

WELCOME GUIDE

ZOIA のパワーを最大限に活用する方法を学ぶための最良の方法を記載しています。

まず最初に ZOIA をとにかく動かしてみたい方は、このセクションに従って音を出してみましょう！

この Welcome Guide に含まれている ZOIA Factory Patch Guide を見てください。

ZOIA を使うことで可能になる素晴らしい出来事を知ることができます。また工場出荷時のパッチを確認するためのコンパニオンビデオも用意されており、empresseffects.com/zoia-factory-patches で閲覧することが可能です。

この Welcome Guide に含まれている ZOIA クイックスタートガイドを見てください。仮想ペダルボードの作り方、シンプルだがユニークなエフェクト、そしてシンプルなシンセサイザーの作り方を実際に学ぶことができます。

コンパニオンビデオは、empresseffects.com/zoia-quickstart にあります。

empresseffects.com/zoia-firmware でファームウェアを更新してください。

特にリリース直後に、私たちは多くの更新をする予定です。

empresseffects.com/zoia-module-index で ZOIA モジュールインデックスをご覧ください。

これは ZOIA で利用可能なすべてのモジュールを説明します。

ZOIA ファームウェアをアップデートするにつれて、成長するでしょう。

youtube.com で ZOIA チュートリアルをチェックしてください。

empresseffects.com/idea-forum で ZOIA アイデアフォーラムに参加してください。

ここからあなた自身のアイデアを追加したり、ZOIA の将来の開発に影響を与えるアイデアに投票することができます。

あなたのパッチを patchstorage.com/platform/ZOIA/ に公開し、他のユーザのパッチを試してみてください。

Factory Patch Guide

出荷時のパッチは常にオンラインで入手可能であり、ZOIA への出荷時設定のリセットによっても入手可能です。削除することを心配しないでください。 empresseffects.com/zoia-factory-patches で、さらに詳しい情報のスプレッドシート（正確にはエクスペッションペダルと左ストンプスイッチコントロールの機能の説明など）も見つけることもできます。工場出荷時のパッチのほとんどは、左のストンプスイッチとエクスペッションペダルの入力に反応できるパッチです。

ファクトリーパッチの作成者: NA = Nihal Anand, AP = Andreas Paleologos, DF = Daniel Fisher, IP = Ian Pritchard, BJ = Benn Jordan, JT = JT Norton, ES = Evan Sirchuk, GT = Gabriel Tanaka, ML = Mitch Lantz, BP = aBunchOfPedals, JP = Joe Pailo, SD = Scott Deathe, DM = Dean Morris

工場出荷時のパッチのタイプは次のとおりです。

0 - 12 : ストアデモパッチ

13 - 15 : 小型ペダルボード

16 - 25 : シングルエフェクト

26~40 : ワイルドエフェクト

41~51 : シンセ。MIDI キーボードを ZOIA に接続し、MIDI チャンネルを 1 に設定してこれらのパッチを演奏できます。52 - 59 : セルフプレイするシンセパッチ

#	Author	Patch Name	Description
0	NA	Duck Friends	セルフ演奏するシンセループと Lo-Fi ビブラート・ギターエフェクト。
1	AP	Chipman	チャンネル 1 で再生可能な Groovy シーケンス付きの MIDI シンセサイザー。

