



# Factory Patch Information

(株) アンブレラカンパニー

[www.umbrella-company.jp](http://www.umbrella-company.jp)

\* この取扱説明書は株式会社アンブレラカンパニーが正規に販売する製品専用のオリジナル制作物です。

無断での利用、配布、複製などを固く禁じます。

# Factory Patch Guide

この資料では、ZOIA Euroburo の工場出荷時のパッチ (Factory Patch) について、その内容と使用方法を簡単に解説しています。これらのファクトリーパッチはどれも感背戸が高く、ユーザーが自分のパッチを製作する際の参考になります。

また patchstorage には ZOIA のシェアパッチが大量にダウンロード可能であり、そちらもぜひご覧ください。無限の可能性を秘めた ZOIA Euroburo をお楽しみください。

\*パッチは 2021 年 10 月現在のものであり、パッチの内容は出荷時期によって変更になる可能性もあります。

\*ZOIA は本来ユーザーがパッチを製作して楽しむ機器です。工場出荷時のパッチはその一例として収録された「サンプル」のパッチであり製品そのものではありません。

**\* CV 入出力をユーロラックモジュールで利用する場合は必要に応じて、ZOIA 側の設定を 0 to 5V、-5 to 5V などに設定変更してください(ほとんどの場合は 0-5V でないと CV 入力が動作しない場合が多いと思います) 。CV I/O ボタンを 1 つ選択した後、edit ボタンを押して設定できます。**

0 slightlyrandom .....	5
1 SWARM.....	6
2 Acid Wash.....	7
3 FM drum kit.....	9
4 1Volt Chord .....	10
5 MultiVox.....	11
6 Shim Shim Meree .....	13
7 Space4rent .....	14
8 Stretch Repeat .....	16
9 Non linear .....	17
10 Upwards.....	19
11 Grains de folie.....	20
10 Upwards.....	22
12 PhaDelRevDry.....	23
13 MicroSounds.....	24
14 Airport Loops V2 .....	25
15 Phase drag.....	27
16 Tape Return.....	28
17 Degenerate Gain V3 .....	30
18 destroyyy.....	31
19 Duck duck drive.....	32
20 Resoverb .....	34
21 Filter Twins.....	35
22 DigiOp.....	37
23 Quantize and Play.....	38
24 Skating alone.....	39
25 drumz not dead.....	40
26 DZO.....	41
27 NARCC.....	42
28 Modulate This.....	43

29 Risers .....	45
30 1vot 3synths .....	46
31 Feedbacker.....	47
32 Green bank .....	48
33 Convolving.....	49
34 XYZebu .....	51
35 Parts V2 .....	52
36 Meter Made .....	54
37 1978 Plate V2 .....	55
38 X-over .....	56
39 Fragments .....	58
40 3011 .....	59
41 Spin Cycle.....	60
42 Synced loopers .....	61
43 LoopSampler.....	63
44 Loop seq.....	65
45 Sliced Pice.....	66
46 Playing Tag.....	68
47 Arithmetic.....	70
48 Quad Flex.....	71
50 Professor Chaos .....	72
51 PolyRhythmiZOIA.....	74
52 Hide and Seq.....	75
53 Turing's Dream.....	76
54 Random progress .....	78
55 ProbableOutcome.....	80
56 Boolean foolin' .....	81
57 LFO Matrix.....	83
58 NOISEY BUG.....	84
59 Visualize it! .....	85

# 0 slightlyrandom

## Sound source: Generative Synth

オーディオ入力とシンセの両方にリバーブを備えた、わずかにランダム化された FM ボイス、ドラム、ポリフォニックシンセ

## Control:

パッチを構成する 3 要素すべての視覚的なインジケーターがあり、各要素のレベルコントロールと複数のパラメーター変更が可能です。シーケンスのテンポは、ページ 0 の左下にある LFO によって制御されます。

- Quick access button 1 = シーケンスの MUTE
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = N/a
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: 0-10V : トリガーアウト (FM Pluck もトリガーします)
- CV out 2 = 0-10V: 0-10V : ピッチアウト (FM シーケンスをフォロー)
- CV out 3 = 0-10V : ADSR 出力 (PAD に同じ)
- CV out 4 = 0-10V: ベースピッチ出力
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = リバーブへのステレオ入力、VCA レベルコントロール
- Audio in 2 = リバーブへのステレオ入力、VCA レベルコントロール
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 1 SWARM

## Sound source: stereo swarm oscillator

SWARM は、甘くてメロディアスなサウンド、またはハチの群れのように聞こえる 8 つのノコギリ波のオシレーターを備えています。ステレオで使用すると SWARM のオシレーターが各出力に 4 系統送信されます。「TILT」コントロールを適用することで、ステレオフィールド全体において、コントロールとモジュレーションがどのように形成されるかを調整できます。ベースの「ボリュームチルト」は、パンナーとフィルターのように機能し、オシレーターの振幅をさまざまに操作し、奇妙な音響心理学的効果をもたらします。

他のパラメーター (span, duty cycle, pitch modulation) も、TILT によって傾けることができ、渦巻く不協和音 (説明するのはかなり難しい) を形成します。

## Control:

オシレーターの中心周波数は Frequency コントロールで設定できます。このコントロールの横には、オシレーターを 8 オクターブに広げる「Span」コントロールがあります。Span およびその他のコントロールはバイポーラです。負から正に移動すると、拡がり方が左から右にシフトします。

「volume tilt」も同様に、反対側のボイスを徐々に減衰させるために使用できます。ボイスのピッチが互いに近い場合パンニング効果がありますが、周波数が広がるにつれて、フィルターのような効果にもなります。

「Pitchmodtilt」では、専用の CV 入力からピッチモジュレーションを傾けることができます。

Duty Cycle には独自の変調バスがあります。三角波 LFO またはランダムモジュールのいずれかを選択して、そのレート、深さを制御し、再び傾斜させることができます。

個々の音声にはオン/オフスイッチがあります。8 つのオシレーターまたは 1 つを使用します。オシレーターの配置が異なると、コードが生成され、モジュレーションの相互作用は変化します (特に、XOR および ring mod オプションを使用しています)。

ミキサーセクションもあります。「SWARMlevel」はオシレーターの音量を制御します。「Ringlevel」と「XORlevel」は、ステレオ出力の両側を相互に処理するために異なるプロセス (Audio multiply と XORing) を使用しますが、それらの出力はモノラルであり、デュアルモノラルとして両方の出力に送信されます。Ring mod は、オシレーターがサブオーディオレートを下げるため興味深い効果になる場合があります。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V : Frequency
- CV in 2 = -5-5V: Span (w/アッテヌバータ)
- CV in 3 = -5-5V: Volume tilt(w/アッテヌバータ)
- CV in 4 = -5-5V: Pitch/frequency mod(w/アッテヌバータ)
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 2 Acid Wash

**Sound source: self-playing, controllable acid synth**

Acid Wash は、4パート構成のアシッドテクノにインスパイアされたパッチです。泡立つ、共鳴するリード、ゴロゴロと鳴るサブ、チューニングされたキック、そしてハイハットがあります。パッチ全体にランダム性が散在しており、オーバードライブと bbd デレイの出力効果セクションがあります。

### Control:

各パートには独自のレベルが用意されています。上の2行の中央のピクセルは、各ボイスの音量を示しています。シン

セボイスのエンベロープディケイなどの個別のコントロールもあります。ボイスの中で強調する価値のある2つのコントロールは、sub の"sampling rate" です。サンプリングレートはノートを変更する頻度を決定し、ハットの "open chance"は、オープンハイハットをシミュレートするためにディケイが長くなる頻度を決定します。

オーバードライブのゲイン、およびディレイのフィードバックとミックスのコントロールもあります（ディレイタイムはクロックの分割値となります）。

下の2行には、シーケンスの8ステップのコントロールがあります。一番上の行はピッチを定義します。注目すべきことに、負の値はランダムなピッチを生成します（上記の「LOW」および「HIGH」コントロールで定義された範囲と、「QUANTZ」というラベルの付いたページのクオンタイザーで定義されたキー）。ノートがランダムにオクターブ上に押し上げられるかどうかを決定する「OCTAVE CHANCE」と呼ばれるコントロールもあります。

2番目の行には「Mute-Glide」というラベルが付いています。-A3より下の値はそのステップをミュートし（リードインセの場合）、A3より上の値はそのステップにグライドを適用します。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = N/a
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力



## 3 FM drum kit

### Sound source: FM drum kit

「drumznotdead」のドラム3に基づいたFMドラムシンセです。ドラム1と2は(同一の)FMの矩形波です。ドラム3はFMの三角形波です。ドラム4はFMの正弦波です。最初の2つはパーカッションに、3つ目はスネアに、最後の2つはベースとキックに適しています。

各エンベロープは、CV出力でEOCゲートを生成し、FMドローンのゲート入力へのセルフパッチを可能にします。

### Control:

各ボイスには同じコントロールがあります。「Modoffset」はモジュレーターの比率を制御し、「Moddepth」はモジュレーターのゲインを制御します。「デューティー」サイクルは、極端な音色に興味深い影響を与えます。

「リバーブ」は、パッチの出力であるリバーブライトのミックスとディケイの両方を制御します。

上部にあるボタンは両方とも、ドラムがトリガーされていることを示し、おそらく!)指でドラムを叩くためのドラムのハンズオンボタンコントロールとして機能することができます。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: drum 1 trigger
- CV in 2 = 0-10V: drum 2 trigger
- CV in 3 = 0-10V: drum 3 trigger
- CV in 4 = 0-10V: drum 4 trigger
- CV out 1 = 0-10V: drum 1 EOC gate
- CV out 2 = 0-10V: drum 2 EOC gate
- CV out 3 = 0-10V: drum 3 EOC gate

- CV out 4 = 0-10V: drum 4 EOC gate
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 4 1Volt Chord

**Sound source: paraphonic FM pad**

単一のトリガーとピッチ入力でコードを簡単にトリガーできるように設計されています。最初のページで目的のキーを選択し、演奏したいコードのルートノートを送信すると、ZOIA が残りを実行します(クオンタイズされたトライアドをトリガーします)。

### Control:

control ページの中央にあるキーボードを使用して、単一のプッシュボタンでコードを演奏できます。キーボードは着信トリガーと v/oct をオーバーライドします。

キーボードの下のクオンタイザーでノートを選択すると、選択したキーのすべてのノートがクオンタイズされます。クオンタイザーはデフォルトでメジャースケールになりますが、4 ページで「クオンタイザー」というラベルの付いた 3 つのクオンタイザーで変更も可能です。

- Quick access button 1 = FM Ratio 2-1; ラッチスイッチで FM 比を変更します
- Quick access button 2 = Operator Shift; FM オペレーターのピッチを 1v-oct 増加させます
- CV in 1 = 0-10V: ピッチルート音 (frequency input)

- CV in 2 = 0-10V : ゲート、エンベローブはゲートが送信されている間はホールドされます
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: エンベローブ出力
- CV out 2 = 0-10V: ルートノート出力
- CV out 3 = 0-10V: 3度ノート出力
- CV out 4 = 0-10V: 5度ノート出力
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = N/a
- Audio out 2 = N/a

## 5 MultiVox

**Sound source: polyphonic strum synth/chord sequencer/quantizer**

MultiVox はさまざまな機能を提供できます。基本はコードシンセボイスであり、1つの音からコードを生成します。これらのコードのノートは CV 出力でも生成されるため、MultiVox はポリフォニック目的でコードをモジュラーシステムに保存する手段になります。コードをストラムすることもできます。ノートの変化は時間の経過とともに広がり、ノートの進行をカスケード的に変化させることができます。

### Control:

2 ページ目には、シンセのパフォーマンスを決定する 3 セットのコントロールがあります。これらは「Local」とラベル付けされ、ノート、コード、トリガー CV 入力の上にあります。オンの場合、パッチは内部で制御されます。最初のページのキーボードモジュールによって。オフの場合、パッチは CV を介して制御されます。好きなようにミックスしてマ

タッチさせることができます。

最初のページの2つのキーボードでは、コードのルートノート(青いキーボード)とコードタイプ(黄色のキーボード)を選択できます。上部にはコントロールもあります。「Invert」はコードを反転します。「Spread」を使用すると、コード(ストラム)を広げることができます。上部のライトは、各内部音声がアクティブになると表示されます。それらを押すと、その特定の音がミュートされます。「Randomchord」は、「local」がオンのときに新しいコードをランダムに選択します。「Loop」を使用すると、「local」がオンのときにシンセをループさせることができます。

