



aFrame

electrorganic percussion

EN

JA

Reference Guide
Ver 2.01

バージョン1.20 更新内容

- ・ システムエディットメニューの変更と追加
変更 SYS:Save Project, SYS:Export TONE, SYS:Audio Output
追加 SYS:Del Project, SYS>Delete TONE
- ・ GroupKeyLock機能の追加
- ・ [INST] XtraTypeパラメーター仕様の拡張
- ・ [INST] Tuneパラメーター仕様の拡張
- ・ [INST] DFM, PFM, PSC, Mute, XtraD.Tapパラメーター仕様の拡張
- ・ [EFFECT] アルゴリズムMulti-Tap Delayの追加
- ・ [EFFECT] DLY とMulti-Tap DLY のDelayTime を、BPM 表示に対応
- ・ フォクトリープリセットA' ~D' の40 種類を新音色に変更

バージョン2.00 更新内容

- ・ システムエディットメニューの変更
追加:SYS:Load LdP2B, SYS:TnDest, SYS:Init Prj FP1,
SYS:Init Prj FP2, SYS:AutoSaveLoc.
削除:SYS:INIT Project
- ・ [INST/EFFECT] データの選択機能を追加
- ・ [INST] SCパラメーター仕様の拡張(5th,Octave,Chrmtic)
- ・ [INST] プレッシャーコントロールの追加
- ・ [INST] Mixerセクション MASTER MIX BUS SW追加
- ・ [EFFECT] アルゴリズムCompressorの追加
- ・ [EFFECT] アルゴリズムAmbience, SpaceR/SpaceZの追加
- ・ [EFFECT] FxMtrx機能を追加
- ・ [INST/EFFECT] パラメーターエディットランダマイズ機能の追加
- ・ システム設定とパラメーター初期化仕様の追加
INIT: SYS/Project
- ・ [INST] DQMパラメーター最大値の拡張
- ・ [INST] XtraBoostパラメーターの追加
- ・ ファクトリープリセットA~D'の80種類の新音色をINT.Memory2に追加

インスト／エフェクト・パラメーター

パラメーターをエディットする

現在選んでいるインストまたはエフェクトのパラメーターをエディットします。

1. 次のボタンを同時に押して、エディット画面に入ります。

エディット項目	ボタン
インスト	[1 PITCH] + [2 DECAY]
エフェクト	[3 BEND] + [4 VOLUME]

2. [1 PITCH]ボタンまたは[2 DECAY]ボタンを押して、エディットするパラメーターを選びます。
エディットできるパラメーターの一覧は、インスト・エディット・パラメーター (p.54～60)を参照してください。
エフェクト・パラメーターは、音色リスト(p.42～45)に記載されているアルゴリズムに対応したエフェクト・エディット・パラメーター (p.61～70)を参照してください。

メモ

- [3 BEND]ボタンまたは[4 VOLUME]ボタンで、各パラメーターのチャプター(項目の先頭)に移動します。
 - [1 PITCH]～[4 VOLUME]ボタンを押し続けると、パラメーターを早送りします。
3. エンコーダーを回してパラメーターの値を変更します。
パラメーターをエディットすると、インストまたはエフェクト番号の後ろの:(コロン)が*に代わり、FNCボタンが点灯します。

エンコーダーを押しながら回すと、値は次のように変わります。

周波数パラメーター : 1Hz単位

その他のパラメーター : 100までの値 -- 10倍単位

100以上の値 -- 1/100単位

名前を変更する

インストとエフェクトの名前を変更します。

1. ディスプレイに次のような画面が表示されるまで、[1 PITCH]または[2 DECAY]ボタンを押します。

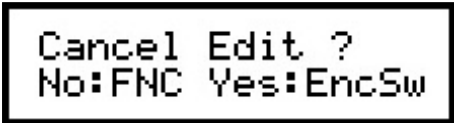


2. ◀/▶ボタンを押して、変更する文字にカーソルをあわせます。
3. エンコーダーを回して文字を変更します。
文字を挿入するには[3 BEND]ボタンを、文字を消去するには[4 VOLUME]ボタンを押します。
▲の前までが表示されます。文字の途中で▲を入れると、以降の文字列は表示されません。
4. 名前のエディットが終わったら、[1 PITCH]または[2 DECAY]ボタンを押してパラメーター選択画面に戻ります。

エディット前の音と比較する

エディットした音とエディットする前の音を聴き比べることができます。

1. インストまたはエフェクトをエディットします。
パラメーターをエディットすると、FNCボタンが点灯します。
2. FNCボタンを押します。
FNCボタンとエンコーダーが点滅し、エディットが一時的にキャンセルされて、エディット前の音を確認できます。
このとき、ディスプレイには次のように表示されます。



```
Cancel Edit ?  
No:FNC Yes:EncSw
```

3. エディットを続けるには、FNCボタンを押します。
手順2でFNCボタンを押す前の音に戻ります。エディットをキャンセルしてエディット前の音に戻すには、エンコーダーを押します。

ティンバーごとに音を確認する(インストのみ)

インストをティンバーごとに聴くことができます。

インストは4つの部品(ティンバーと呼びます)から構成されています。
[A]–[D]ボタンには、それぞれひとつのティンバーが割り当てられています。

ボタン	ティンバー
A	メイン・ティンバー
B	サブ・ティンバー
C	エクストラ・ティンバー
D	ドライ・ティンバー

[A]–[D]ボタンを押すたびに、対応するティンバーのオン(緑点灯、音が鳴る)/オフ(赤点灯、音が鳴らない)が切り替わります。
各ティンバーごとに音を聴いたり、特定のティンバーのみをミュートして聴くことができます。

ここでのオン/オフ設定は、PLAT MODEでは無効です。PLAY MODE時は常に全ティンバーがオンの状態です。

エディットした音を保存する

エディットしたパラメーターを保存します。

1. [5 EFFECT]ボタンを押します。
エンコーダーが赤く点滅します。
2. ◀/▶ボタンを押して、保存先の番号を選びます。
3. エンコーダーを押します。
手順2で選んだ番号に変更を保存し、PLAY MODEに戻ります。

続けてエディットするには……

手順3で[5 EFFECT]ボタンを押しながらエンコーダーを押すと、PLAY MODEには戻らずに、パラメーター・エディット画面に戻ります。続けてエディット操作をするときに便利です。

エディットをキャンセルする

エディットを途中でやめて、エディット前の音に戻します。

1. [5 EFFECT]ボタンを長押しします。
エディットする前の音に戻り、PLAY MODEに戻ります。

システム設定とパラメーター初期化

電源を切った状態で、エンコーダーを押した状態で電源ボタンを長押しします。

以下の表示が出たら、Yesを選択するとシステム設定が初期化され、INT.Memory1へFactory Preset1(バージョン1.20)が、INT.Memory2へFactory Preset2(バージョン2.00)のデータが書き込まれます。

また、次回起動時にプロジェクトはINT.Memory1として起動します。INT.Memory2のFactory Preset2(バージョン2.00)を使用する場合はSYS:Load ProjectでINT.Memory2を選択します。

[INST] Xtra Type

バージョン 1.20 にて Xtra Type 機能を拡張しました。

パラメーターエディット時、選択している Xtra Type で有効なパラメーターのみエディット対象となります。

また、XtraType として Click3、Click4、JingleX(9 種、以降パラメーター名を Jx *** と記す) を追加、各アルゴリズムで、どのパラメーターが有効であり、またどのようにして音に変化を与えているのかを Extra Timbre OSC Algorithm Chart にまとめました。図中の (x) は無効なパラメーターです。

JingleX は X-FM/RingModulation が可能な 2DCO シンセの様な構成になっています。

C-OSC:Carrier-OSC、M-OSC:Modulator-OSC

XtraType で Jx *** が選択されると下表のパラメーターが有効になります。Extra Parameter の表 (p.55) を合わせて参照下さい。

XtraType が Jx *** で有効	パラメーター名
	XtraJxFR、XtraJxMR、XtraJxXFMod、 XtraJxCarLev、XtraJxModLev、XtraJxRingLv

XtraJxFR は LCD 横左右ボタンで [<]:Freq/[>]:Ratio を切り替えます。

Freq 選択時は ModulatorOSC は Carrier-OSC の Tune とは独立に動きます。Ratio 選択時は Tune に同期して動きます。

XtraJxXFMod のマイナス値は Modulator Out の Envelope を掛ける前の信号が XFM の対象になるため一定値の XFM になります。プラス値は Envelope が掛った後の信号が XFM の対象になり、叩く強さにより変調具合が変わります。

Envelope Generator のバリエーションを増やしています。アルゴリズムは EXTRA Timbre Envelope Gerenator(p.8) に示します。

XtraD.Tap をマイナス方向 (-1 ～ -3000) にすると、下表のパラメーターが有効になります。

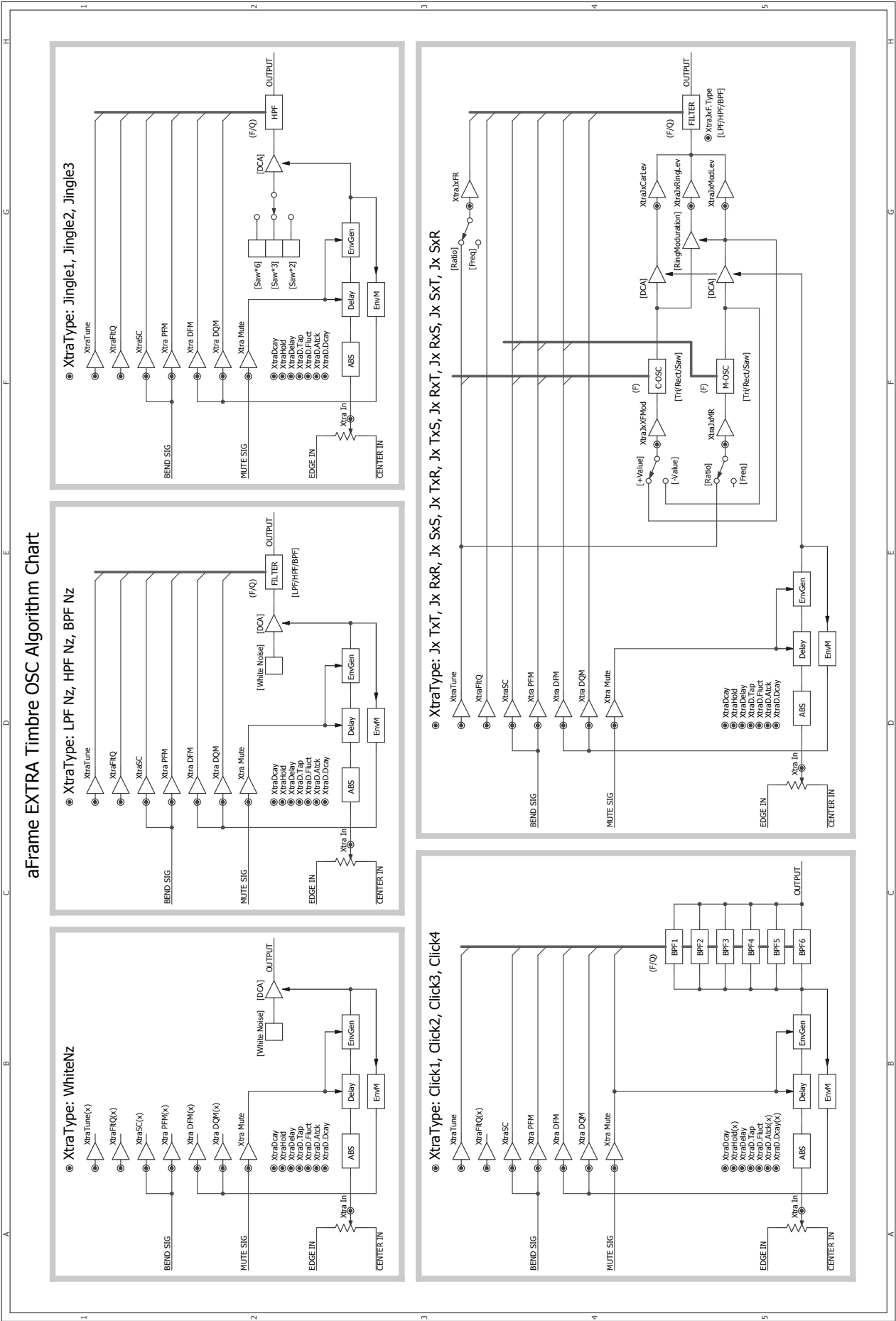
XtraD.Tap をマイナス 方向にすると有効	パラメーター名
	XtraD.Fluct、XtraD.Atck、XtraD.Dcay

図に示した様に Delay の Attack/Dcay が制御可能になり、Fluct で Delay の Level と Time にばらつきを与えることができます。100 で最大、Level は 0% から 100%、Time は 50% から 200% まで揺らぎます。

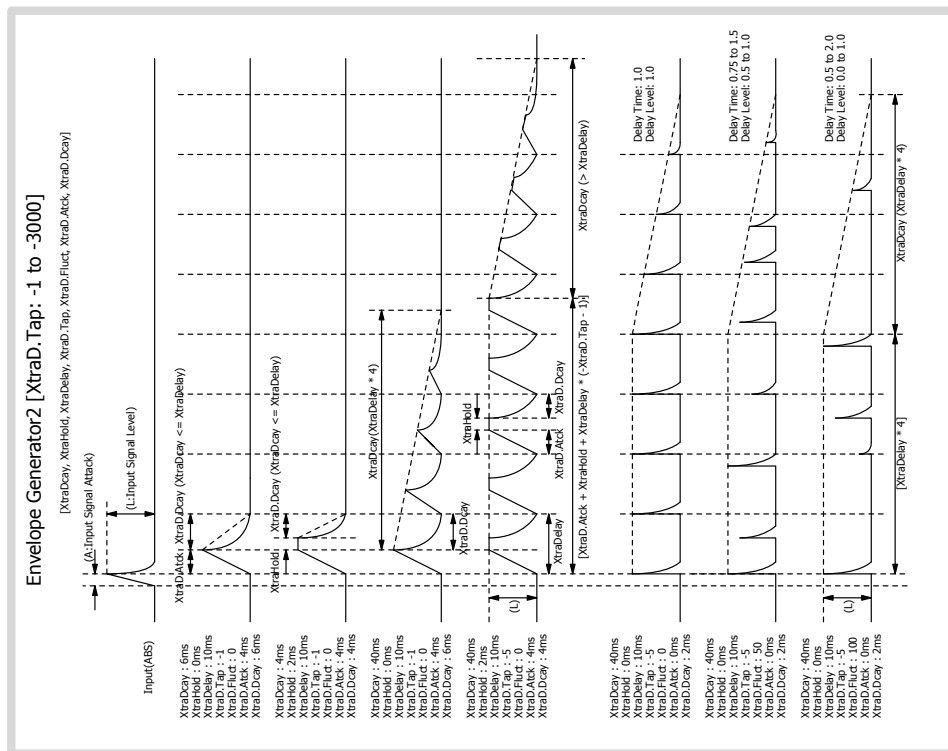
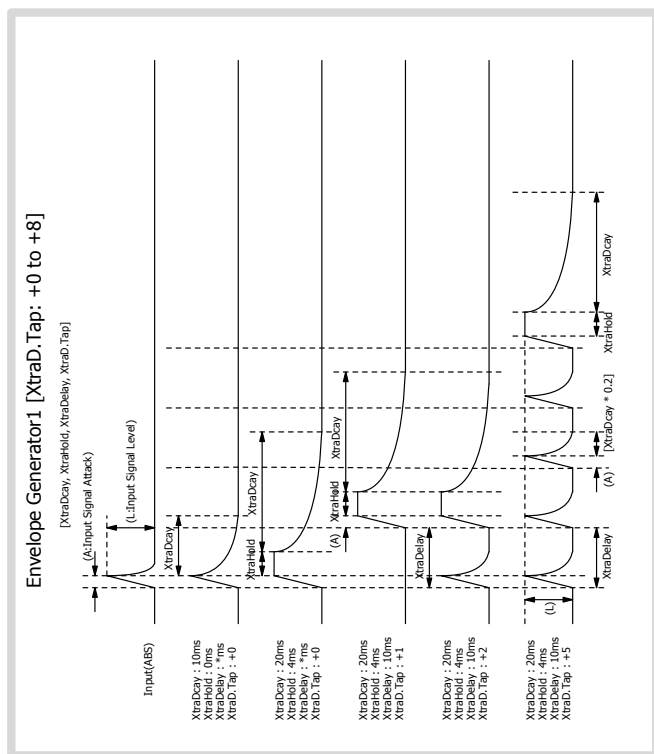
XtraD.Tap をプラス方向 (+0 ～ +8) にした場合は旧バージョンと同様に、Delay の Attack/Dcay は固定になりますが、Attack は信号そのものであるため、Main/Sub 同様に叩き方が直接バンド・パス・フィルターに伝わり表現力は高くなります。アルゴリズムチャートに示した様に、Click* 以外は、OSC を [DCA] でコントロールしているため、音色変化は無くレベル変化だけになります。音色変化を付けるため Click* 以外では XtraFltQ を解放しています。

Click3: 木製、Click4: 金属製のアタック音を追加しています。

Click* は Main/Sub 同様、XtraFltQ の値が DecayTime により自動設定されるため、直接制御できなくなります。



Envelope EXTRA Timbre Generator



[INST] Tuneパラメーター

バージョン 1.20 にて、Main/Sub/Xtra の周波数パラメーターの最低周波数 20Hz を 16Hz(C0)、最高周波数 10000Hz を 12544Hz(G9) に拡張しました。また、Cent 表示に対応し、周波数表示と Cent 表示の切り替えを導入しました。MainTune:/Sub Tune:/XtraTune: の EDIT 時、LCD 横の左右ボタンで、[Hz] と [NotePitch/cent] の切り替えを行います。

Edit 時、上の Hz 表示の場合、普通に回すと半音単位で周波数が変化、エンコーダーを押しながら回すと 1Hz 単位で変化するのは変わりませんが、最低値 16Hz に到達、又は最高値 12544Hz に到達した後、エンコーダーを動かすと、かならずピッチ A の音 (..220Hz、440Hz、880Hz..) を経由する様に変更しました。
今までのバージョンでは 453Hz 等変な値になり、その都度 1Hz 単位で修正する必要があったのを改善しています。

下の NotePitch./cent の表示の場合、普通に回すと半音単位で NotePitch. が変化、エンコーダーを押しながら回すと /+00 が 1cent 単位で変化します。範囲は -50 から +49 で例えば A4 の場合以下のようになります。

[MainTune:A4 /+49] (+1cent) --> [MainTune:A#4/-50]
[MainTune:A4 /-50] (-1cent) --> [MainTune:G#4/+49]

G#4					A4					A#4				
-50	...	+00	...	+49	-50	...	+00	...	+49	-50	...	+00	...	+49

Hz から NotePitch./cent への変換に誤差はありませんが、NotePitch./cent から Hz への変換には誤差があります。

例えば [C4/+00] は正確には [261.625563Hz] ですが、データが 1Hz 単位なので四捨五入して [262Hz]、これは [C4/+02] で +2cent の誤差になります。

