

 QUADCORTEX

Quad Cortex User Manual 1.0.1

Contents

Welcome to Quad Cortex	3	FX プロセッサーとしての使用例(pre only)	58
What is Quad Cortex?	4	外部機器の接続例 (FX loop)	59
Contact info	4	ステレオキャビネットとの使用例	60
Overview	5	ギターとヴォーカルでの使用例	61
トップビュー	6	2本のギターとベースで同時に使用する例	62
リアビュー	6	Neural Capture	64
ボトムビュー (内部)	6	新しいNeural キャプチャーの作成	65
Quad Cortexのセットアップ	7	Neural Captureを使用	71
クイックスタート	8	コンピューターとの接続	72
グリッド	10	USB オーディオ	73
セッティングメニュー	13	ハードウェアとDAWのモニタリング	73
Neural DSP カウント	14	MIDI	78
I/O セッティング	14	MIDIセッティングメニュー	79
CPU モニター	17	プリセットMIDI アウトセッティング	79
プリセット	18	MIDIの受信	81
グリッドでの作業	19	受信 MIDI CCリスト	83
クリッピングアラート	22	Cortex Cloud	84
ディレクトリー	22	Cloud バックアップ	85
プリセットの保存	24	フレンドの追加	86
セットリスト	25	ほかのユーザーのアイテムをダウンロード	87
消去、編集、カット、コピー	26	インパルスレスポンスのアップロード	88
エクスプレッションペダルの設定	27	インパルスレスポンスのインポート	89
スプリッターとミキサー	28	Cortex CloudにプリセットとNeural Captureをアップロード	89
サードパーティ製IRのインポート	33	プリセットやNeural Capturesをフレンドと共有	90
デバイスブロックパラメーター	34	プリセットやNeural Captureの公開	91
モード	38	Virtual Device リスト	92
モードの切り替え	39	F.A.Q.	100
Preset モード	39	Specifications	103
Scene モード	40		
シーンのコピー&ペースト	41		
Stomp モード	42		
ギグビュー	44		
セットアップ例	45		
ベーシックルーティング	46		
FRFRシステムとの使用例	47		
FRFR モニター + PAとの使用例	49		
コンボアンプとの使用例	51		
パワーアンプ&キャビ + FRFRシステムでの使用例	52		
Four Cable Method (4cm)	53		
Seven Cable Method (7cm)	55		
アンプのFX ループに接続しての使用例	57		

01

Welcome to Quad Cortex

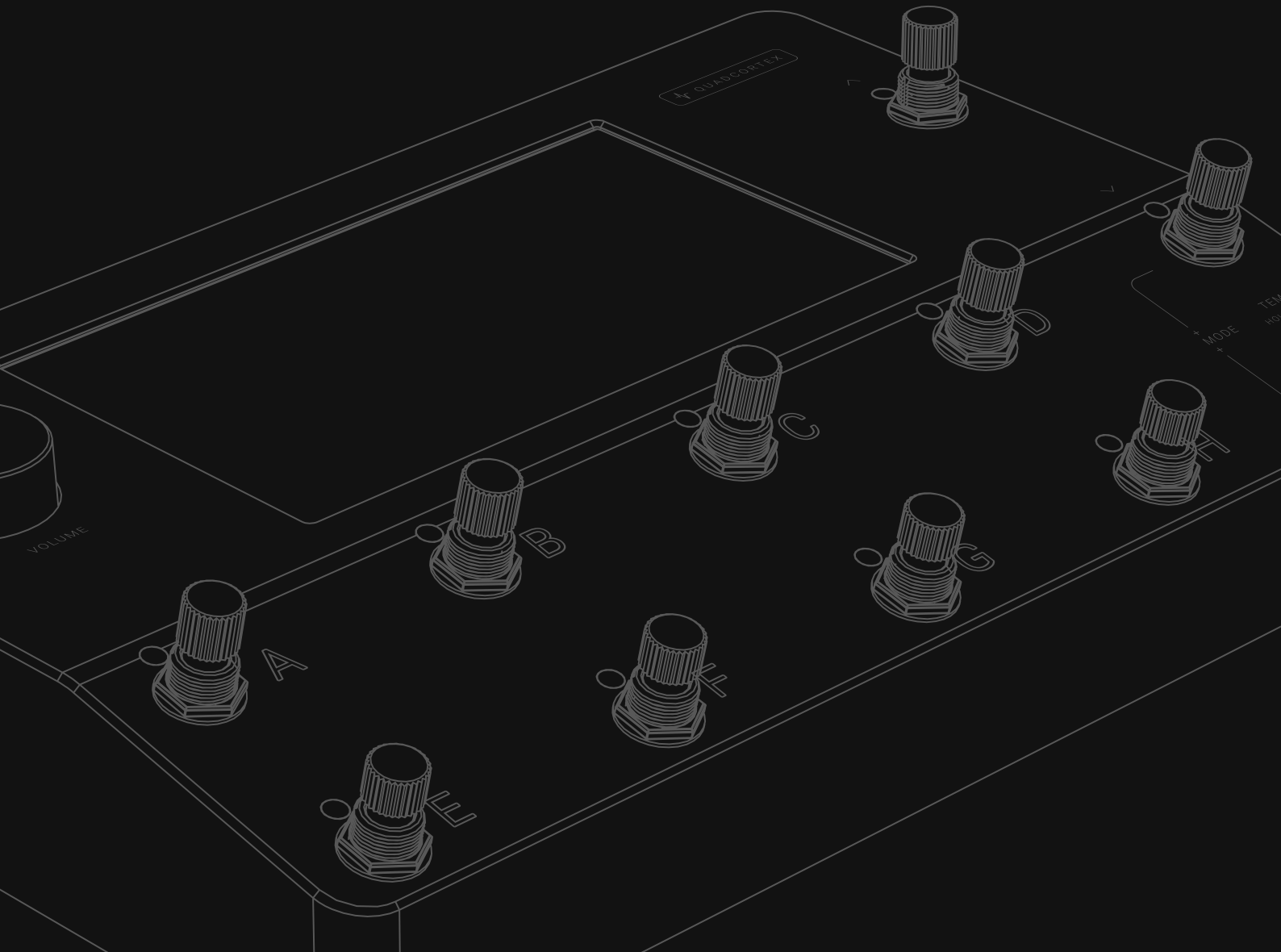
Quad Cortexの構想・開発を開始した時点では、私たちはその過程がどのような過酷なものになるのかを本当に理解していませんでした。

その開発には想像以上の時間と労力とリソースが必要でした。目まぐるしいスピードでレベルアップし、無数の課題を克服することを余儀なくされました。

Quad Cortexは意志を持って作られました。そして私たちを信じてくださる皆さんがいなければ、このプロジェクトは何も意味がありません。

私たちはみなさんに永遠に感謝をいたします。

Neural DSP Team.



What is Quad Cortex?

— 強力なプロセッシング能力

Quad Cortexはとてもパワフルなフロア型モデラーです。合計6つのコア（4x SHARC[®]+ と2x ARM Cortex-A5がそれぞれ500MHzで動作）の専用DSPを搭載し並みはずれた処理能力で、あなたのサウンドデザインの可能性を無限に広げます。

Quad Cortexは最大4つの楽器を同時に接続、それらの楽器を個別のエフェクトチェーンで処理し、別々のアウトプットから出力することも可能です。

— 他に類を見ない直観性と柔軟性

巨大な7インチディスプレイを備えたQuad Cortexは、驚くほど簡単に使用できます。最も複雑なシグナルパスも簡単に作成でき、ブロックをドラッグ&ドロップすると数秒で順番やルーティングを変更したり、ワンスワイプで入出力の設定を視覚化してコントロールする事が可能です。

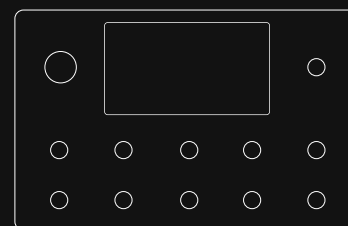
— 信じられないほど頑丈でコンパクト

Quad Cortexは、豪華なアルマイト処理されたアルミニウム製ユニボディが採用されており、レーザー刻印されたラベルやグラフィックは色褪せません。ディスプレイは、化学的に強化された保護ガラスと強化タッチセンサーパネルで保護されています。

高度な機械設計と製造技術を駆使して、パワフルなフロアモデラー/マルチエフェクト・プロセッサーを構築しただけでなく、そのすべてを非常にコンパクトなフォーマットに収めました。

— Cortex Mobile

Cortex Mobileを使用して、ユーザー、プリセット、Neural Captureなどを検索・共有を行えます。



Dimensions:
29 × 19 × 4.9cm
Weight:
1.95kg / 4.2lbs



Contact info

技術的な問題や、当社のハードウェアで発生した問題については、こちらを参照ください。 cortex-support.neuraldsp.com

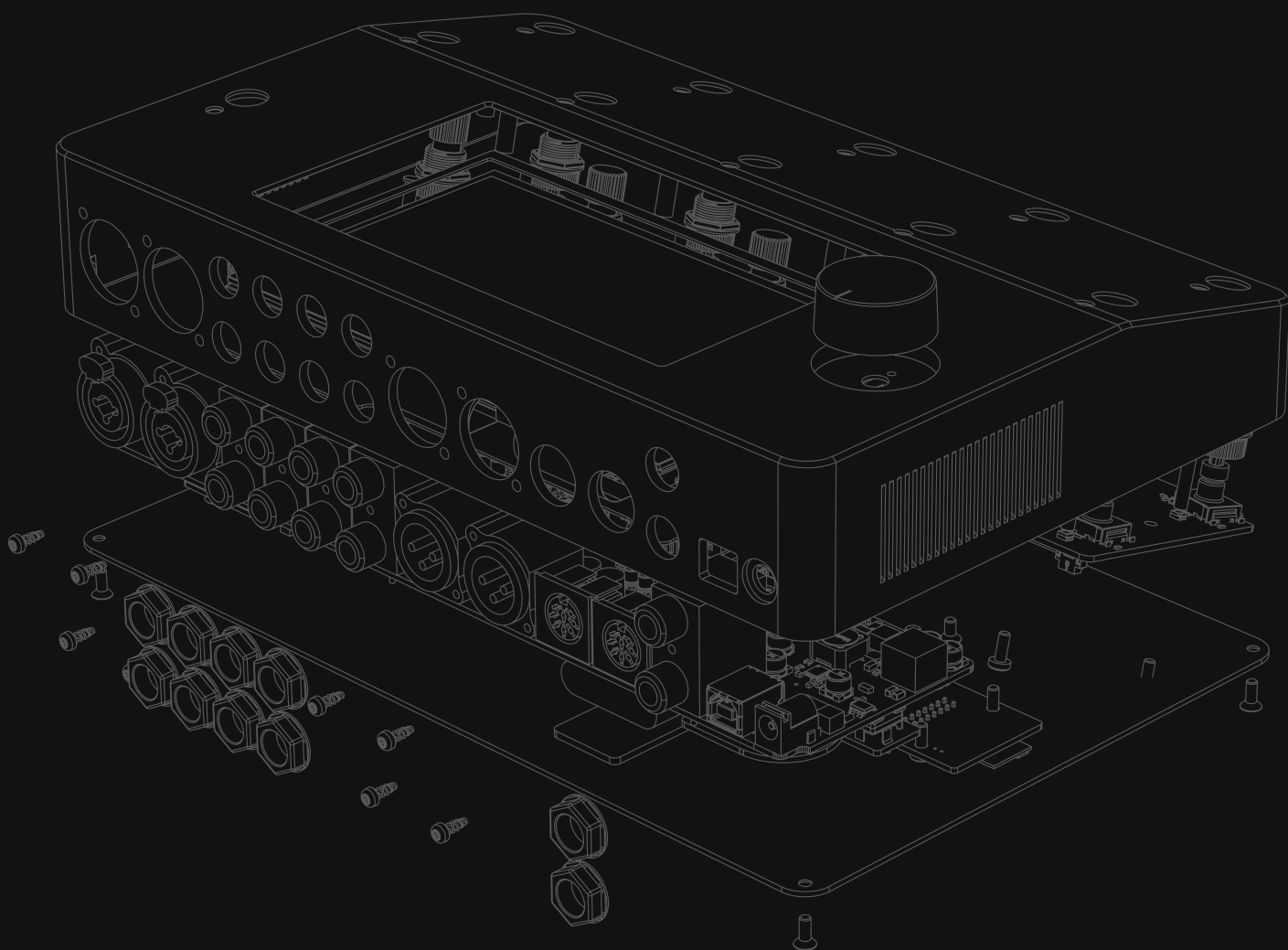
02

Overview

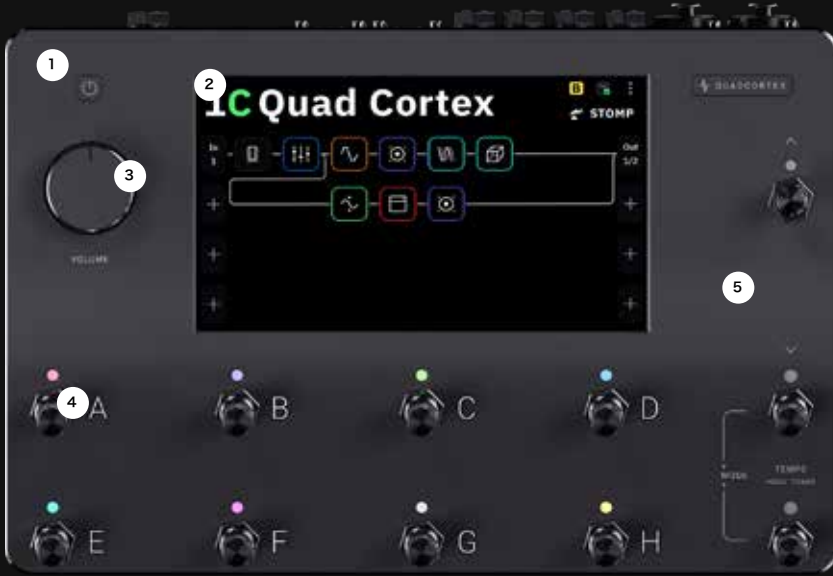
Quad Cortex

本体重量 1.95kg

本体サイズ 29 × 19 × 4.9cm



トップビュー



トップビューサイズ:
29 × 19cm / 11.4" × 7.4"

- ① Power Button
- ② 7" display
- ③ Volume Wheel
- ④ 11 stainless steel stomp + rotary actuators (ロータリー・フットスイッチ)
- ⑤ Chassis made of anodized aluminum

19cm

29cm

リアビュー



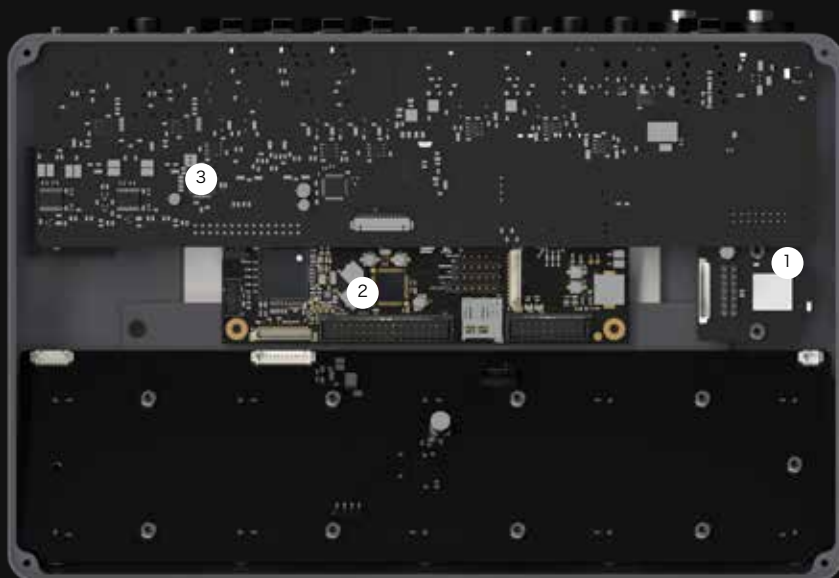
リアビュー寸法:
29 × 4.9cm / 11.4" × 1.9"

- ① Dual Combo Input: TS, TRS, and XLR
- ② Dual FX-loops
- ③ 1/4" TRS Output
- ④ Capture Output
- ⑤ Headphones Output
- ⑥ XLR Output
- ⑦ MIDI In, Out/Thru
- ⑧ Dual Expression Input
- ⑨ USB Type-B
- ⑩ Power Input (12V-3A)

4.9cm

29cm

ボトムビュー (内部)



ボトムビューサイズ:
29 × 19cm / 11.4" × 7.4"

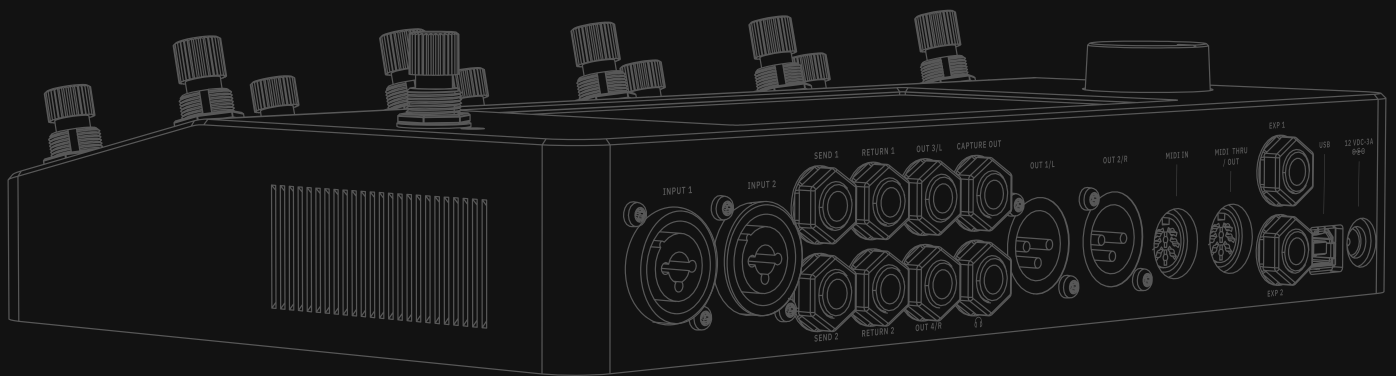
- ① IEEE 802.11 b/g/n Wi-Fi module (2.4GHz ISM band)
- ② 4x SHARC[®]+ & 2x ARM Cortex-A5 cores
- ③ USB Audio Class 2.0 Compliant

19cm

29cm

03

Quad Cortex のセットアップ



クイックスタート

— QUAD CORTEX の電源を入れる

Quad Cortexの電源を入れるには、電源ケーブルを背面に接続し、電源が入るのを待ちます。

— 楽器の接続

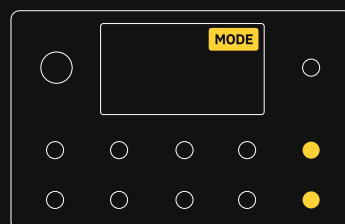
楽器を接続する際はボリュームノブが下がっていることをご確認ください。
楽器をInput 1に入力してください。

インプット/アウトプットレベルに関しては [I/O セッティング](#) をご参照ください。

スタジオモニター、PA、FRFRキャビネットなどをOutput 1 & 2に接続してください。
ヘッドホンを使用したい場合はヘッドホンアウトプットにヘッドホンを接続してください。

— モードの変更

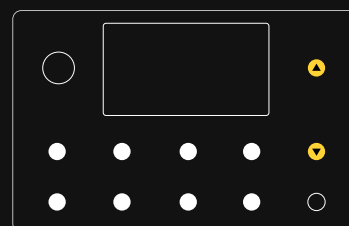
ディスプレイの右上に表示されている現在のモードの名前をタップするか、右下のフットスイッチを同時に押すことでモードの変更が可能です。



— プリセットの変更

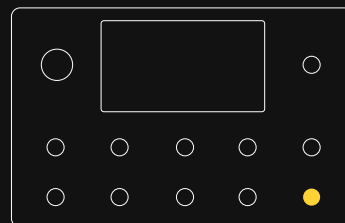
プリセットモードの場合、AからHのフットスイッチを押してプリセットを変更してください。

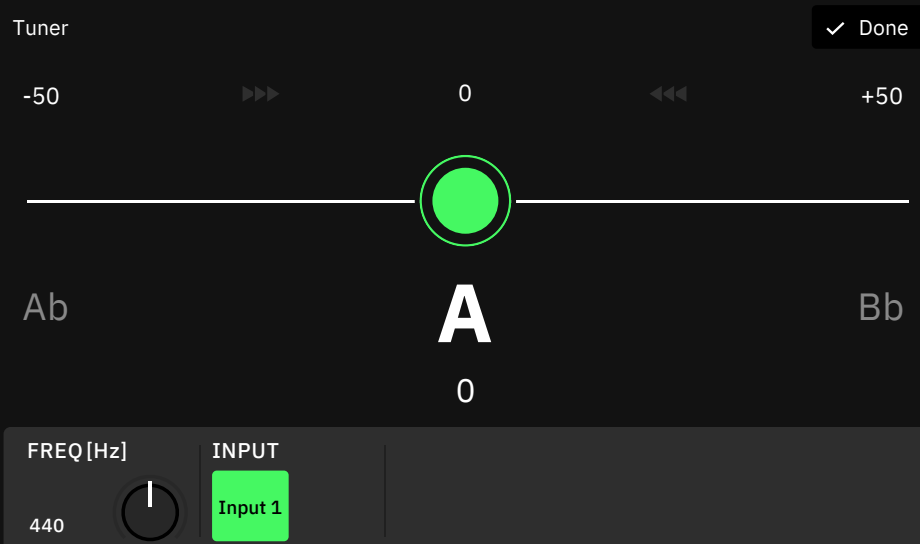
右側のUp/Downフットスイッチを操作しバンクの切り替えを行えます。



— チューナー

 チューナーを起動させるには、右下のフットスイッチを長押ししてください。




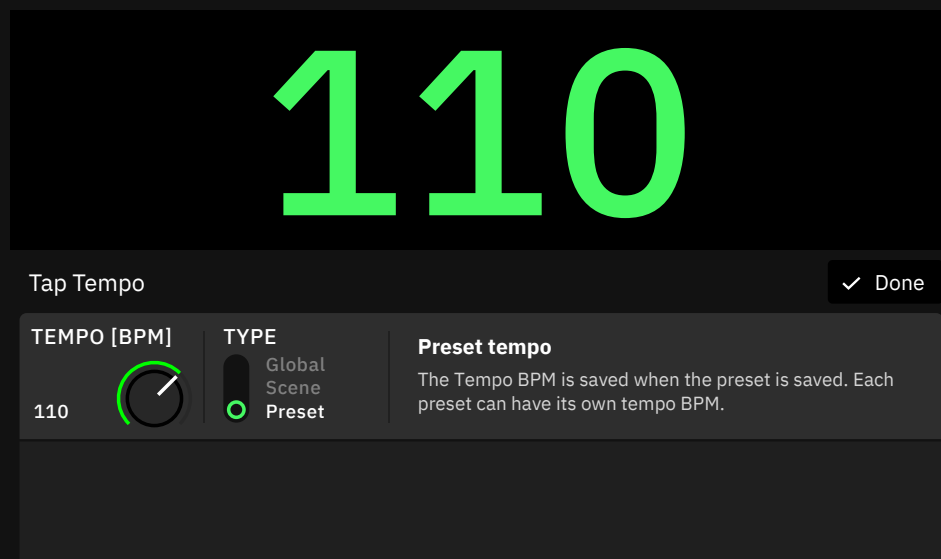
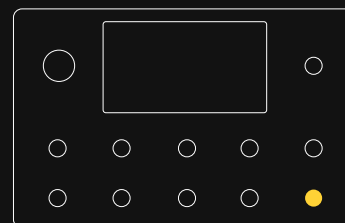


Frequency Selector (Hz): チューナーのリファレンス周波数を設定します。(デフォルトは440Hz)

Input Selector: チューナーがどのインプットからのシグナルに反応するかを設定します。(デフォルトはInput 1)

— タップテンポ

2  右下のフットスイッチを2回押すことでタップテンポ機能呼び出します。タップし続けることでテンポの変更が可能です。



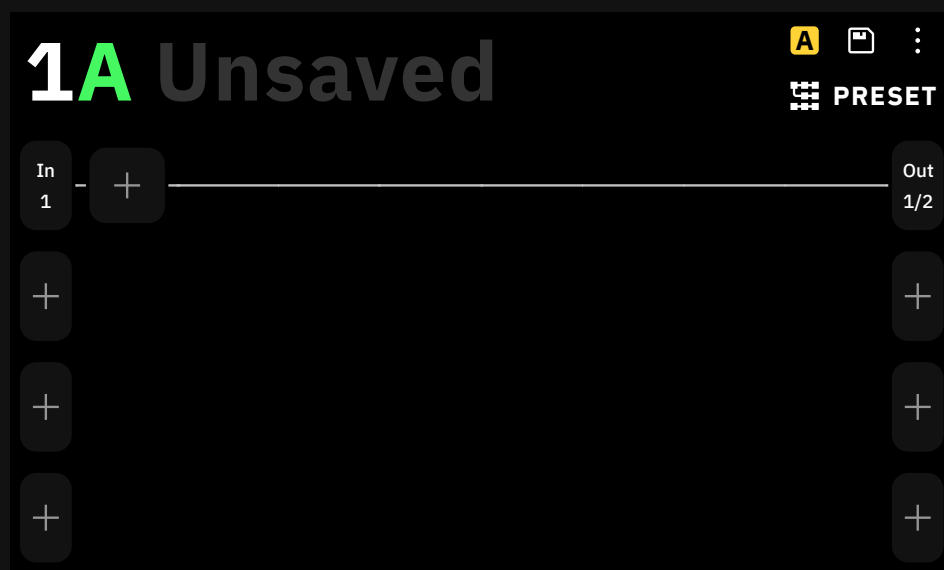
Global Tempo: テンポがすべてのプリセットとシーンで統一されます。

Scene Tempo: 各シーンごとにテンポを設定することができ、シーンを変更するとテンポも同時に変更されます。

Preset Tempo: 各プリセットごとにテンポを設定することができ、プリセットを変更するとテンポも変更されます。


グリッド

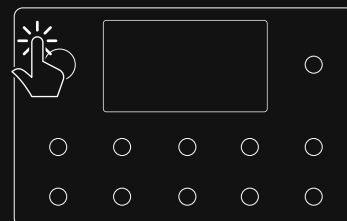
ブロックを組み合わせてバーチャルリグを作成する画面を“グリッド”と呼びます。



グリッドは4列あり、1列(Raw)に8個の仮想デバイスブロックスペースで構成されます。デバイスブロックスペースがあります。画面上のほぼすべての項目は、ジェスチャー、ロータリー・フットスイッチ、または専用のコマンドを使用して制御することが可能です。

— ジェスチャーとコマンド

Quad Cortexの電源を落とすにはボリュームノブの上の電源ボタンを  **SHUT DOWN** を選択してください。もしくは電源ケーブルを抜いてください。

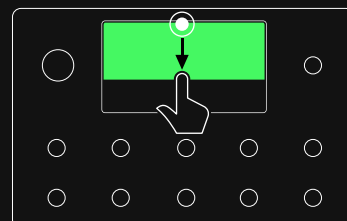


詳細は[パワーファンクション](#)をご確認ください。

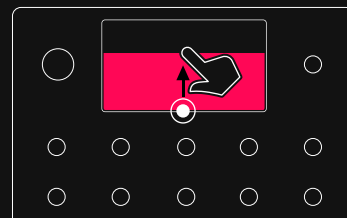
Main Menu:グリッド画面の右上をタッチするとメインメニューが開きます。



画面の上から下にスワイプすることで I/O セットアップ画面を表示します。



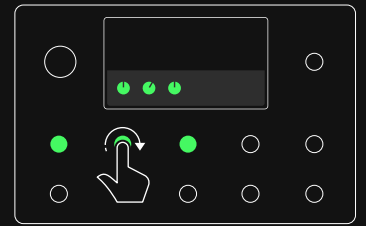
画面の下から上にスワイプすることでGig View画面を表示します。



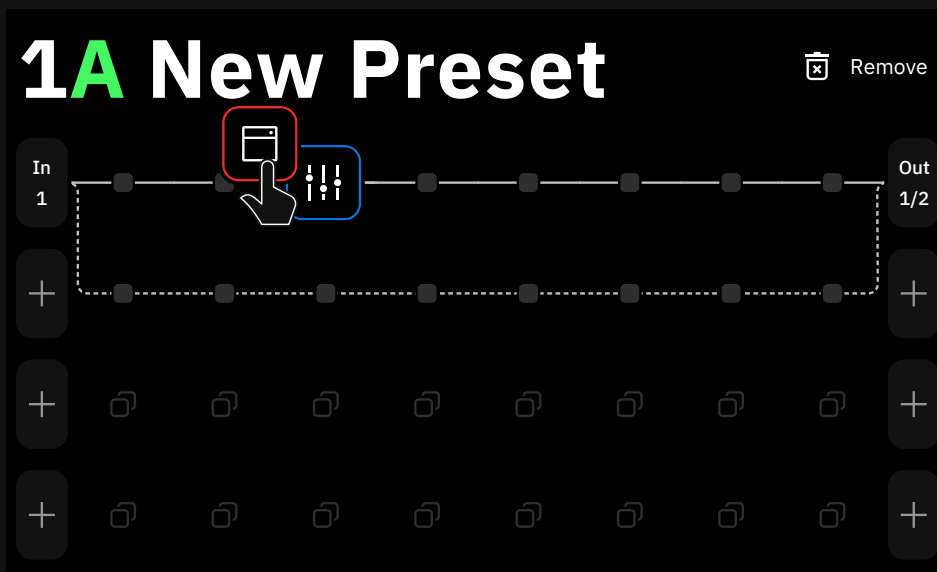
グリッド上の空いているスペースをタップし新しいバーチャル・デバイスブロックを追加します。



各ブロックをタップしてパラメーター画面にアクセスします。画面上のタッチコントロールまたはロータリー・フットスイッチを使用して変更することが可能です。

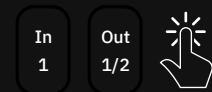


ブロックをタップしホールドすると、グリッド上の別の場所にドラッグ&ドロップできます。Raw1-2からRaw3-4に移動すると、ブロックが複製されます。ブロックを右上にドラッグすると、ブロックを削除する事が可能です。



詳細は[グリッドでの作業](#)をご確認ください。

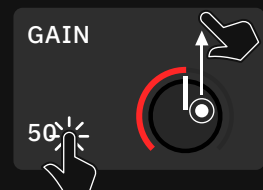
インプットとアウトプットのブロックをタップし、ルーティングの変更が可能です。



アウトプットブロックをタップしホールドすることでレーン・アウトプットコントロールにアクセスします。



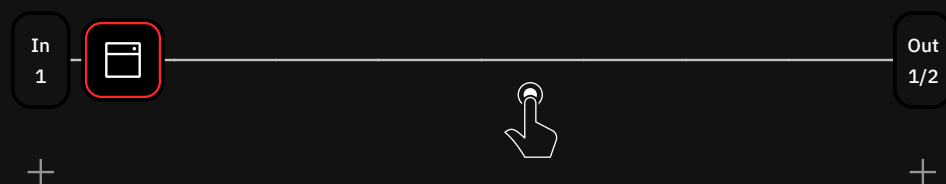
パラメーターの値をタップすると詳細設定が可能です。タッチキーボードを使用して任意の値を打ち込み、“Set”を押して確定させてください。I/Oセッティングでも同じ方法でパラメーターの設定が可能です。



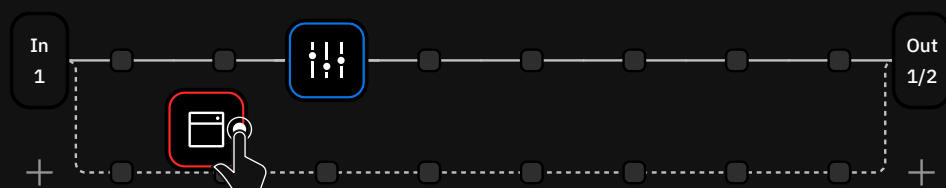
Min = 0, Max = 1

0.50

グリッドの空いたスペースをタップし、ホールドすることでSplitter/Mixerパスを作成することが可能です。



グリッド内でブロックを縦方向に移動すると、Splitter/Mixerパスが自動的に作成されます。Raw1-2とRaw3-4の間でブロックを移動すると、ブロックが複製されます。



— パワーファンクション



センサー式電源ボタンを押すと、ウィンドウがポップアップ表示され、選択肢が表示されます。

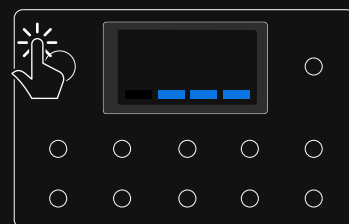


CANCEL: パワーファンクションウィンドウを閉じます。

SHUT DOWN: Quad Cortexをシャットダウンします。Quad Cortexを再度オンにする場合は、電源ボタンを押してください。

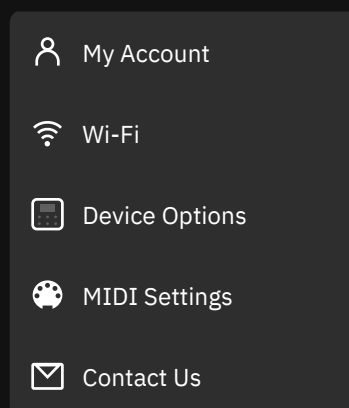
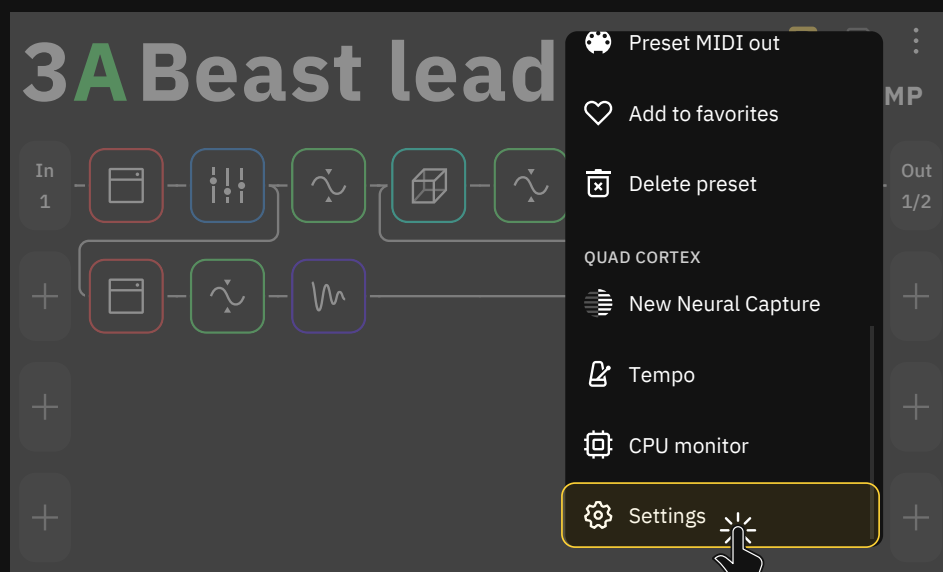
REBOOT: Quad Cortexを再起動します。保存されていないデータは失われますので、ご注意ください。

STANDBY: すべてのオーディオ出力が無効になり、画面がオフになります。電源ボタンを押して、Quad Cortexを起動することでオーディオ出力を再び有効にします。



