

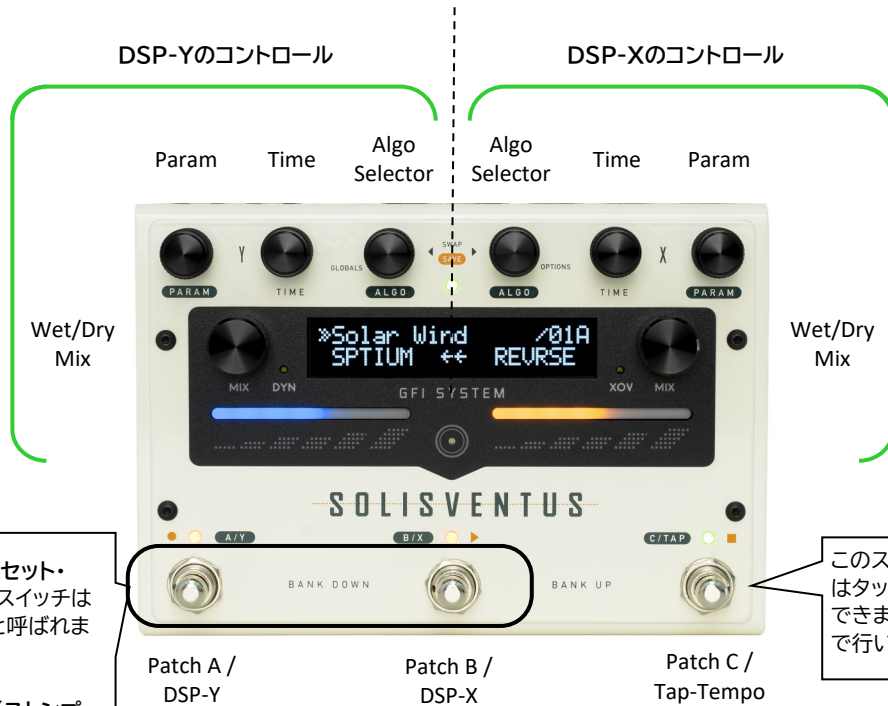


1. 基本動作	Page 1
1.1 製品概要	1 - 4
1.2 Preset Mode と Stompbox Mode	5
1.3 プリセット	6
1.4 テンポの設定とオプション	7
1.5 オート・ランピング	8
1.6 その他の機能	9
2 クロスオーバー・フィルター	Page 10
3 ダイナミクス	Page 11 - 13
4 ルーパー	Page 14 - 16
5. 外部コントロール	Page 17 - 19
5.1 MIDI	17
5.2 外部スイッチ	17
5.3 エクスプレッションとCV(Control Voltage)	18 - 19
6. オプション	Page 20 - 21
7. Globals Settings(グローバル設定)	Page 22 - 25
8. 電源供給	Page 26
9. リセットと、ファームウェアのアップデート	Page 26 - 27

アルゴリズムのパラメーター、ならびにMIDIパラメーターは別紙に掲載

- Algorithm Reference
- MIDI Implementation

1.1 製品概要



Preset Mode (プリセット・モード)では、これらのスイッチはPatch A、Patch Bと呼ばれます。

StompBox Mode (ストンプボックス・モード)では、これらのスイッチはDSP-YとDSP-Xそれぞれのコントロールに使用します。

アルゴリズムの選択。

全アルゴリズム共有のパラメーター設定を行います。

- TIME : Delay Time (デレイ時)または *Predelay* (リバース時)
- WET : エフェクトのレベル
- DRY : エフェクトのかかっていないドライ信号のレベル



各アルゴリズム特有のパラメーターを操作。(最大8パラメーター)

ディスプレイとLED



DYN(Dynamics) LED
XとYのダイナミクスがオンの時に点灯。

XOV(Crossover) LED
クロスオーバーがオンの時に点灯。



C / TAP フットスイッチをタップテンポ入力に設定している場合、Preset Mode、Stompbox Modeどちらの時もこのLEDは緑色に常時点灯します。

フットスイッチ C/Tapをタップテンポ入力に設定。



Preset Mode(デフォルト)では、パッチ(エフェクト)がオンの時のみLEDがオレンジに点灯。

Preset Mode(デフォルト)では、パッチ(エフェクト)がオンの時のみLEDがオレンジに点灯。

フットスイッチ C/TapをPatch Cに設定。

Preset Mode(デフォルト)では、エフェクトがオンの時のみLEDが赤に点灯。

Stompbox Modeでは、LEDは常時消灯しています。

ALGO ノブ - アルゴリズムを選択



このノブはプッシュでスイッチとしても動作します。

- ノブをプッシュしてDelayとReverbを切り替えます。
- DSP XのALGOノブを2秒間プッシュするとOptionsメニューに入ります。
- DSP YのALGOノブを2秒間プッシュするとGlobal Settingメニューに入ります。
- DSP XとDSP YのALGOノブを同時に2秒間プッシュするとPreset Saveメニューに入ります。
- DSP XとDSP YのALGOノブを同時プッシュすると、アルゴリズムがXとYで切り替わります。

TIME ノブ - Delay Time(Delayアルゴリズム)、Predelay(Reverbアルゴリズム)を設定



このノブはプッシュでスイッチとしても動作します。

- ノブをプッシュすると、Time Optionsメニューに入ります。
- ノブを押し回すと、Timeを1ms(または1 BPM)単位で調整します。

PARAM ノブ



各アルゴリズムには8つのユニークなパラメーターがあります。そのパラメーターを、このノブで切り替えます。

このノブはプッシュでスイッチとしても動作します。

- ノブの回転やプッシュでメニュー～パラメーター値の設定まで行います。

MIX ノブ - Wet signal level や Dry signal levelを調整



WetとDryは独立しており、個別に調整が可能です。

このノブはプッシュでスイッチとしても動作します。

- ノブをプッシュすると、Wet Level control と Dry Level controlを切り替えます。
- DSP XのMIXノブを2秒間プッシュすると DSP Xのオン / オフを切り替えます。
- DSP YのMIXノブを2秒間プッシュすると DSP Yのオン / オフを切り替えます。

