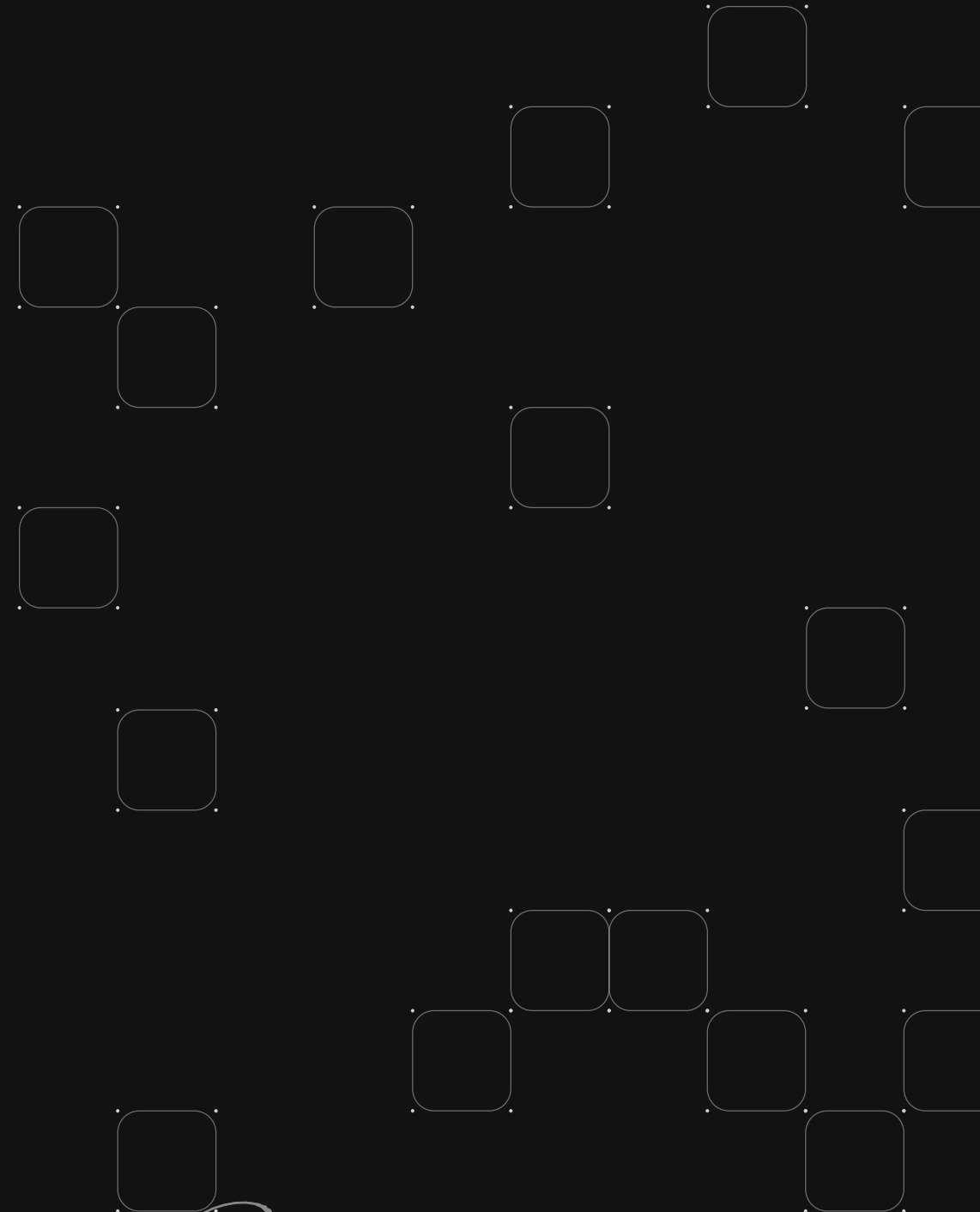
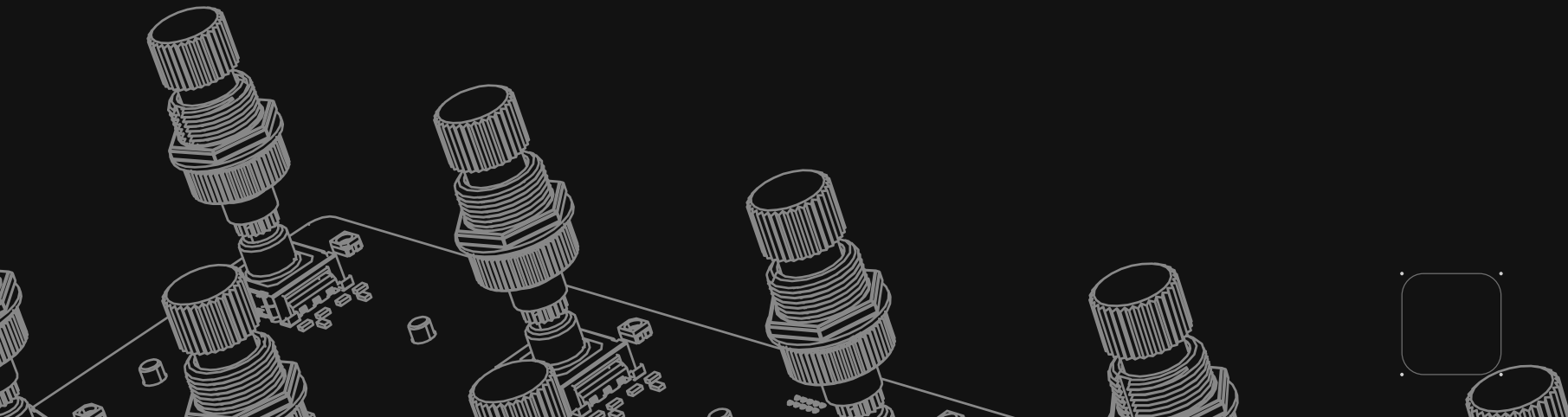