バージョン 1.10 以前の簡易エディットの場合、Pitch は MainTune にしか反映されませんでした。
バージョン 1.20 では MainTune:/Sub Tune:/XtraTune の値が [NotePitch/cent] になっている全ての [NotePitch] を可変、半音単位 (100cent) で平行移動させる様にしました。変化させたく無い Timbre は [Hz] に設定して置きます。
互換性を保つため、MainTune:/Sub Tune:/XtraTune の値が全て [Hz] になっている場合、MainTune だけが簡易エディットの対象になります。

[NotePitch/cent] 表示選択	エディット前	エディット後
なし	Pitch(F): 440Hz	Pitch(F): 466Hz
Main	P.TN:A4 /--- /---	P.TN:A#4 /--- /---
Main + Sub	P.TN:A4 /C4/---	P.TN:A#4 /C#4 /---
Main + Sub + Xtra	P.TN:A4 /C4 / G4	P.TN:A#4 /C#4 /G#4

[INST] DFM,PFM,SC,Mute,XtraD.Tapパラメーター

バージョン 1.20 にて、下表に示す Main/Sub/Xtra パラメーターのレンジをマイナス方向に拡張しました。

バージョン 2.00 にて、Main/Sub/XtraPSC を SC にリネームし、レンジを OFF,MTriad ~ Chrmtic に拡張しました。

パラメーター名	レンジ
Main[Sub, Xtra] DFM	-100 ~ 0 ~ +100
Main[Sub, Xtra] PFM	-100 ~ 0 ~ +100
Main[Sub, Xtra] SC	OFF, MTriad ~ Chrmtic
Main[Sub, Xtra] Mute	-100 ~ -1, OFF, ON(nnn), +1 ~ +100 nnn: Mute Sens の値
XtraD.Tap	-3000 ~ 0 ~ 8

Main[Sub,Xtra] Mute:OFF の時、ミュートは掛かりません。

Main[Sub,Xtra] Mute:ON(**) の時、** の値は Pressure Parameter の Mute Sens(共通のミュート感度) を示し、ミュート感度に応じたミュートを掛けることができます。

Mute Sens は値を大きくすると感度が上がり、ミュートが掛かりやすくなります (前バージョンと同じ)。

Main[Sub,Xtra] Mute: プラス値 (+1 ~ +100) の時、各ティンバー毎のミュート感度が調整できます。

Pressure Parameter の Mute Sens 同様に値を大きくすると感度が上がり、ミュートが掛かりやすくなります。

Main[Sub,Xtra]Mute: プラス値の場合、ミュートの掛かり具合には Pressure Parameter の Mute Dcay, Mute Mask が影響します。

Mute Dcay を上げていくと Main[Sub,Xtra]Dcay の値があまり下がらず、ミュートの掛かりは甘くなります。

Mute Mask は打面を押してミュートが掛かり始めるまでの時間を調整します。

Main[Sub,Xtra] Mute: マイナス値 (-1 ~ -100) の時、打面に触れていない状態で最大のミュートになり、打面を押している間ミュートが解放されます。値を小さくする (絶対値を大きくする) ほどミュート解放時の Main[Sub,Xtra] Dcay が長くなりミュート解放の感度が上がります。

値を -1 から -50 の範囲に設定すると、通常のミュート効果とは逆になります。

打面を押すとミュートがオフになり、離すとミュートがオンになります。

値が -51 から -100 の範囲に設定すると、違ったミュートアクションになります。

打面を押すとミュートがオフになりますが、素早く離すとミュートはオフのままになります。

これは、速い演奏パターンに自然な反応と感覚を与えるスラップ奏法の様な効果を生み出します。

このようなミュートパラメーターのバリエーションによって、様々な音楽、演奏スタイルの違いに 適応させることができます。

Main[Sub,Xtra]Mute: マイナス値の場合、ミュートの掛かり具合には Pressure Parameter の Mute Dcay, Mute Mask は影響しません。

XtraD.Tap はマイナス方向に設定することで、複雑なエンベロープが作成可能です。

アルゴリズム詳細は EXTRA Timbre Envelope Generator (p.8) を参照下さい。

[INST] DQMパラメーター最大値の拡張

すべてのティンバー（メイン、サブ、エクストラ）で、DQM の値の範囲を拡張しました（0 - 200）。

以前のバージョンでは、DQM が高い値であっても十分な効果は得られませんでした。

以前のファームウェアバージョンで作成されたトーンの互換性と一貫性を維持するために、0 から 100 の範囲で設定された DQM 値は以前と同じ効果になり、101 から 200 に範囲を拡大すると DQM の感度が上がります。

強いレベルで演奏すると、音の減衰時間が大きく増加します。

[INST] XtraBoostの追加

XtraTimbre は Type や Filter 設定により大きく音量が変化しますが、歪を避けるため内部レベルを控えめにしておりました。

これらを補うため XtraBoost を追加、0 で効果無し、最大 20.0dB までレベルが上がります。

Main OD/Sub OD と同じ様な効果となりますが、基本的には歪みません（設定によってはクリップするため歪みます）。

パラメーターランダマイズ機能の対象からは除外となっております。

XtraBoost は XtraType に関わらずゲインコントロールとして実装されており、1 ～ 100 で 0.2dB ステップでゲインが上がっていきます。（MAX:20dB）

XtraType が Click 1、Click 2、Click 3、または Click 4 の場合、ゲインに加え、EQ 感度が上がっていきます。

EQ 感度は 15 で最大感度に達し、16 ～ 100 の範囲では、ゲインのみが増加します。

[INST] プレッシャーコントロールの追加

バージョン2.00にてプレッシャーコントロールを追加しました。

LCD横左右ボタンでモード選択します。

MainSC/SubSC/XtraSC(プレッシャーによる音程コントロール)

モード	機能	説明
	Pressure Scale Control Up	圧力を掛けるとその強さに応じて選択されているスケール上を上がる方向に音階が移動します。
	Pressure Scale Control Down	圧力を掛けるとその強さに応じて選択されているスケール上を下がる方向に音階が移動します。
	Random, Note Up	圧力を掛けると叩くたびにスケールを上がる方向に1オクターブの間をランダムに音階が移動します。
	Random, Note Down	圧力を掛けると叩くたびにスケールを下がる方向に1オクターブの間をランダムに音階が移動します。
	Random, Note Up Down	圧力を掛けると叩くたびにスケールを上がる方向に1オクターブ、下がる方向に1オクターブの間をランダムに音階が移動します。
	Sequence Up	圧力を掛けると叩くたびにスケールを上がる方向にシーケンシャルに音階が移動し、1オクターブ上まで到達するとルートに戻ります。
	Sequence Down	圧力を掛けると叩くたびにスケールを下がる方向にシーケンシャルに音階が移動し、1オクターブ下まで到達するとルートに戻ります。
	Sequence Up Down	圧力を掛けると叩くたびにスケールをシーケンシャルに上がって、下がります。 (2オクターブ間を音階が移動します。)
	Sequence Down Up	圧力を掛けると叩くたびにスケールをシーケンシャルに下がり、上がります。 (2オクターブ間を音階が移動します。)
	Skip Up	圧力を掛けると叩くたびにスケールを上がる方向にスキップしながら音階が移動し、1オクターブ上まで到達するとルートに戻ります。
	Skip Down	圧力を掛けると叩くたびにスケールを下がる方向にスキップしながら音階が移動し、1オクターブ下まで到達するとルートに戻ります。
	Skip Up Down	圧力を掛けると叩くたびにスケールをスキップしながら上がって、下がります。 (2オクターブ間を音階が移動します。)
	Skip Down Up	圧力を掛けると叩くたびにスケールをスキップしながら下がり、上がります。 (2オクターブ間を音階が移動します。)

インスト/エフェクト・パラメーター

MixMainPan, MixSub Pan, MixXtraPan(プレッシャーによるパンコントロール)

モード	機能	説明
	Control Off	プレッシャーコントロールを行いません。
	Pressure +127	圧力を掛けるとPANが右方向に最大127移動します。 (PANがL63の時、R63まで可変、左右逆転が可能)
	Pressure -127	圧力を掛けるとPANが左方向に最大127移動します。 (PANがR63の時、L63まで可変、左右逆転が可能)
	Pressure +63	圧力を掛けるとPANが右方向に最大63移動します。 (PANがC00の時、R63まで可変)
	Pressure -63	圧力を掛けるとPANが左方向に最大63移動します。 (PANがC00の時、L63まで可変)
	Ping Pong L->R	圧力を掛けると叩くたびに左右の順でPANが移動します。 (最大圧力時左方向に63から右方向に63)
	Ping Pong R->L	圧力を掛けると叩くたびに右左の順でPANが移動します。 (最大圧力時右方向に63から左方向に63)
	Random +63	圧力を掛けると叩くたびにランダムにPANが移動します。 (右方向に最大63)
	Random -63	圧力を掛けると叩くたびにランダムにPANが移動します。 (左方向に最大63)
	Random +63	圧力を掛けると叩くたびにランダムにPANが移動します。 (左方向に最大63から右方向に最大63)
	Pitch Up R Down L	圧力を掛けると叩くたびにティンバーのスケール値にリンクします。 (左低音、右高音)
	Pitch Up L Down R	圧力を掛けると叩くたびにティンバーのスケール値に逆リンクします。(左高音、右低音)

XMixMainLev, MixSub Lev, MixXtraLev(プレッシャーによる音量コントロール)

モード	機能	説明
	Control Off	プレッシャーコントロールを行いません。
	Pressure Control Volume Up	圧力を掛けると音量を上げます。
	Pressure Control Volume Down	圧力を掛けると音量を下げます。

<注意>レベルが0のティンバーには効果はありません。

[INST] Mixerセクション MASTER MIX BUS SW追加

バージョン2.00にてMixerセクションへMBUSとのスイッチを追加しました。

MixMainSnd, MixSubSnd, MixXtraSnd, MixDryCSnd, MixDryESnd (MASTER MIX BUS コントロール)

モード	機能	説明
	Master Bus Switch On	Master Mix Busへ送ります。
	Master Bus Switch Off	Master Mix Busへ送りません。

Wah/SpaceR/SpaceZは信号にダイレクト音が混ざると効果が薄れるため、通常MasterInsertで使用しますが、この機能を使い、SEND BUS(SBUS)への送りをキープしながらMASTER MIX BUS(MBUS)への送りをカットすることで、Snd/Rtnで必要なティンバーにのみエフェクトを掛けることができます。

LCD横左右ボタンでMASTER MIX BUS(MBUS)への送りのON/OFFを選択します。

※バージョン2.00以前WahはMasterInsert専用になっていました。

エフェクトをどちらの状態(Snd/Rtn,MasterIns)で使用するかはエフェクトパラメーターFxMtrxで選択します。

[EFFECT] Delay TimeのBPM表示

バージョン 1.20 にて Delay Time の BPM 表示に対応しました。

DelayTime のエディット時、LCD 横 ◀ ボタンで ms、▶ ボタンで BPM に切り替わります。

BPM 表示の時、エンコーダーを回すとテンポが変わり、エンコーダーを押しながら回すと音符が変わります。

表示モード	表示例
ms 表示	Time L : 500ms
BPM 表示	Time L : 4/120

BPM の範囲は 60 から 240、音符は四分音符から 3 連十六分音符までです。

	TEMPO	60	120	240
音符	4	1000.0ms	500.0ms	250.0ms
	.8	750.0ms	375.0ms	187.5ms
	8	500.0ms	250.0ms	125.0ms
	.16	375.0ms	187.5ms	93.7ms
	16	250.0ms	125.0ms	62.5ms
	T4	666.6ms	333.3ms	166.6ms
	T8	333.3ms	166.6ms	83.3ms
	T16	166.6ms	83.3ms	41.6ms

下表に示す通り DelayTime は ms から BPM へ変換されます。

DelayTime	音符	BPM
1000.0ms 超	四分音符	4/60
250.0ms ~ 1000.0ms	四分音符	4/**
125.0ms ~ 249.9ms	八分音符	8/**
62.5ms ~ 124.9ms	十六分音符	16/**
41.6ms ~ 62.4ms	3 連十六分音符	T16/**
41.6ms 未満	3 連十六分音符	T16/240

[EFFECT] アルゴリズムCompressor

バージョン 2.00 にてエフェクト・アルゴリズムへ Compressor を追加しました。

リリースタイム、アタックタイム共、0ms の設定ができるため、絶対に設定値以上の信号レベルが出ず波形のクリッパーとして機能し、ディストーションの代わりに使ったりすることができます。

プリセットの初期設定値は、CompThrs:-12dB,CompRatio:2:1 になっているため最大 -6dB の Gain Reduction になります。アタック感が弱い場合は CompAtck の値を大きくするとアタック感が出ます。ただし、頭がクリップすることになりますので、CompThrs や CompRatio による調整が必要です。

CompThrs と CompRatio の関係は対数グラフ (dB 値) で見ると折れ線グラフになり、Ratio が INF:1 の時は直線 (リニア) になりますが、1.1:1 から 20:1 の場合、曲線 (log カーブ) となり、CompThrs から緩やかに変化していきます。数字が大きいくほどカーブは直線に近づきます。CompKnee は Thrs 付近のカーブをなめらかにする機能で、SOFT1 は Thrs の -3dB、SOFT2 は -6dB 手前から変化し始めます。Ratio が 2:1 以下の小さい値の場合、カーブが緩いため Knee の効果は殆どありません。

Comp ではレベル設定が重要ですので、EDIT 画面でレベルメーター、ピーク値を確認することができます。

[EFFECT]アルゴリズムAmbience, SpaceR/SpaceZ

バージョン 2.00 にてエフェクト・アルゴリズムへ Ambience, SpaceR/SpaceZ を追加しました。

Ambience

音場感、臨場感をなどを広げる効果を得ることができます。

SPACER(スペース R ・パラメーター)

SpaceR はモノラル信号を回転させるもので、手動回転、自動回転、プレッシャーコントロールで回転数を変えたり、方向を制御できます。

Monoln/MonoOut のシンプル Delay が付いており、Delay 信号が回る様な設定が可能です。

SPACEZ(スペース Z ・パラメーター)

SpaceZ はステレオ信号をスピーカーの外側に定位させる効果で、SpaceR の様に任意の方向に定位を変化させることはできませんが、左右に動きまわる Stereo 入力ソースに対して効果を発揮します。

センターにある信号の定位は変化せず、左に振り切った信号は左のスピーカーの外、右に振り切った信号は右のスピーカーの外に定位する様に動作します。

Effect 側でプレッシャーコントロールすることはできませんが、Inst 側のプレッシャー Pan を利用することで、大きく定位を変化させることができます。

Monoln/StereoOut の 3Tap(L,R,FB)Delay が付いており、Delay 信号を派手にパンニングさせることができます。

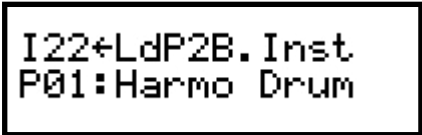
[INST/EFFECT] データの選択

バージョン 2.00 にて INST/EFFECT のデータ選択機能を追加しました。

パラメーターのエディット画面に入り、ディスプレイに IXX ← LdP2B.Inst/EXXLdP2B.Fx 画面が表示 (NAME EDIT の前、MAX Parameter の次) されるまで、[1 PITCH] または [2 DECAY] ボタンを押します。

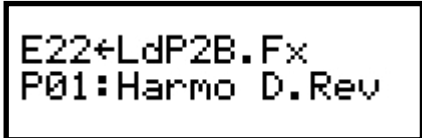
以下、I22/E22 を選択している例で説明します。

ex. インストエディット



I22+LdP2B.Inst
P01:Harmo Drum

ex. エフェクトエディット



E22+LdP2B.Fx
P01:Harmo D.Rev

エンコーダーを回して LCD 下段 (コピー元) の INST(P01:Harmo Drum)/EFFECT(P01:Harmo D.Rev) を選択し、右に回すと一時バッファ上の INST/EFFECT データ、左に回すと Fact Library(FXX) 上のパラメーターを選択することができます。

エンコーダーを押すと LCD 上段 (コピー先) で点滅している現在の INST(I22)/EFFECT(E22) が点灯になり、パラメーターがコピーされ音も変化します。

エンコーダーで LCD 下段を選択し直すと LCD 上段の INST(I22)/EFFECT(E22) が点滅に戻り、引き続き INST/EFFECT データの選択が可能です。

他のパラメーター・エディットと同様、コピー実行後 FNC ボタンが点灯し、キャンセル操作が可能になります。

以下に、Factory Library で選択可能な INST/EFFECT データ一覧を示します。

インスト/エフェクト・パラメーター

Factory Library

INSTデータ	EFFECTデータ
F01:Snare Drum	F01:Reverb
F02:Bass Drum	F02:Delay
F03:X-WoodAttack	F03:Chorus
F04:XMetalAttack	F04:Flanger
F05:X-TR CLAP	F05:Phaser
F06:X-TR COWBEL	F06:Wah
F07:X-TR CLAVES	F07:M.Tap Delay
F08:X-TR HIHAT	F08:SpaceR
F09:X-VibraSlap	F09:SpaceZ
F10:X-Applause	F10:Natural Rev
F11:X-ThunderS.	F11:Short Reverb
F12:X-JX Jingle1	F12:Mid Reverb
F13:X-JX Jingle2	F13:Long Reverb
F14:X-Am Vibrato	F14:Long Rev HDF
F15:X-C Tremolo	F15:Infinite Rev
F16:X-RingMod	F16:Cave Reverb
F17:X-Bell	F17:Er Ambience1
F18:X-Car horn	F18:Er Ambience2
F19:X-CrossAlarm	F19:SpaceRevoDly
F20:Dry	F20:SpaceZPanDly

[INST/EFFECT]パラメーターエディットランダマイズ機能

バージョン 2.00 にてパラメーターエディットランダマイズ機能を追加しました。

 1 PITCH と  2 DECAY の同時押しで INST エディットモードに、 3 BEND と  4 VOLUME の同時押しで EFFECT エディットモードに入ります。

エディットモードに入った後、 2 DECAY を 3 回押すとパラメーターランダマイズ画面になります。

インストエディットの場合、ランダムに変更するパラメーターの対象は Main パラメーター (MainPrm)、Sub パラメーター (Sub Prm)、Extra パラメーター (XtraPrm)、3 つのティンバー全体 (M+S+X) の 4 種類のタイプがあります。

エフェクトエディットの場合、Multi-Tap delay 以外の 8 種類 (Reverb, Delay, Chorus, Flanger, Phaser, Wah, SpaceR, SpaceZ) のエフェクトでは、ランダマイズが有効なパラメーターを対象とする (Reg.Prm) の 1 種類のタイプ、Multi-Tap delay ではタイムパラメーター (TimePrm)、レベルパラメーター (Lev Prm)、Pan パラメーター (Pan Prm)、タイムと Pan パラメーター (TimePan)、タイムとレベルと Pan パラメーター (T+L+P)、Feedback level と High Frequency Damping (FB/HFD) パラメーターを対象とする 6 種類のタイプがあります。
(下表参照)

