

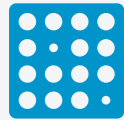
EFFECTS

Microcosmは4つのカテゴリから11の個性的なエフェクトを提供します。



MICRO LOOP

異なるスピードで再生されるショートループのレイヤー。組み合わせると新しいリズムや美しい色彩を形成。



GRANULES

巨大なアトモスフィアから微妙なテクスチャを生む、サウンドの破片。



GLITCH

現在のプレイをリアルタイムで再構築し、ランダム、または制御されたインターバルでプレイバック。



MULTIDELAY

タップ数を選択可能なディレイライン。幅広いリズミカルな要素から、テクスチャ的な演出まで。

HOLOGRAM



EFFECT CONTROLS

ACTIVITY: エフェクトの密度をコントロール。時計回して複雑さと豊かさを加えます。実際の機能はプリセットにより異なります。

REPEATS: エフェクトの長さや頻度をコントロール。Activityノブとは互いに影響します。実際の機能はプリセットにより異なります。
セカンダリ機能: ピッチモジュレーションのデプス

SHAPE: Aエフェクトの音量またはフィルターのキャラクターを制御。
セカンダリ機能: ピッチモジュレーションのレート

SPACE: 残響とディレイをミックス。最大で100%ウェット。
セカンダリ機能: リバースモードを4つから選択。

FILTER: エフェクトのトーンを調整するローパスフィルター。
セカンダリ機能: フィルターのレゾナンス

MIX: 入力信号とエフェクトのバランス。最大で100%ウェット。
セカンダリ機能: エフェクトのマスターボリューム

LOOP LEVEL: SPhrase Looperの再生ボリューム。
セカンダリ機能: ループのフェードアウトタイム。

TIME: エフェクトタイムのサブディビジョン、または全体のテンポ。
セカンダリ機能: ループの再生速度

Subdiv - エフェクトの音楽的なサブディビジョンを設定。

Tempo - このモードではタップテンポの代わりにTimeノブで全体のタイムを設定します。サブディビジョンは常に1/4です。

SELECT / SHIFT

SELECT: ボタンを押すとTimeのモードを切り替えます。

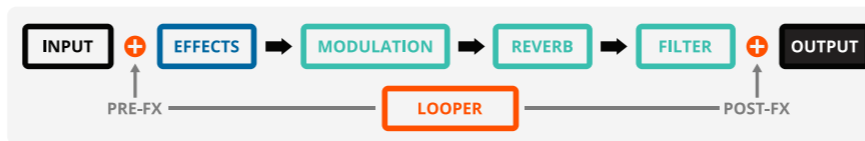
SHIFT: ホールドするとセカンダリ機能へアクセスします。それぞれのノブに灰色で記載されています。

ShiftとPhrase Looperボタンをホールドするとグローバル設定モードへ入ります。詳細はユーザーマニュアルを参照ください。

LEFT FOOTSWITCH

TAP: 左フットスイッチをタップしてエフェクトのテンポを設定します。

REC/PLAY/DUB: 押すとループの録音/再生、オーバーダブを行います。ホールドですべてのオーバーダブを消去します。



BYPASS FOOTSWITCH

Microcosmのバイパスを切り替えます。

INDICATOR LIGHTS

ペダル中央の4つのライトは選択したプリセットや設定を表示します。各エフェクトは4つのプリセット (A-D) があります。

PRESET SELECTOR

メニューやプリセット選択に使用する360° ロータリーエンコーダー。

FWD/REV: Preset Selectorを押すとエフェクトの再生をリバースします。インジケータが再生方向をアニメーションで示します。

SAVE: Preset Selectorをホールドすると現在の設定とループをコピーします。ユーザープリセットのスロットへ移動し、再度ホールドして保存します。

保存のキャンセルして通常のオペレーションに戻るには、Preset Selectorを押します。

PHRASE LOOPER

Phrase Looperを使ってパフォーマンスを最大60秒録音/再生が出来ます。再生中はオーバーダブを行うことが出来ます。アンドゥ機能ですべてのオーバーダブを消去し、最初のループへ戻れます。ループはユーザープリセットに保存し呼び出すことが出来ます。またオプションからルーパーを好みに合わせてカスタマイズが出来ます。

PRE-FX: ルーパーをエフェクトの前に配置します。

BURST: フットスイッチをモーメンタリー動作にして瞬間的な創作を可能にします。

LOOPER ONLY: 時間ベースのエフェクトをバイパスし、Microcosmを一般的なルーパーとして使用できるようにします。Space、Filter、モジュレーション系は引き続き適用されます。

QUANTIZE: Phrase Looperをエフェクトのテンポと同期させ、レイヤー的な空間を構築します。

ON/OFF: 中央のボタンを押してPhrase Looperのオンオフを切り替えます。ルーパーガオンのときボタンが光り、フットスイッチの動作が変わります。

REVERSE: 録音されたフレーズの再生方向を切り替えます。

PLAYBACK SPEED: ShiftをホールドしながらTimeノブを回すと、ループの再生速度を変更します。

RIGHT FOOTSWITCH

HOLD: 右フットスイッチを押すとエフェクトをホールドし持続的にプレイバックします。

STOP/ERASE: ループの再生を停止します。ホールドでループを消去します。



MOSAIC : 異なるスピードで再生される、オーバーラップするループ。

Activity: 有効なサンプラーの数を設定

- A** 通常と2倍速の1オクターブアップで再生されるマイクロループ。
- B** 通常と0.5倍速の1オクターブダウンで再生されるループ。
- C** すべてのループが2倍速で再生。
- D** ループが0.5、通常、2倍、4倍速で再生。1オクターブダウンから2オクターブアップまでサウンドが変化。