2 ページ目には、各コードのバンクがあります。また、右上隅には、内部ボイスのエンベロープのアタックとディケイのコントロールがあります。

3 ページ目には、クオンタイザー(デフォルトはナチュラルマイナー)と、内部音声の出力に使用されるディレイがあります。

- ・ Quick access button 1 = トリガー(モメンタリー); "local"が ON 設定の場合、内部のボイスをトリガーできます
- ・ Quick access button 2 = タップテンポ(モメンタリー); ディレイ用のタップテンポ
- ・ CV in 1 = 0-10V: note(frequency input)
- ・ CV in 2 = 0-5V: Chord (8つのコードタイプから選択)
- ・ CV in 3 = 0-10V: Trigger
- ・ CV in 4 = N/a
- ・ CV out 1 = 0-10V: Note 1 出力
- ・ CV out 2 = 0-10V: Note 2 出力
- ・ CV out 3 = 0-10V: Note 3 出力
- ・ CV out 4 = 0-10V: Note 4 出力
- ・ MIDI = N/a
- ・ Audio in 1 = N/a
- ・ Audio in 2 = N/a
- ・ Audio out 1 = N/a
- ・ Audio out 2 = N/a

## 6 Shim Shim Meree

**Effect:** dual pitch-shifting reverb

2つのグラニューラーピッチシフターがプレートリバーブの再生ループに配置され、シマーリバーブ、サブオクターブリバーブ、および2つを興味深い方法でブレンドできるリバーブエフェクトを可能にします。ピッチシフターはピッチを分離するように設定でき、バランスコントロールで異なる重みを与えることができるため、より複雑なピッチの相互作用を発生させます。

### Control:

「Decay」はリバーブの減衰を設定します。Wet と Dry のレベルを別々に設定すると、2つを個別に制御できます。

「Pitch amount」は、リバーブのフィードバックループに導入されるピッチシフトの量を決定します。このコントロールは、リバーブの減衰にも影響します。「Character」コントロールはマクロでありモジュールのいくつかの設定を決定します。値を小さくすると、粗いサウンドになり再生ループにすばやく入ります。設定を大きくすると、スムーズになりますがピリオドが長くなります。

「ピッチ 1」は、ピッチシフターの1つのピッチを設定します。「ピッチ 2」は、もう一方のピッチを設定します。「バランス」コントロールは、2つのピッチ間のバランスを決定します。低い値はピッチ 1 を優先し、高い値はピッチ 2 を優先します。

・ Quick access button 1 = キャプチャ (ラッチ) ;リバーブがフリーズし入力が遮断されます。パッドやサウンドスケープに最適です。設定によっては再生は時間の経過とともにゲインが増加し始めます。

・ Quick access button 2 = フリーズ (モメンタリー) ; リバーブをフリーズさせますが、入力はカットしません

・ CV in 1 = 0-5V: Balance (w/attenuverter)

・ CV in 2 = 0-5V: Decay (w/attenuverter)

・ CV in 3 = 0-5V: Wet level (w/attenuverter)

- CV in 4 = 0-10V: Reverb freeze
- CV out 1 = 0-10V: Not assigned
- CV out 2 = 0-10V: Not assigned
- CV out 3 = 0-10V: Not assigned
- CV out 4 = 0-10V: Not assigned
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 7 Space4rent

### Effect: reverse pitch-shifting delay/reverb

Space4rent は、ルーパーを使用してリバースディレイを作成することで、時間と空間を操作できます。プレートリバーブがあり、リバースディレイの前または後に配置できます（前段は粒子の粗いテクスチャ、後段は大きなアンビエントドローンと考えてください）。各ディレイは独立してピッチングすることができ、フィードバックは各側の間でピンポンし、渦巻くピッチングされた繰り返しを可能にします。再生速度のよりリズムカルな変化を可能にするために、4ステップのピッチシーケンサー（両側に適用）もあります。パーカッショントラックにちょっと変わった要素を追加したり、メロディックシーケンスに夢のような雰囲気を追加したりするのに最適です。

### Control:

コンプレッサーのスレッシュホールドのコントロール（逆ルーブの後にコンプレッサーを配置するとスムーズに感じられます）と、リバースミックスとディケイコントロールがあります。

ディレイにはフィードバック制御があります。また、ローカットとハイカットのコントロールもあります。これらのフィルターはフィードバックパス内に配置されるため、再生の強度に影響します（一部の設定ではフィードバックパスのゲインが1を超えると発振が発生する可能性があるため注意してください）。

事前にルーティングされたピッチモジュレーション（正弦波）もあります。シーケンサーの各ステップのコントロール、および各チャンネルの独立したスピードピッチコントロールもあります。

ウェットレベルとドライレベルがあり、リバーブとディレイの順序を切り替えるボタン（これもスティッキーにあります）があります。aqua=リバーブ>ディレイ、white=ディレイ>リバーブです。

- Quick access button 1 = タップテンポ（クロック入力がある場合は上書きされます）
- Quick access button 2 = 接続順番（aqua=リバーブ>ディレイ、white=ディレイ>リバーブ）
- CV in 1 = 0-10V: Clock in
- CV in 2 = 0-5V: Reverb mix (with attenuverter)
- CV in 3 = -5-5V: Speed-pitch mod (with attenuator)
- CV in 4 = 0-5V: Wet level (with attenuverter)
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 8 Stretch Repeat

**Effect:** side-chaining pitch-shifting looper

パッチの2つのチャンネルを動的に使用して、一方のチャンネルをループさせ、ピッチを即座に、または時間の経過とともにシフトさせることができます。その結果、テープのスピードを上げたり下げたりしたようなサウンドになります。

CVを使用してループを生成することもできます。または、チャンネル自体のダイナミクスにより、ボリュームのスレッシュヨルドを超えるとループが発生させられます。

### Control:

パッチの両側にはスレッシュヨルのコントロールがあります。ピッチ、ピッチレート（スレッシュヨルを超えたときにピッチが変化する速度を決定する）、およびそれぞれにボリュームエンベロープを追加するエンベロープボタンのコントロールもあります。ループ。両側にウェットレベルとドライレベルもあります。

ループ速度のグローバル制御は、2つの側で共有されます。その下にはリリースコントロールがあり、スレッシュヨルを開いたままにするために使用できます。ループが途切れすぎる場合は、リリースコントロールを使用してください。

ページの中央には、各サイドがループする原因を判別するためのプッシュボタンマトリックスがあります。「サイドまたはセルフ」は、ループを引き起こすのがパッチの反対側/チャンネルであるか、同じサイド（セルフ）であるかを判別します。 。 オーディオまたは CV は、ループを生成するのがオーディオか CV かを決定します。

- Quick access button 1 = Loop L (レフト側がループ)
- Quick access button 2 = Loop R (レフト側がループ)
- CV in 1 = 0-5V: Left Trigger In (ループをトリガーするために使用)
- CV in 2 = 0-5V: Right Trigger In
- CV in 3 = 0-5V: Loop length (with attenuverter)



- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-5V: Left envelope follower out
- CV out 2 = 0-5V: Right envelope follower out
- CV out 3 = 0-10V: Left threshold out
- CV out 4 = 0-10V: Right threshold out
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 9 Non linear

**Effect:** a non linear stereo reverb

Non linear は、ダイナミックに誘導されたエンベロープでリバーブをラップし、ゲートリバーブ、リバーズリバーブ、さらにエキゾチックな音を生成できるようにします。LPF-HPF フィルター（レゾナンス付き）を使用すると、サウンドをさらに整形し、さまざまなスペクトルにアクセントを付けて減衰させることができます。

ダイナミクスは左側の入力からのみ生成されます。

### Control:

スレッシュホールド値は最も重要なコントロールです。これはエンベロープが生成されるポイントを定義します。ソースによっては、ダイヤルインが必要になる場合があります。

次に、エンベロープコントロールがあります。エンベロープはスタートの検出器によって生成される Static エンベロープと、エンベロープフォロワーに基づく dynamic エンベロープの 2 つのタイプがあります。エンベロープのコントロールは、エンベロープが Stati であるか dynamic であるかに応じて、わずかに変化します。アタックとリリースは両方の条件で同じままで、6 秒に制限されています。ホールドはエンベロープのタイプに応じて変化します。Stati ではホールドセクションの全長を決定し、dynamic では入力がスレッシュホールド値を下回った後のエンベロープのホールドタイムを決定します。

Pre-delay は、最大 1 秒の設定が可能です。Reverb decay は、リバーブの減衰を決定し、リバーブの特性に影響を与えます。LPF-HPF 周波数は連続的であり、負の値は徐々にローパスになり、正の値は徐々にハイパスになります。

この下に一連のボタンがあります。「Static-dynamic」は、どのソースがエンベロープを生成するかを決定します。「Retrigger」は、エンベロープが現在の位置（オフ）からリトリガーされるか、0 の位置（オン）からリトリガーされるかを決定します（これは Static エンベロープで最大の効果があります）。「ゲート入力」と「ゲート出力」は、エンベロープがリバーブの入力、リバーブの出力、またはその両方に適用されるか、どちらにも適用されないかを決定します（どちらもフィルターされたプレートリバーブにはなりません）。「Clearbuffer」は、エンベロープ間でリバーブのバッファをクリアするかどうかを決定します。これにより、各インスタンスのサウンドがより孤立します。

最後に、下部にはウェットレベルとドライレベルのコントロールがあります。

- Quick access button 1 = Static-dynamic; エンベロープタイプを切り替えます（このページの UI ボタンは、選択したタイプを反映するように色を変更します。Static の場合は黄色、dynamic の場合は水色です）
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = N/a
- CV in 2 = 0-5V: Attack (with attenuverter)
- CV in 3 = 0-5V: LPF-HPF frequency (with attenuverter)
- CV in 4 = 0-5V: Wet level (with attenuverter)
- CV out 1 = 0-5V: Envelope out
- CV out 2 = 0-10V: Onset detector trigger out
- CV out 3 = 0-5V: Envelope follower out
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = In; ダイナミクス生成のための入力

- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 10 Upwards

### Effect: barberpole ring mod delay

barberpole ring mod delay は、柔軟なフィードバックパスを備えたディレイです。ring mod oscillator はサブオーディオ範囲にドロップできるため、パッチは、歪んだリングモジュ y レーターからフェーシングトレモロまで、あらゆる種類の AM 変調を生成できます。

ステレオ出力を生成する前に、入力の合計がモノラルになります。

### Control:

ring mod freq は、ring mod オシレーターのベース周波数を制御します。depth と rate は、シェパードトーンの変調に関係します。low and slow は、遅いレートと低い深度（2 オクターブ以下）で、立ち上がり、立ち下がり効果を実現します。ring mod mix を使用すると、ringmod とドライ信号をミックスできます。

ディレイコントロールにはモジュレーションの modrate レートと depth が含まれますが、feedback は外部にルーティングされ、「feedbackpass」コントロールはフィードバックが delay (0) または ring mod (1) のどちらにルーティングされるかを決定します。ディレイのミックスも設定でき、フィードバックを通じて位相/コムフィルター効果を生じたりできます。

最後に、ドライレベルとウェットレベルのコントロールがあります。

- ・ Quick access button 1 = タップテンポ (ディレイ)
- ・ Quick access button 2 = フィードバックを最大にします
- ・ CV in 1 = 0-10V: Delay clock (タップテンポを上書きします)
- ・ CV in 2 = 0-5V: Freq volt/octave tracking (ring mod oscillator)
- ・ CV in 3 = 0-5V: Delay mix (with attenuverter)
- ・ CV in 4 = 0-10V : 周波数変調クロック (この入力は"freq mod clock" とマークされたページにあり、\*\*スター付き\*\*のクロック分周器もあります)
- ・ CV out 1 = N/a
- ・ CV out 2 = N/a
- ・ CV out 3 = N/a
- ・ CV out 4 = N/a
- ・ MIDI = N/a
- ・ Audio in 1 = オーディオ入力
- ・ Audio in 2 = オーディオ入力
- ・ Audio out 1 = オーディオ出力
- ・ Audio out 2 = オーディオ出力

## 11 Grains de folie

**Effect:** parallel granular delay

Grains de folie (タッチオブマッドネス) は、片側に 4 つのグラニューラームジュールを介してオーディオを処理し、互いに並行して実行し、膨らんだリズムカルなサウンド、点描のピッチ変化の雲、シャッフルスタッター、などの奇妙な組み合わせをクリエイトします。

**Control:**

各グラニューラーモジュールには独立したピッチコントロールがあります。これに加えて、スクエア、サイン、ランダム、CV 入力 4 を選択できるピッチモジュレーションセクションがあります。

grain size、density、texture のグローバルコントロールがあります。

「phase」セクションは、グレインの位置を制御します。「phase」コントロールはグレインを均等に広げます。phase mod オプションは、位置コントロールを三角波の LFO に変更し、それぞれが各グレインにランダムに速度を合わせます。

グレインはランダムにフリーズさせることができます（一度に 1 つまで）。これを開始するためのプッシュボタンと、ランダムな変更をクロックするための 2 つのオプションがあります（タップテンポボタンまたは CV クロックを使用）。

ウェットレベルとドライレベルのコントロールがありますが、クロスフィードのコントロールもあり、左側の grain1 と 2 が右側の grain3 と 4 に供給され、その逆も可能です。