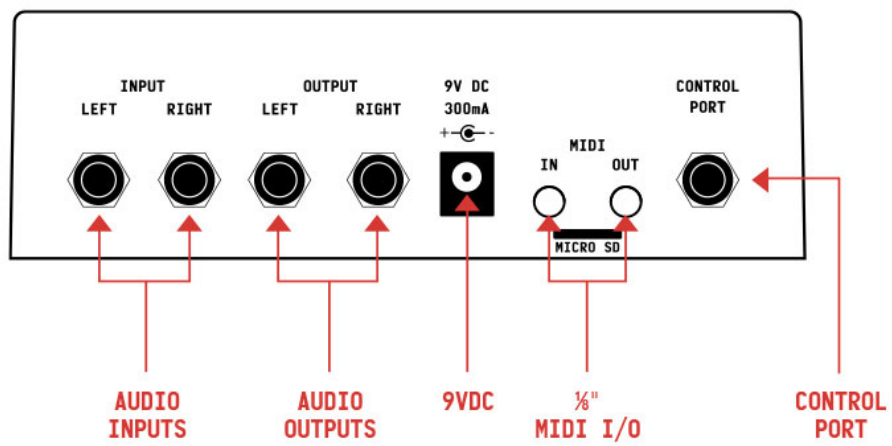
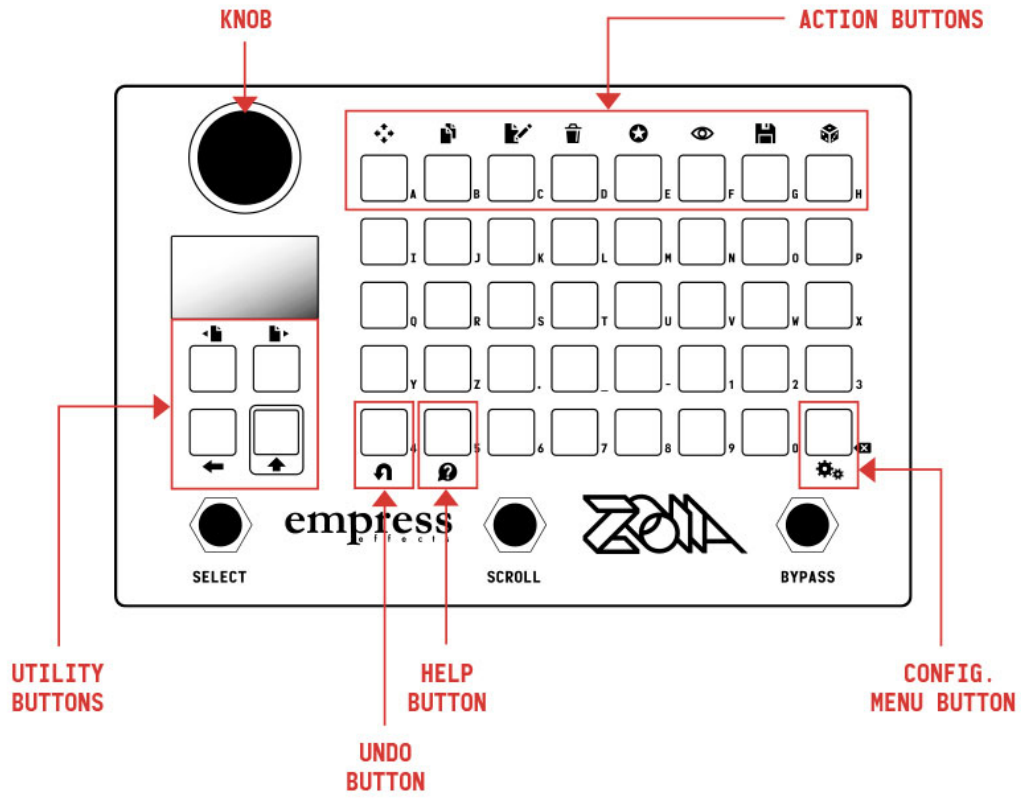
2	DF	Fly Like	突風で放送塔がゆっくりと「空」の化身へと消え去っていく。色付きのボタンを押してみてください！
3	NA	With The Fish	演奏可能なキーボードモジュールによる「水中シーケンス」
4	DF	Life's Been Good	シーケンスされたシンセとオーバードライブ・ギターを使った Joe Walsh の "Life's Been Good"へのオマージュ。ワウワウの群れがやってくる！
5	DM	Clown Shoes	オクターブアップのステレオ・ビブラート。
6	DF	Franken Synth	ステレオファズとフェイザー、左側のストップスイッチでマッドシンセサウンドに！
7	DM	WakkaPrePost	Lch のフィルタの前と、Rch のフィルタの後にオーバードライブを配置したステレオのエンベロープフィルター！ステレオのスラップバックディレイになります。Funk city magic!
8	DF	Dark Side	おなじみのシーケンサーパターン、ギターにリバーブをかけます。
9	BJ	A-Melody	シーケンスされたメロディ
10	DF	Play Thing	複数のサウンドとファズ&ディレイを備えた、グリッド再生可能なシンセ。Trippy!
11	DM	Crunch Time	2チャンネルのオーバードライブとファズ
12	DF	Fooled Again	入力音声に反応するモジュレーション・フィルター
13	DM	Pedalboard	パフォーマンスモードを切り替えてコーラス、ディレイ、リバーブを切り替えます
14	NA	Stuck	パフォーマンスモードのストップスイッチでコントロールできる、3つのエフェクトを備えた、わずかに歪んだリバーブ。
15	NA	So Loopy	3つの Lo-Fi ルーパー。パフォーマンスモードでは、それぞれ異なるストップスイッチで制御が可能。
16	IP	Random Pan	ランダム・パンナー。左右入力から信号を受け取り、それらをランダムにパン出カします。
17	DM	Syzygetic	ステレオのタップテンポ・フランジャー。強いピッキングでワイドになり、軽いリバーブも足されています。
18	ES	Whirlwind	わずかにドリフトするビブラートを加えたステレオ・リバーブ。
19	DM	Delay Trainer	タップテンポのキックに同期する、長いフィードバックを持つ、タップテンポ・クリーン・ディレイ。さまざまなタップレシオを試してノートをキックに揃えます。
20	DM	Really Cookin	スラップディレイを前段に配したステレオのオーバードライブ
21	DM	Slow Grind	長らく廃番の Boss エフェクターへのオマージュ。スローアタックは遅く、スラップバックのピンポンディレイがわずかに足されています。

