



Quad Cortex User Manual 2.0
CorOS version 2.0.0

目次

Quad Cortexへようこそ	3
Quad Cortexとは?	4
お問い合わせ	4
Overview	5
トップビュー	6
リアビュー	6
ボトムビュー (内部)	6
Quad Cortexのセットアップ	7
クイックスタート	8
グリッド	10
パワーファンクション	13
セッティングメニュー	14
Neural DSP アカウント	15
I/O セッティング	16
CPU モニター	19
プリセット	20
グリッドでの作業	21
クリッピングアラート	24
ディレクトリー	25
プリセットの保存	27
セットリスト	28
アイテムのソートとサーチ	29
エクスプレッション・ペダルのアサイン	30
エクスプレッション・バイパス	31
スプリッターとミキサー	34
外部IRデータの使用について	39
Looper X	41
デバイスブロック パラメーター	46
モード	50
モードの切り替え	51
PRESETモード	51
SCENEモード	52
SCENEのコピー & ペースト	53
STOMPモード	54
HYBRIDモード	56
ギグビュー	58
セットアップ例	59
基本的なルーティング	60
FRFRシステムとの接続例	61
FRFR モニター + PAとの接続例	62
コンボアンプとの使用例	64
パワーアンプ & キャビネット + FRFRとの接続例	65

4ケーブル・メソッド (4CM)	66
7ケーブル・メソッド (7CM)	67
アンプのFXループへの接続例	69
FXプロセッサとしての接続例 (プリセクションのみ)	70
外部機器の接続例 (FX loop)	71
ステレオキャビネットでの使用例	72
ギターとヴォーカルを同時に接続する	73
2本のギターとベースを同時に接続する	74
Neural Capture	76
新規 Neural Captureの作成	77
Neural Captureを使用する	83
コンピューターとの接続	84
USBオーディオ	85
ハードウェア & DAWのモニタリング	85
USB I/O セッティング	86
MIDI	90
MIDI セッティングメニュー	91
Preset MIDI Out の設定	91
MIDIメッセージの受信	93
受信MIDI CCメッセージリスト	95
Cortex Cloud	97
Cloudへの バックアップ	98
フレンドの追加	99
他のユーザーアイテムのダウンロード	100
インパルス・レスポンスのアップロード	101
インパルス・レスポンスのインポート	102
Cortex Cloudにプリセットと Neural Captureをアップロードする	103
プリセットやNeural Capturesをフレンドと共有する	104
バーチャル・デバイス リスト	105
F.A.Q.	116
Specifications	119

01

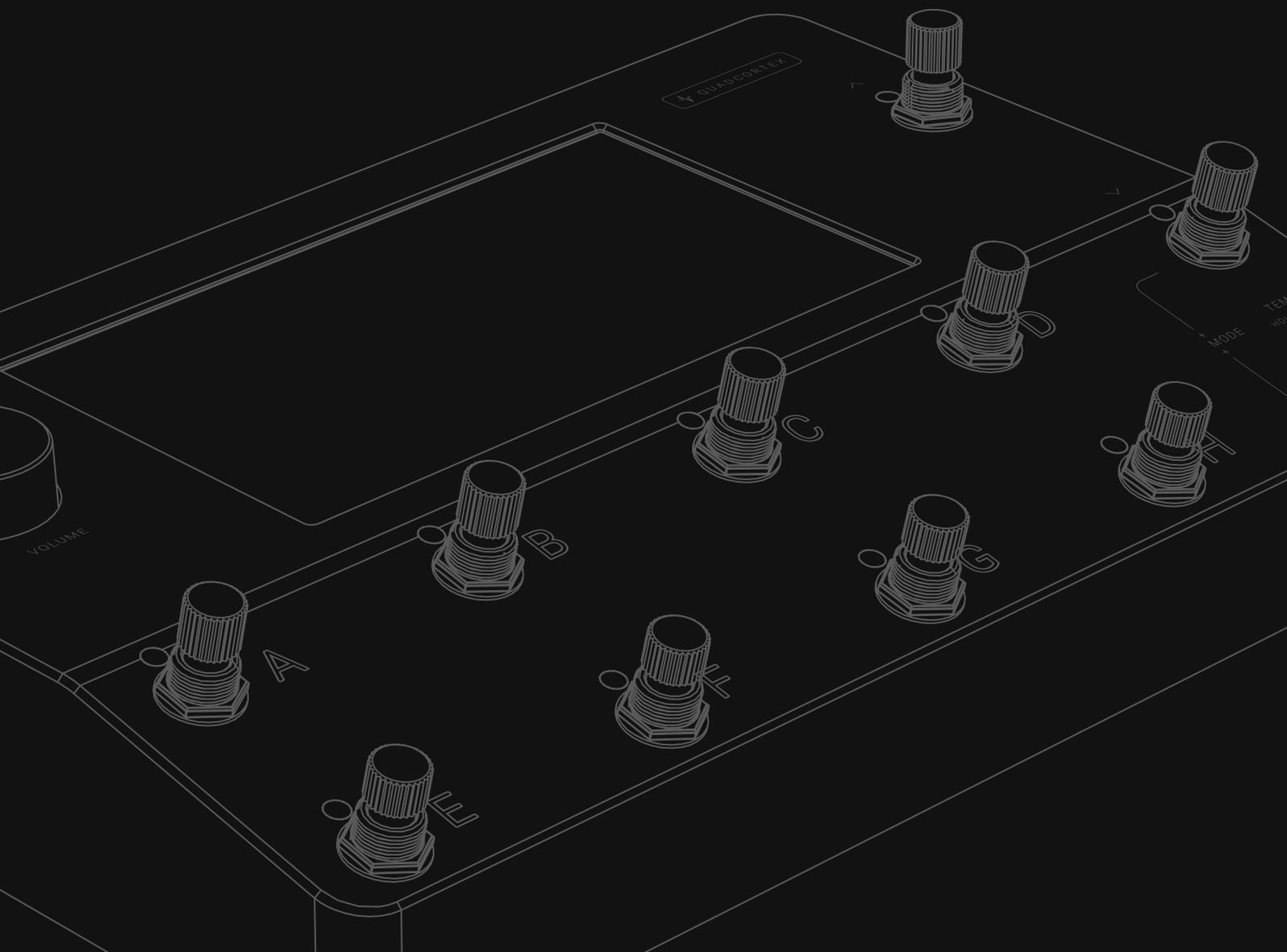
Quad Cortexへようこそ

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程度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。

今日、皆様の要望にお応えしQuad Cortexを発売できたことを感謝
いたしております。

Neural DSP Team.



Quad Cortexとは？

— 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。

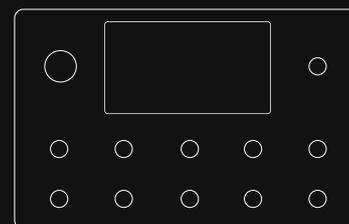
— 他に類を見ない直観性と柔軟性

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。非常に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&ドロップすることで数秒で順番やルーティングを変更できるほか、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。



サイズ：
29 x 19 x 4.9cm
重量：
1.95kg / 4.2lbs

— Cortex Mobile

Cortex Mobileを使用して、ユーザー、プリセット、Neural Captureなどの検索・共有が可能です。



お問い合わせ

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

— サービスセンター

Quad Cortexのサービスセンターに関する情報は、 cortex-support.neuraldsp.com をご覧いただくか support@neuraldsp.com までお問い合わせください。

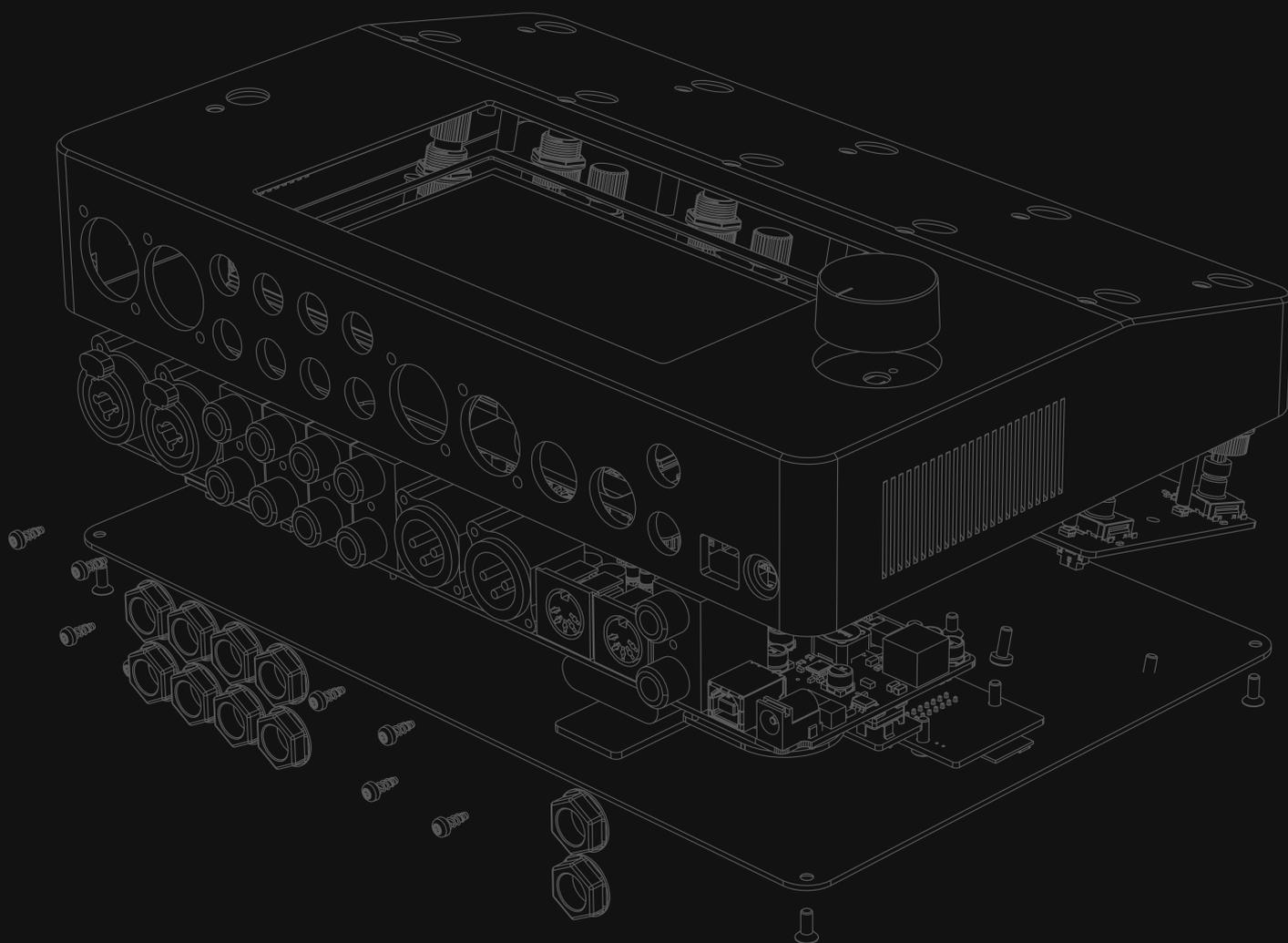
02

Overview

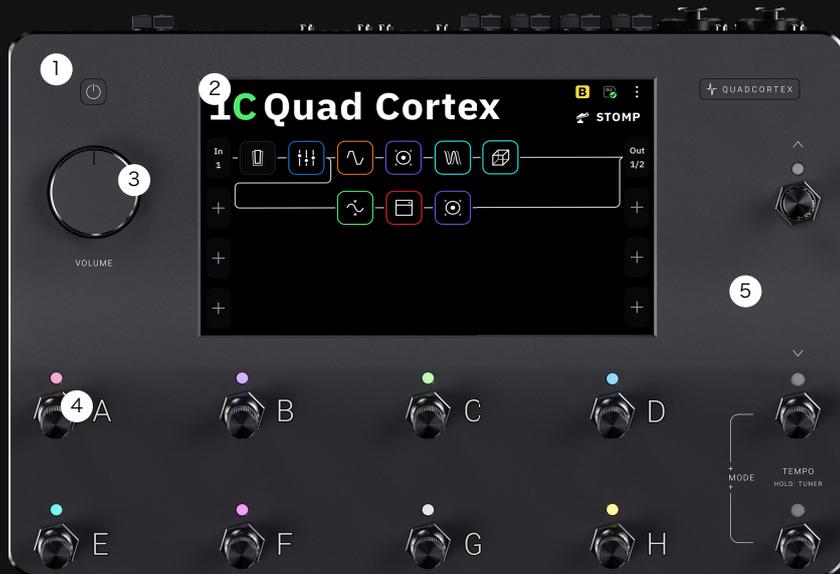
Quad Cortex

重量：1.95kg

サイズ：29cm x 19cm x 4.9cm



トップビュー



29cm

19cm

トップサイズ:
29 x 19cm

- ① 電源ボタン
- ② 7インチタッチディスプレイ
- ③ ボリュームホイール
- ④ ステンレススチール製
ロータリーフットスイッチ × 11
- ⑤ アノダイズド・アルミニウム
シャーシ