- ・ Quick access button 1 = Random Freeze (タップテンポ)
- ・ Quick access button 2 = Phase mod (spread/modulated phase の選択)
- ・ CV in 1 = -5-5v: Grain size (with attenuverter)
- ・ CV in 2 = N/a
- ・ CV in 3 = N/a
- ・ CV in 4 = N/a
- ・ CV out 1 = N/a
- ・ CV out 2 = N/a
- ・ CV out 3 = N/a
- ・ CV out 4 = N/a
- ・ MIDI = N/a
- ・ Audio in 1 = オーディオ入力
- ・ Audio in 2 = オーディオ入力
- ・ Audio out 1 = オーディオ出力
- ・ Audio out 2 = オーディオ出力

# 10 Upwards

## Effect: barberpole ring mod delay

barberpole ring mod delay は、柔軟なフィードバックパスを備えたディレイです。ring mod oscillator はサブオーディオ範囲にドロップできるため、パッチは、歪んだリングモジュ y レーターからフェージングトレモロまで、あらゆる種類の AM 変調を生成できます。

ステレオ出力を生成する前に、入力の合計がモノラルになります。

## Control:

ring mod freq は、ring mod オシレーターのベース周波数を制御します。depth と rate は、シェパードトーンの変調に関係します。low and slow は、遅いレートと低い深度（2 オクターブ以下）で、立ち上がり、立ち下がり効果を実現します。ring mod mix を使用すると、ringmod とドライ信号をミックスできます。

ディレイコントロールにはモジュレーションの modrate レートと depth が含まれますが、feedback は外部にルーティングされ、「feedbackpass」コントロールはフィードバックが delay (0) または ring mod (1) のどちらにルーティングされるかを決定します。ディレイのミックスも設定でき、フィードバックを通じて位相/コムフィルター効果を生じたりできます。

最後に、ドライレベルとウェットレベルのコントロールがあります。

- Quick access button 1 = タップテンポ (ディレイ)
- Quick access button 2 = フィードバックを最大にします
- CV in 1 = 0-10V: Delay clock (タップテンポを上書きします)
- CV in 2 = 0-5V: Freq volt/octave tracking (ring mod oscillator)
- CV in 3 = 0-5V: Delay mix (with attenuverter)
- CV in 4 = 0-10V : 周波数変調クロック (この入力には"freq mod clock" とマークされたページにあり、\*\*スター付き\*\*のクロック分周器もあります)

- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 12 PhaDelRevDry

### Effect: phaser, delay, reverb and dry

エフェクトを直列に実行するためのスイッチと、並列に 3 つのエフェクトとドライ信号を実行する簡単なパッチです。

### Control:

レベルブッシュボタンは、各エフェクトとドライ信号のレベルを制御します。シリーズブッシュボタンがエフェクトルートに並列ではなく直列に接続されている場合。直列にルーティングすると、レベルブッシュボタンがレベルコントロールからフェイザー、ディレイ、リバーブのミックスコントロールに変更されます。ドライのレベルは常にレベルコントロールです。

2 番目のパッチの LFO は、ユーザーボタン 2 が押されていないときの内部タップテンポを制御します。

- Quick access button 1 = Effects in series; フェイザーと直列に何も相互作用しないパラレルルーティングから、リバーブへのディレイにエフェクトを変更します。

- Quick access button 2 = external clock on; 内部クロックから外部クロックへの切り替え
- CV in 1 = 0-10v: clock input
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10v: Clock output; ユーザーボタン 2 に基づいて選択したクロックを出力します
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 13 MicroSounds

**Effect:** dual stereo granular engine

エフェクトを直列に実行するためのスイッチと、並列に 3 つのエフェクトとドライ信号を実行する簡単なパッチです。

### Control:

Microsounds は、繊細なものから破壊されたものまで、グラニューラーサウンドを生成するように設計された、直列/並列のデュアル・グラニューラーエンジンです。各モジュールのピッチはリンクされているため、一方が上がるともう一方が下がります。オーディオは最初のグラニューラーモジュールに送られ、両方のモジュールの出力が合計されてエフェクト



が生成されます。 オーディオは、リバーブライトによってフィードバック処理することもできます。

- Quick access button 1 = Effects in series; フェイザーと直列に何も相互作用しないパラレルルーティングから、リバーブへのディレイにエフェクトを変更します。
- Quick access button 2 = external clock on; 内部クロックから外部クロックへの切り替え
- CV in 1 = 0-10v: clock input
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10v: Clock output; ユーザーボタン 2 に基づいて選択したクロックを出力します
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 14 Airport Loops V2

**Effect:** four unsynchronized loopers with extensive control UI

ブライアン・イーノの Music for Airports に触発された Airport Loops V2 は、非同期ループを録音、操作、ミキシングするための作曲および演奏ツールです。ループのグローバルコントロールと個別のコントロールを組み合わせることでコンポジションをすばやく作成できます。

ZOIA から移植されたパッチノートは次の場所にあります :

<https://patchstorage.com/airport-loops-four-unsynchronized-loopers-for-experimentation/>

## Control:

2 つのコントロール用のページがあります。パッチがロードされた際の最初のページではブッシュボタンを介してループをレコーディングするために使用されます。グローバルコントロールは level, tape speed, tape age, corrosion をコントロールします。後者の 2 つは ループの品質を低下させます。

2 ページ目では、左側のループ (ピッチ、リバース、スタート、エンド、テープエイジ) を包括的に制御し、右側のシンブルなミキシングデスクで、ミュートを使用できます (これらは自動化されており、フェードイン/フェードアウト時間、レベル、リバーブセンド、各ループのパン位置が変化します)

- Quick access button 1 = リバーブのディケイを最大にします
- Quick access button 2 = このボタンはパフォーマンスモードで使用する必要があります (Shift キーを押しながらマゼンタになるまで back ボタンを押します) : パフォーマンストランスポーズ-このボタンを押したままにすると、個々のループピッチの変更は離すまで有効にならずループをリピッチできます。
- CV in 1 = 0-5V: level (with attenuverter)
- CV in 2 = -5-5V: tape speed (with attenuverter)
- CV in 3 = 0-5V: tape age (with attenuverter)
- CV in 4 = 0-5V: corrosion (with attenuverter)
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 15 Phase drag

**Effect:** mono-to-stereo phase-delay-panner

前衛的なクラウトロックにも最適なフェーズドラッグは、クロック同期されたフェイザー、ディレイ、パンを備えており、渦巻きながらドリフトするフェイザーサウンドを作成します。エフェクトはクロック同期されており、それぞれに独自のクロック分周器があり、3つの間でさまざまなリズムカルな相互作用を作り出します。

## Control:

コントロールは一般的なものですが注意点は、このフェイザーの width は-1 : 1 のモジュールであることです。正の値は古典的な位相（暖かい）を生成し、負の値は逆の位相（より金属的）を生成します。「pan offset」を使用すると、パンする LFO を中心位相からずらし、フェイザーのモジュレーションとの相互作用をさらに高めることができます。

最初のページの中央には、各エフェクトのクロック分周器があります（これらのクロックは、より多くの操作を可能にするために、順次 CV に変換されます）

- Quick access button 1 = Tap tempo (モメンタリー)
- Quick access button 2 = Stages; 3 と 6 ステージを切り替えます(ラッチング)
- CV in 1 = 0-10V: Clock
- CV in 2 = 0-5V: Phase width (with attenuverter); 位相幅コントロールが 0 に設定されている場合に内部変調を置き換えます。
- CV in 3 = 0-5V: Resonance (with attenuverter)
- CV in 4 = -5-5V: Pan (with attenuator); this can be used to replace the internal modulation when pan spread is set to 0 or to augment it when in other positions これは pan spread が 0 に設定されている場合は内部モジュレーションを置き換えたり、他の値の場合は内部モジュレーションを増強したりするために使用できます。
- CV out 1 = 0-10v: Clock output; ユーザーボタン 2 に基づいて選択したクロックを出力します
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a

- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 16 Tape Return

**Effect:** tape delay/loop degradation

Tape Return は、ルーパーではなくディレイを使用して、テープループ、フリップパートロニクス、不正確さ、および劣化を思い起こすような効果を目的としています。ループはゆっくりと（またはすばやく）劣化し、壊れて汚れた残骸になります。または、必要に応じて最大 32 秒の超ロングディレイとして使用できます。

### Control:

左上隅には、2 セットのディケイコントロールがあります。1 つはディレイ用、もう 1 つはループ用です。それらの間には、パッチがディレイとして機能するか、CV として機能するかを選択するボタンがあります。ルーパーオーディオがループすると、ディレイへの入力が閉じられます。

右上隅には、ウェットレベルとドライレベルのコントロールがあります。

次の行にはディレイタイムの制御があります。タップテンポボタン（パッチはクロックも受け入れます。\*スター付き\*のクロック分周器があります。1/1 では、クロックは受信したものの 2 倍になることに注意してください。信号は 2 つのディレイラインに送信されるためです）。クロックの代わりに使用できる time control もあります。これらのほかに、「time lag」と「time lag speed」のコントロールがあります。「time lag」を使用すると、ループに時間を加算または減算して、ピッチ/サンプルレートを変更できます。speed control は、速度の変化を遅くする CV フィルター用です。

これらの下には、ループを劣化させるためのコントロールがあります：tape age（ディレイスピードのノイズ変調）、corrosion（振幅ノイズ変調）、mod（正弦波遅延速度変調）、diffusion（音を塗りつぶすため）、high cut（フィードバックパスに配置されたローパスフィルター。これを調整すると、クリック音が発生する場合があります）。ループのトーンを整形するための post-loop resonant HPF-LPF もあります。

最後に、ループに新しい要素を導入するためのコントロールがあります。「Add」（または overdu）と「Replace」（既存のオーディオを置き換える）は両方とも「fade tim」コントロールを共有します。これにより、フェードが可能になります。新しいオーディオの入力または出力。ループの一部をこすり落とす「rub tape」ボタンもあります。最後に、ブッシュボタンを使用すると、ディレイとループオーディオを切り替えるときにドライ信号を強制終了するかどうかを決定できます。

- ・ Quick access button 1 = delay / loop 切替
- ・ Quick access button 2 = ループにオーディオを Add (追加/オーバーダブ) します
- ・ CV in 1 = 0-10V: Clock in
- ・ CV in 2 = -5-5V: LPF-HPF frequency (with attenuverter)
- ・ CV in 3 = -5-5V: Time lag (with attenuverter)
- ・ CV in 4 = -5-5V: 0-10V: delay / loop 切替 (ゲートまたはトリガーで切り替え)
- ・ CV out 1 = N/a
- ・ CV out 2 = N/a
- ・ CV out 3 = N/a
- ・ CV out 4 = N/a
- ・ MIDI = N/a
- ・ Audio in 1 = オーディオ入力
- ・ Audio in 2 = オーディオ入力
- ・ Audio out 1 = オーディオ出力
- ・ Audio out 2 = オーディオ出力

# 17 Degenerate Gain V3

**Effect:** highly modulatable lo-fi vibrato

ビブラートと FM スタイルのモジュレーション、サンプルレート劣化、フィルタリング、ノイズ駆動の AM モジュレーションを組み合わせることで、DegenerateGain は新鮮で新しい『汚れ』を表現します！

ZOIA から移植されたパッチノートは次の場所にあります

<https://patchstorage.com/degenerate-gain-a-naggingly-familiar-stereo-lo-fi-generator/> "

## Control:

各コントロール(wow, flutter, wet level, gen/aliaser frequency, hpf frequency, lpf frequency, corrosion, noise level)には、モジュレーション用の個別のオン/オフとデブスコントロール（減衰器）があります。ドライレベルコントロールもあります。またピンクノイズまたはホワイトノイズを選択するオプションもあります。

これらの下にあるボタンを使用すると、各 CV 入力からモジュレーションソースを選択したり、左側の入力からエンベロープフォロワーを選択したりできます。ボタンは、選択したソースを反映して色が変わります。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-5V: CV input 1 (control ページからアサインできます)
- CV in 2 = 0-5V: CV input 2
- CV in 3 = 0-5V: CV input 3
- CV in 4 = 0-5V: CV input 4
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a

- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 18 destroyyy

### Effect: dual fuzz/filter

destroyyy は、フィルタリング、ファズ、コンプ、ビットクラッシュを組み合わせ、信号を完全にデシメートします。入力信号は、LPF、HPF、またはその両方にルーティングできるエンベロープフォロワーによって監視されます（バンドパス）。可変フィードバックパスがあり、LPF 前または LPF 後（または両方の混合）の信号パスに出力を戻すことができます。

とても破壊的なパッチです。

### Control:

ページ上部のコントロールは、LPF 周波数とレゾナンスから始まり、ファズ入力と出力ゲイン、ビットクラッシュ量、コンプレッサーのスレッシュホールド、最後に HPF 周波数とレゾナンスに移動する前に、信号パスを大まかにミラーリングします。スレッシュホールド値は、ウェット信号のレベルコントロールとして機能することに注意してください。