エディット対象	ランダマイズタイプ
INST Edit	MainPrm, Sub Prm, XtraPrm, M+S+X
EFFECT Edit (Reverb, Delay, Chorus, Flanger, Phaser, Wah, SpaceR, SpaceZ)	Reg.Prm
EFFECT Edit (Multi-Tap delay)	TimePrm, Lev Prm, Pan Prm, TimePan, T+L+P, FB/HFD

LCD 横左右ボタンでランダマイズのタイプを選択、エンコーダーの回転でレート (加減) を調整、エンコーダーを押すとパラメーターがランダマイズされます。

ランダマイズのレートは 0% から 100% まで変更できます。値が 100% に近い程、現在のパラメーター値に対してランダム値が与える影響が強くなります。

(100% にすると現在の値とは全く関係ないパラメーター値になり、0% ではパラメーターに変化はありません。)

またレートはランダマイズ前の値とランダマイズ後の値との比率でもあり、ランダマイズ決定後に変更することで音色が変化します。

パラメーターランダマイズ画面に入った直後、一度もエンコーダーが押されていない状態では前回の値と現在の値が同じになっており、レートによる音色変化はありません。

(レート 100%: 今回ランダマイズが選んだ値)

(レート 0%: 前回の値)

インスト/エフェクト・パラメーター

以下に示す xxxxOvt や xxxxSC 等、タイプ系パラメーター *** (Type) は 0% で元の値、1-100% でランダムイズ後の値になります。

以下のインストパラメーターはレートに関係なくに初期値に固定されます。

Main In: C50/E50

Sub In: C50/E50

Xtra In: C50/E50

Main OD: 0

Sub OD: 0

MainMute: OFF

Sub Mute: OFF

XtraMute: OFF

XtraJxCaLev: 100

通常インスト・ミキサーパラメーターは変化しませんが、各ティンバーのレベルが 0 の場合、音を確認するため 70 に設定されます。

0 以外の値が設定されている場合、ミキサーバランスをキープするため、値は変化しません。

(MixMainLev, MixSub Lev, MixXtraLev)

エフェクトパラメーターにある PressMode,PressSens,PressAtck,PressRele,FxMtrx アンビエンスパラメーター、コンプパラメーターは変化しません。

アルゴリズムにより、効果を引き出すため固定化されるパラメーター、無効化されるパラメーターがあります。

以下、ランダムイズタイプごとのインストとエフェクトのパラメーター範囲となります。

[INST EDIT]

MainPrm *** %	
Main In	C50/E50(Fix)
MainOvt	*** (Type)
MainHrmNo	***
MainTune	***
MainDcay	***
Main HFD	***
Main DQM	***
Main DFM	***
Main PFM	***
MainSC	*** (Type)
MainMute	OFF(Fix)
Main OD	0(Fix)
MixMainLev	MixMainLevが0の場合は70、それ以外は設定値

インストール/エフェクト・パラメーター

SubPrm * * * %	
Sub In	C50/E50(Fix)
Sub Ovt	* * * (Type)
SubHrmNo	* * *
Sub Tune	* * *
Sub Dcay	* * *
Sub HFD	* * *
Sub DQM	* * *
Sub DFM	* * *
Sub PFM	* * *
Sub SC	* * * (Type)
Sub Mute	OFF(Fix)
Sub OD	0(Fix)
Sub Delay	* * *
Sub D.Tap	Sub Delayが0でない場合0 ～ 8
MixSub Lev	MixSub Levが0の場合は70、それ以外は設定値

インストール/エフェクト・パラメーター

XtraPrm * * * %	
Xtra In	C50/E50(Fix)
XtraType	* * * (Type)
XtraTune	* * *
XtraDcay	* * *
XtraHold	* * *
XtraFltQ	* * *
Xtra DQM	* * *
Xtra DFM	* * *
Xtra PFM	* * *
XtarMute	OFF(Fix)
XtraDelay	* * *
XtraD.Tap	XtraDelayが0でない場合-8 ~ 8
XtraD.Fluct	* * *
XtraD.Atck	* * *
XtraD.Dcay	* * *
XtraJxF.Type	* * * (Type)
XtraJxFR	* * *
XtraJxMR	* * *
XtraJxXFMod	* * *
XtraJxCarLev	100(Fix)
XtraJxModLev	* * *
XtraJxRingLv	* * *
XtraSC	* * * (Type)
MixXtraLev	MixXtraLevが0の場合は70、それ以外は設定値

<Note> M+S+X の場合は上記 3 つのパラメーター全部が対象となります。

インスト/エフェクト・パラメーター

[EFFECT EDIT:Reverb]

RegPrm * * * %	
Time	* * *
Pre Delay	* * *
ER Dens	* * *
Rev Dens	* * *
HF Damp	* * *
Pan Spread	100(Fix)
ER Level	* * *
Rev Level	* * *
Wet Level	70(Fix)
Dry Level	100(Fix)
PressMode	---
PressSens	---
PressAtck	---
PressRele	---
Reverb Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

インスト/エフェクト・パラメーター

[EFFECT EDIT:Delay]

RegPrm *** %	
Type	*** (Type)
Time L	*** <Note> BMP表示の場合は変化しません
Time R	*** <Note> BMP表示の場合は変化しません
Feedback	***
HF Damp	***
Pan Spread	100(Fix)
Wet Level	70(Fix)
Dry Level	100(Fix)
Mod Rate	***
Mod Depth	***
Mod Phase	***
PressMode	---
PressSens	---
PressAtck	---
PressRele	---
Delay Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

[EFFECT EDIT:Chorus]

RegPrm *** %	
Type	*** (Type)
Mod Rate	***
Mod Depth	***
Mod Phase	***
Wet HPF	***
Wet LPF	***
Wet Level	100(Fix)
Dry Level	100(Fix)
Chorus Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

インスト/エフェクト・パラメーター

[EFFECT EDIT:Flanger]

RegPrm *** %	
RATE	***
DEPTH	***
MANUAL	***
RESO	***
XFB	***
MOD PH	***
PressMode	---
PressSens	---
PressAtck	---
PressRele	---
Flanger Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

[EFFECT EDIT:Phaser]

RegPrm *** %	
RATE	***
DEPTH	***
MANUAL	***
RESO	***
XFB	***
MOD PH	***
STAGE	***
PressMode	---
PressSens	---
PressAtck	---
PressRele	---
Flanger Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

インストール/エフェクト・パラメーター

[EFFECT EDIT:Wah]

RegPrm * * * %	
Type	* * * (Type)
Manual Freq	* * *
Freq Min	* * *
Freq Max	* * *
Filter Q	* * *
PressSw	---
PressSens	---
PressAtck	---
PressRele	---
Wah Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

インスト/エフェクト・パラメーター

[EFFECT EDIT:Multi-Tap Delay]

TimePrm *** %	
Time 1	*** <Note> 0またはBPM表示の場合、値は変化しません。
:	
Time 10	*** <Note> 0またはBPM表示の場合、値は変化しません。
Time FB	*** <Note> 0またはBPM表示の場合、値は変化しません。
Pan Spread	100(Fix)
Wet Level	70(Fix)
Dry Level	100(Fix)
Delay Sw	ON(Fix)
Lev Prm *** %	
Lev 1	***
:	
Pan 10	***
Pan Spread	100(Fix)
Wet Level	70(Fix)
Dry Level	100(Fix)
Delay Sw	ON(Fix)
Pan Prm *** %	
Pan 1	***
:	
Pan 10	***
Pan Spread	100(Fix)
Wet Level	70(Fix)
Dry Level	100(Fix)
Delay Sw	ON(Fix)

インスト/エフェクト・パラメーター

FB/HFD * * * %	
Feedback	* * *
HF Damp	* * *
Pan Spread	100(Fix)
Wet Level	70(Fix)
Dry Level	100(Fix)
PressMode	---
PressSens	---
PressAtck	---
PressRele	---
Delay Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

[NOTE] TimePan の場合は TimePrm と Pan Prm、(T+L+P) の場合は TimePrm と Lev Prm、Pan Prm が対象となります。

[EFFECT EDIT:SpaceR]

RegPrm * * * %	
Azimuth	* * *
AutoRevo	* * * (Type)
RevoSpeed	* * *
DlySw	ON(Fix)
DlyTime	* * * <NOTE> 0またはBPM表示の場合、値は変化しません。
DlyFeedback	* * *
DlyWetLev	100(Fix)
DlyDryLev	100(Fix)
PressMode	---
PressSens	---
PressAtck	---
PressRele	---
Phones	---
SpaceR Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

インスト/エフェクト・パラメーター

[EFFECT EDIT:SpaceZ]

RegPrm *** %	
Spread	***
DlySw	ON(Fix)
DTime L	*** <NOTE> 0またはBPM表示の場合、値は変化しません。
DTime R	*** <NOTE> 0またはBPM表示の場合、値は変化しません。
DTimeFB	*** <NOTE> 0またはBPM表示の場合、値は変化しません。
DlyFeedback	***
DlyWetLev	100(Fix)
DlyDryLev	100(Fix)
Phones	---
SpaceZ Sw	ON(Fix)
FxMtrx	---

グループ・パラメーター

音色(インストとエフェクトの組み合わせ)を変更する

インストとエフェクトの組み合わせを変更します。

1. [2 DECAY]ボタンと[3 BEND]ボタンを同時に押します。
エディット画面に入り、ディスプレイ上段にインスト、下段にエフェクトの番号と名前が表示されます。
2. [1 PITCH]または[2 DECAY]ボタンでインストを、[3 BEND]または[4 VOLUME]ボタンでエフェクトを選びます。

エディット内容を保存する

変更した音色を保存します。

1. [5 EFFECT]ボタンを押します。
エンコーダーと[3 BEND]、[4 VOLUME]ボタンが赤く点滅し、ディスプレイが保存先を選ぶ画面になります。
2. 保存する先を選びます。
[A]～[D]ボタンとFNCボタンでグループを、◀、▶ボタンで音色番号を選びます。グループの最大数を変更するには、エンコーダーを回します。
3. エンコーダーを押します。
手順2で選んだ番号に音色が保存されます。
音色を挿入するには[3 BEND]ボタンを、消去するには[4 VOLUME]ボタンを押します。

メモ

- エンコーダーが赤点滅しているときに[5 EFFECT]ボタンを押すと、選んでいるインストとエフェクトを確認できます。
- 続けてエディットをするには、手順3で [5 EFFECT]ボタンを押しながらエンコーダーを押します。保存後にPLAY MODEには戻らず、インストとエフェクトを選ぶ画面に戻ります。
このとき、音色番号は自動的に+1 されます。

エディットをキャンセルする

エディットを途中でやめて、エディット前の音に戻します。

1. [5 EFFECT]ボタンを長押しします。
エディットする前の音に戻り、PLAY MODEに戻ります。

レベルメーター

レベルメーターを表示する

1. 次のボタンを同時に押すと、ディスプレイにレベルメーターを表示します。

レベルメーターを表示中でも、インプット・レベルメーターとアウトプット・レベルメーターの変更ができます。

表示	ボタン
インプット・レベルメーター	[1 PITCH] + [3 BEND]
アウトプット・レベルメーター	[2 DECAY] + [4 VOLUME]

2. PLAY MODEに戻るには、[5 EFFECT] ボタンを押します。

GroupKeyLock機能の追加

PLAY MODE の時に A、B、C、D ボタンのどれかを約 2 秒間押し続けると、ボタンが赤点灯になり A～D ボタンによるグループ選択機能がロックされます。

ロックのときに押したボタンを再度約 2 秒間押し続けると、ロックが解除されてボタンは元の色に戻ります。

FNC ボタンの色は変わりませんので、現在どちらの BANK を選択しているのか判別可能です。

本機能を使用することで、ショルダーストラップを付けて体を aFrame に密着させた状態で、演奏する際に誤って音色を切り替えてしまうのを防ぐことができます。

システム・パラメーター

システムエディット

バージョン1.20にてSYS: Save Project, SYS:Export TONE, SYS:Audio Outputを変更、SYS:Del Project, SYS:Delete TONEを追加しています。

バージョン2.00にてSYS:Load LdP2B, SYS:TnDest、拡張機能(SYS:Get Time, SYS:Set Time, SYS:Rec PlayLog)を追加しています。

システムに関する設定をします。

1. [1 PITCH]ボタンと[4 VOLUME]ボタンを同時に押します。
システム・エディットのページに入ります。
2. [1 PITCH]ボタンと[2 DECAY]ボタンで設定するパラメーターを選びます。

[Note] ファイル名に大文字、小文字を混在することは可能ですが、aFrame をリネームして AFrame にしても、同じファイルとして扱われるため、上書き保存になります。

SYS:Save Project

aFrameのプロジェクトを保存します。

プロジェクトにはインストとエフェクトのパラメーター、グループと音色番号、インストとエフェクトの組み合わせなどが含まれます。

1. エンコーダーを回して保存先を選択時、SDカードを選択するとアルファベット順にプロジェクトファイルが表示されます。

ディスプレイの表示	説明
INT:Memory1	aFrame本体のメモリー
INT:Memory2	aFrame本体のメモリー
SDC:任意のファイル名 ※SDカードにプロジェクトファイルが無い場合の 初期ネームはaFramePD001表示になります。	SDカード。最大256プロジェクトまで保存できます。

本体にSDカードが挿入されていないときは、保存先にSDカードは選べません。

2. エンコーダーを押してファイルを選択すると、ネームエディット画面に推移します。エンコーダーを回して文字列を選択、ディスプレイ横の◀/▶ボタンで文字位置を決定、3 BENDボタンでInsert、4 VOLUMEボタンでDeleteになります。

[Note]使用可能な文字は[_ ,0-9,a-z,A-Z]のみ、それ以外は_に変換されます。

3. リネームをしてファイル名を決めた後、エンコーダーを押すとデータをSDカードに保存して終了します。リネームしないで既存のネームのままエンコーダーを押すと、上書き確認に推移します。▶ボタンで上書き保存して終了、◀ボタンでネームエディット画面(2)の手順に戻ります。

SYS:Load Project

aFrameのプロジェクトを読み込みます。

1. エンコーダーを回して読み込み先のメモリーを選びます。

ディスプレイの表示	説明
INT:Memory1	aFrame本体のメモリー
INT:Memory2	aFrame本体のメモリー
SDC:aFramePD***	SDカード

***は3桁の数字を表します。

本体にSDカードが挿入されていないときは、保存先にSDカードは選べません。

2. エンコーダーを押します。
プロジェクトを読み込みます。

SYS:Del Project

選択したプロジェクトを消去します。

1. エンコーダーを回してSDカードにあるプロジェクトファイル(.prj)を選択します。
2. エンコーダーを押してファイルを選択すると、プロジェクトファイルを削除します。

SYS:Init Prj FP1

エンコーダー SWを押すとFactory Preset1 (バージョン1.20)でプロジェクトを初期化します。
AutoSaveLoc.はINT.Memory1になります(詳しくはSYS:AutoSaveLoc.を参照)。

SYS:Init Prj FP2

エンコーダー SWを押すとFactory Preset2(バージョン2.00)でプロジェクトを初期化します。
AutoSaveLoc.はINT.Memory2になります(詳しくはSYS:AutoSaveLoc.を参照)。

SYS:AutoSaveLoc.

電源を切る際に自動セーブされるメモリーを選択します。
次回電源投入時に選択したメモリーからプロジェクトデータがロードされます。

SYS:Load ProjectでINT.Memory1を選択した場合、AutoSaveLoc.はINT.Memory1に、
INT.Memory2を選択した場合、AutoSaveLoc.はINT.Memory2になります。

SYS:Init Prj FP1を実行した場合、AutoSaveLoc.はINT.Memory1に、
SYS:Init Prj FP2を実行した場合、AutoSaveLoc.はINT.Memory2になります。

SYS:Export TONE

現在選択しているインストネームが表示されます。エンコーダーを押すとネームエディット画面に推移します。

SYS:Save Project 同様の手順でリネームした後、エンコーダーを押すとトーンファイル (.prm) を SD カードに保存して終了します。

無名 (0 文字) の INST は _prm に変更されます。

SYS:Import TONE

SDカードから音色を読み込みます。現在選んでいる音色を書き換えます。

1. aFrameの音色データが保存されているSDカードを本体に挿入します。

ディスプレイの表示	説明
SDC.aFrameE***	SDカード内の音色データの名前。
No File Exist	aFrameの音色データが保存されていません。
No Mount SDCard!	SDカードが挿入されていません。SDカードを入れてください。
Not Open SDCard!	SDカードがロックされています。ロックを解除してください。

***は3桁の数字を表します。

2. エンコーダーを回して読み込む音色を選びます。

3. エンコーダーを押します。

音色データを読み込みます。

データの読み込みが終わると、PLAY MODEに戻ります。

重要

- 本体に同じ音色(インストとエフェクトの組み合わせ)が存在する場合、その音色のインストとエフェクトのパラメーターも読み込んだものに書き換わります。

SYS>Delete TONE

選択した音色を消去します。

1. エンコーダーを回してSDカードにあるトーンファイル(.prm)を選択します。

2. エンコーダーを回してファイルを選択すると、トーンファイルを削除します。

SYS:Load LdP2B



SYS:Load LdP2B
INT.Memory1

エンコーダーを回してLCD下段に表示されるプロジェクトを選択し、エンコーダーを押すと選択したプロジェクトから一時バッファにデータをコピーして**SYS:TnDest**に推移します。

電源立ち上げ時、**SYS:Init Project**実行時、**SYS:Load Project**実行時、一時バッファには本体のプロジェクトと同じデータがロードされます。

本体のプロジェクトとは関係なく、一時バッファにFactory Init1/2やSDカードに存在するプロジェクトを選択することも可能です。

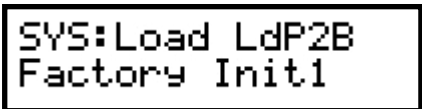
Factory Init1はFactory Preset1(バージョン1.20)、Factory Init2はFactory Preset2(バージョン2.00)を意味します。

ex. SDカード内のMyPrj2018を選択



SYS:Load LdP2B
SDC.MyPrj2018

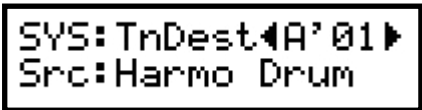
ex. Factory Init1を選択



SYS:Load LdP2B
Factory Init1

SYS:TnDest

グループA'01を選択時に、上記SYS:Load LdP2BでFactory Init1を選択した場合を例に説明します。



SYS:TnDest A'01
Src:Harmo Drum

エンコーダーを回してLCD下段のSrc(コピー元)でHarmo Drumを選択します。

LCD上段のDest(コピー先)のグループ番号が点滅しますので、LCD横の左右ボタンで上書きコピーをおこなうグループ番号を選択します。

エンコーダーを押すと、点滅している現在のグループ番号が点灯に変わり、Src(コピー元)のトーンをDest(コピー先)のグループ番号のトーンに上書きコピーします。

Src(コピー元)のトーンまたはDest(コピー先)のグループ番号を変更すると、LCD上段のグループ番号が点滅に戻り、先程同様の手順にて連続した作業が可能です。

[1 PITCH]ボタンで**SYS:Load LdP2B**に戻り、一時バッファのプロジェクトを変更して再度**SYS:TnDest**をおこなうことで、複数のプロジェクトおよびFactory Init1/2からトーンをコピーする作業ができます。