22	ES	NatGeo	ステレオの"ghostverb"。フェイザーとディレイの融合。
23	GT	Stereo Flanger	Chase Bliss Audio Spectres にインスパイアされたステレオ・フランジャー。
24	DM	Road To Ruin	オーディオからシンセシスを行い、アグリーなビットモジュレーションで、単音にトラッキングします。
25	DM	Burn It Clean	ステレオ・ゲートファズ
26	IP	Drunk Delay	スキュータップテンポディレイラインからわずかに外れた 2 本。2 つの僅かにずれたタップテンポが楽しめる酔っ払いディレイ。
27	DM	Chinook	冷たい北風が吹き荒れるステレオファズ
28	IP	Env Vibrato	ディレイラインのペアによって作られる奇妙な小さなビブラート。ピックアタックのタイム感が変わります。
29	IP	PitchRingMod	演奏される音程の影響を受けるリングモジュレーション・エフェクト
30	DM	Bipedal Delay	セミトーンでピッチを上げた各リピートによるステレオタップのテンポディレイ。
31	IP	EmitterVerb	バランスモジュールが両入力からの信号を受け取りディフューズ・ディレイ効果をプラスします。左出力がドライ、右出力がウェットとしてミックス出力します。
32	ES	Slot Machine	2 系統の平行・ファズに、低速の LFO を使用したエイリアスをプラスできます。
33	DM	V-Sync	古い VHS のような粗く不安定なサウンドがピックアタックに応じて出力されます。
34	DM	Diamond Sea	Sonic Youth の"The Diamond Sea" における Ludwig Phase II のサウンドの再現を試みています。
35	ML	Vangelis Verb	ディレイラインにプレートリバーブを適応し 5 度ピッチアップしてディレイ/リバーブ回路にフィードバックしています。
36	SD	Space Fuzz	フランジアウトしたファズとモジュレーション・ディレイの組み合わせ
37	ES	Phaker	エイリアシング/オーバードライブ風味のエンベロープフィルター
38	DM	Lost Woods	ディレイタイムが長くなるほど"harder"になるステレオのプレートリバーブ、より高いピッチで演奏するほどパンニングのスピードが増すステレオ・トレモロ
39	NA	Sea Dreams	ビブラート風のリバーブにランダムピッチディレイを融合
40	BP	Oafish	タップテンポ・トレモロとステレオ・ディレイのコンビネーション。Big Wreck の"The Oaf"という曲のイメージで。
41	DM	Sayonara	ビデオゲームのようなモノフォニック・リードとドローンノート。一番下の列でノートを演奏できます。サヨナラ！
42	DF	QS Keyboard	ロングエコーのモノリード。キーボードは一番下の列に配置されます。