タッチ・スライダー

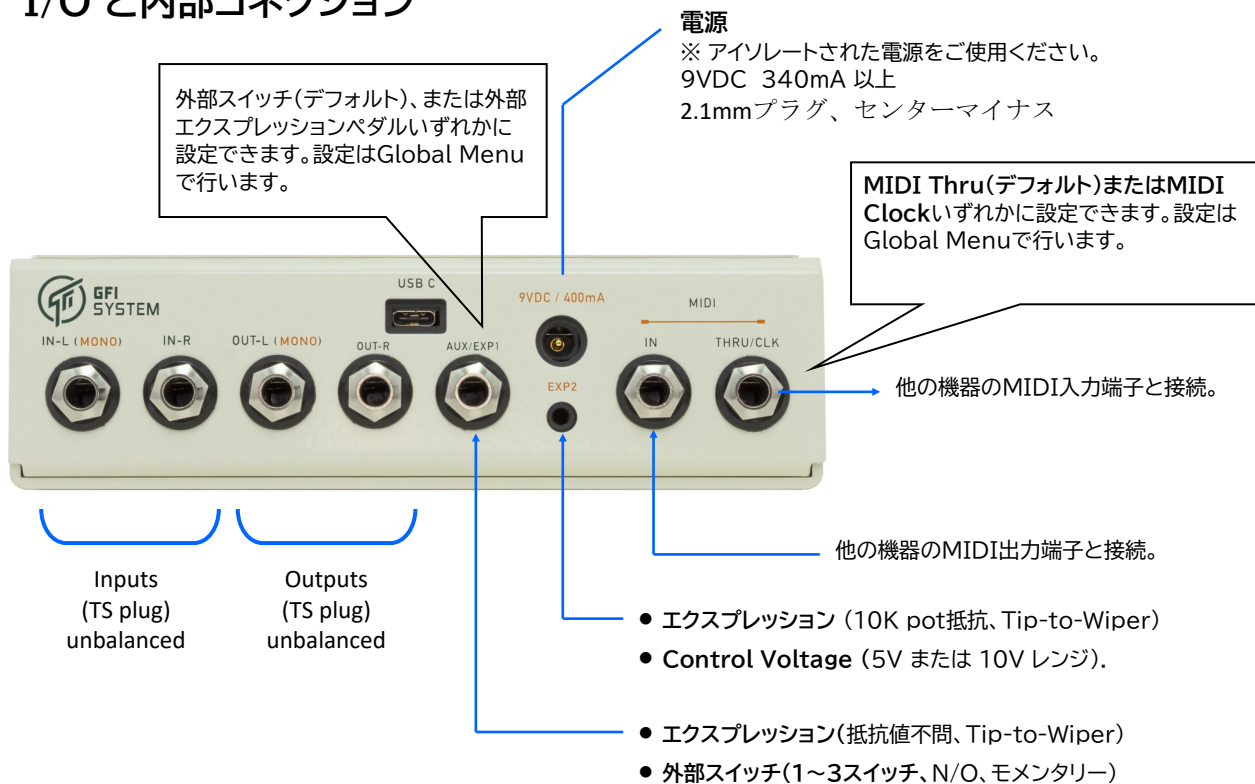


タッチ・スライダーはMIXノブと共通のコントロールです。
デフォルトではWetまたはDryのレベルを調整します。


また、このスライダーはCrossoverやDynamicsの設定でも使用します。(10ページ参照)

※ スライダーは強く押すと上手く反応しない場合がございます。優しく操作してください。

I/O と内部コネクション



 **入力(モノラル / ステレオ)**
モノラル信号を接続する場合、IN-L(MONO)側にのみケーブルを接続してください。

 **出力サミング**
片方の出力(OUT)のみ接続されている状態でも、自動的にモノラル出力には変換されません。出力をモノラルにサミングしたい場合は、Global Settingで設定する必要があります。

1.2. Preset Mode と Stompbox Mode

Solis Ventusは、Preset Mode(プリセット・モード)とStompbox Mode(ストンプボックス・モード)2つのモードが用意されています。Preset Modeではフットスイッチ(A、B、C)がパッチ(プリセット)を呼び出し、Stompbox ModeではフットスイッチAがDSP Yのエフェクトを、フットスイッチBがDSP Xのエフェクトをオン / オフします。

Preset Mode



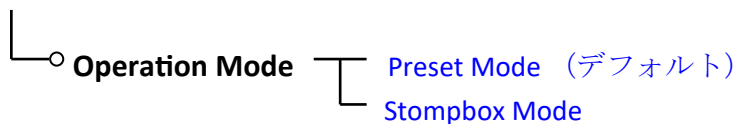
Stompbox Mode



これら2つのモードは、いずれかを選択するともう一方の機能が全く使えなくなるわけではありません。Preset ModeでもMIXノブを2秒プッシュすることで、DSP X / Y各エフェクトを個別にオン / オフできます。Stompbox Mode では2つのフットスイッチ(X / Y)を同時プッシュすることで、プリセットを切り替えられます。

動作モードは、Global Settingsメニューで設定します。

Globals



便利なヒント: 本体をStompbox Mode に設定し、外部フットスイッチまたはMIDI操作でプリセット切り替えを行うと、どちらのファンクションもシームレスに行えます。

1.3. プリセット

本機では、最大96のプリセットが保存できます。プリセットは本体スイッチ、外部スイッチ、MIDI経由で操作可能です。96プリセットは32バンクそれぞれのパッチA、B、Cで構成されています。

工場出荷時、48プリセットがファクトリー・プリセットとして保存されています。これらのプリセットは上書き可能です。それ以外の空白プリセットは「empty preset」と表示されます。

◆ プリセットを保存する

1. ALGO XノブとALGO Yノブを2秒間プッシュします。ディスプレイがプリセットの保存画面に切り替わったら放してください。
2. ALGO XノブまたはALGO Yノブを回し、保存したいバンクを選択します。バンク内のどのパッチ(A、B、C)に保存するか、ふっとスイッチを押して決定します。
 - パッチAに保存する場合：フットスイッチ A/Yを押す。
 - パッチBに保存する場合：フットスイッチ B/Xを押す。
 - パッチCに保存する場合：フットスイッチ C/TAPを押す。
 ※ フットスイッチ C/TAPをプリセットで使用するよう設定されている場合のみ有効。



プリセット保存後、Optionsからプリセット名を変更できます。

Options

↳ Preset Title editor

◆ プリセットをコピーする

1. コピーしたいプリセットをロードします。
2. 上記「プリセットを保存する」の方法で、コピーする先のプリセットを番号を選択します。

◆ 別のプリセット・バンクに移動する

1つ上のバンクに移動する：フットスイッチB/XとC/TAPを同時にプッシュする。
1つ下のバンクに移動する：フットスイッチA/YとB/Xを同時にプッシュする。

※ ALGO XまたはALGO Yを回すことで、バンク / プリセットを素早く移動できます。

◆ バンクの使用範囲を制限する

「バンクを4つしか使用しない」「余計なバンクに移動してしまうミス避けたい」と言った問題を解決するため、バンクの数を制限することができます。この設定はGlobal Settingメニューで行います。

Globals

↳ Preset Banks — 例：「Bank 4」に設定すると、以下のようにサイクルします。

[Bank 2 to Bank 32]

Bank-1 Bank-2 Bank-3 Bank-4 ...



この設定はMIDIのPC#でプリセットを呼び出す際に影響されません。
MIDIの場合は全てのプリセットにアクセスできます。

1.4. テンポの設定とオプション

プッシュしてDSP Yのテンポ設定画面に入ります。

LEDはGlobal tempoに合わせて点滅します。

プッシュしてDSP Xのテンポ設定画面に入ります。



◆ テンポ・モード

- **Free** - TIMEノブを使用して、自由にテンポを設定できます。タップテンポやMIDI Clock、もう一方のDSPで設定されたテンポに影響されません。
- **Synced/Global** - タップテンポやMIDI Clock、もう一方のDSPで設定されたGlobal tempoにシンクし固定されます。(もう一方のDSPとシンクする場合は、双方Syncedに設定されている必要があります)

DSP Y	DSP X	Tempo Behavior
Free	Free	XとYはそれぞれ独自のテンポ設定で動作します。
Free	Synced	Yは独自のテンポ、XはGlobal Tempoにシンクして動作します。
Synced	Free	Xは独自のテンポ、YはGlobal Tempoにシンクして動作します。
Synced	Synced	XとY両方がGlobal Tempoにシンクして動作します。



“ f ” = Freeに設定されている



バルのマーク = Syncedに設定されている

◆ テンポのノート設定

- 1/16 note
- 1/8 note triplet
- 1/8 note
- 1/4 note triplet
- Golden Ratio
- Dotted 1/8 note
- 1/4 note
- 1/2 note triplet
- Dotted 1/4 note
- 1/2 note