[5 EFFECT]ボタンを押すと終了しHOME画面に戻ります。

SYS:SDCardFormat

SDカードをフォーマット(初期化)します。

1. aFrameにフォーマットするSDカードを挿入します。

ディスプレイの表示	説明
1 Files Exist	aFrameのデータファイルがあります。消去していいものか確認してください。
No Mount SDCard!	SDカードが挿入されていません。SDカードを入れてください。
Not Open SDCard!	SDカードがロックされています。ロックを解除してください。

[Note] ロックされていないSD/SDHCカードを挿入して「No Mount SDCard!」とメッセージが表示される場合、エンコーダーを押すことで手順2に進みます。

2. ディスプレイに確認画面が表示されます。
フォーマットするには▶(Yes)を、フォーマットしないときは◀(No)を押します。

SYS:AutoPowerOFF

オート・パワー・オフするまでの時間を変更します。

1. エンコーダーを回して、自動で電源が切れるまでの時間を設定します。
設定範囲は、30 mins, 1hour, 2hours, 4hours, DISABLE です。
DISABLEを選ぶと、オート・パワー・オフは無効になり、自動で電源は切れません。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS:LCD Contrast

ディスプレイのコントラストを調整します。

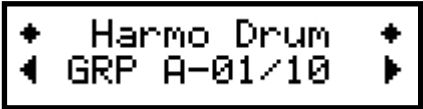
1. エンコーダーを回して値を選びます。
設定値は0～255です。255が最も明るく、0が最も暗くなります。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS:Audio Output

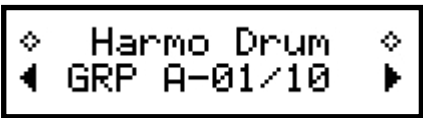
オーディオ出力のステレオ／モノラルを切り替えます。
ここでの設定は、ライン・アウトとヘッドホン出力の両方に反映されます。

選択しているオーディオ出力によってディスプレイに表示するインスト名両隣の記号が変わりますので、現在選択されている出力を確認することができます。

[ステレオ出力の場合 インスト名両隣の記号が黒色になります]



[モノラル出力の場合 インスト名両隣の記号が白色になります]



- エンコーダーを回して、STEREOまたはMONOを選びます。

MONOは、ワイヤレス機器などでMONO出力が必要なときに設定します。
- [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: Swap SW L/R

本体の左右にあるボタンの機能を入れ替えます。

- エンコーダーを回します。

設定値	機能
0	左側がTONE EDIT、右側がBANK SELECTになります。シルク印刷表示と同じになります。
1	左側がBANK SELECT、右側がTONE EDITになります。シルク印刷表示と逆になります。

- [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: APP info

aFrameに関する情報等を確認できます。

1. エンコーダーを回します。

情報が表示されます。

表示	内容
VER.1.00-BLD.001	aFrameのバージョン
2017/01/01 12:34	aFrameをバージョンアップした日付
POT:0d 12:34:56	Power On Time 電源を入れていた時間
POC:14times	Power On Counts 電源を入れた回数
CHC:123456times	Center Hitting Counts 中心部を規定レベル以上で叩いた回数
EHC:133333times	Edge Hitting Counts 周辺部を規定レベル以上で叩いた回数
PST:0d 00:02:50	Pressure Sens Time 圧力センサーを規定レベル以上で押していた積算時間

※上記は表示例です。お使いの状態によって、表示される数値は異なります。

バージョン以外の項目は、正しくシャットダウンされた場合に記憶されます。

2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS:Get Time(拡張機能)

RTC(Real Time Clock)基板が追加されているバージョンで時間情報を取得できます。

<注意>通常出荷版にはRTC基板は追加されておりません。

ex. RTC基板ありの場合

```
SYS:2018/12/12
RTC hh:mm:ss Xxx
```

RTC基板なしの通常版では、バージョンアップした日付からの時間をカウントして時刻表示します。

電源を切るとバージョンアップした日付に戻ります。

ex. RTC基板ありの場合

```
SYS:2018/12/12
INT hh:mm:ss Xxx
```

SYS:Set Time(拡張機能)

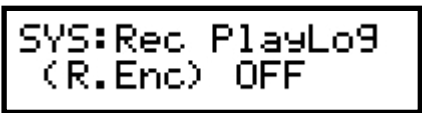


SYS:Set Time
20YY/MM/DD hh:mm

--の移動はLCDの左右ボタン、年月日時分はエンコーダーで変更、エンコーダーを押して決定するとSYS:Get Timeに移行し、00秒からスタートします。(曜日は自動設定)

<注意>RTC基板の追加なしの通常出荷版でSYS:Set Timeで時刻設定をおこなった場合、電源を切ると時刻はバージョンアップした日付に戻ります。

SYS:Rec PlayLog(拡張機能)



SYS:Rec PlayLog
(R.Enc) OFF

ON/OFFの切り替えはエンコーダーを回して行います。
ONに設定することで、プレイログを録ることができます。

<注意>正確な時刻を記録するにはRTC基板が追加されており、時刻設定されている必要があります。

SYS: Test LED(サービス用)

LEDをテストします。

1. エンコーダーを押します。
テストが始まります。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: Test EEPROM(サービス用)

EEPROMをテストします。

1. エンコーダーを押します。
テストが始まります。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: Test INTRAM(サービス用)

Internal RAMをテストします。

1. エンコーダーを押します。
テストが始まります。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: Adj Cnt.Sens (Freq, Gain, Q)

CENTERセンサーの感度を調整します。

周波数(Freq)、ゲイン(Gain)、Q値(Q)をそれぞれ設定できます。

1. エンコーダーを回して値を設定します。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: Adj EdgeSens(Freq, Gain, Q)

EDGEセンサーの感度を調整します。

周波数(Freq)、ゲイン(Gain)、Q値(Q)をそれぞれ設定できます。

1. エンコーダーを回して値を設定します。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: Set PressMax

圧力センサーの最大値を変更します。

1. ディスプレイに表示される一番右側の値を見ながら、圧力センサーを押し込みます。
2. 圧力センサーを押し込んだ状態でエンコーダーを押します。その時の圧力の値が最大値に設定されます。
3. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: Chk Pressure(サービス用)

圧力センサーの最小値のハードウェア調整画面です。

1. 圧力センサーを押し込みます。
その時の圧力の値を確認できます。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

パラメーター・リスト

音色リスト(INT.Memory 1)

音色グループ番号	インスト	エフェクト(アルゴリズム)	
GRP A-01/10	I01:Harmo Drum	E01:Harmo D.Rev	(REV)
GRP A-02/10	I02:Hyper Pot	E02:Hyper P.Rev	(REV)
GRP A-03/10	I03:Psyco Skin	E03:Psyco S.Rev	(REV)
GRP A-04/10	I04:Spanky	E04:Spanky.Rev	(REV)
GRP A-05/10	I05:Bessel Clone	E05:Bess.DlyP.S	(DLY)
GRP A-06/10	I06:Stereo Skin	E06:S.Skin.Ambie	(REV)
GRP A-07/10	I07:Incantation	E07:Incant.PhsPM	(PHS)
GRP A-08/10	I08:BassOnBoard	E08:BassOnB.Rev	(REV)
GRP A-09/10	I09:BalaPhonic	E09:BalaPh.DlyPM	(DLY)
GRP A-10/10	I10:HarmoVoice	E10:HarmoV.Rev	(REV)
GRP B-01/10	I11:Quajon	E11:Quajon Rev	(REV)
GRP B-02/10	I12:Taikology	E12:TaikologyRev	(REV)
GRP B-03/10	I13:Bamboo Drum	E13:Bamboo Rev	(REV)
GRP B-04/10	I14:Tunnel Drum	E14:Tunnel Rev	(REV)
GRP B-05/10	I15:Framey	E15:Framey Rev	(REV)
GRP B-06/10	I16:Goblet Drum	E16:GobletD.Rev	(REV)
GRP B-07/10	I17:Candeiro	E17:Candeiro.Rev	(REV)
GRP B-08/10	I18:Snappin'Kit	E18:Snappy Rev	(REV)
GRP B-09/10	I19:MetalSurface	E19:MetalS.Rev	(REV)
GRP B-10/10	I20:Paper Drum	E20:Paper D.Rev	(REV)
GRP C-01/10	I21:NeoHarmoDrum	E21:NeoHarmD.Rev	(REV)
GRP C-02/10	I22:DwarfOnGiant	E22:Dwarf.DlyP.S	(DLY)
GRP C-03/10	I23:ParticleDrum	E23:ParD.PresRev	(REV)
GRP C-04/10	I24:DrumDroid	E24:DrmDroid.Cho	(CHO)
GRP C-05/10	I25:CrazyMetal	E25:CrazyM.Rev	(REV)
GRP C-06/10	I26:Fragile	E26:Frgi.DlyP.S	(DLY)
GRP C-07/10	I27:OverDriven	E27:OverDriveRev	(REV)
GRP C-08/10	I28:SpankEchoDrm	E28:SpED.PresRev	(REV)
GRP C-09/10	I29:Micro Chat	E29:MiC.PresFlg	(FLG)
GRP C-10/10	I30:WowWah!	E30:WohWah!Wah	(WAH)
GRP D-01/10	I31:CtrlRev-/SD	E31:CtrlRevLevl-	(REV)
GRP D-02/10	I32:CtrlRev+/BD	E32:CtrlRevLevl+	(REV)
GRP D-03/10	I33:CtrlDlyS/SD	E33:CtrlDlySend+	(DLY)
GRP D-04/10	I34:CtrlDly-/SD	E34:CtrlDlyTime-	(DLY)
GRP D-05/10	I35:CtrlDly+/SD	E35:CtrlDlyTime+	(DLY)
GRP D-06/10	I36:CtrlPhsM/SD	E36:CtrlPhsManu+	(PHS)
GRP D-07/10	I37:CtrlFlgM/SD	E37:CtrlFlgManu+	(FLG)
GRP D-08/10	I38:CtrlWah/SD	E38:CtrlWah	(WAH)
GRP D-09/10	I39:Chorus/Vib	E39:Chorus	(CHO)
GRP D-10/10	I40:Naked	E40:Delay Zero	(DLY)

パラメーター・リスト

音色グループ番号	インスト	エフェクト(アルゴリズム)
GRP A'01/10	I41:GlassyFrame	E41:GlassyFr.Rev (REV)
GRP A'02/10	I42:BurstingPot	E42:BurstPotPRev (REV)
GRP A'03/10	I43:DimensionDrm	E43:DmsnDr.Ambie (REV)
GRP A'04/10	I44:ElephantDrum	E44:ElephDrm.Rev (REV)
GRP A'05/10	I45:MosquitoDanz	E45:MosquitoDLY (DLY)
GRP A'06/10	I46:MarsOceanDrm	E46:MarsOceanCho (CHO)
GRP A'07/10	I47:NomadExpress	E47:NomdExpRev (REV)
GRP A'08/10	I48:MetaKendang	E48:MetKnd.Rev (REV)
GRP A'09/10	I49:CosmicTampira	E49:CosTampRev (REV)
GRP A'10/10	I50:Sanctuary	E50:SanctuaryRev (REV)
GRP B'01/10	I51:ShekereKka	E51:Shkrkk.Rev (REV)
GRP B'02/10	I52:MonsterTom	E52:MonsterTRev (REV)
GRP B'03/10	I53:YosackDance	E53:YosackRev (REV)
GRP B'04/10	I54:BendirQuaked	E54:BendirQ_Cho (CHO)
GRP B'05/10	I55:Framey2	E55:Framey2Rev. (REV)
GRP B'06/10	I56:Kanjirretta	E56:Kanjirtt_REV (REV)
GRP B'07/10	I57:BangBourin	E57:BangBour.Rev (REV)
GRP B'08/10	I58:GlassyTabla	E58:GlassTabRev (REV)
GRP B'09/10	I59:Kengerhythm	E59:Kengari_REV (REV)
GRP B'10/10	I60:AsianFesta	E60:AsianFesRev (REV)
GRP C'01/10	I61:Enchanted	E61:Enchnt.Ambie (REV)
GRP C'02/10	I62:CaveExplorer	E62:CavExPresRev (REV)
GRP C'03/10	I63:PrayingGong	E63:PryGgPresRev (REV)
GRP C'04/10	I64:PunkyDroid	E64:PunkyDrd_DLY (DLY)
GRP C'05/10	I65:Alien'sCuica	E65:AlienCuiTDLY (MDLY)
GRP C'06/10	I66:VolcanoDance	E66:VolcanD.Rev (REV)
GRP C'07/10	I67:Harmo-Flare	E67:HrmFlrPdlyPS (DLY)
GRP C'08/10	I68:CritterYodel	E68:CrittPresRev (REV)
GRP C'09/10	I69:SlimyStroke	E69:SlmyPresFlg (FLG)
GRP C'10/10	I70:Drum Whippy	E70:DrmWhip/Wah (WAH)
GRP D'01/10	I71:Flex-Ambient	E71:FlxAmbRvLev- (REV)
GRP D'02/10	I72:Underground	E72:UdGrdRevLev+ (REV)
GRP D'03/10	I73:ClockwiseDrm	E73:Cloc.DlyP.S (DLY)
GRP D'04/10	I74:Tablatron	E74:TblTroDlyTm- (DLY)
GRP D'05/10	I75:FaintInCoils	E75:FaintDlyT+ (DLY)
GRP D'06/10	I76:ThirdEarDrum	E76:3rdEarPhsMn+ (PHS)
GRP D'07/10	I77:VeggieDrum	E77:MTDlyVegiDrm (MDLY)
GRP D'08/10	I78:ThunderStorm	E78:MTDlyThunder (MDLY)
GRP D'09/10	I79:Li'lEmperor	E79:ChorusEmpero (CHO)
GRP D'10/10	I80:TribeTriplet	E80:Tribe_DlyP.S (DLY)

音色リスト (INT.Memory 2)

音色グループ番号	インスト	エフェクト(アルゴリズム)	
GRP A-01/10	I01:SnappyFramey	E01:SnapFrameRev	(REV)
GRP A-02/10	I02:GrowlingPot	E02:GrowlPotRev	(REV)
GRP A-03/10	I03:3D MadTemple	E03:SpaceZMadTem	(SPACEZ)
GRP A-04/10	I04:SpankBass	E04:SpankB.Rev	(REV)
GRP A-05/10	I05:DeepSeaGong	E05:DeepSebGgRev	(REV)
GRP A-06/10	I06:WonderBell	E06:WonderBelRev	(REV)
GRP A-07/10	I07:TutTutDrum	E07:TuTuDrmDly	(DLY)
GRP A-08/10	I08:MetaGamelan	E08:MetaGamelDly	(DLY)
GRP A-09/10	I09:AquaForest	E09:AquaFrstTDLY	(MDLY)
GRP A-10/10	I10:VentD'Orient	E10:Ventor.Rev	(REV)
GRP B-01/10	I11:LogPrimitive	E11:LogPrimtvRev	(REV)
GRP B-02/10	I12:TaikoTribe	E12:TaikoTribRev	(REV)
GRP B-03/10	I13:DrumNative	E13:DrumNativRev	(REV)
GRP B-04/10	I14:DrumInfinity	E14:DrumInfiRev	(REV)
GRP B-05/10	I15:Framey3D	E15:SpaceZFramey	(SPACEZ)
GRP B-06/10	I16:Goblet Drum2	E16:GobletD2Rev	(REV)
GRP B-07/10	I17:HyperKanjira	E17:HypKanjr_REV	(REV)
GRP B-08/10	I18:ScatterDrums	E18:ScatterDrRev	(REV)
GRP B-09/10	I19:PuppyBell	E19:PuppyB.Rev	(REV)
GRP B-10/10	I20:StompBlues	E20:StompRev	(REV)
GRP C-01/10	I21:HocusPocus	E21:HocusP.Rev	(REV)
GRP C-02/10	I22:Sequentials	E22:SequentialPh	(PHS)
GRP C-03/10	I23:ElectroDrive	E23:ElecDrivRev	(REV)
GRP C-04/10	I24:SynapseDance	E24:Synapse.Rev	(REV)
GRP C-05/10	I25:LimeGrotto	E25:LimeGrt.Rev	(REV)
GRP C-06/10	I26:RockGalaxy	E26:RockGlxyDlyP	(DLY)
GRP C-07/10	I27:HellContinuo	E27:HellContRev	(REV)
GRP C-08/10	I28:WormSwarm	E28:WormSwormFlg	(FLG)
GRP C-09/10	I29:DrumCartoon	E29:DrmCartnFlg	(FLG)
GRP C-10/10	I30:GummyWahWah	E30:GummyWh/Wah	(WAH)
GRP D-01/10	I31:BeastCave	E31:BeastCaveRv-	(REV)
GRP D-02/10	I32:BlackSahara	E32:BlackRevLev+	(REV)
GRP D-03/10	I33:TwinklingDrm	E33:TwinkleDly.	(DLY)
GRP D-04/10	I34:SingingBug	E34:SingBgDlyP.S	(DLY)
GRP D-05/10	I35:RubberDrum	E35:RubbdlyTime+	(DLY)
GRP D-06/10	I36:CelluloidDrum	E36:CelluloidWah	(WAH)
GRP D-07/10	I37:MatrixAsia	E37:MatrixTapDly	(MDLY)
GRP D-08/10	I38:aMaze!	E38:aMaze.Rev	(REV)
GRP D-09/10	I39:Canterbury5	E39:CanterbryCho	(CHO)
GRP D-10/10	I40:Sample&Mold	E40:S&MoldDelay	(DLY)