セッティングメニュー

“Settings” はメインメニューにあります。



My Account: ここではQuad CortexをNeural DSPアカウントにリンクすることができます。ライブラリの同期、他のユーザーからのアイテム共有、ダウンロードを行うには、Neural DSPアカウントにログインする必要があります。

Wi-Fi: Wi-Fiに接続してCortex Cloudにアクセスし、コンテンツの共有を行います。Wi-Fiは2.4GHz帯で動作します。

Device Options:

- **Device updates:** ここではお使いのQuad Cortexを最新バージョンのCorOSにアップデートすることができます。インストールを完了するには、Quad Cortexの再起動が必要です。
- **Disk Space:** 利用可能なストレージスペースを表示します。
- **Diagnostics:** DSPの診断と使用状況の確認を行います。
- **Power button sensitivity:** 電源ボタンの感度の設定を行います。(off, low, medium, and high)
- **Brightness:** バーをタッチするか、右上のフットスイッチを回すことで、画面の明るさを調整します。
- **About:** バージョンのインフォメーションなどを表示します。
- **Restart:** Quad Cortexを再起動します。保存されていない変更は失われます。
- **Factory Reset:** Quad Cortex上の全ての設定を消去し、工場出荷時の状態にリセットします。

MIDI settings: MIDIチャンネルの設定や、MIDI Thru、USB経由でのMIDI信号の送信を有効/無効にします。

Contact Us: 問題が発生した場合に、レポートを送信することが可能です。

Neural DSP アカウント

Quad Cortex で Neural DSP アカウントへのログイン方法

— Quad Cortex とアカウントをリンク

グリッドのメインメニューから “Settings” → “My Account” → “Log In” ボタンを選択します。ログイン情報を入力してください。



アカウントをお持ちでない場合は、こちらから登録してください

— カウントの作成

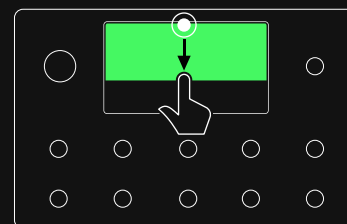
neuraldsp.com/register からアカウントの作成を行ってください。

Quad Cortexの画面上のQRコードからも neuraldsp.com/register へアクセスが可能です。ログインのページに表示されるQRコードをスマートフォンなどのカメラでスキャンしてください。



I/O セットアップ

グリッドの上部から下にスワイプすると、I/Oセッティング画面にアクセスできます。ここでは全ての入力と出力の設定を視覚化し、コントロールすることが可能です。



各入出力をタップすることで、パラメーターの変更が可能です。



未使用の入力はグレーで表示され、使用されている入力は白くハイライトされます。何かを接続すると、グレーの入力が瞬時に白くハイライトされます。ジェスチャーやロータリー・フットスイッチを使用しパラメーターを変更することが可能です。

— インプット

IN1/ IN2: XLRまたはTSケーブルで楽器を接続するコンボ入力です。TRSケーブルを使用したバランス入力にも対応します。

- **IN LEVEL KNOB [dB]:** インプットゲインを調整します。
- **IMPEDANCE KNOB [Ω]:** Hi-Zインプットのインピーダンスを10K~10Mの間で設定します。このオプションは“TYPE”が“Instrument”に設定されている場合のみ有効です。
- **TYPESWITCH:** “Mic” (XLR)と“Instrument” (TS)の入力を切り替えます。ギターやベースを使用している場合は“Instrument”を選択します。
- **PHANTOM 48V SWITCH:** ファンタム電源を有効にします。このオプションはTYPEが“Mic”に設定されている場合のみ有効です。
- **GROUND LIFT SWITCH:** オーディオケーブルやその他の機器とのグラウンドループに起因するノイズを低減または除去する為に使用します。
- **IN LEVEL:** インプットシグナルのレベルメーターです。

RET1/RET2: TS/TRSケーブルを介してペダルや楽器を接続するライン入力です。

- **RET LEVEL KNOB [dB]:** インプットゲインを調整します。
- **GROUND LIFT SWITCH:** オーディオケーブルやその他のソースのグラウンドループに起因するノイズを低減または除去する為に使用します。
- **RET LEVEL:** インプットシグナルのレベルメーターです。

EXP1/EXP2: エクスプレッションペダルをTRSケーブルで接続するインプットです。

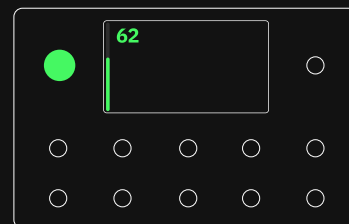
- **POSITION:** 接続しているデバイスの最小値と最大値を表示します。エクスプレッションペダルを上下に動かして、最小値と最大値を測定します。SAVEをタップして設定を維持するか、RECALIBRATEをタップして再試行します。

— アウトプット

Volume Wheelはアウトプットレベルをコントロールし、すべてのアウトプットに影響します。I/Oセッティングのアウトプットコントロールでは、各出力のレベルを独立してコントロールすることが可能です。

OUT1/OUT2: XLRアウトプットにより、Quad Cortexをステレオモニター、FRFRキャビネット、PAシステムなどに接続可能です。

- **OUT LEVEL KNOB:** アウトプットレベルをコントロールします。
- **GROUND LIFT SWITCH:** オーディオケーブルやその他の機器とのグラウンドループに起因するノイズを低減または除去する際に使用します。
- **OUT LEVEL[dB]:** アウトプットレベルのメーターです。
- **LIMITER[dB]:** ゲインリダクションメーターです。レベルオーバーしてもクリップさせずにレベルを上げることが可能です。



OUT3/OUT4: TRSアウトプットにより、Quad Cortexをステレオモニター、FRFRキャビネット、PAシステムなどに接続可能です。

- **OUT LEVEL KNOB [dB]:** アウトプットレベルをコントロールします。
- **OUT LEVEL [dB]:** アウトプットシグナルのメーターです。
- **LIMITER [dB]:** ゲインリダクションメーターです。レベルオーバーしてもクリップさせずにレベルを上げることが可能です。

SEND1/SEND2: TRSアウトプットにより、Quad Cortexをステレオモニター、FRFRキャビネット、PAシステムなどに接続できます。“TRS-TS ケーブル”にも対応しておりハムノイズを防ぎます。

- **SEND LEVEL KNOB:** アウトプットレベルをコントロールします。
- **GROUND LIFT SWITCH:** オーディオケーブルやその他の機器とのグラウンドループに起因するノイズを低減または除去する際に使用します。
- **OUT LEVEL [dB]:** アウトプットシグナルのメーターです。
- **LIMITER [dB]:** ゲインリダクションメーターです。レベルオーバーしてもクリップさせずにレベルを上げることが可能です。

HEADPHONES OUT: ヘッドホンを接続するアウトプットです。

- **HP LEVEL KNOB:** アウトプットレベルをコントロールします。
- **OUT KNOBS:** 選択したアウトプットのレベルを調整します。
- **OUT METERS [dB]:** アウトプットシグナルのメーターです。

CAPTURE OUT: Neural Captureを行う際に、外部機器へ信号を送る専用のアウトプットです。

— その他

USB: コンピューターと接続する為のUSBポートです。

- **USB LEVEL KNOB:** オーディオ伝送のレベルを設定します。

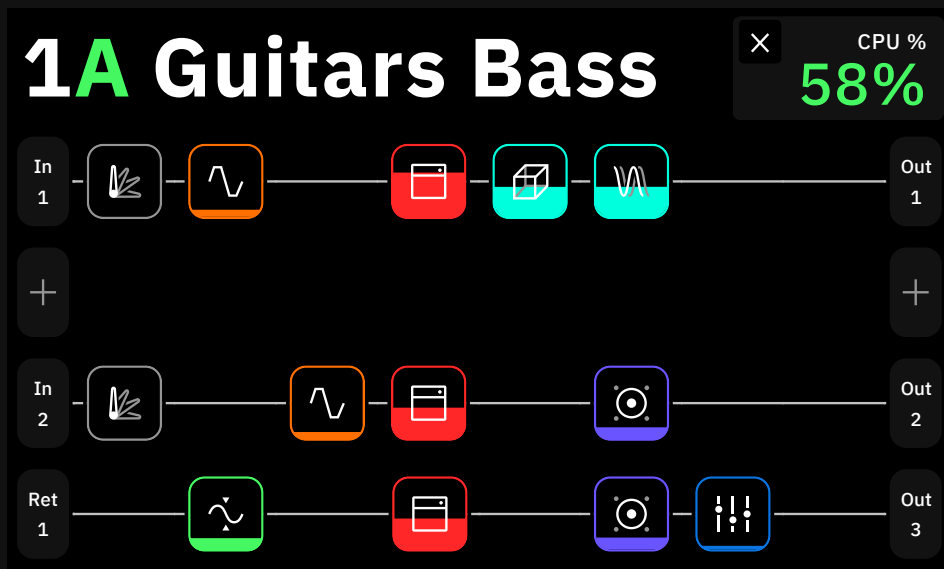
MIDI IN: MIDIインポートポートです。

MIDI OUT: MIDIアウトポートポートです。

- **MIDI THRU SWITCH:** MIDI スルー機能のオン/オフを選択します。

CPUモニター

CPUモニターは、画面右上に現在のプリセットの全体的なCPU使用率を表示します。グリッド上のメインメニューをタップし、“CPU Monitor”を選択して開きます。



close buttonをタップするとCPUモニターが閉じます。



各ブロックの背景の表示は、CPUへの負荷を表します。

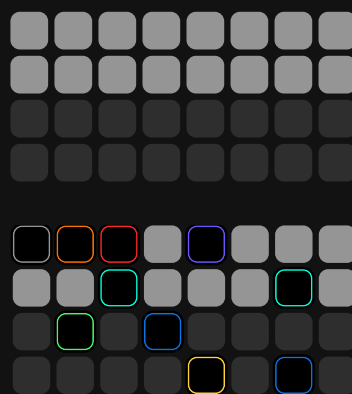
重要: ブロックをバイパスすることで、CPU消費量を削減することはできません。

パフォーマンスの最適化

Quad Cortex は DSP(デジタル・シグナル・プロセッシング) ユニットです。バーチャル・デバイスブロックの種類によって、DSPパワーの使用量は異なります。

Quad Cortexを最大限に活用するためには、次のことを理解することが重要です

- ・ プリセット内のデバイスブロックの数は、CPU使用率に大きく影響します。
- ・ グリッドの1-2列目 (Raw1-2) と3-4列目 (Raw3-4) は、異なるプロセッサコアを使用します。デバイスブロックをすべてRaw1とRaw2に配置した場合、Quad Cortexの半分のプロセッシングパワーしか使用していないことになります。リソースを多く消費するプリセットの場合は、ブロックを4つのRawすべてを使用してください。
- ・ 最大負荷は90%です。それを超えると、オーディオとオペレーティングシステムのパフォーマンスが低下する可能性があります。
- ・ リバースやディレイなどのタイムエフェクトは、CPUの使用率が最も高くなります。EQ、コンプレッサー、ワウ、FXループブロックのCPU使用率は最も低くなっています。
- ・ デバイスによっては、同じカテゴリーの他のデバイスよりも多くのDSPを使用する場合があります、特にアンプデバイスが当てはまります。
- ・ 同じデバイスを複数用意して切り替えるのではなく、シーンモードを使用してデバイスのパラメーターを変更してください。

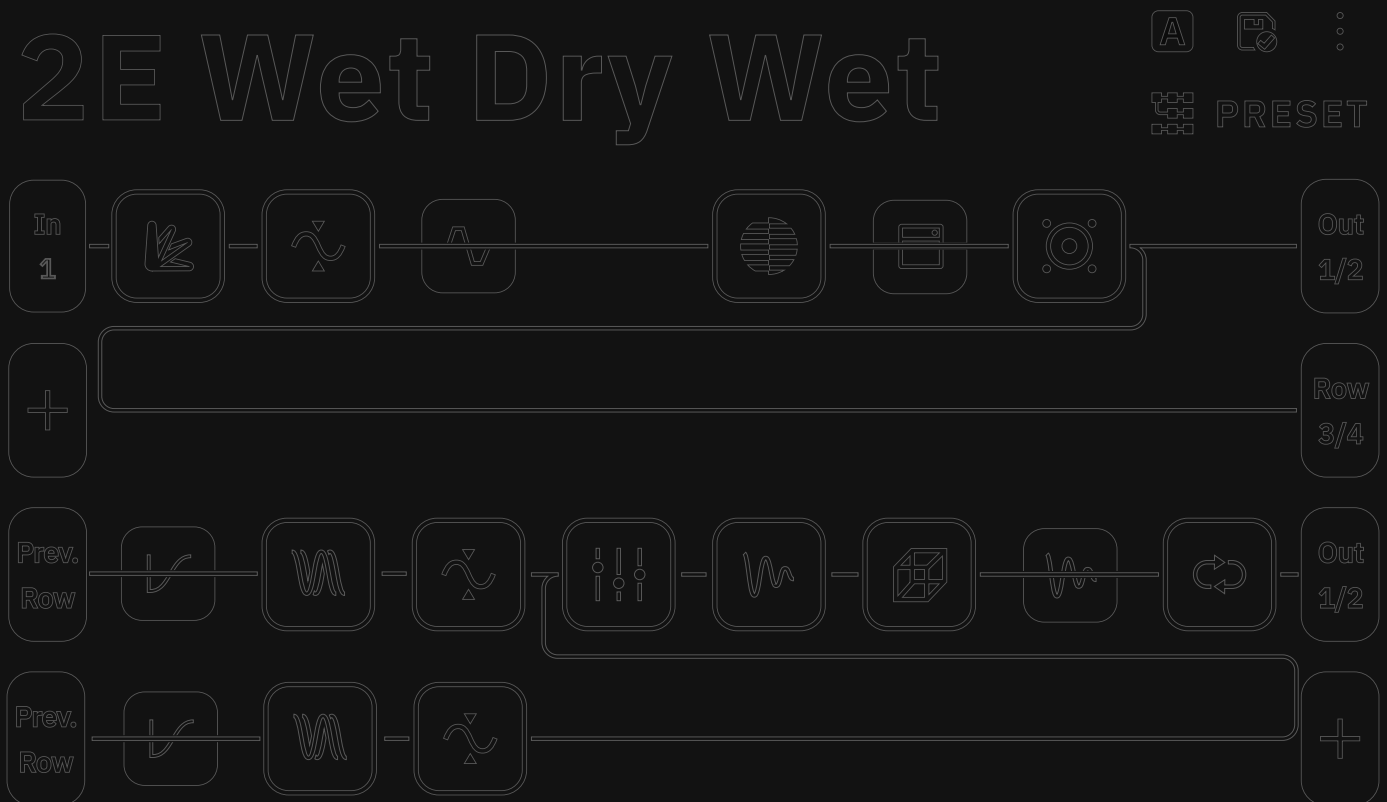


詳細は [Scene Mode](#) セクションをご確認ください。

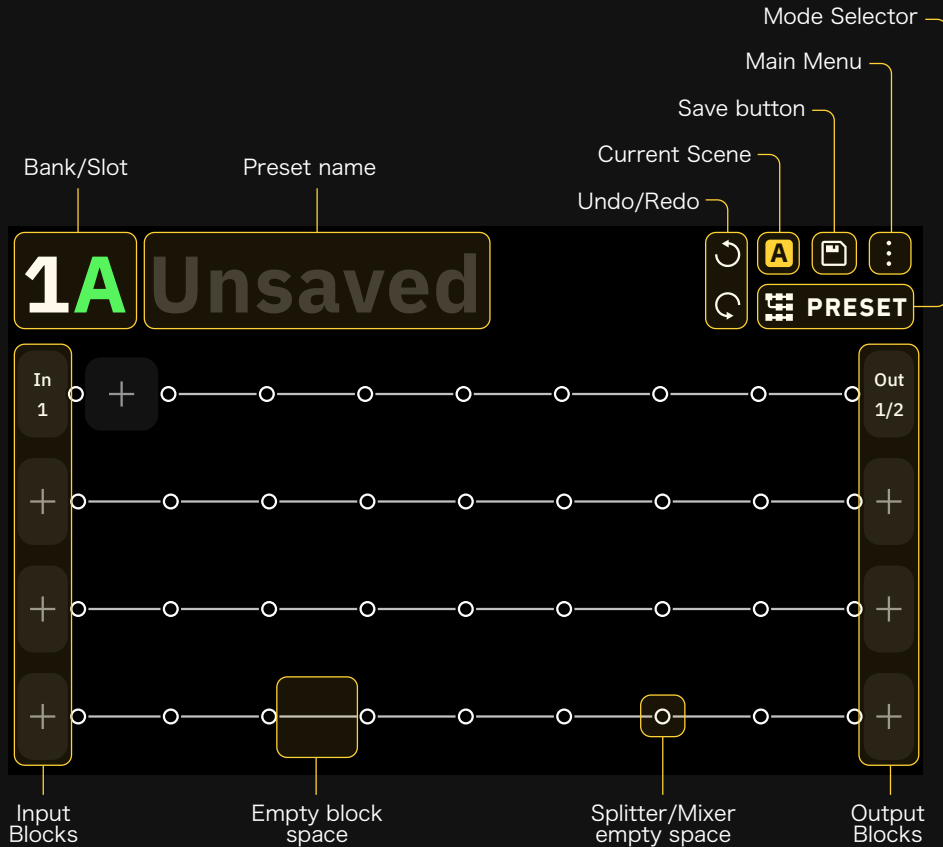
04

プリセット

プリセットを使用すると、デバイスブロックを使用してカスタムリグ/シグナルチェーンを作成して保存することが可能です。Quad Cortexプリセットはセットリストとして編成されており、32バンク8プリセット(合計256個)を含むことができます。また最大10個のセットリストを作成可能です。



グリッドでの作業

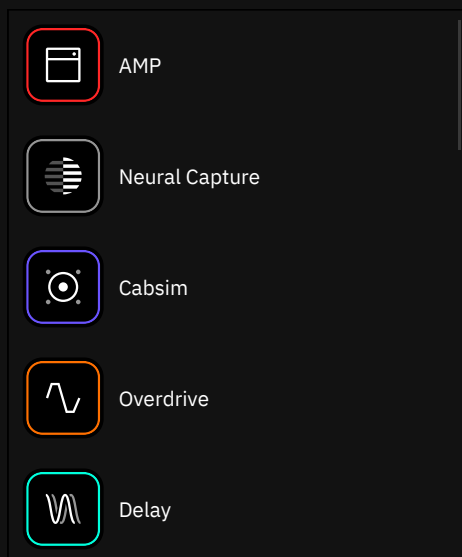


グリッドは4列あり、1列(Row)に8個の仮想デバイスブロックスペースで構成されます。画面上のほぼすべての項目は、ジェスチャー、ロータリー・フットスイッチ、または専用のコマンドを使用してコントロールすることができます。

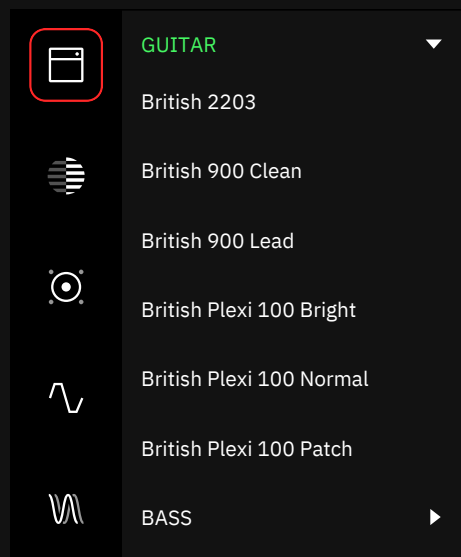
まず始めにグリッド上の **+** をタップすることでブロックを追加することが可能です。タップすることでデバイスカテゴリーリストが表示されます。



デバイスカテゴリー

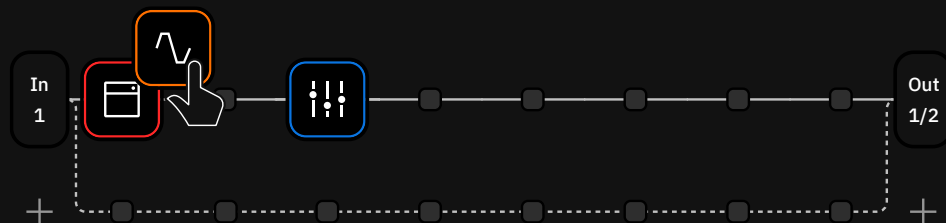


デバイスモデル

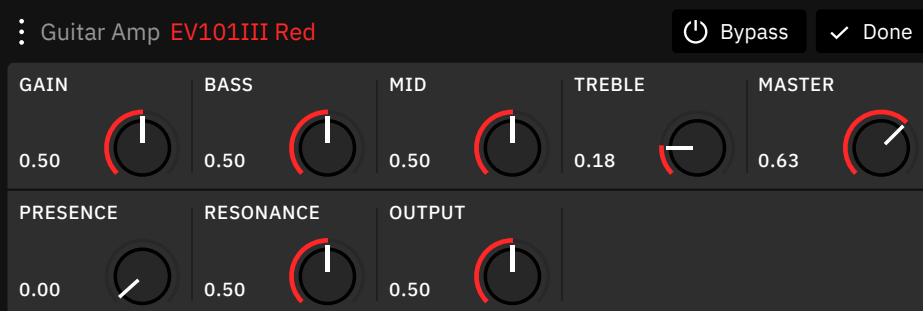


指でスワイプして下にスクロールし、デバイスのカテゴリをタップすると、そのデバイスが表示されます。

左から右へとバーチャルリグを構築していきます。アナログコンポーネントを使ってシグナルチェーンを構築する要領で進めることは重要ですが、グリッドに追加したブロックをドラッグ&ドロップするだけで簡単に移動させることが可能です。



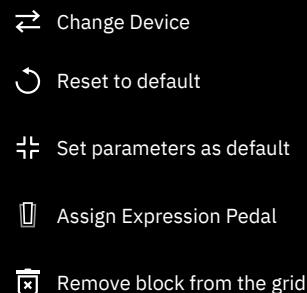
最初にアンプとキャビネットを追加した後、前にオーバードライブペダルを追加する必要がある場合、ブロックを必要な順番にドラッグ&ドロップするだけで、すべてを再配置することが可能です。グリッドにブロックを追加したら、そのブロックをタップしてメニューを開きます。



ここからいくつかのコントロールが利用できます。フットスイッチが点灯し、追加したブロックのパラメーターをロータリー・フットスイッチでコントロールできます。ゲインなどのパラメーターは、ロータリー・フットスイッチを回転させるか、スクリーン上の操作でコントロールすることができます。

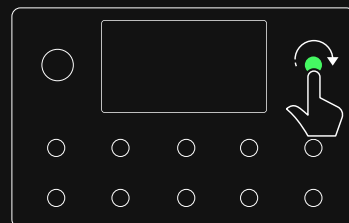
ブロックメニューを開いている際に、コンテキストメニューボタンをタップすると、
 さらに多くのオプションが表示されます。

-  **Change Device:** バーチャルデバイスライブラリーを開きます。デバイスをタップすると、デバイスがすぐに切り替わるので、バーチャルデバイスライブラリーから離れることなく試聴することができます。
 をタップするとメニューを閉じます。
-  **Reset to Default:** デバイスコントロールをデフォルト値に戻します。
-  **Set parameters as default:** 現在のセッティングをデフォルトとして設定します。
-  **Assign Expression Pedal:** エクスプレッションペダルでコントロールするパラメーターを選択します。“Assign Expression Pedal”メニューを選択する前に、使用するエクスプレッションペダルを選択します。
-  **Remove block from The Grid:** グリッドからデバイスブロックを完全に削除します。



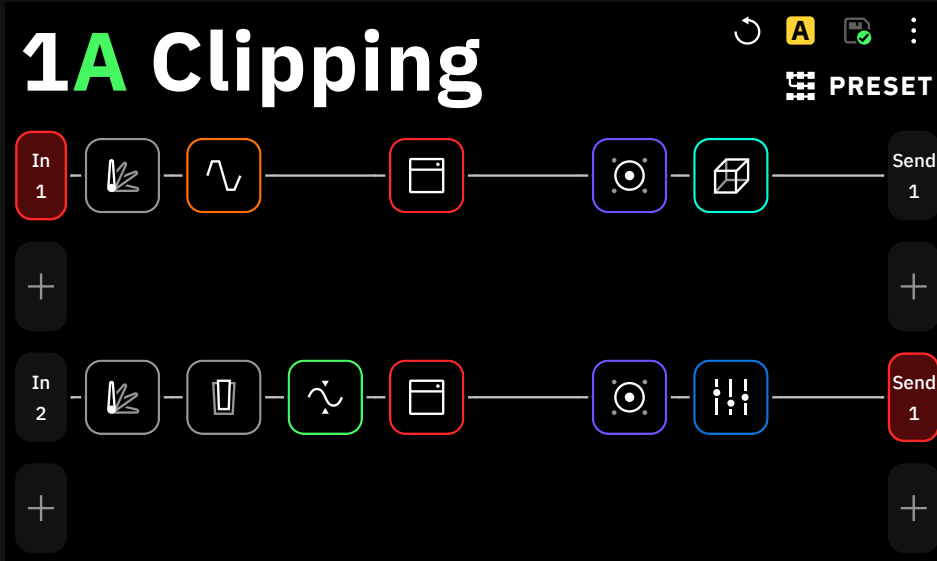
詳細は [エクスプレッションペダルの設定](#) をご確認ください。

ブロックメニューが開いているときは、右上のロータリーアクチュエーターを時計回りまたは反時計回りに回すと、バーチャルデバイスライブラリーを開かずに、同じカテゴリ内のバーチャルデバイスまたはニューラルキャプチャーを切り替えることが可能です。



クリッピングアラート

シグナルの流れを安全に保つために、選択されたインプット/アウトプットがクリップしている場合、クリップしたインプットブロックとアウトプットブロックが赤くハイライトされます。



上記の写真の場合、IN 1とSEND 1の両方がクリップしています。I/Oセッティング画面でIN 1 LEVEL [dB]の値を下げると、Raw1での問題が解決します。Raw2では、1つ以上のデバイスブロックがクリップしている可能性があります。デバイスブロックのパラメーターを確認し、変更を加えることで解決します。

ディレクトリー

グリッドのプリセット名をタップしディレクトリーを表示します。

Directory

Q Search + New Setlist ✓ Done

Recent

Favourites

DEVICE DIRECTORIES

Factory Library

My Presets

New Setlist

Factory Captures 1

BANK

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24

6A Whatup

6B Preset 2

6C Best Machine Riff

6D Echo Laser

6E Doesn't Fuzz

6F Animals as Presidents

6G Trashpanda

6H Heavy Slow Low

ここにQuad CortexとCortex Cloudに保存されているすべてのファイルが表示されます。プリセット、Neural Captures、およびインパルスレスポンスが表示されます。

各タイプのファイルは、32バンク、各バンク8項目（ファイルタイプごとに256項目）保存できます。

セットリスト

1つのセットリスト上には、8プリセット×32バンク(合計256プリセット)を保存することができます。この機能により、バンド、プロジェクト、アルバムなどでプリセットを分類することができます。



— Device Directories

Quad Cortex上に保存されたファイル

-  **Factory Library:** Neural DSPにより作成されたプリセット
-  **My Presets:** デフォルトのユーザープリセットのセットリストです。Cortex Cloudからダウンロードしたプリセットもここに保存できます。
-  **Factory Captures:** Neural DSPより提供されたNeural Capture
-  **My Captures:** ユーザーによって作成されたNeural Capture
-  **Impulse Responses:** IR ファイル




— Cloud Directories

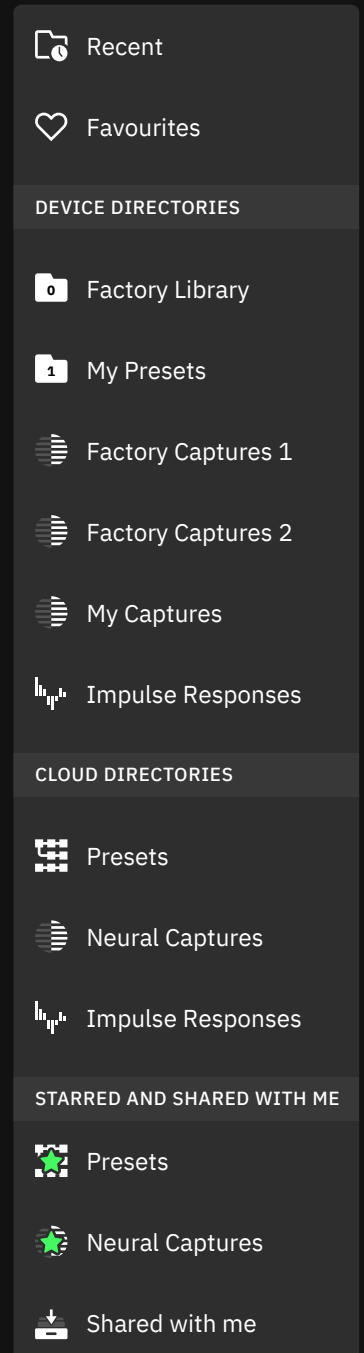
Cortex Cloud上に保存されたファイル

-  **Presets:** Cortex Cloud上に保存されたプリセット
-  **Neural Captures:** Cortex Cloud上に保存されたNeural Capture
-  **Impulse Responses:** Cortex Cloud上に保存されたIRファイル

— Starred and Shared with Me

星印★を付けたファイルと共有されたコンテンツ

-  **Presets:** 星印★を付けたプリセット
-  **Neural Captures:** 星印★をつけた Neural Capture
-  **Shared with me:** シェアされたコンテンツ。リンクは90日で期限切れとなります。



プリセットの保存



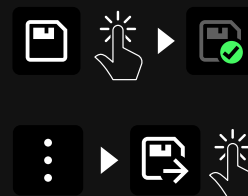
プリセットの変更が保存されていない場合、プリセット名はイタリック体*で表示されます。

右上の“Save” ボタンをタップすると、変更内容が保存され、既存のプリセットがすぐに上書きされます。

メインメニューから“Save as...” をタップして作成したリグを新しいプリセットとして保存することもできます。

“Save as...” を使用すれば既存のプリセットに変更を加えた後、別のプリセットとして保存することが出来ます。保存アイコンをタップすると、現在のプリセットに変更が上書きされます。

工場出荷時のファクトリープリセットは“Save as...” 機能を使用して、新しいプリセットとしてセットリストに保存することが可能です。



Setlist My Presets / 1A Change X Cancel

PRESET NAME	TAGS
Electric LEAD	Plini, Lead

q	w	e	r	t	y	u	i	o	p
a	s	d	f	g	h	j	k	l	
⬆	z	x	c	v	b	n	m	⬇	
123	,	Space	.	Save					

保存メニューでは、プリセットに名前を付けたり、タグを割り当てることができます。複数のタグを入力する場合はカンマとスペースで区切ってください。

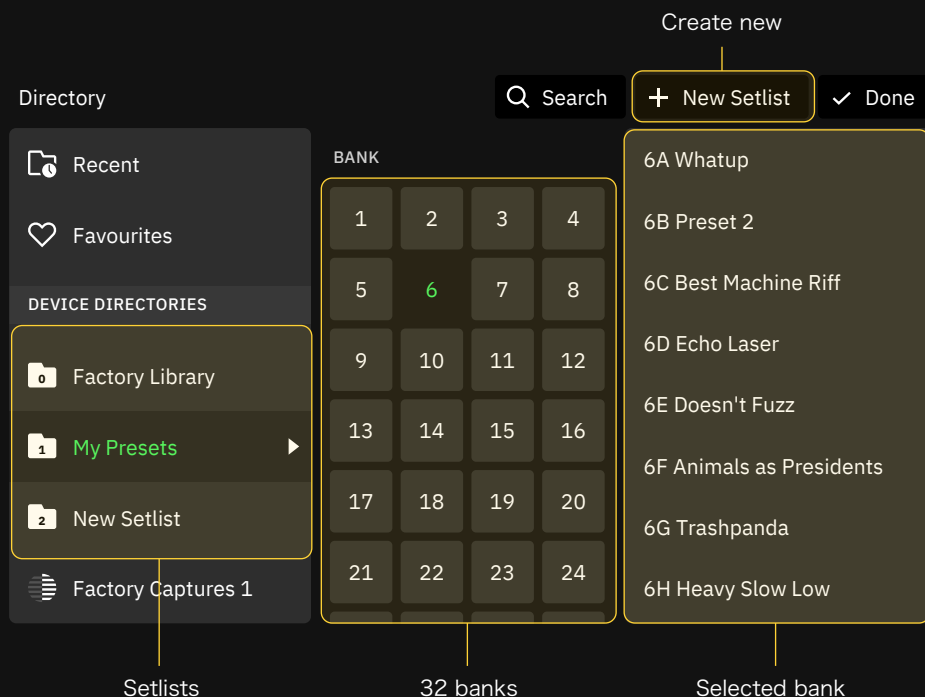
プリセットを共有する方法は [Cortex Cloud](#) セクションをご確認ください。

My Presets / 1A Change をタップすることでプリセットを保存するセットリストを選択することが可能です。

セットリスト

セットリストは、Quad Cortexのプリセットを任意の順番で並べて、ナビゲートする機能です。

1つのセットリストには32バンクの8つのプリセットを保存することができ、最大10のセットリストを作成することができます。この機能を使えば、バンド、プロジェクト、アルバムなどでプリセットを分類することが可能です。



新しいセットリストを作成するには、グリッドの上部にある現在使用しているプリセット名をタップしてディレクトリーを開きます。次に、右上の“New Setlist” ボタンをタップします。セットリストに名前を付け、右下の“Create” ボタンをタップします。デフォルトではプリセットは現在使用しているセットリストに保存されます。プリセット保存時のオプションとして保存先のセットリストを指定できます。

使用するセットリストを変更するには、ディレクトリーを開き、使用したいセットリストに移動します。バンクの1つをタップしてプリセットをロードし、プリセットの1つを呼び出します。

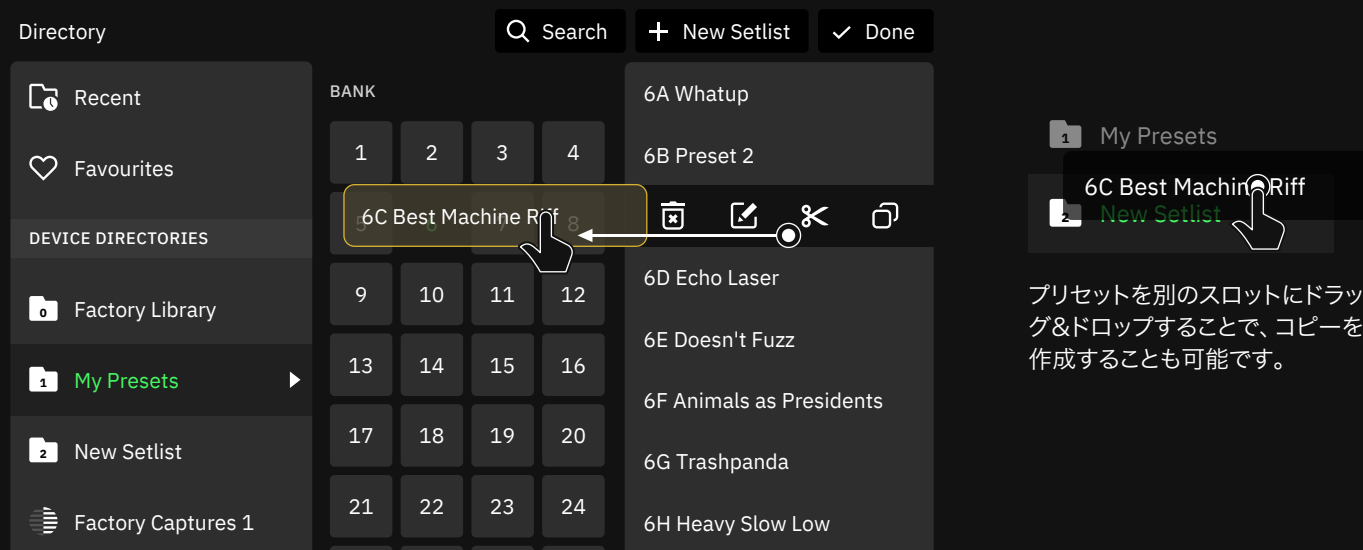
セットリストを削除するには、デバイスディレクトリーリストから画面右上にドラッグ&ドロップします。操作を完了するための確認をを求める警告ダイアログが表示されます。



重要: セットリストを削除すると、セットリスト内部のすべてのプリセットも削除されます。


消去、編集、カット、コピー


ディレクトリーを開き、バンクをタップしプリセットを表示させます。





プリセットを別のスロットにドラッグ&ドロップすることで、コピーを作成することも可能です。

操作したいプリセット上で左にスワイプすると、4つのアイコンが表示されます。

 **Delete:** タップするとプリセットが消去されます。

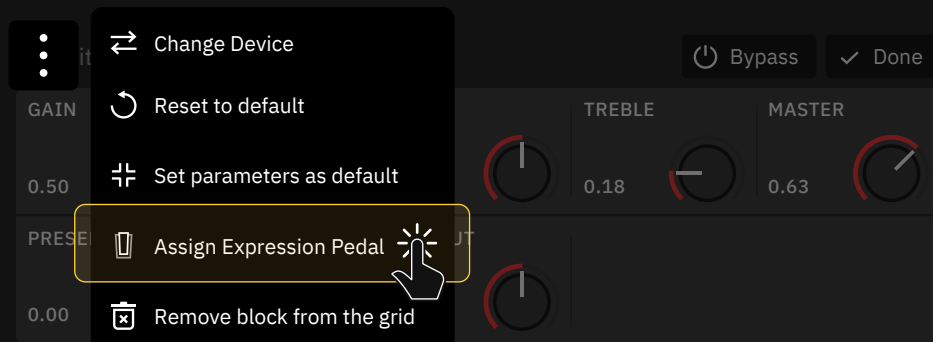
 **Edit:** プリセットの名前とタグを編集します。

 **Cut:** プリセットをカットしてクリップボード上にコピーを行います。他のバンクブロックまたはプリセットスロットをタップして、選択した場所にそのプリセットを移動します。

 **Copy:** プリセットのコピーを行います。他のバンクブロックまたはプリセットスロットをタップして、選択した場所にプリセットのコピーを貼り付けます。コピーされた新しいプリセットの名前の最後に番号が付加されます。

エクスプレッションペダルの設定

エクスプレッションペダルを任意のデバイス（スプリッター、ミキサー、レーン出力制御パラメーターを含む）にアサインし、複数のパラメーターを同時に制御することが可能です。

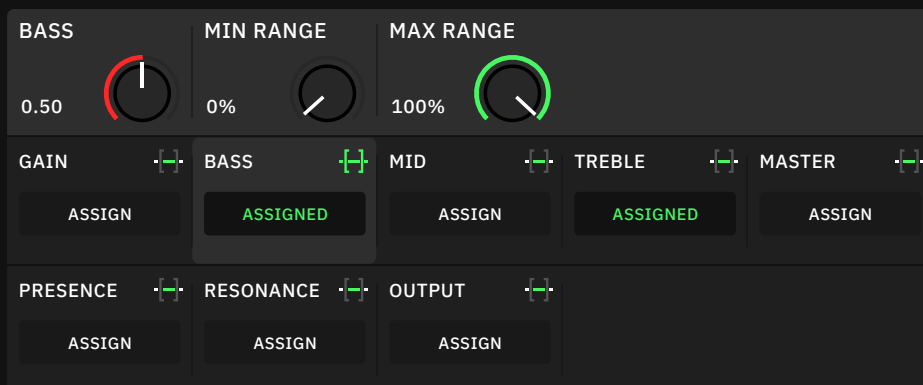


エクスプレッションペダルを割り当てるには、グリッド上のブロックから、コンテキストメニューを選択し“Assign Expression Pedal”をタップします。ブロックのパラメーターをコントロールするために使用するエクスプレッションペダルを選択します。

Assign Expression Pedal

✓ Done

Please choose which parameters you wish to control.
You can assign more than one at once.