これらの下には、フィードバックパスのコントロールがあります。フィードバックパス制御の値が 0 の場合、出力は LPF の前にルーティングされ、1 の値が LPF の後にルーティングされ、その間の値では LPF の前と後の両方にフィードバックを送信します。（フィードバックコントロールには注意してください。音量が大きくなる可能性があります。パッチ全体が大きくなる可能性があります。）

次の行には、エンベロープフォロワーのコントロールがあります。これには、フィルターへのルーティング方法や、フィルターのアタックコントロールとディケイコントロールが含まれます。

最後に、ドライレベルがあります。

- Quick access button 1 = Limit (ラッチング) コンプレッション比が積極的に変化し、ボリュームのスパイク量が減少します。

- Quick access button 2 = N/a

- CV in 1 = 0-5V: LPF frequency (with attenuverter)

- CV in 2 = 0-5V: HPF frequency (with attenuverter)

- CV in 3 = 0-5V: Resonance (resonances, with attenuverter)両方のフィルターにフィードされます

- CV in 4 = 0-5V: 0-5V: Feedback (with attenuverter)

- CV out 1 = N/a

- CV out 2 = N/a

- CV out 3 = N/a

- CV out 4 = N/a

- MIDI = N/a

- Audio in 1 = オーディオ入力

- Audio in 2 = オーディオ入力

- Audio out 1 = オーディオ出力

- Audio out 2 = オーディオ出力

## 19 Duck duck drive

**Effect: ducked distorted reverb**



入力ダイナミクスによりダッキングされたリバーブを駆動できます。入力エンベローブを整形し、リバーブテールを歪ませる機能により、あらゆる種類の奇妙なサイドチェーン効果を作成できます。

## Control:

上部には、リバーブのディケイとトーンのコントロールがあります（トーンコントロールはチルト EQ のため、負の値では暗く、正の値では明るくなります）。次の行は、ディストーションがあります。

エンベローブフォロワーは、ステージを引き出すためにアタックとディケイを追加して形成することができます。ダッキングの量は微妙なものから非常に強いものまであり、ウェット信号を完全に抑制します。

ウェットレベルとドライレベルがあります（ドライブ量とダック量の両方がウェットレベルに影響します）

- Quick access button 1 = Reverb freeze (momentary)
- Quick access button 2 = Stereo or left (latching); このボタンは、右側が独自のエンベローブフォロワー（ステレオ）によって制御されるか、左側が制御されるかを選択します。リバーブはステレオエフェクトであるため、独立したエンベローブフォロワーを使用すると奇妙な結果が生じることがあります
- CV in 1 = -5-5V: Reverb decay (with attenuverter)
- CV in 2 = -5-5V: Drive (with attenuverter)
- CV in 3 = -5-5V: Envelope follower attack (with attenuverter)
- CV in 4 = -5-5V: Duck amount (with attenuverter)
- CV out 1 = 0-5V: Left envelope follower out
- CV out 2 = 0-5V: Right envelope follower out
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 20 Resoverb

**Effect:** resonant resynthesis 'verb

3つのレゾナントコムフィルターは、マルチタップのディレイネットワーク、レゾナント式のローパス、ハイパスフィルター、およびリバーブ（ライト）に渡される前に、入力信号を再合成します。忘れられない伴奏を作成するのに最適です。

### Control:

各レゾナントフィルターの周波数は変更できます（値が小さいほど周波数が高くなり、その逆も同様です）。各フィルターの下にはモーメンタリーのプッシュボタンがあり、フィードバックを最大にして自己発振させることができます。フィルターはフィードバックコントロールをシェアします。

マルチタップネットワークは、低い Time 値（最大で約 1.5 秒）と高い feedback に設定すると、追加のコムネットワークとして使用できます。空間感を高めるのにも利用できます。

レゾナント式の lowpass-highpass のスイープ可能なフィルターを使用すると、特定の周波数を強調でき、リバーブディケイを使用すると、シンセシスエンジンのサウンドを拡張できます。

ウェットレベルとドライレベルのコントロールは別々に用意されています。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-5V: Resonator frequency (ピッチ以上の変調を目的としたすべてのレゾネーターに影響します。アッテヌバータもあります)
- CV in 2 = 0-5V: Resonator feedback (with attenuverter)
- CV in 3 = 0-5V: Lowpass-highpass frequency (with attenuverter)
- CV in 4 = 0-5V: Reverb decay (with attenuverter)

- CV out 1 = 0-5V: Left envelope follower out
- CV out 2 = 0-5V: Right envelope follower out
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 21 Filter Twins

**Effect:** dual mono/stereo configurable filter with separation

Filter twins を使用すると、フィルターを独立したモノラルペアまたはステレオセットとして構成できます。それぞれの側で、フィルターは 12 dB /オクターブの LP、BP、および HP フィルター、または 6dB フィルターの任意の組み合わせとして動作できます。直列または並列で実行できます。各サイドのフィルターは、実際には 2 つのフィルターが同時に動作する結果であるため、それぞれのカットオフ周波数を分離することもできます。

ステレオでも同じ可能性がありますが、ステレオフィルターのカットオフを分離することもできるため、さまざまなフィルタリングの可能性が生まれます。

### Control:

上部には、frequency, resonance, freq separatio など、各サイドのフィルターのコントロールがあります。この下には、フィルターのトポロジーと、フィルターを直列または並列に実行するかどうかを構成するボタンがあります。

中央にはステレオリンクボタンがあります。点灯すると、フィルターは互いにミラーリングし、左側のコントロールが両方のチャンネルのマスターコントロールになります。この時点で、ステレオセパレーションコントロールも利用できるようになります。

- Quick access button 1 = Stereo link
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = "-5-5V: (Dual mono) Left frequency (with attenuverter)  
(Stereo) Frequency (with attenuverter)"
- CV in 2 = "-5-5V: (Dual mono) Left filter frequency separation (with attenuverter)  
(Stereo) Filter frequency separation (with attenuverter)"
- CV in 3 = "-5-5V: (Dual mono) Right frequency (with attenuverter)  
(Stereo) Stereo filter separation (with attenuverter)"
- CV in 4 = "-5-5V: (Dual mono) Right filter frequency separation (with attenuverter)  
(Stereo) Resonance (with attenuverter)"
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 22 DigiOp

**Sound Source: FM, polyphonic, lofi**

4 オペレータの FM シンセと Lo-Fi エフェクトの組み合わせ

### **Control:**

ADSR envelope, FM amount, diffuser mod/feedback/size, LFO rate/depth, external input level

- Quick access button 1 = Tap Tempo: LFO tap
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: Pitch
- CV in 2 = 0-10V: Gate, 2/8 クロックフィルター
- CV in 3 = 0-10V: Pulse-width modulation
- CV in 4 = 0-10V: Clock, 2/8 クロックフィルター
- CV out 1 = 0-10V: Stepped lfo
- CV out 2 = 0-10V: Slewled lfo
- CV out 3 = 0-10V: ADSR stack
- CV out 4 = N/a
- MIDI = Notes and gate
- Audio in 1 = Fx in
- Audio in 2 = Fx in
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 23 Quantize and Play

**Sound Source: keyboard synth Effect: delay and reverb**

キーボードで演奏可能なデュアルオシレーターの新セパッチ。パッドと、ディレイとリバーブに入るシーケンスが含まれています。オーディオ入力もエフェクトされます。

### Control:

コントロールページの下部にはクオンタイザー付きのキーボードがあります。シーケンスとキーボードは選択された音階にクオンタイズされ、キーボードで選択されたノートはスケールにクオンタイズされます。シーケンスとパッドをピッチアップするための独立したプッシュボタンもあります。

- Quick access button 1 = Trig: キーボードからのトリガー
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10v: phase reset
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: v-oct sequence out; クオンタイズされたピッチ CV
- CV out 2 = 0-10V: クオンタイズされたピッチ, n キーボードアウトからのノート
- CV out 3 = エンベロープ出力
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = To FX send
- Audio in 2 = To FX send
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 24 Skating alone

## Sound Source: Generative Synth

LFO 出力を備えた LFO 制御のランダムシーケンス

## Control:

Reverb mix and decay, delay mix and decay, LFO rate and quantizers

- Quick access button 1 = LFO Phase Reset
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10v: phase reset
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: LFO 1
- CV out 2 = 0-10V: LFO 2
- CV out 3 = 0-10V: LFO 3
- CV out 4 = 0-10V: LFO 4
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 25 drumz not dead

**Sound source:** drum kit

さまざまなシンセシス、制御されたゲート入力、2 ページ目のプッシュボタンで演奏できる 4 ボイスのドラムキット。リバーブライトを通過して「スペース感」を追加します。」ドラム 1 は、レゾナントに基づいています。フィルターはキックとタム用に設計されています。グラニュールノイズに基づくドラム 2 はさまざまな役割を果たしますが、スネアとパーカッションに特化しています。FM の矩形波に基づくドラム 3 は、スネアとパーカッションにも最適です。ドラム 4 は、フィルタリングされたノイズに基づいており、ハットやシンバルに適しています。

各ドラムには UI ボタンフェーダーがあり、ミックスをすばやく制御できます。

## Control:

各ドラムには、その音色を制御する個別のコントロールのセットと、そのボイスのアタック/ディケイエンベロープのコントロールがあります。

各コントロールの隣には、そのボイスのレベルフェーダー（下部にある 4 つの増分とオフ）として機能する UI ボタンの垂直列があり、非常にシンプルなミキサーを提供します。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: drum 1 trigger
- CV in 2 = 0-10V: drum 2 trigger
- CV in 3 = 0-10V: drum 3 trigger
- CV in 4 = 0-10V: drum 4 trigger
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a



- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 =
- Audio in 2 =
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 26 DZO

### Sound Source: dual ZOIA oscillator, paraphonic

同じ CV / ゲートまたは MIDI ソースを使用する 2 つのオシレーターは、FM オプション、オフセットモジュレーション、およびエフェクトとパラレルで実行されます。

### Control:

オペレーターごとのオシレーターシェイプ、ADSR エンベロープ、FM ミックス（内部または外部）、および mod オフセット用の UI ボタン。 全体的な mod レンジ、クオンタイザーキー/スケール、LPF（+最小バイアス）、およびリバーブ。

- Quick access button 1 = Tap Tempo: クロックソース
- Quick access button 2 = LFO: 外部 LFO 切替
- CV in 1 = 0-10V: pitch CV
- CV in 2 = 0-10V: Gate, 2/8 クロックフィルター
- CV in 3 = 0-10V: FM amount
- CV in 4 = 0-10V: Clock, 2/8 クロックフィルター

- CV out 1 = 0-10V: Clock out
- CV out 2 = 0-10V: Quantized pitch
- CV out 3 = 0-5V: Triangle LFO (pb)
- CV out 4 = N/a
- MIDI = Notes, gate, and pitchbend.
- Audio in 1 = FM 外部入力 for オペレータ 1
- Audio in 2 = FM 外部入力 for オペレータ 2
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 27 NARCC

### Sound Source: pinged filters, pitch shifting, looper, reverb

Mutable Instruments の Rings を Clouds に入れたサウンドに触発されました。BP フィルターをループさせて反響するサウンドを形成します。

### Control:

ADSR エンベロープ、BP フィルターのレゾナンス、エキサイターのノイズ量、外部入力レベル、フィードバック、bpf カットオフ、ルーパーピッチ、リバーブミックス、mod デブス、および外部 mod アマウント。

- Quick access button 1 = Tap Tempo: ルーパーの自動レコーディングタイム
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: Pitch
- CV in 2 = 0-10V: External modulation (+ atten)

- CV in 3 = 0-10V: FM amount
- CV in 4 = 0-10V: Clock, 2/8 クロックフィルター
- CV out 1 = 0-10V: Looper EOC
- CV out 2 = 0-10V: ADSR envelope
- CV out 3 = 0-10V: Mod output
- CV out 4 = N/a
- MIDI = Notes and gate.
- Audio in 1 = Fx in
- Audio in 2 = Fx in
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 28 Modulate This

**Sound source: modal synthesis voice**

エキサイターがレゾネーターのバンク（並列バンドパスフィルター）を通過して、シンプルでありながら柔軟なモーダルシンセシスに基づくボイスを作成します。ドラム、ディジュリドゥ、ホイッスル、スクレーピンググラス風のサウンドが生成できます。

ホールリバーブを通過する前にボイスをパンして存在感を与えることができます。

### Control:

コントロールは3つのセクションに分かれています。

左側にはエキサイターのコントロールがあり、鋸歯状オシレーターの周波数コントロール（選択した場合）、エイリアス周波数（ある種のノイズと鋸歯状の両方に適用される設定にすると一種の「グラニューラー」ノイズを生成する可能性があります）、およびエキサイターのレベル（パッチのレベルを兼ねています）。これらの下には、エキサイターがレゾネータに供給される方法を制御する ADSR の制御があります。

右側はレゾネーターのコントロールです。音声の基本周波数を設定するための周波数コントロール、すべてのフィルターに適用され、音声の音色と減衰を変更するレゾナンスコントロール、およびフィルターの周波数を設定する9つの「倍音」コントロールがあります。基本周波数（常に基本周波数に割り当てられる10番目のフィルターがあります）。