リアサイズ:
29 x 4.9cm

- ① インプットジャック (INPUT 1/2)
TS & TRS & XLR
- ② FXループ × 2
- ③ 1/4" フォン TRS アウトプット
(OUT 3/4)
- ④ Capture アウトプット
- ⑤ ヘッドホン アウトプット
- ⑥ XLR アウトプット (OUT 1/2)
- ⑦ MIDI IN, OUT/THRU
- ⑧ EXP 1/2 インプット
- ⑨ USB Type-B
- ⑩ 電源ジャック (12V-3A)

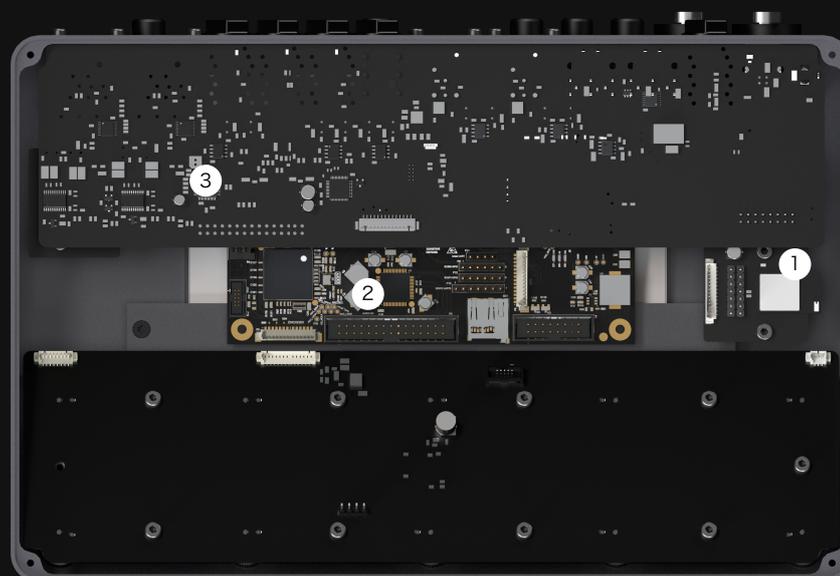
リアビュー



29cm

4.9cm

ボトムビュー (内部)



29cm

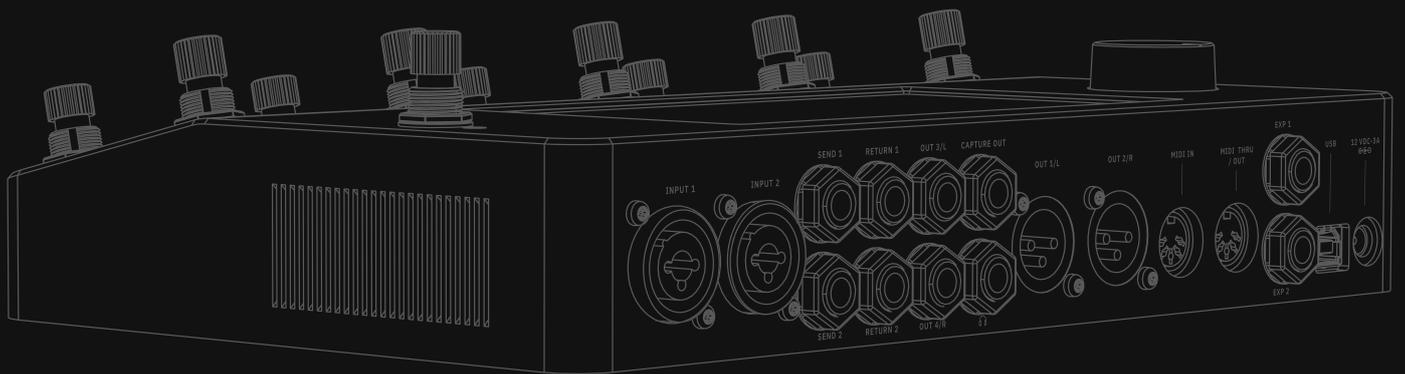
19cm

ボトムサイズ:
29 x 19cm

- 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

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、起動するのを待ちます。

— 楽器の接続

楽器を接続する際はボリュームホイールが下がっていることをご確認ください。

楽器をINPUT 1に接続してください。

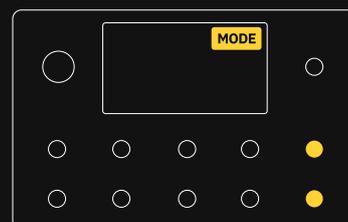
スタジオモニター、PA、FRFRキャビネットなどをOUT 1/2 (XLR) もしくはOUT 3/4 (TRS)のどちらかに接続してください。

フォンを使用する場合は、ヘッドフォン アウトプットに接続してください。

インプット/アウトプットレベルに
の設定については [I/O セッティング](#)
をご参照ください。

— モードの変更

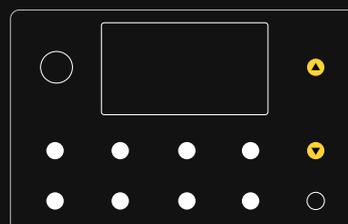
ディスプレイの右上に表示されている現在のモード名をタップするか、右下の2つのフットスイッチを同時に押すことでモードの変更が可能です。



— プリセットの変更

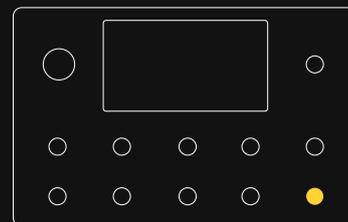
プリセットモード時、A~Hのフットスイッチを押すことでバンク内のプリセットを変更することができます。

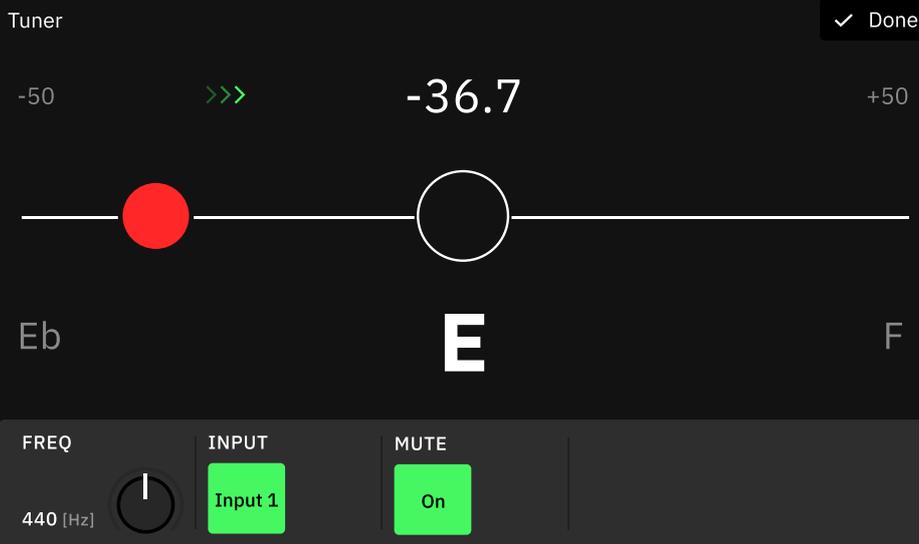
右側のUp/Downフットスイッチを押してバンクの切り替えを行います。



— 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。





また、Inputs 1/2を同時にTunerに送ることも可能です。

これにより、チューナー使用中もUSB再生やLooperの出力に信号を送り続けることができます。

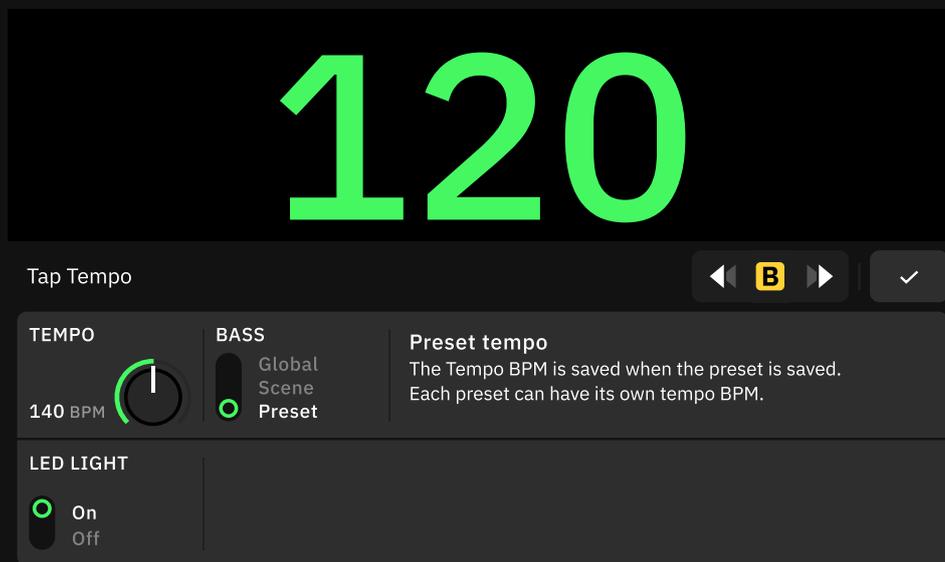
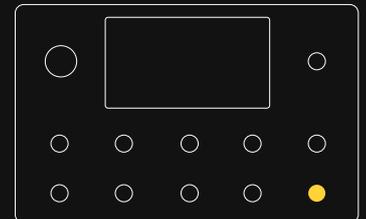
Frequency セレクター (Hz):チューナーのリファレンス周波数を設定します。(デフォルトでは440Hzに設定されています。)

INPUT セレクター: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。(デフォルトではINPUT 1に設定されています。)

MUTE ボタン:チューナーを起動したとき、選択したINPUTのミュート機能のON/OFFを設定します。

— 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 テンポ:テンポがすべてのプリセットとシーンで統一されます。

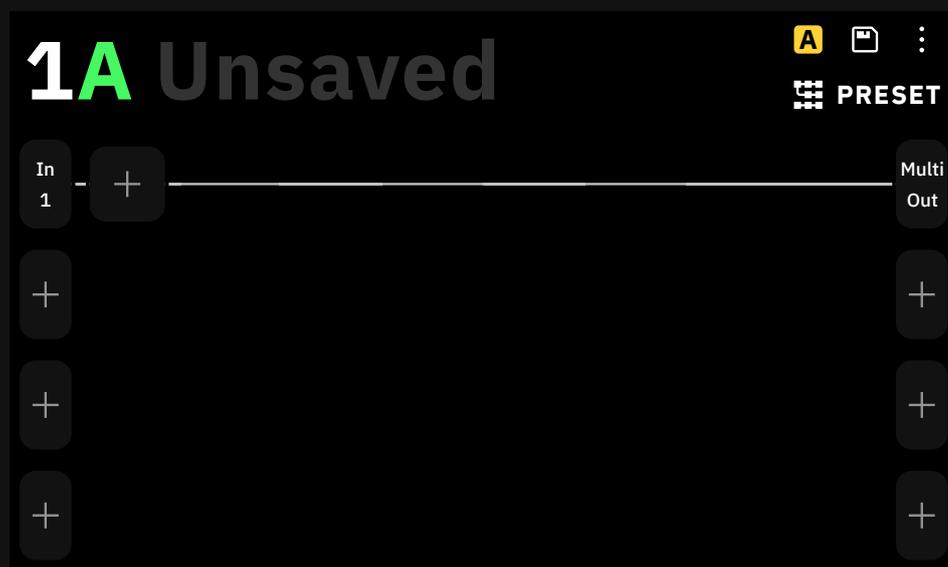
Scene テンポ:各シーンごとにテンポを設定することができ、シーンを変更するとテンポも同時に変更されます。

Preset テンポ: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。

LED LIGHT スイッチ:タップに同期して点滅するTempo LEDのON/OFFを設定します。

グリッド

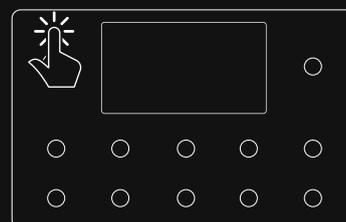
ブロックを組み合わせてバーチャルリグを作成する画面を“グリッド”と呼びます。



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の電源を切るには、左図の電源ボタンを長押しして表示されたメニューから **SHUT DOWN** を選択します。Quad Cortexに接続した電源アダプターを抜くことで電源を切ることも可能です。

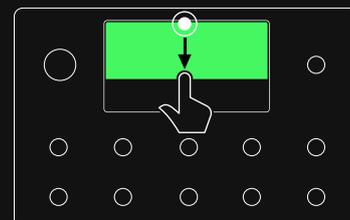


詳細は [パワーファンクション](#) をご確認ください。

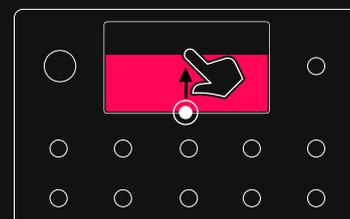
メインメニュー：グリッド画面の右上をタッチするとメインメニューが開きます。



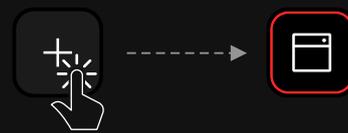
画面の上から下にスワイプすることで I/O セットアップ画面を表示します。



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。



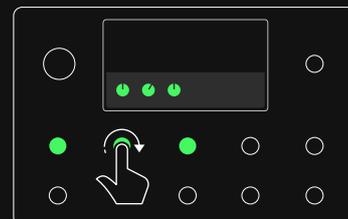
グリッド上の空いているスペースをタップし新しいバーチャル・デバイスブロックを追加します。