Quad Cortex

Product Documentation

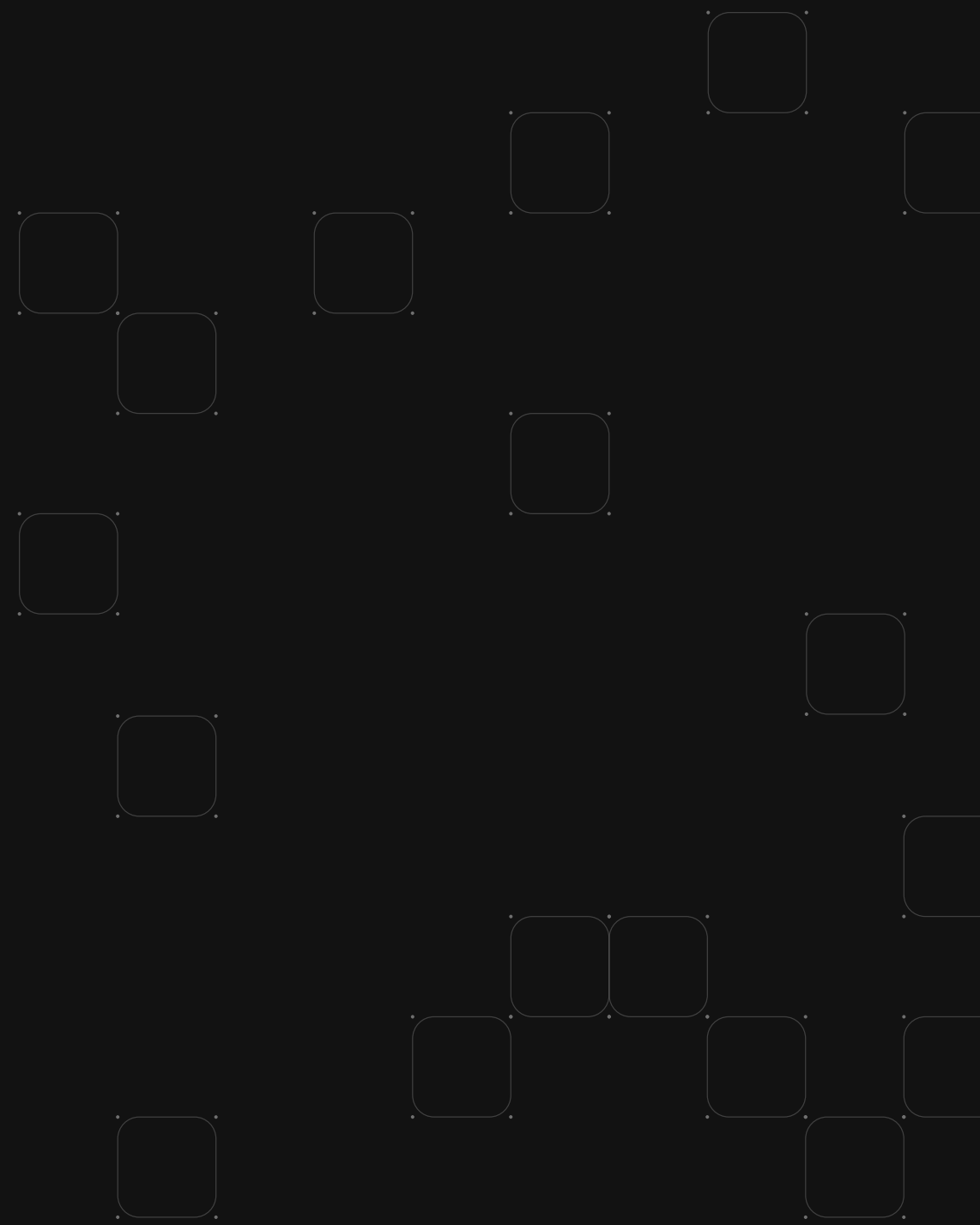
クイックスタート





イントロダクション

Quad Cortexは、とてもパワフルなフロア型モデラーです。Quad SHARCアーキテクチャによる2GHzのDSPパワーを誇り、複雑なシグナルチェーンを構築したり、複数の楽器を同時に入力しそれぞれを同時に処理することも可能です。豪華な7インチマルチタッチディスプレイと独自のフットスイッチでデバイスを操作し、すべての機能がいかに直感的で素早くコントロールできるか実感してください。





電源

On/Off

電源アダプターを接続するとQuad Cortexは自動的に立ち上がります。
電源切る際にはパワーボタンを長押し画面上で“SHOUT DOWN” 選択
もしくは、電源アダプターを本体から抜いてください。





I/O (インプット/アウトプット)

セッティングとダッシュボード

ダッシュボードでは、Quad CortexのI/Oの概要を見ることが可能です。
アクセスするには、ディスプレイの上部から下にスワイプします。
使用されていない入力はグレー、使用されている入力は白で表示されます。
ケーブルを接続すると、グレーの入力が自動的に白に変わります。