パラメーター・リスト

音色グループ番号	インスト	エフェクト(アルゴリズム)	
GRP A'01/10	I41:SlappinFrame	E41:SlapFram.Rev	(REV)
GRP A'02/10	I42:RetroFuture	E42:Retro.Rev	(REV)
GRP A'03/10	I43:LiquidBowl	E43:LiquidChorus	(CHO)
GRP A'04/10	I44:BassOnIce	E44:BassOnI.Rev	(REV)
GRP A'05/10	I45:CosmicSamba	E45:CosmSambPRev	(REV)
GRP A'06/10	I46:DizzyBells	E46:DizzyB.Rev	(REV)
GRP A'07/10	I47:SledgeHammer	E47:SpaceZSlgHmr	(SPACEZ)
GRP A'08/10	I48:TechAncient	E48:TebhAnct_DLY	(DLY)
GRP A'09/10	I49:CastingSpell	E49:CstSpPresRev	(REV)
GRP A'10/10	I50:Magic Lamp	E50:MagicPhsMn+	(PHS)
GRP B'01/10	I51:CaPhone	E51:CaphoneRev	(REV)
GRP B'02/10	I52:TwitterSamba	E52:TweetSambaRv	(REV)
GRP B'03/10	I53:JungleCall	E53:JungleCallRv	(REV)
GRP B'04/10	I54:DevilDrum	E54:DevilDrm.Cho	(CHO)
GRP B'05/10	I55:SnowFrame	E55:SnowFrameRev	(REV)
GRP B'06/10	I56:BuzzBukaDrum	E56:BuzzBukD.Rev	(REV)
GRP B'07/10	I57:Bamboorin	E57:Bamboorn.Rev	(REV)
GRP B'08/10	I58:Rock'n'Roar	E58:RockRoarRev	(REV)
GRP B'09/10	I59:ClusterGong	E59:ClustGng_REV	(REV)
GRP B'10/10	I60:HystericDrum	E60:Hysteric.Cho	(CHO)
GRP C'01/10	I61:HyperAsia 3D	E61:SpaceRHypAsa	(SPACER)
GRP C'02/10	I62:Basstronics	E62:BasstrPhaser	(PHS)
GRP C'03/10	I63:AsianDelight	E63:AsiaDelDly	(DLY)
GRP C'04/10	I64:WickedStairs	E64:Wicked.Rev	(REV)
GRP C'05/10	I65:Circuit Cave	E65:CircCavePRev	(REV)
GRP C'06/10	I66:Warping Gong	E66:WarpGongPhsP	(PHS)
GRP C'07/10	I67:ElectroSnake	E67:SpaceRElecSn	(SPACER)
GRP C'08/10	I68:3D Labyrinth	E68:SpaceRLabyrn	(SPACER)
GRP C'09/10	I69:BubbleDrummy	E69:BubbleDrmFlg	(FLG)
GRP C'10/10	I70:FrogSingers	E70:FrogSingWah	(WAH)
GRP D'01/10	I71:Blast Cell	E71:BlastCellRev	(REV)
GRP D'02/10	I72:ExplodeCajon	E72:ExpCj.PresRv	(REV)
GRP D'03/10	I73:ShamiTechno	E73:ShamiTechDLY	(DLY)
GRP D'04/10	I74:X-Capoeira	E74:XCapoDlyT+	(DLY)
GRP D'05/10	I75:RewindIt	E75:RwiDlyTime+	(DLY)
GRP D'06/10	I76:WeirdJawHarp	E76:WrdJPhsManu+	(PHS)
GRP D'07/10	I77:Bugs&Birds	E77:BugBird.PRev	(REV)
GRP D'08/10	I78:PsychicDrum	E78:PsychoChorus	(CHO)
GRP D'09/10	I79:GetFiltered	E79:FilteredWah	(WAH)
GRP D'10/10	I80:HurtlingDrum	E80:HurtIngDelay	(DLY)

インスト・リスト

A Neo-acoustic	aFrameのキャラクターであるelectrorganicをイメージした音色群
Harmo Drum	ほぼひとつのティンバーの自然数倍音の積み重ねだけで作った音色、aFrameの音作りの基礎と言えます。この音色をエディットするだけでも幅広い音作りが可能です。
Hyper Pot	センターとエッジに反応するティンバー・バランスを利用し、打点による音色の違いが得られる音です。低音のみ、プレッシャーでミュートする設定になっています。
Psycho Skin	現実には存在しない音色でありながら、擦ったり押したりすることでリアルな演奏感が得られます。2つのティンバーのみの構成で、さらなるバリエーションが期待できます。
Spanky	ノイズなどの特殊な音を受け持つ、第三のエキストラ・ティンバーを中心に作った音色です。メイン、サブ・ティンバーのパラメーター・エディットでさらなる音作りが可能です。
Bessel Clone	太鼓系の振動パターンを生む倍音構成で作った音色です。これも多様な音作りの基本となる音です。プレッシャーで1秒のロング・ディレイがかかるため、サウンド・オン・サウンドやループ的なアプローチが可能です。
Stereo Skin	2つのティンバーをあえて酷似した音に設定、それぞれのステレオ・パンを左右に振り、不規則なコーラス効果を空間上で得られることを狙った音色です。
Incantation	プレッシャーによるピッチとフェイザー・デプスを、ティンバーごとに別々に設定した音色です。ジョーズ・ハーブのような効果が得られます。
BassOnBoard	プレッシャーによってオクターブ・ベンドアップするベース音です。サブティンバーをアタックの隠し味に使用しています。シンプルなパラメーター設定なので、さらに複雑な音作りが可能です。
BalaPhonic	木琴系の音のバリエーションです。2つの音程を重ねた上に、ノイズ成分でエスニックな味付けをしています。プレッシャーでピッチが2度、4度、5度、オクターブと階段状に変化します。
HarmoVoice	アジア系のエフェクトサウンドです。プレッシャーによってピッチがマイナー・スケールで変化し、力を加減しながら撫でるだけで、面白い世界観が広がります。

B Acoustic	様々なアコースティックサウンドの特徴をシミュレートした音色群
Quajon	3つのティンバーに、低音、アタック、スネア成分を振り分けた、お手本的な音色です。ここからのエディットも、多様な音色を生み出すことができます。
Taikology	日本的な太鼓をイメージした、低音と梓の高音のコンビネーションサウンドです。アンビエンスで胴鳴りと臨場感を付加しています。
Bamboo Drum	aFrameの竹をイメージした、日本的な音色です。叩く強さによる、音程の微妙な変化が特徴です。ほぼひとつのティンバーだけなので、他のティンバー追加でオリジナルサウンドが作れます。
Tunnel Drum	超重低音+甲高い木質音のコントラストに、高品位な超ロングリバーブで空間的な音作りをしています。aFrameはインストとエフェクトの組み合わせを音色と考えています。
Framey	非常にシンプルな、フレーム・ドラムの打面振動をシミュレートした音色です。プレッシャーによるミュート感と微妙な音程変化を得られ、リアルな演奏感が得られます。
Goblet Drum	中近東の花瓶型太鼓をイメージした音色です。中央部の低音とエッジ側の高音とのコントラスト、打面への圧力での微妙な音色変化が特長です。
Candeiro	タンバリンをイメージした音色です。エキストラ・ティンバーが、複雑な倍音のジングル音を担当しています。エキストラ・ティンバーは音の味付けに最適です。
Snappin'Kit	スネア・サウンドにキックの音をプラスしました。プレッシャーをかけている時はキックの音がミュートされるので、ブラシ・スネアとキックのコンビネーションが可能です。
MetalSurface	金属音のシミュレーションです。繊細なタッチやこすときの感触は、まさに金属そのものです。たったひとつのティンバーだけの音なので、さらに複雑な音作りが可能です。
PaperDrum	指先や手のひらなど、叩く場所と強さによってセンシティブに変化するスナッピー・サウンドです。エキストラ・ティンバーでの音作りから生まれています。

インスト・リスト

C Electronic	エレクトロニックサウンドでありながら、生楽器同様の演奏感の音色群
NeoHarmoDrum	最もベーシックなHarmDrumをもとに、複数のティンバーとプレッシャーによるミュートやピッチ制御など、表現の幅を広げたエレクトロニックサウンドです。
DwarfOnGiant	メイン・ティンバーの低音にオーバードライブで表情を付ける一方で、極端な高音はダイナミクスやプレッシャーで劇的に変化します。高音のみディレイがかかります。
ParticleDrum	メイン・ティンバーには金属系の倍音構成で特長のある低音をアサインし、高音のみリバーブのセンド・レベルをプレッシャーでコントロール可能にしました。部分的にリバーブの余韻を残しながら演奏できます。
DrumDroid	エキストラ・ティンバーを中心にユニークな音作りをしました。聴いたことのないようなエレクトロ・サウンド・メイキング。音作りの可能性は無限です。
CrazyMetal	金属系の倍音構成のみで構成し、非常にQの上った発振寸前の音色です。プレッシャーによる音色や音程の変化を得られる、表情豊かな音色。
Fragile	2つのティンバーを似た音に設定し、パンで左右に振ってコーラス効果を作りました。さらにパンニング・ディレイの定位をプレッシャーで広げる設定で、新しい表現力を実現しました。
OverDriven	ダイナミクスによってオーバードライブのかかる重低音に加え、エッジ側にクラップ音を設定して強力なEDMサウンドに仕上げました。新しい演奏フィーリングを楽しめます。
SpankEchoDrm	センター側に低音を、周辺にノイズ系サウンドをアサインし、ノイズ系サウンドのみ、プレッシャーによってリバーブ効果が得られる設定にしています。今までにない表現が可能です。
Micro Chat	フェイザーのマニュアル操作をプレッシャーで制御することで、ノーマルな太鼓音もおしゃべりしているような表情豊かな楽しい音色に変身します。
WowWah!	エレキギター系5度サウンドにプレッシャーによるタッチワウ効果。非常にセンシティブで、擦るサウンドも非常にダイナミックに変化します。

D Effect	プレッシャーによるエフェクト・コントロールのサンプル的音色群
CtrlRev-/SD	無限リバーブのレベルをプレッシャーで制御します。押さえることでリバーブ・ミュートが可能です。インストのスネア・サウンドを他のインストに変えて、新しい音色をトライしてください。
CtrlRev+/BD	リバーブ・レベルをプレッシャーで制御します。こちらは押している時だけリバーブがかかるので。ゲートリバーブやリバース・リバーブのようなコントロールもできます。
CtrlDlyS/SD	ディレイ・レベルをプレッシャーで制御します。打面を押している時だけディレイがかかります。ディレイ・コントロールによって複雑なリズム演奏も可能になります。
CtrlDly-/SD	ディレイ・タイムをプレッシャーで制御します。打面を押すとディレイ・タイムが遅くなります。叩いてから押したり、押してから叩いて離したりすることで、様々な効果が得られます。
CtrlDly+/SD	ディレイ・タイムをプレッシャーで制御します。打面を押し込むことでディレイ・タイムが短くなります。ディレイの設定により、ユニークなサウンド・メイキングができます。
CtrlPhsM/SD	フェイザーのマニュアルをプレッシャーで制御します。ティンバー・エディットとは一味違った音色変化が得られ、表現力の幅が広がります。
CtrlFlgM/SD	フランジャーのマニュアルをプレッシャーで制御します。フレーズに表情が生まれ、音作りの可能性がさらに広がります。様々なインストへの応用が期待できます。
CtrlWah/SD	プレッシャーによってタッチ・ワウ効果が得られます。打楽器奏法によるワウは独自の表現力を持ち、非常にダイナミックな演奏が可能です。
Chorus/Vib	非常に高品位なコーラスを数種類内蔵しており、音作りの幅を広げます。パイプ系の音ですが、いろいろなインストで試してみましょう。
Naked	打面そのものの生音です。ここから全ての音色が作り出されます。このドライ音をEQを利用しながらうまくミックスすると、生々しさが増すという効果があります。

インスト・リスト

A' Neo-acoustic	aFrameのキャラクターであるelectrorganicをイメージした音色群
GlassyFrame	太鼓の音の基本となる低音、高音、アタックの要素を3つのティンバーを使い構築。金属的な響きを持ちながら、太鼓らしい特性はそのままに繊細な表現力を持つ音です。
BurstingPot	超低音に金属+ノイズ音のタッチは今までにない楽器音ですが、それに加えプレッシャー時のみに強力にかかるリバーブはaFrameだけの表現力のです。
DimensionDrum	金属板を叩くような音をプレッシャーによって微妙に歪められる感覚と擦ることで得られる繊細な倍音はまさに異次元の表現力の体感です。
ElephantDrum	金属的な響きの太鼓系サウンドにエクストラティンバーのシンセサウンドをプラス。ダイナミクスや圧力による音程変化が表情豊かな音色です。
MosquitoDanz	エッジ側に反応する高音のみがプレッシャーをかけたときだけ1秒のディレイがかかり、他の低音、ノイズ音は影響されません。ルーバー的アプローチも。
MarsOceanDrum	オーシャンドラムの特徴を模しながら、エレクトリックフレームドラムサウンドを得られます。圧力や摩擦に繊細に反応する表現力。
NomadExpress	低音系太鼓とプレッシャーでメロディックに変化する音色のコンビネーション。メロディのスケールは27種類から選べ、それぞれ上行下行も選択できます。
MetaKundang	インドネシアの両面太鼓のイメージで作ったサウンド。サブ、エクストラティンバーはそれぞれショートタップディレイを設定でき、微妙なニュアンスからエフェクト的な表現まで可能です。
CosmicTampura	メイン、サブによく似た倍音構成の音色を設定し左右にパンで振りましました。触れたり擦ったりすると繊細に反応します。さながらエレクトリックタンプーラ。
Sanctuary	メイン、サブティンバーともにヴァイブ系倍音タイプで音作り。擦ったり押したりすると繊細なメロディが。簡易エディットで違うキーにも簡単設定。

B' Acoustic	様々なアコースティックサウンドの特徴をシミュレートした音色群
Shekerekka	シェケレの音のシミュレートですが、ハンドドラム奏法で演奏できます。自然なレスポンスで手になじむ音色です。
MonsterTom	ハードなトムサウンド。プレッシャーでピッチが可変します。ピッチ感はもちろん、ディケイやダイナミクスによるピッチアップ、ダウンなどパラメーターでお好みに。
YosackDance	新たに追加されたエクストラティンバーのパラメーターでビブラスラップをシミュレートし、ミュートマイナス設定で、エッジ部の木質の音との叩き分けができます。
BendirQuaked	北アフリカのベンディールというフレームドラムにインスパイアされた音色です。叩く場所やミュートによって様々に変化します。
Framey2	非常にシンプルなフレームドラムの打面振動をシミュレートしたA06ですが、中央アジアのフレームドラムをイメージしました。ミュート感やタッチも非常にリアルです。
Kanjiretta	南インドのカンジラにアジア的なシンバル音をプラス。プレッシャーやエリアで得られるダイナミックサウンドは生以上の迫力です。
BangBourine	巨大なタンバリンをイメージした音色。ミュートのマイナス値を利用してスラップ時にジングルの鳴りが解放されるような効果を得られます。これはスナッピーサウンドにも応用可能です。
GlassyTabla	北インドのタブラをイメージした音色。細かい指のタッチとプレッシャーによる低音のピッチコントロールなど奏法によって様々な表現力が得られます。
Kengarhythm	韓国のケンガリをシミュレート。指先や爪などの違いにも微妙に反応し、ダイナミクスに応じて豊かな倍音変化をする繊細かつ派手な音色です。
AsianFesta	アジア祭で聞かれる笛と鳴り物にインスパイアされました。鳴り物はダイナミックな音色変化をし、プレッシャーによってペンタトニックスケールで変化するメロディ。

インスト・リスト

C' Electronic	エレクトロニックサウンドでありながら、生楽器同様の演奏感の音色群
Enchanted	金属系音色とノイズの組み合わせでエレクトリック不思議サウンドを作りました。高品位アンビエントリバーブが美しい世界観を演出します。
CaveExplore	映像制作にも使えそうな不思議なサウンド。プレッシャーでリバーブレベルや低音の音程感が変わり複雑に変化する存在感のある音色です。
PrayingGong	強さや圧力で複雑に変化するピッチパラメーターでゴングをシミュレートし、さらにプレッシャーで大きく広がるリバーブが美しい金属音を引き立てます。
PunkyDroid	メカニックエレクトリックサウンドにショートディレイでグルーブ感を味付け。新次元のエレクトロファンクサウンドです。
Alien'sCuica	バージョン1.20で新たに加わったプレッシャーピッチやミュートのマイナス値、エクストラティンバーの2DCOによる音作りなどを駆使したクレージーサウンド。
VolcanoDance	超低音+ディレイタップで印象的な迫力サウンドを作りました。ミュートをするのと広がる深いリバーブごとマッフルするのも新しい感覚です。
Harmo-Flare	プレッシャーピッチコントロールをティンバーごとにプラス値、マイナス値に設定することで面白いハーモニー効果を得ることができます。エクストラティンバーは2DCOで分厚い音に。
CritterYodel	各ティンバーを多くの倍音構成で音作りし、ピッチの揺らぎやディレイタップで効果音的な音作りをしました。未知の生き物の鳴き声をイメージしています。
SlimyStroke	フランジャーのマニュアル操作をプレッシャーで制御する設定にした上で試行錯誤してできた音色。効果音的でありながらパーカッシブな表現力はそのままだに多様な音色変化が得られます。
DrumWhippy	プレッシャーによるワウのマニュアル値をコントロール。様々な音に新しいファンキーな表現力を与えます。叩く強さ、角度、接触時間、圧力などに面白いように反応します。

D' Effect	プレッシャーによるエフェクト・コントロールのサンプル的音色群
FlexAmbient	無限リバーブのレベルをプレッシャーで制御。押えることでリバーブミュートが可能。今までになかった演奏感覚は新たな表現を生むかもしれません。
Underground	リバーブレベルをプレッシャー制御。低音のみ、押している時だけリバーブがかかります。ゲートリバーブやリバースリバーブのような効果も。
ClockwiseDrum	プレッシャーによってディレイのレベルを制御。エッジ部の高音のみ、打面を押している時だけパンニングディレイがかかります。ディレイ音でキープしながら低音でソロというアプローチも。
Tablatron	高音部のみプレッシャーでディレイタイムが遅くなります。リアルタイムで演奏しながらの全く新しい表現力です。
FaintingCoils	プレッシャーでのディレイ制御。ショートディレイに設定し、打面を押すとディレイタイムが短くなることで音程が下がったような効果が得られます。
ThirdEarDrum	プレッシャーでフェイザーのマニュアルを制御。アラビックスケールの低音、エクストラティンバーのホワイトノイズがプレッシャーでエキゾチックに変化します。
VeggieDrum	エッジ部には某リズムマシーンのクラップをシミュレートし、リズムミクしたマルチタップディレイを設定。プレッシャーによってコントロール。それらの影響を全く受けないベースドラムをセンター部にプラス。
ThunderStorm	エクストラティンバーのディレイタップをマイナス設定し不規則さの値を大きくすると複雑な減衰が得られます。さらにエフェクトをマルチタップディレイにすることで複雑な音像と減衰音になります。
LittleEmperor	エクストラティンバーのシンセ系サウンドにさらにマリンバ系倍音でハーモニーを作る音色を設定し、非常に高品位な複層コーラスで存在感をプラスしました。
TribeTriplet	ノイジーな低音のみプレッシャーによってパンニングディレイが得られ、それでポリリズムを作り、その上で木質の音によるリズム表現ができる面白いアイデアの一例です。

