

electro-harmonix

SUPEREGO synth engine

SUPEREGO Synth Engine をお買い上げ頂きありがとうございます。この新しくユニークな製品は、音源をサンプリングし合成して無限のサステインを生み出します。サウンドをフリーズ（鳴ったままに）したり、フリーズしたサウンドをグリズしたり、サウンドを重ねたりできます。外部エフェクターを接続するループへはエフェクト音だけを出力します。また、フットスイッチを操作しなくても、本機が自動で単音やコードにサステインを加えるオート・モードもあります。

ご注意！本機には専用の AC アダプターが付属しています。電源の仕様は 140mA@9VDC センターマイナスです。間違ったアダプターの使用は故障の原因になります。また、電池は使いません。

■■■■■ | モード | ■■■■■

本機には3つのモード、LATCH（ラッチ）/MOMENTARY（モメンタリー）/AUTO（オート）があります。筐体表面の真ん中にあるトグルスイッチでモードを切り替えます（スイッチが真ん中の位置がモメンタリーモードになります）。

MOMENTARY(モメンタリー)モード

切替スイッチが真ん中の時はモメンタリー・モードです。このモードでは、フットスイッチを踏んでいる間だけオンになりエフェクトが掛かります。スイッチから足を離すとエフェクトはオフです。サウンドをフリーズ（鳴ったままに）させるには、フットスイッチを踏み続けていなければいけません。サウンドをフリーズさせたら、フットスイッチを踏んでいる間はずっとサステインが続きます。エフェクト・オンの間はLEDが点灯しますが、フットスイッチから足を離せばエフェクト効果が無くなった後でLEDが消えます。

モメンタリー・モードでは、SPEED/LAYER コントロールはエフェクトのアタック（フェイド・イン）とディケイ（フェイド・アウト）のスピードの調整をします。右に目一杯回すとフェイド・インとフェイド・アウトのスピードがゆっくりになります。

LATCH(ラッチ)モード

切替スイッチを左のLATCHにするとラッチ・モードになります。このモードでは、フットスイッチを一回踏むとエフェクト・オンでLEDが点きます。フットスイッチから足を離してもエフェクトはオンのままでサステインもずっと続きます。ラッチ・モードでエフェクトをオフにするには、フットスイッチを素早く2回踏ん

でLEDを消します。このモードで音をちゃんとフリーズ（鳴ったままに）するには、フットスイッチを踏む時に音を鳴らしておいて下さい。フットスイッチを踏む度に新しいサウンドをフリーズします。

ラッチ・モードでは音を重ねることができます。フットスイッチを踏む度に新しい音を延ばし、それまでの音の上に重ねます。SPEED/LAYER コントロールは重ねる前の音の音量を調整します。コントロールを目一杯左に絞ると音を重ねません。コントロールを右に回すにつれ、前の音をどんどん重ねる事ができます。コントロールを目一杯右に上げると、それぞれの音を最大ボリュームで重ねていきます。

AUTO(オート)モード

切替スイッチを右のAUTOにするとオート・モードになります。他のモード、モメンタリーとラッチでは、音をフリーズしたい時に、フットスイッチを踏む必要があります。しかしこのオート・モードでは、単音やコードを自動で探知しフリーズします。但し、小さな音には反応しませんので、ご注意ください。

オート・モードでは、フットスイッチを一回踏むとエフェクト・オンになり、LEDが点きます。オート・モードの時にエフェクトをオフにするには、フットスイッチを素早く2回踏みます。するとLEDが消えます。このモードの時に、フットスイッチを踏んだままにすると、その時に鳴っている音を鳴らし続け、新しい音を弾いてもフリーズしません。こうすることで、プレイヤーはフリーズしている音に重ねてプレイできます。

フットスイッチをずっと踏みっぱなしにしなくても、伸びている音は、SPEED/LAYER コントロールで設定したスピードで、自動的にフェイド・アウトします。コントロールを右に目一杯回すとフェイド・アウトの時間が伸びます。左に目一杯絞ると音が伸びません。