 ビデオを観る

 I/O 設定



Quad Cortex

機能


- **2つのコンボインプット (INPUT 1 / INPUT 2):**
マイクプリアンプを搭載しており、TS、TRS、XLRの入力を受けることができます。また入力のインピーダンスの調整、レベルのコントロール、ファンタムパワーの供給が可能です。
- **2つのエフェクトループ (SEND 1 / RETURN 1) (SEND 2 / RETURN 2):**
モノラルもしくはステレオの外部エフェクトを接続します。またRETURNとSEND端子は入出力としても使用可能です。
- **2つの1/4" アウトプットジャック (OUT 3 / OUT 4):**
バランスドのモノラルアウトプットです。
- **2つのXLRアウトプット (OUT 1 / OUT 2):**
モノラルのXLRバランスドアウトプットです。
- **ヘッドホンアウト:**
ヘッドフォンを接続します。
- **2つのエクスプレッションペダルインプット (EXP 1 / EXP 2):**
エクスプレッションペダルを接続することで、ワウやピッチシフターなどのコントロールが可能です。
- **MIDI In, Out / Thru:**
MIDIメッセージの送受信を行います。外部からMIDIを受けることにより、QUAD CORTEXのプリセットの切り替えやパラメーターのコントロールが可能です。また外部の機器をQuad Cortexでコントロールすることが可能です。
- **USB:**
超低レイテンシーのオーディオ送受信、ファームウェアのアップデート、MIDIの送受信などを行います。
- **CAPTURE OUT:**
バイオメトリックAIテクノロジーを採用したNeural Captureを使用する際に使用します。

Quad Cortex 機能

ダッシュボード上でそれぞれのインプット/アウトプットをタップすると詳細が表示され、各パラメーターを操作が可能です。各パラメーターはタッチスクリーンから操作するか、フットスイッチエンコーダーを使用して操作してください。

INPUT 1/2では、それぞれ入力タイプの切り替え(Mic/Instruments)、入力インピーダンスの調整、ファンタムパワーのオン/オフ、ゲインの調整、グラウンドリフトのオン/オフの選択が可能です。

OUTPUT 1/2では、それぞれ出力レベルの調整、グラウンドリフトのオン/オフの選択が可能です。ダッシュボードよりエクスプレッションペダルのキャリブレーションも可能です。

ダッシュボードの右上にある  Done を選択するとダッシュボードが閉じます。




モード

Quad Cortexは機能のコントロールとフットスイッチのカスタマイズをフレキシブルにおこなう為に“STOMP MODE”、“SCENE MODE”、“PRESET MODE”の3つのモードを搭載しています。

ディスプレイの右上に表示されている使用中のモードをタップするか下にある2列の一番右のフットスイッチを同時に押すことで、これらのモードを切り替えることが可能です。

 [ビデオを観る](#)

 [フットスイッチからのモード切替](#)

 [スクリーンからのモード切替](#)

3 **A** Beast lead



3 **A** Beast lead



3 **A** Beast lead



モード

STOMP

STOMPモードはプリセット上に組んだリグの個別のブロック(アンプやエフェクター)をフットスイッチにアサインし、オン/オフを行います。アナログのペダルボードを操作するイメージです。アップ/ダウンのフットスイッチを使用してプリセットを切り替えます。

SCENE

SCENEモードはプリセット上に組んだリグの複数のブロック(アンプやエフェクター)を同時にフットスイッチでオン/オフを行ったり、それぞれのブロックのパラメーターを8パターン(A~H)記録することができます。

【例】

Aではリズムギター用にアンプとキャビネットシミュレーションのみをオンにし、Bではアンプのゲインを上げ、ディレイとリバーブをオンにするという使い方が可能です。アップ/ダウンのフットスイッチを使用してプリセットを切り替えます。

PRESET

PRESETモードでは8つのプリセットをフットスイッチ上に表示させ、素早くプリセットを切り替えることが可能です。全く異なった8つのリグを切り替えて使用する為のモードです。アップ/ダウンのフットスイッチを使用してプリセットのバンクを切り替えます。



リグ (プリセット) の 作成と編集

バーチャルリグを表示する画面を“グリッド”と呼びます。
グリッドはそれぞれ8ブロックまで挿入可能な列(Raw)が4列あります。

 [ビデオを観る](#)

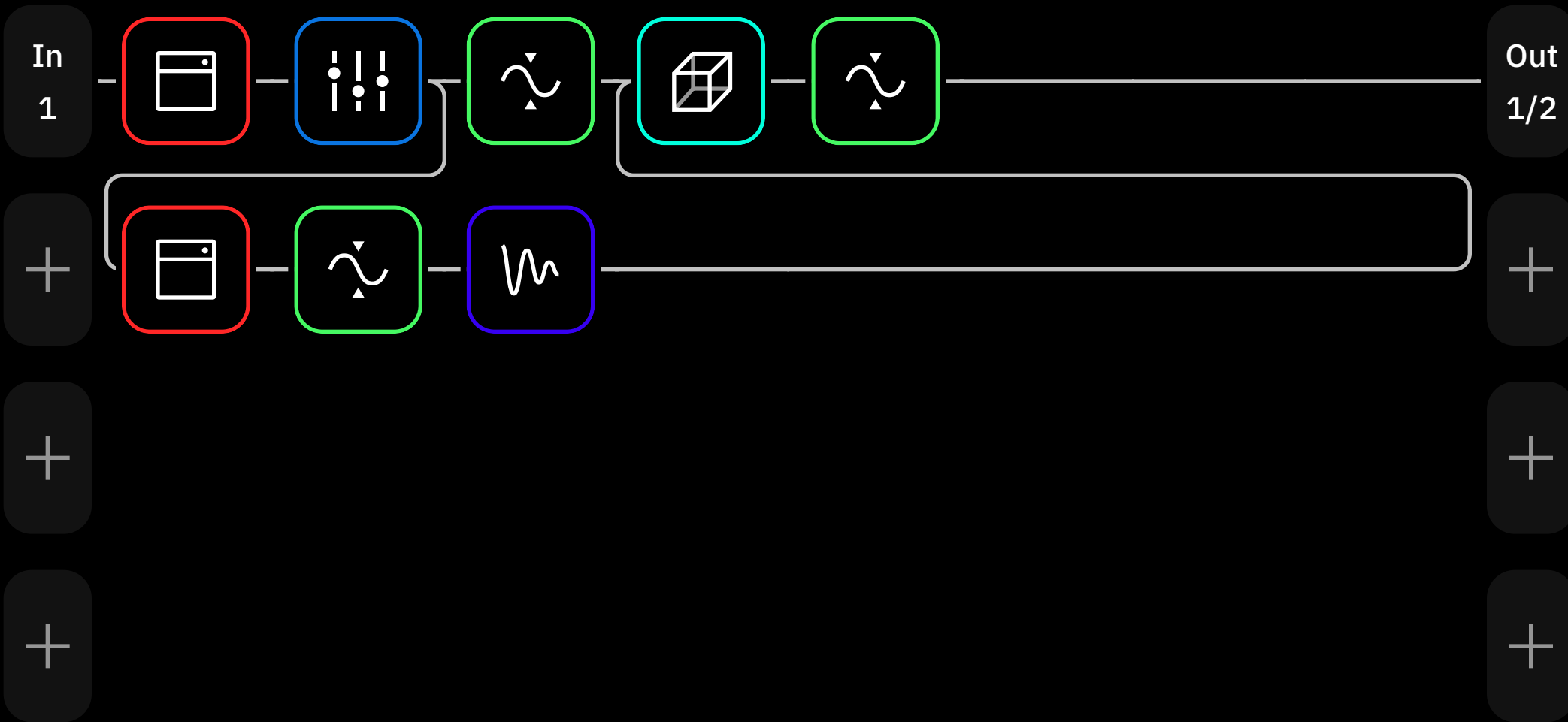
 [リグの作成](#)