“Assign” ボタンを使ってパラメーターをエクスプレッション・ペダルにアサインし、[-] ボタンをタップしてペダルのスイープでアクセス可能な最小値と最大値を変更します。完了したら、右上の“Done” ボタンを押してください。

I/O設定からエクスプレッションペダルのキャリブレーションを忘れずに行うことが重要です。

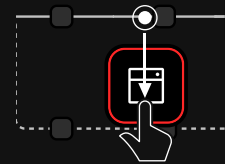
スプリッターとミキサー

スプリッターとミキサーは、シグナルチェーンを分割して複数のアウトプットに信号をルーティングしたり、グリッドにバーチャルデバイスブロックを追加したりすることが可能です。

グリッド上の空のスペースをタップしてホールドすると、Rowを2つに分割するスプリッター/ミキサーパスが作成されます。



グリッド上のRow1とRow2、Row3とRow4の間でブロックを垂直方向に移動すると、スプリッター/ミキサーのパスが自動的に作成されます。Row1、2とRow3、4の間でブロックをドラッグすると、バーチャルデバイスがコピーされます。



Splitter

Mute Done

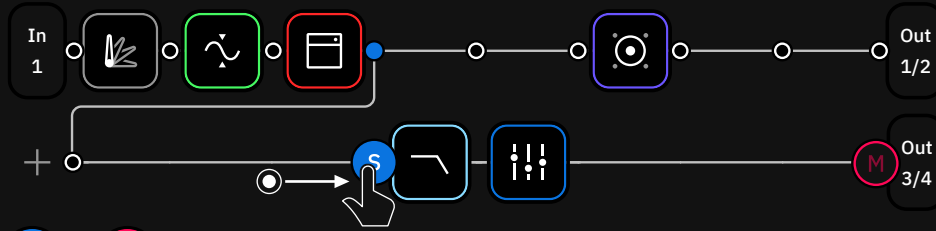
TYPE	STEREO	BALANCE	LEVEL TO A	LEVEL TO B
<input checked="" type="radio"/> Balance <input type="radio"/> A/B <input type="radio"/> Crossover	<input type="radio"/> Split <input checked="" type="radio"/> Normal	0.50	0.00	0.00
FREQUENCY	MODE			
400.00	<input type="radio"/> Invert <input checked="" type="radio"/> Regular			

スプリッター **S** (Splitter)は、信号が分岐する位置を設定します。

ミキサー **M** (Mixer)は、信号が再び元のRowに合流する位置を設定します。

スプリッターとミキサーは、タイプの切り替えが可能で詳細なパラメーター、クイックスプリットのためのショートカットボタン、オン/オフのスイッチが用意されています。

配置



S と **M** のアイコンをドラッグ&ドロップすると、任意のポイントでシグナルのスプリットやミックスができます。この操作によってシグナル・チェーンの形状を変更します。

パラメーター

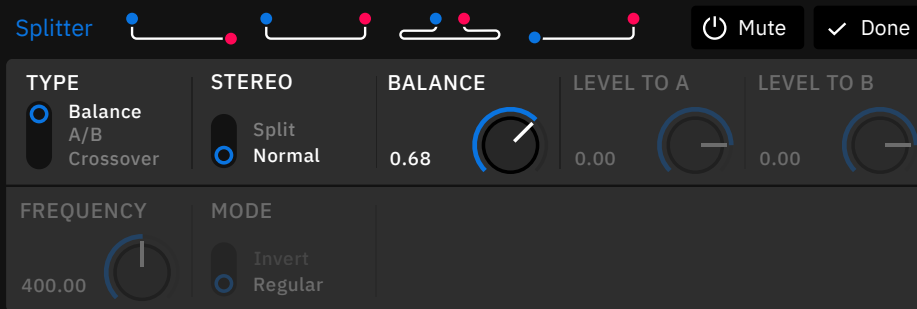
S スプリッターまたは **M** ミキサーのアイコンをタップすることで、パラメーターにアクセスします。

Quick splits



最も一般的なパスの種類に合わせて、4つのショートカットを用意しました。1つをタップすると、グリッドに追加されます。

スプリッタータイプ



Balance: 1つのノブを使用して他のRowにシグナルを分配します。

- **BALANCE KNOB:** スプリットした2つのシグナルに対する出力バランスを設定します (デフォルトは0.50)。

A/B: A/Bモード専用のコントロール

- **LEVEL TO A KNOB:** A側(元のRow)へ出力されるレベルをセットします。
- **LEVEL TO B KNOB:** B側(スプリッター/ミキサーパス側)へ出力されるレベルをセットします。

Crossover: シグナルを設定した周波数で分けてスプリットします。

- **FREQUENCY KNOB:** スプリットする周波数を設定します。
- **MODE SWITCH:** 低域側と高域側を入れ替えます。

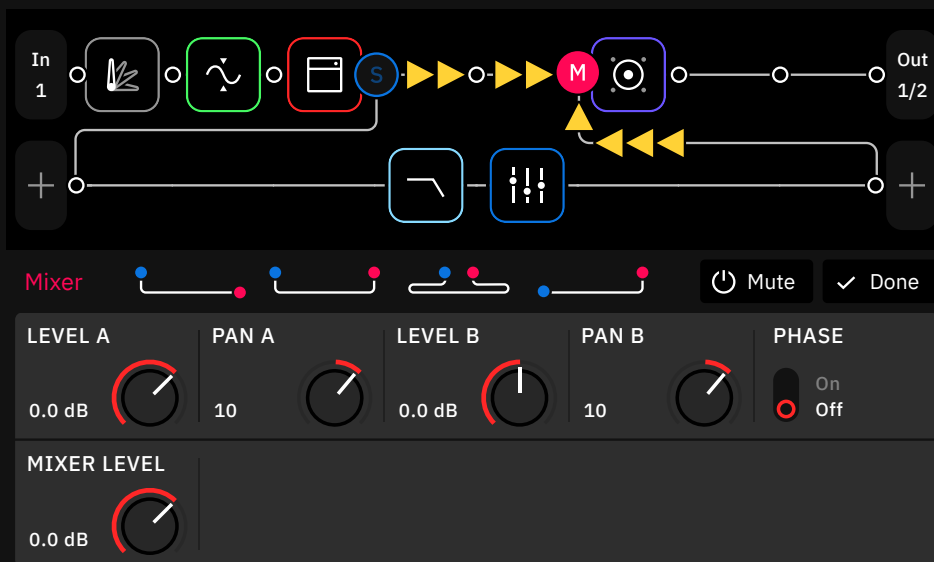
Splitter Stereo Switch

このスイッチは、Input 1/2、Return 1/2、USB input 5/6、USB input 7/8 などのステレオソースを使用する際のスプリッターの動作を決定します。

- **Split Mode:** ライト(右側)のシグナル(Input 2、Return 2、USB input 6 or 8) をスプリッター/ミキサーパスに送ります。
- **Normal Mode:** ステレオ(左右)シグナルをスプリッター/ミキサーのパスに送ります。

ミキサーのセッティング:

ミキサーの位置やスプリッターの設定によっては、2つのソースからの入力信号を同時に受信することができます。以下の例をご確認ください。

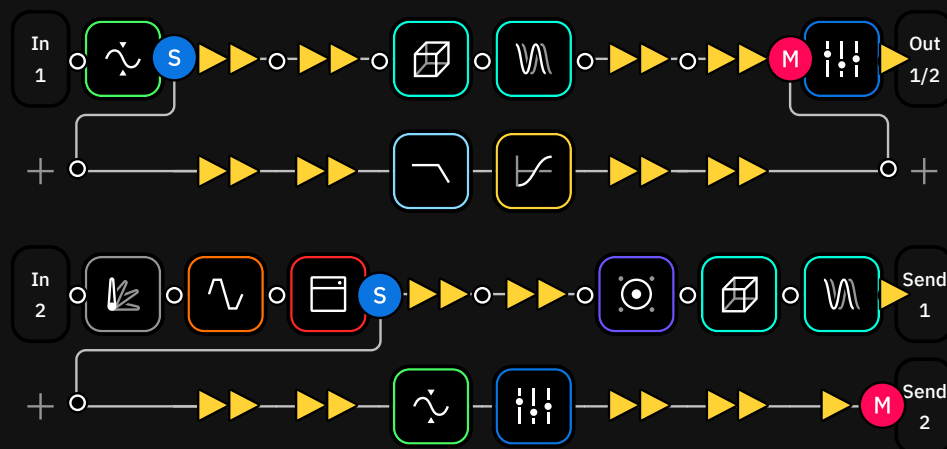


この場合、Row1とスプリッター/ミキサーパスの両方がミキサー入力に接続されています。シグナルレベルをコントロールするには、以下のパラメーターを使用します。

- **LEVEL A KNOB:** A側(元のRow)のシグナルのレベルをコントロールします。
- **PAN A KNOB:** A側(元のRow)のシグナルのパンをコントロールします。
- **LEVEL B KNOB:** Splitter/Mixerパスのレベルをコントロールします。
- **PAN B KNOB:** Splitter/Mixerパスのパンをコントロールします。
- **PHASE SWITCH:** Splitter/Mixerパスの位相を反転します。
- **MIXER LEVEL KNOB:** ミックス後の全体のレベル調整を行います。

— スプリッター / ミキサーを使用したワークフロー

1つのプリセットで最大2つのスプリッター/ミキサーパスを作成することができます。次の例をご照参ください。



これはボーカル用のプリセット (Rows 1-2) とGuitar+Cabバイパス (Rows 3-4) の可能性があります。

ボーカルチェーン:

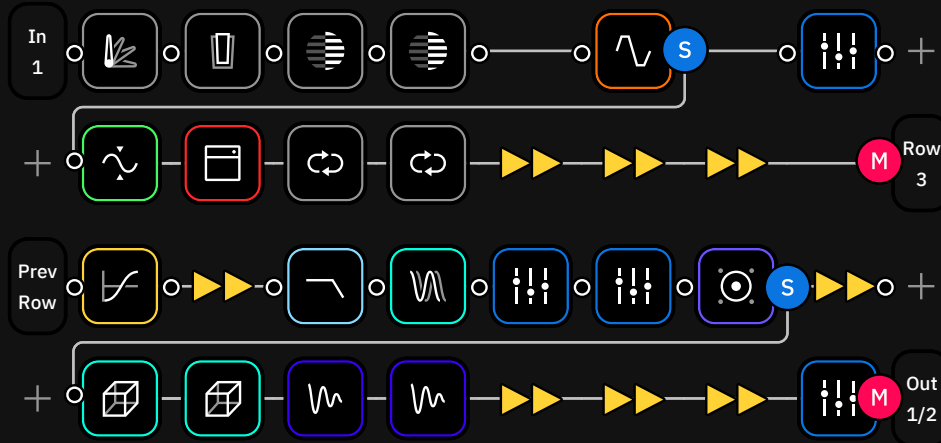
- ・ コンプレッサーの直後にボーカル信号が2列目に分岐しますが、このスプリッターはバランスタイプを使用しているため、両列に均等に信号が分配されます。
- ・ ミキサーはRow1のEQの前に接続されます。このミキサーは、Output 1/2を使用するために、両列からの信号を受けます。

ギターチェーン:

- ・ スプリッターはアンプの直後に配置されています。このスプリッターはA/Bタイプを使用しているため、任意のレベルで両方のRowに信号を送ります。
- ・ Row3は、Cabとタイムエフェクトを含む信号をそのままSend 1アウトプットに送ります。
- ・ Row4はアンプの後、Input1からの信号を受け取ります。ノイズゲートとEQが追加されて、Send 2出力に送られ、Cabやタイムエフェクターを通らずに処理されます。

4列を使用したワークフロー

スプリッター/ミキサーパスは、1列目と2列目の間、3列目と4列目の間にのみ作成することができます。しかし巨大なチェーンの構築の為に利用可能なすべての列を使用する必要がある場合は、次の例をご参照ください。



- ・ この巨大なプリセットには、ほぼすべてのタイプのデバイスブロックが含まれています。
- ・ BalanceモードとA/Bモードでは同じように機能させることが可能です。“LEVELTOA”をミュートするか、“Balance”を最大にすると、次のRowに信号をルーティングすることが可能です。
- ・ Row 2とRow 3をチェーンするには、Row 2の出力ブロックをタップし、Row 3を出力として選択します。Row 3の入力は自動的に“Prev.Row”という名前になります。
- ・ Row 3とRow 4上でのスプリッター/ミキサーパスはRow 1とRow 2の時と同じように動作します。
- ・ このようなプリセットを作る場合は、CPUの性能を確認するためにCPUモニターを確認してみることをお勧めします。

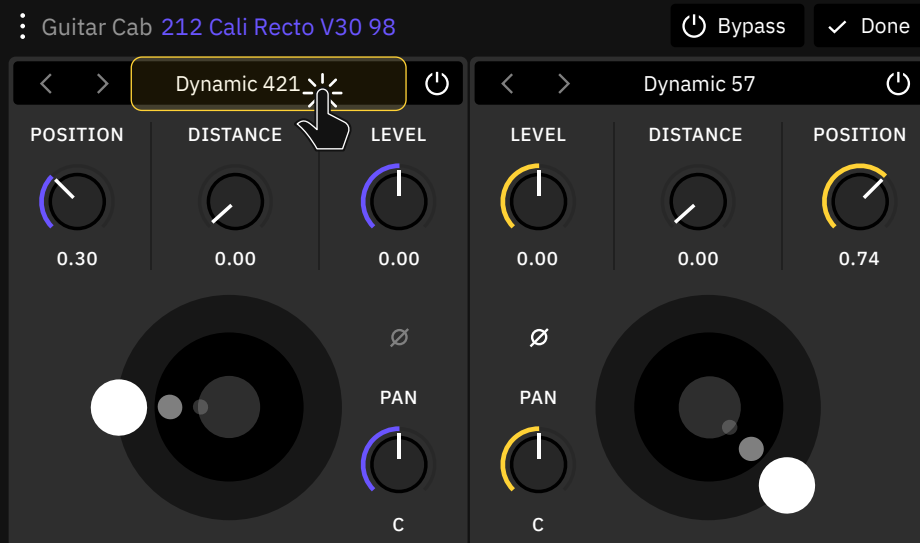
詳細は[CPUモニター](#)をご確認ください。

サードパーティ製IRのインポート

Quad Cortexではサードパーティ製やオリジナルのIRファイルを使用することが可能です。まずキャブブロックをタップしてパラメーターを開きます。



インパルスレスポンスのインポートに関する詳細は [Uploading Impulse Responses](#) セクションをご確認ください。



インパルスの選択ボックス（マイクを選択ボックス）をタップしてドロップダウンメニューを開きます。下にスクロールして“LoadIR”をタップします。



— インパルスレスポンス・ライブラリー

ここでは“Impulse Responses”フォルダ内のすべてのIRファイルを確認することができます。

デバイスブロック パラメーター

Quad Cortex は、デバイスブロックには複数のタイプがあり、それぞれが独自のパラメーターと専用のコントロールを備えています。

— Amp Parameters



パラメーター	説明
GAIN	プリアンプセクションのゲインの量をコントロールします。
VOLUME	プリアンプセクションのボリュームをコントロールします。
BASS/MID/TREBLE	3バンド・イコライザーのコントロールします。
MASTER	パワーアンプのゲイン量をコントロールします。 このパラメーターは、他のすべてのアンプパラメーターと相互に作用します。Masterを低く設定すると、他のコントロールの効果が低下します。
PRESENCE	ハイミッドからトレブルにかけての周波数をブースト/カットします。
DEPTH	ローミッドからベースにかけての周波数をブースト/カットします。
RESONANCE	低域の周波数をブースト/カットします。
BRIGHT	このスイッチを入れると高域が強調されます。
OUTPUT	アンプのトータルのボリュームをコントロールします。
SWITCHES	多くのアンプには、独自のパラメーターをコントロールするためのカスタムスイッチが搭載されています。それらをタップして値を変更します。
FINE CONTROL	ノブの値をタップしてカスタム値を設定します。タッチキーボードを使用して“Set”をタップすることで変更を保存する事が可能です。
BYPASS	ブロックを完全にバイパスします。

— Cab Parameters



パラメーター	説明
NAVIGATION ARROWS	タップして、前後のインパルスを呼び出します。
IMPULSE SELECTOR BOX	インパルス名をタップすると、工場出荷時のインパルス（マイク）を選択したり、オリジナルのIRファイルをロードするためのドロップダウンメニューが表示されます。
POWER BUTTON	各IRローダーセクションを有効または無効にします。
POSITION	スピーカーコーンの中心からコーンの端までのマイクの位置をコントロールします。（外部IRファイルを使用している場合は自動的に無効化されず）
DISTANCE	キャビネットに対するマイクの距離をコントロールします。（外部IRファイルを使用している場合は自動的に無効になります）
LEVEL	選択したインパルスのレベルボリュームをコントロールします。
PAN	選択したインパルスの出力パンニングをコントロールします。
PHASE INVERTER	ロードされたインパルスの位相を反転させます。
CABINET DISPLAY	白い円をドラッグしてマイクの位置を調整します。このアクションは POSITION と DISTANCE パラメーターに反映されます。
BYPASS	ブロックを完全にバイパスします。

EQ Parameters



パラメーター	説明
GAIN	選択したバンドのゲインをコントロールします。
FREQ	選択したバンドの周波数を設定します。
Q	コントロールしたい帯域の幅を設定します。設定により非常に狭い帯域または広い帯域をカットしたり、ブーストしたりすることが可能です。
+ / -	バンドのオン/オフを切り替えます。(8バンドまで使用可能)
BAND TYPES	バンドをタップすると、それに応じてバンドサークルがハイライトされます。バンドをタップして長押しすると、タイプを変更することができます。(Peak, Hi-Pass, Lo-Pass, Hi-Shelf, and Lo-Shelf)
BAND CIRCLES	バンドを有効にしたら、画面上でドラッグして移動させることができます。この動作はGAINとFREQパラメーターに反映されます。
BYPASS	デバイスを完全にバイパスします。
HPF	高い周波数を通過させ、低い周波数をフィルタリングまたはカットします。
OUTPUT	EQのアウトプットのボリュームをコントロールします。

— 共通のパラメーター

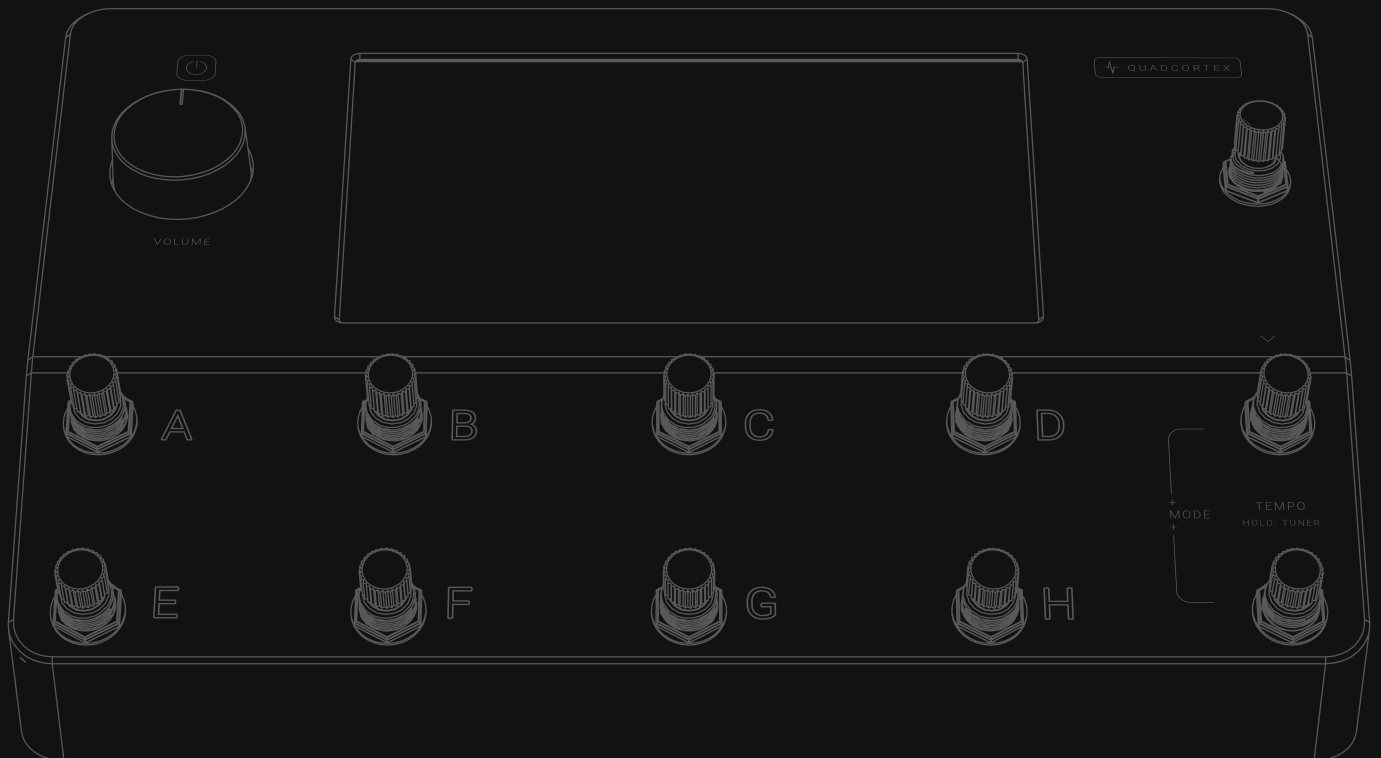


パラメーター	説明
GAIN	選択されたデバイスのゲイン量をコントロールします。
DRIVE / OVERDRIVE	選択されたデバイスのドライブをコントロールします。
TONE	高音域をコントロールします。このパラメーターは、すべての高音域を通過させることも、高音域を大幅にカットして中音域を若干カットすることも可能です。
VOLUME	選択したデバイスの全体的な音量を設定します。
COMP	ゲインリダクションの量 (コンプレッションの強さ)はこのパラメーターによって設定されます。
THRESHOLD	コンプレッションが動作するレベルを設定します。
RATE	エフェクトのレート进行调整します。設定値が高いほどスピードが速くなります。
DEPTH	モジュレーションの強さを設定します。
FEEDBACK / MIX / BLEND	遅延したシグナルがエフェクトにフィードバックされる量を調整します。設定値が高いほど、信号はよりウェットになります。
DECAY	エフェクトが持続する時間の長さを決定します。
PRE DELAY	エフェクトが開始するまでの時間の長さを決定します。
HIGH / LOW PASS	ハイパスフィルターとローパスフィルターの周波数帯域をコントロールします。
TRAILS SWITCH	Trails Off: ブロックがバイパスされると、ディレイやリバーブのエフェクトは即座にミュートされます。 Trails On: ディレイやリバーブの効果は、ブロックがバイパスされてから自然に減衰します。
BYPASS	ブロックを完全にバイパスします。

05

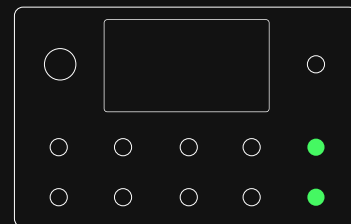
モード

Quad Cortex は、機能とフットスイッチのカスタマイズを徹底的にコントロールする為に、Stomp モード、Scene モード、Preset モードの 3 つのモードを備えています。選択したモードに応じて、さらに多くのカスタマイズオプションにアクセスが可能です。



モードの切り替え

グリッドの右上にある現在使用中のモードの名前をタップするか、下2列の一番右側のフットスイッチを同時に押すことでモードを切り替えることが可能です。



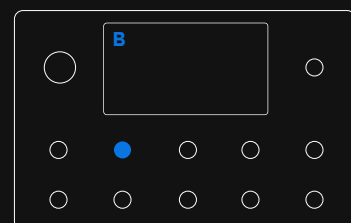
Presetモード

Presetモードでは、8つの異なるリグをフットスイッチ上に呼び出すことが可能です。

A~Hのフットスイッチを押して、プリセットをナビゲートします。



PRESET



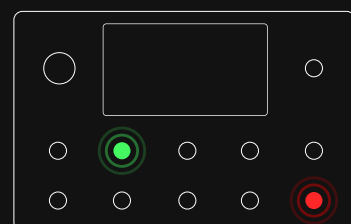
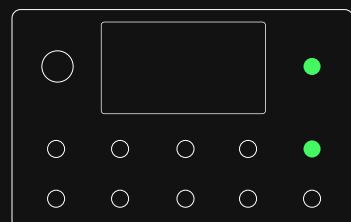
バンクの切り替え

フットスイッチのUp/Downを押すと、セッテリスト内のプリセットのバンクを移動できます。

フットスイッチのUp/Downを押すと、バンク番号とプリセット名がすぐに変わり、プリセット名とアクティブなフットスイッチが断続的に点滅します。変更を確定させるには点滅しているフットスイッチをもう一度押します。

新しいバンクの別のプリセットをロードしたい場合は、対応するフットスイッチを2回押します。

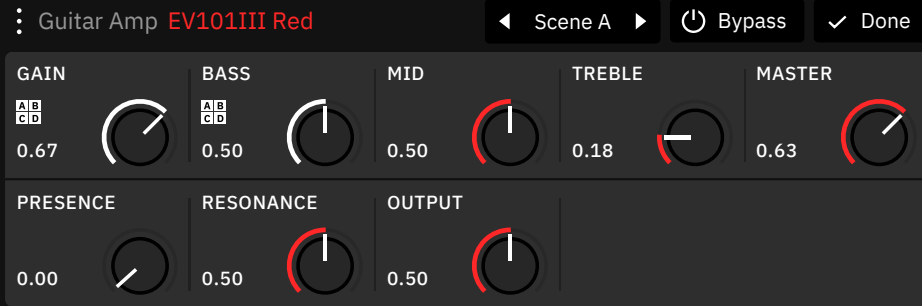
バンクとプリセットの切り替えの操作をキャンセルするには、TEMPOフットスイッチを押してください (red LED).



