

# electro-harmonix

## MicroSynth XO & Bass MicroSynth XO

マイクロシンセは、ベーシックなギターサウンド作りに必要な要素を備えています。それらは、ギターの原音 (GUITAR)、オクターブ上 (OCTAVE)、オクターブ下 (SUB-OCTAVE)、スクエアウェイブ (SQUARE WAVE) の4声です。これらは、それぞれ独立して効果を出すことも、ミキシングすることも可能です。更に、それらの音に、アタックディレイによってバイオリン効果を加えたり、強力なフィルタースイープで、ギターをまるでシンセサイザーのように変えることもできます。

### プリアンプゲイン調節

工場出荷時、マイクロシンセは標準シングルコイルのギター出力レベルに合わせてあります。使用するギターの出力が異なっている場合は、マイクロシンセの入力レベルを調整する必要があります。

### レベル調整法

ユニットを裏返して裏蓋を外すと、INPUT ジャックの側にGAIN TRIMがあります。刃先がせまいドライバーを用意して下さい。電源アダプターを接続して、ギターとアンプを通常の使用状態にセットします。

原音 (GUITAR) のスライドを10に上げ、STOP FREQ ツマミを5にして、後は全て0の位置に戻しておきます。ドライバーで穴の中のネジを回して、ギターの音が歪まなくなる点を見つけて下さい。ギターが歪んでいる場合はネジを左に回し、ゲインが小さすぎる場合は右回しにして下さい。

### 使用方法

マイクロシンセのスライドコントローラーは0～10の数字が増すにしたがい、それぞれの効果も増すようになっていきます。たとえばSTART、STOP FREQ (スタート、ストップフリークエンス) の場合、上にツマミをスライドさせれば、高音域にフィルターが動きます。

### フットスイッチ

マイクロシンセのON / OFF を行います。

### TRIGGER

マイクロシンセのFILTER SWEEP (自動トーン・コントロール・フィルター) が動き出す感度をギターのボリュームに合わせてます。感度を上げすぎると和音を弾いた場合、複合トリガーになりフィルターがバタついてしまいます。感度の合わせ方は、リードを弾く時のギターボリュームで単音でピッキングしながらTRIGGER ツマミを0からゆっくりフィルター効果が一音一音に確実にかかるまで上げて行きます。最適の感度でバランスが取れた場合には、ある程度のコードプレイも可能です。

### VOICE MIX

ギター、オクターブ (1 オクターブ上)、サブオクターブ (1 オクターブ下)、スクエアウェイブのVOICE (音源) から成っています。各々完全に独立した音色を持ち、又、どのようなバランスにもミキシングすることができます。次の使用上の注意を読んでからお試し下さい。

### OCTAVE とSUB OCTAVE

単音にのみ作動します。(使用時は、必ず1本の弦だけが鳴っているようにして下さい) OCTAVE の音色は、音に深みを増すため少量のハーモニック・ディストーションを含んでいます。

### SQUARE WAVE

音量は、ギターのピッキングの強さと、ボリュームの位置で決まります。それ以外は普通のファズと同じように働きます。

### ATTACK DELAY

4つのボイス・ミキシングされた音が、ピッキングしてからフルボリュームになるまでに必要な時間を調節します。ツマミを上げて行くと完全にギターのピッキングのアタック音を消すことができ、そのポジションによって様々な楽器の特徴的なサウンドを作り出すことができます。

注: アタックディレイのセッティングはプレイする速さに合わせる必要があります。

### RESONANCE

フィルターのシャープさ、違う言葉で言えばフィルターが通す音域の幅、又、レゾナンスの量を増すとブースト効果も得られます。

→フィルターのシャープさ/フィルターを通す音域の幅をコントロールします。レゾナンスの量を増すとブースト効果も得られます。

### START FREQ

フィルターが動き始める周波数を決定します。

### STOP FREQ

フィルターのスイープが終わる周波数を決定します。これはフィルターが動いていない時の待機周波数でもあります。また、START FREQ とSTOP FREQ ノブが同じポジション時は、フィルターは、スイープせずにその周波数を強調するだけになります。