3A Beast lead

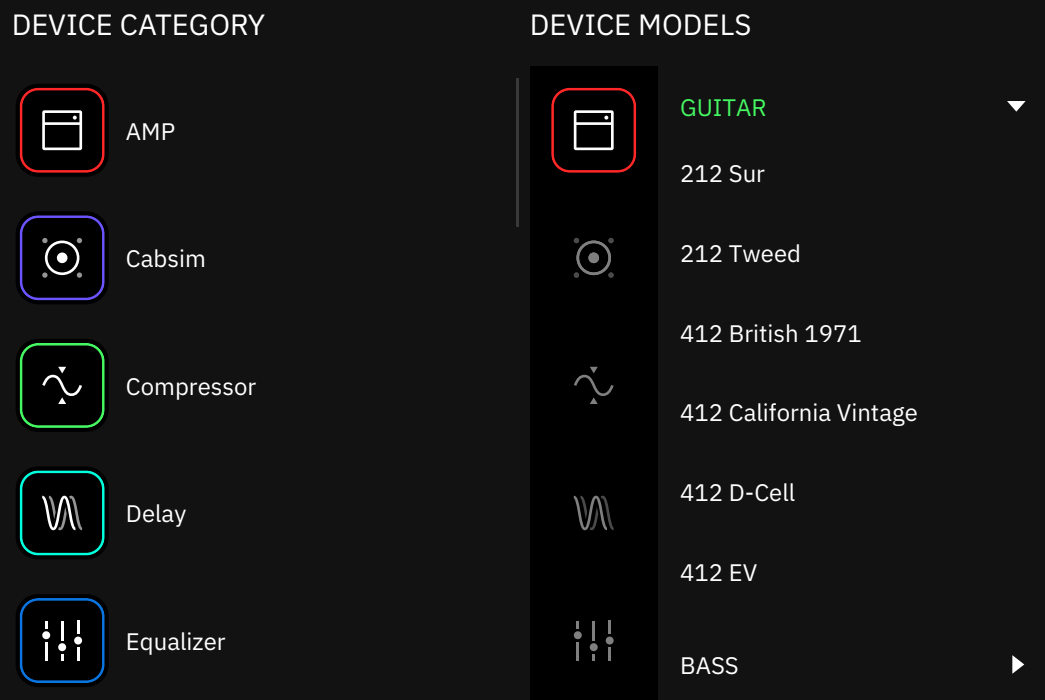


PRESET



リグ(プリセット)の作成と編集

- グリッド **+** をタップしてブロックを追加します。
タップするとデバイス・カテゴリーリストが表示されます。



- 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ーをタップすると、そのカテゴリー内のデバイスが表示されます。リスト内のデバイスをタップすると、そのデバイスがグリッドに追加されます。また、デバイスカテゴリーのアイコンをタップしてカテゴリーリストに戻ることも可能です。

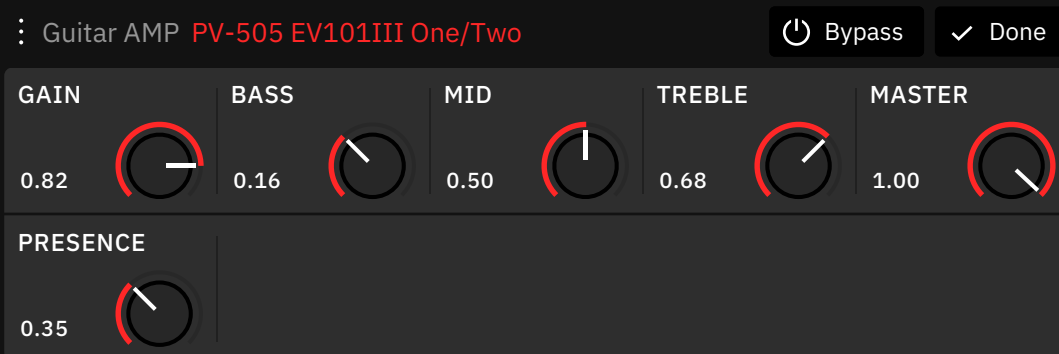
- 左から右へとバーチャルリグを構築していきます。アナログコンポーネントを使ってシグナルチェーンを構築する様に、どのようにアプローチするかを考えておくことが重要ですが、グリッドにブロックを追加した後、ドラッグ&ドロップするだけで簡単にデバイスの位置の変更が可能です。




最初にアンプとキャビネットを追加した後、オーバードライブペダルを前段に追加する必要がある場合は、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。