SEQ : 短いループサンプルを再配置してリズムカルなシーケンスを構築。

- A** ライブサンプルにシャッフルとフィルターを適用しランダムなリズムへ。
*Activity: フィルターのバリエーションを変更
- B** 通常と0.5倍速で切り替わるシーケンスされたサンプル。
*Activity: 2つの再生スピードの切り替わりを設定。ノブを最大にすると、シーケンスの下でとどまるパッドのような、サスティンされたレイヤーとなります。
- C** フィルタースイープを適用されたレイヤーのオーバーラップ。
*Activity: サンプルのレイヤーを追加
- D** リズムカルなサンプルとビットクラッシャーが連動するレイヤー。
*Activity: リズム的な要素のレイヤーを追加。最大ではビットクラッシュしたオクターブ下のサンプルに。

GLIDE : 時間とともにピッチが変化する短いループのオーバーラップ。

Activity: ピッチシフトのレート Shape: グライドのパターンを選択

- A** 0.5倍速と通常の間をグライド
- B** 2倍速と0.5倍速の間をグライド
- C** 通常と2倍速の間をグライド
- D** 同時にそれぞれの方向へグライドするオーバーラップするサンプル



BLOCKS : オーディオの入力でトリガーされる規則的なグリッチまたはランダムな音色の破裂

Activity: サンプルのマニピュレーションとバリエーション

- A** ブレイを再配置し直近のノートのシーケンスされた破裂を付与
- B** 入力信号を再配置してピッチシフトを適用
- C** フィルタリングされたサンプルのオーバーラップとフェードアウト。ソフトで柔らかいグリッチサウンド。
- D** ピッチシフトとビットクラッシュで入力信号を再構築

INTERRUPT : ドライ信号へ割り込むグリッチ。ピッチシフトの破裂、マイクロモンタージュ、その他も。

Activity: サンプルの制御とバリエーション Repeats: グリッチのトリガー頻度

- A** ブレイをリアルタイムでグリッチ&再配置し、現在のブレイへ干渉
- B** 複数のピッチシフトしたサンプルを含む干渉
- C** フィルタースイープやディレイを含む干渉
- D** ビットクラッシュやより過激なサンプルの制御を適用

ARP : 直近のノートのオンセットをサンプルし、アルペジオでシーケンスさせる

Activity Parameters: アルペジオのステップ数

- A** 貴方の最も直近のブレイからサンプリングされる、ベーシックなアルペジオ
- B** 複数の再生スピード変更を含むアルペジオ。ピッチシフトされたパターンへ。
- C** アルペジオの各サンプルにランダムなフィルターを適用。
- D** アルペジオにビットクラッシュを適用し、より複雑なトーンへ。

HAZE : グレインの集合体が濃密なサウンドを形成

Activity: グレインの密度と広がり具合

- A** 引き伸ばされオーバーラップするサンプルから生まれる、短く滲んだエフェクト
- B** 同時にランダム化された多数のグレインが、滲んだテクスチャを生む
- C** 通常と倍速のグレインを混ぜ合わせ、拡散したテクスチャ
- D** 通常と0.5倍速のグレインを混ぜ合わせ、拡散したテクスチャ

TUNNEL : 循環するマイクロループにモディファイアを組み合わせ、催眠的なドローンを形成

Activity: 各モディファイアのデプス

- A** 圧縮、ストレッチされたドローン
- B** フィルタースイープを備えるオクターブ下ドローン
- C** レゾナンスしたバンドパスフィルターを備えるドローン
- D** ドローンのサンプル長にエンベロープでコンプレッションとタイムストレッチ適用

STRUM : 直近のブレイをリズムックに連鎖させ、点描的なテクスチャを生む

Activity: リズムパターンの密度

- A** 最も直近のノートをリピート
- B** 直近のブレイのコピーが重なり、フェイザー的なエフェクトに。
- C** 直近のブレイをカスケードされた音像へ
- D** 直近のブレイの倍速にしながら、カスケードされた音像へ

PATTERN : ディレイタップを4つの異なるリズムパターンへ変換

Activity: 有効なディレイタップの数

- A** パターン1: 馴染み深いリニアディレイ
- B** パターン2
- C** パターン3
- D** パターン4

WARP : フィルターとピッチシフトで制御されるディレイタップ。テクスチャ的なエフェクトに。

Activity: 有効なディレイタップの数

- A** 各ディレイタップにエンベロープで制御されるフィルターを適用
- B** 各ディレイタップにレゾナンスバンドパスフィルターを適用
- C** ディレイタップにピッチシフトを適用
- D** 倍速のスピードでクロスフェードするディレイタップ

USER PRESETS : すべてのループ、オーバーダブ、設定は16のユーザープリセットへ保存し呼び出すことができます。16のロットは4つのユーザーバンク（赤、黄、緑、青）に分かれています。

- 赤** ユーザープリセット1-4
- 黄** ユーザープリセット5-8
- 緑** ユーザープリセット9-12
- 青** ユーザープリセット13-16

