



aFrame

electrorganic percussion

EN

JA

Reference Guide

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](#)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](#)に記載されているアルゴリズムに対応した表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。

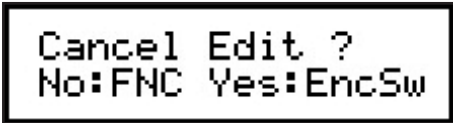


2. ◀/▶ボタンを押して、変更する文字にカーソルをあわせませす。
3. エンコーダーを回して文字を変更します。
文字を挿入するには[3 BEND]ボタンを、文字を消去するには[4 VOLUME]ボタンを押します。
▲の前までが表示されます。文字の途中で▲を入れると、以降の文字列は表示されません。
4. 名前のエディットが終わったら、[1 PITCH]または[2 DECAY]ボタンを押してパラメーター選択画面に戻ります。

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。

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 DECAF]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 DECAF]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。

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]

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。

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

システム・パラメーター

システムエディット

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。

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する先を選びます。

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。最大256プロジェクトまで保存できます。

***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。
プロジェクトが保存されます。
保存先にSDカードを選んだとき、ファイルの番号は001番から始まり、その後は順番に番号がつきます。

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。
現在のaFrameのプロジェクトが読み込んだプロジェクトに変わり、PLAY MODEに戻ります。

SYS:Init Project

工場出荷時のプロジェクトに戻します。

1. エンコーダーを押します。
aFrameのプロジェクトが工場出荷時のデータに変わり、PLAY MODEに戻ります。

SYS:Export TONE

現在選んでいるグループの音色(インストとエフェクトの組み合わせ)データを、SDカードに書き出します。

ディスプレイの表示	説明
SDC.aFrameI***	SDカード内のファイル名
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。

1. エンコーダーを押します。
データを書き出します。
データの書き出しが終わると、PLAY MODEに戻ります。

メモ

- SDカードには最大256音色まで書き出せます。
- 出力先のファイルの番号は001番から始まり、その後は順番に番号がつきます。

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.aFrameI***	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も書き換わります。

メモ

- 他で使用していないグループD'10(I80/E80)などを作っておくと、I80/E80に音色データが読み込まれます。

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。

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。

1. 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。
2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

システム・パラメーター

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。

1. 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。

2. [5 EFFECT]ボタンを押してPLAY MODEに戻ります。

SYS: APP info

aFrameに関する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: 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

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)

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:Harmo Drum	E41:Harmo D.Rev (REV)
GRP A'02/10	I42:Hyper Pot	E42:Hyper P.Rev (REV)
GRP A'03/10	I43:Psyco Skin	E43:Psyco S.Rev (REV)
GRP A'04/10	I44:Spanky	E44:Spanky.Rev (REV)
GRP A'05/10	I45:Bessel Clone	E45:Bess.DlyP.S (DLY)
GRP A'06/10	I46:Stereo Skin	E46:S.Skin.Ambie (REV)
GRP A'07/10	I47:Incantation	E47:Incant.PhsPM (PHS)
GRP A'08/10	I48:BassOnBoard	E48:BassOnB.Rev (REV)
GRP A'09/10	I49:BalaPhonic	E49:BalaPh.DlyPM (DLY)
GRP A'10/10	I50:HarmoVoice	E50:HarmoV.Rev (REV)
GRP B'01/10	I51:Quajon	E51:Quajon Rev (REV)
GRP B'02/10	I52:Taikology	E52:TaikologyRev (REV)
GRP B'03/10	I53:Bamboo Drum	E53:Bamboo Rev (REV)
GRP B'04/10	I54:Tunnel Drum	E54:Tunnel Rev (REV)
GRP B'05/10	I55:Framey	E55:Framey Rev (REV)
GRP B'06/10	I56:Goblet Drum	E56:GobletD.Rev (REV)
GRP B'07/10	I57:Candeiro	E57:Candeiro.Rev (REV)
GRP B'08/10	I58:Snappin'Kit	E58:Snappy Rev (REV)
GRP B'09/10	I59:MetalSurface	E59:MetalS.Rev (REV)
GRP B'10/10	I60:Paper Drum	E60:Paper D.Rev (REV)
GRP C'01/10	I61:NeoHarmoDrum	E61:NeoHarmD.Rev (REV)
GRP C'02/10	I62:DwarfOnGiant	E62:Dwarf.DlyP.S (DLY)
GRP C'03/10	I63:ParticleDrum	E63:ParD.PresRev (REV)
GRP C'04/10	I64:DrumDroid	E64:DrmDroid.Cho (CHO)
GRP C'05/10	I65:CrazyMetal	E65:CrazyM.Rev (REV)
GRP C'06/10	I66:Fragile	E66:Frgi.DlyP.S (DLY)
GRP C'07/10	I67:OverDriven	E67:OverDriveRev (REV)
GRP C'08/10	I68:SpankEchoDrm	E68:SpED.PresRev (REV)
GRP C'09/10	I69:Micro Chat	E69:MiC.PresFlg (FLG)
GRP C'10/10	I70:WowWah!	E70:WohWah!Wah (WAH)
GRP D'01/10	I71:CtrlRev-/SD	E71:CtrlRevLevl- (REV)
GRP D'02/10	I72:CtrlRev+/BD	E72:CtrlRevLevl+ (REV)
GRP D'03/10	I73:CtrlDlyS/SD	E73:CtrlDlySend+ (DLY)
GRP D'04/10	I74:CtrlDly-/SD	E74:CtrlDlyTime- (DLY)
GRP D'05/10	I75:CtrlDly+/SD	E75:CtrlDlyTime+ (DLY)
GRP D'06/10	I76:CtrlPhsM/SD	E76:CtrlPhsManu+ (PHS)
GRP D'07/10	I77:CtrlFlgM/SD	E77:CtrlFlgManu+ (FLG)
GRP D'08/10	I78:CtrlWah/SD	E78:CtrlWah (WAH)
GRP D'09/10	I79:Chorus/Vib	E79:Chorus (CHO)
GRP D'10/10	I80:Naked	E80:Delay Zero (DLY)