Scene モード

Sceneモードでは、リグ内の任意の数のブロックのセッティングを一度にコントロールすることができます。

フットスイッチを使用し、さまざまなシーンを呼び出します。現在アクティブなシーンは、右上にletter blockで表示されます。シーンをアクティブにしたら、グリッド上のデバイスのパラメーターを変更します。

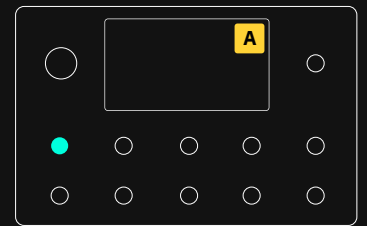


変更したパラメーターは、自動的に現在のシーンにリンクされます。**AB CD** アイコンをタップするとリンクが解除されます。割り当てを解除すると、メインのシーンの値が復元されます。

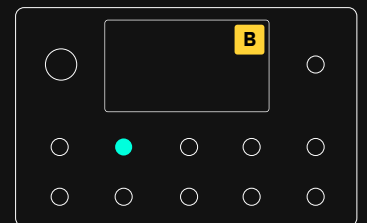
プリセットを新規に作成すると、Scene Aがデフォルトのシーンとなります。プリセットのデフォルトシーンを変更するには、別のシーンをロードした状態でプリセットを保存します。

プリセットグリッド

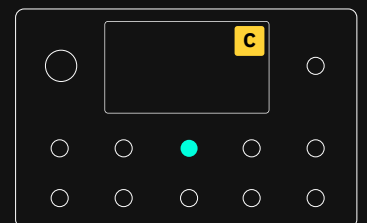
Preset 4E - Scene A



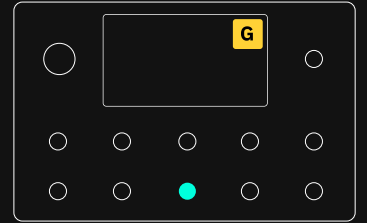
Preset 4E - Scene B



Preset 4E - Scene C



AB CD SCENE



最初の例では、Scene A (フットスイッチ A)はコンプレッサー、ドライブ、リバーブの各ブロックをバイパスして、ドライなリズムトーンにします。

Scene B(フットスイッチ B)では、コンプレッサーとドライブをオンにしますが、リバーブペダルはバイパスされたままです。Scene C(Footswitch C)では、一列に並んだすべてのブロックを作動させて、リードギタートーンを得ることができます。

また、各バーチャルデバイス内のパラメーターは、シーンごとに変更することが可能です。

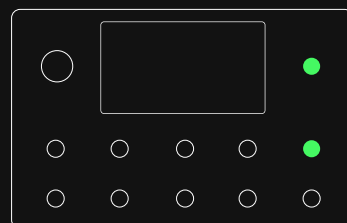
フットスイッチ LED

フットスイッチのLEDは、選択されたシーンに応じて点灯します。各プリセットには8つのシーンが用意されています。

プリセットの切り替え

Sceneモードを使用しているときに、UpとDownのフットスイッチを押すと、プリセットの切り替えが可能です。

UpもしくはDownのフットスイッチを長押しすると、バンクの切り替えが可能です。またプリセット名とアクティブなフットスイッチが断続的に点滅します。変更を確定するには点滅しているフットスイッチを押します。

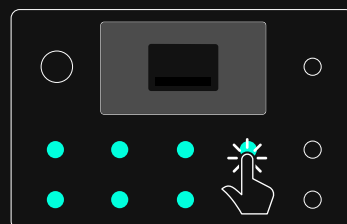
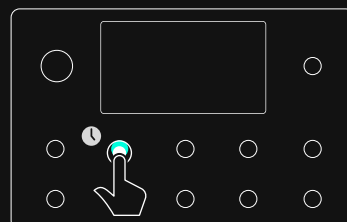


シーンのコピー&ペースト

シーンの設定をコピーして、別のシーンに貼り付けることが可能です。

コピーしたいシーンに対応するフットスイッチを、ポップアップが表示されるまで長押しします (1.5秒)。次にコピー先のシーンに対応するフットスイッチを押します。

操作をキャンセルしたい場合は、画面上のCANCELボタンをタップします。

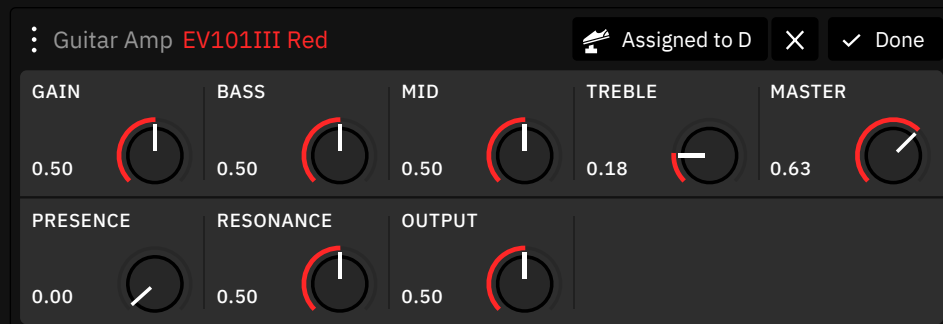


Stompモード



Stompモードでは、アナログペダルボードのように、リグ内の任意のブロックをフットスイッチに割り当てることができます。

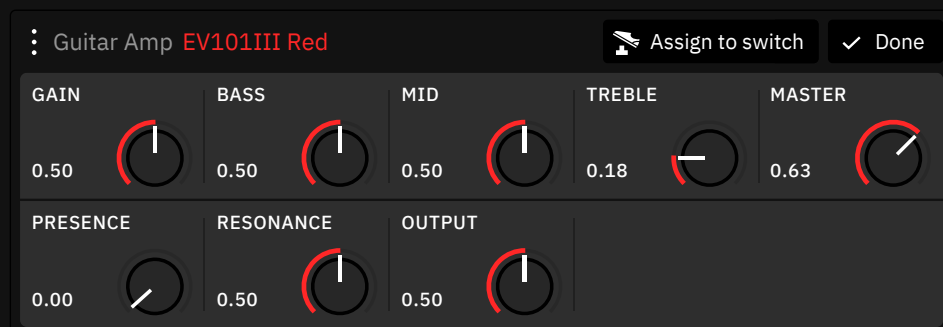
Stompモードでは、グリッドに追加された順にブロックが自動的にフットスイッチに割り当てられます。



Assigned to D をタップし任意のフットスイッチを押すことで、ブロックを任意のフットスイッチにアサインします。



をタップすることで現在のアサインを解除します。



Assign to switch をタップすることで、アサインされていないブロックを、フットスイッチにアサインします。

次の例では、5つのデバイスブロックがそれぞれのフットスイッチに割り当てられているのがわかります。フットスイッチを押すことで、ブロックを有効にしたり無効にしたりすることができます。



*画面上のアルファベットは実際にはありません。

フットスイッチ LED

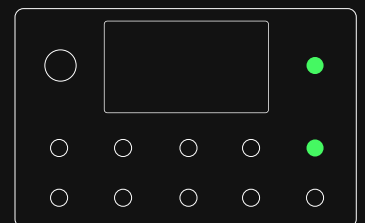
ブロックがフットスイッチにアサインされると、アサインされたブロックの色に応じてLEDが点灯します。

プリセット上で作成された最初の8つのブロックには、自動的にフットスイッチが割り当てられます。プリセットに8つ以上のブロックがある場合は、コントロールしたいブロックを手動で割り当てる必要があります。

プリセットの切り替え

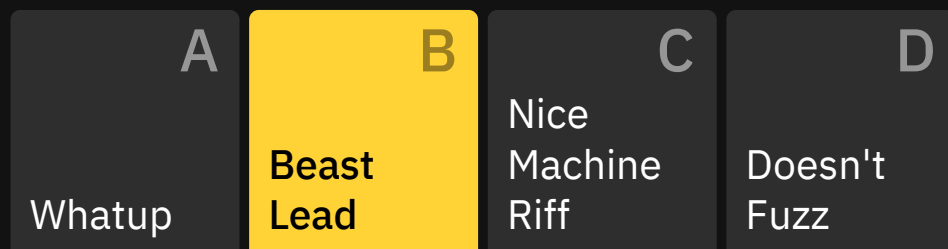
StompモードでUpとDownのフットスイッチを押すと、プリセットを切り替えることが可能です。

UpまたはDownのフットスイッチを長押しすると、バンクを移動できます。また、プリセット名とアクティブなフットスイッチが断続的に点滅します。変更を確定するには点滅しているフットスイッチを押してください。

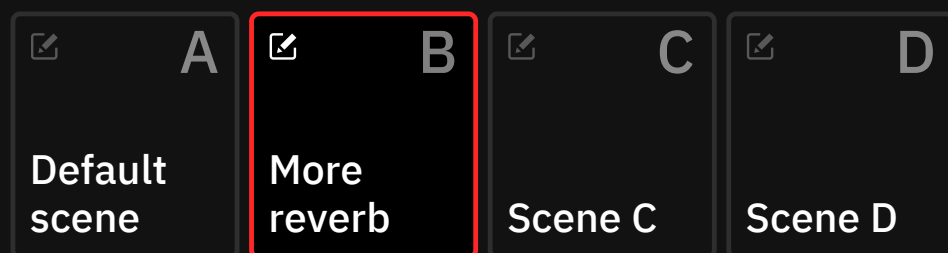


ギグビュー

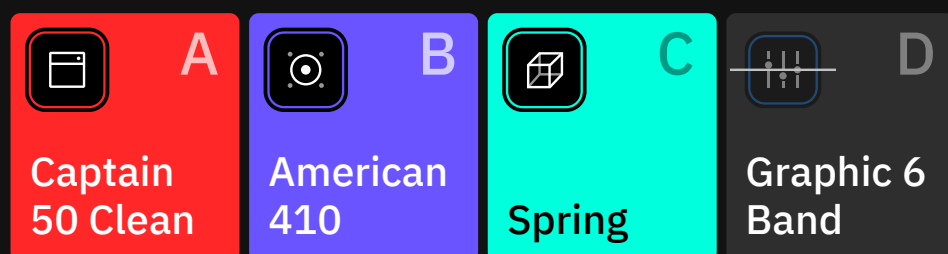
ギグビューでは、フットスイッチが何に割り当てられているかを瞬時に視覚化することができます。この視覚化は画面全体を使って行われます。ギグビューにアクセスするには画面の下から上にスワイプしてください。



Preset モード: ギグビューは、各フットスイッチに割り当てられたプリセットを表示します。有効なフットスイッチをもう一度タップすると、現在のプリセットが拡大表示されます。

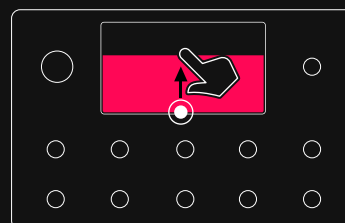


Sceneモード: ギグビューでは、各フットスイッチに割り当てられたシーンが表示されます。シーンの名前を変更することができます。Sceneブロックの左上にある編集アイコンをタップすると、Sceneの名前の作成/変更が可能です。

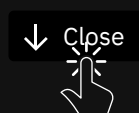
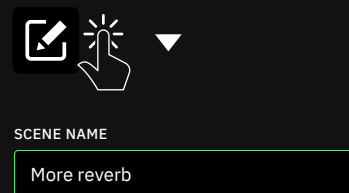
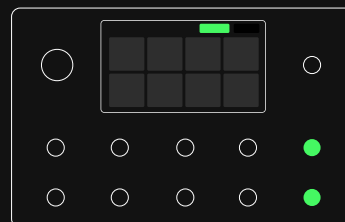


Stompモード: ギグビューでは、各フットスイッチに割り当てられているデバイスが表示されます。

“Close” ボタンをタップすると、グリッドに戻ります。



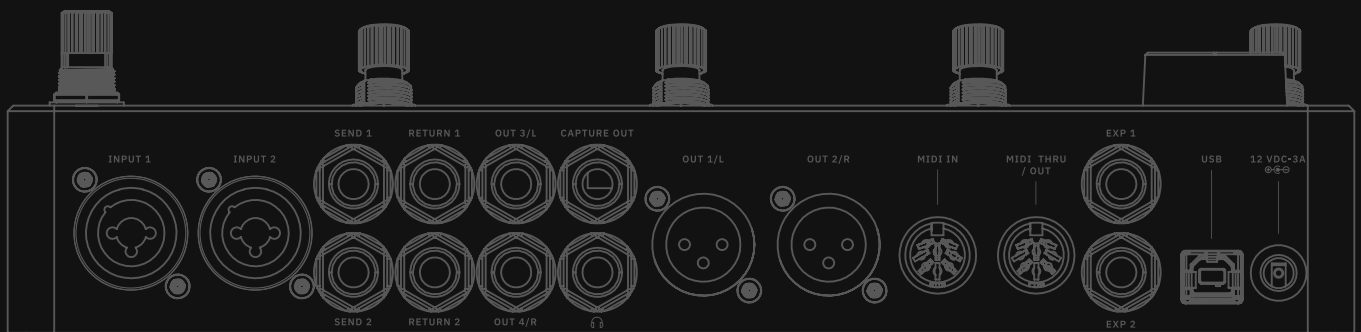
ギグビューの状態では、右上のモード名をタップするか、下2段の右端のフットスイッチを一緒に押すと、モードの変更が可能です。



06

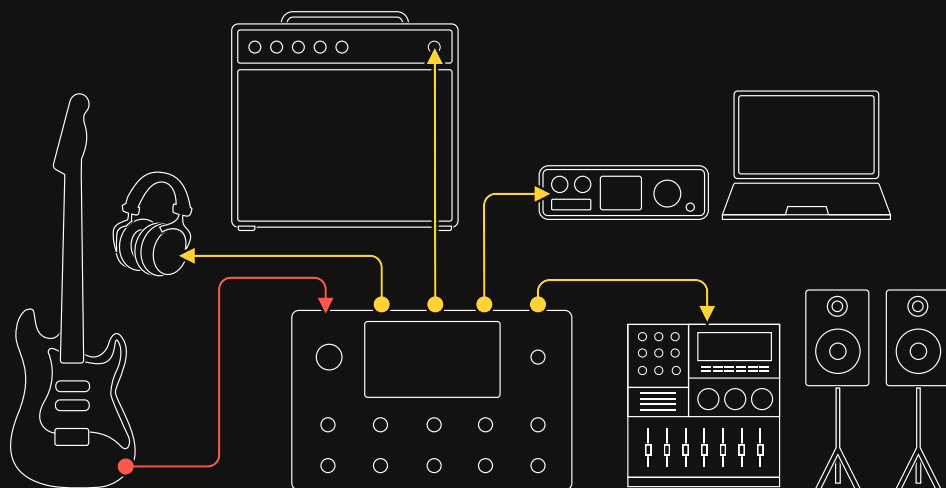
セットアップ例

このセクションでは、Quad Cortex の様々な使用方法の例を説明します。これらの図やプリセットの例は、本機のさまざまな使用方法のほんの一部です。



ベーシック ルーティング

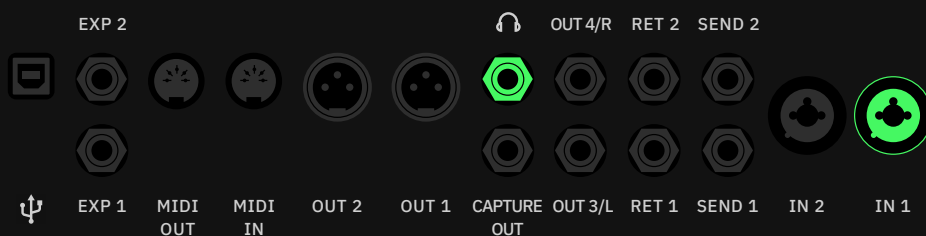
Quad Cortex には複数のルーティングオプションがあり、I/O セッティング画面で設定することが可能です。



ほとんどのシグナルは楽器で始まります。デフォルトではIn 1とOut 1/2が入力ブロックと出力ブロックとして設定されます。このルーティングは、演奏中に信号をモニターするための多目的セットアップとして使用できます。さらにシンプルにするために、本機のヘッドホンアウトを使用することも可能です。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. Headphone Outputにヘッドホンを接続してください。
3. I/O セッティング画面でミックスを調整してください。

I/O Setup



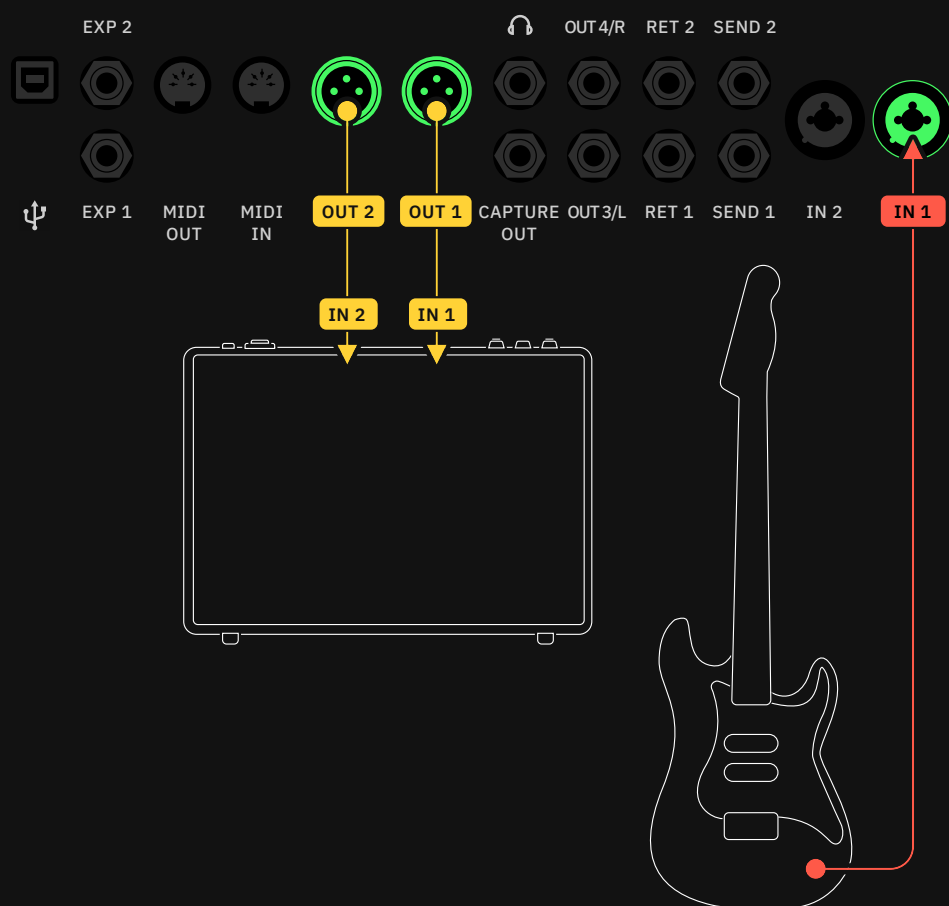
図のようにFRFRシステムやオーディオインターフェースなど、様々な機器との接続が可能です。

FRFRシステムとの使用例

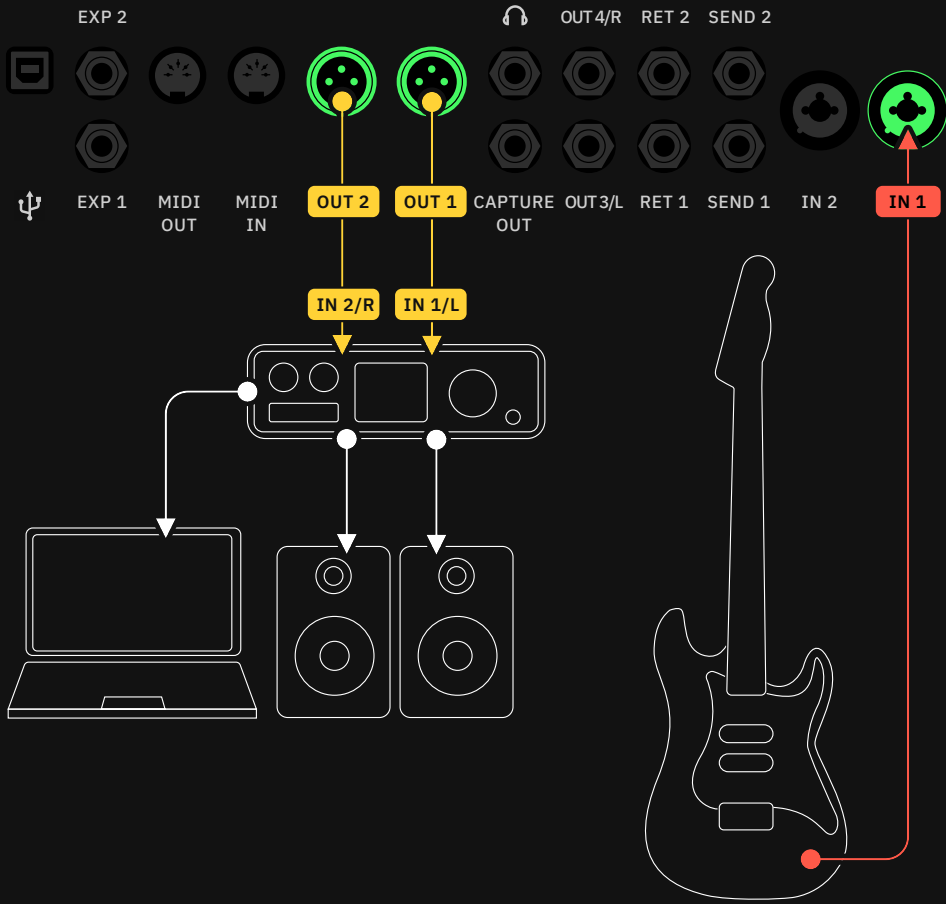
このタイプのセットアップは、フラットレスポンスシステムを使用しているため、シグナルチェーン上のどのデバイスも無効にする必要がなく、ライブアプリケーションでは一般的です。同じI/O設定を使用して、オーディオインターフェースに接続することもできます。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. OUT1/L (ステレオであればOUT2/Rも) からXLRケーブルを使用し、FRFRシステムもしくはオーディオインターフェースに接続します。

I/O セットアップ #1



I/O セットアップ #2



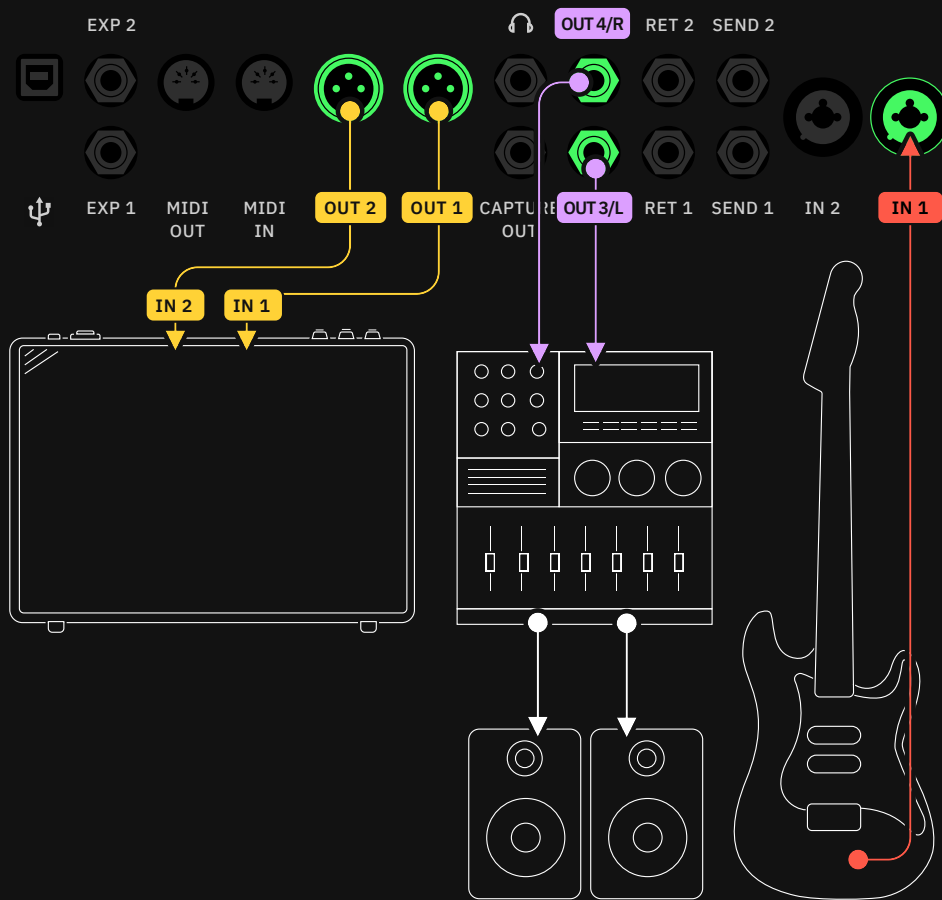
FRFRモニター + PAとの使用例

この方法は、ステレオシグナルの“コピー”をミキシングコンソールや他のモニターリングシステムに送るために使用されます。

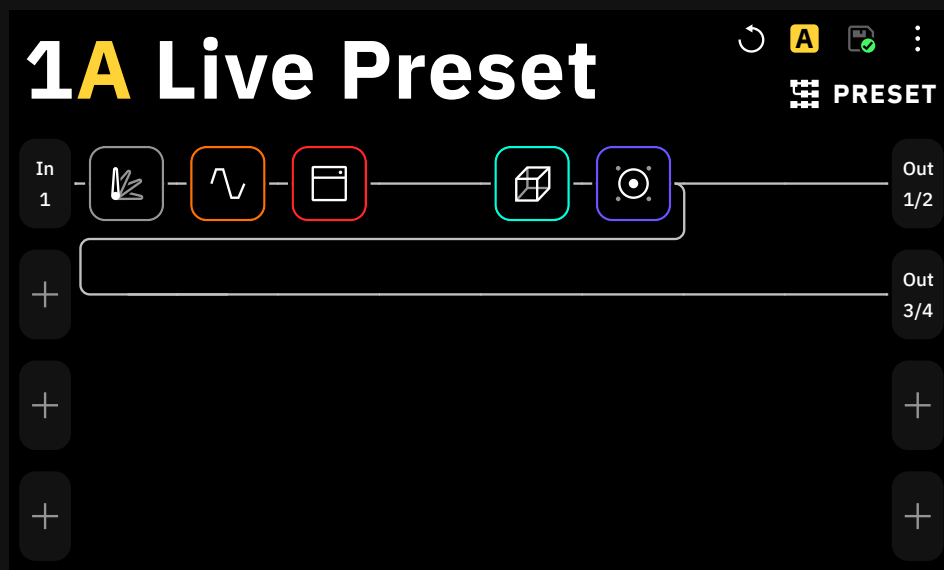
1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. OUT1/LとOUT2/RをFRFRシステムに接続します。
3. グリッド上でA/Bスプリッターを使用しシグナルを2系統に分岐させ、分岐したほうのシグナルのアウトプットをOutput 3と4にルーティングします。
4. OUT3/LとOUT4/Rをミキシングコンソールやほかのモニターリングシステムに接続します。

なぜA/B スプリッターを使用するのか？

A/Bスプリッターを使用することで、個別にシグナルの音量調整をすることが可能です。



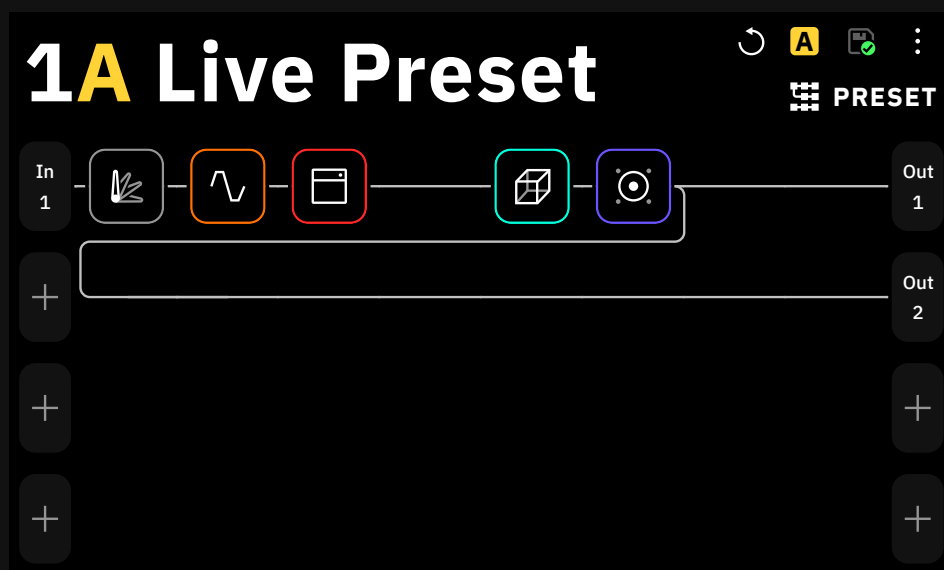
プリセットグリッド #1



プリセット グリッド #2

Output 1と2をモノラル信号のみで構成することで、よりシンプルなセットアップを構築可能です。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. OUT1/LにメインのFRFRシステムを接続し、OUT2/Rにミキシングコンソールなどの他のシステムを接続します。
3. グリッド上でA/Bスプリッターを使用して、シグナルチェーンをOutput 1と2に別々にパッチします。



どちらの場合も、スプリッターがA/Bに設定されていることを確認してください。

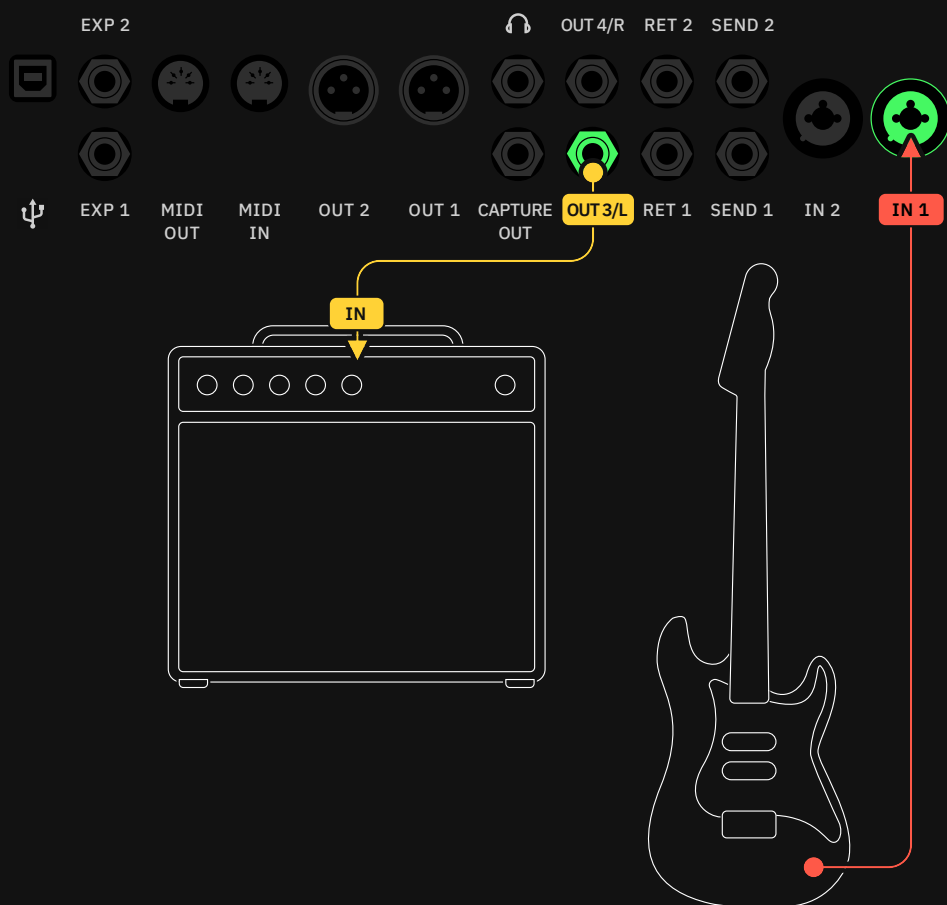
A/B スプリッターを使用すると、FRFR アンプのレベルに影響を与えることなく、任意のボリュームでシグナルをミキシングコンソールに送ることができます。

コンボアンプとの使用例

この方法では、実際のキャビネットを使用するため、Quad CortexのCabブロックをバイパス/オフにする必要があります。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. Quad Cortexの (OUT3/L) とアンプの入力を1/4インチTSケーブルで接続します。
3. プリセットにCabブロックを追加しないでください。またプリセットにCabブロックが含まれている場合は、バイパスしてください。

I/O セットアップ



プリセット グリッド

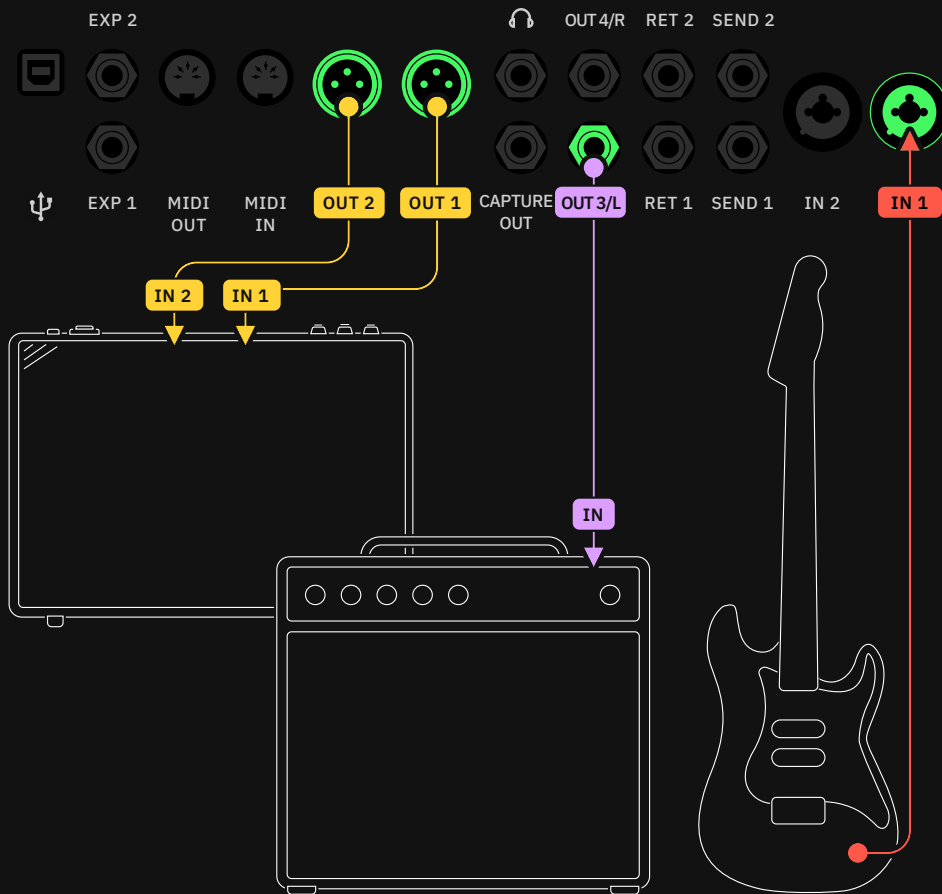


パワーアンプ&キャビネット + FRFRシステムでの使用例

この方法は、フラットレスポンスシステムに送ることができるフルシグナルチェーンを維持しながら、Quad Cortexでキャビネットデバイスをバイパスしてパラレル信号をキャビネットに送るために使用されます。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. グリッド上では、メインのシグナルがOutput1と2 (OUT1/LとOUT2/R) を通っていることを確認してください。その後、A/Bスプリッターを使って、キャブブロックに到達する前の信号をOutput3 (OUT3/L) にパッチします。
3. OUT1/L (ステレオの場合はOUT2/Rも) をFRFRシステムに、OUT3/Lをパワーアンプ+キャビネットのセットアップに接続します。

I/O セットアップ



Preset Grid



Four Cable Method (4cm)

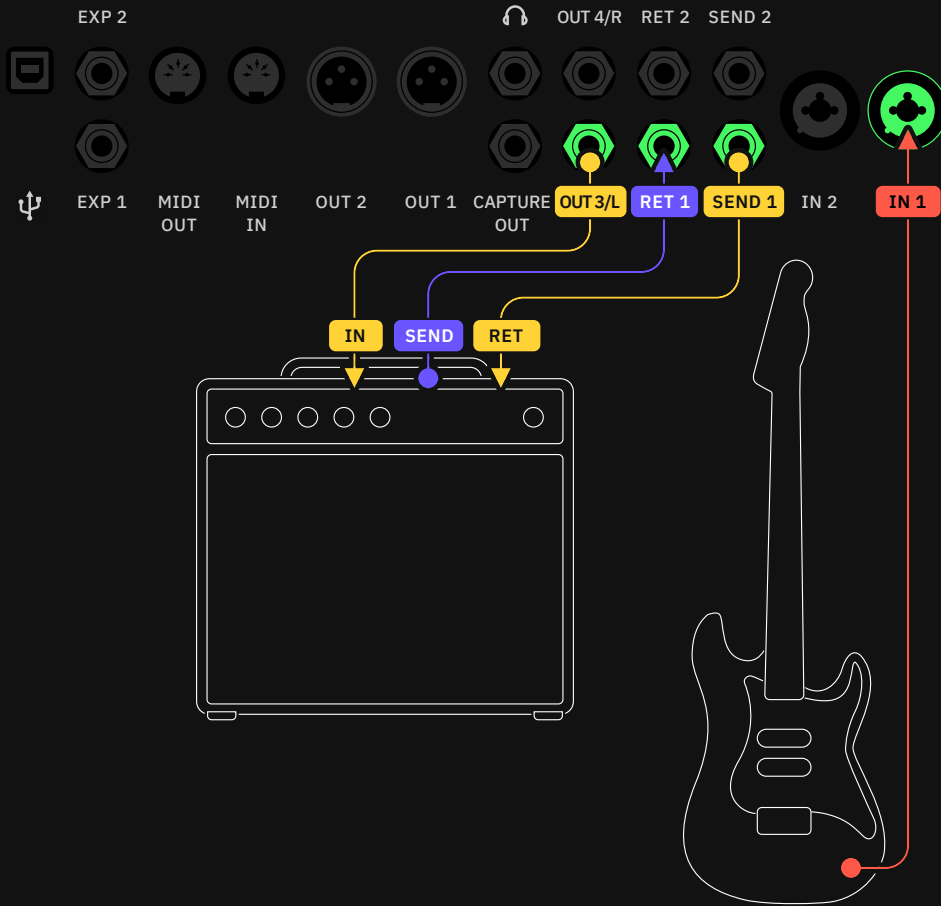
フォーケーブル・メソッド（4本のケーブルを使用する方法）では、アンプやキャビネットと組み合わせて、シグナルチェーンの異なるステージ（プリとポスト）でエフェクトを使用します。Quad Cortexはエフェクト・プロセッサとして使用されるため、この目的のために作成されたプリセットには、アンプやキャビネットのデバイス・ブロックは必要ありません。この方法では、オーバードライブ、ノイズゲート、ピッチシフターなどのプリ・エフェクト・ツールを、アンプの前に配置することができます。リバーブやディレイなどのポストエフェクトは、アンプの後に配置します。

1. FX Loopのデバイスブロックを追加します。FX Loop 1を選択。
2. FXループブロックの前後にデバイスブロックを追加します。
3. 出力ブロックをOut 3に設定します。

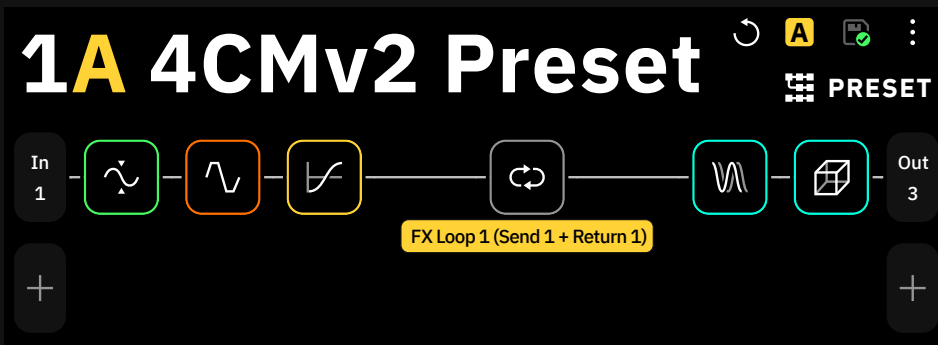
接続には4本のTSケーブルが必要です

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. OUT 3/Lをアンプの入力に接続します。
3. SEND 1をアンプのFXリターンに接続します。
4. RETURN 1をアンプのFXセンドに接続します。

I/O セットアップ



プリセット グリッド #1



なぜFX Loop 1を使用?