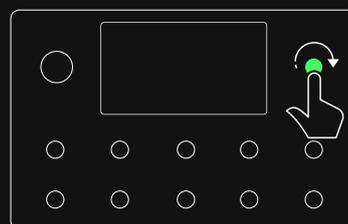
ブロックをダブルタップすると、ブロックのバイパス・アクティブが切り替え可能です。



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。



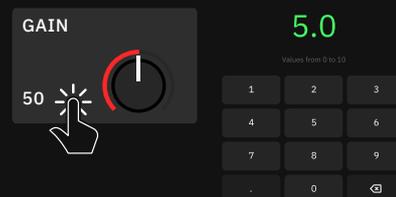
ブロックメニューが表示されている時、筐体右上のロータリースイッチを時計回り、または反時計回りに回すと、バーチャル・デバイス ライブラリーを開かずに同じカテゴリ内のバーチャルデバイスまたはNeural Captureを選択することができます。



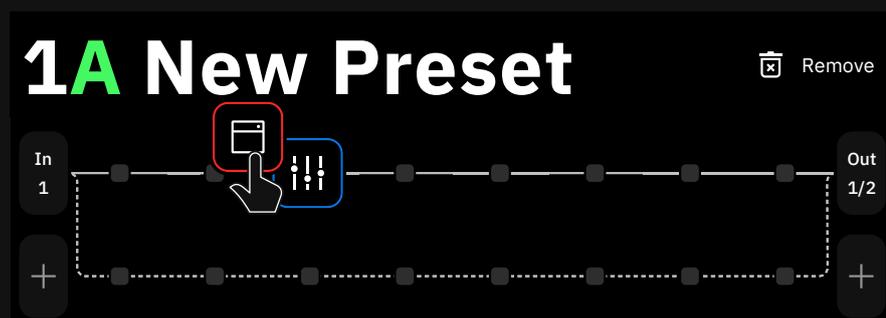
プリセット・ネーム等のテキスト入力時などに筐体右上のロータリースイッチを回すことで、カーソルの位置を変更することも可能です。

Clean |

パラメータ値をタップして微調整します。テンキーで任意の値を入力し、 をタップして決定します。これは I/O セットアップメニューでも有効です



デバイスブロックをタップ&ホールドして、グリッド上の別の場所にドラッグ&ドロップします。ブロックを右上「Remove」にドラッグすると削除されます。

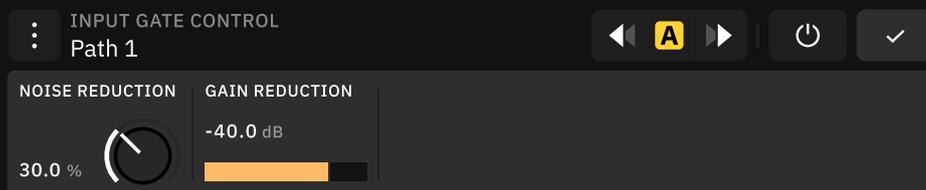


詳細は [グリッドでの作業](#) をご確認ください。

インプットとアウトプットブロックをタップすると設定を変更できます。各出力ジャックへの振り分けや、グリッド上の仮想の信号経路へのアサイン等が行えます。



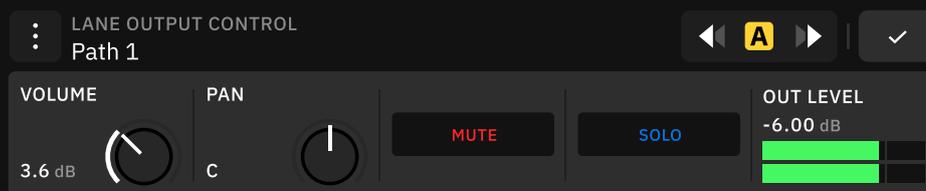
インプットブロックを長押しするとINPUT GATE CONTROLメニューにアクセスできます。



これらのコントロールはSCENEやエクスペッション・ペダルにアサインが可能です。**GAIN REDUCTION** がONの時、右図のインプットブロックの上部にGAIN REDUCTIONメーターがカラーで表示されます。



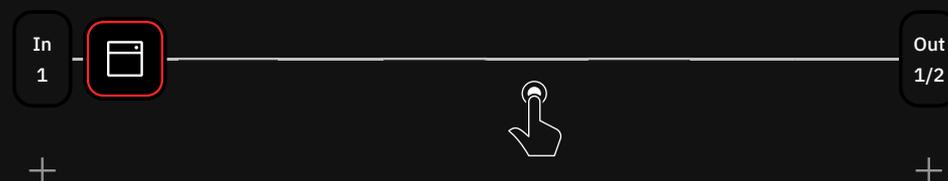
アウトプットブロックを長押しすると、LANE OUTPUT CONTROLメニューにアクセスできます。



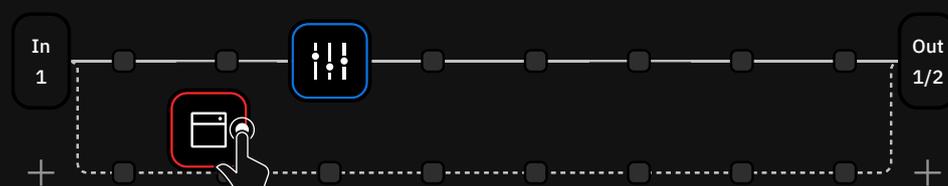
これらのコントロールはSCENEやエクスペッション・ペダルにアサインが可能です。**MUTE** と **SOLO** がONの時、アウトプットブロックの上下それぞれにカラーで表示されます。



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。



— 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。



LOCK: タッチパネルとマスターボリュームの両方がロックされます。ロックされている間は、画面の右上にロックインジケータが表示されます。ロックを解除するには、電源ボタンを長押しします。ロック中にマスターボリュームを動かしても、ロック時の設定値になるまで音量は変わりません。

CANCEL: パワーファンクションウィンドウを閉じます。

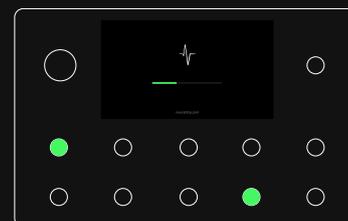
SHUT DOWN: Quad Cortexをシャットダウンします。Quad Cortexを再度オンにする場合は、電源ボタンを押してください。

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。

— リカバリーモード

起動時に表示されるブートスプラッシュ・スクリーンの最初の6秒の間に、AとHのフットスイッチを長押しするとリカバリーモードを開始します。



CANCEL: リカバリーオプションウィンドウを閉じ、Quad Cortexを起動します。

RESET SETTINGS: Quad Cortexを初期設定に戻します。ユーザーデータ (プリセット、キャプチャーなど) は削除されません。

FACTORY RESET: 全てのユーザーデータを削除します。Quad Cortexは工場出荷時の設定に戻ります。

セッティングメニュー

“Settings” グリッドのコンテキストメニューからアクセスできます。

— 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。

— Backups

プリセットやNeural Capture、インパルスレスポンス(IR)など、Quad Cortexの設定やデータを最大5つまでクラウドバックアップする機能です。

— 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

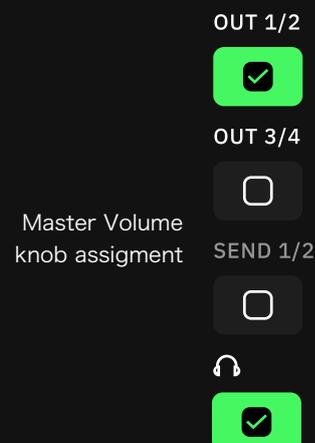
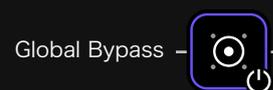
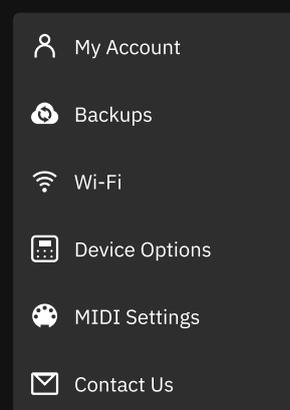
- **Device updates** : ここではお使いのQuad Cortexを最新バージョンのCorOSにアップデートすることができます。インストールを完了するには、Quad Cortexの再起動が必要です。
- **Disk Space** : 利用可能なストレージスペースを表示します。
- **Diagnostics** : DSPの診断と使用状況の確認を行います。
- **Power button sensitivity** : 電源ボタンの感度の設定を行います。(off / low / medium / high)
- **Brightness** : 右上のフットスイッチを回すことで、画面の明るさを調整します。タッチディスプレイに表示されたパラメーターでも、同様の調整が可能です。
- **Global Bypass** : 任意のrowのCabブロックやIRローダー、Neural Capture Cabブロックのグローバル・バイパスを設定します。
- **Master Volume knob assignment** : Master Volumeノブのコントロールを適用するアウトプットを選択します。
- **Scene Bypass State Behavior** : SCENEモード時、現在呼び出しているSCENEのブロックのバイパス・ステータス変更の自動保存を適用する操作を選択します。
- **About** : ソフトウェアやハードウェア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。
- **Restart Wi-Fi settings** : 保存されているWi-Fiネットワーク設定を全て消去します。
- **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、診断情報を送信します。

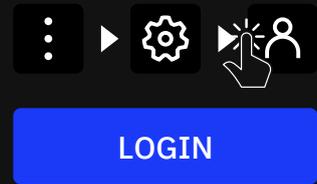


Neural DSP アカウント

Quad CortexからNeural DSPのアカウントにログインすることができます。

— Quad Cortex とアカウントのリンク

グリッドのコンテキストメニューから“Settings” → “My Account” → “LOGIN” ボタンをタップし、ログイン情報を入力してください。



— アカウントの新規作成

neuraldsp.com/register にアクセスし、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。ログインページに表示されるQRコードをスマートフォン等のカメラでスキャンしてください。

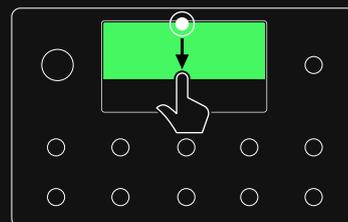
アカウントはお持ちですか？

[登録はこちらから.](#)



I/O セッティング

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。



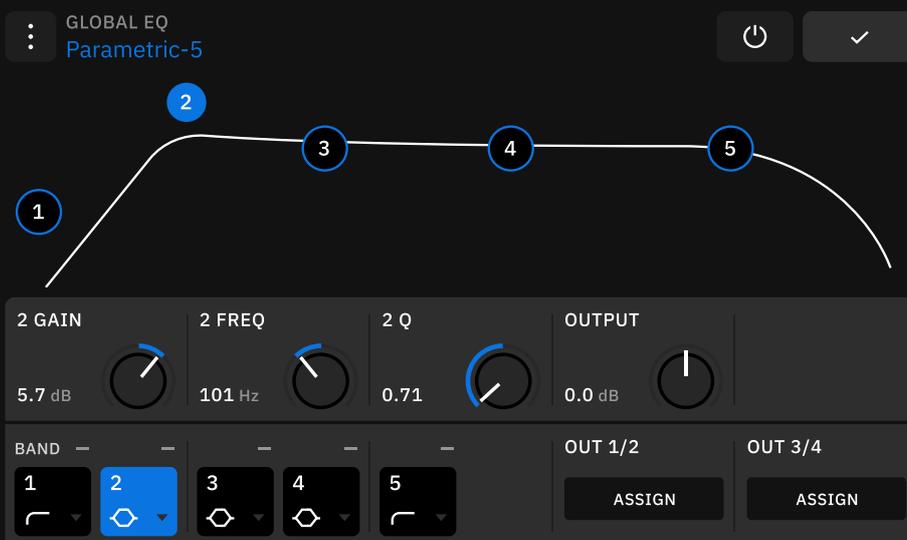
OUT 1/2 と 3/4 はペアとして設定することができます。アウトプットをタップすると両方のフェーダーが表示されますが、フェーダーはペアに設定されていない状態です。アウトプットを長押しすると、ステータスがペアの状態に変更されます。変更した設定は自動的に自動的に保存されます。



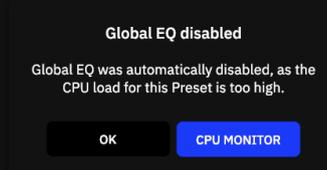
未使用のインプットはグレー、使用しているインプットは白、選択しているインプットは緑でハイライトされます。何かを接続すると、グレーの入力が瞬時に白くハイライトされます。ジェスチャーやロータリー・フットスイッチを使用しパラメーターを変更することが可能です。

グローバル EQ

アイコンをタップするとグローバルEQにアクセスできます。



5バンド・パラメトリックEQをOut 1/2、Out 3/4、もしくは両方にペアでアサインが可能です。



CPU負荷の高いプリセットがロードされると、インプットゲートだけでなくGlobal EQも自動的に無効化されます。



CPUモニターを開き、デバイスブロックの削除や再編成を行います。

— 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。
- **TYPE SWITCH**: “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。

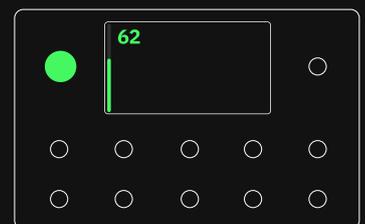
- **POSITION**: 接続しているデバイスの最小値と最大値を表示します。エクスプレッションペダルを上下に動かして、最小値と最大値を測定します。SAVEをタップして設定を維持するか、RECALIBRATEをタップして再試行します。