リグ(プリセット)の作成と編集

- 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そのデバイスのメニューを表示させます。



ここで選択したデバイスのパラメーターのコントロールを行います。コントロールが割り当てられたフットスイッチのLEDが点灯し、フットスイッチ・エンコーダーを操作することでパラメーターをコントロールできます。またマルチタッチディスプレイからもパラメーターのコントロールが可能です。

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

Change device:

ブロックを別のものに置き換えることが可能です。

Reset to defaults:

デバイスのパラメーターがリセットされます。

Set parameters as defaults:

このデバイスをリグに追加したとき常にこの設定で呼び出すことが可能です。

Remove device from the grid:

グリッドからデバイスを完全に削除できます。
エクスプレッションペダルの設定もここから可能です。

- 選択したモードによって、さらにカスタマイズのオプションがあります。SCENE MODEでは、パラメーターを各シーンで個別に設定・記録させることが可能です。

GAIN



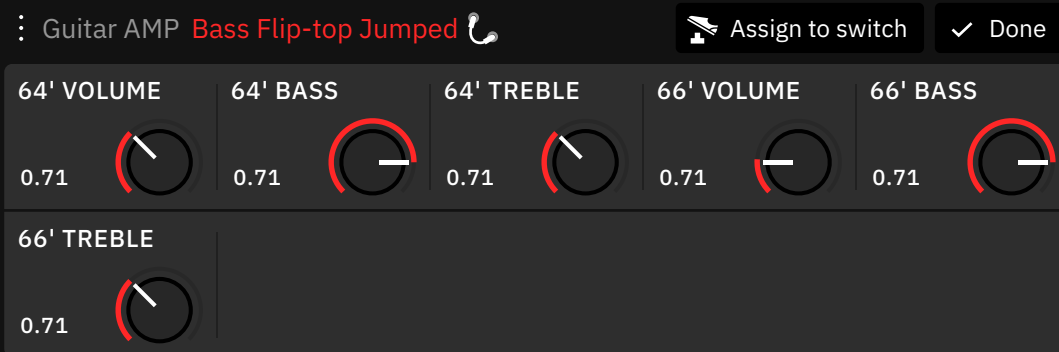
0.33



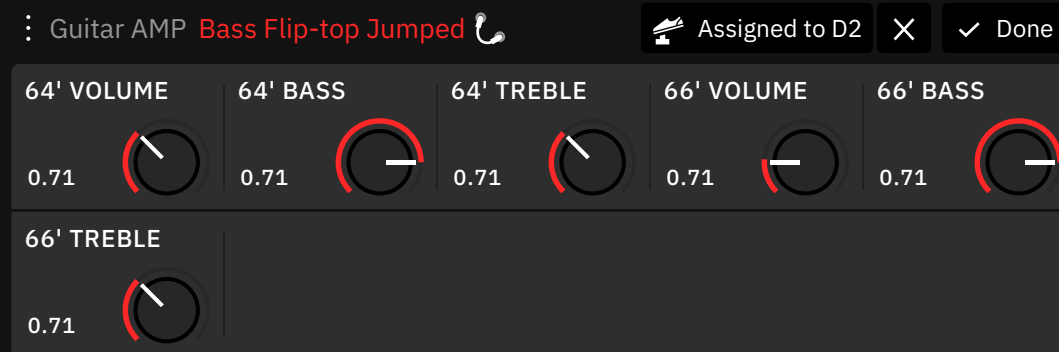
【例】

オーバードライブペダルのメニューで“Scene A”の右の矢印をタップしてScene Bに移動し“bypass”でブロックを完全にバイパスした後に“Done”を選択。これで、Footswitch AまたはFootswitch Bを押すとオーバードライブペダルのオン/オフやその他のパラメーターの変更が瞬時に可能です。

リグ(プリセット)の作成と編集




- STOMP MODEでは、ブロックはグリッドに追加された順にフットスイッチにアサインされます。メニューを開き“Assigned to [Footswitch]”ボタンをタップすることで、ブロックを任意のフットスイッチにアサインすることが可能です。

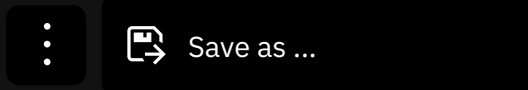


- “Assigned to [Footswitch]” ボタンの横にある [X] ボタンをタップすると、そのブロックはフットスイッチにアサインされません。このようにフットスイッチのアサインを解除することは、Cabsimのようにフットスイッチで操作する必要のないデバイスに対して有効です。



プリセットの 保存


リグをプリセットとして保存するには、右上の  アイコンをタップします。もしくは、右上のコンテキストボタンより“Save as...”を選択して保存を行ってください。



もともと存在していたプリセットの内容を変更し、新しいプリセットとして保存したい場合に“Save as...”を使用してください。



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。Cortex Cloudのタグは、プリセットをフィルタリングする際に使用できます。プリセットを保存する先としてセットリストを選ぶことも可能です。