43	JT	Ana String	くすんだような 4 ボイスのポリフォニック・シンセサイザー
44	JT	Moge Model Z	某偉大なシンセサイザーへのトリビュート
45	DM	Air Raid Siren	4 ボイスのポリフォニックシンセにアフタータッチ機能を追加。差し迫る破滅をあなたに警告する。
46	DM	Alf Pogs	リバーブ風味のものシンセ。グッリチなアフタータッチ機能付き。
47	JT	Strange Chords	ポリフォニックシンセ。より多くのノートを弾くほど奇天烈。
48	JT	Lost in Space	奇妙で風変わりなモノシンセ。
49	BJ	TUT Subtractive	シンプルな Mood スタイルの減算方式のシンセサイザー・テンプレート
50	JT	Airport Wind	メロウな 4 ボイスのポリフォニックシンセ
51	BJ	Broken Bell	シンセサイズされたベルサウンド
52	NA	Beep Boop	Boops & beeps なサウンドをシーケンサーでプレイ
53	JP	Joebot	Boops & beeps なサウンドをシーケンサーでプレイ
54	BJ	Chimelands	あなたを幸せに誘うシンセサイズされたチャイム
55	NA	Cloud Party	Boops & beeps なサウンドをシーケンサーでプレイ
56	BJ	Acidwolf Pedal	段ボールを敷いてあなたが頭で回転するためのシーケンス・グループ
57	BJ	Empty Streets	幽玄な響きを持つサウンドスケープ
58	BJ	Turing Machine	シーケンスのビットをランダムにピックアップして、それをループに入れるか、または並べ替えられるベーシックなチューリングマシン
59	BJ	Am I Conscious	.

User Manual Addendum

ZOIA ファームウェアは継続的にバグを修正し、機能を追加していきます。ZOIA に付属のユーザーマニュアルは既に少し古くなっています。あなたが所有する ZOIA ユーザーマニュアルの印刷後に行われた更新と変更があるはずですので、常にアップデートをご確認ください。



Quick Start Guide

それでは、ZOIA をオンにしてからいくつかの簡単なパッチを作成するまでの手順を説明します。
ビデオをフォローしたい場合は、www.empresseffects.com/zoia-quickstart でご覧ください。

まず、ギター、キーボード、ドラムマシンなどの楽器を ZOIA の LEFT INPUT (モノラル用)、または LEFT と RIGHT INPUT (ステレオ) に接続する必要があります。


ギターアンプ、ミキサー、キーボードアンプ、レコーディングデバイス、または PA に、LEFT、または LEFT と RIGHT OUTPUT を送信します。(通常の推奨される使い方ではありませんが) ステレオブレイクアウトケーブル (Hosa YPP-136、YM-P434、YM-P434 など) を使用すると ZOIA の出力をヘッドフォンで直接聴くことができますと思います。



ZOIA の背面に SD カードが挿入されていないことを確認してください。9V DC (センターマイナス) 電源 (最低 300 mA) を ZOIA に接続します。起動するのにしばらく時間がかかり、パッチ 0 を再生し始めます。パッチ 0 は音を出すように設計されているため、音がでるだけです。ZOIA は極めて多目的です: あなたはエフェクト、シンセ、ユーティリティ、またはパッチ 0 のような自動演奏パッチを作ることができます。このクイックスタートガイドでは、仮想ペダルボードを作ることから始めてみましょう。あなたに冒険心があるなら、我々はゼロからシンプルなエフェクトを構築し始めましょう、そしてその後はシンプルなシンセサイザーを構築してみましょう!

さて、patch 0 はきれいに聞こえますが、我々にとってパッチを聴くのが目的ではなく、独自のバーチャルペダルボードやシンセを作ることが目的です。空白のキャンバスから始めていきましょう。そのためにはノブを回してパッチリストを選択します。60 番までスクロールすると、「quickstart」を作成できるブランクがあるはずです。パッチを有効にするには、ロータリーノブを押し下げます (クリックします)。

左端の 4 つのボタンは、正方形のパターンで「ユーティリティボタン」と呼ばれています。それらの色は、ZOIA がバイパスされている (4 つのボタンが赤く点灯) か、またはエンゲージされている (4 つのボタンが緑に点灯) ことを示しています。

4 つのボタンが緑色 (バイパスされている) の場合は、BYPASS ボタンを 1 回押して赤色にします。楽器が演奏できるか確認してください。バイパスモード (赤) では、左右の入力が左右の出力に直接送られるため、楽器の音が聞こえるはずです。何も聞こえない場合はそれを解決する必要があります。