インスト・リスト

A Neo-acoustic	aFrameのキャラクターであるelectrorganicをイメージした音色群
SnappyFrame	スナッピー付きのフレムドラムをイメージ。ピッチ感や響き線、ミュートのニュアンスなどはパラメーターで自由にカスタマイズできます。
GrowlingPot	Pot Drum のイメージですが、プレッシャーによって低音が唸ります。エッジ側はミュートをマイナス方向に設定し、タッチによって、繊細な高域倍音を得られます。
3DMadTemple	鐘をイメージした音色ですが、プレッシャーでピッチが上下同時に変化し、定位感が広がっていきます。さらにディレイがかかるので、わずかなニュアンスの差で思いがけない変化をします。
SpankBass	やや歪んだ力強いベースサウンドと、ミュートのマイナス値設定で、プレッシャーとともにエッジが効いていくリムサウンドのコンビネーション。
DeepSeaGong	強さやプレッシャーで変化するピッチの揺らぎや、エキストラティンバーの不規則に変化するディレイタップなどで、非現実的なゴングサウンドに。
WonderBell	プレッシャーによって、ティンバーごとにバラバラにピッチやパンが変化していく不思議なベルサウンド。リッチな倍音も気持ちがいいです。
TutTutDrum	ショートディレイで輪郭のはっきりしたベース+ノイズサウンドに新機能のアンビエンスを加え、存在感のあるヘビーな音色になっています。
MetaGamelan	インドネシアのガムランゴングのイメージで作ったサウンド。新しいプレッシャースケールコントロール機能とディレイの組み合わせで一人ガムラン。
AquaForest	深めのアンビエンスの太鼓サウンドは、プレッシャーでタッピングディレイがかかり、不思議な世界観を醸し出すアンビエンスサウンドもaFrameならではのものです。
VentD'Orient	メインティンバーは通奏低音の太鼓。サブはプレッシャーでメロディ。エキストラは音程、パンがプレッシャーでランダムに変化するハーモニー。メロ、ハモ、リズムの同時表現にチャレンジ。
B Acoustic	様々なアコースティックサウンドの特徴をシミュレートした音色群
LogPrimitive	巨大なログドラムをイメージしたエキゾチックサウンド。ダイナミクスやプレッシャーで精細かつ大胆に変化する木質音は高品位リバーブのノリも最高です。
TaikoTribe	和太鼓サウンド。ドライティンバーやエキストラティンバーを隠し味として使用。ナチュラルなアタック感や僅かな金属的な響きがリアルなアコースティック感を出しています。
DrumNative	手のひらで叩く素朴な太鼓の音とフェーリングを再現。自然な倍音、レスポンスとミュート感が得られます。ダイナミクスでプレッシャーがかかると自然なリバーブが得られます。
DrumInfinity	超低音プラス木質系高音に高品位トンネルリバーブで迫力あるサウンドと音場感を表現しています。
Framey3D	非常にシンプルなフレムドラムの打面振動をシミュレートした以前のFrameyサウンドに、叩いた時の定位感を3Dエフェクトで表現、よりリアルで繊細な音に。
GobletDrum2	低音から高音までをカバーする花瓶方太鼓の特徴を持ちつつ、木質系のメリハリの効いたサウンドを作ってみました。アコースティックとの親和性も抜群です。
HyperKanjira	南インドの小型タンバリンのような打楽器、カンジーラの奏法でダイナミックに変化する新音色。繊細なタッチやプレッシャーによって変幻自在に変化するサウンドです。
ScatterDrum	普通に叩くとバスドラムとスネアのサウンドですが、プレッシャーをかけるとバスドラムがミュートされ、スネアとスナッピーサウンドだけが左右に飛び交うギミックサウンドに。
PuppyBell	複数のベルサウンドがダイナミクスやプレッシャーでピッチ変化し、複雑に絡み合う、不思議サウンド。強さや打面を叩いている時間で様々なニュアンスを得られます。
StompBlues	大きなフレムドラムのようなサウンドですが、プレッシャーによるピッチコントロールでブルージーなメロディを奏でることができます。

インスト・リスト

C Electronic	エレクトロニックサウンドでありながら、生楽器同様の演奏感の音色群
HocusPocus	エキゾチックなシンセサウンドはアラビックスケールに設定。プレッシャーでメロディを。さらにプレッシャー時はリバーブが左右に広がりメロディの輪郭がはっきりします。
Sequentials	フェイザーエフェクトのシンセベースに新機能のプレッシャースケールフォローで変化するハーモニー、そしてパーカッシブサウンドを別々のティンバーで作り、三位一体のサウンドになりました。
ElectricDrive	エレクトリックサウンドが新機能のプレッシャースケールフォローでランダムに音程、パンが変化する新感覚エレクトロサウンドです。
SynapseDance	一つのティンバーは1度、5度、オクターブの動き、他のティンバーは同じスケールで違う動き方をするようにスケールフォローを設定することで違うキャラクターの音が複雑に絡み合います。
LimeGrotto	ミュートのマイナス値設定やスローな初期反射を持つリバーブレベルをプレッシャーコントロールすることで非常に面白い効果を得られる音です。
RockGalaxy	ディレイのかかったパーカッシブなシンセサウンドですが、プレッシャーをかけるとスケールに沿ったピッチ変化+左右に広がるパンニングディレイが得られます。
HellContinuo	メイン、サブティンバーは倍音リッチなオーバドライブサウンド、エキストラティンバーはダブルノコギリ波で発振ギリギリの危ないサウンド。
WormSwarm	エキストラティンバーのシンセサウンドを中心にフランジャーのマニュアル値をプレッシャーで制御。今までにないサウンドキャラクターで新しい音楽が生まれます。
Drum'n'Cartoon	ステレオフランジャーのマニュアル操作をプレッシャーで制御する設定にし、エフェクト音でありながら歯切れの良いパーカッシブな表現が可能な音色。
GummyWahwah	プレッシャーによるワウのマニュアル値をリアルタイムでコントロール。叩くにニュアンスや角度、スピードで変幻自在のファンキーな表現力を持つ音色です。
D Effect	プレッシャーによるエフェクト・コントロールのサンプル的音色群
BeastCave	ロングリバーブの映像的なサウンドですが、リバーブレベルをプレッシャーで制御。押えることでリバーブミュートが掛かり、圧力の加減で新たな表現が可能。
BlackSahara	プレッシャーがかかっている時に叩いた音だけ、リバーブレベルが上がります。またエキストラティンバーのノイズ音はプレッシャーでレベルを制御。圧力時に発音します。
TwinklingDrum	エッジ側高音のみ、打面を押している時だけパンニングディレイがかかります。さらに叩くたび指定スケール上の音程を選んで発音。サウンドオンサウンドのような演奏も可能。
SingingBug	エッジ側高音にかかるパンニングディレイはプレッシャーでディレイタイムが短くなり、センター音は打面を押している間だけ叩くごとに指定スケール上の音をランダムに発音します。
RubberDrum	プレッシャーでショートディレイのタイムを制御。打面を押すとディレイタイムが長くなることでピッチベンド効果が得られます。
CelluloiDrum	プレッシャーでワウのマニュアル値を制御。コミカルなエフェクト音でパーカッシブな演奏が可能です。プレッシャーによって音の定位も変化します。
MatrixAsia	部分的にマルチタップディレイを使うことでリズムを刻みながら不思議な効果を得られます。10のステップのタイム、レベル、パンの設定で無限の可能性が広がります。
aMaze !	メインのロードラム以外はティンバーごとに別のスケールを設定、プレッシャーで音程、パンやアンビエントリバーブの広がりを制御。aFrameでしかできない表現です。
Canterbury5	3つのティンバーを使って和音を作り、プレッシャーで音程変化ができます。各ティンバーのスケールや音程変化幅は別々に設定できるので無限の組み合わせが可能です。
Sample&Mold	サブ、エキストラティンバーに装備されているディレイタップを別々に設定し、さらにプレッシャーによるショートディレイとスケールフォローで全く新しい表現方法が可能です。

インスト・リスト

A' Neo-acoustic	aFrameのキャラクターであるelectrorganicをイメージした音色群
Slappin'Frame	フレームドラムのスラップをイメージしたベースサウンド。エッジ側のアタックと組み合わせてファンキーなリズム表現が可能。
RetroFuture	ベース、マリンバ、シンセサウンドの音程、定位が、別々に縦横無尽に変化します。これもプレッシャーコントロールの可能性の一例です。
LiquidBowl	ホーローやステンレスのボールに水を少し入れて叩いた時の音をイメージしてみました。プレッシャーで揺れを表現。2種類の高音はミュート設定でベロシティスイッチのような効果。
BassOnIce	プレッシャーでピッチがさらに下がっていく重低音に対比する2種類の冷たい金属音の高音はプレッシャーによって音像、残響が左右に広がる空間系の音色。
CosmicSamba	プレッシャーで制御できるミュート、エフェクト、スケールなどをティンバーごとに設定することで、少しのニュアンスの変化が複雑で無限の表現力を生み出します。
DizzyBell	aFrame が得意とする金属的なサウンドですが、進化したプレッシャーによるピッチ、スケール、パンなどのコントロールを組み合わせたエレクトロオーガニックな音色です。
SledgeHummer	3Dエフェクトで音がスピーカーの外に広がるヘビーな歪み系サウンド。ミュートのマイナス値設定で急激に変化するエッジ側高音が特徴。
TechAncient	エレクトリックな音でありながら原始的なイメージのサウンド。3連系のディレイをうまく使うと電子的ポリリズムでさらにプリミティブ感が増します。
CastingSpell	メインとサブティンバーは深いリバーブの太鼓系の音、エキストラティンバーは管楽器のような音をプレッシャーでメロフェックに制御。呪術的なサウンドです。
MagicLamp	フェイザーのニュアンスとアラビックに設定したスケールをプレッシャーで制御したエキゾチックサウンド。アラジンの世界観を表現しました。

B' Acoustic	様々なアコースティックサウンドの特徴をシミュレートした音色群
CaPhone	カホンだけれど、もし表面版がハーモニーを奏でたら、、という想像上の楽器を作ってみました。このような試みもaFrame ならではのものです。
TwitterSamba	メイン、サブ、エキストラの各ティンバーを全く別の音色に設定し、プレッシャーによってそれぞれ別々の変化をするようにしたことで、一人サンバの気分。
JungleCall	土着的な木質サウンドと、バードコールのような音が、プレッシャー時は叩くたびにランダムにパンを変化させます。高品位リバーブが美しいサウンド。
DevilDrum	土着的な太鼓の音色ですが、ノイズ成分のエキストラティンバーのミュート値をマイナス方向に大きく設定すると、一定の強さ以上ではリリースが長くなる効果を得られます。
SnowFrame	フレームドラムサウンドに深いリバーブをかけていますが、エキストラティンバーパラメーターのミュート、ディレイタップのマイナス値設定とランダムパンニングで面白いサウンドになっています。
BuzzBukaDrum	ダラブッカのイメージですが、低音部を歪んだようなバズサウンドにした想像上の太鼓。エッジ側の高音もダイナミクスや奏法で微妙にピッチが揺れ表情豊か。
Bamboorine	大きなタンバリン系の音色ですが、プレッシャーをかけるとピッチやパンが変化しエレクトリックなエッセンスが加わるユニークなサウンドです。
Rock'n'Roar	変化しないセンター側低音に対して、エッジ側の音色はディレイタップのトレモロ効果にプレッシャーによるエフェクト、パンニング制御で不思議なサウンドになっています。
ClusterGong	韓国のケンガリをイメージしながらトラッシュサウンドに仕上げました。タッチの違いに繊細に反応し、豊かでダイナミックな倍音変化が得られます。
HystericDrum	バネを叩いたような音とシンセティックなサウンドを組み合わせた想像上の太鼓です。押したり擦ったりすることでユニークな表現ができます。

インスト・リスト

C' Electronic	エレクトロニックサウンドでありながら、生楽器同様の演奏感の音色群
HyperAsia 3D	シンセサウンドにスケールを沖縄音階に設定。プレッシャーでメロディコントロール。加えてディレイ付きの3D回転エフェクトも。
Basstronics	フェイザーでシンセベース風のサウンド。プレッシャーでパーカッシブなサウンドのティンバーのパンやピッチをコントロールすることができます。
AsianDelight	同じスケールでスケールフォローを設定。パンニングディレイをかけるとリズミックなハーモニー効果が。圧の強さに音程の変化幅が準ずるので、ダイナミクスでハーモニー感も変化。
WickedStairs	プレッシャーで、1度5度オクターブ変化する通奏低音、ピッチ、パンがランダムに変化するメタリックサウンド、アラビックスケールに沿って左右に動くメロディが絡み合うエキゾチックサウンド。
CircuitCave	プレッシャーをかけると音像は左右に広がり、かつリバーブがかかります。プレッシャーでエフェクトパラメーターをコントロールできるのもaFrameの大きな特徴です。
WarpingGong	プレッシャーで変化するフェイザーで表情をつけたゴングサウンドに叩くごとにランダムに変化するシンセサウンドをプラスした超不思議サウンド。
ElectroSnake	全ティンバーに同系倍音構成の音色を設定したエキゾチックなメロディックサウンド。3D回転エフェクトはプレッシャーでスピード変化しトレモロ効果が得られます。
3D Labyrinth	プレッシャーをかけると音程を変えながら3D回転するシンセサウンドと、ランダムにピッチ、パンニングが変化する金属音を組み合わせた複雑に変化する新音色。
BubbleDrummy	フランジャーのマニュアル値をプレッシャーで制御することで新しい表現力が。叩く場所や、擦るなどの奏法で、経験したことのない感覚で演奏ができます。
FrogSingers	プレッシャーによるワウコントロールとティンバー別にピッチベンドやスケールを設定することでユニークな表現が可能。叩く、擦る、抑えるなどの奏法に繊細に反応します。

D' Effect	プレッシャーによるエフェクト・コントロールのサンプル的音色群
BlastCell	切れ味のいいミュートコントロールと叩くごとにピッチやパンのランダムな変化をして今までにないダイナミックな表現が可能です。
ExplodeCajon	メタリックなカホンサウンドですが、打面を押している間だけリバーブが掛かります。ゲートやリバーブスリバーブをリアルタイムで操るのは全く新たな表現力です。
ShamiTechno	各ティンバーは太鼓、木魚、三味線のイメージで、プレッシャーをかけている間は、それぞれは日本的な音階で叩くごとに変化。さらに三味線音はディレイでサウンドオンサウンド。
X-Capoeira	この音色では一部のティンバーにだけパンニングディレイをかけプレッシャーでディレイタイムを制御し面白い効果を出しています。
RewindIt	ティンバーごとにプレッシャーでのピッチの上下を別個に設定した上で、ショートディレイのタイムをプレッシャーで長くすることでテープの巻き戻しのような効果をシミュレート。
WeirdJawHarp	プレッシャーでフェイザーのマニュアルを制御した口琴のようなサウンドですが、プレッシャーによりホールトーンスケールでピッチが上下します。
Bugs&Birds	各ティンバーの異なる効果音は、プレッシャー時のアタックにはステレオリバーブがかかり、新機能のスケールフォローで叩くたびにピッチとパンが変化します。
PsychicDrum	6層コーラス+アンビエンスエフェクトやティンバごとのプレッシャーによるレベルやミュート設定で非常に面白い効果を得られます。
GetFiltered	WahのLPFとエキストラティンバーのリングモジュレーションでシンセベース的なサウンドを作り、プレッシャーでピッチベンドコントロール。
HurtlingDrum	ディレイタップ、逆方向ミュート、エフェクターセクションのディレイなどを組み合わせ、プレッシャー制御のパンやランダムピッチなど隠し技満載サウンド。

インスト・エディット・パラメーター

Main Parameter		
Main In	C0/E100 ~ C50/E50 ~ C100/E0	Main Input Balance
MainOvt	Natural ~ Organ (*1)	Main Overtone
MainHrmNo.	1 ~ 32	Main Harmonics Number
MainTune	16 ~ 12544Hz / C0/-50 ~ G9/+49	Main Tuning
MainDcay	0.1 ~ 10.0sec	Main Decay Time
Main HFD	-1.00 ~ +1.00	Main High Frequency Damping
Main DQM	0 ~ 200	Main Dynamics Q Modulation
Main DFM	-100 ~ +100	Main Dynamics Frequency Modulation
Main PFM	-100 ~ +100	Main Pressure Frequency Modulation
MainSC	OFF, MTriad ~ Chrmtic(*3)  ~  (*4)	Main Pressure Pitch Scale Control
MainMute	-100 ~ -1, OFF, ON(nnn), +1 ~ +100	Main Pressure Mute Switch
Main OD	-100 ~ +100	Main Over Drive

Sub Parameter		
Sub In	C0/E100 ~ C50/E50 ~ C100/E0	Sub Input Balance
Sub Ovt	Natural ~ Organ (*1)	Sub Overtone
Sub HrmNo.	1 ~ 32	Sub Harmonics Number
Sub Tune	16 ~ 12544Hz / C0/-50 ~ G9/+49	Sub Tuning
Sub Dcay	1 ~ 3000ms	Sub Decay Time
Sub HFD	-1.00 ~ +1.00	Sub High Frequency Damping
Sub DQM	0 ~ 200	Sub Dynamics Q Modulation
Sub DFM	-100 ~ 100	Sub Dynamics Frequency Modulation
Sub PFM	-100 ~ 100	Sub Pressure Frequency Modulation
Sub SC	OFF, MTriad ~ Chrmtic(*3)  ~  (*4)	Sub Pressure Pitch Scale Control
Sub Mute	-100 ~ -1, OFF, ON(nnn), +1 ~ +100	Sub Pressure Mute Switch
Sub OD	-100 ~ +100	Sub Over Drive
Sub Delay	0 ~ 200ms	Sub Delay Time
Sub D.Tap	0 ~ 8	Sub Delay Tap Number

パラメーター・リスト

Extra Parameter		
Xtra In	C0/E100 ~ C50/E50 ~ C100/E0	Extra Input Balance
XtraType	WhiteNz ~ Jx SxR (*2)	Extra Type
XtraTune	16 ~ 12544Hz / C0/-50 ~ G9/+49	Extra Tuning
XtraDcay	1 ~ 3000ms	Extra Decay Time
XtraHold	0 ~ 500ms	Extra Hold Time
XtraFltQ	0.5 ~ 16.0	Extra Filter Q
Xtra DQM	0 ~ 200	Extra Dynamics Q Modulation
Xtra DFM	-100 ~ +100	Extra Dynamics Frequency Modulation
Xtra PFM	-100 ~ +100	Extra Pressure Frequency Modulation
XtraMute	-100 ~ -1, OFF, ON(nnn), +1 ~ +100	Extra Pressure Mute Switch
XtraDelay	0 ~ 200ms	Extra Decay Time
XtraD.Tap	-3000 ~ 8	Extra Delay Tap Number
XtraD.Fluct	0 ~ 100	Extra Delay Fluctuation (Time & Level)
XtraD.Atck	0 ~ 200ms	Extra Delay Attack Time
XtraD.Dcay	1 ~ 999ms	Extra Delay Decay Time
XtraJxF.Type	LPF, HPF, BPF	Extra JingleX Filter Type
XtraJxFR	16 ~ 12544Hz / 0.10 ~ 10.00	Extra JingleX Filter Frequency/Ratio
XtraJxMR	1 ~ 12544Hz / 0.10 ~ 10.00	Extra JingleX Modulator OSC Frequency/ Ratio
XtraJxXFMod	-100 ~ +100	Extra JingleX X-Frequency Modulation
XtraJxCarLev	0 ~ 127(100: 0dB, 127: +6dB)	Extra JingleX Carriery Output Level
XtraJxModLev	0 ~ 127(100: 0dB, 127: +6dB)	Extra JingleX Modulator Output Level
XtraJxRingLv	0 ~ 127(100: 0dB, 127: +6dB)	Extra JingleX Ring Modulation Output Level
XtraSC	OFF, MTriad ~ Chrmtic(*3) P2 ~ K4 (*4)	Extra Pressure Pitch Scale Control
XtraBoost	0 ~ 100(0.0 dB ~ 20.0 dB)	Extra Boost

