIDIコネクタ                      |
| USB                 | USB-C MIDIコネクタ                          |
| 9VDC                | 9V DC電源入力                               |

## 15 | INPUTS & OUTPUTS

### ステレオ入出力

Chroma Consoleはどの入力に接続されているかを検知し、信号を自動でルーティングします。

**モノtoステレオ:**片方の入力に接続がある場合

**ステレオtoモノ:**両方の入力に接続がある場合

Chroma Consoleがトゥルーバイパス (p.36のGLOBAL SETTINGの章をご覧ください) に設定されると、モノtoステレオおよびステレオtoモノのルーティングは自動的に適応されなくなります。

### オーディオ技術仕様

最大入力レベル: +8dBu

AD/DA: 24-bit 48kHz

入力インピーダンス: 1M $\Omega$

出力インピーダンス: 1k $\Omega$ 以下

### 電源供給

Chroma Consoleは最低500mAの連続電流を持つ9V DCの電源供給が必要です。このペダルはスタンダードなセンターマイナス2.1mm接続です。

**この要件に適合しないパワーサプライを使用した場合、Chroma Consoleやパワーサプライが破損する可能性があります。**

## 15 | INPUTS & OUTPUTS

### エクスプレッションペダル入力

極性: **TRS**

ポットの推奨抵抗値: **10k $\Omega$ 以上**

パラメーター: **あらゆるプライマリコントロール (TILTやRATE、TIME、MIX、AMOUNT) をアサイン可能**

エクスプレッション設定方法の詳細は**FX SETUP**の章 (p.27) をご覧ください。

### MIDI入出力とUSB接続

Chroma Consoleはスタンダードな5-pin DIN MIDI入出力とUSB-Cポートを備えています。USB-CポートはコンピューターからChroma Consoleへ直接MIDIで指令を送るために使用することができます。MIDI設定の項目に関してはGLOBAL SETTING (p.36) をご参照ください。

## 16 | MIDI IMPLEMENTATION CHART

| PRIMARY CONTROLS   | MESSAGE | RANGE |
|--------------------|---------|-------|
| TILT               | CC# 64  | 0-127 |
| RATE               | CC# 66  | 0-127 |
| TIME               | CC# 68  | 0-127 |
| MIX                | CC# 70  | 0-127 |
| AMOUNT (CHARACTER) | CC# 65  | 0-127 |
| AMOUNT (MOVEMENT)  | CC# 67  | 0-127 |
| AMOUNT (DIFFUSION) | CC# 69  | 0-127 |
| AMOUNT (TEXTURE)   | CC# 71  | 0-127 |

| SECONDARY CONTROLS     | MESSAGE | RANGE |
|------------------------|---------|-------|
| SENSITIVITY            | CC# 72  | 0-127 |
| DRIFT (MOVEMENT)       | CC# 74  | 0-127 |
| DRIFT (DIFFUSION)      | CC# 76  | 0-127 |
| OUTPUT LEVEL           | CC# 78  | 0-127 |
| EFFECT VOL (CHARACTER) | CC# 73  | 0-127 |
| EFFECT VOL (MOVEMENT)  | CC# 75  | 0-127 |
| EFFECT VOL (DIFFUSION) | CC# 77  | 0-127 |
| EFFECT VOL (TEXTURE)   | CC# 79  | 0-127 |

# 16 | MIDI IMPLEMENTATION CHART

| MODULE CONTROLS         | MESSAGE | RANGE   |
|-------------------------|---------|---|
| <b>CHARACTER MODULE</b> | CC# 16  | <b>DRIVE</b> (0-21)<br><b>SWEETEN</b> (22-43)<br><b>FUZZ</b> (44-65)<br><b>HOWL</b> (66-87)<br><b>SWELL</b> (88-109)<br><b>OFF</b> (110-127)              |
| <b>MOVEMENT MODULE</b>  | CC# 17  | <b>DOUBLER</b> (0-21)<br><b>VIBRATO</b> (22-43)<br><b>PHASER</b> (44-65)<br><b>TREMOLO</b> (66-87)<br><b>PITCH</b> (88-109)<br><b>OFF</b> (110-127)       |
| <b>DIFFUSION MODULE</b> | CC# 18  | <b>CASCADE</b> (0-21)<br><b>REELS</b> (22-43)<br><b>SPACE</b> (44-65)<br><b>COLLAGE</b> (66-87)<br><b>REVERSE</b> (88-109)<br><b>OFF</b> (110-127)        |
| <b>TEXTURE MODULE</b>   | CC# 19  | <b>FILTER</b> (0-21)<br><b>SQUASH</b> (22-43)<br><b>CASSETTE</b> (44-65)<br><b>BROKEN</b> (66-87)<br><b>INTERFERENCE</b> (88-109)<br><b>OFF</b> (110-127) |