◆ テンポのディスプレイ表示方法

- MS - ms (ミリセカンド)で表示。
- BPM - BPMで表示。

◆ テンポ・チェンジ

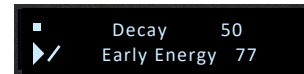
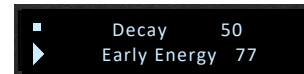
- **Instant** - 瞬時にテンポがチェンジ。エフェクトなし。
- **Warped** - 次のテンポにスワイプ変化するため、ピッチ変化のエフェクト効果あり。

1.5. オート・ランピング < firmware v1.2.0以降に追加 >

現在の設定値から最大値まで変化させる機能です。エクスプレッションを使用せずに値をスムーズに変化できます。この機能は、各アルゴリズムが持つ8つのユニーク・パラメーターから1つ選択して、設定できます。

◆ パラメーターをオート・ランピングにマッピングする

1. オート・ランピングに設定したパラメーターを選択します。
2. PARAM ノブを2秒間プッシュし、「 / 」が表示されたら放します。この「 / 」マークが、マッピングされている事を表します。



Unmappingマッピングを解除する

上記と同じ手順を再度繰り返すと、マッピングは解除されます。

◆ オート・ランピング機能を使用する

フットスイッチ A/Y または B/X を1秒ほど長押しするとランピング機能が動作します。

マッピングされたパラメーターが、現在の値から最大値までスムーズに上昇します。フットスイッチ押ししている間は最大値のまま維持され、フットスイッチを放すと元の値に戻ります。

◆ 外部スイッチを使用した、オート・ランピング

オート・ランピングは外部スイッチやMIDI経由でも機能させることができます。これらを使用した場合は、本体フットスイッチを使用する時のような「1秒待つ」動作が不要となるため、スイッチを押した瞬間にオート・ランピングが動作します。

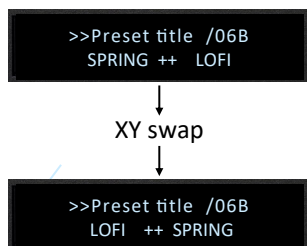
さらにMIDIを使用した場合はフットスイッチを踏んでいる必要はなく、「auto-ramp release」の命令信号を送信するまで最大値のまま維持されます。

便利な使用方法: デレイのREPEATS、またはリバーブの「DECAY」をオート・ランピングにマッピングすると、「ホールド / フリーズ」と呼ばれる動作も再現できます。また、Analog delay や Tape delay で同じように設定すると、発振サウンドが再現できます。

1.6. その他の機能

◆ XY スワップ(入れ替え)

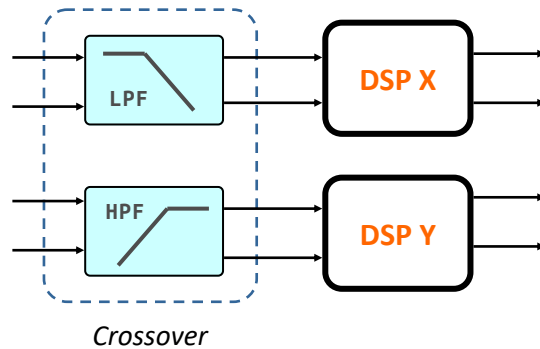
両ALGO ノブを同時に短くプッシュすると、XとYのアルゴリズムを入れ替えます。
接続順によって得られる効果の違いを試すのに便利な機能です。



2. クロスオーバー・フィルター

クロスオーバー・フィルターは、入力信号を各エフェクトに送る前に2つの周波数帯域(ローパス、ハイパス)に分けます。片方の帯域がDSP Xに送られ、もう一方がDSP Yに送られるため、独特の効果が得られます。

クロスオーバー・ポイントは400Hz~2500Hzの間で設定できます。

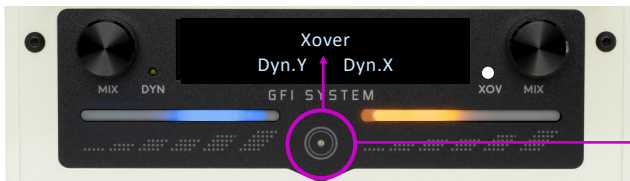


Crossover



クロスオーバーをオンにすると、“XOV” LED が点灯します。

タッチボタンを押すと、Crossover/Dynamicsの選択画面が表示されます。



タッチボタンでXover(Crossover)を選択します。



Y側のALGOを回して、Crossoverの内容を選択します。

X側のALGOを回して、パラメーター間を移動。ブッシュして設定画面から出ます。

メニュー内容:

- Crossover : < On / Off >
- Mapping : < H/L - HPF が Y, LPF が X
L/H - LPF が Y, HPF が X >
- Frequency : < 400 Hz to 2500 Hz >
- exit < 保存して設定画面から出る >

タップしてメニューを終了

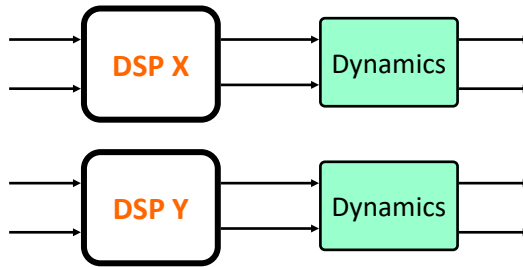


設定を保存する: プリセット内容の通常の保存(7ページ参照)を行ってください。

3. ダイナミクス

ディレイやリバーブ使用時、ピッキングによって反応が変わる…等、エフェクトのかかり具合を調整したい場合があります。例えばダッキング・ディレイのように、フレーズを弾き終わるまでディレイが鳴らないようにしたい場合や、その逆にエフェクトをゲート制御したい場合に効果的です。

Solis Ventusでは単にダッキング・ディレイ / リバーブやゲート・ディレイ / リバーブと言ったパッチを作らず、DSP X、DSP Yそれぞれのためにダイナミクスをコントロールするエンジンを配置しました。これでSolis Ventus内のあらゆるエフェクトに対してダッキングやゲート等のダイナミクス処理が行えます。

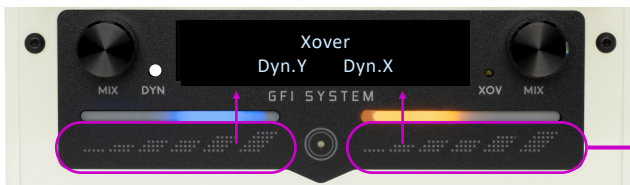


Dynamics X または Dynamics Y がアクティブ時、“DYN” LED が点灯します。

Dynamics Engine

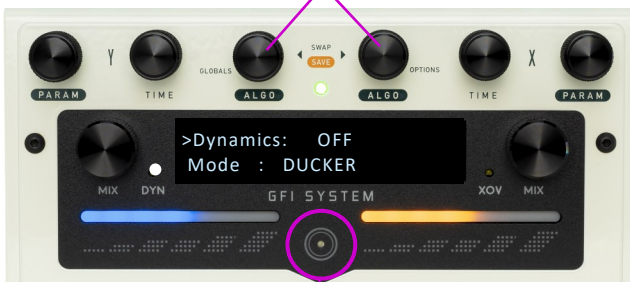


タッチボタンを押すと、Crossover/Dynamicsの選択画面が表示されます。



左のスライダーをタッチして“Dynamics Y”を選択。
右のスライダーをタッチして“Dynamics X”を選択。

両ALGOノブを回して、メニュー内を移動。



タップしてメニューを終了

メニュー内容:

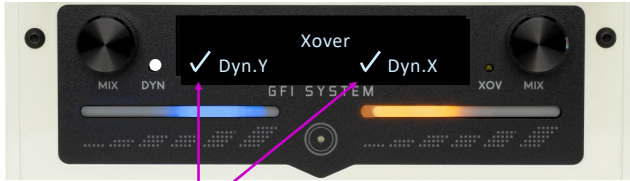
- Dynamics : < On / Off >
- Mode : < Ducker / Gate >
- Attack : < 1 ms to 30 ms >
- Release : < 100 ms to 620 ms >
- Threshold : < -10 dB to -36 dB >
- Intensity : < 0 % to 100 % >
- exit < 保存して設定画面から出る >

Dynamics X または Dynamics Y がアクティブ時、“DYN” LED が点灯します。

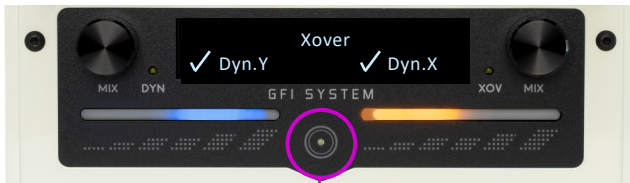


“DYN” LEDは1つしかないが、XとYどちらのダイナミクス・エンジンがオンになっているか判別するのでしょうか？

タッチボタンを押すと、Crossover/Dynamicsの選択画面が表示されます。



チェックマークが、ダイナミクス・エンジンがオンであることを表します。
例えば Dyn.Yの横にチェックマークが付いている場合、DSP Yのダイナミクス・エンジンがアクティブになっています。



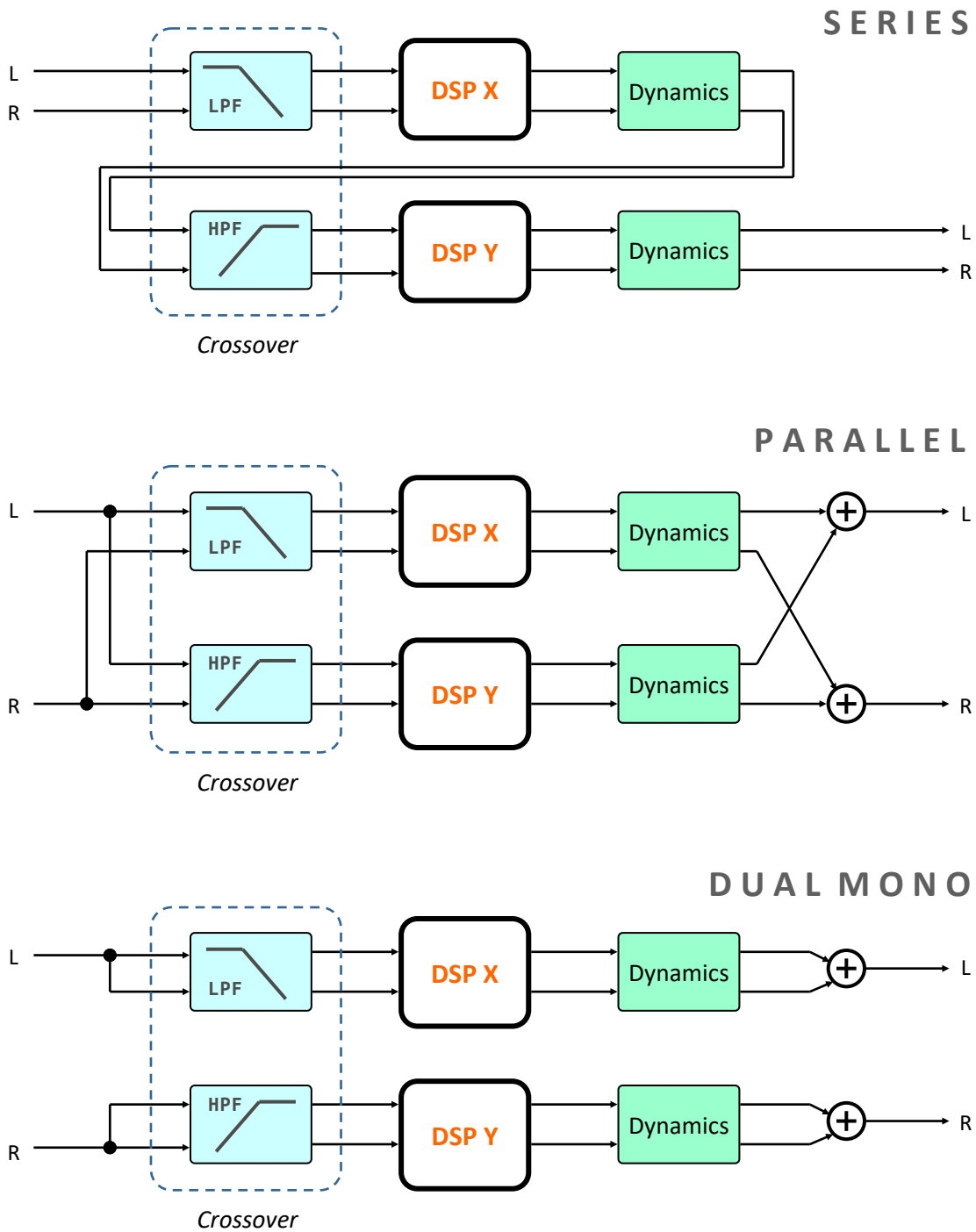
タップを2回してメニューを終了



設定を保存する：プリセット内容の通常の保存(7ページ参照)を行ってください。

クロスオーバー、ダイナミクスのまとめ

ルーティング方法によって、クロスオーバーとダイナミクスがどのように配置されるか、ブロックダイアグラムで解説します。



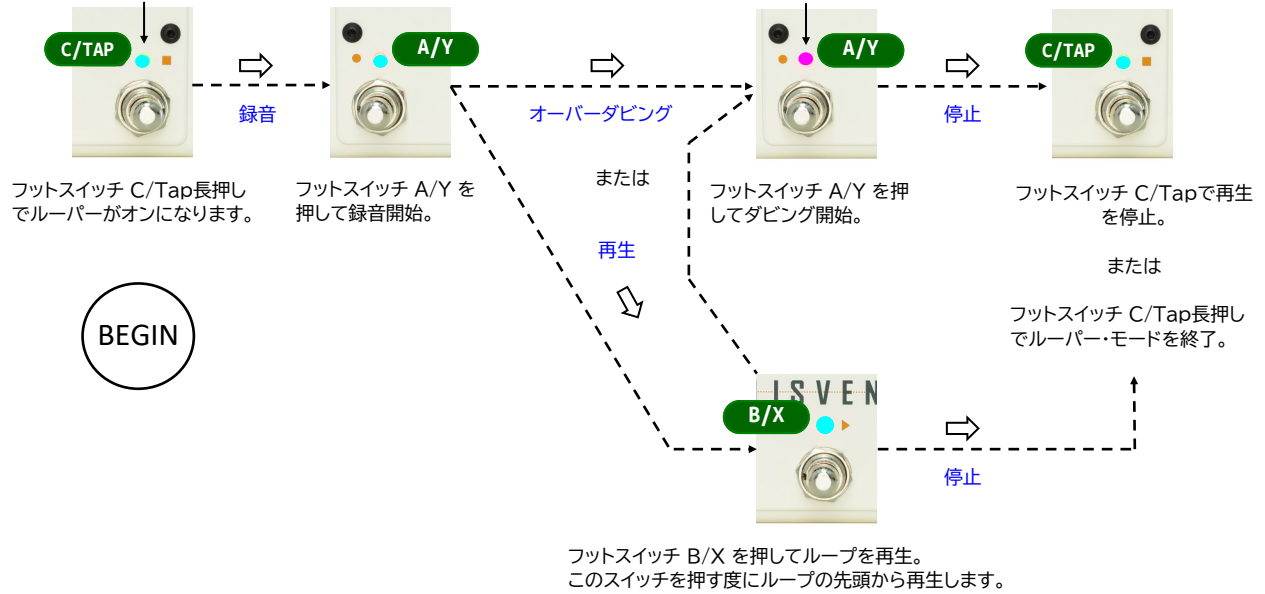
- Note:**
1. クロスオーバーとダイナミクスは、個別にオン / オフできます。
 2. 上図のクロスオーバー内容(LPF / HPF)は一例です。DSP XにHPFを割り当てる事も可能です。