パラメーター・リスト

Dry Signal Parameter		
DryC.EqF	20 ~ 20000Hz	Dry Center Signal EQ Frequency
DryC.EqG	-18.0 ~ +18.0	Dry Center Signal EQ Gain
DryC.EqQ	0.5 ~ 16.0	Dry Center Signal EQ Q
DryE.EqF	20 ~ 20000Hz	Dry Edge Signal EQ Frequency
DryE.EqG	-18.0 ~ +18.0	Dry Edge Signal EQ Gain
DryE.EqQ	0.5 ~ 16.0	Dry Edge Signal EQ Q
CentrLPF	20 ~ 20000Hz	Center Input LPF Frequency
Edge HPF	20 ~ 20000Hz	Edge Input HPF Frequency

Pressure Parameter		
Mute Sens	0 ~ 100	Pressure Mute Sens
Mute Mask	0 ~ 500ms	Pressure Mute Mask
Mute Dcay	0 ~ 100	Pressure Mute Dcay
Bend Curve	A0 ~ A8	Pressure Bend Curve

パラメーター・リスト

Mixer Parameter		
MixMain Pan	L63 ~ C00 ~ R63 -- , +R ~ (5)	Mixer Main Pan Mixer Main Pan Pressure Control
MixSub Pan	L63 ~ C00 ~ R63 -- , +R ~ (5)	Mixer Sub Pan Mixer Sub Pan Pressure Control
MixXtra Pan	L63 ~ C00 ~ R63 -- , +R ~ (5)	Mixer Extra Pan Mixer Extra Pan Pressure Control
MixDryCPan	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Dry Center Pan
MixDryEPan	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Dry Edge Pan
MixMainLev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB) -- , P+ , P- (*6)	Mixer Main Level Mixer Main Level Pressure Control
MixSubLev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB) -- , P+ , P- (*6)	Mixer Sub Level Mixer Sub Level Pressure Control
MixXtraLev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB) -- , P+ , P- (*6)	Mixer Extra Level Mixer Extra Level Pressure Control
MixDryCLEv	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Dry Center Level
MixDryELEv	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Dry Edge Level
MixMainSnd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB) M+ , M- (*7)	Mixer Main Effect Send Level Mixer Main Master Mix Bus Switch
MixSub Snd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB) M+ , M- (*7)	Mixer Sub Effect Send Level Mixer Sub Master Mix Bus Switch
MixXtraSnd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB) M+ , M- (*7)	Mixer Extra Effect Send Level Mixer Extra Master Mix Bus Switch
MixDryCSnd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB) M+ , M- (*7)	Mixer Dry Center Effect Send Level
MixDryESnd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB) M+ , M- (*7)	Mixer Dry Edge Effect Send Level
MixMasterLev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Master Level
MixMasterBal	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Master Balance

パラメーター・リスト

*1 Overtone List

Tone	Description
Natural	Natural Number 1,2,3,4,5,,,,,
Odd No.	Odd Number 1,3,5,7,9,,,,,
PrimeNo.	Prime Number 1,3,5,7,11,13,,,,
BesselM0	Bessel Function Zero MODE(0)
BesselM1	Bessel Function Zero MODE(1)
BesselM2	Bessel Function Zero MODE(2)
BesselM3	Bessel Function Zero MODE(3)
BesselM4	Bessel Function Zero MODE(4)
BesselM5	Bessel Function Zero MODE(5)
BesselM6	Bessel Function Zero MODE(6)
BesselM7	Bessel Function Zero MODE(7)
Membran	Vibrations of Membranes Basic
MembrnH1	Vibrations of Membranes High1
MembrnH2	Vibrations of Membranes High2
MembrnH3	Vibrations of Membranes High3
MembrnH4	Vibrations of Membranes High4

Tone	Description
Taiko	Taiko (Japanese Drum)
KettleD	Kettle Drum
BassDrm	Bass Drum
Tom	Tom Tom
T.Head	Snare Drum Top Head
B.Head	Snare Drum Bottom Head
T+B Head	Snare Drum Top & Bottom Head
FryPan	Frypan
Cymbal	Cymbal
VibeLow	Vibraphone Low
VibeMid	Vibraphone Mid
VibeHigh	Vibraphone High
Glocken	Glockenspiel
Marimba	Marimba
Organ	Organ

*2 Extra Type

Type	Description
WhiteNz	White Noise
LPF Nz	White Noise with LPF
HPF Nz	White Noise with HPF
BPF Nz	White Noise with BPF
Jingle1	Jingle1 with BPF
Jingle2	Jingle2 with BPF
Jingle3	Jingle3 with BPF
Click1	Click1 Single Sine Wave
Click2	Click2 Dual Sine Wave (1 + 1.5)
Click3	Click3 4th Sine Wave (Wood)
Click4	Click4 6th Sine Wave (Metal)
Jx TxT	JingleX Dual Triangle Wave (Carrier & Modulator)
Jx RxR	JingleX Dual Rectangle Wave (Carrier & Modulator)
Jx SxS	JingleX Dual Saw Tooth Wave (Carrier & Modulator)
Jx TxR	JingleX Tri (Carrier) and Rect (Modulator)
Jx TxS	JingleX Tri (Carrier) and Saw (Modulator)
Jx RxT	JingleX Rect (Carrier) and Tri (Modulator)
Jx RxS	JingleX Rect (Carrier) and Saw (Modulator)
Jx SxT	JingleX Saw (Carrier) and Tri (Modulator)
Jx SxR	JingleX Saw (Carrier) and Rect (Modulator)

パラメーター・リスト

*3 Pressure Pitch Scale Control Parameter

Value	Description
OFF	OFF
MTriad	Major Triad
mTriad	minor Triad
MPenta	Major Penatatonic
mPenta	minor Penatatonic
MScale	Major Scale
mScale	minor Scale
Sus	Suspended
mHarmo	Harmonic minor Scale
mMelo	Melodic minor Scale
mBlues	minor Blues Scale
WholeT.	Wholetone Scale
Altered	Altered Scale
Lydian	Gregorian Mode Lydian
Dorian	Gregorian Mode Dorian
Phrygi.	Gregorian Mode Phrygian
Mxlydi.	Gregorian Mode Mixolydian
Arabic	Arabic Scale
MHungar	Major Hungarian Scale
mHungar	minor Hungarian Scale
Hindu	Hindu Scale
Ryukyu	Japanese Ryukyu Scale
Minnyou	Japanese Minnyou Scale
Miyako	Japanese Miyako Scale
Ritsu1	China Ritsu1 Scale
Ritsu2	China Ritsu2 Scale
Ryo	China Ryo Scale
5th	5th
Octave	Octave
Chrmtic	Chromatic Scale

*4 MainSC/SubSC/XtraSC Parameter

Value	Description
	Pressure Scale Control Up
	Pressure Scale Control Down
	Random, Note Up
	Random, Note Down
	Random, Note Down
	Sequence Up
	Sequence Down
	Sequence Up Down
	Sequence Down Up
	Skip Up
	Skip Down
	Skip Up Down
	Skip Down Up

*5 MixMainPan, MixSub Pan, MixXtraPan Parameter

Value	Description
	Control Off
	Pressure +127
	Pressure -127
	Pressure +63
	Pressure -63
	Ping Pong L->R
	Ping Pong R->L
	Random +63
	Random -63
	Random +-63
	Pitch Up R Down L
	Pitch Up L Down R

パラメーター・リスト

*6 XMixMainLev, MixSub Lev, MixXtraLev Parameter

Value	Description
	Control Off
	Pressure Control Volume Up
	Pressure Control Volume Down

*7 Mixerセクション MASTER MIX BUS SW Parameter

Value	Description
	Master Bus Switch On
	Master Bus Switch Off

エフェクト・エディット・パラメーター

REV(リバーブ・パラメーター)

Parameter	Value	Description
Time	0.1 ~ 100.0sec	Reverb Time
Pre Delay	0 ~ 200ms	Pre Delay
ER Dens	0 ~ 100	Early Reflection Density
Rev Dens	0 ~ 100	Reverb Density
HF Damp	0.05 ~ 1.00	High Frequency Damping
Pan Spread	0 ~ 100	Pan Spread
ER Level	0 ~ 100	Early Reflection Level
Rev Level	0 ~ 100	Reverb Level
Wet Level	0 ~ 100	Wet Level
Dry Level	0 ~ 100	Dry Level
PressMode	OFF, MUTE, LEVEL, SEND, SPREAD	Pressure Control Mode
PressSens	0 ~ 100	Pressure Sens
PressAtck	0 ~ 1000ms	Pressure Attack Time
PressRele	0 ~ 3000ms	Pressure Release Time
Reverb Sw	OFF, ON	Reverb Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

パラメーター・リスト

DLY(ディレイ・パラメーター)

Parameter	Value	Description
Type	Stereo In, Mono In, Panning LR, PanningRL	Delay Type
Time L	0.1 ~ 1000.0ms	Delay Time Lch
Time R	0.1 ~ 1000.0ms	Delay Time Rch
Feedback	0 ~ 100	Feedback Level
HF Damp	0.05 ~ 1.00	High Frequency Damping
Pan Spread	0 ~ 100	Pan Spread
Wet Level	0 ~ 100	Wet Level
Dry Level	0 ~ 100	Dry Level
Mod Rate	0.1 ~ 10.0Hz	Modulation Rate
Mod Depth	0 ~ 100	Modulation Depth
Mod Phase	0 ~ 180deg	Modulation Phase
Press Mode	OFF, MUTE, LEVEL, SEND, SPREAD, TIME++, TIME--	Pressure Control Mode
Press Sens	0 ~ 100	Pressure Sens
PressAtck	0 ~ 1000ms	Pressure Attack Time
PressRele	0 ~ 3000ms	Pressure Release Time
Delay Sw	OFF, ON	Delay Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
AmbienceType	OFF, A, B, C, D, E	Ambience Type
Ambience Lev	0 ~ 100	Ambience Level
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

パラメーター・リスト

CHO(コーラス・パラメーター)

Parameter	Value	Description
Type	2PHASE NORM, 2PHASE XMIX, 3PHASE NORM, 3PHASE XMIX, 6PHASE NORM, 6PHASE XMIX	Chorus Type
Mod Rate	0.1 ~ 10.0Hz	Modulation Rate
Mod Depth	0 ~ 100	Modulation Depth
Mod Phase	0 ~ 180deg	Modulation Phase
Wet HPF	20 ~ 500Hz	Wet HPF Frequency
Wet LPF	1000 ~ 20000Hz	Wet LPF Frequency
Wet Level	0 ~ 100	Wet Level
Dry Level	0 ~ 100	Dry Level
Chorus Sw	OFF, ON	Chorus Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
AmbienceType	OFF, A, B, C, D, E	Ambience Type
Ambience Lev	0 ~ 100	Ambience Level
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

パラメーター・リスト

FLG(フランジャー・パラメーター)

Parameter	Value	Description
RATE	0 ~ 100	Modulation Rate
DEPTH	0 ~ 100	Modulation Depth
MANUAL	0 ~ 100	Manual
RESO	-100 ~ +100	Resonance
XFB	-100 ~ +100	Cross Feedback Level
MOD PH	0 ~ 180deg	Modulation Phase
Press Mode	OFF, DEPTH, MANU++, MANU--, RATE++, RATE--	Pressure Control Mode
Press Sens	0 ~ 100	Pressure Sens
PressAtck	0 ~ 1000ms	Pressure Attack Time
PressRele	0 ~ 3000ms	Pressure Release Time
Flanger Sw	OFF, ON	Flanger Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
AmbienceType	OFF, A, B, C, D, E	Ambience Type
Ambience Lev	0 ~ 100	Ambience Level
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

パラメーター・リスト

PHS(フェイザー・パラメーター)

Parameter	Value	Description
RATE	0 ~ 100	Modulation Rate
DEPTH	0 ~ 100	Modulation Depth
MANUAL	0 ~ 100	Manual
RESO	-100 ~ +100	Resonance
XFB	-100 ~ +100	Cross Feedback Level
MOD PH	0 ~ 180deg	Modulation Phase
SATGE	1 ~ 32	Shift Stage Number
Press Mode	OFF, DEPTH, MANU++, MANU--, RATE++, RATE--	Pressure Control Mode
Press Sens	0 ~ 100	Pressure Sens
PressAtck	0 ~ 1000ms	Pressure Attack Time
PressRele	0 ~ 3000ms	Pressure Release Time
Phaser Sw	OFF, ON	Phaser Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
AmbienceType	OFF, A, B, C, D, E	Ambience Type
Ambience Lev	0 ~ 100	Ambience Level
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

パラメーター・リスト

WAH(ワウ・パラメーター)

Parameter	Value	Description
Type	CRYBABY, BPF, LPF, HPF, PEAKING	Wah Type
Manual Freq	0 ~ 100	Manual Frequency
Freq Min	100 ~ 1000Hz	Frequency Minimum
Freq Max	1000 ~ 5000Hz	Frequency Maximum
Filter Q	1.0 ~ 30.0	Filter Q
PressSw	OFF, ON	Pressure Control Mode
PressSens	0 ~ 100	Pressure Sens
PressAtck	0 ~ 1000ms	Pressure Attack Time
PressRele	0 ~ 3000ms	Pressure Release Time
Wah Sw	OFF, ON	Wah Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
AmbienceType	OFF, A, B, C, D, E	Ambience Type
Ambience Lev	0 ~ 100	Ambience Level
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

パラメーター・リスト

Multi-Tap DLY (マルチタップ・ディレイ・パラメーター)

Parameter	Value	Description
Time1	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap1
Time2	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap2
Time3	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap3
Time4	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap4
Time5	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap5
Time6	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap6
Time7	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap7
Time8	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap8
Time9	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap9
Time10	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap10
Time FB	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Tap Feedback
Lev1	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap1
Lev2	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap2
Lev3	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap3
Lev4	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap4
Lev5	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap5
Lev6	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap6
Lev7	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap7
Lev8	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap8
Lev9	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap9
Lev10	0 ~ 127 (100: 0dB, 127: +6dB)	Delay Level Tap10
Pan1	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap1
Pan2	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap2
Pan3	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap3
Pan4	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap4
Pan5	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap5
Pan6	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap6
Pan7	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap7
Pan8	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap8
Pan9	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap9
Pan10	L63 ~ C00 ~ R63	Delay Pan Tap10

パラメーター・リスト

Parameter	Value	Description
Feedback	0 ~ 100	Feedback Level
HF Damp	0.05 ~ 1.00	High Frequency Damping
Pan Spread	0 ~ 100	Pan Spread
Wet Level	0 ~ 100	Wet Level
Dry Level	0 ~ 100	Dry Level
Press Mode	OFF, MUTE, LEVEL, SEND, SPREAD	Pressure Control Mode
Press Sens	0 ~ 100	Pressure Sens
PressAtck	0 ~ 1000ms	Pressure Attack Time
PressRele	0 ~ 3000ms	Pressure Release Time
Delay Sw	OFF, ON	Delay Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
AmbienceType	OFF, A, B, C, D, E	Ambience Type
Ambience Lev	0 ~ 100	Ambience Level
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

パラメーター・リスト

SPACER(スペースR・パラメーター)

Parameter	Value	Description
Azimuth	-174 ~ +180deg	Azimuth
AutoRevo	OFF, RIGHT, LEFT	Auto Revolution
RevoSpeed	1 ~ 600rpm	Revolution Speed
DlySw	OFF, ON	Delay Switch
DlyTime	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time
DlyFeedback	0 ~ 100	Delay Feedback
DlyWetLev	0 ~ 100	Delay Wet Level
DlyDryLev	0 ~ 100	Delay Dry Level
PressMode	OFF, Turn R, Turn L, Revo++, Revo--	Pressure Control Mode
PressSens	0 ~ 100	Pressure Sens
PressAtck	0 ~ 1000ms	Pressure Attack Time
PressRele	0 ~ 3000ms	Pressure Release Time
Phones	OFF, ON	Phones
SpaceR Sw	OFF, ON	SpaceR Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

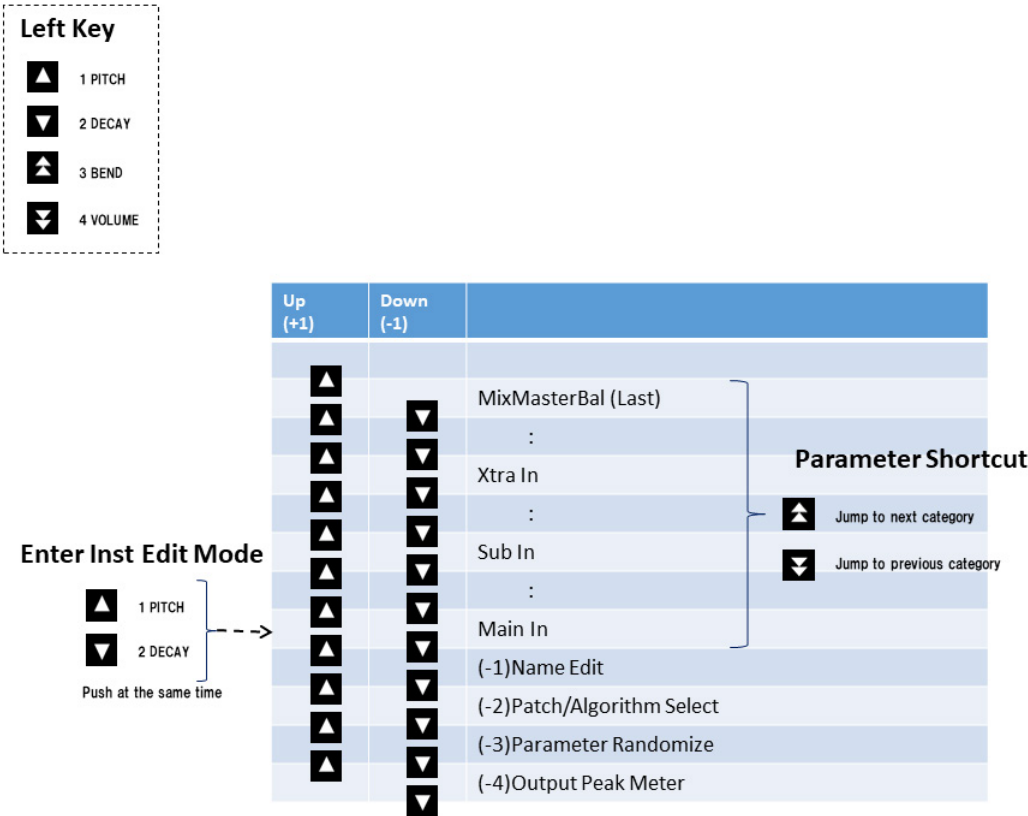
パラメーター・リスト

SPACEZ(スペースZ・パラメーター)