FX Loopのデバイスはたくさんあります。FX Loop 1は、SEND 1とRETURN 1を使って、配置されている列から信号を受け取りそれを戻します。

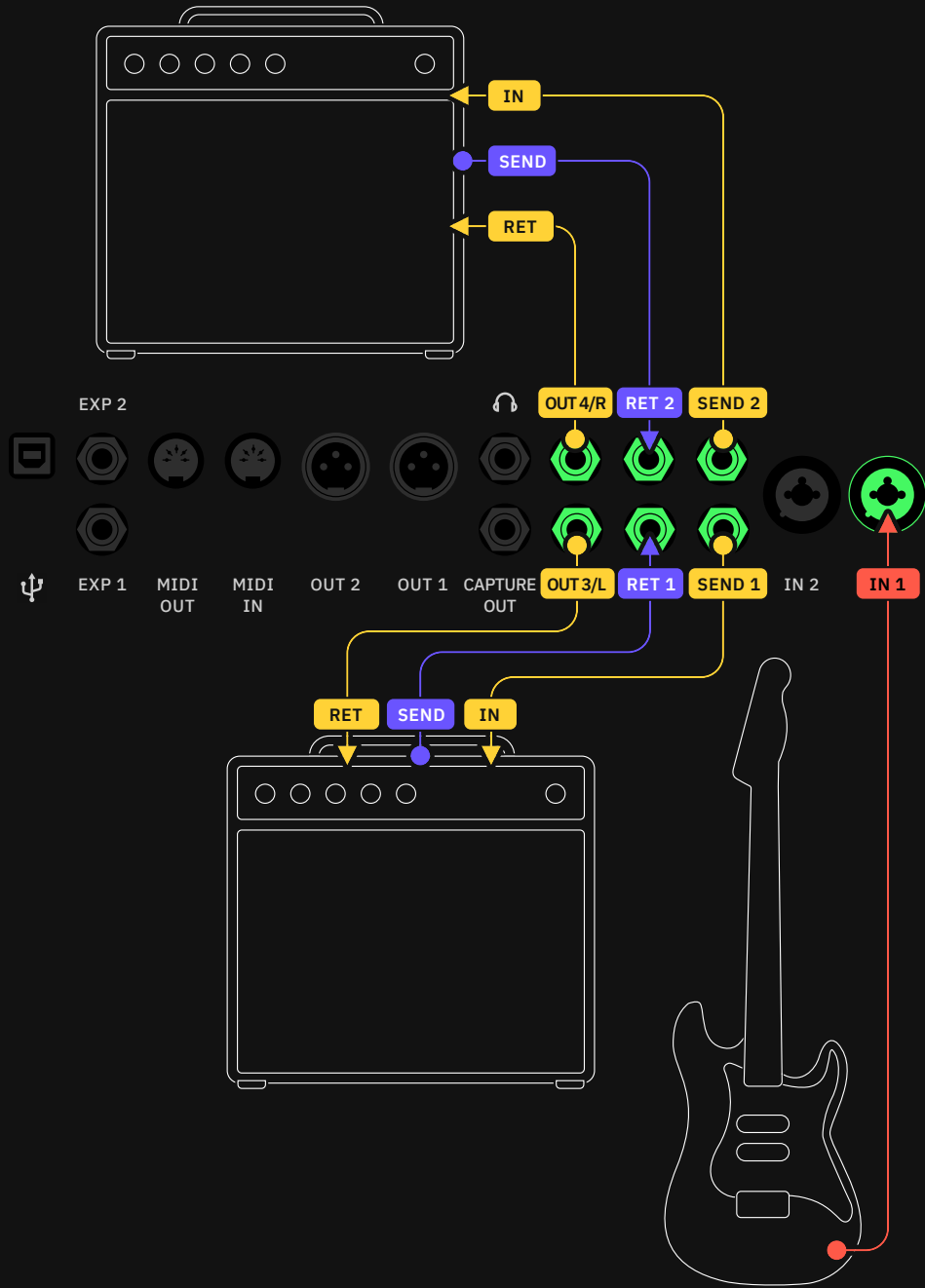
SEND 2とRETURN 2を外部機器との接続に使いたい場合は、FX LOOP 2を選択してください。

Seven Cable Method (7cm)

セブケーブル・メソッド (7本のケーブルを使う方法) では、Quad Cortexに搭載されたエフェクトを2つの外部アンプで使用する際に、2つの列を別々にセットアップします。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. グリッドの最初の列に必要なすべてのプリエフェクトブロックを追加します。
3. A/Bスプリッターを使って2列目にシグナルを送ります。
4. Rows 1と Rows 2にFX Loopブロックを追加します。Rows 1のブロックはSend 1/Return 1に、2列目のブロックはSend 2 /Return 2に設定してください。
5. FXブロックの後にポストエフェクトを追加します。各列の出力をそれぞれOutput3と4に設定します。
6. Quad CortexのSend 1からのケーブルを1台目のアンプのインプットに接続します。Quad CortexのSend 2からもう1本のケーブルを2台目のアンプのインプットに接続します。
7. 各アンプのエフェクトループのSendをQuad CortexのReturn 1と2に接続します。
8. 最後に、Quad CortexのOutput3と4を各アンプのエフェクトループのReturnに接続します。

I/O セットアップ



Preset Grid

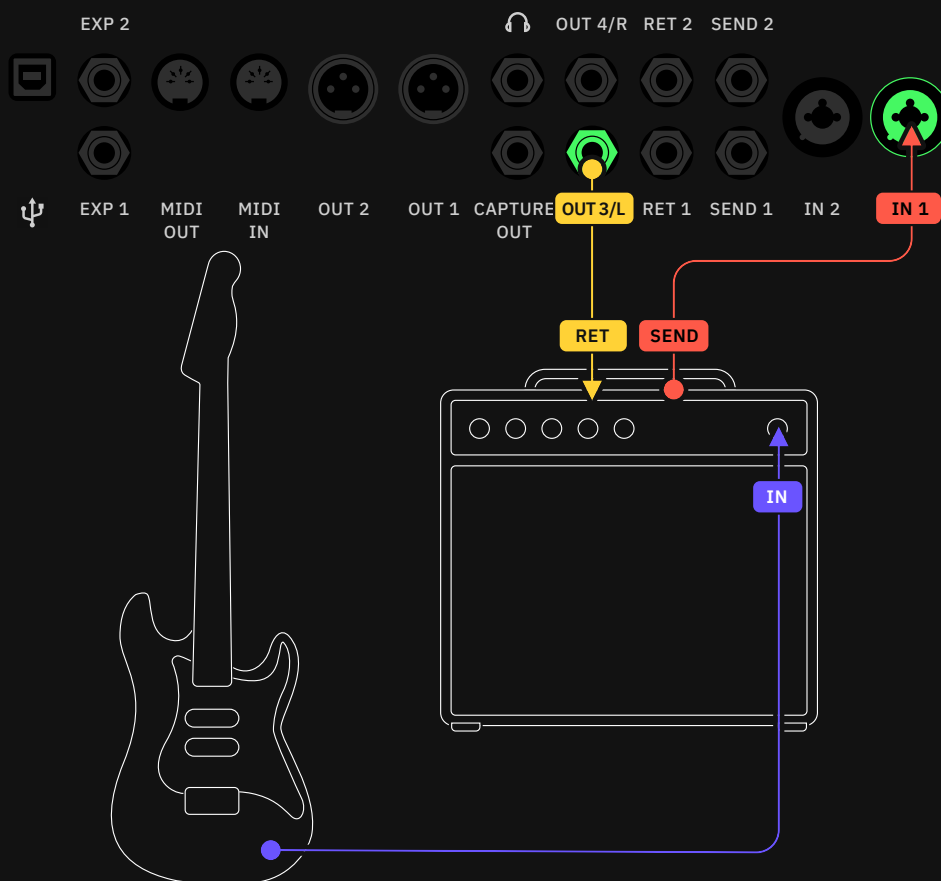
The screenshot shows a software interface for a '1A 7CM Preset'. At the top left, the text '1A 7CM Preset' is displayed. To the right, there are icons for a refresh button, a preset name 'A', a save icon, and a menu icon. Below this, a 'PRESET' button is visible. The main area shows a signal flow diagram with two parallel paths. The top path starts with 'In 1', followed by a compressor icon, a distortion icon, a delay icon, a reverb icon, and a panning icon, leading to 'Out 3'. The bottom path starts with a '+' sign, followed by a compressor icon, a distortion icon, a reverb icon, and a panning icon, leading to 'Out 4'.

アンプのFXループに接続しての使用例

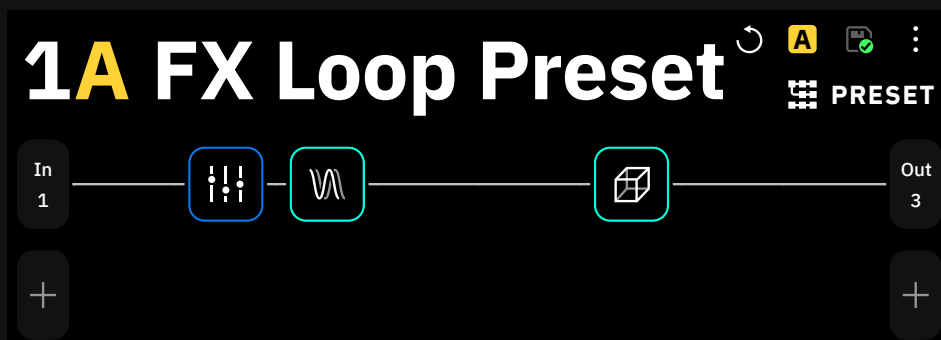
Quad Cortexに搭載されているリバーブやディレイなどのポストエフェクトは、外部アンプのFXループを介して独立して使用することができます。このため、このプリセットには1つの列にポストエフェクトブロックが数個のみ設置されています。

1. 楽器をアンプのインプットに接続してください。
2. アンプのFXループのSendから、Quad CortexのINPUT 1に接続します。
3. グリッド上の1列目に好きなポストエフェクトをすべて追加し、出力をOUT3/Lに設定します。
4. Quad CortexのOUT3/Lを、アンプのFXループのReturnに接続します。

I/O セットアップ



プリセット グリッド

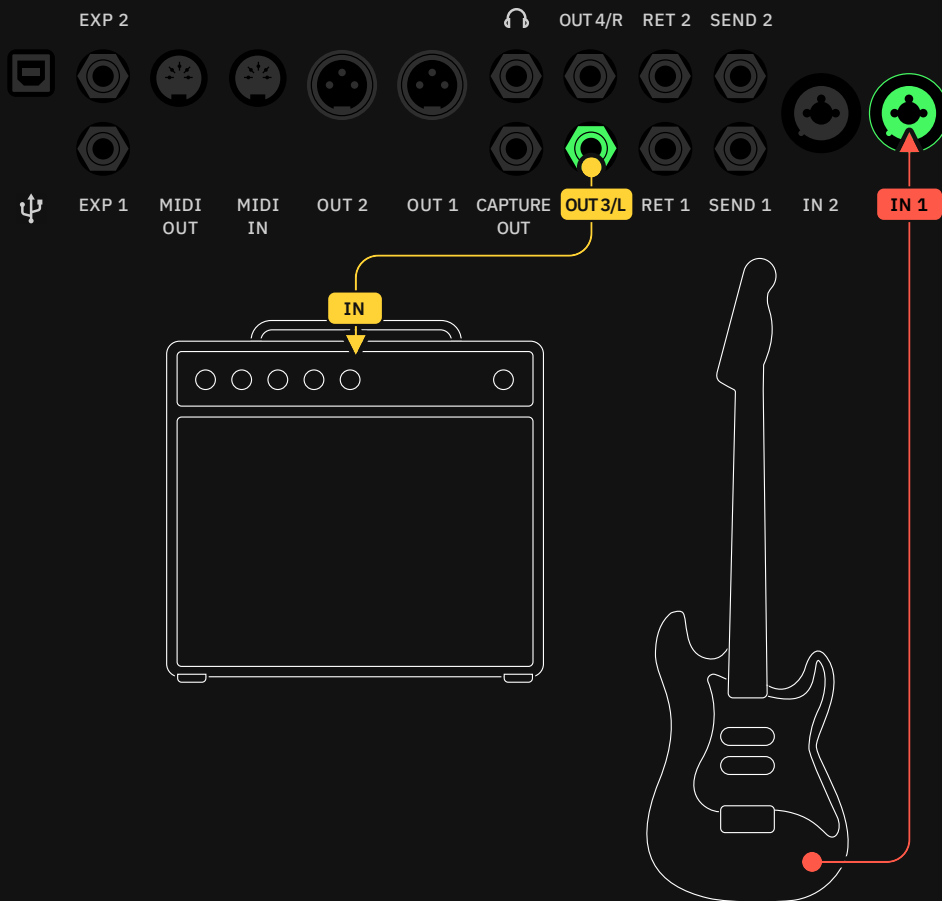


FX プロセッサとしての使用例(pre only)

前述の方法と同様に、Quad CortexをEQ、オーバードライブ、ノイズゲート、ピッチシフトエフェクトなどのプリエフェクトにのみ使用することができます。この目的のために作られたグリッドの列には、プリ・エフェクト・ブロックだけが配置されています。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. グリッド上の1列目に好きなプリエフェクターブロックをすべて配置し、出力をOUT3/Lに設定します。
3. Quad CortexのOUT3/Lをお使いのアンプのインプットに接続します。

I/O セットアップ



プリセット グリッド

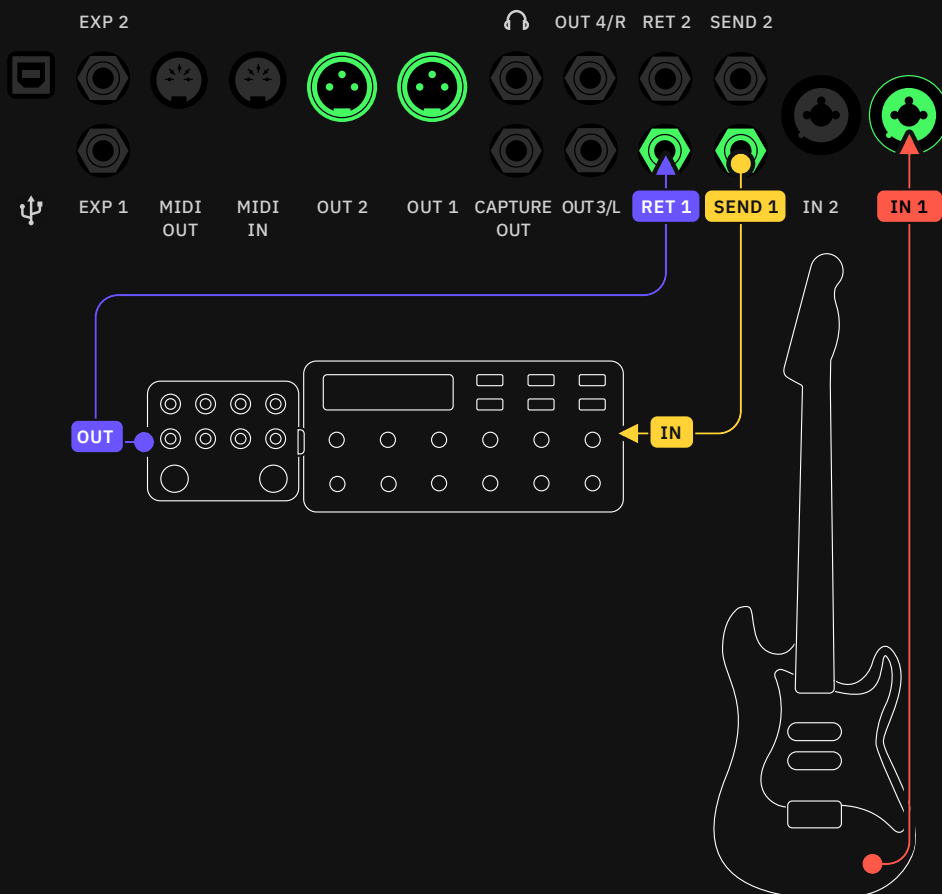


外部機器の接続例 (FX loop)

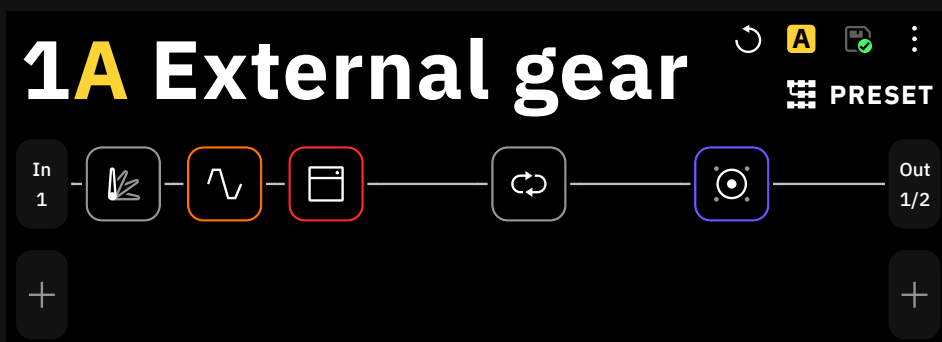
Effects Loopデバイスブロックは、グリッド上のシグナルチェーンに外部エフェクトを挿入することができます。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. グリッド上でシグナルチェーンを構築し、外部エフェクトを挿入する場所にFX Loopデバイスブロック (FX Loop 1に設定) を追加します。Mixパラメータが100%になっていることを確認してください。
3. Quad CortexのSend 1から外部エフェクトにケーブルを接続します。
4. 外部エフェクトの出力から、Quad CortexのReturn 1にケーブルを接続します。

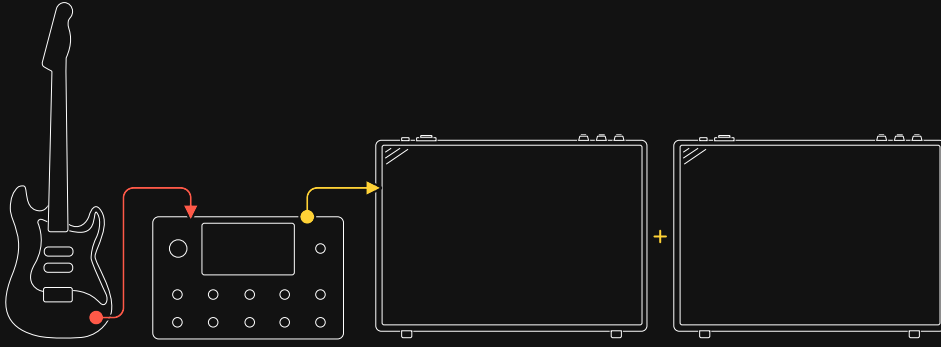
I/O セットアップ



プリセット グリッド

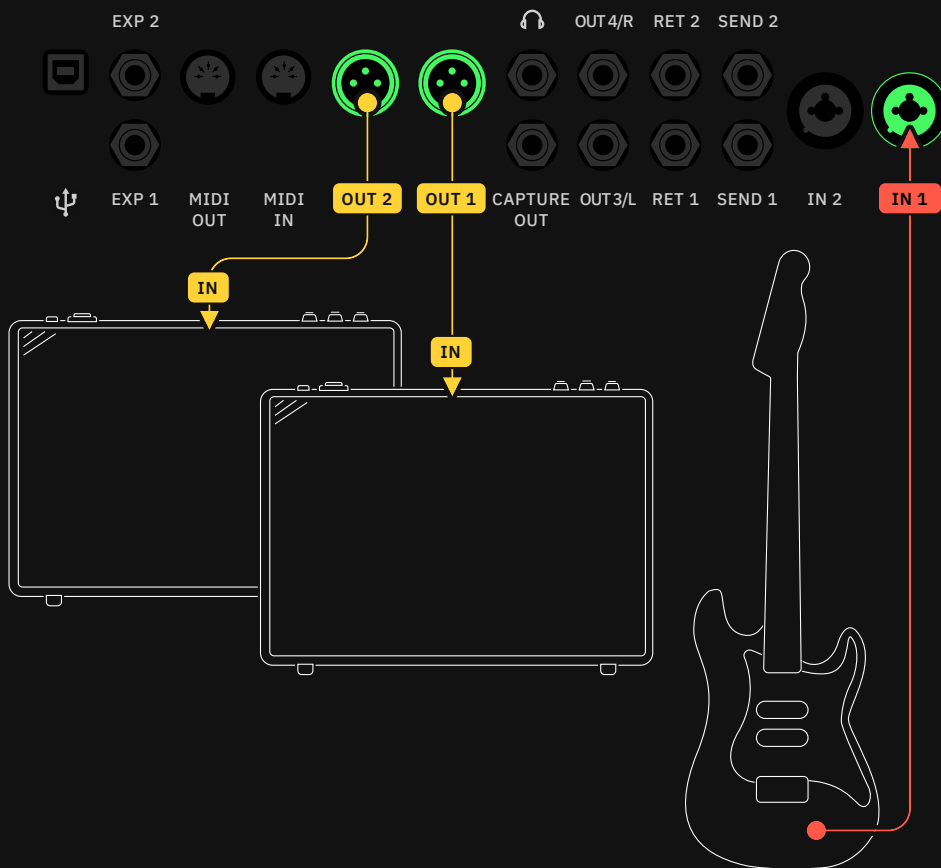


ステレオキャビネットとの使用例

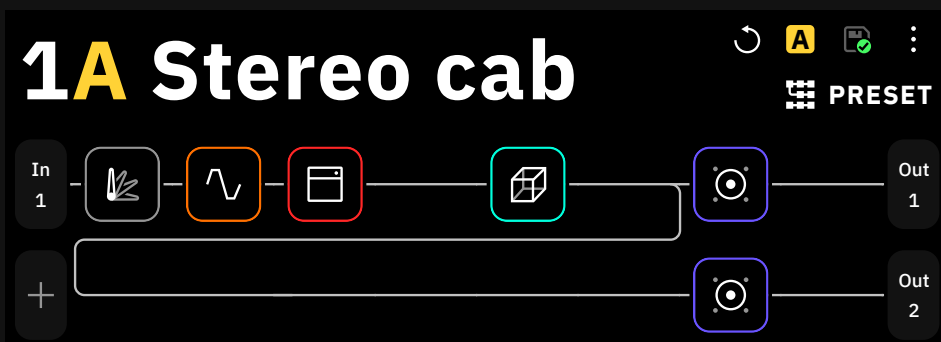


2つの異なるキャビネットブロックを使用し、Quad Cortexの別々の出力を割り当てることが可能です。Balance Splitterを使用して、両方のキャビネットの出力ボリュームを合わせます。

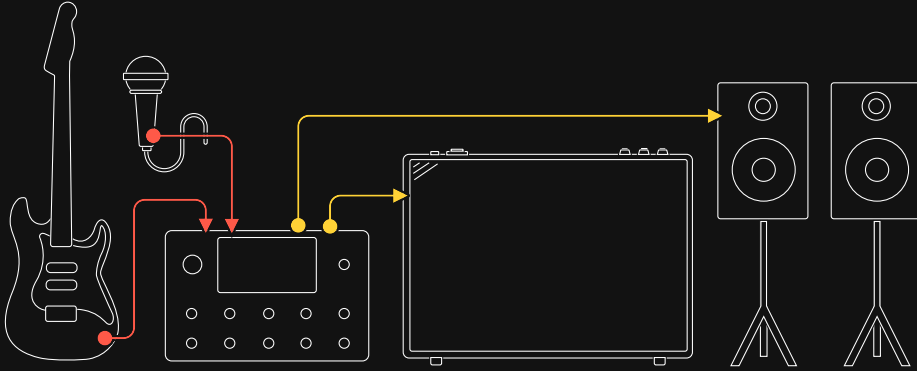
I/O セットアップ



プリセット グリッド

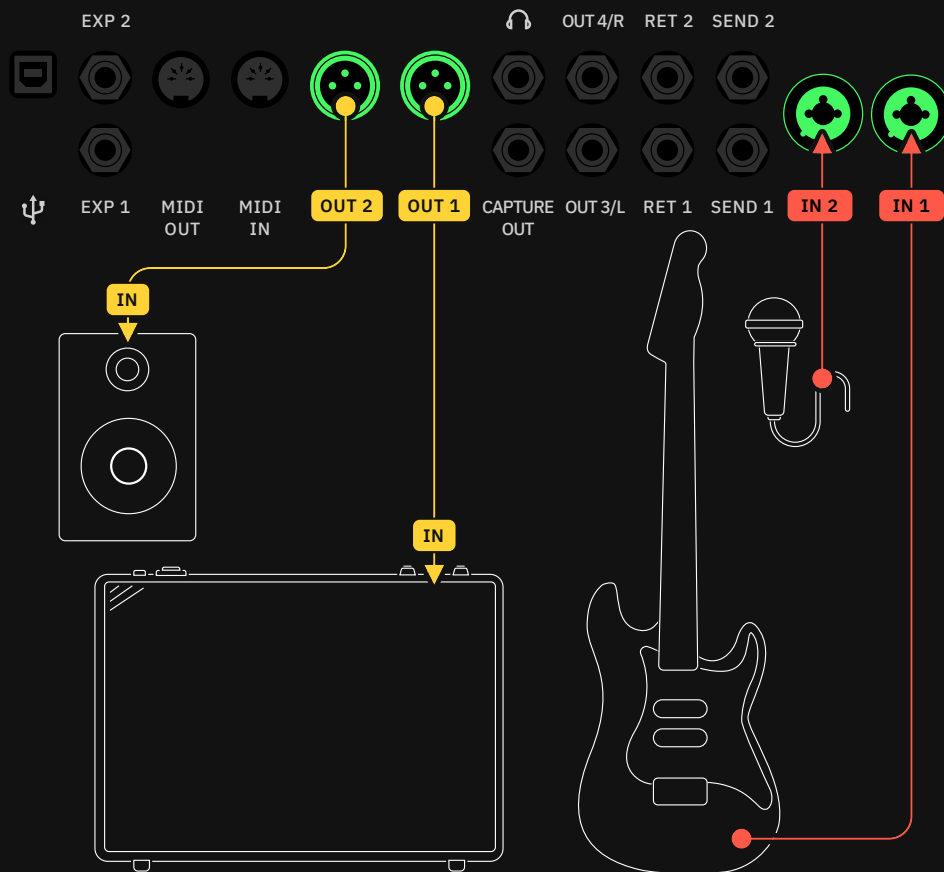


ギターとヴォーカルでの使用例

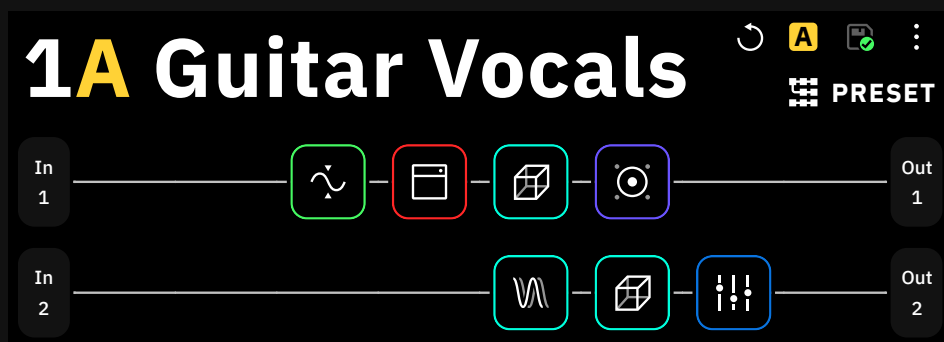


Quad Cortexを使って、ギターとボーカルを別々に処理することができます。この例では、各列がモノラル出力になっていますが、両方の列にステレオ出力を割り当てることも可能です。

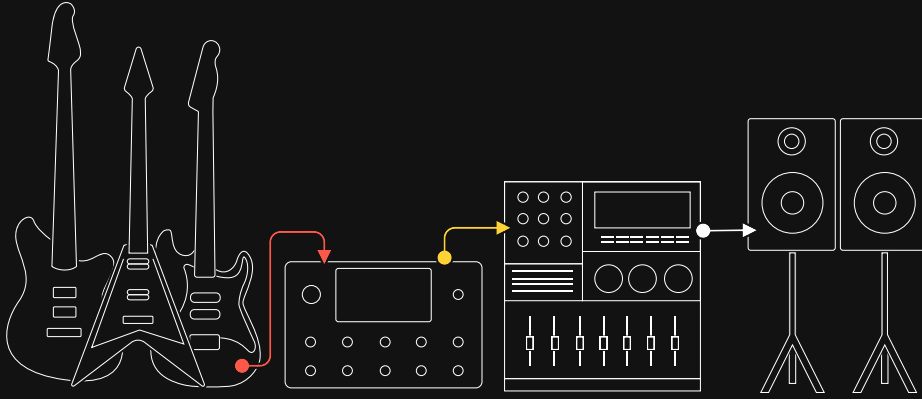
I/O セットアップ



プリセット グリッド

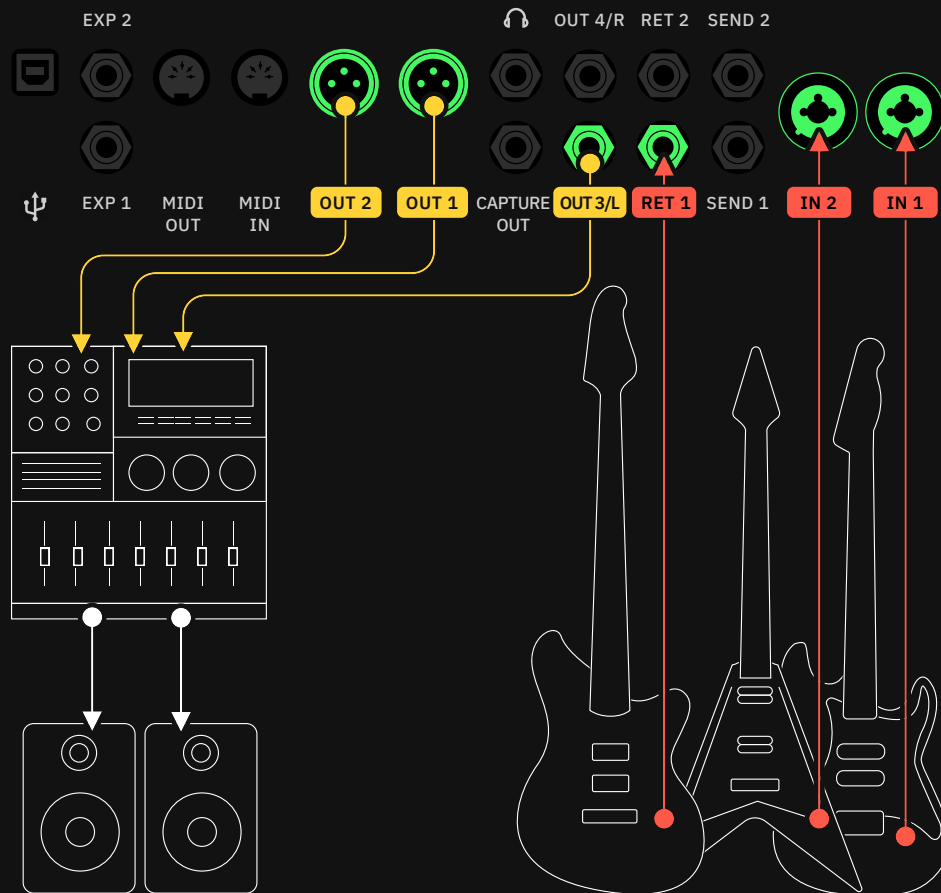


2本のギターとベースで同時に使用する例



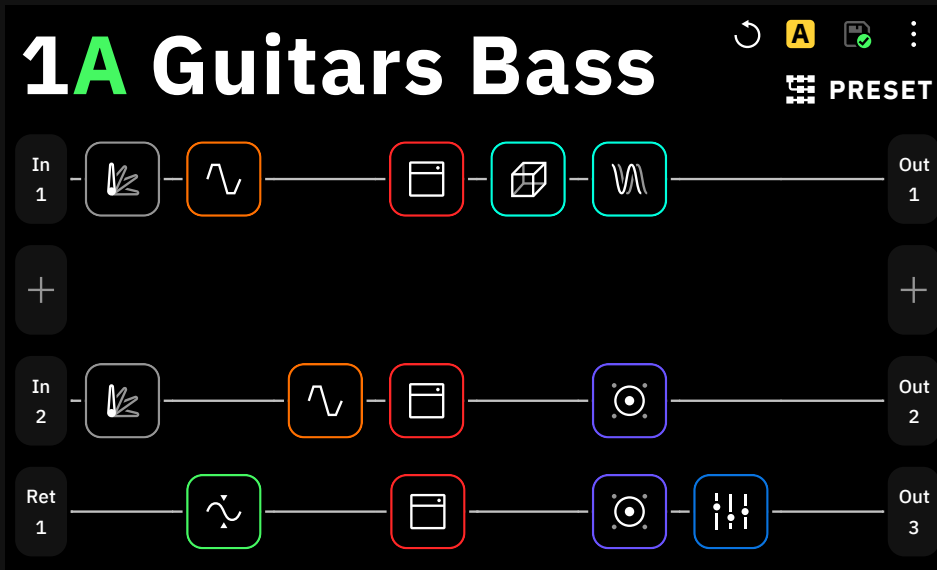
2つ以上の楽器を同時に処理するには、Return端子を楽器の入力として使用する必要があります。

I/O セットアップ



この例では、ベースがReturn 1インプットに接続されており、各列は別々の出力を選択しています。

プリセット グリッド



07

Neural Capture

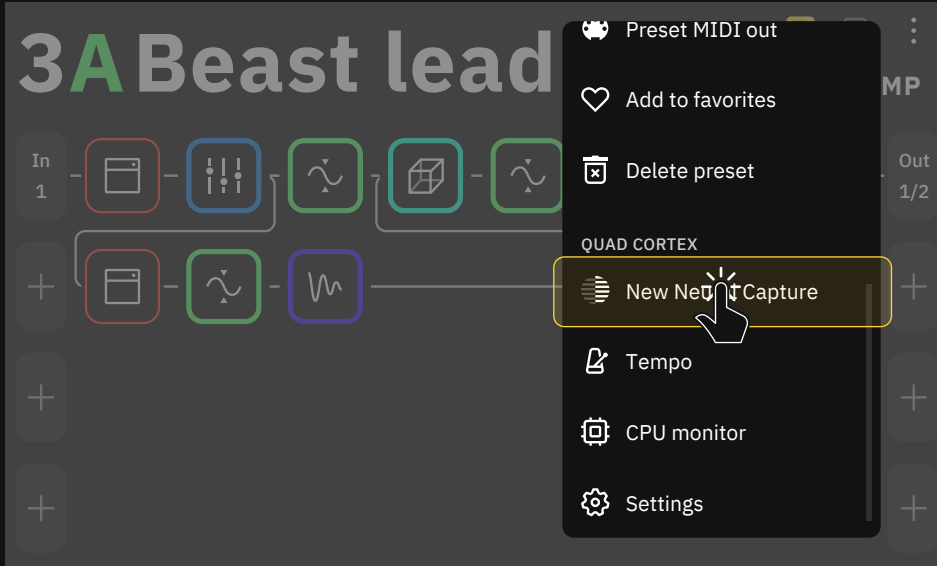
Neural Captureは、Quad Cortexのフラッグシップ機能です。独自のバイオミメティックAIを用いて構築されており、あらゆる物理的なアンプ、キャビネット、オーバードライブペダルの音の特性を学習し、かつてないほどの精度で再現することが可能です。