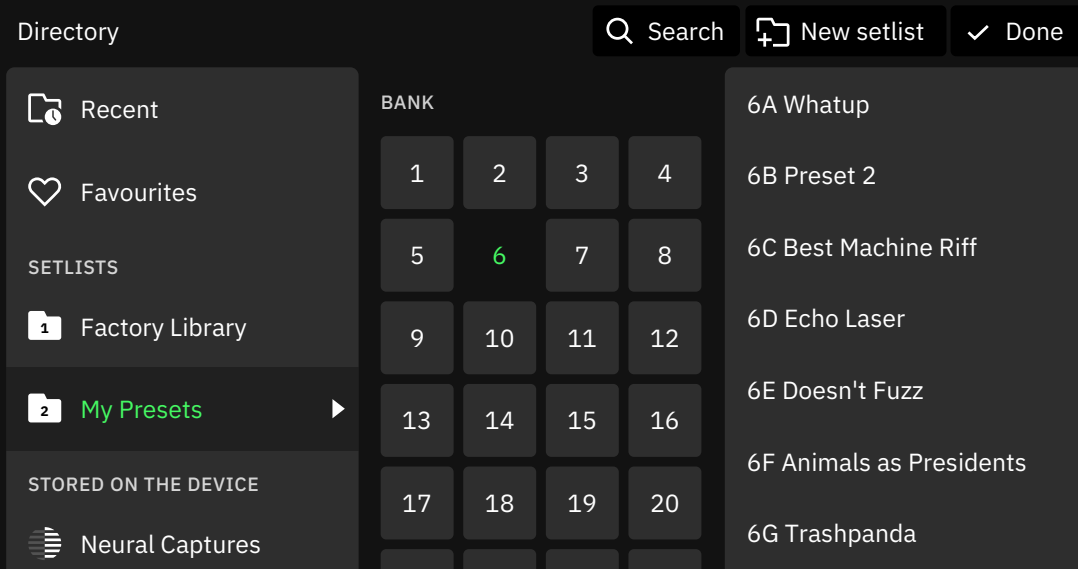
 [ビデオを観る](#)

 [プリセットの保存](#)



セットリスト

セットリストは、プリセットを簡単にナビゲートするためのQuad Cortexの機能です。1つのセットリストに8プリセット×32バンクを保存でき、多くのセットリストを作成することが可能です。セットリストを使用するとバンド、プロジェクト、アルバム等あらゆるものでプリセットの分類が行えます。




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プリセット名を選択してディレクトリを開き、右上の“New Setlist”を選択します。セットリストに名前を付け、右下の“Create”をタップします。

Save in My Presets / 1A [change](#)

デフォルトではプリセットは「マイプリセット」のセットリストに保存されます。プリセットを保存するときに保存先のセットリストを指定することも可能です。

使用するセットリストを変更するには、ディレクトリを開き、使用したいセットリストに移動し、バンクの1つをタップしてプリセットをロードすることでそのセットリストに変更されます。

 [ビデオを観る](#)

 [セットリストの作成](#)




ギグビュー

ギグビューでは、フットスイッチに何がアサインされているかを瞬時に視覚化できます。ギグビューは画面全体を利用して表示されます。

STOMP

C
Compulsive Drive

SCENE

C
A little bit more reverb

PRESET

C
Nice Machine Riff

STOMP MODE:

それぞれのフットスイッチにどのデバイスがアサインされたかを表示します。


SCENE MODE:

それぞれのフットスイッチにどのシーンがアサインしたか表示します。シーン名を個別に変更することが可能です。

PRESET MODE:

それぞれのフットスイッチにどのプリセットがアサインしたかを表示します。選択されているプリセットのフットスイッチを再度押すことで、選択されているプリセットを大きく表示します。

ギグビューを表示させるには、スクリーンを下から上にスワイプしてください。

 [ビデオを観る](#)

 [ギグビュー上でスイッチの使用](#)

 [ギグビュー上でスクリーンの使用](#)