- 工場出荷時は、I01～I40／E01～E40にインスト／エフェクトが各40種類割り当てられています。I41～I80／E41～E80には、I01～I40／E01～E40と同じインスト／エフェクトが割り当てられています。
- 工場出荷時、各グループの最大音色数は10に設定されています。
- エフェクト名横のアルゴリズムは、エフェクトをエディットする際に参照するエフェクト・エディット・パラメーターの表を表します。

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
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、低音と粋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プ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	中近東の花び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。

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の上が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。打面を押すことでディレイ・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・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	20 ~ 10000Hz	Main Tuning
MainDcay	0.1 ~ 10.0sec	Main Decay Time
Main HFD	-1.00 ~ +1.00	Main High Frequency Damping
Main DQM	0 ~ 100	Main Dynamics Q Modulation
Main DFM	0 ~ 100	Main Dynamics Frequency Modulation
Main PFM	0 ~ 100	Main Pressure Frequency Modulation
Main PSC	OFF, MTriad ~ Sus (*P)	Main Pressure Pitch Scale Control
MainMute	OFF, ON	Main Pressure Mute Switch
Main OD	-100 ~ +100	Main Over Drive
Main In	C0/E100 ~ C50/E50 ~ C100/E0	Main Input Balance
MainOvt	Natural ~ Organ (*1)	Main Overtone
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	20 ~ 10000Hz	Sub Tuning
Sub Dcay	1 ~ 3000ms	Sub Decay Time
Sub HFD	-1.00 ~ +1.00	Sub High Frequency Damping
Sub DQM	0 ~ 100	Sub Dynamics Q Modulation
Sub DFM	0 ~ 100	Sub Dynamics Frequency Modulation
Sub PFM	0 ~ 100	Sub Pressure Frequency Modulation
Sub PSC	OFF, MTriad ~ Sus (*P)	Sub Pressure Pitch Scale Control
Sub Mute	OFF, ON	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

Extra Parameter		
Xtra In	C0/E100 ~ C50/E50 ~ C100/E0	Extra Input Balance
XtraType	WhiteNz ~ Click2 (*2)	Extra Type
XtraTune	20 ~ 10000Hz	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 ~ 100	Extra Dynamics Q Modulation
Xtra DFM	0 ~ 100	Extra Dynamics Frequency Modulation
Xtra PFM	0 ~ 100	Extra Pressure Frequency Modulation
XtraMute	OFF, ON	Extra Pressure Mute Switch
XtraDelay	0 ~ 200ms	Extra Decay Time
XtraD.Tap	0 ~ 8	Extra Delay Tap Number
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
Mixer Parameter		
Mix Main Pan	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Main Pan
Mix Sub Pan	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Sub Pan