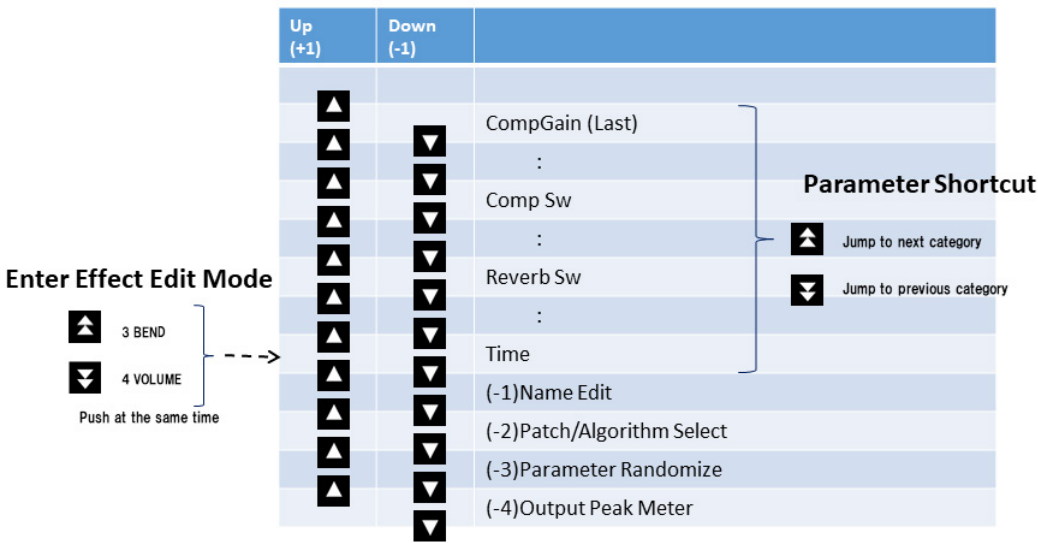
Parameter	Value	Description
Spread	1 ~ 10	Spread
DlySw	OFF, ON	Delay Switch
DTime L	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time L
DTime R	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time R
DTimeFB	0.0 ~ 1200.0ms	Delay Time Feedback
DlyFeedback	0 ~ 100	Delay Feedback
DlyWetLev	0 ~ 100	Delay Wet Level
DlyDryLev	0 ~ 100	Delay Dry Level
Phones	OFF, ON	Phones
SpaceZ Sw	OFF, ON	SpaceZ Effect Switch
FxMtrx	Snd/Rtn, MasterIns	Effect Matrix
Comp Sw	OFF, ON	Compressor Effect Switch
CompThrs	-48.0 ~ 0.0dB	Compressor Threshold
CompRatio	1.0:1, 1.1:1 ~ 1.9:1, 2:1, 3:1 ~ 10:1, 20:1, INF:1	Compressor Ratio
CompKnee	HARD, SOFT1, SOFT2	Compressor Knee
CompAtck	0.0 ~ 300.0ms	Compressor Attack
CompRele	0 ~ 10000ms	Compressor Release
CompGain	-24.0 ~ +24.0dB	Compressor Gain

パラメーターエディット時のパラメーター構造とLCD表示

エディットモード時に入った時のパラメーター構造と、LCD表示と各キーの操作を示します。



ex. Reverb



INST Parameter category

Type	Category	Parameter
INST	Main Parameter	Main In
	Sub Parameter	Sub In
	Extra Parameter	Xtra In
	Dry Signal Parameter	DryC.EqF
	Pressure Parameter	Mute Sens
	Mixer Parameter	MixMainPan
		MixMainLev
		MixMainSnd
		MixMasterLev

EFFECT Parameter category

Type	Parameter
EFFECT (REV)	Time
	PressMode
	Reverb Sw
	Comp Sw
EFFECT (DLY)	Type
	Mod Rate
	PressMode
	Delay Sw
	AmbienceType
	Comp Sw
EFFECT (CHO)	Type
	Chorus Sw
	AmbienceType
	Comp Sw
EFFECT (FLG)	RATE
	Flanger Sw
	AmbienceType
	Comp Sw

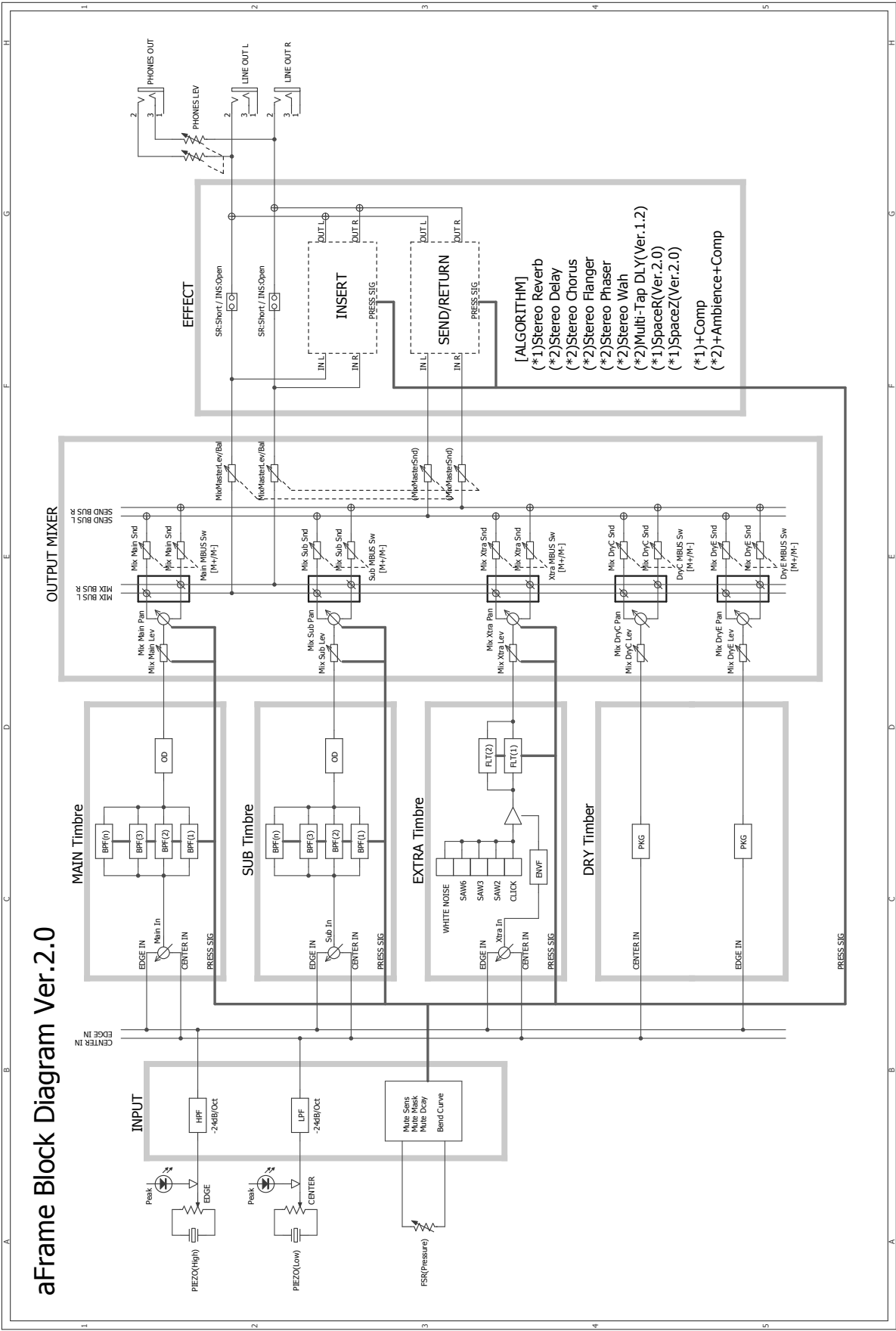
Type	Parameter
EFFECT (PHS)	RATE
	Phaser Sw
	AmbienceType
	Comp Sw
EFFECT (WAH)	TYPE
	Wah Sw
	AmbienceType
	Comp Sw

Type	Parameter
EFFECT (Multi-Tap DLY)	Time 1
	Lev 1
	Pan1
	Feedback
	PressMode
	Delay Sw
	AmbienceType
	Comp Sw
EFFECT (SPACER)	Azimuth
	DlySw
	PressMode
	Phones
EFFECT (SPACEZ)	Spread
	DlySw
	Phones
	Comp Sw

State	LCD Display
Editing Parameter	I01:Harmo Drum▲▲ Main In:C50/E50 ◀ ▶ : Sub Parameter change ▲ ▼ : Parameter shortcut Encoder rotate: Parameter change with Encoder push: Parameter * 10 or 1step
Name Edit	I01:■armo Drum▲▲ ◀▲INS ▼DEL▶ ◀ ▶ : Name Char MOVE cursor ▲ ▼ : Name Char INS/DEL Encoder rotate: Name Char change with Encoder push: Name Char skip
Patch/Algorithm Select	I01←LdP2B.Inst P01:Harmo Drum ▲ ▼ : Return to Parameter EDIT(Parameter #1) Encoder rotate: Patch/Algorithm select with Encoder push: Patch/Algorithm set

Offset from Edit start point	LCD Display
Parameter Randomize	: Randomize TYPE change : Return to Parameter EDIT(Parameter #1) : Return to Parameter EDIT(Parameter Type Top)(*) Encoder rotate: Randomize RATE change Encoder push: Randomize exec with Encoder push: RATE * 10 (*) << INST EDIT >> Randomize Typeが / MainPrm / Sub Prm / XtraPrm / の時、 で / Main In / Sub In / Xtra In / Edit Parameterへ戻ります。 ((*) << EFFECT EDIT: M.Tap Delay >> Randomize TYPEが / TimePrm / Lev Prm / Pan Prm / FB/HFD / の時、 で / Time 1 / Lev 1 / Pan 1 / Feedback / Edit Parameterへ戻ります。 Randomize後のパラメーター値を容易に確認することができます。 上以外の設定では で全てParameter #1に戻ります。
Output Peak Meter	: Return to Parameter EDIT (Parameter #1)

ブロック・ダイアグラム



PRESS																	
SC	0	1	2	3	4	5	6	7	Scale Name								
MTriad	C	C	E	E	G	G	C2	C2	Major Triad								
mTriad	C	C	E ^b	E ^b	G	G	C2	C2	minor Triad								
MPenta	C	C	D	D	E	G	A	C2	Major Penatatonic								
mPenta	C	C	E ^b	E ^b	F	G	B ^b	C2	minor Penatatonic								
MScale	C	D	E	F	G	A	B	C2	Major Scale								
mScale	C	D	E ^b	F	G	A ^b	B ^b	C2	minor Scale								
Sus	C	D	D	F	F	G	G	C2	Suspended								
mHarmo	C	D	E ^b	F	G	A ^b	B	C2	Harmonic minor Scale								
mMelo	C	D	E ^b	F	G	A	B	C2	Melodic minor Scale								
mBlues	C	C	E ^b	F	G ^b	G	B ^b	C2	minor Blues Scale								
WholeT.	C	C	D	E	F [#]	G [#]	A [#]	C2	Wholetone Scale								
Altered	C	C [#]	D [#]	E	F [#]	G [#]	A [#]	C2	Altered Scale								
Lydian	C	D	E	F [#]	G	A	B	C2	Gregorian Mode Lydian								
Dorian	C	D	E ^b	F	G	A	B ^b	C2	Gregorian Mode Dorian								
Phrygi.	C	D ^b	E ^b	F	G	A ^b	B ^b	C2	Gregorian Mode Phrygian								
Mxlydi.	C	D	E	F	G	A	B ^b	C2	Gregorian Mode Mixolydian								
Arabic	C	C [#]	E	F	G	G [#]	B	C2	Arabic Scale								
MHungar	C	D [#]	E	F [#]	G	A	A [#]	C2	Major Hungarian Scale								
mHungar	C	D	E ^b	F [#]	G	A ^b	B	C2	minor Hungarian Scale								
Hindu	C	D	E	F	G	G [#]	A [#]	C2	Hindu Scale								
Ryukyu	C	C	E	E	F	G	B	C2	Japanese Ryukyu Scale								
Minnyou	C	C	E ^b	E ^b	F	G	B ^b	C2	Japanese Minnyou Scale								
Miyako	C	C	D	E ^b	E ^b	G	A ^b	C2	Japanese Miyako Scale								
Ritsu1	C	C	D	D	F	G	B ^b	C2	China Ritsu1 Scale								
Ritsu2	C	C	D	D	F	G	A	C2	China Ritsu2 Scale								
Ryo	C	C	D	D	E	G	A	C2	China Ryo Scale								
5th	C	C	C	G	G	C2	C2	C2	5th								
Octave	C	C	C	C	C2	C2	C2	C2	Octave								
SC	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Scale Name
Chrmtic	C	C	C	C [#]	D	D [#]	E	F	F [#]	G	G [#]	A	A [#]	B	C2	C2	Chromatic Scale

※ Japanese Ryukyu Scale (琉球音階)

Japanese Minnyou Scale (民謡音階)

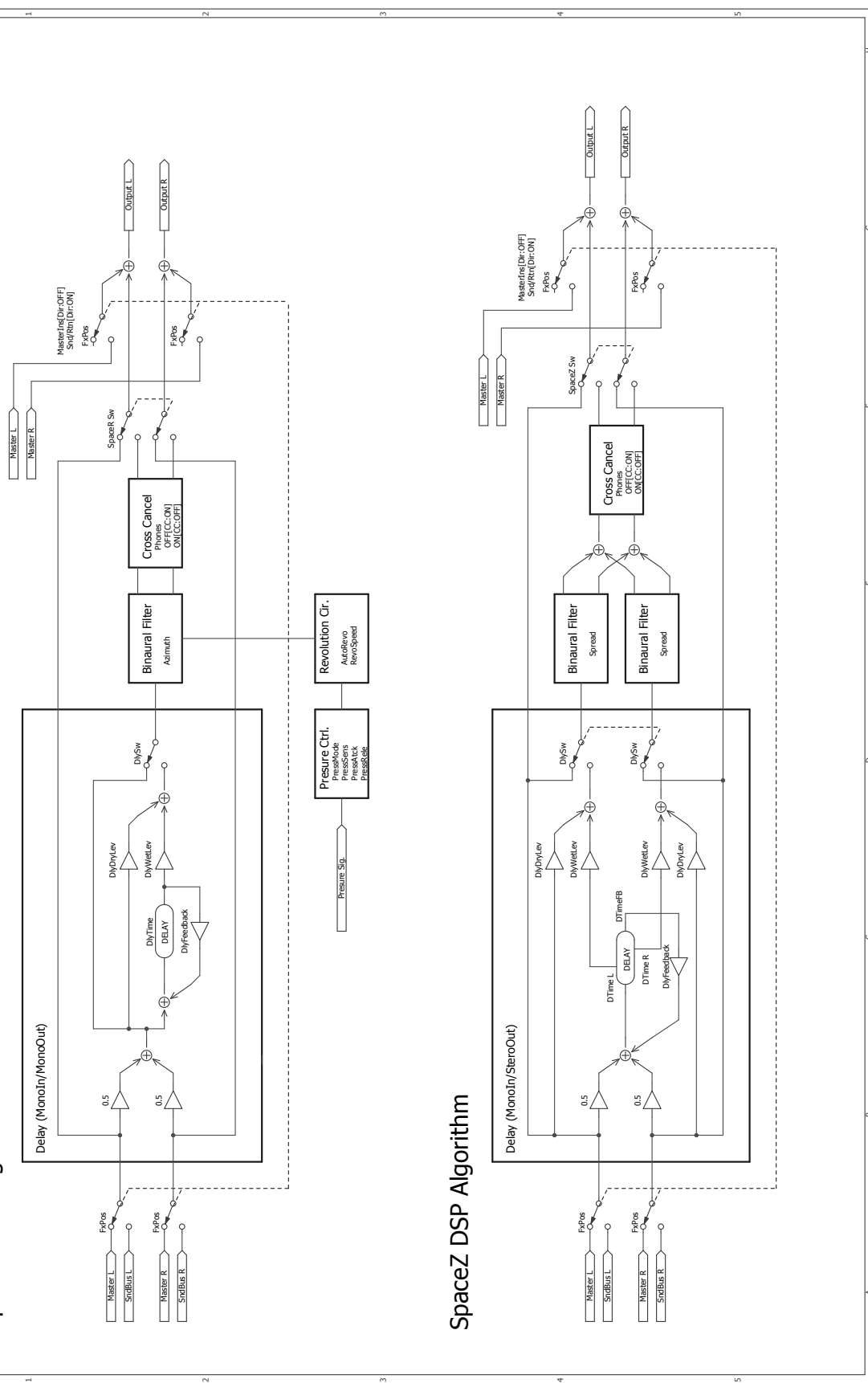
Japanese Miyako Scale (都節音階/ヨナ抜き短音階)

China Ritsu1 Scale (律音階/上行)

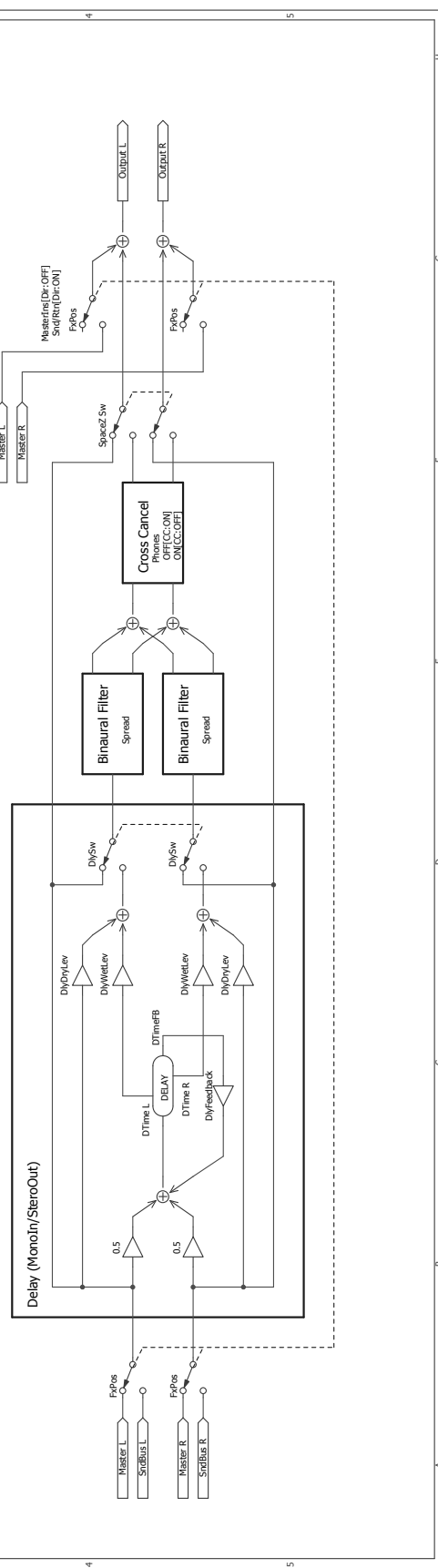
China Ritsu2 Scale (律音階/下行)

China Ryo Scale (呂音階/ヨナ抜き長音階)

SpaceR DSP Algorithm



SpaceZ DSP Algorithm



Music and Video RE-IMAGINED
www.atvcorporation.com