11B Beast Lead

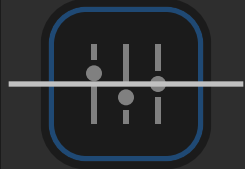
 STOMP

 Close



A

Captain
50 Clean



B

Graphic 6
Band



C

Compulsive
Drive



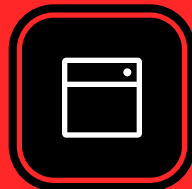
D

Spring



E

Legendar
y 87



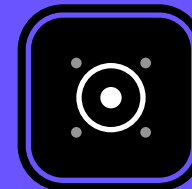
F

British
900



G

Pitch



H

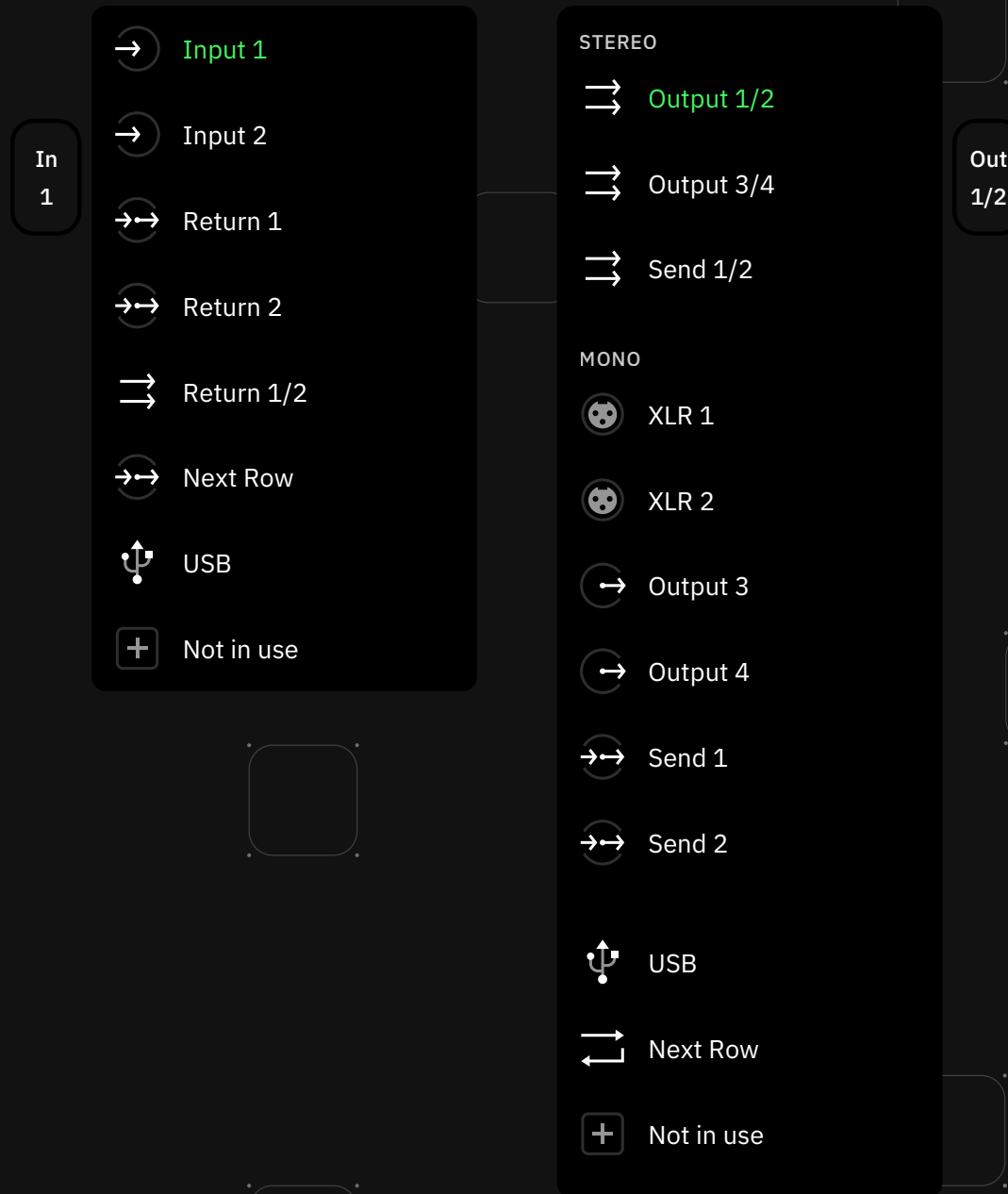
American
410



インプットと アウトプットの ルーティング

Quad Cortexではインプットとアウトプットのルーティングをフレキシブルに設定することが可能です。2つのエフェクトループを追加の入出力として利用でき、4つの楽器を同時に接続したり、様々な出力のカスタマイズが可能です。

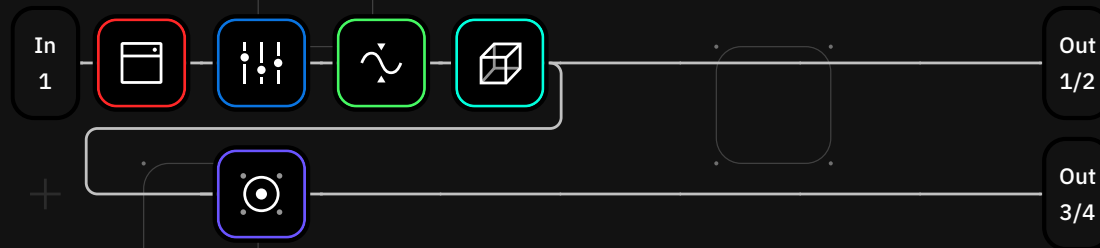
デフォルトでは、グリッド上の“In 1”に入力された信号は“Out 1/2”から出力するシグナルチェーンを構築します。左側の“In 1”と右側の“Out 1/2”をタップすることで、使用する入出力を変更できます。例えば、“Out 1”と“Out 2”のステレオアウトから“Out 3”のモノラルアウトに切り替えることが可能です。





シグナルチェーンの スプリットと ミックス

スプリッターを使用すると、出力のルーティングがよりフレキシブルになります。例えば、シグナルを2系統に分け片方のシグナルをキャビネットシミュレーターを通してPAに送り、もう片方はキャビネットシミュレーターを通さずにステージ上でキャビネットを実際に鳴らすことが可能です。

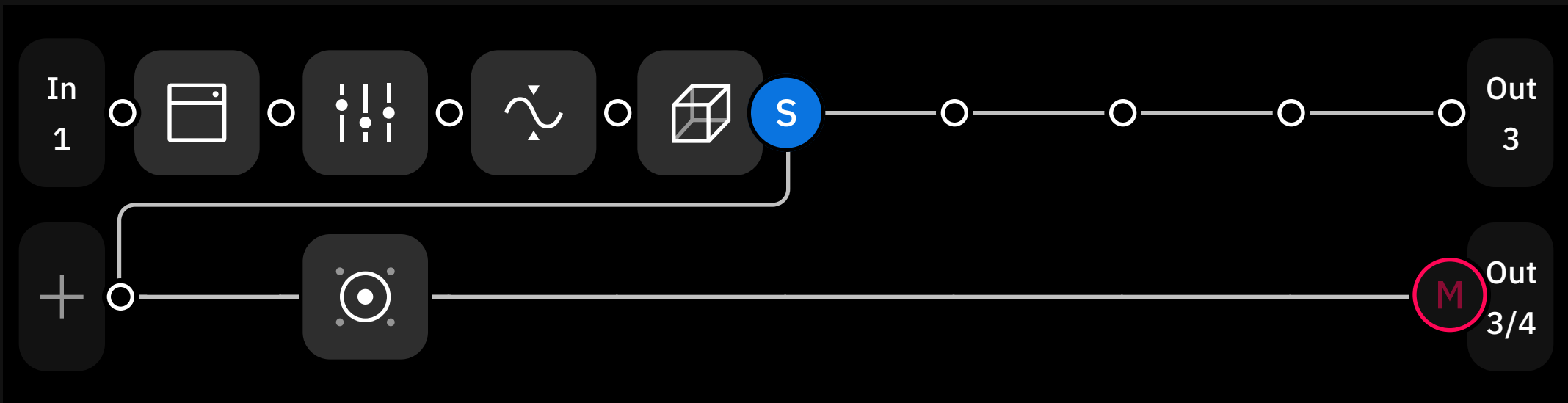


まず、グリッド上の“Out 1/2”の下にある **+** ボタンをタップし、“Out 3”をグリッド上で長押しするとスプリッターメニューが表示されます。スプリッターをキャビネットシミュレーター・ブロックへドラッグ&ドロップし、Mixerを“Out 3”にドラッグ&ドロップして“Done”を押します。