4. ルーパー

Solis Ventusには、ディレイやリバーブから独立した、40秒のステレオ・ルーパーが搭載されています。

ルーパーがオンの時、LEDは水色に点灯します。

ダビング中、LEDは紫色に点灯します。



オーバーダビング - 録音されたループ再生中、RECボタン(フットスイッチ A/Y)を押す度に新しいレイヤーがトラックの一番上に録音されます。レイヤーの数に限りはありません。



ループの消去 - 以下の方法で録音された内容を消去します。

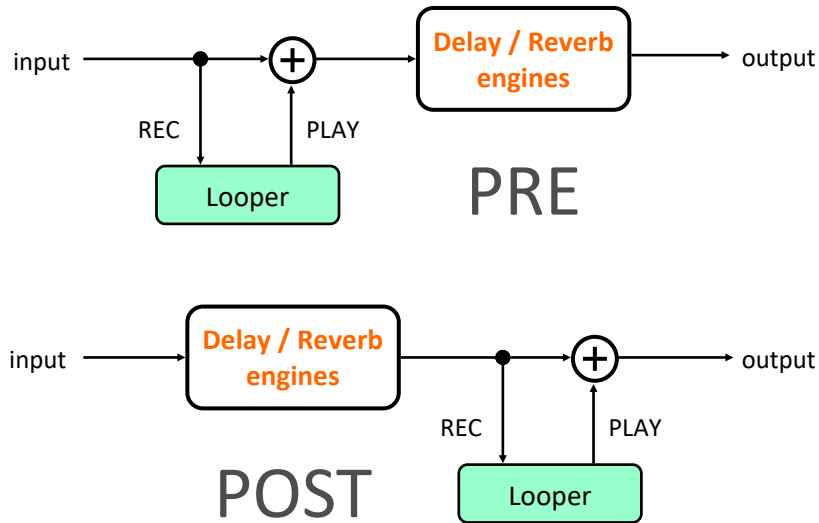




ルーパーは通常、ルーパー・モードを終了すると再生が停止してしまいますが、Global Settingsメニューでルーパー・モード終了後も再生が続くように設定もできます。



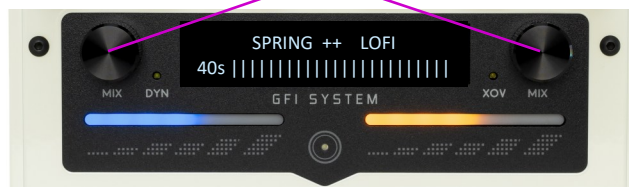
ルーパーはリバーブ / デレイの前(Pre)にも、後ろ(Post)にも設定できます。
この設定はGlobal Settingsメニューで行います。



ルーパーのエフェクト

再生時、Double Speed (倍速)やReverse (リバース)といった効果を加えることができます。

ルーパー・モードがオン時: いずれかのMIXを2度タップする。



2X SPEED

- 回してON / OFF選択。
- プッシュで設定を完了してメニューを終了。



REVERSE

- 回してON / OFF選択。
- プッシュで設定を完了してメニューを終了。



使用方法のヒント: Half-Speed (1/2速度)で再生する方法。

1. 2X Speed をONにする。
2. フレーズを録音する。
3. 2X Speed をOFFにすると、録音されたフレーズが半分の速度で再生されます。



2X Speed で録音した場合、録音できる最大時間は半分の20秒になります。

Ascend Dub(ピッチ上昇ダビング)

通常、2X speedで再生するとピッチが高くなるものですが、ルーパー・モードではピッチが修正されます。このモードではピッチを修正せず、高いピッチで再生することで、通常スピードと2倍速スピードの混ざった独特の雰囲気を作り出します。

使用方法:

1. RECを押してループを録音します。
2. PLAYを押してループを再生します。
3. PLAYを2秒間押して、Ascend Dubメニューに入ります。
 - > Ascend Dubモードをオンにします。
 - すると、フレーズが2倍速で再生されます。
4. 引き続き、新しいレイヤーをダビングします。
5. 必要に応じてREVERSEのエフェクトをオンにします。
6. 必要に応じて追加のレイヤーをダビングします。

注意！

ルーパー・モードの制限：

プリセットを移動するとループ再生を停止し、録音されたループは消去されます。

5. 外部コントロール

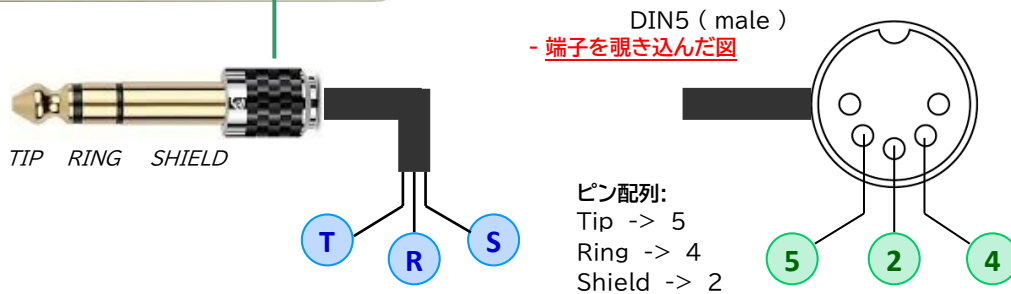
Solis Ventusは外部機器からもコントロールできます。



5.1 MIDI

MIDI PC(プログラムチェンジ)やCC(コントロールチェンジ)を送信できる一般的なMIDI機器を使用できます。
Solis Ventus側のMIDI端子はTRSとなるため、Type-A TRS-to-DIN5タイプのケーブルが使用できます。

ピン配列:



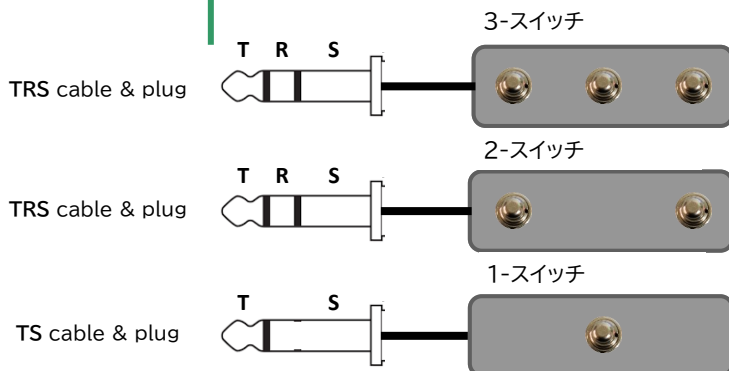
- MIDIケーブルを購入、作成する場合は、上記のピン配列をご参照ください。
- MIDI PC、CCの対応パラメーターは、別紙“Midi Implementation Chart”をご参照ください。



5.2 外部スイッチ

外部スイッチを使用することで操作性が一気に向上します。
設定はGlobal Settingsメニューで行います。(24ページ参照)

外部スイッチを使用した例:



- Bank Up
- Bank Down
- Next Patch
- Prev Patch
- Fave Preset
- Bypass / Engage
- Tap Tempo
- DSP X On/Off
- DSP Y On/Off
- Instant Auto-ramp

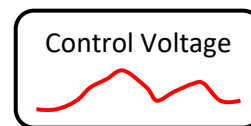
使用可能なスイッチの種類:
- N/O(Normally-Open)
- モメンタリー



5.3 エクスプレッションとCV(Control Voltage)

2種類の独立したエクスプレッション用の端子が用意されています。

- EXP1 (1/4" jack).
- EXP2 (1/8" jack).