パッチ 60 に何か他のパッチがあるかもしれませんが、その場合はまずはそのパッチを消さなければならぬでしょう。そのパッチを保存したい場合は、SD カードへのパッチの保存方法に関するマニュアルを参照してください。パッチ内のすべてのものを消去するには、SHIFT  ボタンを押しながら DELETE

 ボタンを押します。削除を確定するには、SAVE  ボタンを押します。

メインの大きなグリッドのどのボタンも点灯していない状態で、空白のパッチから始めてみましょう！

最もシンプルな最初のパッチを作ろう！

この最初のパッチは、ステレオインからステレオアウトを接続するだけのシンプルこの上ないパッチです。エフェクト効果はありません。各チャンネルの音量をコントロールするだけです。しかし、あなたの 2 番目のパッチを作成するためにはこのパッチを利用していきます。

NOTE : この時点で利用可能な楽器がない場合にも、とにかく最初のパッチを作成してください。2 番目のパッチでは独自にサウンドを作成することができます。

最初 ZOIA モジュールをパッチに追加しよう！

メイングリッドで、一番左上のラバーボタンをタッチします。そのボタン、およびその隣にあるいくつかのボタンが点灯し、選択したモジュールが配置される場所を示します（後からいつでも、どこにでも移動できます）。

OLED スクリーンの上部に [Select Category] が表示されます。>カーソルは利用可能なモジュールの種類を示しています。>カーソルは最初のカテゴリ “interface” を指しているはずです。（そうでない場合は、ノブを反時計回りに回転させます。）

そしてノブを回転させずに、一度それを押し下げます（クリックします）。これにより、Select Module が表示されます。>カーソルは “audio input” の上にあるでしょう。これはまさに今追加したいモジュールです。もう一度ノブを押すと、「オーディオ入力モジュール」が作成されます。「オーディオ入力モジュール」は 1/4 インチの INPUT ジャックに入ってくるサウンドを、グリッド上のさまざまなモジュールに接続することができるモジュールです。

OLED スクリーンには、いくつかの選択肢が表示されます。

“Done?” -完了しましたか？

“colour” -どんな色にしたいですか？

“channels” -ステレオにしますか？、それともモノラルにしますか？

今の段階では、最初のオプション “Done?”ではなく、ノブを使って>カーソルを “colour”に移動します。ノブを1回押すと色がハイライト表示されます。ノブを回すとそのボタンに割り当てが可能な色が順番に変わります。この例では、それを「blue・青」にしましょう。もう一度ノブを押すと、選択した色が固定され、>カーソルが別のオプションに移動できるようになります。

ノブを使って>カーソルを“channels”に合わせます。ノブを1回押すと、「ステレオ」または「モノラル」を選択できます。ノブを回すと、グリッド上のブロック数が2から3に増えます。「ステレオ」に設定し、もう一度ノブを押すとロックされ、>カーソルが戻ります。

最後の（そして非常に重要な）ステップとして、カーソルを“ Done?”に合わせてノブを一回押します。このモジュールを追加できるのはこの動作をしたときだけです。これを良く頭に入れておいてください。モジュールを選択したら、必ず[Done?]を押さないと変更は確定されません。

左側の4つのボタンが赤色（BYPASS）の場合は、まだ楽器のダイレクト音を聞いているはずです。ここで、BYPASS ストンプスイッチを1回押して、左の4つのボタンを緑色にします（ENGAGED）。

あなたは今、沈黙を聞いているでしょう！音はでていないはずです。これは音声信号は入ってきてはいるが、その信号が出力に送り出されていないからです

今度は、「オーディオ出力」モジュールを作成してみましょう。一番下の行の中央付近にあるボタンを押します。Select Category>カーソルはまだ「interface」上にあるはずです。（そうでない場合は、それまでスクロールアップしてください。）ノブを1回押します。

今度は、Select Module>カーソルを「audio output」までスクロールします。ノブを一回押します。

「オーディオ出力」モジュールには4つの選択肢があります。

“Done?” -完了しましたか？

“colour” -どんな色にしたいですか？

“gain control” -出力ゲインコントロールを提供する追加のブロックが必要ですか？

“channels” -ステレオにしますか、それともモノラルにしますか？（ここではステレオを選んでみましょう）

>カーソルを「colour」までスクロールします。ノブを押すと色がハイライト表示されます。この例では、色「aqua・水色」を選択してみましょう。もう一度ノブを押すと色が固定されます。