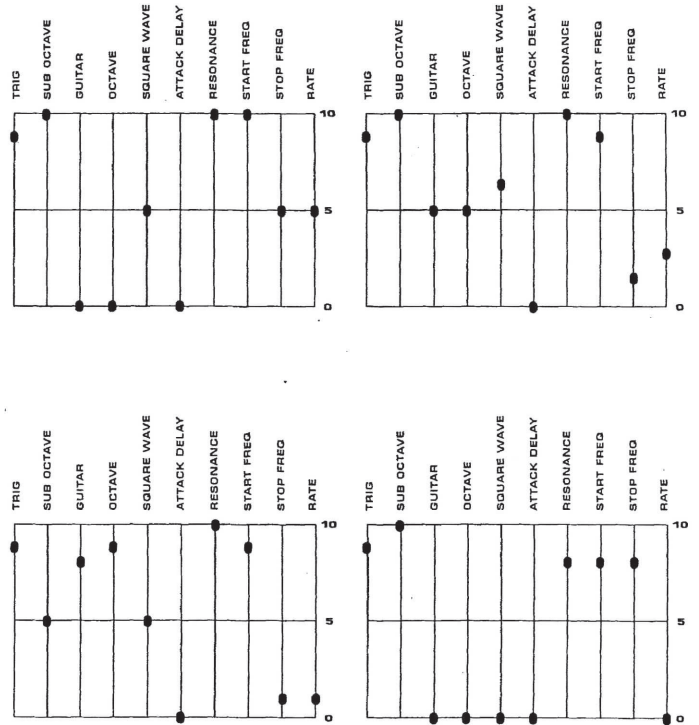
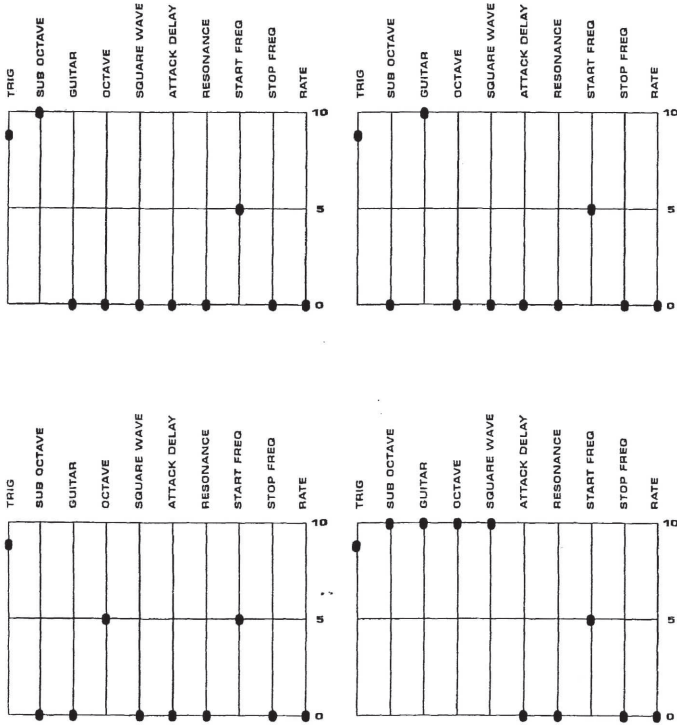
### RATE

ピッキングしてからフィルターが、始まりから終わりの周波数に動いて止まるまでの時間を決定します。これもアタックディレイのように弾く早さに合わせる必要があります。

図は、マイクロシンセの数多い効果の中であなたが音作りを始めるための一例です。これらの例は代表的なものなので、自分のプレイや好みに合わせてお試しください。

## パーカッシブ/シーケンサー・タイプ・サウンド

## リード・シンセサイザー・タイプ・サウンド



## カスタム・セッティング

## 弓弾きサウンド