Neural Captureを作成するには、キャビネットにマイクを設置したり、ロードボックスやD.I.アウトを備えたアンプを使用する必要があります。



特別なマイクは必要ありません。Neural Captureは、実際のデバイスのセットアップ全体のスナップショットであり、使用されているマイクとその配置等の特性も含まれます。

新しいNeural Captureの作成



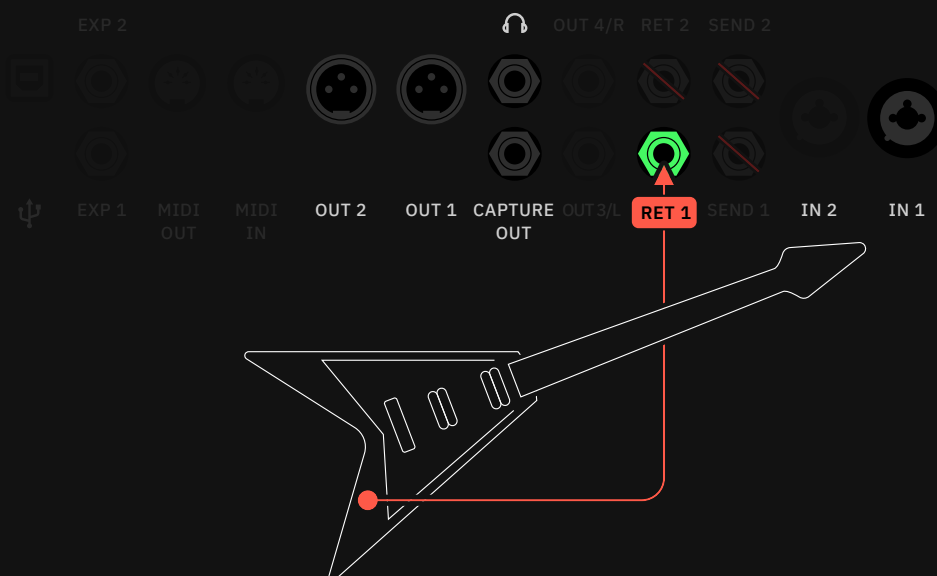
まずグリッド右上にあるメインメニューをタップし、“New Neural Capture”をタップします。

接続図

WARNING:

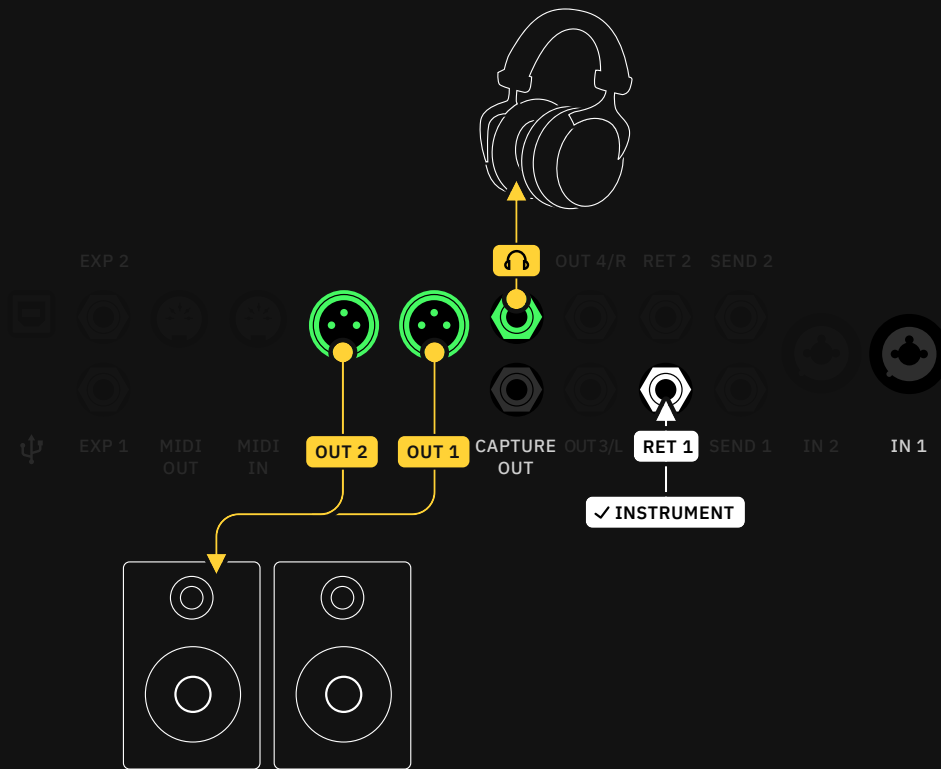
真空管アンプのスピーカー出力を直接Quad Cortexに接続すると、両方のユニットが破損する恐れがあります。D.I.アウトを使用していること、もしくはアンプがキャビネットまたはリアクティブロードボックスに接続されていることを確認してください。

1. Return 1に楽器を接続してください。

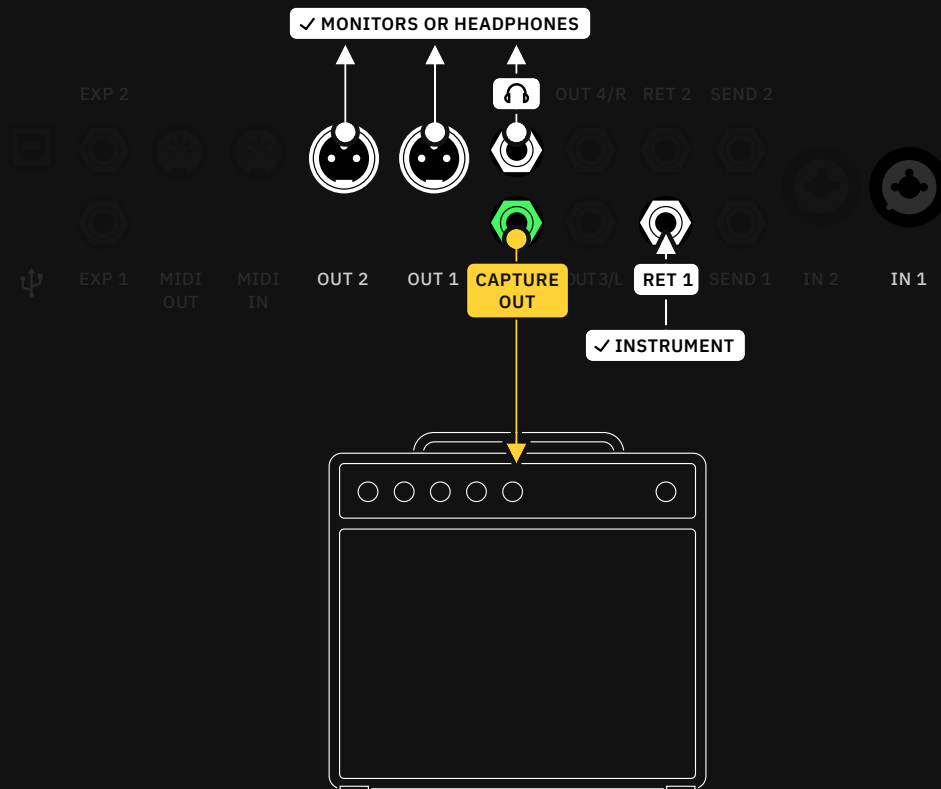


最良の結果を得るためには、Send 1、Send 2、Return 2には何も接続しないでください。

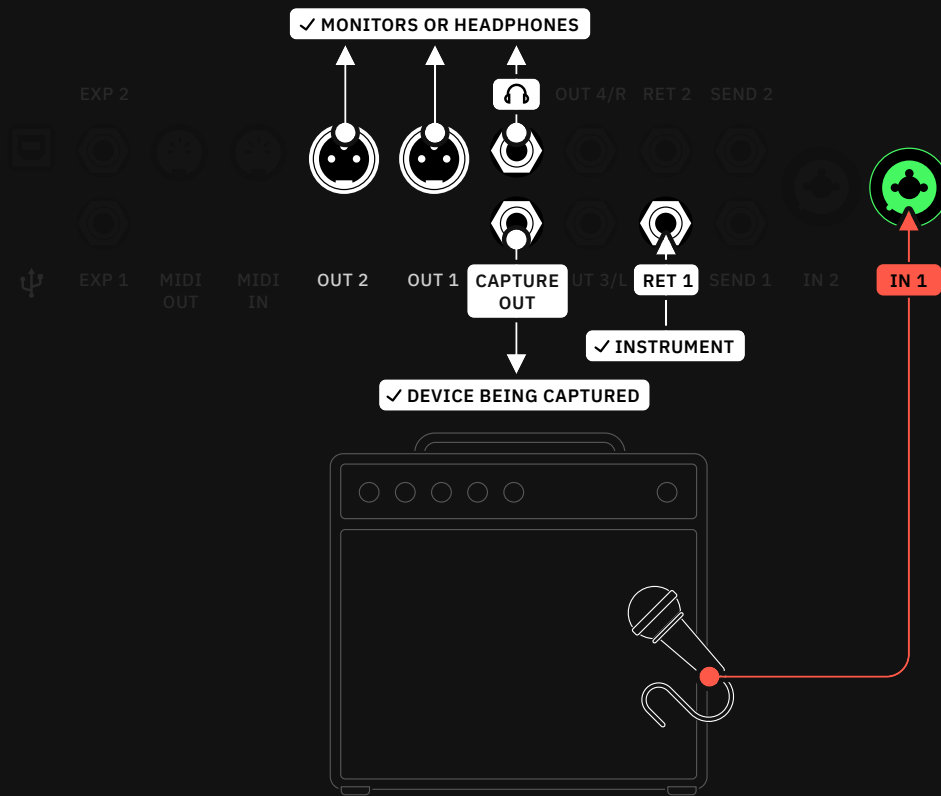
2. ヘッドホンを接続、もしくはXLR出力をモニタリングシステムに接続して下さい。



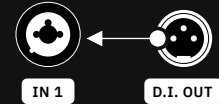
3. Capture Outをキャプチャーする機器のインプットに接続します。



4. マイクをキャビネットの前に置き、INPUT 1に接続します。



アンプを使用せずにオーバードライブ/ディストーションペダルをキャプチャすることも可能です。TSケーブルを使ってQuad CortexのINPUT 1に接続してください。



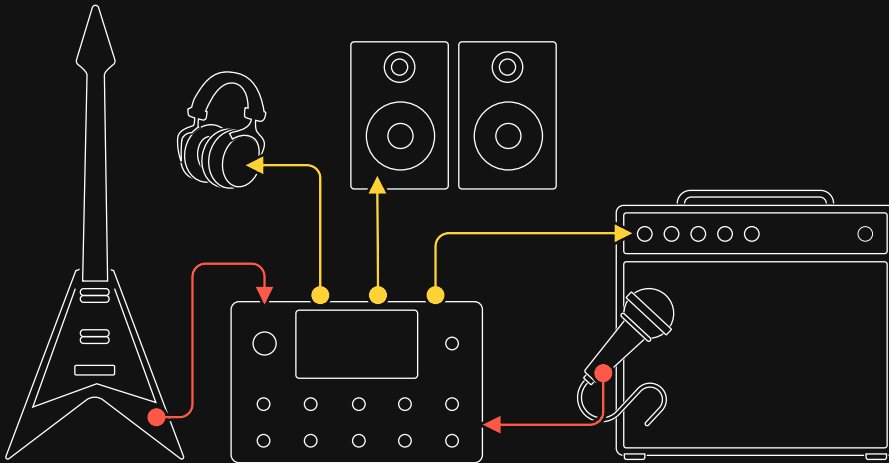
D.I.アウトを備えたアンプがあれば、マイクの代わりにD.I.アウトを使用して、キャビネットを接続せずにアンプをキャプチャーすることが可能です。

5. すべてを正しく接続したら“CONFIRM”をタップしてキャプチャーを開始します。

CONFIRM



— キャプチャーのプロセス



マイクの位置を調整し、デバイスのパラメータを好みに合わせて調整します。

ここでは、キャプチャーでより良いパフォーマンスを得る為に、レベルを調整します。

Neural Capture

✕ Cancel

- Please verify your Quad Cortex is properly connected to the target device.
- Reduce levels if any of the meters detect clipping.
- The IN 1 GROUND LIFT can mitigate noise caused by ground loops between Quad Cortex and the target device.

CONNECTION DIAGRAM

START CAPTURE

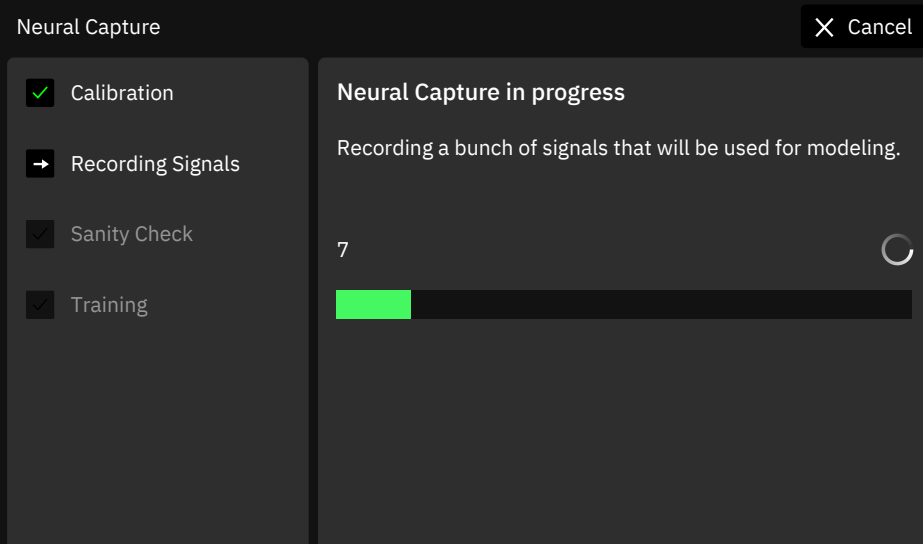
INST LEVEL	IN 1 LEVEL	GROUND LIFT	TYPE	PHANTOM
0.71	0.00	On Off	Mic Instrument	On Off
0 dB	0 dB	LEVEL 0.71	AUTO-SET	

INST LEVELノブは、クリップしない程度の音量に設定してください。(可能であれば-10dB以上)

- **INST LEVEL KNOB:** 楽器の入力ゲインを設定します。
- **IN 1 LEVEL KNOB:** マイクの入力ゲインを設定します。
- **GROUND LIFT SWITCH:** オーディオケーブルなどのグラウンドループから発生するグラウンドに起因するノイズを低減または除去する為に使用します。
- **TYPESWITCH:** “Mic” と “Instrument” の入力を切り替えます。キャプチャーする機器とQuad CortexがTSケーブルで接続されている場合は “Instrument” を使用します。XLRケーブルでQuad Cortexに接続されている場合は “Mic” を使用します。
- **PHANTOM SWITCH:** ファンタムパワー(48v)をオンにします。
- **INST LEVEL METER:** 楽器の入力レベルのメーターです。

- **IN 1 LEVEL METER:** Input 1の入力レベルのメーターです。
- **HEADPHONE LEVEL KNOB:** ヘッドホンの出力レベルを設定します。
- **AUTO-SET BUTTON:** IN 1のレベルを自動的に設定します。
IN 1ノブの動きが止まるまで、楽器を演奏を続けてしてください。

キャプチャー開始ボタンをタップして開始します。プログレスウィンドウには以下のステップが表示されます



- **Calibration:** 接続されている機器のレイテンシーを測定しています。デジタル機器の場合は、レイテンシーをできるだけ低くします。
- **Recording Signals:** モデリングに使用する信号を録音しています。
- **Sanity Check & Training:** Neural Captureの核となる部分です。デバイスの音をエミュレートするためにneural networkをトレーニングします。Sanity Checkが失敗した場合は、AUTO-SET機能を使って再度最適な入力レベルに設定しなおす必要があります。

— Neural Capture のテスト

キャプチャー処理が終わると、Neuralキャプチャーのテストを行うことが可能です。

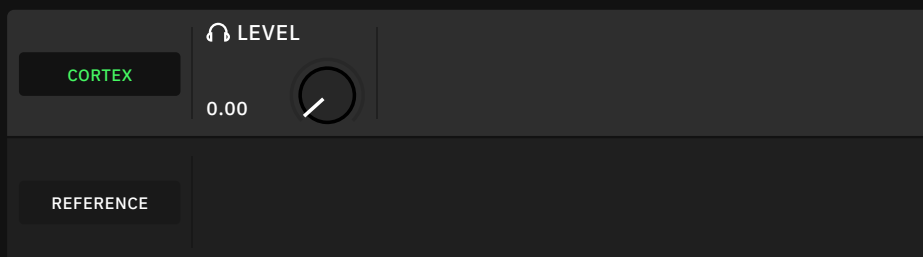
Neural Capture

✕ Cancel

Your Neural Capture is ready. Switch between the reference and Quad Cortex using the buttons below.

START FROM SCRATCH

SAVE



- **CORTEX & REFERENCE BUTTONS:** タップすると、元のデバイスを通ったシグナルとNeural キャプチャーのシグナルが切り替わります。フットスイッチAを押したり回したりすることで、2つの信号を切り替えることが可能です。
- **HEADPHONES KNOB:** ミックス内のQuad Cortexの出力レベルを設定します。(ロータリーフットスイッチBが自動的に割り当てられます)
- **START FROM SCRATCH BUTTON:** 再度Neuralキャプチャーのプロセスを開始します。

— Neural Capture の保存

SAVEボタンをタップして、Neural キャプチャーを保存します。

NEURAL CAPTURE NAME

LX65 57 Axis

TAGS

57, rhythm, combo

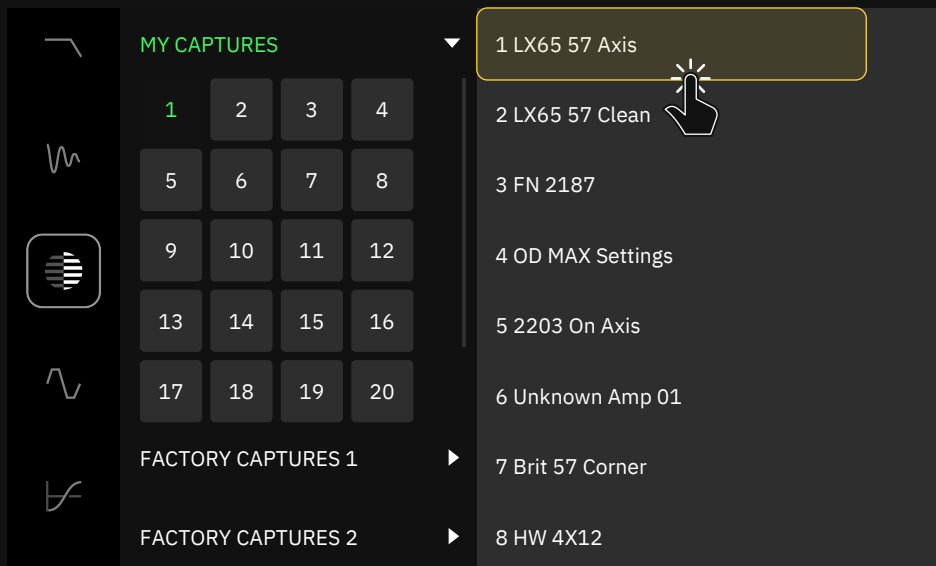


保存メニューでは、Neural キャプチャーに名前を付けたり、タグを割り当てたりすることが可能です。

Neural キャプチャーの共有方法に関しては [Cortex Cloud](#) セクションをご参照ください。

Neural Captureを使用

キャプチャーは、グリッド上にNeural Captureブロックをロードすることで使用可能です。グリッド上の空きスペースをタップし、デバイスカテゴリーリストで“Neural Capture”を選択します。



バーチャルデバイスライブラリーが開き、

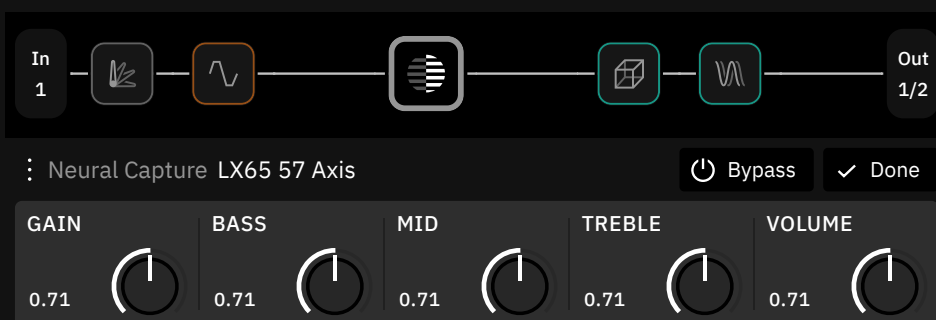
“My Captures”

“Factory Captures 1”

“Factory Captures 2”

という異なるNeural Captureフォルダが表示されます。各フォルダには、8つのキャプチャー・スロットを持つバンクが32バンクがあります。バンク内の“Neural Capture”をタップすると、グリッドに追加されます。

Neural Captureを選択すると、グリッド上にデバイスブロックとして配置されます。タップすると、そのパラメータにアクセスが可能です。



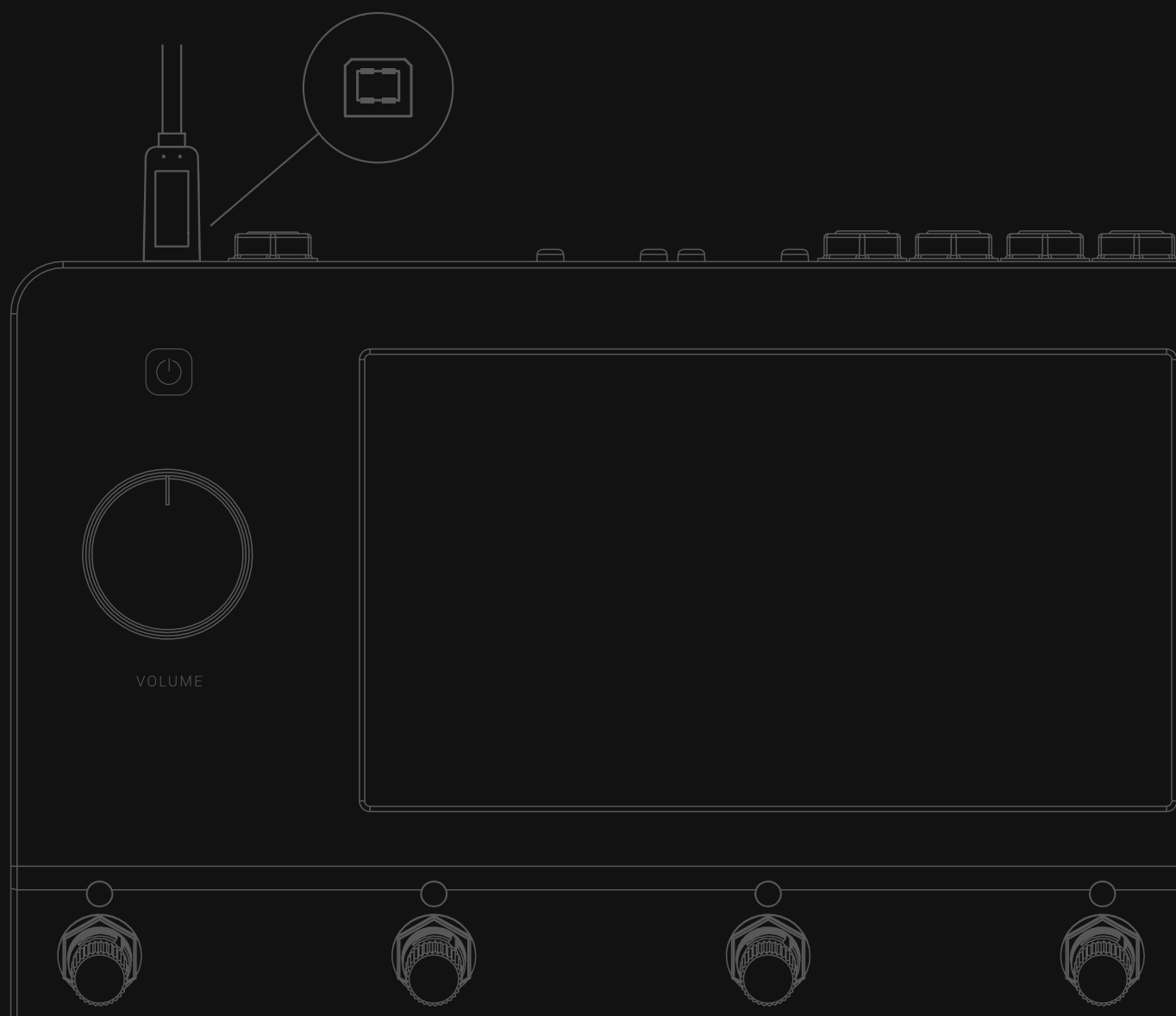
- ・ **GAIN [dB]:** プリアンプセクションのゲインを設定します。
- ・ **BASS [dB]:** サウンドのローエンドをブースト/カットします。
- ・ **MID [dB]:** サウンドのミッドレンジをブースト/カットします。
- ・ **TREBLE [dB]:** サウンドのハイエンドをブースト/カットします。
- ・ **VOLUME [dB]:** 出力レベルを設定します。

08

コンピューターとの接続

Quad Cortexは、USBでコンピューターに接続することで、オーディオインターフェースとして機能します。

Windows®パソコンでUSBオーディオを動作させるには、Quad Cortex ASIO®ドライバーをNeural DSPウェブサイトからダウンロードし、インストールする必要があります。Mac®の場合は、ドライバーのインストールは必要ありません。



USB オーディオ

Quad Cortexは、Windows® およびMac® コンピューター用のUSB 2.0、24bit、48kHz (固定)、低レイテンシーのオーディオインターフェースとして機能します。8インプット&8アウトプットを備え、主要なDAWに対応しています。

同梱のUSB Type-Bケーブルを使用して、Quad Cortexとコンピューターを接続します。

— macOS® セットアップ

Quad Cortexをお使いのMac® に接続すると、サウンドの入出力デバイスとして使用できるようになります。

“システム環境設定”の“サウンド”で、Quad Cortexを出力・入力デバイスに設定します。

Quad CortexのVOLUMEホイールを使用して、出力音量をコントロールします。

— Windows® セットアップ

Neural DSPホームページからドライバーのインストーラーをダウンロード。インストーラーを実行します。インストールが完了したら、コンピュータとQuad Cortexの両方を再起動します。

“コントロールパネル”から“ハードウェアとサウンド”を選択し“サウンド”を開き、“Playback”と“Recording”の両方のタブでQuad Cortexがデフォルトのデバイスとして設定されていることを確認します。

Quad Cortexを右クリックして“プロパティ”から“詳細オプション”を選択し、“サンプルレート”が48000Hzに設定されていることを確認します。

この作業を“Playback”タブと“Recording”タブの両方で繰り返します。

Quad Cortexドライバは、デフォルトでは以下のパスにインストールされます。

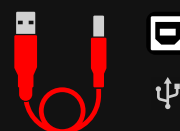
C:\Program Files\NeuralDSP\USB Audio Device Driver

ハードウェアとDAWのモニタリング

Quad Cortexがコンピューターのメインオーディオデバイスとして選択されている場合、Quad CortexのOutput1/2とヘッドフォンアウトからコンピューターのオーディオを聞くことができます。この機能によりYouTube™、Spotify®、iTunes®、DAWのトラックを低レイテンシーでモニタリングしながらジャムすることが可能です。

Quad Cortexので処理を行ったシグナル、ドライ入力、または特定の列(Raw)を録音することも可能です。いずれの場合も、信号がDAWにルーティングされる前にQuad Cortexからの信号を聞くことができ、低レイテンシーのモニタリングに最適です。

グリッドの両サイドにあるInputとOutputのブロックをタップすることで、複数の入出力を選択することが可能です。ここでUSB入力とUSB出力も利用可能です。この機能を使えば、本体にケーブルを追加接続することなく、さまざまなルーティングが可能です。



USB ハブに USB 機器を複数台同時に接続すると、異常な動作や全く反応しない場合がございます。

Quad Cortex を USB ハブや PC ケースのフロントパネル USB ポートに接続しないでください。マザーボードに直結しているポート (USB 2.0 以上) のご使用をお勧めいたします。

高度な設定を行うには、“アプリケーション”フォルダから“Audio MIDI Setup”アプリを開きます。

Windows®ドライバ・インストーラーをダウンロードしてください。

Quad CortexとDAWの両方で同時にモニタリングすると、位相の問題が発生することがあります。問題を回避するためには、DAW上のオーディオトラックの入力モニタリングをオフにしてください。



I/O 回路図

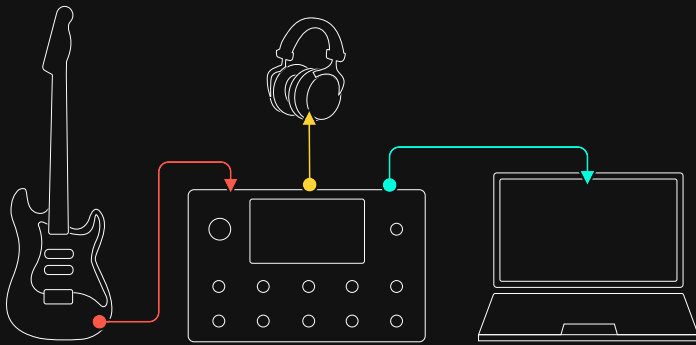
Quad Cortexは16個のUSBチャンネル (8in/8out) を搭載しています。各チャンネルは、特定のソースまたはQuad Cortexのオーディオコネクタにマッピングされます。詳細は以下をご確認ください。

ホスト(DAW など) USB チャンネル	説明	QUAD CORTEX USB チャンネル
Input 1	ホスト(DAW)へアナログInput1/2に入力されたドライのDIシグナル (グリッド上では選択できません) を送ります。ホストでInput1/2を選択して、Quad CortexでDIトラックを録音します。	Output 1
Input 2		Output 2
Input 3	Quad Cortexで処理されたシグナルは、Quad CortexのMain Output1/2に送られ、ホスト(DAW)に直接送られます (グリッド上では選択できません)。ホスト側でInput3/4を選択すると、グリッド上でOutput1/2にアサインされた処理済みのオーディオが録音されます。	Output 3
Input 4		Output 4
Input 5	グリッドの出力ブロックから選択し、ホストへ手動でルーティングが可能です。ホストのInput5/6を選択し、グリッド上のOutのシグナルをルーティングします。	USB Output 5
Input 6		USB Output 6
Input 7	グリッドの出力ブロックから選択し、ホストへ手動でルーティングが可能です。ホストのInput7/8を選択し、グリッド上のOutのシグナルをルーティングします。	USB Output 7
Input 8		USB Output 8
Output 1	ホストからのプレイバックを XLR アウトプットから出力します (グリッド上では選択不可)。ホスト側で Output 1/2 を選択すると、Quad Cortex の Output 1/2 または Headphones Out からプレイバックが聞こえます。	Input 1
Output 2		Input 2
Output 3	ホストからのプレイバックを TRS アウトプットから出力します (グリッド上では選択不可)。ホスト側で Output 3/4 を選択すると、Quad Cortex の Output 3/4 または Headphones Out でシグナルを聞くことができます。	Input 3
Output 4		Input 4
Output 5	ホストからQuad Cortexの入力ブロックに手動でルーティングします。ホストでOutput 5/6を選択して、信号をグリッド上のRawにルーティングします。	USB Input 5
Output 6		USB Input 6

— ドライ D.I. トラックの録音

一般的にDAWでは、楽器やマイクからのドライなD.I. (Direct Input) シグナルを、処理されたシグナルと一緒に録音します。Quad Cortexで処理されたシグナルとドライシグナルの両方を録音するには、1列のプリセットのみで可能です。

Routing:



プリセット グリッド



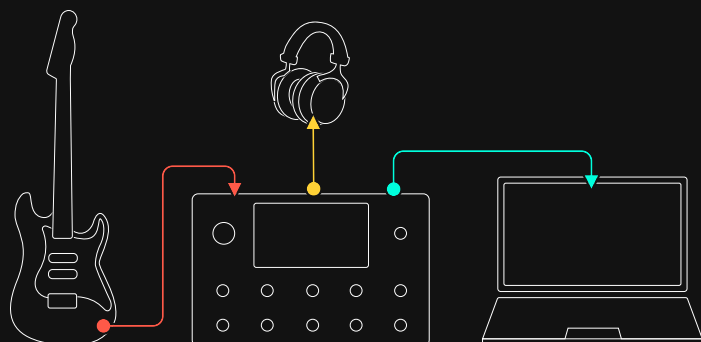
楽器はQuad CortexのINPUT 1に接続されており、ヘッドホンのみでモニターされています。Quad CortexはUSBでラップトップ(ノートPC)に接続されています。

- ・ DAWを開き、メインのオーディオデバイスとして Quad Cortex を選択します。
- ・ モノラルのオーディオトラックを作成し、その入力を Input 1 に設定します。このトラックには、楽器からのドライシグナルが入力されます。
- ・ 次に、ステレオのオーディオトラックを作成し、その入力を Input 3/4 に設定します。このトラックには、Quad Cortex の Output 1/2 からの処理済みのシグナルが入力されます。
- ・ 最後に両トラックを録音待機状態にします。

— D.I. レコーディングとリアンプ

Quad Cortexは、D.I.トラックを後からNeural DSPプラグインなどで処理したり、D.I.トラックをアンプでリアンプしたり、再びQuad Cortexユニットに戻して処理したりすることが可能です。

Routing:



プリセット グリッド #1



楽器はQuad CortexのINPUT 1に接続されており、ヘッドホンのみでモニターされています。Quad CortexはUSBでラップトップに接続されています。

- ・ DAW を開き、メインのオーディオデバイスとして Quad Cortex を選択します。
- ・ モノラルのオーディオトラックを作成し、その入力を Input1 に設定します。このトラックには楽器からのドライ信号が入力されます。
- ・ 次に、ステレオのオーディオトラックを作成し、その入力を Input 3/4 に設定します。このトラックには、Quad Cortex の Output 1/2 からの処理済みの信号が入力されます。
- ・ 最後に、両方のトラックを録音可能状態にします。

プリセット グリッド #2



以下の手順を確認して、録音したD.I.シグナルをQuad Cortexに送り返してください。

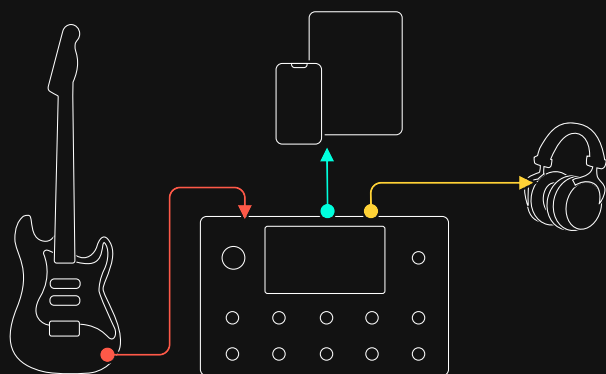
- ・ ドライオーディオトラックの出力をOutput 5に設定します。
- ・ グリッド上の入力ブロックでUSB 5を選択します。
- ・ DAWでPLAYを押します。