■■■■■ | コントロール | ■■■■■

+ SPEED/LAYER コントロール

モメンタリー・モードの時

このコントロールはSPEEDコントロールになります。フリーズしたサウンドのアタック（フェイド・イン）とディケイ（フェイド・アウト）のスピードを調整します。左に目一杯絞ると、アタックとディケイが短くなり、即座にフェイド・イン&フェイド・アウトします。右に目一杯上げると、アタックとディケイ

イが長くなり、ゆったりとフェイド・イン&フェイド・アウトします。コントロールをどの位置に設定してもディケイ・タイムはアタックタイムよりも長くなります。

ラッチ・モードの時

このコントロールは LAYER コントロールになります。LAYER は重ねる前の音の音量を設定します。左に目一杯絞ると、スイッチを踏んで加えた新しいサウンドの音だけがします。右に目一杯上げると、前から鳴っているサウンドの音量はそのままになり、スイッチを踏むと前から鳴っている音に次の音を重ねます。

オート・モードの時

自動で判断するサウンドのディケイを設定します。左に目一杯絞った時、非常に短いディケイ・タイムになり、自然で反響するスタッカート（歯切れ良い音）のような効果になります。右に上げていくと、ディケイ・タイムが長くなります。右に目一杯上げると、次のサウンドを判断するまで、又はエフェクトをオフにするまで鳴り続けます。

+ GLISS コントロール

グリス効果を設定します。グリスはフリーズしたサウンドを次のサウンドに変化させる効果です。多くのシンセが搭載しているポルタメント機能のようなものです。右に回していくとグリス効果がゆっくりになります。グリス効果をオフにするには、左に目一杯絞ります。

演奏上のポイント：グリス効果は本機をオート・モードにすると簡単に使えます。DRY コントロールを完全に絞り、GLISS と SPEED コントロールを 12 時より右にしてみてください。

+ DRY コントロール

エフェクトが掛かっていないドライ音の音量を調整します。左に目一杯絞るとドライ音は聞こえません。右に回していくとドライ音の音量が大きくなります。2 時の位置でユニティー・ゲイン、即ちエフェクト・オフの時と同じ音量になります。

+ EFFECT コントロール

エフェクト音の音量を調整します。左に目一杯絞るとエフェクト音は聞こえません。右に回していくとエフェクト音の音量が大きくなります。

+フットスイッチ

モメンタリー・モードの時

踏むと新しいサウンドをフリーズします。フットスイッチを踏んでいる間はずっとフリーズします。フットスイッチを離すとエフェクト・オフになります。

ラッチ・モードの時

踏む度にサウンドをフリーズします。フットスイッチを離してもサウンドはフリーズしたままです。素早く 2 回踏むとエフェクト・オフになります。

オート・モードの時

フットスイッチを踏むとエフェクト・オンになり、音を自動でフリーズします。このモードの時に、フットスイッチを踏んだままにすると、その時に鳴っている音を鳴らし続け、新しい音を弾いてもフリーズしません。エフェクト・オフにするにはフットスイッチを素早く 2 回踏みます。

+切り替えスイッチ

本機のモードを切り替えます。

左：ラッチ・モード

中：モメンタリー・モード

右：オート・モード

+ INPUT 端子

ギターを接続します。入力インピーダンスは 2.2M Ω です。

+ OUTPUT 端子

アンプや他のペダルに接続します。出力インピーダンスは約 200 Ω です。

+ SEND 端子 & RETURN 端子

SEND 端子と RETURN 端子には他のエフェクターを接続します。エフェクト音にだけ効果が掛かります。SEND の出力インピーダンスは 5k Ω 以下です。RETURN の入力インピーダンスは 2.2M Ω です。外部エフェクトを使うには、本機の SEND 端子と最初に接続するエフェクターの入力端子を接続します。そして、本機の RETURN 端子と、最後のエフェクターの出力端子を接続します。本機をエフェクト・オフにすると SEND 端子をミュートします。

SEND 端子は、エフェクト音のみの出力としても使えます。この場合は SEND 端子にアンプや他のエフェクターを繋ぎます。そのとき RETURN には何も繋がらないで下さい。

+ 9V 電源端子

付属の AC アダプターを接続します。アダプターは 140mA@9V DC センターマイナスです。最大許容電圧値は 10.5VDC となります。