真ん中には、パン、リバーブディケイ、リバーブミックスなどの出力ステージのコントロールがあります。

- ・ Quick access button 1 = Exciter source (ラッチング、ノイズ (オフ) と鋸歯状オシレーター (オン) のどちらかを選択)
- ・ Quick access button 2 = Gate (モメンタリー、エキサイターADSR のゲート CV 入力を2倍にします)
- ・ CV in 1 = 0-10: Frequency (control ページで設定された周波数を基準にしてレゾネータの基本周波数を制御します。V/oct をトラッキングします)
- ・ CV in 2 = 0-10V: Gate (エキサイターの ADSR をコントロール)
- ・ CV in 3 = 0-5V: Frequency mod (with attenuverter)
- ・ CV in 4 = 0-5V: Pan (with attenuverter)
- ・ CV out 1 = 0-5V: Exciter ADSR (pan または Freq mod 入力にセルフパッチするのがお勧め)
- ・ CV out 2 = N/a
- ・ CV out 3 = N/a
- ・ CV out 4 = N/a
- ・ MIDI =
- ・ Audio in 1 =
- ・ Audio in 2 =
- ・ Audio out 1 = オーディオ出力
- ・ Audio out 2 = オーディオ出力

# 29 Risers

## Sound Source: Pitch Risers

4つの異なる Risers で構成

### Control:

各ライザーには、開始ピッチ、ピッチ量、および時間が制御できます。 プッシュボタンまたは CV 入力を介してトリガーされます

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10v: trig riser 1
- CV in 2 = 0-10v: trig riser 2
- CV in 3 = 0-10v: trig riser 3
- CV in 4 = 0-10v: trig riser 4
- CV out 1 = 0-10V: LFO 1
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI =
- Audio in 1 =
- Audio in 2 =
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 30 1vot 3synths

**Sound source:** Voltage dependant multi-synth

ピッチインジャックまたはキーボードから受けるバリューにより異なるサウンドをトリガーする、マルチモードのシンセパッチ。

## Control:

Synth2 と 3 の threshold はノートを設定し、新しいオシレーターをトリガーします。例えば Synth2 の threshold が G2、Synth3 が G4 に設定されているとき、G2 より下の値は Synth1 をトリガー、G2 と G4 の間の値は Synth2 をトリガー、G4 以上の値は Synth3 をトリガーします。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: ピッチ入力。ノートにより異なるサウンドをトリガー
- CV in 2 = trig in
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 31 Feedbacker

**Sound source/effect:** self-oscillating feedback reverb

非常に希少な Tilde Elektrisk Kretser の Fjaerlett からインスパイアされた、フィードバック経路にパラメトリック EQ を配置したプレートリバーブです。コンプレッサーやリミッターとして機能する EQ がフィードバック経路を制御します。個々の EQ フィルター（直列のベルフィルター）は個別のレベルを 40dB までカットまたはブーストできます。更にフィードバック経路にリングモジュレーターが追加され、ひねりのあるフィードバックを創作できます。

オーディオをパッチに入れることも可能ですが、パッチ自体が発振することを目的に設計されています。

## Control:

各 EQ は独立した周波数帯とゲインコントロールを備えています。また周波数とゲインコントロールの下はフィルターゲインの瞬間的に最大にするモーメンタリーボタンになっており、フィルターで「演奏」を可能にしています。

UI ボタン（ユーザーボタンにもあります）はフィルターの Q を切り替えます。

フィードバック経路にはフィードバックの音楽的なコントロールのため、アライザー、ローパス/ハイパス・フィルターを配置しました。

リバーブのディケイは一般的なコントロールと同じです。Comp threshold はコンプレッサーのスレッシュホールドを設定し、多くの場合パッチ全体のレベルをコントロールします。Feedback Level はリバーブ信号が EQ にどれだけ戻されるかをセットします。またドライ信号のレベルコントロールもあります。

- ・ Quick access button 1 = リバーブのフリーズ（モーメンタリー。フィードバック経路へのシグナルをカットし、フリーズとして生成された最後のサウンドをホールドする）
- ・ Quick access button 2 = Filter Q（モーメンタリー。control page の UI ボタンと同様）
- ・ CV in 1 = 0-5V: Feedback Level (w/アッテヌバータ)
- ・ CV in 2 = 0-5V: Reverb Decay (w/アッテヌバータ)

- CV in 3 = 0-10V: Ring mod frequency (w/アッテヌバータ、1.000 のときは V/oct として機能)
- CV in 4 = 0-5V: Ring mod Mix(w/アッテヌバータ)
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 32 Green bank

### Effect: configurable filter bank

シンプルな 12 のバンドパスフィルターバンクです。デフォルトでは Moog フィルターバンクと同じ周波数に設定されています。

レゾナンスが高いときはサーキットでホワイトノイズを加えるオプションがあり、特別なシンセシスを可能にします。

### Control:

大部分のコントロールは一般的なものです。各フィルターにはフィルターフリークエンシーとアンプリチュードのコントロールがあります。



レゾナンスはある程度ゲイン補正されており、レゾナンスが増加してもゲインは抑えられる傾向にあります。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: 全てのフィルターへのフリーケンシーモジュレーション (w/アッテヌバーター、1.000 のときは 1V/oct をトラッキング)
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 33 Convolver

**Effect:** granular convolved reverb

Convolution は 2 つのサウンドをかけ合わせるシンプルな処理です。最も一般的な用途としては、サウンドをサンプリングされた空間をスペクトル乗算し、コンボリューションリバーブを生成するのがあげられます。

このパッチは異次元のグラニューカー的なアプローチを採用しており、リバーブをそれ自体のグラニューカーバージョンで包み込むように設計されています。ラジオチューナーを操作する幽霊のようなパッチです。

## Control:

グラニューカーモジュールやリバーブを操作したことあるなら、大部分のコントロールは理解できるはずです。Smoothness は例外で、グラニューカー処理されたシグナルが最初のリバーブをどれだけ通過するかを設定します。

- Quick access button 1 = Reverb freeze (モーメンタリー)
- Quick access button 2 = Granular freeze (ラッチング)
- CV in 1 = 0-5V: Wet level (アッテヌバーター有り)
- CV in 2 = 0-5V: Position (アッテヌバーター有り)
- CV in 3 = 0-5V: Grain size (アッテヌバーター有り)
- CV in 4 = 0-5V: Pitch (アッテヌバーター有り)
- CV out 1 = 0-5V: Slow sine LFO
- CV out 2 = 0-5V: Slow sine LFO
- CV out 3 = 0-5V: Slow sine LFO
- CV out 4 = 0-5V: Slow sine LFO
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 34 XYZebu

### Effect: X/Y controlled granular delay

ZOIA の UI ならではの可能性を追求し、グラニューラディレイを X/Y グリッド上で制御できます。違う"page"をめくると X/Y グリッドのカラーが代わり、それぞれのページで保存されたポジションがリコールされます。

X/Y グリッドを使用する他のアプリケーションへの優れたテンプレートとしても使用できます。各ページは各グリッドの出力を備え、sample and hold モジュールはラベルで区別されています。そのため現在のオーディオ処理を切り離し、別のものに置き換えるのも簡単です。

### Control:

左のユーザーボタンは XY グリッド内で"ページ"を切り替えます。パッチ内でページを変える必要はありません。代わりに最初のページの UI ボタンの色が、現在の X/Y コントロールの"ページ"に対応して変化します。

Page 1 (赤) -- デレイタイム/フィードバック

Page 2 (黄) -- グラニューラピッチ/ミックス

Page 3 (アクア) -- グレインサイズ/グレインデンシティ

Page 4 (青)-- ポジションのランダムイズスピード/テクスチャ

Page 5 (ライム) -- CV 出力 (out 1 と 2)

- Quick access button 1 = 次のページ (UI ボタンに現在のコントロールを表示)
- Quick access button 2 = Granular freeze (ラッチング)
- CV in 1 = N/a
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a

- CV out 1 = 0-5V: CV out 1 (controlled on page 5; X axis)
- CV out 2 = 0-5V: CV out 2 (controlled on page 5; Y axis)
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 35 Parts V2

### Effect: macro micro-looper/ambient machine

ランダムにトリガーされたルーパーで自動的なバッキングトラックの渦を生成します。それぞれピッチ変更、リバース、ランダムなパンを適用できます。これらは reverb lite に送られ、“宇宙”をクリエイトします。

ループはディレイラインを基本とするホールドされたバッファーから生成され、ルーパーの出力を録音している間は無音になります。ループは入れ替えたり追加が可能で、エフェクト下で複雑なテクスチャを形成できます。

元々は ZOIA のために作られたパッチです。より詳細なパッチノートはこちらからチェックできます。

<https://patchstorage.com/parts-a-macro-micro-looper/>

### Control:

左サイドはルーパーのピッチとリバースコントロールです。

Density は reverb lite のディケイとミックスを同時にコントロールします。

いくつかのミックスコントロールが存在しています。loop level(ランダムルーパーの出力を録音する、ホールドされたバッファのボリュームをコントロール)、wet level、dry level です。

ページ中央のクロックディバイダーはホールドされているバッファの長さを決定します。録音したループを追加するための Add ボタンもあります。

- Quick access button 1 = Tap tempo (クロックで上書きされる)
- Quick access button 2 = Loop output (flexi switch として設計されています。短いタップでループのオンオフを切り替え。長いタップは押している間ループのオンオフを切り替え。ループがオフのときでもバッファ内の録音は上書きされるため、異なるサウンドを置き換えたり、つなぎ合わせたりできます)
- CV in 1 = 0-10V: Clock in
- CV in 2 = 0-10V: Loop output (quick access button2 のコメントを参照)
- CV in 3 = 0-10V: Add (アウトプットループへオーバーダブ)
- CV in 4 = 0-5V: Density (w/アッテヌバーター)
- CV out 1 = 0-10V: Note 1 出力
- CV out 2 = 0-10V: Note 2 出力
- CV out 3 = 0-10V: Note 3 出力
- CV out 4 = 0-10V: Note 4 出力
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 36 Meter Made

**Effect:** stereo distortion/parallel compressor/EQ with dual-band VU metering

チャンネルストリップをからヒントを得て、マイルドな歪みからディストーション（プッシュしたオーバードライブ）、パラレルコンプレッション、EQ といった処理をトラックやミックスへ行えるパッチです。マイルドに使用すればサウンドにアクセントを加えて際立たせたり、強く掛ければサウンドを破壊しトランスフォームできます。

どちらのサイドにもそのチャンネルの VU メーター（ポストエフェクト）があり、EQ のミッドレンジフリーケンシーにレベルが決定されます。

## Control:

信号はオーバードライブのゲインから始まり、次にコンプレッサーのパラメーター（スレッシュホールド、アタック、リリース、レシオ、ブレインド）へ送られます。メイクアップゲインステージが追加され、信号をブーストするために使用できます。最後に EQ が配置され、ローシェルフ、ミッドレンジ（ピーク/ノッチ）、ハイシェルフで構成されています。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-5V: Gain (w/アッテヌバーター); オーバードライブのゲインを設定
- CV in 2 = 0-5V: Threshold(w/アッテヌバーター)
- CV in 3 = 0-5V: Ratio(w/アッテヌバーター)
- CV in 4 = 0-5V: Compression blend(w/アッテヌバーター)
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力

- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 37 1978 Plate V2

### Effect: PCM-style plate reverb

Dattoro loop reverb よりインスパイアされた 1978 Plate はプレートリバーブのアルゴリズムをキャプチャーし、飽和した空間をクリエイトします。

元々は ZOIA のために作られたパッチです。より詳細なパッチノートはこちらからチェックできます。

<https://patchstorage.com/1978-plate-a-b-two-takes-on-a-famous-reverb-sound/>

### Control:

High、Low damping はリバーブのトーンをコントロールします。Input gain を使うと残響の粒子をディストーションへ変化させられます（最大で 18dB のゲインを追加できるため、wet level コントロールでの補正を推奨します）。

Pre-delay はリバーブヘプリディレイを追加します。フィードバックさせることも可能で、コムフィルタのレゾナンスから押し寄せるようなサウンドを生成するディレイ/リバーブの領域までアクセスできます。フィードバックのオンオフは右側のボタンで切り替えられます。

Decay はリバーブテイルの長さ、diffusion はエコーの密度を制御します。

Mod rate と depth はリバーブテイルヘモジュレーションを加えます。

wet level と dry level は名前のとおりです、

- Quick access button 1 = reverb decay を最大に (モーメンタリー)
- Quick access button 2 = デレイフィードバックを最大に (モーメンタリー。デレイフィードバックがオフのときでも使用可能)
- CV in 1 = 0-5V: Decay (w/アッテヌバーター)
- CV in 2 = 0-5V: Pre-delay time(w/アッテヌバーター)
- CV in 3 = -0-5V: Wet level (w/アッテヌバーター)
- CV in 4 = 0-5V: Dry level(w/アッテヌバーター)
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 38 X-over