>カーソルをスクロールして「gain control」に移動し、ノブを押します。「off」を「on」にスクロールします。グリッド上のブロック数が2から3に増えたことに注意してください。この1つ増えたブロックが出力ゲインコントロールです。もう一度ノブを押すとロックされ、>カーソルが戻ります。

最後のステップで、カーソルを“Done?”に回してノブを一回押します。（覚えておいてください…モジュールの選択をした後はいつも“Done?”を押してください!）

これで、ゲインコントロール付きの水色のステレオ出力モジュールが追加されました。

“まだ音はでませんよね?”。それは入力モジュールを出力モジュールに接続していないからです。

オーディオとコントロールの接続方法はとても簡単です。

2つのモジュールの各ブロックを見て、どちらを接続するかを決めます。

左上の青いボタンをタッチします。この1つのボタンは、他のすべてのボタンより明るくなっています。ディスプレイに「audio input」と「pedal input L」が表示されます。これはレフトチャンネルの入力の1/4"インチジャックに接続されたものが、すべてこのブロックから出ていることを意味します。

今度は右の青いボタンをタッチします。ディスプレイには「audio input」と「pedal input R」が表示されます。これはライトチャンネルの入力の1/4"インチジャックに接続されたものが、すべてこのブロックから出てくることを意味します。

同様に3つの水色のステレオ出力モジュール「audio output」ブロックを見て、「pedal output L」、「pedal output R」、および「audio output gain」を確認してみましょう。

楽器をプレイしてみると、**それはまだ沈黙しているでしょう!**しかし、左の青い「オーディオ入力」ボタンをタッチすると、オーディオ信号はOLEDスクリーンに確かに表示されます。それでもオーディオ接続が確立されていないため、水色の「output」ブロックには信号が表示されていません。次に接続を確立してよいよ音を出してみましょう!

オーディオ接続を確立する

青い「pedal input L」ボタンと水色の「pedal output L」ボタンを見つけます。今度はこれらのボタンの1つを押しながら、もう一方のボタンを押してください。これでオーディオ接続が成立されました！！ちょうどパッチケーブルで入力と出力をつなぐように、ZOIA ではそれぞれのボタンを続けて押すことで接続が確立するのです！

次に、青いペダル入力「Lpedal input L」ブロックと、水色の出力「pedal output L」ブロックが両方ともハイライト表示されていることに注目してください。表示画面には新しい表示が確認できるでしょう。2つのブロックが接続されているか、そしてその接続の強さが表示されています。0.00 dB という値は、接続が確立されていて、まだブーストされておらず、また切断もされていない状態を示しています。

ノブを1回押すと、表示がdB（デシベル）とパーセント（%）でノブを押すたびに切り替わります。好みの方を選んでみてください。楽器を演奏してみてください。何かスピーカーから聞こえるようになりましたか？

ノブを回して、左チャンネル入力の強さを、左チャンネルの出力に変更します。最大12dBのゲインを追加したり、それを減らして完全な無音にすることができます。今のところ、あなたが快適にあなたの楽器を聞くことができるように最適な値にそれを設定してください（右側にも同じ値を使用しましょう）。

一番左のアクア色の「pedal output L」ボタンを押すと、オーディオがスピーカーから出ているのがわかると思います。



右端の3番目の「outputs gain」ボタンを押してください。ディスプレイにペダル全体の最終的なオーディオ出力レベルが表示されます。この最後のブロックは音量を下げるか、またはオーディオ出力信号を20.00 dB 上げることができます（ペダル出力をするときには常にこのセクションを加えると便利です）。

青い「pedal input R」ブロックと、中央の水色の「pedal output R」を、どちらかのボタンを押しながらもう一方のボタンを押して、最後の接続をしましょう。接続部の強度を、左チャンネルの接続部の場合と同じ値に設定します。



接続を視覚的に確認する簡単な方法は、接続されているブロックのペアのどちらかを押すことです。両方とも一緒に点灯し、接続されている事を示します。ディスプレイの接続強度を確認するには、両方のボタンを同時に押します。これで最も簡単なZOIAパッチを作成できたので、それを保存してみましょう！