Quad Cortexはトラックからのシグナルを受けます。その列に配置されたすべてのデバイスブロックは、シグナルに影響を与えます。

リアンプされたシグナルをDAWで録音することも可能です。

- ・ 別のオーディオトラックを追加し、その入力を“Input 3/4”に設定します。

Quad CortexをiPhone®またはiPad®と接続



クラスコンプライアントのUSBオーディオ機器やMIDIコントローラーは、iPhone®やiPad®に接続することが可能です。Apple® Lightning - USB-3 Camera Adapterを使用して、Quad Cortexをオーディオインターフェースとして使用できます。

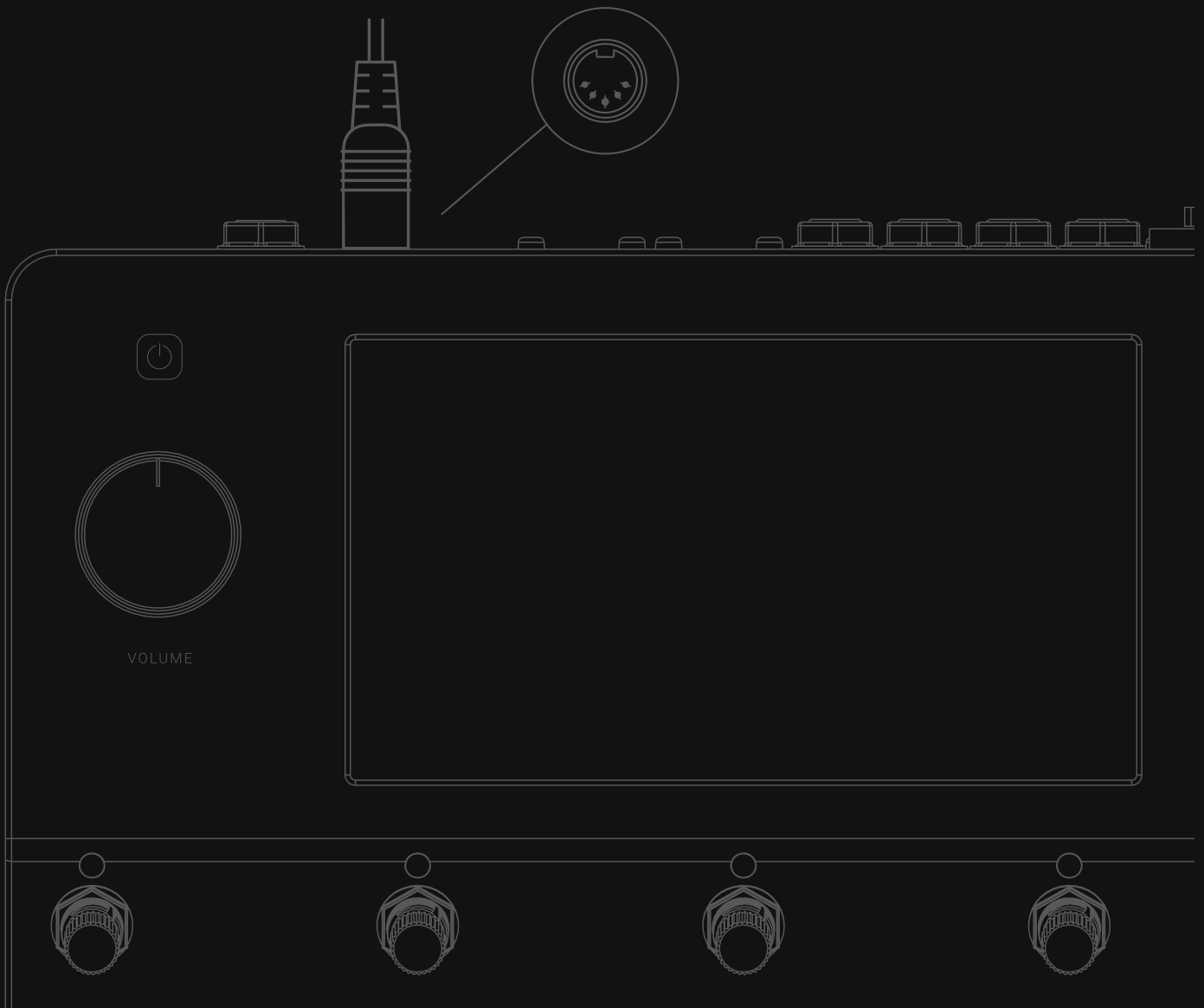
この機能により、GarageBand®などのオーディオアプリでQuad Cortexを使用して目的の音楽を録音したり、あるいはQuad Cortexをメインのオーディオデバイスとして別のアプリで使用したりすることが可能です。

09

MIDI

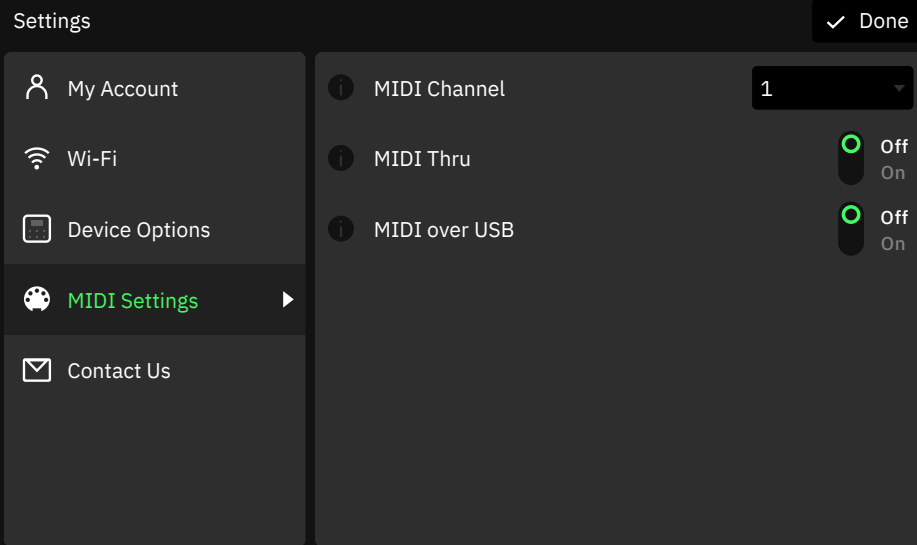
Quad Cortex では MIDI Din コネクターと同様に、USB 経由で MIDI メッセージを送受信することが可能です。

重要: Windows[®] コンピューターで USB MIDI を動作させるには、Neural DSP のウェブサイトから Quad Cortex ASIO[®] ドライバーをダウンロードしてインストールする必要があります。Apple Mac をお使いの場合は、ドライバーのインストールは必要ありません。



MIDIセッティングメニュー

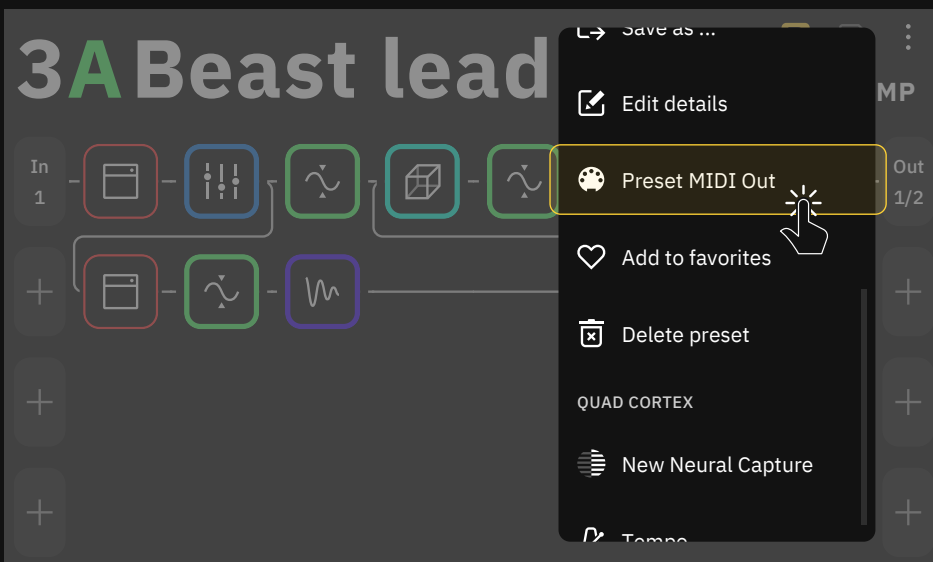
グリッド上のMain Menuをタップし、“Settings”を選択すると、“MIDI Settings”画面にアクセスが可能です。

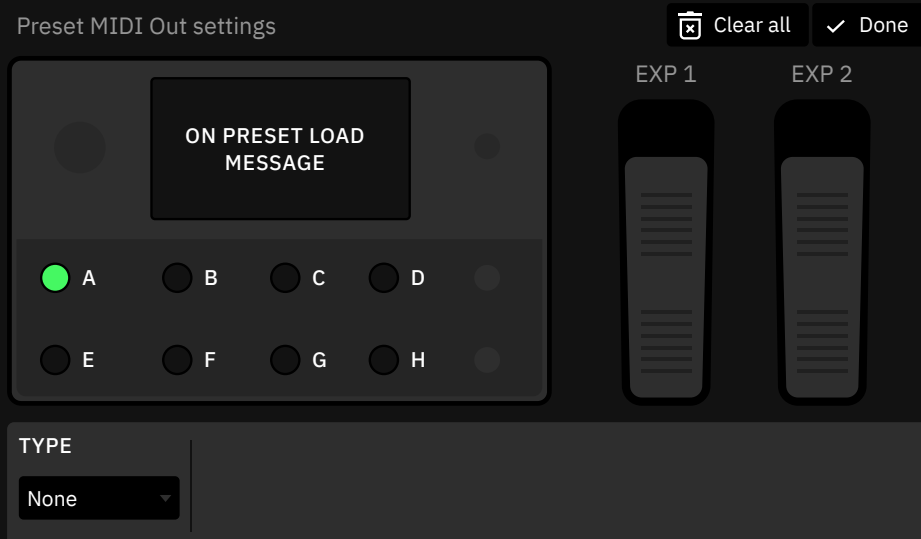


- **MIDIチャンネルリスト**：Quad CortexのベースMIDIチャンネルを設定します。初期値は1です。
- **MIDI THRU SWITCH**：MIDI ThruのON/OFFを設定します。MIDI Thruは、多くのデバイスのMIDI接続をダイジーチェーン接続し、共通のMIDIソースで駆動することができます。この設定は、I/O設定でも可能です。初期値はOFFです。
- **MIDI OVER USBスイッチ**：MIDI over USBを有効または無効にします。初期値はONです。

プリセットMIDI アウトセッティング

Quad Cortexは、MIDIメッセージを外部デバイスに送信することができます。これらのメッセージは、Preset MIDI Out設定メニューでマッピングおよび変更することが可能です。





- ・ 現在のプリセットをロードしたときに送信されるMIDIコマンドを最大12個設定します。
- ・ **A-Hフットスイッチ**: タップすると、各フットスイッチに割り当てられたメッセージの種類(CC/CC Toggle/PC)、チャンネル、コマンドナンバー、バリュー(0~127)を変更することができます。
- ・ **EXP PEDAL 1-2**: Type欄でアサインなし(none)とCCを切り替え可能。アサインされた後は、チャンネル、コマンドバリューの最小値、最大値を変更することが可能です。
- ・ **TYPE**: 利用可能な場合は、送信されるメッセージのタイプ(CC/CC Toggle/PC)を選択できます。エクスプレッション・ペダルの場合、CCメッセージのみ利用可能です。

CC Type

- ・ **CHANNEL**: MIDIコマンドを送信するチャンネルを1~16の中から選択します。
- ・ **CC#**: 0~127の中からCCナンバーを選択します。
- ・ **VALUE**: 0~127の中から、送信する値を選択します。

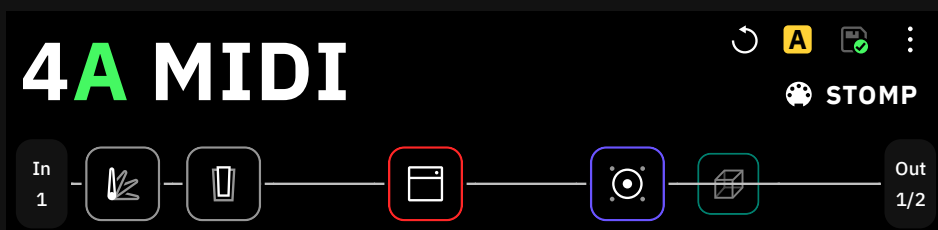
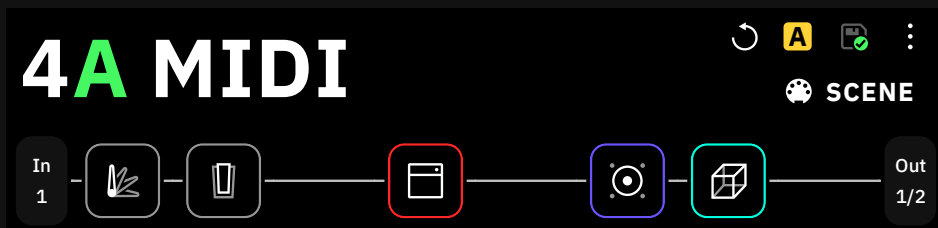
CC TOGGLE TYPE

- ・ **CHANNEL**: 1~16の中から、MIDIコマンドを送信するチャンネルを選択します。
- ・ **CC#**: 0~127の中からCCナンバーを選択します。
- ・ **MIN VALUE**: 0~127を選択。フットスイッチのLEDがオフもしくは暗くなった時に送られる値を決めます。(SCENEモード/STOMPモードのみ)
- ・ **MAX VALUE**: 0~127を選択。フットスイッチのLEDが明るくなった時に送られる値を決めます。(SCENEモード/STOMPモードのみ)

PC TYPE

- **CHANNEL:** 1～16の中から、MIDIコマンドを送信するチャンネルを選びます。
- **BANK CC#0:** 0～127の中からMSBを決定します。
- **BANK CC#32:** 0～127の中からLSBを決定します。
- **PROGRAM#:** PCナンバーを0～127の中から選択します。

Doneをタップして、“Preset MIDI Out Settings” ウィンドウを閉じます。



なお、フットスイッチとエクスプレッションペダルのMIDIコマンドは、SCENEモードまたはSTOMPモードでのみ送信できます。発信するMIDIコマンドは、PRESETモードでは無効になります。ただし、発信される“ON PRESET LOAD” MIDIメッセージは、PRESETモードでも送信されます。

MIDIの受信

Quad Cortexは、MIDI DINまたはUSB経由でCCおよびPCメッセージを受信できます。外部機器を使ってプリセットの変更などを行うことも可能です。

MIDIプログラムチェンジメッセージの受信 (PC)

入力されたMIDIプログラムチェンジメッセージは、Quad Cortex上のプリセットやセットリストを変更します。

- セットリストの変更にはCC#32を使用し、最大128個のセットリスト（値0～127）に対応しています。
- CC#0は、セットリストを128個のプリセットのグループに分割するために使用します。CC#0の値0はプリセット0～127に、CC#0の値1はプリセット128～256に使用されます。

例 #1

Setlist 5のプリセット130 (17B) をロードしたい場合は、次のようなPCメッセージを本機に送信します。

:MIDI Channel 1, CC#0 value 1, CC#32 value 5, Program #1

例 #2

Setlist 9のプリセット68 (9D) をロードしたい場合は、次のようなPCメッセージを本機に送信します。

:MIDI Channel 1, CC#0 value 1, CC#32 value 9, Program #67

重要:最後に設定したCC#0のValue#は、再度CC#0の値を変更したり、別のプリセットグループからプリセットをロードすることを選択するまで記憶されます。

MIDI Continuous Controller メッセージ (CC) の受信

CCメッセージは、以下の目的で使用することが可能です。

- ・ モードの変更
- ・ シーンの変更
- ・ タップテンポのBPM
- ・ フットスイッチ A-Hのオン/オフ
- ・ ギグビューの表示/オフ
- ・ チューナーのオン/オフ

受信 MIDI CCリスト

Quad Cortexは、グローバル機能の為に特定のMIDI CCメッセージを受けることで、動作するようプログラムされています。

CC# 0 Value 0: Preset group 0-127 CC# 0 Value 1: Preset group 128-256	バンク (MSB)
CC# 1 Value 0-127	エクスプレッションペダル 1
CC# 2 Value 0-127	エクスプレッションペダル 2
CC# 32 Value 0-127	バンク (LSB) - セットリストチェンジ (プログラムチェンジ)
CC# 35 Value 0-127	有効/バイパス Footswitch A (Preset/Stomp/Scene モード, ギグビュー)
CC# 36 Value 0-127	有効/バイパス Footswitch B (Preset/Stomp/Scene モード, ギグビュー)
CC# 37 Value 0-127	有効/バイパス Footswitch C (Preset/Stomp/Scene モード, ギグビュー)
CC# 38 Value 0-127	有効/バイパス Footswitch D (Preset/Stomp/Scene モード, ギグビュー)
CC# 39 Value 0-127	有効/バイパス Footswitch E (Preset/Stomp/Scene モード, ギグビュー)
CC# 40 Value 0-127	有効/バイパス Footswitch F (Preset/Stomp/Scene モード, ギグビュー)
CC# 41 Value 0-127	有効/バイパス Footswitch G (Preset/Stomp/Scene モード, ギグビュー)
CC# 42 Value 0-127	有効/バイパス Footswitch H (Preset/Stomp/Scene モード, ギグビュー)
CC# 43 Value 0-7	Scene セレクト (A-H)
CC# 44 Value 0-127	テンポ BPM
CC# 45 Value 0-127	チューナー On/Off
CC# 46 Value 0-127	ギグビュー On/Off
CC# 47 Value 0-2	Change modes (Stomp/Preset/Scene) <ul style="list-style-type: none"> ・ CC#47 value 0 loads Preset Mode ・ CC#47 value 1 loads Scene Mode ・ CC#47 value 2 loads Stomp Mode

10

Cortex Cloud

Neural DSP アカウントにログインすると、Quad Cortex はクラウドバックアップを作成し、プリセット、Neural Captures、インパルスレスポンスを共有する準備を整えます。

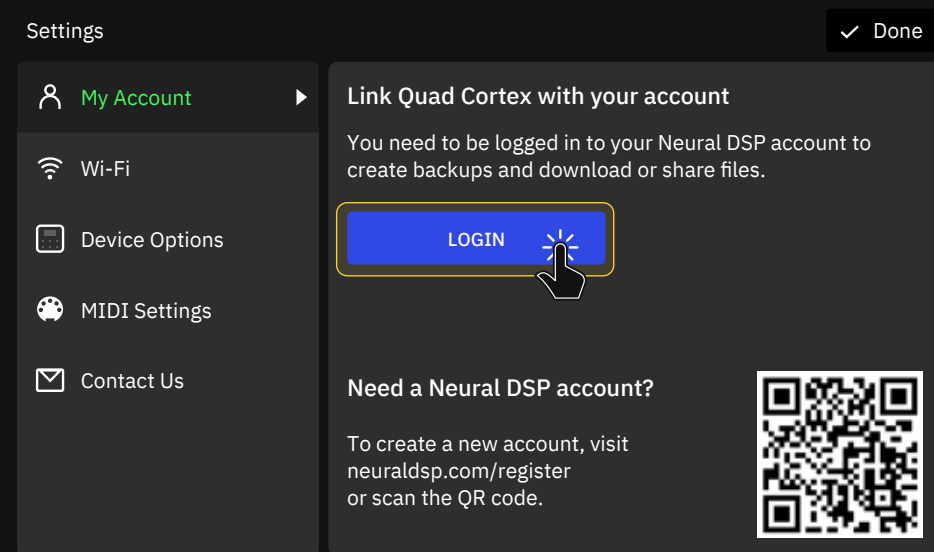


Cloud バックアップ

この機能により、プリセット、Neural Captures、インパルスレスポンスなど、Quad Cortexのすべての設定やデータを安全にバックアップすることが可能です。

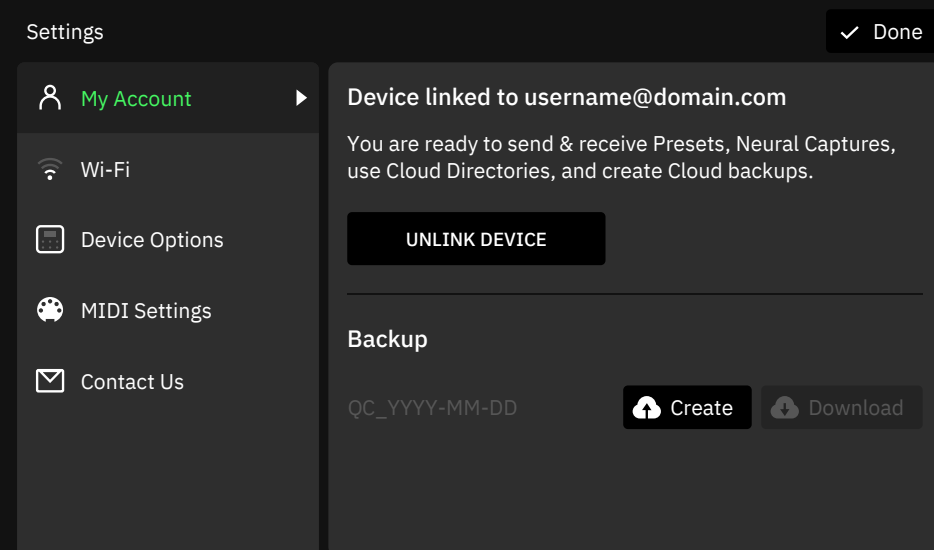
アカウントのリンク

Quad CortexとNeural DSPアカウントをリンクさせます。ドロップダウンメニューから“Settings”を選択し“My Account”セクションを確認します。

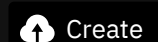


Neural DSPアカウントをリンクすることで、Cortex Cloudプロフィールの可能性を最大限に引き出すことが可能です。

Neural DSPのアカウントにログインすると、クラウドバックアップの3つの機能にアクセスできるようになります。

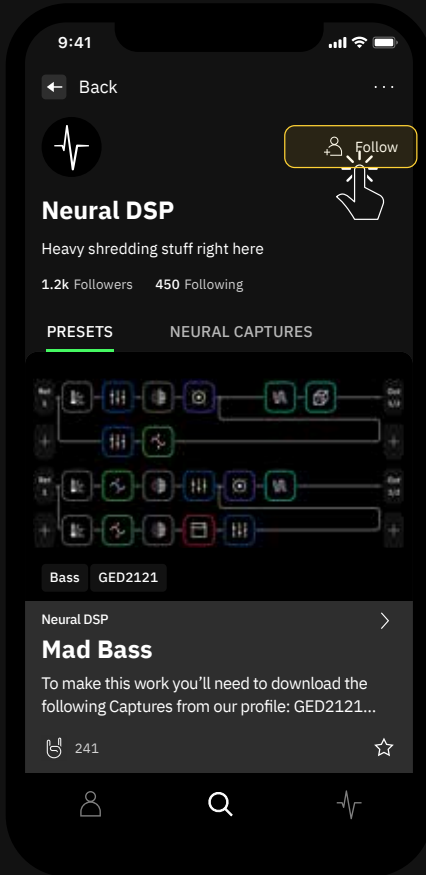


- **CREATE BUTTON:** タップすると、データをバックアップが開始されます。
- **UPDATE BUTTON:** クラウドのバックアップを新しいバックアップに置き換えます。
- **DOWNLOAD BUTTON:** これにより、現在のQuad Cortexのファイルと設定が、Cloud上のバックアップデータに置き換えられます。



フレンドの追加

Cortexのエコシステムでは、ファイルがプライベートに設定されていても、友人同士ではファイルを共有することができます。フレンドになるには、お互いにフォロワーになっている必要があります。



1. Discover ページの検索機能を使って、ユーザーを検索する。
2. フォローしたいユーザーの横にある“follow” ボタンをタップするとステータスが“Following” に変わります。
3. 相手があなたをフォローし返すとフレンドになり、お互いのフレンドリストに表示されるようになります。
4. 自分のアイテムが非公開であっても、Quad Cortex または Cortex Cloud を介して友人と共有することが可能です。
5. 共有されたアイテムはディレクトリーの“Shared with me”よりQuad Cortexにダウンロードが可能です。

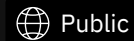


Directory

<ul style="list-style-type: none"> Presets Neural Captures Impulse Responses STARRED AND SHARED WITH ME Presets Neural Captures Shared with me 	FRANCISCO • 45min ago Uncle Jack Created by Frank Lambert	<input type="button" value="Download"/>
	JOHN • 45min ago Preset name Created by John	<input type="button" value="Download"/>
	DOUG • 45min ago Preset name Created by Francisco	<input type="button" value="Download"/>
	USERNAME1 • 45min ago Neural Capture Created by Username2	<input type="button" value="Download"/>
	USERNAME12 • 45min ago Uncle Jack Created by Frank Lambert	<input type="button" value="Download"/>

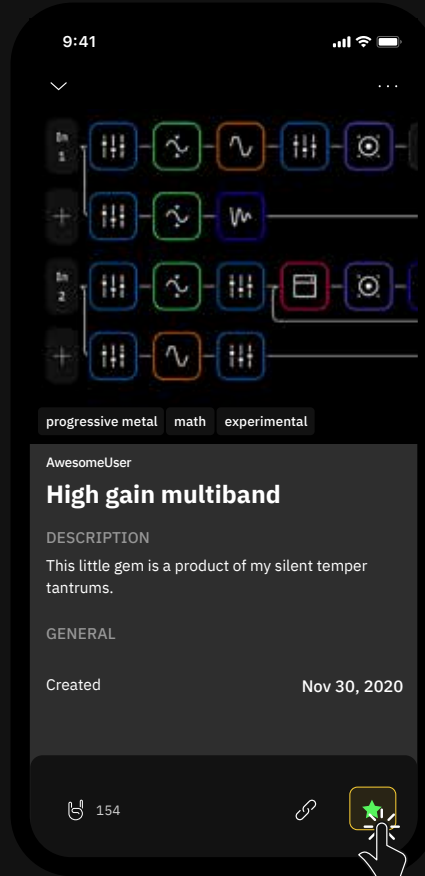
ほかのユーザーのアイテムをダウンロード

公開されたプリセットやNeural Captureは、誰でもダウンロードすることが可能です。



詳しくは“プリセットやNeural Captureの公開”セクションをご覧ください。

1. Cortex Mobile または Cortex Cloud (Web) で、ダウンロードしたいアイテムを見つけます。
2. スターアイコンをタップします。★
3. お使いの Quad Cortex を Wi-Fi に接続します。
4. ディレクトリーに移動します。
5. “Starred Presets” または “Starred Neural Captures” に移動します。★を付けたアイテムをタップしてダウンロードします。



Directory

Q Search

Refresh

Done

Presets

Neural Captures

Impulse Responses

STARRED AND SHARED WITH ME

Presets

Neural Captures

Shared with me

★ Dougs 2010 Rig
Created by Neural DSP

Share Download

★ Preset name
Created by Username

Share Download

★ Well_crafted one
Created by Username

Share Download

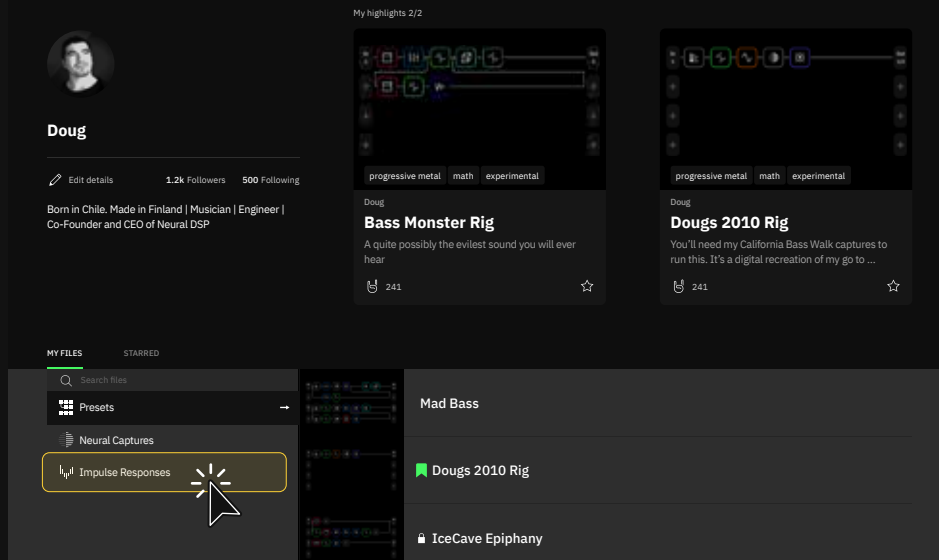
★ Clean_or_not
Created by Username

Share Download

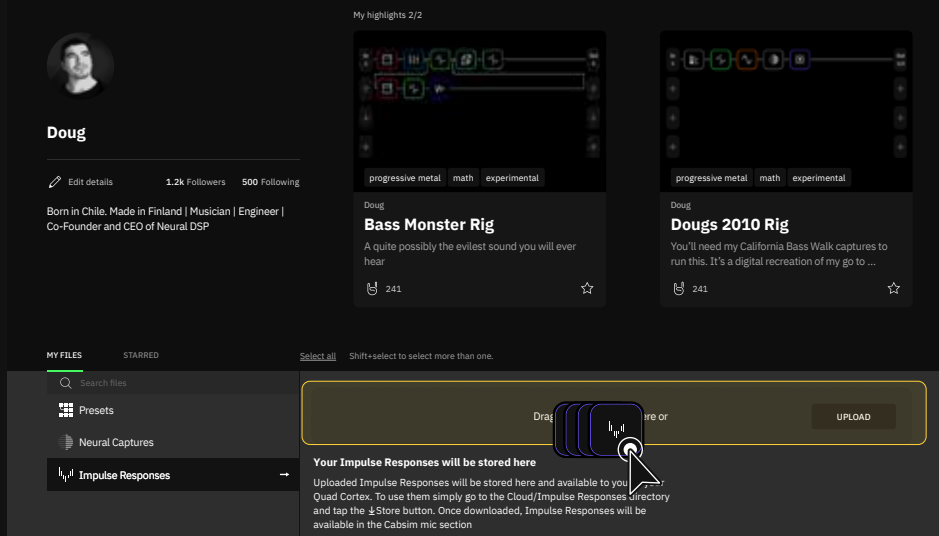
インパルスレスポンスのアップロード

お使いのQuad CortexにIRを追加するには、WebブラウザでCortex Cloudにアクセスする必要があります。

1. コンピューターでCortex Cloudにログインします。
2. 自分のプロフィールに移動します。
3. “My Files” の下にある “Impulse Responses” をクリックします。

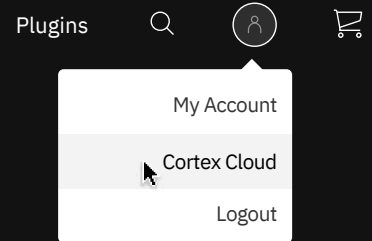


4. インパルスレスポンスファイルをコンピュータからCortex Cloudのアップロードエリアにドラッグ&ドロップします。または “Upload” ボタンを使用します。
5. 画面上の指示に従って、アップロードを完了します。
6. 自分のIRはQuad Cortexでダウンロードが可能となり、ウェブサイトまたはCortex Mobileから、いつでも削除することが可能です。



Neural DSP [ログイン](#) ページ

アバターの下のメニューにあるCortex Cloudを選択。



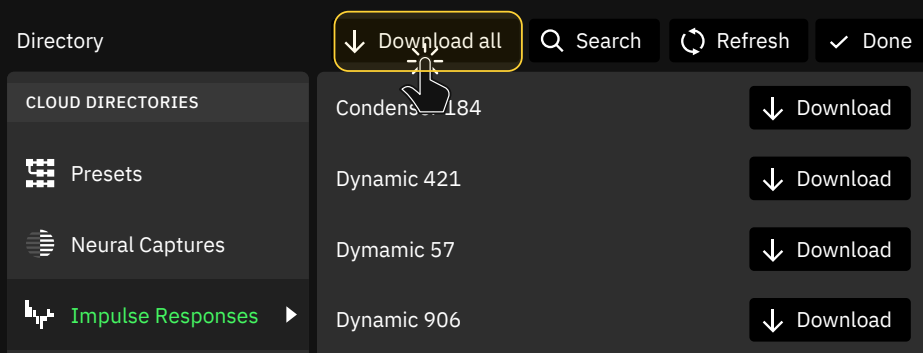
重要：IRファイルの最大サポート長は1024サンプル（約21milliseconds）です。

インパルスレスポンスのインポート

1. お使いのQuad Cortexでディレクトリーを開き、“Cloud Directories” の下にある“Impulse Responses” フォルダに移動します。
2. 使用するIRの“Store” ボタンをタップするか、上部の“Downloadall” ボタンをタップすると、利用可能なIRをすべてQuad Cortexにダウンロードします。
3. IRはDevice Directoriesの下にある“Impulse Responses” フォルダにダウンロードされ、利用可能なスロットを埋めます。ドラッグ&ドロップで配置を変えることが可能です。

インポートされたImpulse Responsesの使用方法については「インパルスレスポンスのインポート」をご確認ください。

一度にすべてのIRをダウンロードすると、同名のIRファイルがすべて上書きされます。



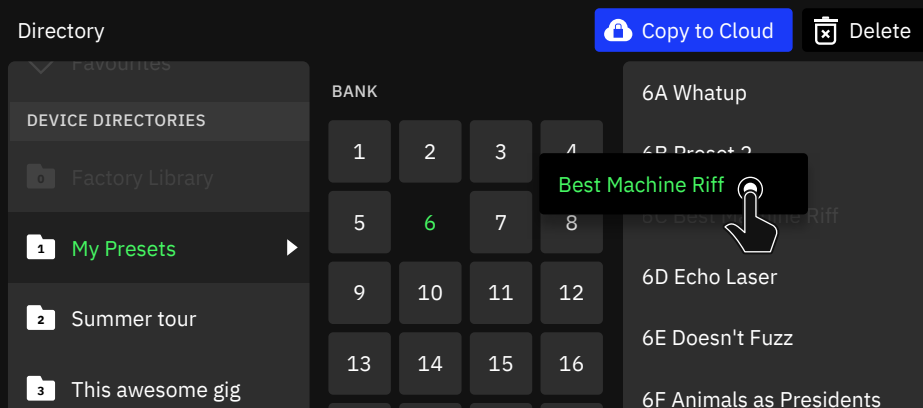
Cortex CloudにプリセットとNeural Captureをアップロード

プリセットまたはNeural CaptureをCortex Cloudにアップロードすると、そのプライバシーステータスはデフォルトで🔒 “Private” になります。これを公開に変更するには、Cortex Cloud WebサイトまたはCortex Mobileで行います。