パラメーター・リスト

Mix Xtra Pan	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Extra Pan
Mix DryC Pan	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Dry Center Pan
Mix DryE Pan	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Dry Edge Pan
Mix Main Lev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Main Level
Mix Sub Lev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Sub Level
Mix Xtra Lev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Extra Level
Mix DryC Lev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Dry Center Level
Mix DryE Lev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Dry Edge Level
Mix Main Snd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Main Effect Send Level
Mix Sub Snd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Sub Effect Send Level
Mix Xtra Snd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Extra Effect Send Level
Mix DryC Snd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Dry Center Effect Send Level
Mix DryE Snd	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Dry Edge Effect Send Level
MixMasterLev	0 ~ 127 (100:0dB, 127:+6dB)	Mixer Master Level
MixMasterBal	L63 ~ C00 ~ R63	Mixer Master Balance

*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)

***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

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 Effcet Switch

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

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

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

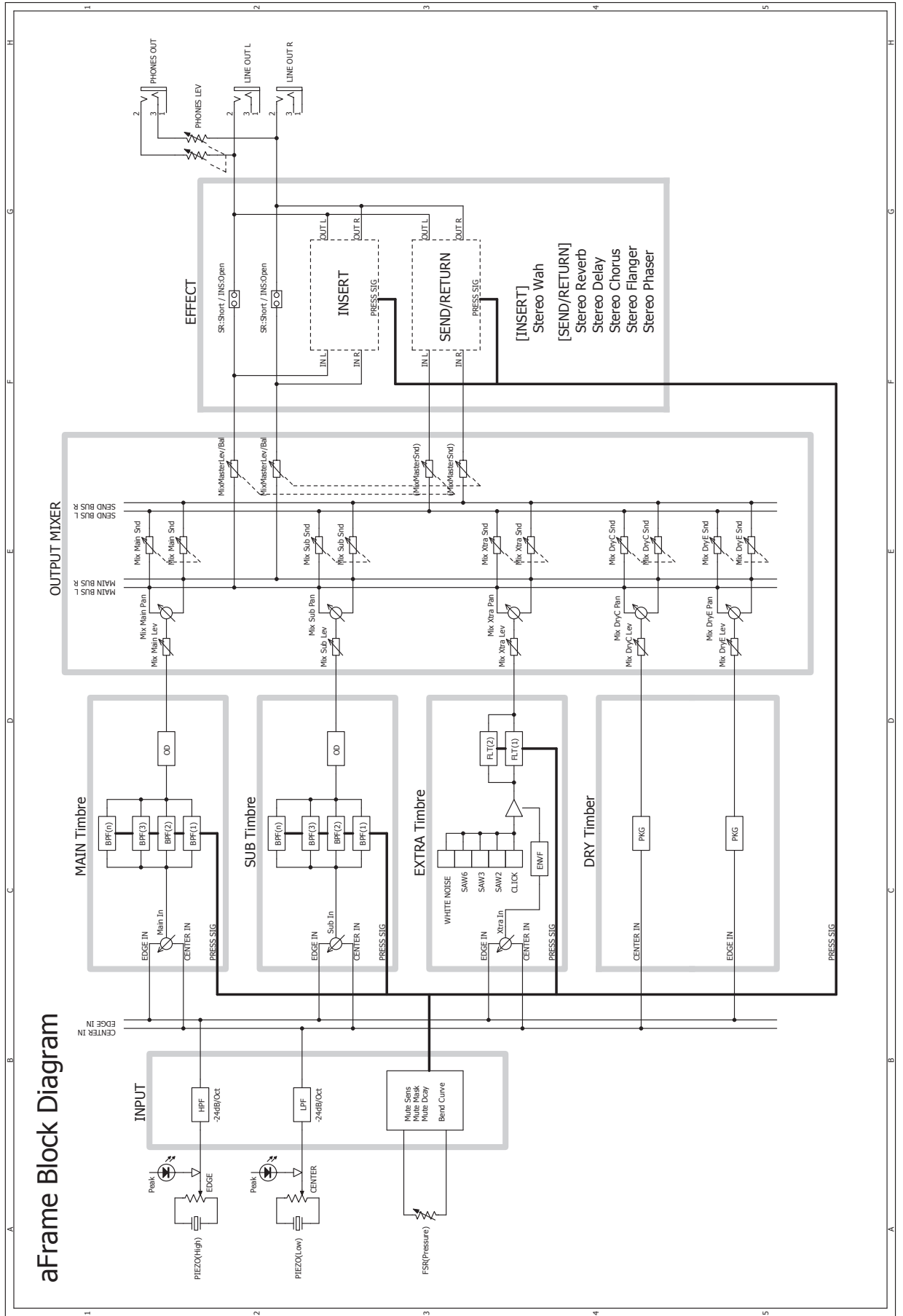
PHS(フェイザー・パラメーター)

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

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

ブロック・ダイアグラム



Music and Video RE-IMAGINED
www.atvcorporation.com