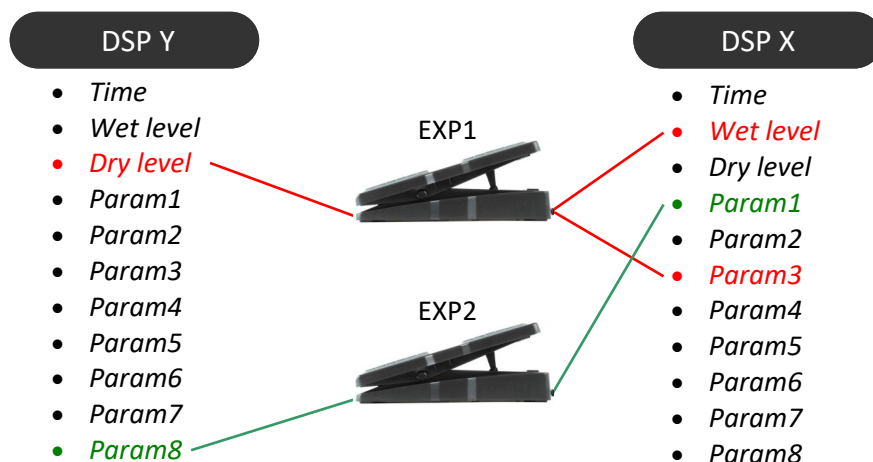
👉 EXP1 入力は、Aux Switch(外部スイッチ)入力と共有です。
どちらで使用するか選択する必要があり、Global Settingsメニューで設定します。

👉 EXP2 はControl Voltage (CV) にも対応しています。駆動ボルテージは選択できます(5V/ 10V)。ボルテージを感知するため、誤動作を防ぐためにもこの端子を使用しない場合はGlobal Settingsメニューで使用不可に設定することをお勧めします。

👉 両エクスプレッション入力は10kポット抵抗で、ポラリティーは“Tip-to-Wiper”です。

◆ エクスプレッション設定

エクスプレッションを使用するにあたり、パラメーターを割り当てる必要があります。1つのエクスプレッションに、DSP毎に最大2つまでアサインできます。設定はOptionsで設定します。(21ページ参照)



各パラメーター、Heel(最小値)とToe(最大値)の設定も行えます。



Heel value = Heel ポジションの値を設定します。
(デフォルトは 0%)



Toe value = Toe ポジションの値を設定します。
(デフォルトは 100%)

Options メニューで各エクスプレッションの設定を行います。

Options

- Exp1 → X Setup
- Exp1 → Y Setup
- Exp2 → X Setup
- Exp2 → Y Setup

ALGOノブを回してメニュー内を移動。
プッシュで保存してメニューを終了。



メニュー内容 :

- Assign1: < エクスプレッションにアサインする1つ目のパラメーター。使用しない場合はN/Aに設定。 >
- Heel value: < Assign1の、Heelポジションの設定 >
- Toe Value: < Assign1の、Toeポジションの設定 >

- Assign2: < エクスプレッションにアサインする2つ目のパラメーター。使用しない場合はN/Aに設定。 >
- Heel value: < Assign2の、Heelポジションの設定 >
- Toe Value: < Assign2の、Toeポジションの設定 >

- Exit: < 保存してメニューを終了 >

6. オプション

Optionsメニューで設定可能な内容:

- XY Routing
- Volume Trim
- Bypass Trails
- Spillover
- DSP-X Trails
- DSP-Y Trails
- PC Call State.
- Preset Titles.
- Expression setups.

Optionsメニューの入り方:

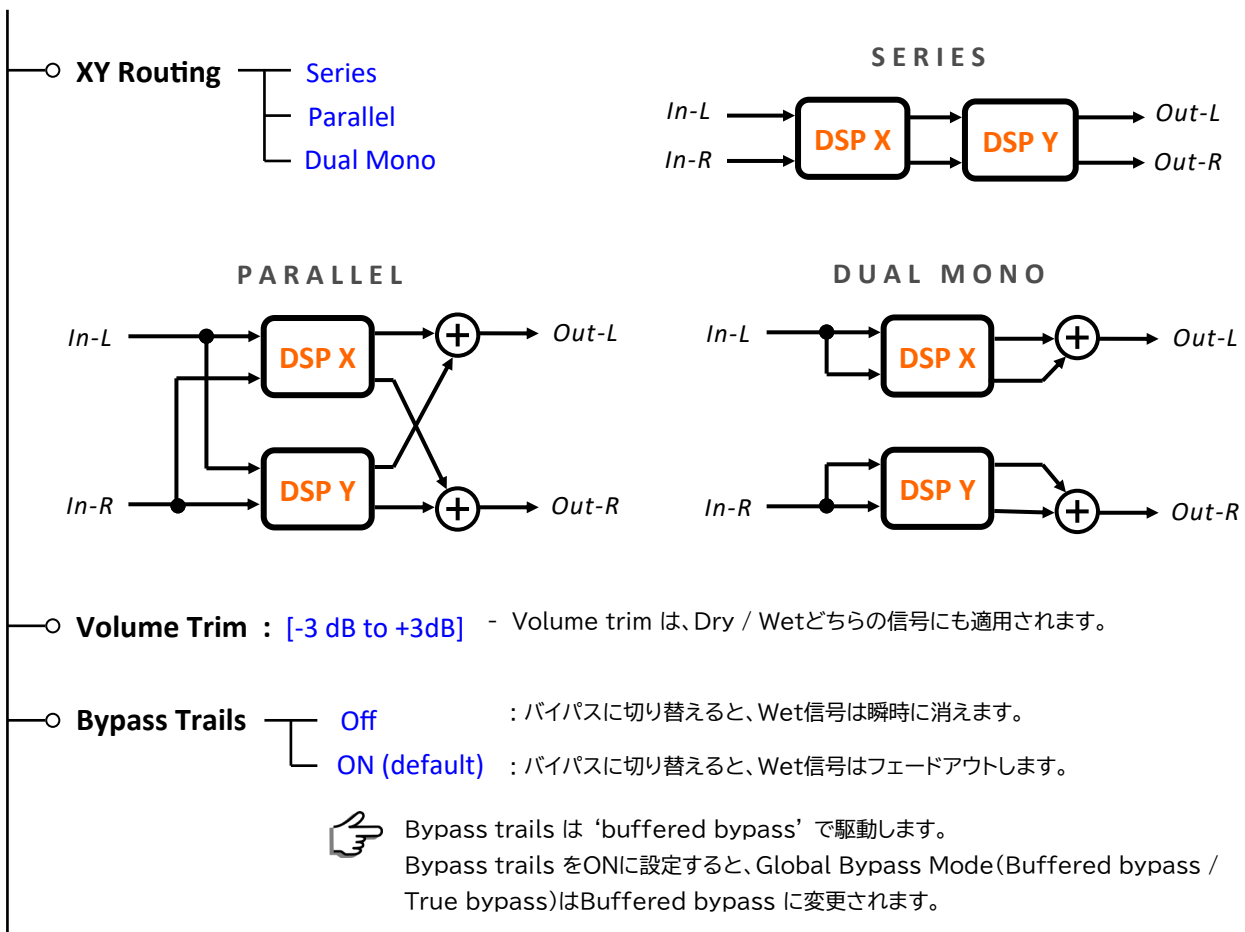
2秒間長押し



変更の保存 - DONEを押してメニューを終了すると、プリセット内に自動保存されます。

変更を保存せずに終了する - ALGOを2秒長押しすると、変更を保存せずにメニューを終了します。

Options



Options

- **Spillover**
 - Off** : プリセットを切り替えた時、エフェクトはスピルオーバーしません。
 - 0.5s** : スピルオーバーは 0.5秒に設定されます。
 - 1.0s** : スピルオーバーは 1秒に設定されます。
 - 2.0s** : スピルオーバーは 2秒に設定されます。
 - 4.0s** : スピルオーバーは 4秒に設定されます。
 - 8.0s** : スピルオーバーは 8秒に設定されます。
 - 16.0s** : スピルオーバーは 16秒に設定されます。
 - Inf.** : スピルオーバーの時間は制限されません。

この設定は、実際のスピルオーバー時間ではなく、スピルオーバーに使用される最大時間を設定します。

例えばリバーブのDecay設定が20秒で、スピルオーバーが8秒に設定されている場合、Decay信号は8秒で消えるよう変化されます。逆にDecay設定が4秒で、スピルオーバーが8秒に設定されている場合、Decay信号は設定通り4秒で消えます。

この機能は、長いディレイ・タイム等を設定しているプリセットを使用していて、他のプリセットに移動した時に余計なディレイ信号が流れ続けるのを防ぐのに便利です。

- **DSP X Trails**
 - Off** : DSP Xをバイパスに切り替えると、Wet信号は瞬時に消えます。
 - On (default)** : DSP Xをバイパスに切り替えると、Wet信号はフェードアウトします。
- **DSP Y Trails**
 - Off** : DSP Yをバイパスに切り替えると、Wet信号は瞬時に消えます。
 - On (default)** : DSP Yをバイパスに切り替えると、Wet信号はフェードアウトします。
- **PC Call State**
 - Engaged (default)** : PC (MIDI)でパッチを呼び出した時、エフェクトはオン。
 - Bypassed** : PC (MIDI)でパッチを呼び出した時、エフェクトはオフ(バイパス)。
- **Preset Title** : 現在のプリセット名をエディット。
- **Exp1 → X Setup** : DSP XのExpression-1のパラメーター設定メニューを開く。
- **Exp1 → Y Setup** : DSP YのExpression-1のパラメーター設定メニューを開く。
- **Exp2 → X Setup** : DSP XのExpression-2のパラメーター設定メニューを開く。
- **Exp2 → Y Setup** : DSP YのExpression-2のパラメーター設定メニューを開く。

7. Globals Settings(グローバル設定)

Global Settingsメニューは、共通の設定です。プリセットを切り替えても変更されません。

- Preset Bank
- Switch C/Tap
- Operational Mode
- Bypass Mode
- Dry Signal
- Sum-to-Mono
- Power-up State
- Power-up Preset
- LCD Brightness
- MIDI Channel
- MIDI Out Function
- MIDI Out pins
- Aux/Exp1 Input
- Exp2 Input
- CV Voltage Range
- Favorite Preset
- Looper Position
- Looper Exit
- Looper Volume
- Aux Tip
- Aux Ring
- Aux Tip + Ring
- Aux Switch Theme

Options メニューの入り方:

2秒間長押し



☞ 変更の保存 - DONEを押してメニューを終了すると、プリセット内に自動保存されます。

☞ 変更を保存せずに終了する - ALGOを2秒長押しすると、変更を保存せずにメニューを終了します。

Globals

○ Preset Banks : [Bank 2 to Bank 32]

バンクの数を制限することができます。
 「Bank 4」に設定すると、以下のようにサイクルします。

Bank-1 Bank-2 Bank-3 Bank-4 ... Bank-1 ...

この設定はMIDIのPC#でプリセットを呼び出す際に影響されません。
 MIDIの場合は全てのプリセットにアクセスできます。

○ Switch C/Tap

- Patch C** : patch Cを呼び出すスイッチとして使用します。
- Tap Tempo** : タップテンポや入力として使用します。

☞ フットスイッチ C/Tap をタップテンポ入力に設定しても、外部スイッチやMIDIを使用してパッチCにアクセスできます。

○ Operation Mode

- Preset Mode (default)** : プリセット・モードで動作します。
- Stompbox Mode** : ストンプボックス・モードで動作します。

Globals

- **Bypass Mode**
 - Buffered Bypass (default)
 - True Bypass

- **Dry Signal**
 - Dry Signal OFF : ドライ信号は常になし(バイパス含む)。
 - Dry Signal ON (default) : ドライ信号は常にあり。


- **Sum-To-Mono**
 - Disabled (default) : 出力はサミングされない。
 - Enabled : 出力はサミングされる。

- **PowerUp State**
 - Bypassed (default) : 電源投入時、エフェクトはバイパス状態。
 - Engaged : 電源投入時、エフェクト・オンの状態。
- **PowerUp Presets**
 - Last-used (default) : 電源投入時、前回最後に使ったプリセットで起動。
 - Favorite : 電源投入時、Favoriteプリセットで起動。

- **LCD Brightness** : [1 ~ 10].

- **MIDI Channel** : [Channel 1 (default) ~ Channel 16]

- **MIDI Out Type**
 - Thru (default) : MIDI Out端子をMidi Thruとして使用。
 - Clock : MIDI Out端子をMidi Clock出力として使用。

 MIDI Out端子をMidi Clock出力に設定している場合、MIDI INに入力されたMIDI信号はMIDI Out端子には送られません。

- **MIDI Out Pin**
 - Tip active (default) : MIDI信号を端子のTipで送信(Type-A)。
 - Ring active : MIDI信号を端子のRingで送信(Type-B)。


- **EXP1/AUX Input**
 - 2/3 Button Aux (default) : 2または3スイッチの外部スイッチを使用。
 - 1 Button Aux : 1スイッチの外部スイッチを使用。
 - Expression Pedal : Exp1/Aux 入力をエクスペッションで使用。

- **EXP2 Input**
 - Exp2 disabled (default) : Exp2を使用しない。
 - Exp2 enabled : Exp2を使用する。

- **CV Range**
 - 5V (default) : CV出力のボルテージ設定を5Vで使用する。
 - 10V : CV出力のボルテージ設定を10Vで使用する。

Globals

○ **Favorite Preset** : [Preset 1 default) to Preset 96] Favoriteプリセットを設定。

 Favorite機能を外部フットスイッチにアサインすると、瞬時に設定したプリセットに飛ぶことができます。(25ページ参照)

● **Looper Volume** : [1.0 to 10.0 (default)].