**Effect: dual-band stereo delay**

入力されたシグナルをフィルターがハイとローバンドの2つに分け、個別にデレイを備えたパッチです。ローバンドは古いステレオピンポンデレイ、ハイバンドはステレオテープデレイとなっています。

各デレイは独立したクロックディバイダーを備え、2つのバンドはリズムカルに影響し合います。



個別のクロスオーバーも搭載され、1つのディレイ出力をもう1つに混ぜていくことで、発振や波のように重なるリピートを楽しめます。

## Control:

各ディレイは個別のフィードバックとレベルコントロールを備えます。また xover time を備え、一方のディレイへ混ぜていくまでの時間を設定できます。

中央にはバンドを分けるクロスオーバーフリークエンシーと、ドライレベルのコントロールがあります。

クロック入力の上のプッシュボタンは Tap Tempo で、クロックが無いときに使用できます。

2つのディレイのディバイダーはラベルが表示されている2ページ目にあります。

- Quick access button 1 = High xover -- High ディレイを Low ディレイへ混ぜる
- Quick access button 2 = Low xover -- Low ディレイを High ディレイへ混ぜる
- CV in 1 = 0-10V: Clock
- CV in 2 = 0-5V: High time (w/アッテヌバーター -- モジュレーションを追加したり、より激しいピッチ/タイム変更が可能)
- CV in 3 = 0-5V: 0-5V: Low time (w/アッテヌバーター)
- CV in 4 = 0-5V: Crossover frequency ((w/アッテヌバーター)
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 39 Fragments

## Effect: Granular delay, looper, modulation

フィードバックとクロックリバーブスルーピングを備えたグラニューラーディレイ/ピッチシフター。

## Control:

全てのグラニューラー関連のコントロール (density, position, size, position, pitch)はフロントパネルに配置されています。feedback, lpf, random LFO, speed/depth, vibrato amount, tap tempo といった追加のパラメーターでディレイの領域まで拡張できます。

クロックとフリーズの表示、ルーティングを示す gran と loop のインジケータも備えます (loop=リバーブスルーパー、gran=granular エンジン)

- Quick access button 1 = Freeze: グラニューラーフリーズを切り替え (flexi)
- Quick access button 2 = Rev:オーディオがルーパーとグラニューラーバッファーどちらを通過するか切り替え (モーメンタリー)
- CV in 1 = 0-10V: granular size/looper length
- CV in 2 = 0-10V: granular/looper pitch
- CV in 3 = 0-10V: granular/looper texture
- CV in 4 = 0-10V: Clock, includes 2/8 clock filter
- CV out 1 = 0-10V: Random LFO
- CV out 2 = 0-5V: Slew random LFO
- CV out 3 = 0-10V: Looper cycle gate
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 40 3011

## Effect: Resonant comb filter, bbd reverb, multitap delay

重なったディレイラインで初期のリバーベレーションを再現。インプット/アウトプットフィルタにトライアングル・エクスポンネンシャルのモジュレーションを搭載。

詳細は <https://patchstorage.com/schroeder-reverberators-three-takes-on-a-classic-reverb-design/>へ。

## Control:

Space (ディレイバイアス)、mix, feedback, lfo rate, lfo depth, input lpf, output hpf, ディレイとフィードバックへのアッテネーター。外部モジュレーション入力も搭載。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: 0-10V: Delay modulation (+ atten)
- CV in 2 = 0-10V: Feedback (+ atten)
- CV in 3 = 0-10V: External modulation (+ atten)
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-5V: Combined triangle-random lfo
- CV out 2 = 0-10V: Triangle lfo
- CV out 3 = 0-5V: Random lfo
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 41 Spin Cycle

**Dual grain/glitch looper with feedback, time-scanning, and aliased delay lines.**

フィードバック、タイムスキャン、エイリアスディレイラインを備えるデュアルグレイン/グリッチルーパー。

## Control:

GMix, delay time, alias frequency, delay feedback, bell cutoff, loop length, reverb time, loop speed, atten.

- Quick access button 1 = Tap tempo: Looper cycle
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: Speed (+ atten)
- CV in 2 = 0-10V: Scan
- CV in 3 = 0-10V: Clock, includes 2/8 clock filter
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: Random LFO
- CV out 2 = 0-10V: Env follower
- CV out 3 = 0-5V: Inverted env follower
- CV out 4 = 0-10V: Looper cycle
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 42 Synced loopers

**Effect:** dual stereo clock-synced loopers

入力されるクロックでタイムをリセットしつつ、クロックドリフトを避けるよう設計されています。UI はループの長さのプリセット、リバース、異なるスピード/ピッチのオプションを含むいくつかの設定が可能です。全てはマスタークロックのタイムに同期するようになっています。

### Control:

2つのコントロールページがあります。

まず 16 ブロックの 2 つの列が見つけれられると思います。これらはループの再生と録音を示します。(再生がリバースになっても、ループポジションの表示は前に進みます)

最初にパッチがロードされたときはカーソル状がページ上でクリックしているのが見えるかもしれませんが、レコーディングが始まるとループに従ってリセットされます。

ループには 2 つの方法があります。ラッチ式に入力がある間は、ラッチングで録音を行えます (16 ビートまで)。または各ループのビートカウントインジケータを押して、ビートリミットを設定もできます。(パッチがロードされる時は 16 ビートにセットされます。録音中にループが予期せず途切れる場合は、16 個目のビートカウントを押してパッチを保存すると、今後も同じ設定が保たれます。) 2 番目の方法は、両方のループが同時に録音されますがビートカウントを変えることができます。ステイーブ・ライヒ風のシンコペーションでサウンドの実験を行えます。

ページの下部にはオーバーダブ、リセット、タップテンポ (入力されるクロックで上書きされる)、loop A と loop B、ドライ信号のレベルコントロールがあります。

このパッチでのオーバーダブは少し特殊です。ループがリセットされるとオーバーダブが切断されます。またループは常にオリジナルのスピードで録音され先に進みます。例えばループがピッチダウンされリバース再生されているとき、このループを元のスピードと方向で再生したいときは、オーバーダブを録音するだけでスピードが上がりリバースも解除されます。慣れるまで少し時間はかかりますが、1 つのループに異なるスピードと方向を積み重ねて、非常に興味深いテクスチャを形成できます。

2 ページ目にはピッチ速度(-octave, -fifth, ""as recorded"" オリジナルのループ素材の速度, fifth, octave) とカク  
ループの再生方向を設定するコントロールがあります。

ring mod freq は、ring mod オシレーターのベース周波数を制御します。 depth と rate は、シェパードトーンの変  
調に関係します。 low and slow は、遅いレートと低い深度 (2 オクターブ以下) で、立ち上がり、立ち下がり効果を実  
現します。 ring mod mix を使用すると、ringmod とドライ信号をミックスできます。

- ・ Quick access button 1 = Loop A の録音 (ラッチ式スイッチのため、録音を終えるには再度ボタンを押す必要があ  
ります)録音は次のクロックが来るまで始まりません。
- ・ Quick access button 2 = Loop B の録音 (ラッチ式スイッチのため、録音を終えるには再度ボタンを押す必要があ  
ります)
- ・ CV in 1 = "0-10V: Clock ループはクロックの変化を補正するためにスピードを変更ができないため、「スタンダー  
ドな動作」のためには安定したクロックを使用することを推奨します。ただしクロック速度を上げるとループが切断さ  
れ、クロックが速度を下げるとループが再び再生されるまでに無音となります。この動作を利用して興味深いプレイも  
出来るはずで。(特にクロック速度が速い場合において顕著です。例えばクロック速度が 2 倍になると、ループの長さ  
が半分になります。)
- ・ CV in 2 =0-10V: Loop A の録音(トリガーまたは短いゲートで録音をスタートし、別のトリガーか短いゲートで録  
音をストップします)
- ・ CV in 3 = 0-10V: Loop B の録音(トリガーまたは短いゲートで録音をスタートし、別のトリガーか短いゲートで  
録音をストップします)
- ・ CV in 4 =N/a
- ・ CV out 1 = N/a
- ・ CV out 2 = N/a
- ・ CV out 3 = N/a
- ・ CV out 4 = N/a
- ・ MIDI = N/a
- ・ Audio in 1 = オーディオ入力
- ・ Audio in 2 = オーディオ入力
- ・ Audio out 1 = オーディオ出力
- ・ Audio out 2 = オーディオ出力

# 43 LoopSampler

**Effect:** polyphonic loop player

LoopSampler はサンプルのように扱えるワンショットのループを録音します。これらのループをオーバーラップするプレイバックから“ポリフォニックに”再生ができ、またループをトリガーしてループバッファの最後まで再生できます、またはゲートを適用し、ゲートが開放されるまで再生も可能です。録音はフリーフォーム、またはクロックに追従して行えます。

各ループはピッチ、リバース、スタート、エンドといった独自のコントロールセットがあり、微調整ができます。ループを際立たせるベーシックなエフェクトセクション（ステレオ拡張、reverb lite）も用意されています。

セルフパッチング、または他のラックへ接続できるランダムなツールも搭載しました。

## Control:

ループを記録するには、record ボタンを押すか、record input へ gate を入力します。clock input へクロックを送り 2 ページ目で“Clocked record”を選択することで、レコーディングがクロックに追従します。クロックを使った録音では、record ボタンを押すまたは record gate がハイになった後、次のクロックで録音を開始します。

パッチをロードすると、一番上の行が赤くなります。これは録音に使用できるバッファを示しています。録音を開始するとこの行は黄色になります。プレイバック時は各ループが緑になります（入力がトリガーされているときは異なる場合があります）

一番上の行のボタンを使うか、CV でプレイバックを行えます。

最初のページの残りのコントロールでループの微調整、再生方向、長さのトリミングが行えます。

2 ページ目にはルーパーに関連するいくつかのツールがあります。reset は録音シーケンスの最初に戻れます。clocked

record はループの録音ヘクロックを使うことができます。gate or trigger はループが gate されているか (ボタンが押されている間、または playback input が gate を受け取っている間)、またはトリガー (トリガーされるとループの最後まで再生) されているかを判断します。advance はシーケンサーを進めてバッファを再度録音できます (リセットするとシーケンサーを進められます。録音のコマンドが入力されない限り、バッファは残ります)。

このページにはエフェクトセクションと全体のレベルコントロールも用意されています。

ページの下部にはクロックランダムツールのタップテンポ (入力されるクロックで上書きされる)、ランダムゲートが生成される頻度を決定する gate chance があります。

- Quick access button 1 = Record (ラッチング)
- Quick access button 2 = Reset (モーメンタリー。レコーディング方式を制御するシーケンサーをリセットします。ループ自体のリセットはしません)
- CV in 1 = 0-10V: Record gate
- CV in 2 = 0-10V: Playback (gate または trigger を受信可能 )
- CV in 3 = 0-5V: Loop select (シーケンサーの進み具合で自動的にアッテネートされます)
- CV in 4 = 0-10V: Clock in
- CV out 1 = 0-5V: Random voltage out
- CV out 2 = 0-10V: Lock (スライスをその場でロックしスライサーモードへ入ります )
- CV out 3 = 0-5V: Slice select
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力 (wet は mono へ加算)
- Audio in 2 = オーディオ入力 (wet は mono へ加算)
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力



## 44 Loop seq

**Effect: a stereo loop sequencer**

Loop seq を使用すると、ループの再生を最大 8 ステップでシーケンスできます。各ステップは、異なる速度/ピッチに設定でき（または設定した範囲からランダムに割り当て、クオンタイズも可能）、順方向または逆方向に再生でき、個別のボリュームコントロールもあります。コントロールを使用すると、歪んだか鏡の部屋のように奇抜なものから、リピートされるリズムカルでメロディックなシーケンスまで、あらゆるものをクリエイトできます。

### Control:

最初のページには、ステップごとのループを制御する 4 つの行があります。

一番上の行には、再生されているステップが視覚的に表示されますが、その表示に使用される UI ボタンを押すと、下の行（スピードピッチ）が上書きされ、シーケンスが繰り返されるたびにループがランダムに変化します。

Speed-pitch では、各ステップの速度を設定できます。これは、シーケンス全体の速度にも影響します。これは、低く/遅いステップの再生に時間がかかり、高く/速いステップの再生にかかる時間が短くなるためです。

リバースを使用すると、特定のステップをリバースできます。

レベルでは、ミュートステップ（0）を含む各ステップの音量を設定できます。

右下隅には、ステップ間の slew rat（スピードピッチとボリュームの両方に適用）を決定するためのコントロール、ランダムなステップのパラメーター（ロー/ハイ）、およびランダムにするオプションがあります（クオンタイザーの設定に関わらず）。次のページの quantizer は、ステップのクオンタイズ方法を選択します（注意：「A」はデフォルトのループ速度に対してニュートラルな位置であるため、A のキーに設定されます。絶対音にはクオンタイズされません）。