あなたの最初のパッチに名前をつけて保存しよう！

BACK ボタンを押すとパッチ画面に戻ります。左上の小さい方の数字が現在のページ番号で、右下の割合は CPU（コンピュータ処理）の使用量を示しています。

SHIFT  ボタンを押しながら（グリッドの一番上の行にある）EDIT  ボタンを押します。画面に「パッチ名」、「quickstart_」と表示されます。

このパッチの名前を「my first patch」のようなクールな名前に変更したいと思うでしょう。


BACKSPACE  ボタンを何度か押して現在のパッチ名を削除してください（注意：BACKSPACE 

ボタンは一番下にあります）。 - 大きいグリッドの右側にある BACK  ボタンとは別のボタンで、大きいグリッドにあるキーパッドを使って好きな名前を入力し、回転ノブをクリックして名前を設定します。保存する場合は、SAVE  ボタンを押してください。

今度はあなたの最初のパッチをより面白くするために、いくつかのエフェクトを追加してみましょう。最初にする必要があるのは、前の例で行ったオーディオ接続を切断して、オーディオ入力とオーディオ出力の間にいくつかのモジュールを追加することです！それでは次に進んでみましょう！

オーディオ接続を切断する

青い「オーディオ入力ペダル入力 L」と、水色の「オーディオ出力ペダル出力 L」の間の接続を切断することから始めましょう。両方のボタンを同時に押すと接続画面が表示されます。この選択された接続を

切断するには、SHIFT  ボタンを押しながら DELETE  ボタンを押します。

点灯しているボタンは両方とも暗い表示になり接続がないことを示し、メイン画面に戻ります。

接続が正しく選択されていない場合は、選択されているモジュールを削除してください。

それでは、次にいくつかのエフェクトモジュールを追加しましょう。

エフェクト・モジュールを追加する

上から2行目（オーディオ入力モジュールの真下）の一番左のグリッドボタンを押します。
OLED画面の一番上の行に「Select Category」と表示されます。ノブを使って「effect modules」を選び、もう一度ノブを押します。

Select Moduleで「od&distortion」までスクロールし、それを押して選択してみましょう。[Edit Options]で、色に[red・赤]を、モデルとして[plexi]を選択し、[Done?]を押します。

ここで、3行目の一番左のボタンを押して、フェイズシフター・エフェクトを追加しましょう。ノブを使って「effect modules」を選び、それを押します。「phaser」までスクロールして押します。「yellow」、「1 in -> 2 out」、およびフェイザーの段数を「4」にして「Done?」を押してみましょう。

4行目の下に追加する最後のエフェクトは「hall reverb」にしてみましょう。4行目の一番左のボタンを押して、「effect modules」を選び、次に「ホールリバーブ hall reverb」を選びます。色を「green・緑色」にして「Done?」を押します。

これで、このパッチ用にすべてのモジュールが作成されました。次に、すべてのオーディオ接続を確立します。

両方のボタンを同時に押して、最初の青いボタン「audio input pedal input L」を最初の赤いボタン「od&distortion audio in」に接続します。接続強度は0.00 dBのままでも良いでしょう。

最後の赤いボタン「od&distortion audio out」と、最初の黄色いボタン「phaser input left」に同時に押します。接続強度は0.00 dBのままにします。

最後から2番目の黄色いボタン「phaser output left」と、2番目の緑のボタン「hall reverb input right」を同時に押して接続します。接続強度は0.00 dBのままにします。



最後の黄色いボタン「phaser output right」を2番目の緑色のボタン「hall reverb input left」に両方を押して接続します。接続強度は0.00 dBのままにします。

次に、最後から 2 番目の緑色のボタン「hall reverb output L」を一番下の行の最初の水色のボタン「オーディオ出力ペダル出力 L」に接続します。次に、最後のアクアボタン「ホールリバーブ出力 R」を一番下の行の 2 番目の青いボタン「audio output pedal output L」に接続します。

これでギターにマイルドな歪み、ステレオフィーザーを通して、ステレオホールリバーブを加えたバーチャル・エフェクトボードが構築されました。ヘッドフォンやアンプに適した音量が得られない場合には、右下の水色のブロックの「audio output gain」を使用して、パッチのゲインを調整してみてください。