— 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ノブ**: アウトプットレベルをコントロールします。
- **GROUND LIFTスイッチ**: 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。
- ・ **MUTEスイッチ [dB]**: タップしてアウトプットの有効/無効を設定します。

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ノブ [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。
- ・ **MUTE SWITCH [dB]**: タップしてアウトプットの有効/無効を設定します。

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ノブ**: 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。

HEADPHONESアウト: ヘッドホンに接続するアウトプットです。グリッドで使用している全てのアウトプットが表示され、ヘッドフォンミックスをカスタマイズすることが可能です。

- ・ **HP LEVELノブ**: アウトプットレベルをコントロールします。
- ・ **OUTノブ**: 選択したアウトプットのミックスレベルを設定します。
- ・ **OUT METERS [dB]**: アウトプットシグナルのメーターです。

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ノブ**: オーディオ伝送のレベルを設定します。
- ・ **HP SELECTノブ**: Quad CortexをUSBオーディオ・インターフェースとして使用した際にヘッドホンへ送り出す信号のソースを選択します。“None”、“USB 1/2”、“USB 3/4”、“Both”のいずれかから選択が可能です。
- ・ **DRY-WET SWITCH**: クリーンのダイレクトシグナルとプロセッシング・シグナルが送られるUSBアウト1-2もしくは3-4を入れ替えます。(DAW上のINPUT 1-2 と 3-4)

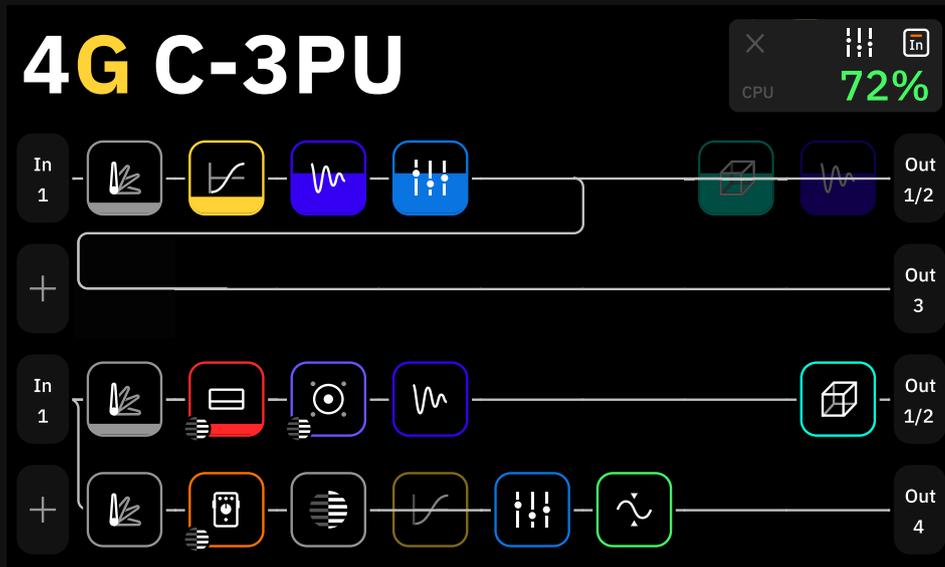
MIDI IN: MIDIインプットポートです。

MIDI OUT: MIDIアウトプットポートです。

- ・ **MIDI THRUスイッチ**: MIDI THRU機能の有効/無効を設定します。

CPUモニター

CPUモニターは、ディスプレイ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。グリッドのMain Menu をタップし、「CPU Monitor」を選択するとウィンドウが表示されます。



CPUモニターを閉じるには「X」マークをタップします。



各ブロックの背景表示は、CPUへの負荷を表しています。



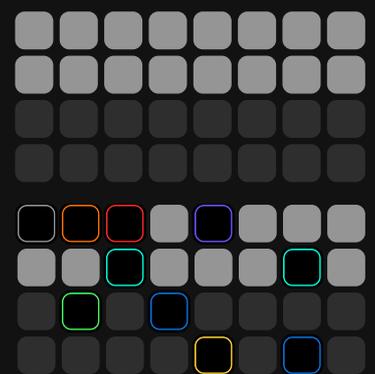
CPU負荷の高いプリセットがロードされると、Input GatesだけでなくGlobal EQも自動的に無効化されます。

重要: ブロックをバイパスにしても、グリッドに配置されている限りはCPU使用率は減少しません。

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・デバイスブロックによって、より多くの DSP パワーを必要とします。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。
- ・ リバーブ や ディレイ 等のエフェクトは、CPUの使用率が最も高くなります。EQ、コンプレッサー、ワウやFXループブロックの CPU使用率は最も低くなります。
- ・ 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。

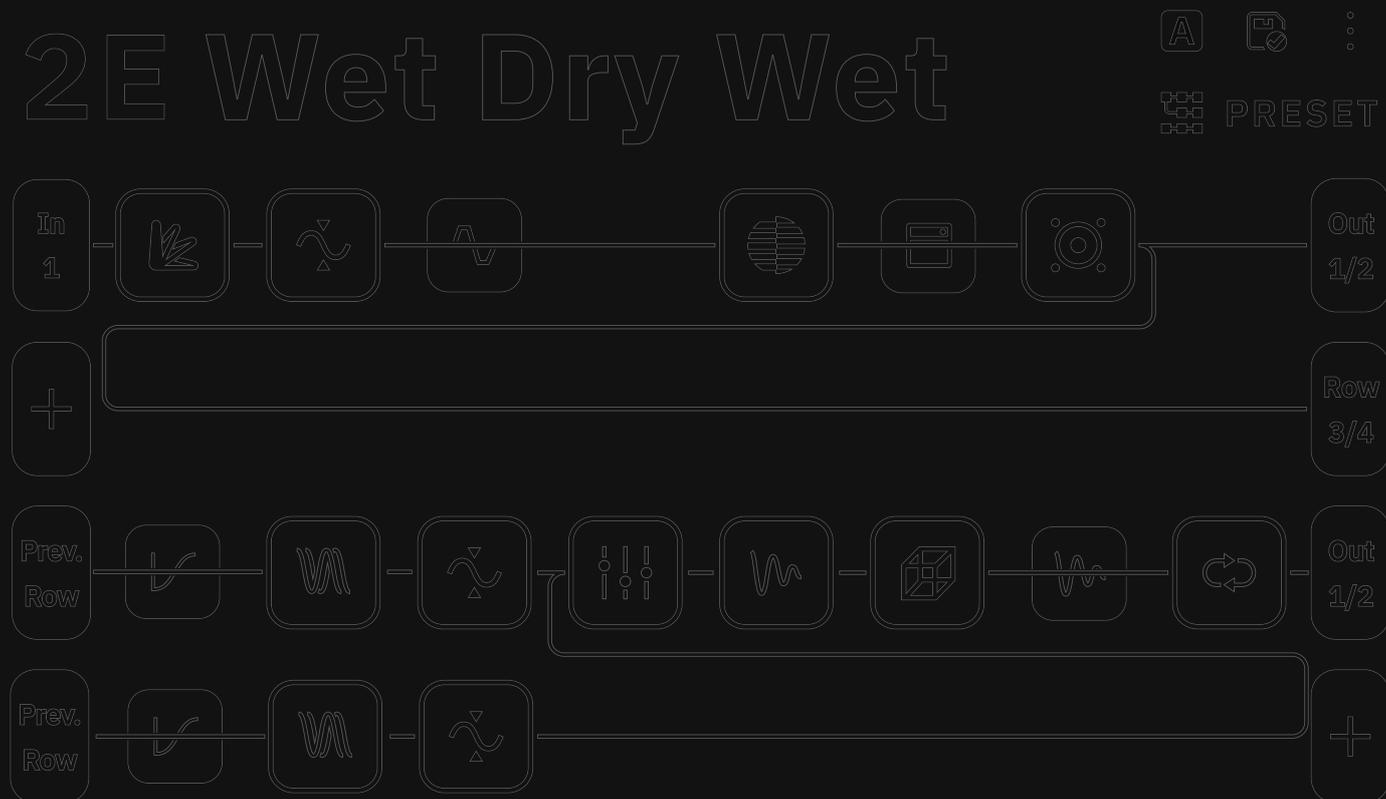


詳細は [Scene Mode](#) セクションをご覧ください。

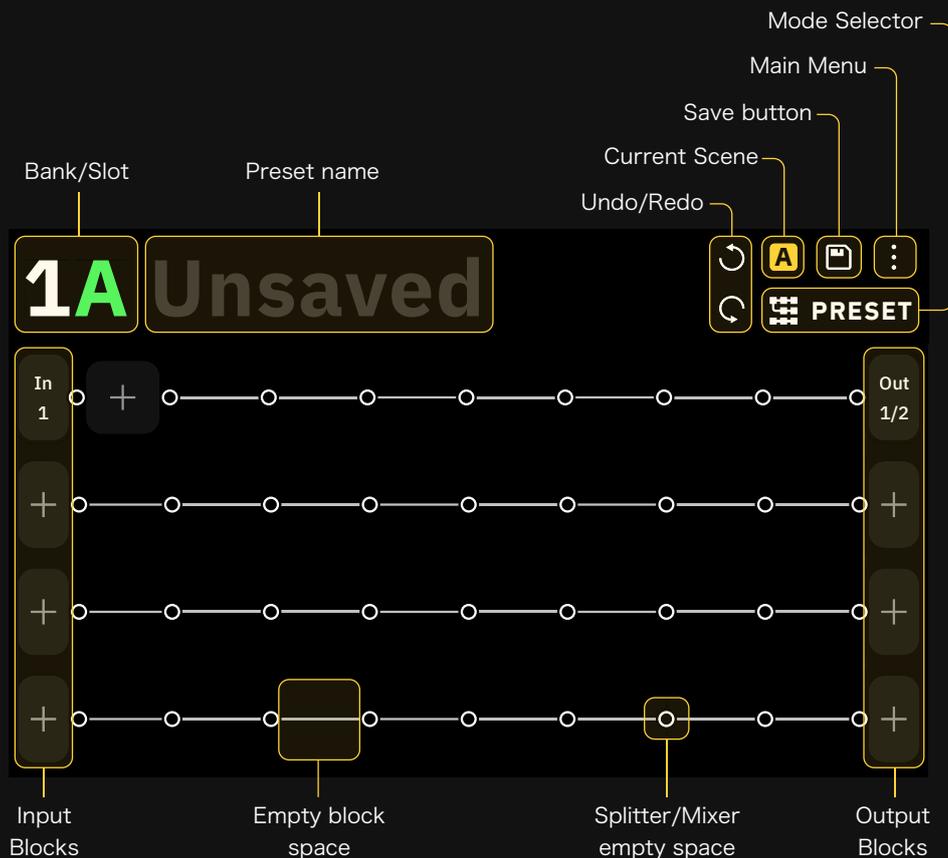
04

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

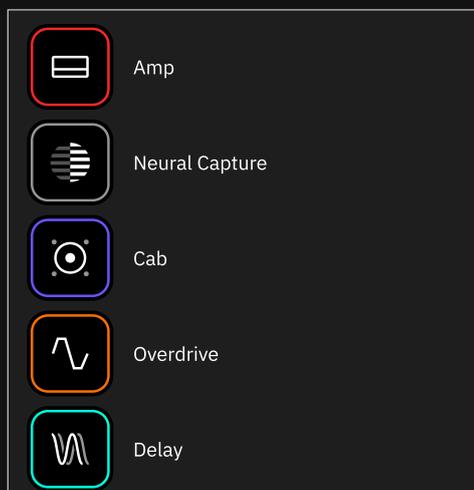


グリッドは4列あり、1列(Raw)8個の仮想デバイスブロックスペースで構成されます。画面上のほぼすべての項目は、ジェスチャー、ロータリー・フットスイッチ、または専用のコマンドを使用してコントロールすることができます。

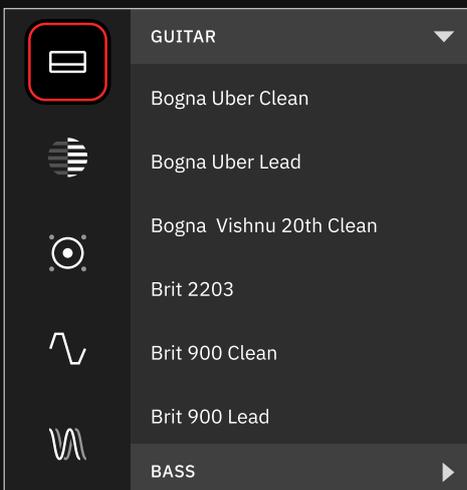
まず始めにグリッド上の **+** をタップすることでブロックを追加することが可能です。タップすることでデバイスカテゴリーリストが表示されます。