これでリグの信号がキャビネットシミュレーターの前でスプリットされ、“Out 3”はモノラル信号をOutput 3に送信します。

 [ビデオを観る](#)

 [スプリッター](#)



Splitter
Turn off
Done

TYPE

Balance
 A/B
 Crossover

BALANCE

10% A

CROSSOVER FREQUENCY

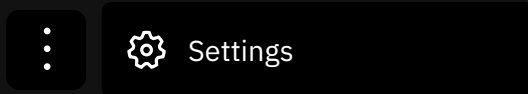
40 Hz

Invert
 Regular

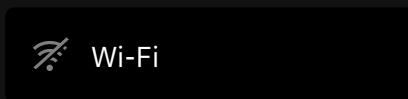


WiFiアップデート

Quad CortexはワイヤレスでアップデートをダウンロードできるためUSBケーブルでコンピュータに接続する必要はありません。WiFiに接続するには、グリッドの右上にあるコンテキストメニューから「設定」を選択します。



“Settings”の中にある“WiFi”をタップします。



Quad Cortexが利用可能なネットワークのスキャンを行います。接続するネットワークをタップし、画面上のキーボードを使用してパスワードを入力します。

WiFiに接続後“Settings”メニューの“Device options”から“Device updates”を選択します。最新のアップデートがここに表示され、Quad Cortexを使用している間はバックグラウンドでダウンロードされます。アップデートの適用を完了するには、Quad Cortexを再起動してください。

ビデオを観る

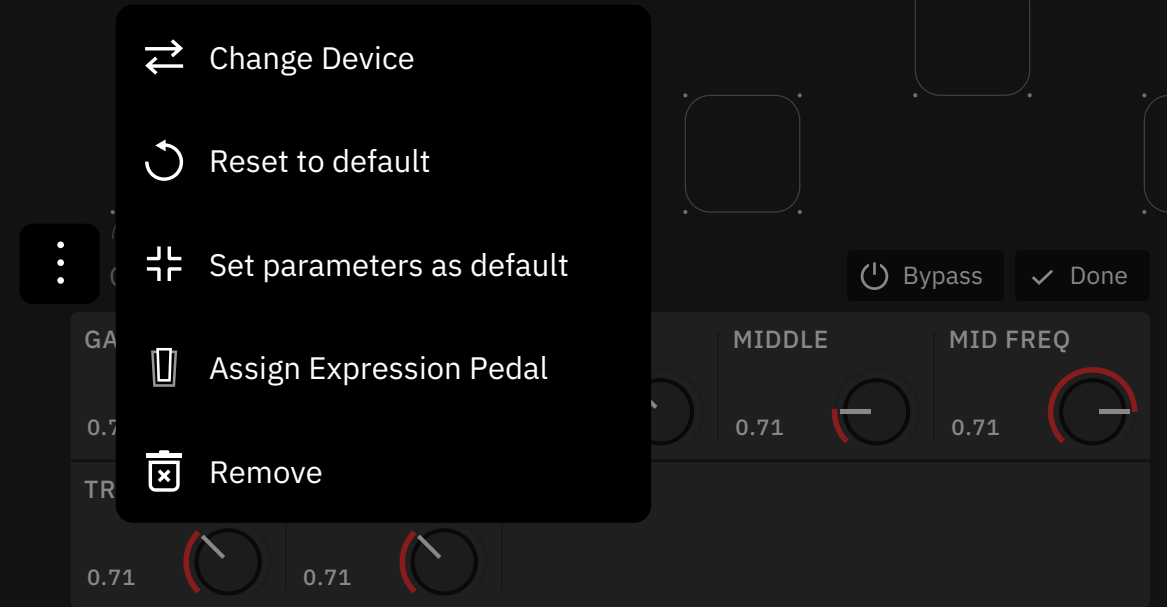






エクスプレッション ペダルの設定

エクスプレッションペダルは任意のデバイスに割り当てることができ、複数のパラメーターを同時にコントロール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を選択後、コンテキストメニューから“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エクスプレッションペダルを選択します。

パラメータをエクスプレッションペダルに割り当てるには、“Assign”ボタンを使用します。



ペダルを操作する最小値と最大値を変更するには  ボタンを使用します。終了時は右上の“Done”ボタンを押してください。ダッシュボード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。

 ビデオを観る

 [エクスプレッションペダルのアサイン](#)

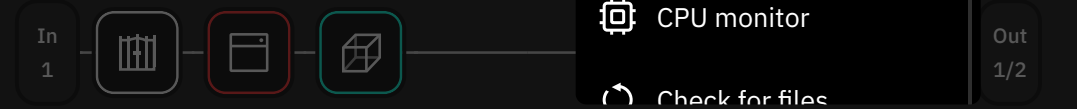


Neural Capture の作成




Neural Captureは、Quad Cortexのフラッグシップの機能です。当社独自のバイオミメティックAIを使用して構築されたNeural Captureは、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サウンド特性を、これまでにない精度で学習し再現することが可能です。Neural Captureを作成するには、キャビネットのマイキング、またはロードボックスやD.I.アウトを備えたアンプを使用する必要があります。

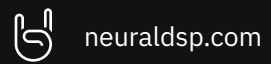
1A Preset na



グリッドの右上にあるコンテキストメニューから“New Neural Capture”を選択します。画面上の指示に従いギターとマイク/アンプD.I.を接続してください。キャプチャーを開始して5分ほどで完了します。作成したキャプチャーやCortex Cloudからダウンロードしたキャプチャーは“Neural Captures”のブロックとしてグリッドに追加し使用します。

 [ビデオを観る](#)

 [Neural Captureの作成](#)



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

愛知県名古屋市天白区焼山 1 丁目 813 番地

✉ E-MAIL : support@kyoritsu-group.co.jp