● **Looper Position**

- Pre FX : Looperをディレイ / リバーブの手前に配置。
- Post FX (default) : Looperをディレイ / リバーブの後ろに配置。

● **Looper Exit**

- STOP (default) : Looperモードを終了すると、ループ再生も停止。
- PLAY : Looperモードを終了しても、ループ再生は継続。

○ **Aux switch (Tip)**

○ **Aux switch (Ring)**

○ **Aux switch (Tip+Ring)**

← Aux Switch Themeが'General Ops'に設定されている場合のみ 設定可能(25ページ参照)。

- Note 1 {
 - * **Bank Up** - 1つ上のバンクに移動。
 - * **Bank Down** - 1つ下のバンクに移動。
 - * **Next Patch** - 次のパッチに移動。
 - * **Prev Patch** - 1つ手前のパッチに移動。
 - * **Patch C** - Patch Cパッチをロード。
(フットスイッチC/Tapをタップテンポ入力に使用している場合に便利)
 - * **Fave Preset** - Favoriteプリセットをロード。
 - * **Bypass/Engage** - エフェクトのオン / オフ。
 - * **Tap Tempo** - タップテンポ入力に使用。
- Note 2 {
 - * **X On/Off** - DSP-Xのオン / オフ。
 - * **Y On/Off** - DSP-Yのオン / オフ。
 - * **Instant Auto-Ramp** - オート・ランピングのトリガーとして使用。

使用時のヒント:

1. 外部フットスイッチがいずれかの機能にアサインされている場合、長押しするとオート・ランピング機能がオンになります。また、放すとオフになります。この機能はTipスイッチまたはRingスイッチの配線でのみ有効。Tip+Ringでは使用できません。
2. モメンタリー機能にも対応しています。1秒以上、長押しをした場合にはモメンタリーとして動作し、放すと元の状態に戻ります。一時的にエフェクトをオンにしたい時などに便利な機能です。

Globals

○ Aux Switch Theme

< firmware v1.2.0以降に追加 >

- General Ops (default)** : 本体フットスイッチ等、通常機能の代替として動作。
(24ページに記載の内容)
- Looper Ops** : 外部スイッチをルーパーのコントロールとして使用 (REC, PLAY, STOP)。基本動作は本体のスイッチと同じです。
- Looper FX** : 外部スイッチでルーパーのエフェクト(2X SPEED、REVERSE、ASCEND DUB)をコントロール。



‘Looper Ops’ または ‘Looper FX’ に設定するとルーパーの設定が優先されるため、通常のコントロールは行えません。

Looper Ops

Tip → REC
Ring → STOP
Tip+Ring → PLAY

Looper FX

Tip → 2X SPEED
Ring → REVERSE
Tip+Ring → ASCEND DUB

8. 電源供給

Solis Ventusへの電源供給は、アイソレートされたクリーンなパワーサプライから行うことをお勧めします。

パワーサプライの注意点:

9VDC、340mA以上を安定供給できるパワーサプライであれば、Solis Ventusは駆動します。ただし、起動時に350mAのカレントを必要とします。一部のパワーサプライはゆっくりとカレントが上昇するため、Solis Ventusと電源を同時に立ち上げるとSolis Ventusが立ち上がらない場合がございます。条件を満たしている電源にも関わらずSolis Ventusが立ち上がらない場合は、パワーサプライを立ち上げてから少し待ってSolis Ventusを起動してみてください。

9. リセットと、ファームウェアのアップデート

9.1 リセット

全てのパラメーターや設定が工場出荷時にリセットされます。リセットには2つの方法があります。

◆ Factory Reset(ファクトリー・リセット)

この方法では、全てのプリセットを工場出荷時に戻します。全てのプリセットは上書きされますが、グローバル設定は維持されます。

- 手順1: 電源をオフにする。
- 手順2: 電源をオンにします。緑色のランプが点滅している間にフットスイッチ A/Y と B/X を同時にプッシュします。
画面に「FACTORY RESET」と表示されたら、両フットスイッチを放します。
- 手順3: リセットを実行する場合はフットスイッチ A/Y を、キャンセルする場合はフットスイッチ B/X をプッシュします。

◆ Globals Reset(グローバル・リセット)

この方法では、グローバル設定を工場出荷時に戻します。プリセットには影響しません。

- 手順1: 電源をオフにする。
- 手順2: 電源をオンにします。緑色のランプが点滅している間にフットスイッチ B/X と C/Tap を同時にプッシュします。
画面に「FACTORY RESET」と表示されたら、両フットスイッチを放します。
- 手順3: リセットを実行する場合はフットスイッチ A/Y を、キャンセルする場合はフットスイッチ B/X をプッシュします。

9.2. ファームウェアのアップデート

ファームウェアのアップデートで、バグ修正や機能の追加が行われます。
アップデートするには、コンピューターとUSB接続する必要があります。

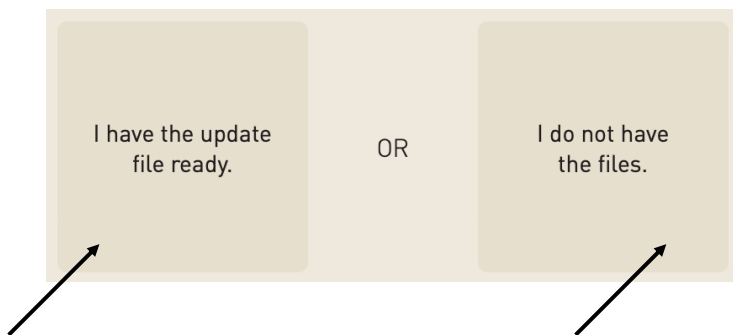
アップデートする前に、最新バージョンのSV Studio editorソフトウェアがコンピューターにインストールされている事を確認してください。

注意:

アップデート前に、プリセットをバックアップしておくことをお勧めします。
バックアップは、*Menu > Backup* で行えます。

アップデート手順:

- 手順1: 電源をオフにする。
- 手順2: 電源をオンにします。緑色のランプが点滅している間にフットスイッチ A/Y と C/TAP を同時にプッシュします。
画面に「FIRMWARE UPDATE」と表示されたら、両フットスイッチを放します。
- 手順3: 本体とコンピューターをUSB接続し、SV Studio editorソフトウェアを起動します。
- 手順4: ファームウェアのファイルを読み込みます。



既にファームウェアをダウンロードしている場合。

SV Studio editorソフトウェア内でファームウェアをダウンロードする場合。

手順5: 'Run Update' ボタンをクリックする。

アップデートが完了すると、本体は自動的にリブートします。

Specifications :

- Input impedance : 1 Meg Ohm.
- Output impedance : 500 Ohm.
- Max input level : +7.23 dBV = 9.45 dBu = 2.3 V RMS = 6.5 Vpp.
- SNR : 115 dB typical.
- AD/DA : 24-bit, 40 KHz .
- Bypass : Buffered or True bypass.

-
- Input jack : 1/4" TS.
 - Output jack : 1/4" TS.
 - MIDI In/Thru jacks : 1/4" TRS.

-
- Power source : 9VDC (センター・マイナス、2.1mm径)
 - Current draw : < 350 mA.
 - Dimension : 17 x 12 cm (6.7 x 4.6 inch)
-

主な特徴:

- ・リバーブとディレイそれぞれが独立駆動するデュアル・エンジン仕様。
- ・2つのエフェクトを同時使用可能。
- ・Reverb + Reverb、Delay + Delay、Delay + Reverb など、組み合わせは自由自在。
- ・ドライ信号はアナログ信号のまま。
- ・96プリセット。
- ・エフェクト切り替え時のスピルオーバー、バイパス切り替え時のトレイル対応。
- ・柔軟なルーティング(シリーズ、パラレル、デュアルモノ)。
- ・ステレオ・ルーパー(最大40秒)
- ・楽器レベル / ラインレベル 対応。
- ・外部スイッチによるコントロール。
- ・エクスプレッション入力 x2(CV対応)。
- ・MIDI Input、MIDI Thru/Clock 端子。
- ・視認性の高いOLEDディスプレイ。
- ・Buffered / True バイパス



GFI SYSTEM日本代理店
 ミックスウェーブ株式会社
 〒154-0014
 東京都世田谷区新町2-3-2-3F