デバイスカテゴリー

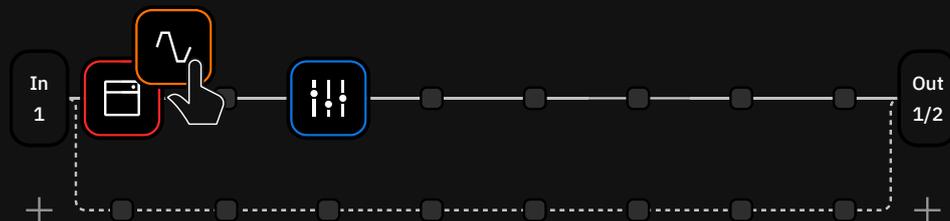


デバイスモデル



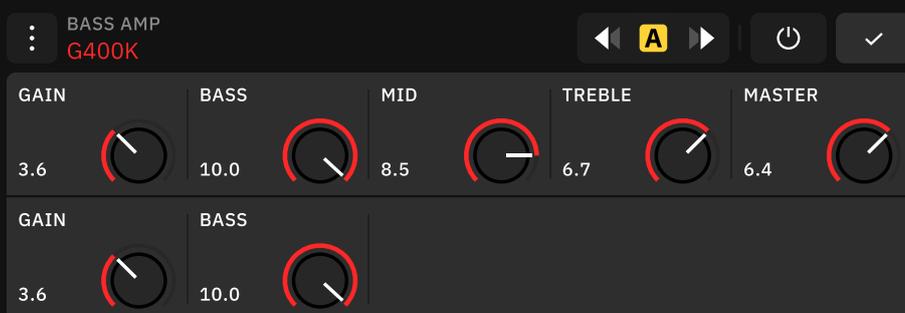
指でスワイプして下にスクロールし、デバイスのカテゴリをタップすると、デバイスリストが表示されます。

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。

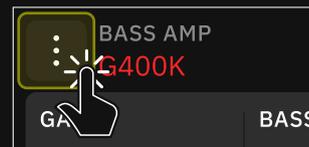
グリッドにブロックを追加したら、そのブロックをタップしてメニューを開きます。



ブロックメニューを開くと、パラメーターにアクセスできます。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。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変更できます。

デバイスブロックのコンテキストメニュー

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

📄 Copy device 📄 Paste device

選択されたデバイスとその現在の設定をクリップボードにコピーします。ブロックの貼り付けは、グリッドをタップして新しいデバイスを追加し、新しく追加された  ボタンをタップすることで行うことができます。クリップボードは、プリセット間でブロックをコピー&ペーストすることもできます。

 デバイスを貼り付けると、選択中のデバイスがクリップボードに保存されているデバイスに置き換わります。

↺ Reset to defaults ⚙️ Set parameters as defaults

デバイスのパラメーターを初期設定値に戻すほか、状況に応じて現在のパラメーター値を初期設定値として設定することが可能です。

🎛️ 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設定します。“Assign Expression Pedal”メニューをタップすると、アサインするエクスプレッション・ペダルポートの選択画面が表示されます。

詳細は [エクスプレッション・ペダルのアサイン](#) をご覧ください。

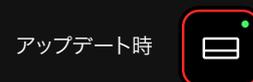
↔ Mute/Bypass

現在のデバイスブロックをOFFにしたときに、バイパスまたはミュートのどちらにするかを決定します。Bypassボタンは、選択された機能に応じて、 もしくは  のどちらかに変化します。



↑ Model update available ↓ Change to Legacy version

現在選択しているデバイスのレガシーバージョンと最新バージョンの切り替えを行います。新しいバージョンが利用できる場合、ブロックの上に **緑の点** が表示されます。



🗑️ Remove block from the grid

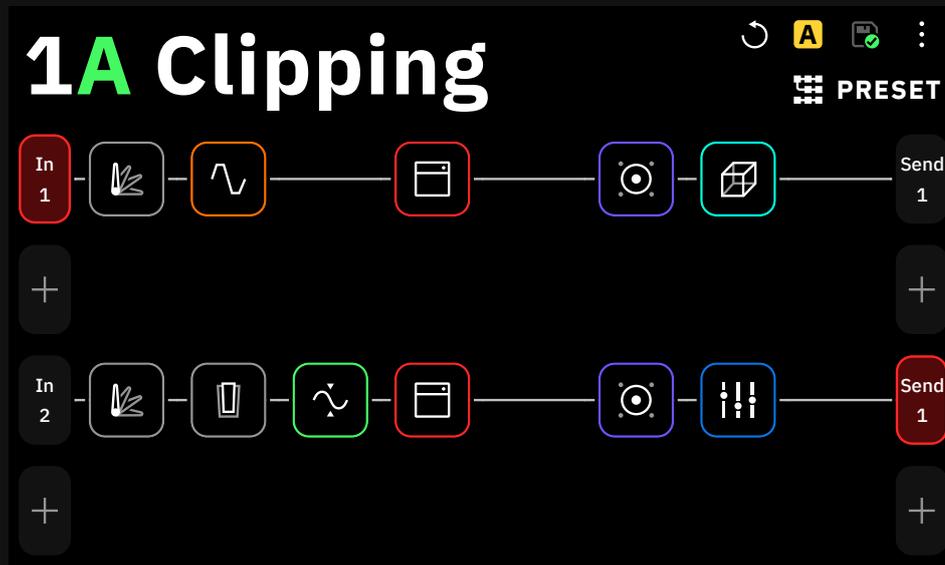
グリッドからデバイスブロックを完全に削除します。

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。



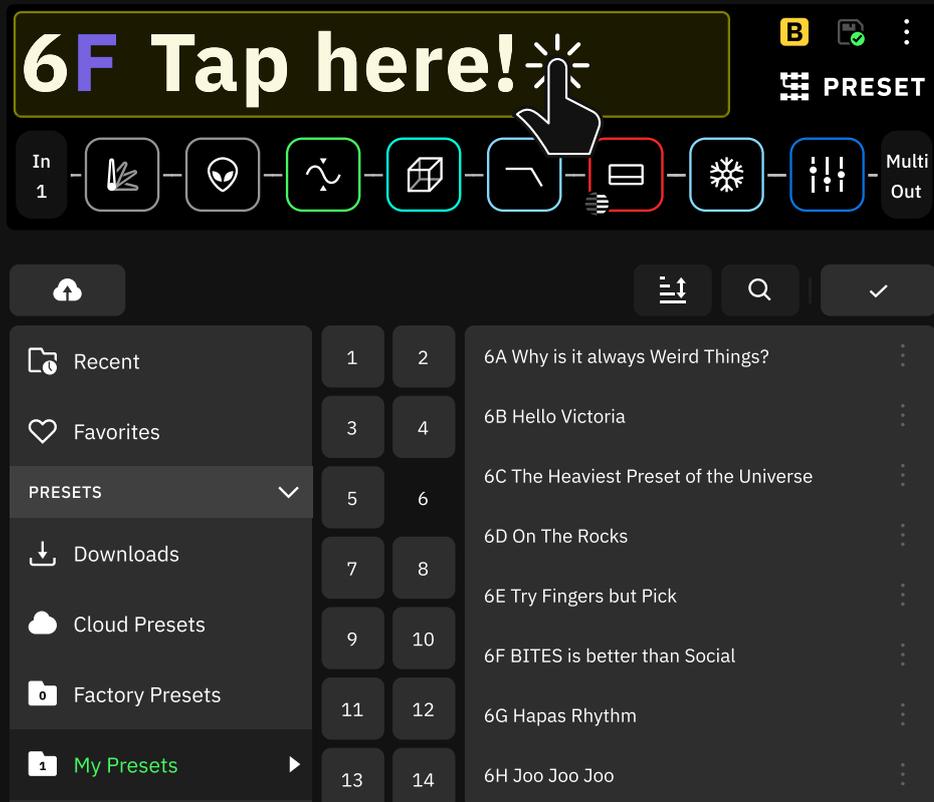
上図の場合、IN 1とSEND 1の両方がクリップしています。I/Oセッティング画面でIN 1 LEVEL [dB]の値を下げると、Raw1での問題が解決します。

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。

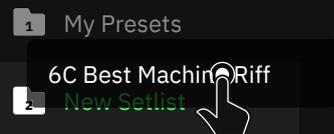


ディレクトリーには、Quad CortexおよびCortex Cloudに保存されているプリセット、Neural Captures、およびインパルスレスポンスのすべてのファイルが表示されます。

各ファイルタイプごとに、1バンク8スロット ×32の合計256スロット保存できます。

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。



プリセットを他のバンクやプリセットスロットにドラッグ&ドロップすることで、プリセットをコピーすることができます。

クイックアクション

編集、コピー、カット、ペーストや削除を行う場合は、操作したいプリセットまたはニューラル・キャプチャーのコンテキスト・ボタン  をタップしてください。

Edit
Copy
Cut
Paste
Delete

デバイスディレクトリー

Quad Cortexに保存されているファイルを確認できます。



Recent: 最近使用したプリセットが表示されます。

Favorites: プリセットをこのフォルダにドラッグ&ドロップすると、素早くアクセスできます。

PRESETS

Downloads: ダウンロードしたプリセット

Cloud Presets: Cortex CloudのProfileに保存されているプリセット。

Factory Presets: Neural DSPで作成されたプリセット(削除不可)。

My Presets: デフォルトのユーザープリセットセットリスト。Cortex Cloudからダウンロードしたプリセットも格納可能(1セットリストあたり256スロット) (※削除不可)。

New Setlist: タップすると、カスタムセットリストが作成されます。セットリストは最大10個まで作成できます。

NEURAL CAPTURES

Downloads: ダウンロードしたNeural Capture

Cloud Captures: Cortex CloudのProfileに保存されているNeural Capture。

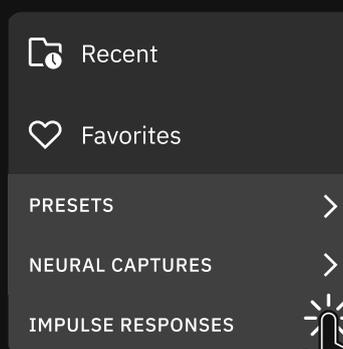
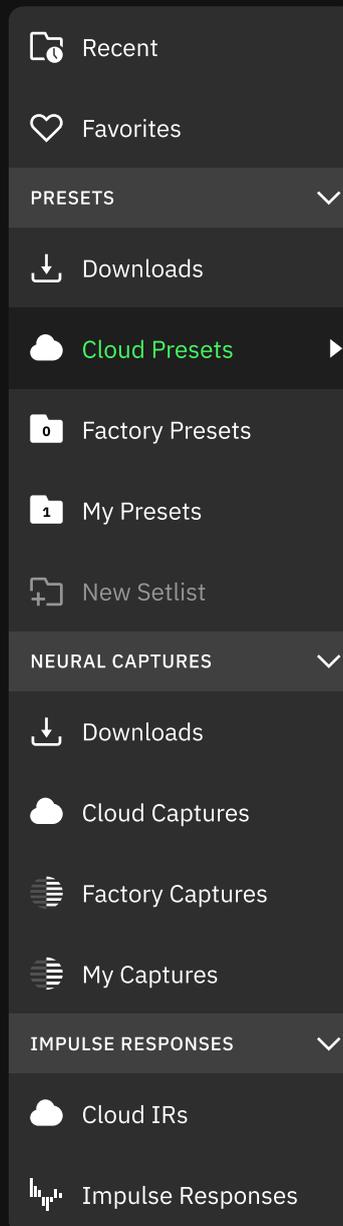
Factory Captures: Neural DSPで作成されたNeural Capture(削除不可)。

My Captures: ローカルのNeural Captureストレージ (2048 スロット)。

IMPULSE RESPONSES

Cloud IRs: Cortex CloudのProfileに保存されているIR。

Impulse Responses: ローカルのIRストレージ (1024 スロット)。



カテゴリーをタップすると、その内容が折りたたまれて表示されます。

プリセットの保存



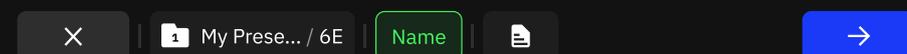
プリセットの変更が保存されていない場合、プリセット名はイタリック体*で表示されます。

右上の  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。

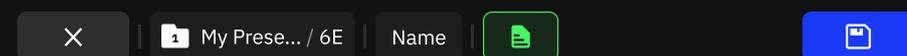
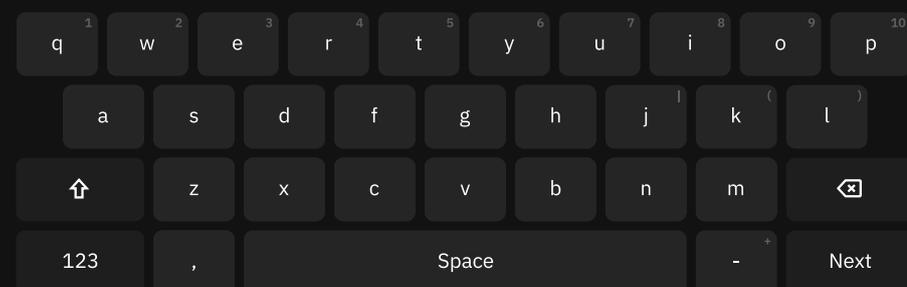
メインメニューから “Save as...” をタップして作成したリグを新しいプリセットとして保存することもできます。