次のページの sequencer でループを短くすることもできます。2 番目のトラック（ゲートトラック）を選択し、そのトラックにゲートを配置して、ループがリセットされる場所を変更できます。

- Quick access button 1 = Record (latching)
- Quick access button 2 = Reset (momentary); ステップシーケンスがリセットされます
- CV in 1 = 0-10V: Record (最初のページの入力の上にプッシュボタンがあり、ゲート信号による録音開始（ゲートが高い限りパッチは録音し続けます）と、トリガーによる録音開始（トリガー受信時にパッチは録音を開始します）を切り替えることができます。再度トリガーを受信すると記録を終了します)
- CV in 2 = 0-10V: Reset
- CV in 3 = 0-5-5V: Speed-pitch (with attenuator); ループの速度/ピッチを調整できます
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 45 Sliced Pice

**Effect: clocked slicer/re-sequencer/beat repeat effect**

「Sliced Pice」使用すると、入力信号をループさせその場でリミックスし、8つのメモリスロットから好きな順序でセレクトできます！ビートのリピートからシャッフルされたメロディー、グリッチなグラニューエフェクトまで、あらゆることが可能です。

楽しさ倍増のために、エイリアスとエンベロープスweep(12dB /oct ローパスフィルター)がリピーターに追加され、グランジ感覚でのスweepリミックスを提供できます！

## Control:

上部には、aliaser と filter のコントロールがあります。filter では開始位置の周波数と終了位置の周波数を設定できます。開始位置の周波数を終了位置より高く設定すると、エンベロープが下にスweepします。その逆も同様です。エンベロープコントロールには attack, decay, sustain (エンベロープがリリースされると、スライスが繰り返されるため、リリースされません) があります。スライスを変更したときにエンベロープをリトリガーするリトリガースイッチもあります。

バッファを通過している録音は点灯で表示されます。スライスをリリースするとバッファの補充のために全部の点灯がサイクルする必要があるため便利です。

その下にはスライスを選択する行があります。左側のスライスはより最近のものであり、右側のスライスはより古いものです。

その下には、クロック乗数/分周器 (1 / 4、1 / 2、1、2x、4x、8x、16x) があります。最後に、次のクロック信号が受信されるまでスライスをディレイせる「テンポロック」があります。

- ・ Quick access button 1 = Tap tempo (クロックをオーバーライドします)
- ・ Quick access button 2 = Random slice (ラッチング; スライサーをロックし、クロックに合わせてランダムにスライスを選択)
- ・ CV in 1 = 0-10V: Clock in
- ・ CV in 2 = 0-10V: 0-10V: Lock (スライスを所定の位置にロックし、スライサーモードに入ります)
- ・ CV in 3 = 0-5V: Slice select
- ・ CV in 4 = N/a
- ・ CV out 1 = N/a
- ・ CV out 2 = N/a
- ・ CV out 3 = N/a
- ・ CV out 4 = N/a

- MIDI = N/a
- Audio in 1 = In (wet sums to mono)
- Audio in 2 = In (wet sums to mono)
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

## 46 Playing Tag

**Effect:** glitchy, pitch-analysis driven looper

ルーパーのペアが連続的に記録と再生を行います。オーディオ入力分析され、ルーパーの出力がこれと比較され違いがルーパーに追加されます。理論的には、オーディオ入力とルーパーは調和するはずですが、入力に一致するようにルーパーの速度を変更すると、分析される出力が変更されるため、2 つが完全に一致することはなく、ピッチダイブ、スタッター、その他の奇妙な動作が発生します。

### Control:

重要なコントロールである「フィルタリング」は、オーディオフィルタリングではなく、ルーパーに送信されるピッチ補正に適用される CV フィルタリングです。フィルタリングの量が少ないと、より劇的でグリッチな効果が得られます。ルーパーの速度がゆっくりと変動し、揺れ、沈みます。

速度オフセットをルーパーに追加して、ピッチ検出器をさらに複雑にすることができます。

最後に、ルーパー出力のボリュームは、ドライ入力をダックして使用できます。これが発生する程度は、「DrySuppress」コントロールによって異なります。

- Quick access button 1 = Tap tempo (クロックをオーバーライドします)
- Quick access button 2 = Reverse (ルーパーをリバースさせます)
- CV in 1 = 0-10V: Clock
- CV in 2 = 0-10V: Reverse (triggered latching)
- CV in 3 = -5-5V: Filtering (with attenuverter)
- CV in 4 = -5-5V: Loop speed (with attenuverter)
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 47 Arithmetic

**Utility:** CV mixer, envelopes. **Effect:** ring mod, bit modulator.

4チャンネル CV およびオーディオユーティリティ。 ミキシング、サミング、アテニューバーター、スルー、リングモジュレートすべてのニーズに対応する2つのCV可変入力と2つのオーディオ入力を備えています。

## Control:

ADSR のサイクルボタンでループ、両方のチャンネルの rise/fall/shape、各チャンネルにアッテヌバータを備えます。 オーディオ入力にパッチが適用されていない場合、チャンネル2と3はそれぞれ+/- 10 と +/- 5V にノーマライズされています。 ミキサーから各チャンネルを削除するようにトグルできます。 インジケータはミキサーステータスです。

- Quick access button 1 = Mix toggle: ミキサーの CV 出力をトグル切替 (ラッチ)
- Quick access button 2 = Gate toggle: ミキサーの GATE 出力をトグル切替 (ラッチ)
- CV in 1 = 0-10V: Channel 1 input, 5/5 クロックフィルター
- CV in 2 = 0-10V: Channel 4 input, 5/5 クロックフィルター
- CV in 3 = 0-10V: Both (モジュレーションの rise & fall をインバートします)
- CV in 4 = 0-10V: Shape (両入力に有効)
- CV out 1 = 0-5V: Func 1
- CV out 2 = 0-5V: Func 1
- CV out 3 = 0-5V: Mixer (sum, inv, average)
- CV out 4 = 0-10V: Gate (EOR/EOC)
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = Channel 2 in
- Audio in 2 = Channel 3 in
- Audio out 1 = Ring mod out
- Audio out 2 = Ring mod out

# 48 Quad Flex

## Utility: quad LFO with interesting self-patching options

Quadflex は、包括的で柔軟な 4 つの LFO を出力します。

各 LFO は、クロックまたはフリーランニングで実行できます。フェーズリセットも利用できます。外部ソースやセルフパッチノートによってレートが変調されます。 または、外部ソースがハイ信号になったときにトラッキング/ホールドされます。

各 LFO には、独立したクロック分周器 (2 ページ目)、レートコントロール、スイングコントロール、位相コントロール、シェイプなどのオプションもあります。バイポーラまたはユニポーラ LFO に対応できます。

2 つの特別なモードもあります。 Sync watches は、すべての LFO を LFO1 のクロックまたはレート制御に同期します。 Quad mode も同様に LFO1 のクロック/レートに同期しますが、位相制御が無効になり、LFO を quadrature mode にセットします。

## Control:

左端の列に沿って「Free」ボタンがあり、LFO がクロックにตอบสนองかどうかを選択できます (各 LFO のクロック分周器は 2 ページ目にあり、ラベルが付いています)。

LFO レートのアッテヌバーターの列があります。レート変調は、クロックモードまたはフリーモードのいずれかで適用できます。

フェーズリセットボタンは、その LFO が以下の入力を受信したフェーズリセットメッセージにตอบสนองかどうかを決定します。

トラック&ホールドボタンは、下の入力が高くなったときにその LFO をホールドするかどうかを決定します。

シェイプボタンを使用すると、出力ごとに異なる波形から選択できます（ボタンは色を変更し、選択した波形の方法で変調します）：オレンジ=矩形波、黄色=正弦波、緑=三角波、アクア=ランプ、青=のこぎり波、マゼンタ=ランダム。

バイポーラ-ユニポーラボタンが低い場合、出力はバイポーラ (-5~5V) です。ハイの場合、ユニポーラ (0~5V) です。

- Quick access button 1 = Reset: クロックのフェーズリセット (モメンタリ)
- Quick access button 2 = Shift: 乗算と分周の切替 (モメンタリ)
- CV in 1 = 0-10V: クロックソース, 2/8 クロックフィルター
- CV in 2 = 0-10V: シフトレンジ, 2/8 クロックフィルター
- CV in 3 = 0-10V: テンポモジュレーションのための CV
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: LFO 1
- CV out 2 = 0-10V: LFO 2
- CV out 3 = 0-10V: LFO 3
- CV out 4 = 0-10V: LFO 4
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = N/a
- Audio out 2 = N/a

## 50 Professor Chaos

**Utility: Chaotic LFO source. Effect: Granular delay, freeze.**

4つのカオスなアトラクター+グラニューラードレイの数学的表現。

<https://patchstorage.com/chaotic-attractor-pack-faithful-recreations-of-3-dynamical-systems-to-use-as->



## Control:

カオスシステムを調整可能な自由なパラメーター。レベルのウェット/ドライコントロール。 LFO 出力のカオスの深さと速度。 クロックレート表示、フリーズトグル。 テンポプッシュボタンをタップ可能。 パッチには、MIDI クロック、CV クロック、レート制御、およびタップテンポ入力を組み合わせたスマートクロッキングシステムが採用されています。 連続的なクロックが好まれますが、タップとレートの制御はこれらをオーバーライドできます。 このロジックについては、クロックページを参照してください。

- Quick access button 1 = Freeze: グラニューラーフリーズをオン/オフにします(flexi)
- Quick access button 2 = System: カオスソース (latch)
- CV in 1 = 0-10V: Param 1
- CV in 2 = 0-10V: Param 2
- CV in 3 = 0-10V: Param 3
- CV in 4 = 0-10V: Clock, 2/8 クロックフィルター
- CV out 1 = 0-10V: LFO X
- CV out 2 = 0-10V: LFO Y
- CV out 3 = 0-10V: LFO Z
- CV out 4 = 0-10V: LFO sum
- MIDI = Clock
- Audio in 1 = オーディオ入力
- Audio in 2 = オーディオ入力
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 51 PolyRhythmiZOIA

Utility: polyrhythmic gate sequencer

the Subharmonicon のポリリズムに触発された PolyRhythmiZOIA は、異なるクロック分周を組み合わせたポリリズムのポリメトリックゲートの3つのトラックを生成します。

## Control:

上部には3つの行があります。特定の行のUIボタンの1つを押すと、ゲートが配置されます。色が変わるまでボタンを押し続けると、シーケンスの終点が設定されます（トラックあたり最大8ステップ）。白色の点灯は各トラックの進行状況を示します。

白いブロックを使用すると、クロックのディビジョンを設定できます。数値が小さいほど小さいディビジョン（1/1 から始まります）を表し、値が大きいほど大きなディビジョン（最大 1/16）を表します。次に、各トラックの色に対応するプッシュボタンを使用して、そのトラックにデバイダーを割り当てることができます。

2 ページ目にあるクロック分周器を使用して、着信するクロック信号をさらに分周または乗算できます（分周されるため、ベーステンポとして高速クロックを使用すると便利です）。

- Quick access button 1 = Tap tempo (クロックはオーバーライドされます)
- Quick access button 2 = Reset (シーケンス/デバイダーをリセットします)
- CV in 1 = 0-10V: Clock
- CV in 2 = 0-10V: Reset
- CV in 3 = 0-10V: Pause (パッチが一時停止状態でロードされないようにするメカニズムがあります。変更したい場合は、「pause」したページのトリガーを削除してください)
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: Track 1 out
- CV out 2 = 0-10V: Track 2 out

- CV out 3 = 0-10V: Track 3 out
- CV out 4 = 0-10V: Nor out
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = N/a
- Audio out 2 = N/a

## 52 Hide and Seq

**Utility: a playful, clock-agnostic sequencer**

0-ctrl シーケンサーのコンセプトからインスピレーションを得た Hide and Seq は、弾力のある遊び心のあるシーケンサーです。各ステップの長さは、定義された長さのパーセンテージに設定でき方向を切り替えることができます。この電圧シーケンサーのノートと電圧の出力には個別のポルタメントも設定できます。

パッチをデモンストレーションするための基本的なシンセボイスが含まれています（電圧はフィルター周波数とレゾナンスにルーティングされます）

### Control:

マスターのレングスパラメーター（長さ）は、可能な最大ステップ長（最大 60 秒）を設定します。個々のステップ長はこれに対するパーセンテージであり、マスター長が 1 秒の場合、0.5 のステップ長は 500 ミリ秒、0.25 は 250 ミリ秒になります。

パッチは、外部クロックと組み合わせることもできますが、これは常に期待どおりに機能するとは限りません（ステップをスキップすることもあれば、繰り返すこともあります）。

ノートと電圧の行があり、両方の出力にポルタメントコントロールがあります。

シーケンスの方向を変更するための UI ボタンもあります。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: Clock
- CV in 2 = 0-10V: Direction (トリガーまたはゲート信号によって方向を変えられます)
- CV in 3 = 0-10V: 0-5V: Gate length (with attenuverter)
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: Note out
- CV out 2 = 0-10V: Gate out
- CV out 3 = -5-5V: Voltage out
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = N/a
- Audio out 2 = N/a