# 16 | MIDI IMPLEMENTATION CHART

| BYPASS CONTROLS          | MESSAGE   | RANGE  |
|--------------------------|---|--|
| STANDARD BYPASS          | CC# 91  | <b>BYPASS</b> (0-63)<br><b>ENGAGE</b> (64-127)   |
| DUAL BYPASS CONTROLS     | CC# 92  | <b>TOTAL BYPASS</b> (0-31)<br><b>DUAL BYPASS</b> (32-63)<br><b>TOTAL ENGAGE</b> (64-127)       |
| MODULE BYPASS CONTROLS   | CC# 103 (Character)<br>CC# 104 (Movement)<br>CC# 105 (Diffusion)<br>CC# 106 (Texture) | <b>BYPASS</b> (0-63)<br><b>ENGAGE</b> (64-127)   |
| OTHER FUNCTIONS          | MESSAGE   | RANGE  |
| GESTURE PLAY/REC         | CC# 80  | <b>PLAY</b> (0-63)<br><b>RECORD</b> (64-127)   |
| GESTURE STOP/ERASE       | CC# 81  | 0-127  |
| CAPTURE                  | CC# 82  | <b>STOP/CLEAR</b> (0-43)<br><b>PLAY</b> (44-87)<br><b>RECORD</b> (88-127)                      |
| CAPTURE ROUTING          | CC# 83  | <b>POST-FX</b> (0-63)<br><b>PRE-FX</b> (64-127)  |
| TAP TEMPO                | CC# 93  | 0-127  |
| FILTER MODE              | CC# 84  | <b>LPF</b> (0-43)<br><b>TILT</b> (44-87)<br><b>HPF</b> (88-127)                                |
| CALIBRATION LEVEL        | CC# 94  | <b>LOW</b> (0-31)<br><b>MEDIUM</b> (32-63)<br><b>HIGH</b> (64-95)<br><b>VERY HIGH</b> (96-127) |
| CALIBRATION MENU (ENTER) | CC# 95  | <b>EXIT</b> (0-63)<br><b>ENTER</b> (64-127)  |

# 16 | MIDI IMPLEMENTATION CHART

| USER PRESETS  | PROGRAM CHANGE |
|---------------|----------------|
| BANK A, 1-4   | PC# 0-3        |
| BANK A, 5-8   | PC# 4-7        |
| BANK A, 9-12  | PC# 8-11       |
| BANK A, 13-16 | PC# 12-15      |
| BANK A, 17-20 | PC# 16-19      |
| BANK B, 1-4   | PC# 20-23      |
| BANK B, 5-8   | PC# 24-27      |
| BANK B, 9-12  | PC# 28-31      |
| BANK B, 13-16 | PC# 32-35      |
| BANK B, 17-20 | PC# 36-39      |
| BANK C, 1-4   | PC# 40-43      |
| BANK C, 5-8   | PC# 44-47      |
| BANK C, 9-12  | PC# 48-51      |
| BANK C, 13-16 | PC# 52-55      |
| BANK C, 17-20 | PC# 56-59      |
| BANK D, 1-4   | PC# 60-63      |
| BANK D, 5-8   | PC# 64-67      |
| BANK D, 9-12  | PC# 68-71      |
| BANK D, 13-16 | PC# 72-75      |
| BANK D, 17-20 | PC# 76-79      |

## 17 | WARRANTY

Hologram Electronics warrants your product to be free from physical defects in material and workmanship for a period of 2 years from the date of the original retail purchase. If you discover a defect covered by this warranty, we will repair or replace the product.

### **Not Covered by this Warranty:**

This warranty covers manufacturing defects that arise from the correct use of this device. It is limited to defects in materials or workmanship and does not cover damage caused by unauthorized modification, abuse, lightning or power surge damage. The warranty does not cover the normal wear and tear of graphics, knobs, or enclosures.

For support, please visit our support page at [hologramelectronics.com/support](https://hologramelectronics.com/support) or scan below:







INPUT L

OUTPUT L



INPUT R

OUTPUT R



EXP



MIDI IN

MIDI OUT



USB



5VDC

100 mA