“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。



New Preset Name |



PREFERRED INSTRUMENT



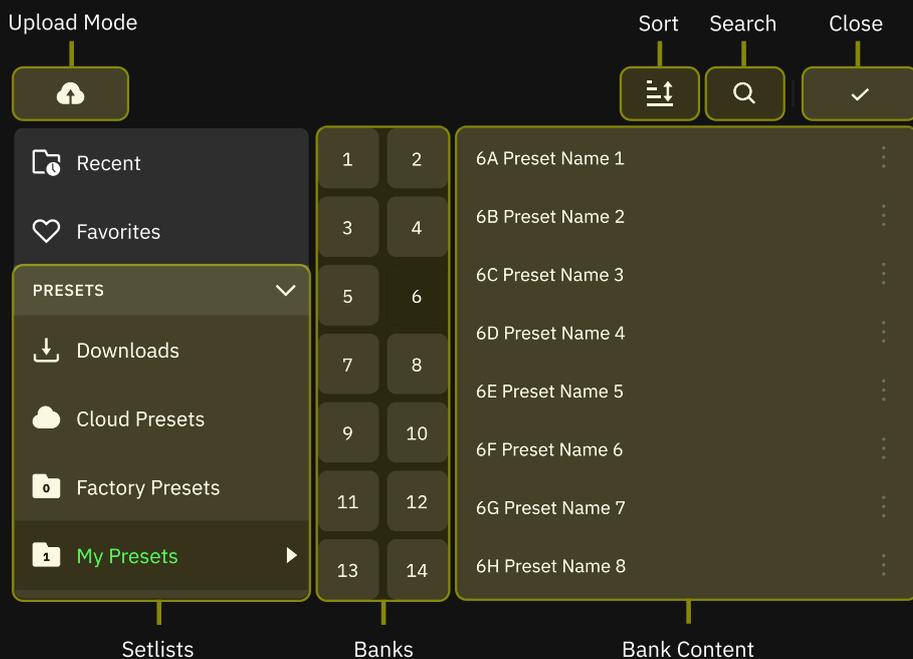
保存メニューでは、プリセットに名前を付けると同時に、タグを割り当てることが出来ます。複数のタグを設定する場合は、カンマとスペースで区切る必要があります。

フォルダーをタップして、プリセットをセーブしたいセットリストを選択します。

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に並べて変えてナビゲートする機能です。

1つのセットリストには1バンクに8プリセットを最大32バンク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プリセット名をタップして、ディレクトリを開きます。次に、最新フォルダの下の  をタップします。セットリストに名前を付けて、  タップして終了します。

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。

 My Prese... / 6E

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。

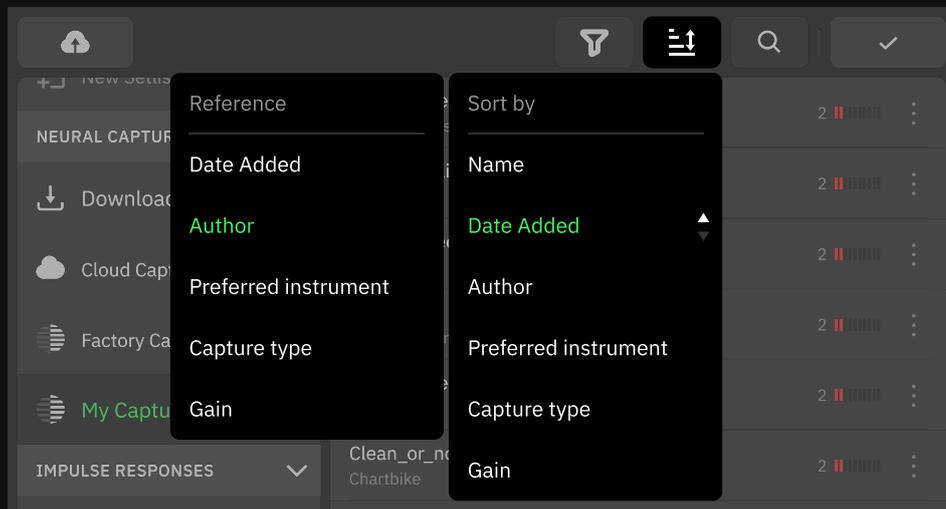


重要: セットリストを削除すると、セットリスト内部のすべてのプリセットも削除されます。

アイテムのソートとサーチ

アイテムのソートとフィルター

ソートオプションは、ディレクトリでも利用できます。  をタップすると、名前、追加日、作者などの項目で並べ替えることができます。



オプションを2回タップすると、昇順と降順が切り替わります。

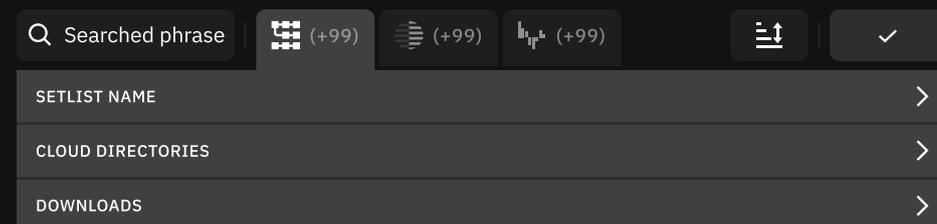
 をタップすると、アンプ、キャビネット、ペダルなどでNeural Capturesをフィルタリングすることができます。

アイテムのサーチ

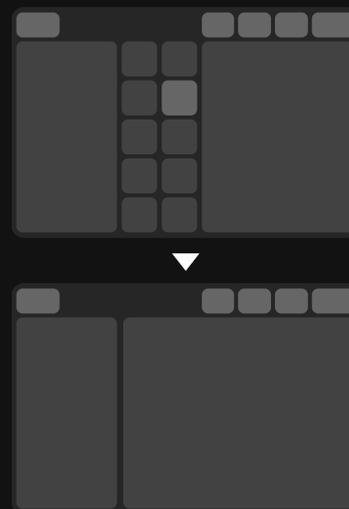
 をタップしてアイテムをサーチします。



入力した文字の下に、最近検索した単語が表示されます。また、入力中のテキストエントリーの下にはサジェストが表示されます。



検索結果は、プリセット、Neural Captures、IRのカテゴリとタブに分けられています。サブカテゴリーは、右側の矢印  をタップすることで折りたたんだり展開したりすることができます。



Neural Capturesと同様に、プリセットもソートすることができます。バンクがソートオプションになったので、プリセットが何かしらでソートされている場合、バンクではなくリストに表示されます。



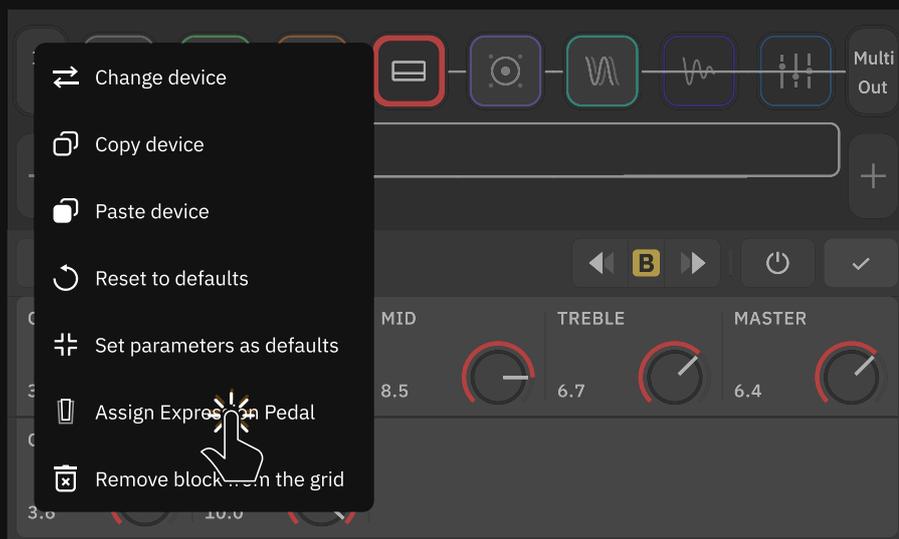
アイテムをタップすると、ディレクトリ内のそのファイルの場所に移動し、**ハイライト**表示されます。そこからアイテムを操作したり、ディレクトリの閲覧を続行したり、検索ボタンをタップして検索結果に戻ったりすることができます。



検索結果は、選択したカテゴリーに応じて並べ替えやフィルタリングが可能です。

エクスプレッション・ペダルのアサイン

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.

DRIVE	MIN RANGE	MAX RANGE			
0.71	0%	100%			
GAIN	DRIVE	BASS	MIDDLE	MID FREQ	
ASSIGN	ASSIGNED	ASSIGN	ASSIGNED	ASSIGN	
TREBLE	MASTER	BYPASS			
ASSIGN	ASSIGN	ASSIGN			

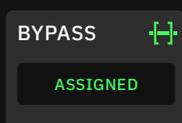
“Assign” ボタンを使ってパラメーターをエクスプレッション・ペダルにアサインし、 ボタンをタップしてペダルのスイープでアクセス可能な最小値と最大値を変更します。完了したら、右上の“Done” ボタンを押してください。

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。

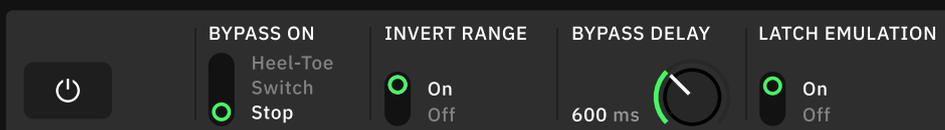
エクスプレッション・バイパス

エクスプレッション・バイパス機能により、デバイスブロックを自動的にアクティブ/バイパスを切り替えることができます。

まず、デバイスブロックにエクスプレッション・ペダルを割り当てます。グリッド上のブロックをタップしてコンテキストメニューを表示し、「Assign Expression Pedal」をタップします。ブロックのパラメーターを操作するために使用したいエクスプレッション・ペダルを選択します。



“ASSIGN」ボタンを使って、エクスプレッション・ペダルを **BYPASS** パラメーターに割り当てます。  ボタンを使ってその選択肢にアクセスします。



— BYPASS ON

- **Heel-Toe**: エクスプレッション・ペダルをヒールダウンすると、デバイスブロックがバイパスされます。INVERT RANGEが "On" に設定されている場合、Toe ポジションでブロックをバイパスすることができます。
- **Switch**: エクスプレッション・ペダルのトゥー・スイッチを押すと、デバイスブロックがバイパスされます。
- **Stop**: エクスプレッション・ペダルを静止させると、デバイスブロックがバイパスされます。

— INVERT RANGE

(Heel-Toe & Switchモード)

- **ON/OFFスイッチ**: 値を反転させ、バイパスのところはアクティブに切り替わります。

— BYPASS DELAY

(Heel-Toe & Switchモード)

- **TIMEノブ**: デバイスブロックがバイパスされるまでの時間を設定します。(最大5000ms)

— LATCH EMULATION

(Switchモード)

- **ON/OFF SWITCH**: モメンタリー式スイッチの動作をラッチ式に変更します。

TRSアウトプットを2系統備えた1台のエクスペッション・ペダルをQuad Cortexに接続できますか？

多くのエクスペッション・ペダルにはデュアルTRS出力があり、それぞれがヒール・トゥ・スweepコントロールや物理的なトゥ・スイッチなどの異なるパラメーターに関連しています。

エクスペッション・ペダルの各TRS出力をQuad Cortexの両方のEXPインプットに接続することで、パラメーターをコントロールしながら、同時にトゥ・スイッチでデバイスブロックをバイパスすることができます。

1. 両方のTRSケーブルをQuad CortexのEXP1入力とEXP2入力に接続します。画面を下にスワイプしてI/O設定メニューにアクセスします。両方のPOSITIONノブのキャリブレーションを行い、変更を保存します。

2. グリッドのブロックをタップしてコンテキストメニューを表示し、"Assign Expression Pedal"を選択します。Expression 1を選択し、接続されているTRSがヒール・トゥ・スweepに対応している場合は、コントロールしたいパラメータに割り当てます。

準備ができたら  をタップします。

3. グリッドの同じブロックをタップし、コンテキストメニューをタップして、もう一度 "Assign Expression Pedal" を選択します。今度はExpression 2を選択します。接続されているTRSが物理的なトゥ・スイッチに対応する場合は、BYPASSパラメータに割り当てます。

4. スイッチモードを選択し、トゥ・スイッチを押します。値が反転している場合は、レンジを戻すことができます。エクスペッション・ペダルにモメンタリー式のトゥ・スイッチが搭載されている場合は、LATCH EMULATIONをオンにしてください。

プリセットやSCENEを切り替えた際にアサインは記憶されていますか？

エクスプレッション・ペダルをパラメーターに割り当てた後、“Set parameters as defaults” オプションを使用して、デバイスブロックに割り当てられたEXPインプットを記憶することができます。

プリセット保存中は、パラメーターポジションとトゥ・スイッチの極性は記憶されません。プリセットの読み込み中は、現在のパラメーターポジションとトゥ・スイッチの状態が維持されます。

エクスプレッション・ペダルにパラメーターを割り当てた場合、そのパラメーターのSCENEデータも無視されます。

どのエクスプレッション・ペダルをサポートしていますか？

Quad Cortexは、様々なエクスプレッション・ペダルと互換性があります。

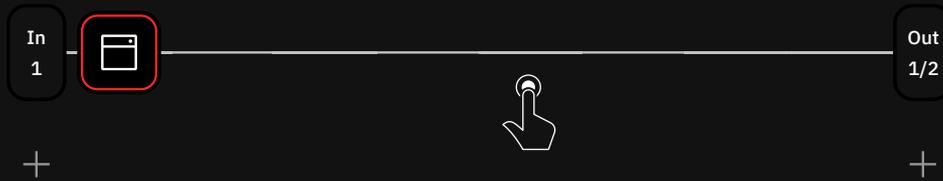
以下の機能を持つデバイスは、正常に機能するはずです。:

- ・ シングルTRSエクスプレッション出力(ワウ、ボリューム出力は非対応)。
- ・ デュアルTRS出力(スweepコントロールとトゥースイッチ専用出力)。
- ・ ラッチ式のトゥ・スイッチ
- ・ ラッチングエミュレーションが「On」に設定されている場合のみ、モメンタリ式トゥースイッチが機能します。
- ・ リニアまたは対数カーブ。
- ・ ミニマムノブ搭載。
- ・ 極性反転機能。

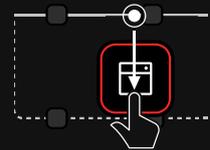
スプリッターとミキサー

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。

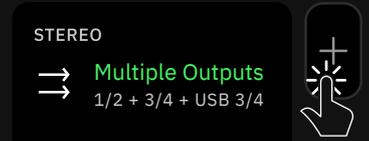
グリッド上の空のスペースをタップしてホールドすると、Rowを2つに分割するスプリッター/ミキサーパスが作成されます。



グリッド上で1行目と2行目、3行目と4行目の間にブロックを縦に移動させると、スプリッター/ミキサーのパスが自動的に作成されます。



Multi Outブロックは、XLRアウト1/2、TRSアウト3/4、そしてUSBに信号をルーティングします。すべてのファクトリープリセットと新規作成プリセットのデフォルト設定です。



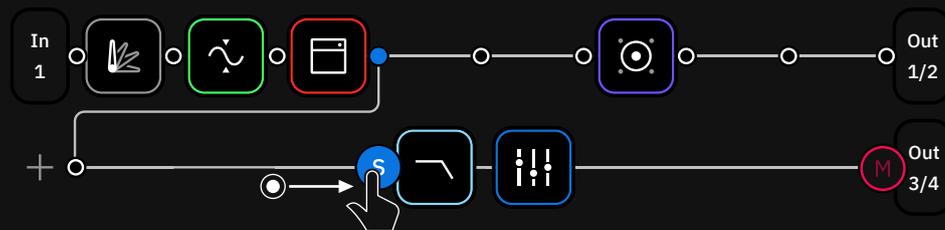
グリッドの任意の出カブロックをタップし、” Multiple Outputs ”を選択しますると、この機能が有効になります。

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

Mixer (Mixer) **M** 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対応した2つのショートカットを用意しました。いずれか
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ノブ:** 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ノブ:** A側(元のRow)へ出力されるレベルをセットします。
- ・ **LEVEL TO Bノブ:** 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割して送信します。

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

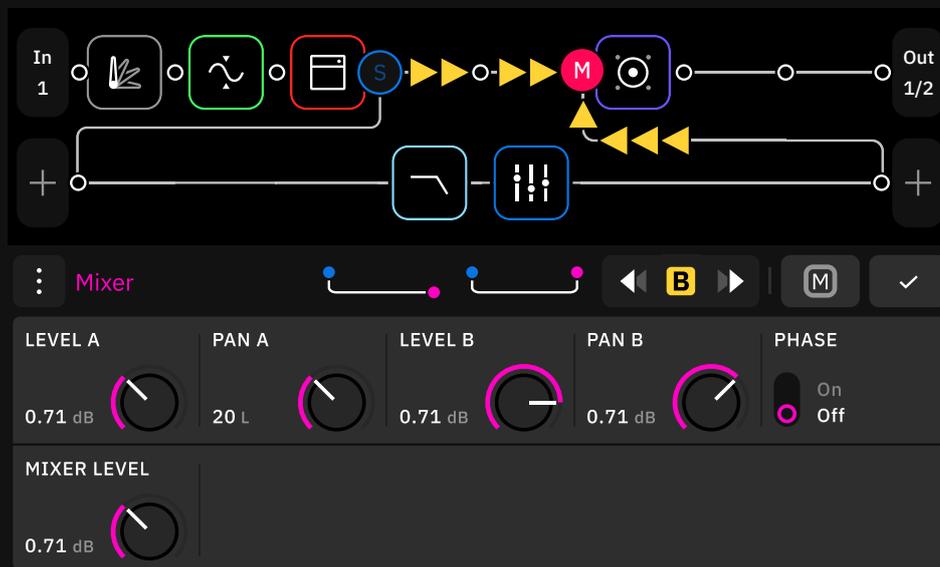
Splitter Stereoスイッチ

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。

Mixer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。

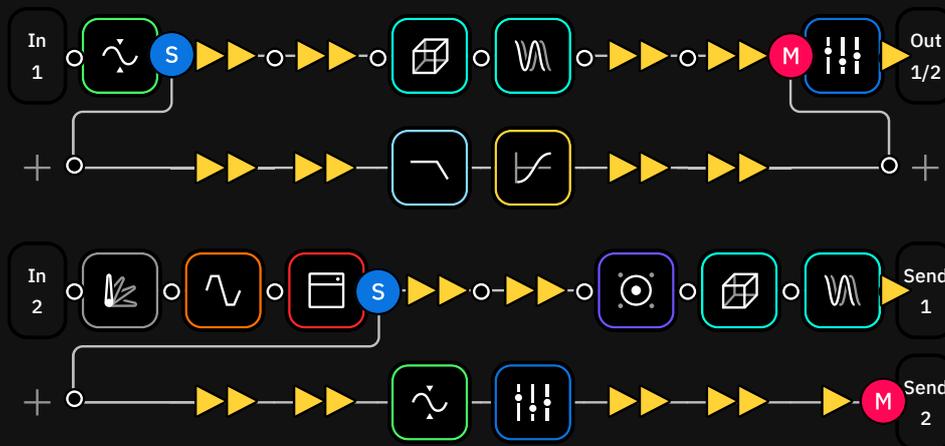


この場合、Row1とスプリッター/ミキサーパスの両方がミキサー入力に接続されています。シグナルレベルをコントロールするには、以下のパラメーターを使用します。

- **LEVEL Aノブ**: 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ノブ**: 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ノブ**: Splitter/Mixerパスのレベルをコントロールします。
- **PAN Bノブ**: Splitter/Mixerパスのパンをコントロールします。
- **PHASEスイッチ**: Splitter/Mixerパスの位相を反転します。
- **MIXER LEVELノブ**: ミックス後の全体のレベル調整を行います。

2系統のシグナルチェーンで構成されたワークフロー

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。次の例をご参照ください。



このプリセットは、ボーカル用 (Rows 1-2) と Guitar+Cab & Cabバイパス (Rows 3-4)として使用することができます。

ボーカルチェーン

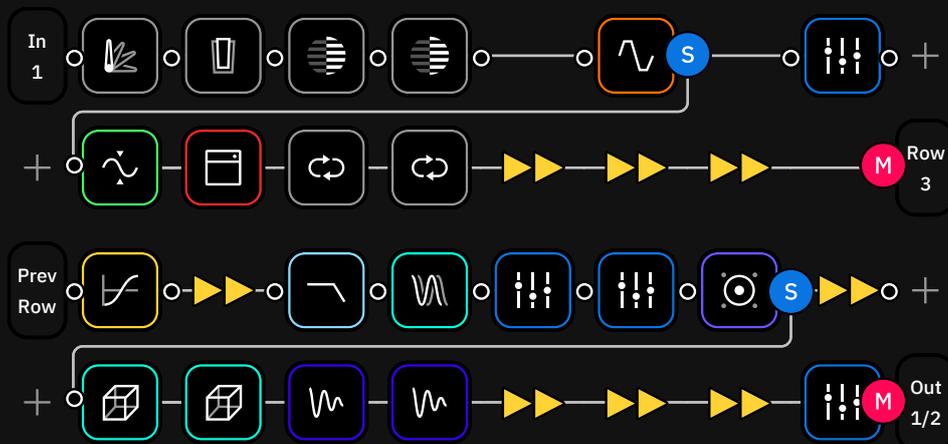
- ・ コンプレッサーの直後にボーカルシグナルが2列目に分岐しますが、このスプリッターはバランスタイプを使用しているため、両列に均等にシグナルが分配されます。
- ・ ミキサーはRow1のEQの前に接続されます。このミキサーは、Output 1/2を使用するために、両列からのシグナルを受けます。

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にシグナルを送ります。
- ・ Row3は、Cabとタイムエフェクトを含むシグナルをそのままSend 1アウトプットに送ります。
- ・ Row4はアンプの後、Input1からのシグナルを受け取ります。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、すべての列を使用するような大掛かりなシグナルチェーンを構築する必要がある場合は、次の例をご参照ください。

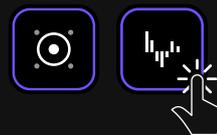


- ・ この巨大なプリセットには、ほぼすべてのタイプのデバイスブロックが含まれています。
- ・ BalanceモードとA/Bモードでは同じように機能させることが可能です。
“LEVEL TO A”をミュートするか、“Balance”を最大にすると、次のRowにシグナルをルーティングすることが可能です。
- ・ Row 2とRow 3をチェーンするには、Row 2の出力ブロックをタップし、Row 3を出力として選択します。Row 3の入力は自動的に“Prev.Row”という名前になります。
- ・ Row 3とRow 4上でのスプリッター/ミキサーパスはRow 1とRow 2の時と同じように動作します。
- ・ 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。

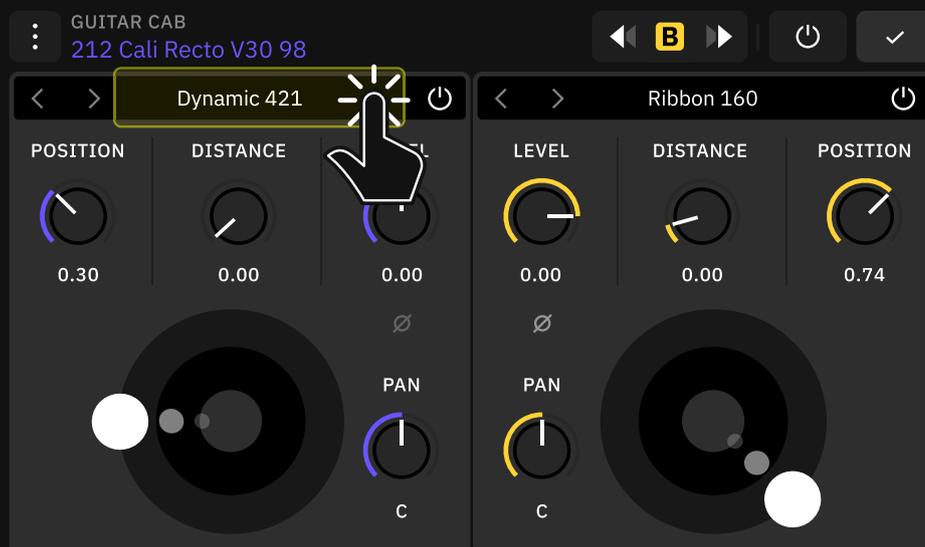
詳細は [CPU Monitor](#) をご確認ください。

外部IRファイルの使用について

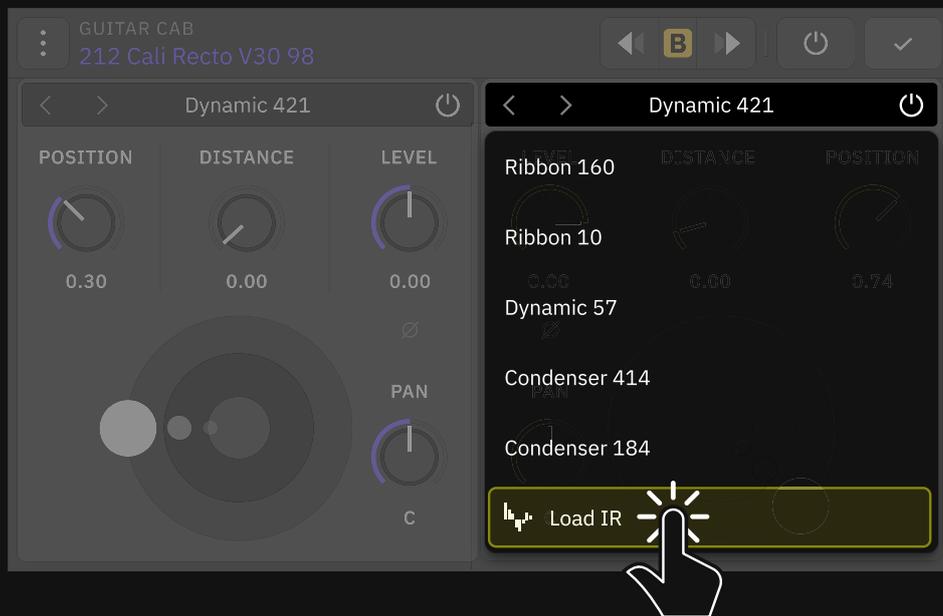
Quad Cortexでは独自のIRファイルを使用することもでき、IRローダーとCabブロックの両方で読み込むことが可能です。



CabブロックのIRファイルの読み込み



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“Load IR”をタップします。



Impulse ResponsesライブラリーからIRファイルを選択します。自動的に選択されたスピーカーに読み込まれます。

インパルスレスポンスのインポート方法の詳細については、[Impulse Responsesのアップロード](#)をご確認ください。

IRローダーブロック

IRローダーは、自社製またはサードパーティ製のインパルス・レスポンスをより簡単に使用できます。SingleとDual が選択可能です。



The screenshot shows the IR Loader interface with two sections. The top section is for 'IR Name 001' and the bottom section is for 'IR Name 002'. Each section has a power button, a bypass button, and a phase button. Below these are five knobs: LEVEL, HI PASS, LOW PASS, BALANCE, and DELAY. The values for IR Name 001 are: LEVEL -7.1 dB, HI PASS 400 Hz, LOW PASS 7000 Hz, BALANCE 15 R, and DELAY 0.60 ms. The values for IR Name 002 are: LEVEL -6.0 dB, HI PASS 270 Hz, LOW PASS 7000 Hz, BALANCE C, and DELAY 0.00 ms.