## 53 Turing's Dream

**Utility: random CV generator/looper**

アナログのシフトレジスタ回路 (チューリングマシン, Turing Machine) を再現した Turing's Dream は、さまざまな安定性が変化する CV とゲートをランダムに生成し、時間の経過とともに進化しながらリピートとループのポケットを作成します。

## Control:

上の 2 行には CV バッファが表示されます。使用する UI ボタンのいずれかを押し、CV バッファの長さが 1~16 ステップに設定されます。ステップ 1 は現在の出力であり、その後のすべてはパッチの現在のメモリを表示します。

「Stability」コントロールは、バッファが新しいランダムな値をサンプリングするか、メモリバッファを循環するかをステップごとに決定します。low 値と high 値を使用すると、生成されるランダム電圧の範囲を決定できます。

従来の電圧ベースのチューリングマシンに加えて、このパッチはゲートバッファも生成できます。これは、「Gate buffer length」コントロールで 1~16 ステップに調整できます（4 のプリセット： 8、16 ステップ、カスタムバッファ長のオプションもあります）。また、「Gate stability」コントロールもあります。これは、バッファが新しい確率的ゲート結果（「ゲートチャンス」コントロールによって決定される）からサンプリングするか、メモリバッファを循環するかを決定します。

ゲートバッファは、CV バッファとは異なるステップ数にも設定できるため、相互作用により多くの偶発的なチャンスを設定できます。

Turing's Dream は、バッファからランダムにサンプリングされた 2 番目の出力も生成できます。

サンプルレートを設定でき、出力はクオンタイズできます（2 ページ目のクオンタイザーで設定）。

- Quick access button 1 = Loop CV buffer
- Quick access button 2 = Loop gate buffer
- CV in 1 = 0-10 V: Clock in (タップテンポのコントロールもあります)
- CV in 2 = 0-5 V: CV stability (このコントロールにはアッテヌエーターがあり、CV の安定性コントロールと相互作用します)
- CV in 3 = 0-5 V: Gate stability (このコントロールにはアッテヌエーターがあり、GATE の安定性コントロールと相互作用します)
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = 0-10V: CV buffer out
- CV out 2 = 0-10V: Gate buffer out

- CV out 3 = 0-10V: Sampled CV out
- CV out 4 = 0-10V: NOT gate (ゲートバッファ出力がローになるとハイになります)
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = N/a
- Audio out 2 = N/a

## 54 Random progress

### Utility: Sequencer with probability options

基本的には8ステップのシーケンサーであり、新しいステップに進んだり、リセットしたり、ラチェットを生成したりすることができます。またローノートとハイノートの設定を使用してランダムなノートバリューを生成するステップを設定したり、シーケンスに合わせてそれらの音のキー/スケールを変更するクオンタイザーを設定したりすることもできます。

シーケンサーの出力もランダムにサンプリングされ、サンプリングされるたびにゲートが生成されます。

原理を示すため2ボイスシンセもパッチ含めています。1つのボイスはメインシーケンスによって制御され、もう1つの音声はそのシーケンスから抽出されたサンプルによって制御されています。

### Control:

一番上の行はシーケンスの進行状況を示しています。この行のグリッドブロックの1つを押すと、シーケンスの長さも変更されます。

2 行目はノートを設定するために使用されます。A0 の値は、クオンタイザーコントロールによって設定されたランダムなノートを生成します。low / high はノートのレンジを設定し、UI ボタンはキーとスケールを移動します。

この行の下には、パッチの確率的（プロバビリティ）要素のコントロールがあります。

Step chance により、シーケンサーが次のクロックサイクルに進むかどうかを判断します（値が高いほど発生する可能性が高くなります。）

Reset chance は、シーケンサーがステップ 1 にリセットされる可能性です。

ラッチチャンスは、シーケンサーがラチェット結果を生成する可能性です。

ラチェットのレンジもあります（非常に速くなる可能性があるため）。

以下は、サンプリングされたノートのサンプルレートです。

特定のステップで新しいノートがサンプリングされる可能性を決定します。サンプルオフセットは、サンプリングされたノートをトランスポーズするために使用されます。

残りのコントロールは内部ボイスを管理します。

- Quick access button 1 = Tap tempo (クロックをオーバーライドします)
- Quick access button 2 = Mutes Voices
- CV in 1 = 0-10V: Clock in
- CV in 2 = 0-5V: Step chance (with attenuverter)
- CV in 3 = 0-5V: Reset chance (with attenuverter)
- CV in 4 = 0-5V: Ratchet chance (with attenuverter)
- CV out 1 = 0-10V: Sequencer note output
- CV out 2 = 0-10V: Sequencer gate output
- CV out 3 = 0-10V: Sampled note output
- CV out 4 = 0-10V: Sampled gate output
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = オーディオ出力
- Audio out 2 = オーディオ出力

# 55 ProbableOutcome

## Utility: quad LFO with interesting self-patching options

Quadflex は、包括的で柔軟な 4 つの LFO を出力します。

各 LFO は、クロックまたはフリーランニングで実行できます。フェーズリセットも利用できます。外部ソースやセルフパッチノートによってレートが変調されます。 または、外部ソースがハイ信号になったときにトラッキング/ホールドされます。

各 LFO には、独立したクロック分周器 (2 ページ目)、レートコントロール、スイングコントロール、位相コントロール、シェイプなどのオプションもあります。バイポーラまたはユニポーラ LFO に対応できます。

2 つの特別なモードもあります。Sync watches は、すべての LFO を LFO1 のクロックまたはレート制御に同期します。Quad mode も同様に LFO1 のクロック/レートに同期しますが、位相制御が無効になり、LFO を quadrature mode にセットします。

## Control:

左端の列に沿って「Free」ボタンがあり、LFO がクロックにตอบสนองかどうかを選択できます (各 LFO のクロック分周器は 2 ページ目にあり、ラベルが付いています)。

LFO レートのアッテヌバーターの列があります。レート変調は、クロックモードまたはフリーモードのいずれかで適用できます。

フェーズリセットボタンは、その LFO が以下の入力を受信したフェーズリセットメッセージにตอบสนองかどうかを決定します。

トラック&ホールドボタンは、下の入力が高くなったときにその LFO をホールドするかどうかを決定します。



シェイプボタンを使用すると、出力ごとに異なる波形から選択できます（ボタンは色を変更し、選択した波形の方法で変調します）：オレンジ=矩形波、黄色=正弦波、緑=三角波、アクア=ランプ、青=のこぎり波、マゼンタ=ランダム。

バイポーラ-ユニポーラボタンが低い場合、出力はバイポーラ (-5~5V) です。ハイの場合、ユニポーラ (0~5V) です。

- ・ Quick access button 1 = Tap tempo (クロックをオーバーライドします)
- ・ Quick access button 2 = Phase reset (選択した位相リセットオプションに関係なく、すべての LFO に適用されます)
- ・ CV in 1 = 0-10V: Clock in
- ・ CV in 2 = -5-5V: Rate mod input (各 LFO にアッテヌエーターがあります)
- ・ CV in 3 = 0-10V: Phase reset input (各 LFO ごとに設定が可能)
- ・ CV in 4 = 0-10V: Track and hold input (各 LFO ごとに設定が可能)
- ・ CV out 1 = -5-5V: LFO 1 out
- ・ CV out 2 = -5-5V: LFO 2 out
- ・ CV out 3 = -5-5V: LFO 3 out
- ・ CV out 4 = -5-5V: LFO 4 out
- ・ MIDI = N/a
- ・ Audio in 1 = N/a
- ・ Audio in 2 = N/a
- ・ Audio out 1 = N/a
- ・ Audio out 2 = N/a

## 56 Boolean foolin'

**Utility: 3-input Boolean logic**

ロジック関数 (OR、AND、NOR、NAND、XOR、XNOR) を、2 つまたは 3 つの入力に適用する超論理的なユーティリ

ディ。これらの入力には2つの利用可能なロジックのマトリックスがあり、さらに他の出力にロジックを適用する3番目のマトリックスもあります。

各入力には個別のオプションもあります。入力1は高いスレッシュホールド値と低いスレッシュホールド値でウィンドウを比較し、入力2はNOT入力として設定でき（ハイになると低くなる、またはその逆）、入力3はスレッシュホールド値、またはロジックマトリックス1を変調するために使用されます（入力を使用されていない場合は無効になります）

input 1, input 2, input 3, logic matrix 1, logic matrix 2, 1&2 logic matrix.を分割するフリップフロップ出力もあります。

## Control:

上部には、対応する出力に適用するロジック演算を選択できるディスプレイがあります。1-2出力は、最初の2つの行列に対して選択されたものによって異なります。

入力のコントロールは下部にあります。入力2のクロックフィルタリングにより、他のモジュレーションソースよりもゲートの影響を受けやすくなることに注意してください。

右下隅には、フリップフロップ出力のコントロールがあります。上部のボタンは、ソースを選択します（黄色=input 1、緑=input 2、アクア=input 3、青=logic matrix 1、紫=logic matrix 2、ピンク =1&2 logic matrix）；下の押しボタンは、2または4で割ったときに選択します。

- Quick access button 1 = N/a
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: Input 1
- CV in 2 = 0-10V: Input 2
- CV in 3 = 0-10V: Input 3
- CV in 4 = -5-5V: Mod logic 1 (with attenuverter; これは、異なるロジック演算間で変調するために使用できます)
- CV out 1 = 0-10V: Logic 1 output

- CV out 2 = 0-10V: Logic 2 output
- CV out 3 = 0-10V: Logic 1-2 output
- CV out 4 = 0-10V: Flip flopped output
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = N/a
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = N/a
- Audio out 2 = N/a

## 57 LFO Matrix

### Utility: LFO Bank

複数の LFO をミックスし、それらをラチェットシーケンスと組み合わせてグリッチスタッターを発生させます。

ライブで使用するために設計されています。

### Control:

左上のアッテヌバーター（グローバル）、各 LFO の個別のミュート、コントロールページの右下のグローバルミュートなどがあります。

- Quick access button 1 = Tap tempo
- Quick access button 2 = N/a
- CV in 1 = 0-10V: phase reset
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a

- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = -5 to 5V: LFO out 1
- CV out 2 = -5 to 5V: LFO out 2
- CV out 3 = -5 to 5V: LFO out 3
- CV out 4 = -5 to 5V: LFO out 4
- MIDI = 入力
- Audio in 1 = 入力
- Audio in 2 = 入力
- Audio out 1 = 出力
- Audio out 2 = 出力

## 58 NOISEY BUG

Utility: S&H and CV looper. Sound Source: White/pink noise.

入力ソースまたはエンベロープフォロワー（オーディオ入力 1）から生成された CV ユーティリティ。

ホワイト/ピンクノイズ出力。疑似ランダム出力用の CV ルーパー。

### Control:

両方のノイズ出力にはアッテネータコントロールがあります（CV 入力 3 および 4 と連携して機能します）。

ピンクノイズのエイリアス周波数カットオフ。

内部 S&H にルーティングされたエンベロープフォロワー用の外部ミキサー。

- Quick access button 1 = Rec: ループ用の CV を録音します(latch)
- Quick access button 2 = Stop: CV ルーパーの再生/停止(latch)

- CV in 1 = 0-10V: S&H trigger input, 2/8 クロックフィルター
- CV in 2 = 0-10V: S&H external source
- CV in 3 = 0-10V: White noise VCA level
- CV in 4 = 0-10V: Pink noise VCA level
- CV out 1 = 0-5V: S&H
- CV out 2 = 0-5V: slewed S&H
- CV out 3 = 0-5V: CV looper
- CV out 4 = 0-10V: S&H trigger (from CV in 1)
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = エンベロープをフォローする CV の入力ソース
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = White noise out
- Audio out 2 = Pink noise out

## 59 Visualize it!

**Utility:** sound visualizer (awesome winamp stuff!!!!)

ピッチとダイナミクスに反応して色に変化するビジュアライザーです。クロックでビジュアルが広がっていく速度をコントロールすることができます。

### Control:

左隅には、パッチを調整するための2つのコントロールがあります。smoothing は変更をスムーズにし、ジッターを少なくします。range は、表示される色に影響を与える CV 検出レンジを設定します。

- Quick access button 1 = Tap tempo (クロックをオーバーライドします)
- Quick access button 2 = Color shift (ピッチ検出へのいくつかの異なるアプローチを切り替えます)
- CV in 1 = 0-10V: Clock
- CV in 2 = N/a
- CV in 3 = N/a
- CV in 4 = N/a
- CV out 1 = N/a
- CV out 2 = N/a
- CV out 3 = N/a
- CV out 4 = N/a
- MIDI = N/a
- Audio in 1 = ピッチとダイナミクスの検出に使用される入力
- Audio in 2 = N/a
- Audio out 1 = N/a
- Audio out 2 = N/a