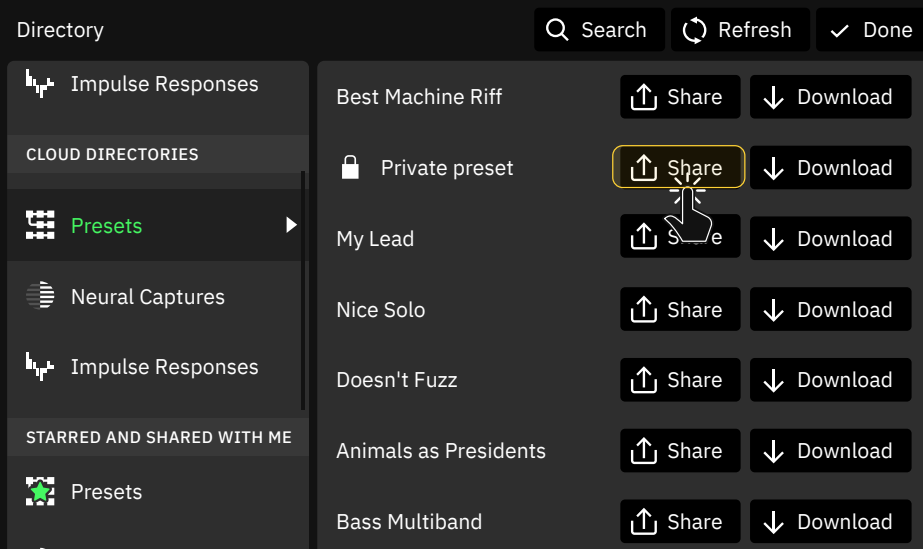
プライベートのプリセットをフレンドと共有することが可能です。

ディレクトリーを開き、Cortex Cloudにアップロードしたいファイルを表示させます。ファイルを画面上部にドラッグ&ドロップすると、そこに“Copy to Cloud”ゾーンが表示されます。ファイルはCortex Cloudにアップロードされ、自分のアカウントで利用可能となります。



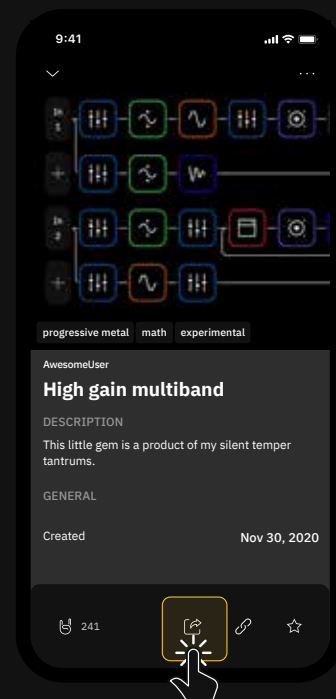
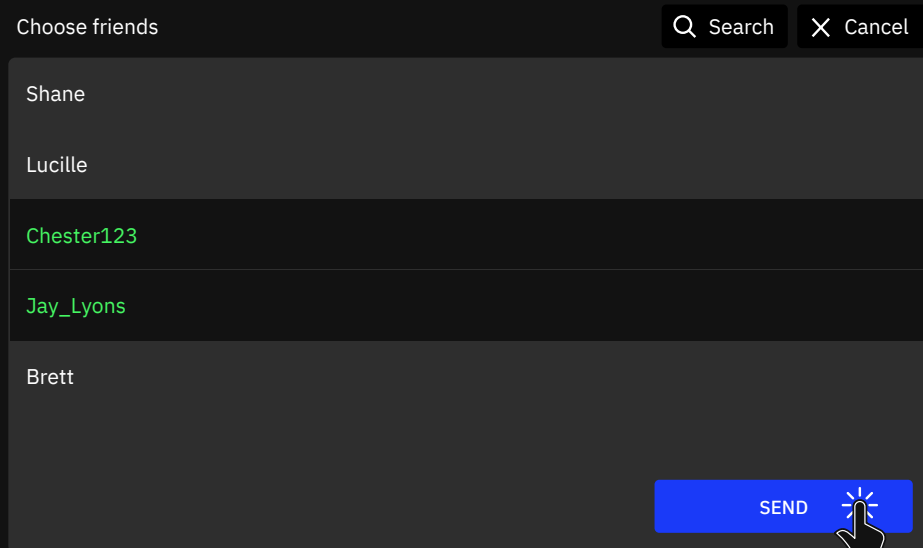
プリセットやNeural Capturesをフレンドと共有

プリセットまたはNeural Captureを共有するには、まずCortex Cloudにアップロードする必要があります。アップロード後“Cloud Directories”の“Presets”または“Neural Captures”フォルダに移動し、共有したいアイテムの横にある“Share”をタップします。最後に共有するフレンドを選択し“Send”をタップして共有を行います。



1. “Share” ボタンをタップします。
2. 表示されたフレンドの名前をタップします。複数のフレンドを選択することもできます。
3. “Send” をタップして動作を確認します。

共有オプションは、Cortex Mobileアプリケーションからも直接アクセス可能です。



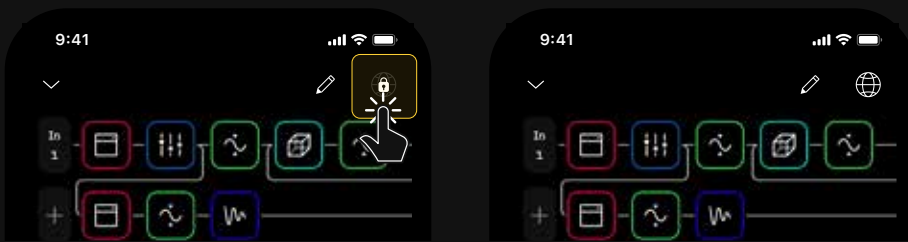
プリセットやNeural Captureの公開

プリセットまたはNeural Captureは、まずCortex Cloudにアップロードする必要があります。

アイテムを見つけやすくするためには、タグを付けることが大切です。短い説明文をつける事が理想的です。

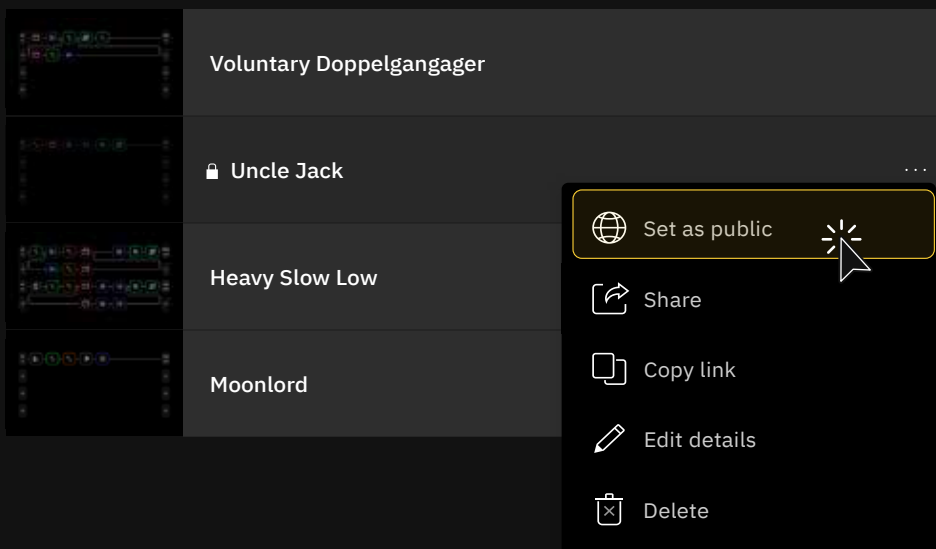
— Cortex Mobile の使用

1. 自分のプロフィールに移動します。
2. 公開したいプリセットや Neural Capture を開きます。
3. 右上にあるロックされた地球儀のアイコンをタップします。
4. ロックが外れ、誰でもアイテム検索が可能となり、ダウンロード、星印★を付けることができます。



— Cortex Cloud (Web) の使用

1. Cortex Cloud Webサイトからお客様のプロフィールにアクセスします。
2. 公開したいプリセットまたはNeural Captureを探します。
3. 右側のコンテキストメニューをクリックします。
4. “Set as public” を選択します。
5. お客様のアイテムは、誰でも見つけ、ダウンロードすることが可能になります。



Virtual Device リスト

すべての製品名はそれぞれの所有者の商標であり、Neural DSPとの関連や提携は一切ありません。これらの製品名、説明、画像は、Quad Cortexのサウンドモデル開発時に検討された特定の製品を識別することを唯一の目的として提供されています。

— Guitar Amps



- Brit 2203 (Marshall® JCM800®)
- Brit 900 Clean (Marshall® JCM900® 4100)
- Brit 900 Lead (Marshall® JCM900® 4100)
- Brit Plexi 100 Bright (Marshall® Super Lead 100®)
- Brit Plexi 100 Normal (Marshall® Super Lead 100®)
- Brit Plexi 100 Patch (Marshall® Super Lead 100®)
- Brit Plexi 50 Bright (Marshall® Lead 50®)
- Brit Plexi 50 Normal (Marshall® Lead 50®)
- Brit Plexi 50 Patch (Marshall® Lead 50®)
- Brit TM45 Bright (Marshall® JTM 45®)
- Brit TM45 Normal (Marshall® JTM 45®)
- Brit TM45 Patch (Marshall® JTM 45®)
- CA 1Star Clean 100W Normal (Mesa® Boogie® Lone Star®)
- CA 1Star Clean 100W Tweed (Mesa® Boogie® Lone Star®)
- CA 1Star Clean 50W Normal (Mesa® Boogie® Lone Star®)
- CA 1Star Clean 50W Tweed (Mesa® Boogie® Lone Star®)
- CA 1Star Drive 100W Normal (Mesa® Boogie® Lone Star®)
- CA 1Star Drive 100W Tweed (Mesa® Boogie® Lone Star®)
- CA 1Star Drive 50W Normal (Mesa® Boogie® Lone Star®)
- CA 1Star Drive 50W Tweed (Mesa® Boogie® Lone Star®)
- CA Duo Ch3 Modern (Mesa® Boogie® Dual Rectifier®)
- CA Duo Ch3 Raw (Mesa® Boogie® Dual Rectifier®)
- CA Duo Ch3 Vintage (Mesa® Boogie® Dual Rectifier®)
- CA Tremo Orange (Mesa® Boogie® Trem-O-Verb®)
- CA Tremo Red (Mesa® Boogie® Trem-O-Verb®)
- D-Cell H4 Ch1 Bright (Diezel® VH4®)
- D-Cell H4 Ch1 Normal (Diezel® VH4®)
- D-Cell H4 Ch2 Bright (Diezel® VH4®)
- D-Cell H4 Ch2 Normal (Diezel® VH4®)

- D-Cell H4 Ch3 (Diezel® VH4®)
- D-Cell H4 Ch4 (Diezel® VH4®)
- EV101III Blue (EVH® 5150 III® 100S® EL34)
- EV101III Red (EVH® 5150 III® 100S® EL34)
- Freeman 100 Clean (Friedman® HBE100®)
- Freeman 100 Lead (Friedman® HBE100®)
- Freeman 100 Rhythm (Friedman® HBE100®)
- PV-505 Lead (Peavey® 6505®)
- PV-505 Rhythm (Peavey® 6505®)
- Rols Jazz CH120 (Roland® Jazz Chorus 120®)
- Solo 100 Crunch Bright (Soldano® SLO® 100)
- Solo 100 Crunch Normal (Soldano® SLO® 100)
- Solo 100 Lead (Soldano® SLO® 100)
- UK C30 Normal (Vox® AC30®)
- UK C30 TopBoost (Vox® AC30®)
- US DLX Normal (Fender® Blackface Deluxe Reverb®)
- US DLX Vibrato (Fender® Blackface Deluxe Reverb®)
- US SPR Normal (Fender® Super Reverb® '65)
- US SPR Vibrato (Fender® Super Reverb® '65)
- US TWN Normal (Fender® Twin Reverb®)
- US TWN Vibrato (Fender® Twin Reverb®)
- Watt D103 Bright (Hiwatt® DR103®)
- Watt D103 Normal (Hiwatt® DR103®)

— Bass Amps

- Amped Flip-Top 6464 (Ampeg® B15N® Heritage®)
- Amped Flip-Top 6466 (Ampeg® B15N® Heritage®)
- Amped Flip-Top 6664 (Ampeg® B15N® Heritage®)
- Amped Flip-Top 6666 (Ampeg® B15N® Heritage®)
- Amped Super Valve (Ampeg® Heritage® SVT-CL®)
- Brit Bass 50 Bright (Marshall® Super Bass® 50)
- Brit Bass 50 Normal (Marshall® Super Bass® 50)
- Brit Bass 50 Patch (Marshall® Super Bass® 50)
- CA 400+ Ch1 (Mesa® Boogie® Bass 400+®)
- CA 400+ Ch2 (Mesa® Boogie® Bass 400+®)
- G800K (Gallien Krueger® 800RB®)
- Watt Bass Mod Bright (Hiwatt® DR103® Mod)
- Watt Bass Mod Normal (Hiwatt® DR103® Mod)



— Neural Capture



- Banger Fish+290 (Bogner® Fish®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- Banger Uber (Bogner® Überschall®)
- Cravin X100 (Carvin® X100B® Series IV)
- Custom 3SE+290 (Custom Audio Amplifier® 3+SE®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- Corn Vixen (Cornford® Hellcat®)
- D-Cell Herb (Diezel® Herbert®)
- NGL Marty' s (ENGL® Inferno® Marty Friedman Signature)
- NGL Energy (ENGL® Powerball® Mark I)
- NGL Rainbow (ENGL® Ritchie Blackmore Signature 100®)
- Prince 65 (Fender® Princeton® 65)
- NoMatch Chief (Matchless® Chieftain®)
- Fryed Sig10 (Fryette® SigX®)
- Comet 60 (Komet® 60)
- Crank Rev1 (Krank® Rev1)
- Cali John' s (Mesa® Boogie® JP2C®)
- Cali M2C+ (Mesa® Boogie® Mark IIC+®)
- Cali Quad+290 (Mesa® Boogie® Quad Preamp®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- Cali Studio+290 (Mesa® Boogie® Studio Preamp®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- Cali 3Axe+290 (Mesa® Boogie® Triaxis®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- Cali M3Red (Mesa® Boogie® Mark III Red Stripe®)
- Range Rock (Orange® Rocker® 30)
- Range Rockverb (Orange® Rockerverb® 100 MK3)
- Range Stormverb (Orange® Thunderverb® 50)
- Paul' s MT15 (Paul Reed Smith® MT15)
- PV 505Sig (Peavey® 5150® Signature)
- Victor Marshal (Victory® Sheriff® 22)
- Victor Mega Squid (Victory® Super Kraken®)
- ABA MPre1 (ADA® MP1® Preamp)
- Banger Fish (Bogner® Fish®)
- Custom 3SE (Custom Audio Amplifier® 3+SE®)
- Cali 3Axe (Mesa® Boogie® Triaxis®)
- BBD SonicMax (BBE® Sonic Stomp Sonic Maximizer®)
- Banger Xtacy Blue (Bogner® Ecstasy Blue®)
- Iba SD9 (Ibanez® Sonic Distortion 9®)

- Iba SD9 (Ibanez® Tube Screamer 9®)
- MadPro Golden (Mad Professor® Golden Cello®)
- MadPro SimpleOD (Mad Professor® Simple Overdrive®)
- MX ClassicOD (MXR® Classic Distortion®)
- Exotic BB (Xotic Effects® BB Preamp®)
- Exotic SL (Xotic Effects® SL Drive®)
- Amped SV Classic (Ampeg® SVT Classic®)
- Amped V4B (Ampeg® V-4B®)
- Rat+SV (ProCo® Rat®) + (Ampeg® SVT Classic®)
- Rat+V4B (ProCo® Rat®) + (Ampeg® V-4B®)
- Cali BassWalk (Mesa® Boogie® Walkabout™)
- Cali BigBrick750 (Mesa® Boogie® Big Block 750®)
- Cali M6Rifle (Mesa® Boogie® M6 Carbine®)
- Cali MixBass (Mesa® Boogie® M6 Carbine® & Big Block 750® Mixed)
- Darkglass AO900 (Darkglass® Alpha-Omega 900®)
- Darkglass MT900V2 (Darkglass® Microtubes 900® V2)
- Range AD200 (Orange® AD200 Bass MK3®)
- SCity B120 (Sound City® B120®)
- Warwitch ProF5 (Warwick® AD200 Pro Fet 5.1®)
- Anima Fuzz (Human Gear® Animato®)
- Chief ODB3 (Boss® ODB-3®)
- MX BassFuzzDLX (MXR® Bass Fuzz Deluxe®)
- Darkglass AOU (Darkglass® Alpha-Omega Ultra®)
- Darkglass B7K (Darkglass® B7K®)
- Darkglass VU (Darkglass® Vintage Ultra®)
- Darkglass VMT (Darkglass® Vintage Microtubes®)
- Darkglass VMT+B7K (Darkglass® Vintage Microtubes® & B7K® Mixed)
- Tech41 BDDI (Tech21® Bass Driver DI®)
- Tech41 VTBassDLX (Tech21® VT Bass Deluxe®)
- Tech41 PSA (Tech21® SansAmp® PSA®)
- D-Cell PA-6550 (Diezel® Herbert® 6550®)
- NGL PA-930 (ENGL® Tube Poweramp® 930/60)
- Brit PA-EL34 (Marshall® Silver Jubilee 2555®)
- Cali PA-Sim290 (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- OMG PA-KT66 (Omega Ampworks® KT66® Poweramp)
- VHD PA-2502 (VHT® Two/Fifty/Two®)

— Cabs



IRs by Adam “Nolly” Getgood

- 115 Amped VT Modern (Ampeg® SVT® 115HE®)
- 810 Amped VT Aln 70s (Ampeg® SVT® 810® with custom Eminence® ceramic drivers)
- 412 NGL Pro V30 ' 18 (ENGL® V30®)
- 410 Darkglass (Darkglass® D410C® with custom Eminence® ceramic drivers)
- 412 Brit 35A GB55Hz ' 75 (Marshall® 1935A® with Celestion® G12M25 drivers)
- 412 Brit 60A GB75Hz ' 89 (Marshall® 1960A® with Celestion® G12M25 drivers)
- 412 Brit 60B V30 ' 95 (Marshall® 1960B® with Celestion® Marshall® Vintage 30 drivers)
- 412 Brit TV GB75Hz ' 69 (Marshall® 1960TV® with Celestion® G12M25 drivers)
- 412 CA Stand OS A V30 ' 01 (Mesa® Standard OS Angled with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 412 CA Trad A V30 ' 92 (Mesa® Traditional Angled with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 412 CA Trad S H30 ' 15 (Mesa® Traditional Straight with Celestion® G12H30 drivers)
- 212 CA Recto V30 ' 98 (Mesa® Rectifier® with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 412 Range PPC V30 ' 02 (Orange® PPC412 with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 212 Rols Jazz ' 87 (Roland® JC-120®)
- 212 UK C30 ' 65 (VOX® AC30® Top Boost with Celestion® Alnico “Silver Bell drivers)
- 410 US Bassnam P10Q ' 16 (Fender® Bassman® with Jensen® P10Q drivers)
- 210 US TRMLX Oxf ' 63 (Fender® Tremolux® with Oxford® Alnico drivers)
- 112 US DLX Black C12K 00s (Fender® Deluxe® “Blackface” with Jensen® C12K drivers)
- 112 US DLX Tweed WGS-Q 10s (Fender® Deluxe® “Tweed” with WGS® G12Q drivers)
- 110 US PRN Brown FatJ 10s (Fender® Princeton® with FatJimmy® C1060 Drivers)
- 212 US TWN C12Q 00s (Fender® Twin Reverb® with Jensen® C12K-2 drivers)
- 412 Zila Cust V30 ' 12 V2 (Zilla® Custom with Celestion® Vintage 30 drivers)

- 112 Zila MiniMod RB '17 (Zilla® Mini Modern with Celestion® G12H150 Redback drivers)
- 212 Zila Open Gold '19 (Zilla® Open with Celestion® Alnico Gold drivers)

Other third party IRs

- 210C Darkglass (Darkglass® D210C® with custom Eminence® ceramic drivers)
- 412 D-Cell Front V30 '04 (Diezel® Front Loaded with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 412 EV Straight G12 00s (EVH® Straight with Celestion® G12EVH drivers)
- 412 Brit Silver B 70w '87 (Marshall® 2551B® with Celestion® drivers)
- 412 Brit 60B GB 90s (Marshall® 1960B® with Celestion® Greenback drivers)
- 412 Brit 60B GB '71 (Marshall® 1960B® with Celestion® Pulsonic Greenback drivers)
- 412 CA Trad S UKV30 90s (Mesa® Traditional Straight with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 412 CA Stand OS S V30 90s (Mesa® Standard OS Straight with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 412 Range PPC V30 '03 (Orange® PPC412 with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 212 Sur V-type 10s (Suhr® Cab with Celestion® V-Type drivers)
- 412 Bogna Uber T75 00s (Bogner® Ubercab® with Celestion® T75 drivers)
- 412 Bogna Uber V30 00s (Bogner® Ubercab® with Celestion® Vintage 30 drivers)
- 212 UK C30 GB '69 (VOX® AC30® with Celestion® Pre-Rola Greenback Pulsonic drivers)
- 212 US A-type 00s (Fender® Cab with Celestion® A-Type 12" drivers)
- 212 Zila CB '16 (Zilla® Cab with Celestion® Creamback G12H-75 drivers)

— Guitar Overdrive

- Brit Blues (Marshall® BluesBreaker®)
- Brit Governor (Marshall® Guv' nor®)
- Chief BD2 (BOSS® BD-2®)
- Chief DS1 (BOSS® DS-1®)
- Chief MT (BOSS® MT-2®)
- Chief OD1 (BOSS® OD-1®)
- Chief SD1 (BOSS® SD-1®)
- Obsessive Drive (Fulltone® OCD®)



- Exotic (Xotic® BB Preamp®)
- Freeman BOD (Friedman® BE-OD®)
- Fuzz Pi (Electro-harmonix® Big Muff Pi®)
- Green 808 (Ibanez® TS808®)
- Myth Drive (Klon® Centaur®)
- OD250 (DOD® 250)
- Rage Booster (Range Master®)
- Rodent Drive (ProCo® Rat®)

— Bass Overdrive

- BDDI (Tech 21® Bass Driver DI®)
- Microtubes B3K (Darkglass® Microtubes B3K®)
- Microtubes VMT (Darkglass® Vintage Microtubes®)
- Soviet Fuzz (EHX® Russian Big Muff®)



— Delay

- Digital Delay (Stereo & Mono)
- Ping Pong Delay
- Simple Delay (Stereo & Mono)
- Tape Delay (Stereo & Mono)



— Reverb

- Ambience
- Cave
- Hall
- Modulated
- Room
- Spring (Stereo & Mono)



— Compressor

- Jewel (Diamond® Compressor®)
- Legendary 87 (1176®)
- Opto Comp
- Solid State Comp (SSL® Bus)
- VCA Comp



— Pitch

- Pitch Shifter
- Poly Octaver (Electro-Harmonix® POG®)
- Wham (Whammy®)



— Modulation

- Dual Chorus
- Flanger
- NuVibes
- Phaser
- Rotary
- Tremolo
- Vibrato
- Vintage Chorus



— Filter

- Env. Filter
- Foog (Moog® Moogerfooger® MF-101)
- Love Meat (Lovetone® Meatball®)



— EQ

- Graphic-9
- Low-High Cut
- Parametric-3
- Parametric-8



— Wah

- Bad Horse (Morley® Bad Horsie®)
- Bass Wah
- Bubba Wah (Dunlop® Budda Budwah®)



— Utility

- Adaptive Gate
- Gain
- Simple Gate
- Utility Gate



12

F.A.Q.

Quad Cortex に Neural DSP プラグインをロードすることは可能ですか？

Neural DSPアカウントにログインすることで、自分のアカウントの支払い履歴にアクセスでき、購入したプラグインを利用できるようになります。

この機能は将来的に、無料のアップデートで提供されます。

Quad Cortex のファームウェアをアップデートするにはどうすればいいですか？

グリッド上のメインメニューから“Settings”を選択し、CorOSの最新版にアップデートすることが可能です。

“Device Options”で、Quad CortexがWi-Fiに接続されていることを確認し、“Device updates”をタップします。アップデートが利用可能な場合は、すぐにダウンロードされます。

アップデートをインストールした後は、Quad Cortexを再起動する必要があります。

FRFR とは何ですか？なぜそれを推奨しているのでしょうか？

FRFRとは「フルレンジ、フラットレスポンス」という意味です。

20Hz~20kHzの人間の可聴スペクトル全体を強調せずに再現するように設計された「ニュートラル」なスピーカーやスピーカーシステムを表しています。

この種のスピーカーは、キャビネットシミュレーターとマイクの配置で最も忠実な再現を得られるため、Quad Cortexに最適です。

FRFRシステムの例としては、高品質のスタジオモニターやPAシステムなどがあります。FRFRシステムの中には、ギターやベースギター用に特別に設計されたものもあります。

Quad Cortex をアンプに接続してもいいですか？

大丈夫です。しかし、トーンが色付けされる可能性のあるセットアップではなくFRFRデバイスを推奨するには理由があります。

ほとんどの真空管アンプは明確で独特なトーン特性を持っているので、Quad CortexをFRFRデバイスと一緒に使用することは、望ましくないトーン・カラーレーションを引き起こすことなく、トーン特性を最大限に活用するための最良の方法です。

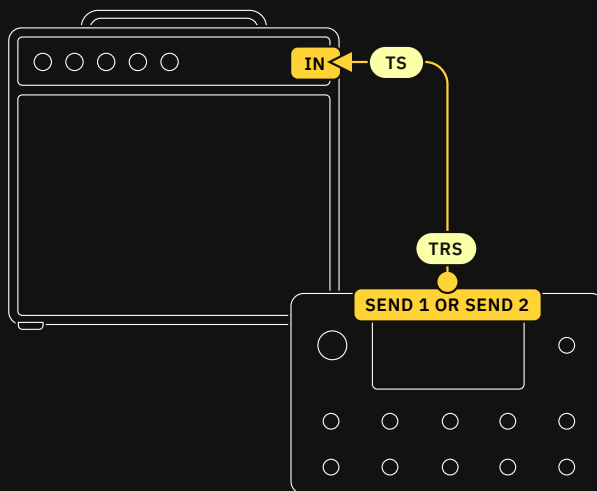
真空管アンプやソリッドステートアンプにQuad Cortexを使用する場合は、“4 Cable Method”をお勧めします。

インプットは様々な出力レベルに対応していますか？

入力インピーダンスとゲインは、I/O セッティング画面で調整可能です。

グラウンドキャンセリング出力（Send 1-2）を活用するにはどうすればいいですか？

この機能は、改造した機器用ケーブル（TRS-TSケーブル）を使用して、Quad Cortexを外部機器に接続することで動作します。TRSのプラグをQuad Cortexに、TSの先端を外部機器に接続します。



このケーブルはノイズを除去するものではありませんが、グラウンドループによるハムを大幅に減少させることができます。

Send1と2の両方がこの機能に対応しています。

シーンとプリセットのギャップレスな切り替えは可能ですか？

プリセットを変更すると、どうしてもおなじみのギャップが発生します。シーンモードやストップモードを使えば、クロスフェードやギャップのないディレイ・トレイルを維持したまま音を変えることが可能です。

サードパーティ製や自分で作ったカスタムのインパルス・レスポンスをロードすることはできますか？

可能です。インパルスレスポンスは、Cortex Cloudを介してアップロードし、お使いのQuad Cortexにダウンロードすることが可能です。

MSB と LSB とはなんですか？

Most Significant Byte (最上位バイト)とLeast Significant Byte (最下位バイト) という意味です。

バンクを選択するプログラムチェンジは、3つのMIDIメッセージで構成されています。

CC#0: Bank Select (MSB)

- ・ Value 0: Preset group 0~127
- ・ Value 1: Preset group 128~256

CC#32: Setlist (LSB)

- ・ PC#: Program Change message 0~127

オーディオのパチパチといったノイズやポップノイズが聞こえます ...

すべてのケーブルをチェックしてください。長いケーブルと短いケーブルの両方に損傷がないか確認することをお勧めします。次にI/O SettingsでI/Oがクリップしていないか、グリッド上でブロックがクリップしていないかを確認してください。

また、CPUの使用率が高すぎることも原因のひとつです。CPUメーターが80%や90%を超えていませんか？もしそうであれば、現在のプリセットをオーバーロードしている可能性があります。

プリセットでは全く音が出ない

すべての物理コンポーネントが正しく動作していますか？ケーブルや接続を確認し、VOLUME KNOBが上がっているかどうかをチェックしてください。

その後、グリッドを見てみましょう。入力ブロックと出力ブロックは正しく設定されていますか？他のプリセットは動作していますか？

最後に、I/Oの設定を見てみましょう。GAINツマミのいくつか下がっているかもしれません。

13

Specifications

— Mic/Inst Input 1-2

- ・ コネクター: (2) XLR-F + ¼” TS with Ground Lift
- ・ TS インピーダンス: 10K Ω - 10M Ω
- ・ XLR インピーダンス: 9.4K Ω
- ・ 最大インプットゲイン: +60 dB

— Return Input 1-2

- ・ コネクター: (2) ¼” TRS with Ground Lift
- ・ インピーダンス: 1M Ω
- ・ 最大インプットゲイン: +60 dB

— Analog Output 1-2

- ・ コネクター: (2) XLR-M with Ground Lift
- ・ インピーダンス: 560 Ω
- ・ 最大アウトプットレベル: +23 dBu

— Analog Output 3-4

- ・ コネクター: (2) TRS
- ・ インピーダンス: 560 Ω
- ・ 最大アウトプットレベル: +23 dBu

— Send Output 1-2

- ・ コネクター: (2) ¼” TRS (Ground-cancelling Output)
- ・ インピーダンス: 560 Ω
- ・ 最大インプットレベル: +23 dBu

詳細に関しましては、
FAQの[グランドキャンセリング出力 \(Send 1-2\) を活用するにはどうすればいいですか?](#)をご参照ください。

— Headphone Output

- ・ コネクター: ¼” TRS
- ・ 出力 (max): 300mW

— Expression Pedal Input

- ・ コネクター: (2) ¼" TRS
-

— MIDI Ports

- ・ インプットコネクター: 5-pin DIN + USB MIDI Input
 - ・ アウトプットコネクター: 5-pin DIN + USB MIDI Input
-

— USB Audio

- ・ フォーマット: USB Audio Class 2.0 Compliant
 - ・ チャンネル: 16 (8in/8out, each mapped to a specific source or connector)
 - ・ USBオーディオクロック: 48 kHz (固定)
-

— General

- ・ 外装: Anodized aluminum unibody
 - ・ コントロール: 11 ステンレススチール ストンプ + ロータリーフットスイッチ、1 ボリュームノブ
 - ・ ディスプレイ: 7" 高輝度タッチディスプレイ
 - ・ サイズ: 29 × 19 × 4.9cm
 - ・ 重量: 1.95kg / 4.2lbs
 - ・ 電源: 12VDC 3A (センターマイナス)
 - ・ 標準消費電力: 18W
-

— 使用環境

- ・ 動作温度: 32 to 122 ° F (0 to 50 ° C)
- ・ ストレージ動作温度: 14 to 158 ° F (-10 to 70 ° C)
- ・ 湿度: 結露が起きない環境

サポート&コンタクト情報

<https://support.neuraldsp.com/help>

技術的な問題やソフトウェアに関する問題が発生した場合は、Neural DSPのウェブサイトからお問い合わせください。ここでは、FAQ（よくある質問）、トラブルシューティング情報（あなたの質問は以前にも尋ねられたことがあるかもしれません）、お問い合わせメール support@neuraldsp.com が掲載されています。この電子メールには、必ずサポート目的でのみご連絡ください。他のNeural DSPのメールに連絡した場合、サポートが遅れることがあります。

CORPORATE CONTACT

Neural DSP OY
Tehtaankatu 27-29, 00150, Helsinki, Finland

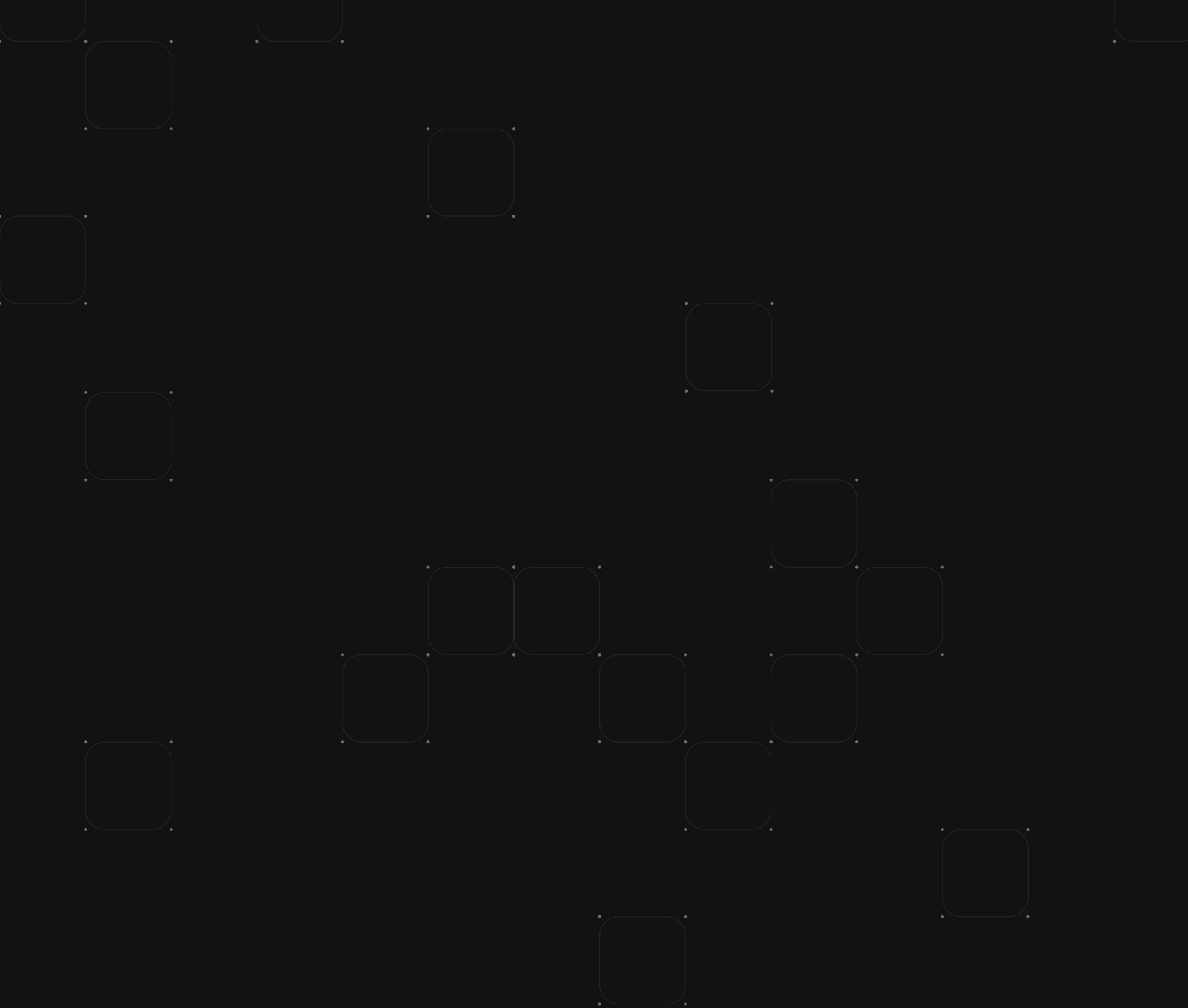
© 2021 Neural DSP Technologies LLC. All rights reserved.

正規輸入代理店

株式会社キョーリツコーポレーション

〒468-0002 愛知県名古屋市中白区焼山1-813

カスタマーサポート: support@kyoritsu-group.co.jp



KYORITSU CORPORATION



neuraldsp.