新しく完成したこの ZOIA パッチを終了する前に名前を付けて保存しておきましょう。SHIFT を押しながら SAVE を押して保存します。

シンプルなシンセサイザーを作ろう！

そろそろ ZOIA の基本的なテクニックに少し慣れたのではないのでしょうか？すでに私が「SHIFT  ボタンを押しながら SAVE  を押す」と言う時には、単に「SAVE を押して」と言うだけで、あなたは SHIFT ボタンを同時に押さなければならないと分かっていると思います。

新しいパッチにスクロールして名前を変更する

おそらく、あなたは最初に作ったパッチを使っていますよね？ SCROLL ストンプスイッチを押して、次のパッチに移動しましょう。パッチ番号が「60」だった場合は、新しくパッチ番号「61」が画面に表示されるはずです。SELECT ストンプスイッチを押してパッチ番号をエンゲージします。これは「quicksratr2」となります。


このパッチは空のはずです。そうでない場合は、DELETE  を押してパッチを削除してください。

次にパッチの名前を「my first synth」などの好きな名前に変更してください。

シンセを作る！

いよいよ最もシンプルなシンセを作成します。

小さなキーボードにオシレーターとフィルター、そして出力を備えた構成です。

まず最初に、キーボード・モジュール（“interface modules”にあります）をグリッドの左上に配置します。「# of notes」の番号を 8 に変更し、色を「yellow」に変更しましょう。配置後にモジュールのオプションを編集する必要がある場合は、そのモジュールのボタンを押してから EDIT  を押します。

次に、必要な 3 つのオーディオ・モジュールを配置していきます。

オシレーター・モジュール（“audio modules”にあります）をキーボード・モジュールの下側、一番左のボタンに配置します。波形を「sawtooth/のこぎり波」に、色を「アクア（水色）」に変更します。次にオシレーター・モジュールの横に SV filter モジュール（“audio modules”にあります）を配置し、色は「magenta/マゼンタ」にします。最後に SV フィルター・モジュールの横に audio output モジュール（“interface modules”にあります）を配置します。色を「white/白」にして、gain control(ゲインコントロール)をオンにして、チャンネルを「left/左」に設定しましょう。

オシレーター・モジュールの出力を、SV フィルターの入力に接続します。SV フィルターのローパス出力をペダル出力に接続しましょう。

フィルターの周波数パラメーターである SV フィルタ（色/マゼンタ）の 2 番目のボタンを押します。27.50 Hz と表示されていますので、試しに周波数が約 100Hz に達するまでロータリーノブを回して音を聞いてみましょう。回していくと低域の周波数が連続的に変化していくでしょう。それが分かれば最初の 27.50Hz に値を戻しても構いません。もし周波数の変化が聞き取れなかった場合は、オーディオモジュール（オシレーター、フィルター、および出力モジュール）の入力と出力を調べて、信号がどの時点で停止しているのかを確認します。おそらくその場合は適切な接続が行われていないと思われます。

次に、最後の 2 行目の先頭にある、「control modules」にある adsr module (ADSR モジュール) を、オーディオモジュールの下に配置します。ADSR セクションの色は赤に設定しましょう。他のすべてのオプションはそのままで良いでしょう。

キーボード・モジュールではこの場合、最初の 8 つのボタンがキーになります。次に、ノートアウトボタン、ゲートアウトボタン、およびトリガーアウトボタンがあります。

キーボードの「ノートアウトボタン」を、オシレータ（アクア色）の最初のボタンに接続します。これでキーボードはノート情報をオシレータに送れるようになります。キーボードのゲートアウトボタンを、

ADSR(赤色)の最初のボタンに接続、ADSR (赤) の広告の最後のボタンを、SV フィルタ (マゼンタ) の 2 番目のボタン (周波数パラメータ) に接続します。

キーボード・モジュールのキー (鍵盤) の 1 つ (一番上の行) を押すと、ノートの演奏が聞こえるはずで
す! 必要に応じてフィルターの周波数を可変してみてください。これでシンプルなシンセサイザーが完成
しました!

ここまでのあなたの仕事を保存して完了です。

より詳しく知りたい場合は、YouTube などの動画サイトに質の高いチュートリアルがたくさんあるはず
です。是非チェックしてみてください!

これでシンプルなチュートリアルは終了です。

ZOIA をお楽しみください!