- ・ **BYPASSボタン**:インパルス・レスポンスのON/OFFを切り替えます。
- ・ **PHASEボタン**:ロードしたインパルス・レスポンスの位相を反転させます。
- ・ **LEVELノブ**:選択したインパルス・レスポンスのボリュームをコントロールします。
- ・ **HI & LOW PASSノブ**: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。
- ・ **PANノブ (Single)**:インパルス・レスポンスのパンニングをコントロールします。
- ・ **BALANCEノブ (Dual)**:選択したインパルス・レスポンスのバランスをコントロールします。
- ・ **DELAYノブ**:選択したインパルス・レスポンスを最大25 msまでディレイさせます。

矢印をタップして、保存されているIRを切り替えます。また、右上のフットスイッチを回転させたときにも利用可能なIRを切り替えることができます。

IRセクションの右側にあるQuad Cortexアイコンをタップすると、フットスイッチを回転させたときにどのIRを置き換えるかをコントロールできます。アクティブなセクションは、フットスイッチがハイライトされ、Quad Cortexのアイコンが明るく表示されます。

The screenshot shows the IR Loader interface with controls for Room Mix, Pre Delay, Rev High Pass, Rev Low Pass, Size, and Global Output. The values are: ROOM MIX 33.0 %, PRE DELAY 16.3 ms, REV HIGH PASS 137 Hz, REV LOW PASS 7000 Hz, SIZE Med, and GLOBAL OUTPUT 12.0 dB.

- ・ **ROOM MIXノブ**:信号に付加されるルームリバーブ効果の量を調整します。
- ・ **PRE DELAYノブ**:リバーブエフェクトの初期反射音のディレイタイムを最大100msの間でコントロールします。
- ・ **REV HIGH & LOW PASSノブ**:リバーブの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。
- ・ **SIZEスイッチ**:ルームリバーブのサイズを設定します。
- ・ **GLOBAL OUTPUTノブ (Dual)**:IR Loaderブロックのマスターボリュームです。

Looper X

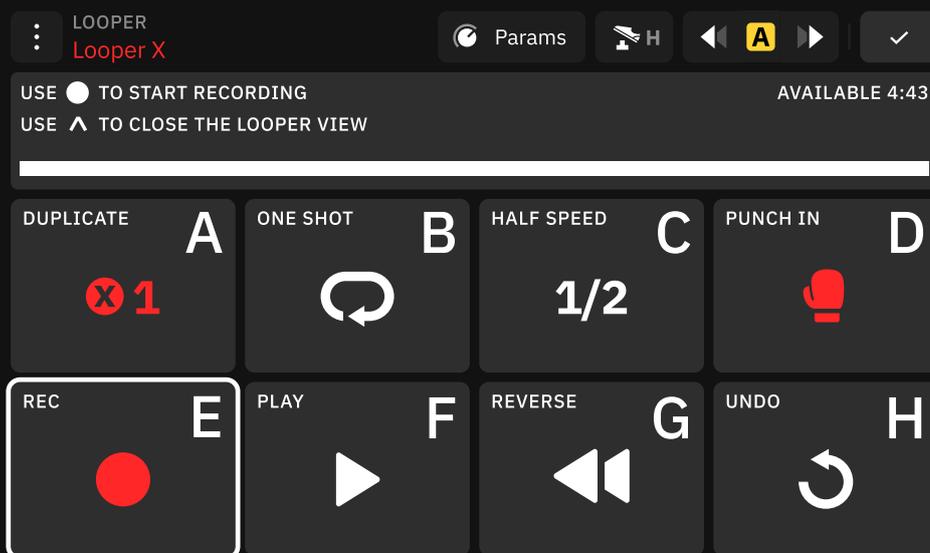
Quad Cortexでは、Looperは専用のデバイス・ブロックです。Looper Xブロックはグリッド上のどこにでも配置でき、クリエイティブなルーティング設定が可能で、すべてのモード(Preset、Scene、Stomp)で使用することができます。

Looper Xのブロックをタップして、そのインターフェースにアクセスします。



パフォーマンスモード

Looper Xのコントロールにはパフォーマンスモードを使用します。すべてのコントロールは便利にレイアウトされ、すでにQuad Cortexフットスイッチにリンクしています。タッチスクリーンはいつでも使用できます。



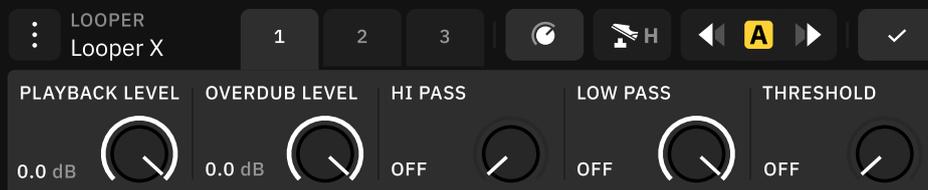
- **DUPLICATE**:元のループの X 倍の長さのオーバーダビングを作成し、オーバーダビングの録音時に元のループを延長することができます。スレッシュホールド機能が有効な場合は、録音用にルーパーを待機させます。
- **RE-LOOP**:ループの長さをトリミングします。この機能は、DUPLICATE が有効なときのみ利用できます。
- **ONE SHOT**:ループを1回再生して停止します。ループ再生中にONE SHOTを使用すると、録音された音声を終了した時点で再生が停止されます。
- **HALF SPEED**:ループを半分の速度で再生します。
- **PUNCH IN**:音声を置き換えます。録音を中止するとき(PUNCH OUT)にも使用します。

- **RECORD** : 録音を開始します。スレッショルド機能が有効な場合は、ルーパーを録音待機させます。このコントロールは再生時はOVERDUBと呼ばれます。
- **OVERDUB** : 再生中に録音を開始します。録音された信号は、既存の録音されたオーディオの上に追加されます。これにより、ループに追加パートを重ねてより複雑な構成にすることができます。
- **PLAY** : 再生を開始/停止します。
- **REVERSE** : 再生中にループを巻き戻します。再生前にREVERSEを使用すると、PLAYを押した後にループを逆回転させることができます。
- **UNDO** : 最後のアクションを元の状態に戻します。このコントロールは使用後は REDO と呼ばれます。REDO 機能は、UNDO で元に戻した操作を元に戻す機能です。

— パラメーターモード

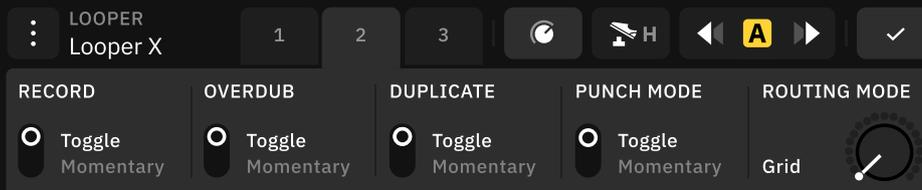
Looper X の設定にアクセスするには、Params モードを使用します。コントロールは3つのページで構成され、Quad Cortexのアップパーエンコーダーにリンクしています。タッチスクリーンを常に使用することができます。

PAGE 1



- **PLAYBACK LEVELノブ** : ルーパーの再生レベルを調整します。
- **OVERDUB LEVELノブ** : オーバーダビング中のループのレベルを設定します。例えば、オーバーダブ・レベルを-5dB に設定するとループを繰り返すたびに音量が-5dB ずつ小さくなり、オーバーダブテイクするたびに音が小さくなります。
- **HIGH PASSノブ** : 高音域を通過させ、再生音の低音域をフィルタリングまたはカットします。
- **LOW PASSノブ** : 低音域を通過させ、再生音の高音域をフィルタリングまたはカットします。
- **THRESHOLDノブ** : オーディオ信号が検出されたときに録音機能をトリガーすることができます。Looper XがMIDIクロックを受信している場合、この機能は無効となります。

PAGE 2

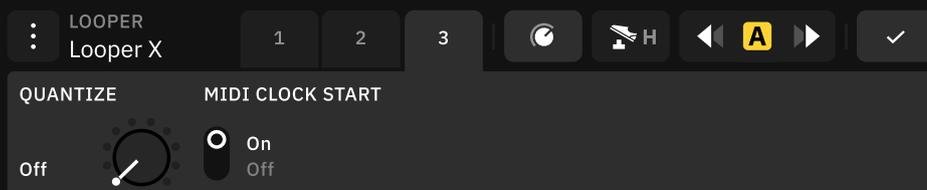


- **RECORD MODEスイッチ**: RECORD機能をToggleまたはMomentaryに設定します。モーメンタリーモードでは、フットスイッチEを押している間ルーパーは録音を行います。
- **OVERDUB MODEスイッチ**: OVERDUB機能をToggleまたはMomentaryに設定します。モーメンタリーモードでは、フットスイッチEを押している間ルーパーは録音を行います。
- **DUPLICATE MODEスイッチ**: DUPLICATE機能を現在のテンポに同期させるか否かを決定します。同期している場合、ループの長さはビートに合わせて固定されます。
- **PUNCH MODEスイッチ**: PUNCH IN/OUT 機能をToggleまたはMomentaryに設定します。モーメンタリーモードでは、フットスイッチDを押している間ルーパーは録音を行います。
- **ROUTING MODEノブ**: 入力と出力のルーティングを設定することができます。これにより、Looper Xをグリッドベースのルーパーからグローバル/Oルーパーに変身させることができます。詳細は次ページをご確認ください。

ルーティングモード

Grid	Looper Xの入出力信号は、グリッド上での位置によって異なります。
In1	ルーパーをInput block 1に仮想的に配置します。Looper XはInput 1から入力信号を受け取り、その出力はこの入力ブロックにアサインされたRowの影響を受けることになります。
In2	ルーパーをInput block 2に仮想的に配置します。Looper XはInput 2から入力信号を受け取り、その出力はこの入力ブロックにアサインされたRowの影響を受けることになります。
Ret1	ルーパーをReturn 1に仮想的に配置します。Looper XはReturn 1から入力信号を受け取り、その出力はこの入力にアサインされたRowまたはFX Loopブロックの影響を受けることになります。
Ret2	ルーパーをReturn 2に仮想的に配置します。Looper XはReturn 2から入力信号を受け取り、その出力はこの入力にアサインされたRowまたはFX Loopブロックの影響を受けることになります。
In1/2	ルーパーをInputブロック1/2に仮想的に配置します。Looper Xは両方のInput 1/2から入力信号を受け取り、その出力はこれらの入力ブロックにアサインされたRowの影響を受けることになります。
Ret1/2	ルーパーをReturns 1/2に仮想的に配置します。Looper Xは両方のReturns 1/2から入力信号を受け取り、その出力はこれらの入力にアサインされたRowまたはFX Loopブロックの影響を受けます。
Out1	ルーパーをOutput block 1に仮想的に配置します。Looper XはOutputブロック1を使用してRowから入力信号を受け取ります。
Out2	ルーパーをOutput block 2に仮想的に配置します。Looper XはOutputブロック2を使用してRowから入力信号を受け取ります。
Out3	ルーパーをOutputブロック3に仮想的に配置します。Looper XはOutputブロック3を使用してRowから入力信号を受け取ります。
Out4	ルーパーをOutputブロック4に仮想的に配置します。Looper XはOutputブロック4を使ってRowから入力信号を受け取ります。
Out1/2	ルーパーをOutputブロック1/2に仮想的に配置します。Looper Xは出力ブロック1/2を使用して、Rowからの入力信号を受け取ります。
Out3/4	ルーパーをOutputブロック3/4に仮想的に配置します。Looper Xは出力ブロック3/4を使用してRowからの入力信号を受け取ります。
Multi	ルーパーをMulti Outブロックに仮想的に配置します。Looper XはMulti Outブロックを使ってRowからの入力信号を受け取ります。

PAGE 3



- **QUANTIZEノブ**: ルーパーをQuad CortexのTempoまたは外部MIDIクロックに同期させます。使用する拍子記号に応じてクオンタイズする拍数を選択します。
- **MIDI CLOCK STARTノブ**: MIDI クロックスタートを受信したときに RECORD、DUPLICATE、PLAY 機能を開始させるかどうかをコントロールします。有効にするとスレッシュホールド機能より優先されます。

Looper Xはどのように見つけるのですか？

Looperは専用のデバイスブロックです。The Gridの空きスペースをタップし、Looperセクションを選択するとLooper Xが見つかります。

Looper Xのループタイムはどれくらいですか？

最大で4分44秒まで録音できます。

プリセットを切り替えるとLooper Xは停止しますか？

プリセットを変更しても、変更先のプリセットにLooperブロックが追加されている限り、アクティブなループは維持されます。

Looper XのパラメーターをMIDIでコントロールできますか？

Looper Xのパラメーターは、特定のCCメッセージで制御することができます。詳しくは [93ページ](#) をご参照ください。

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パラメーター



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パラメーター



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ます）
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パラメーター



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

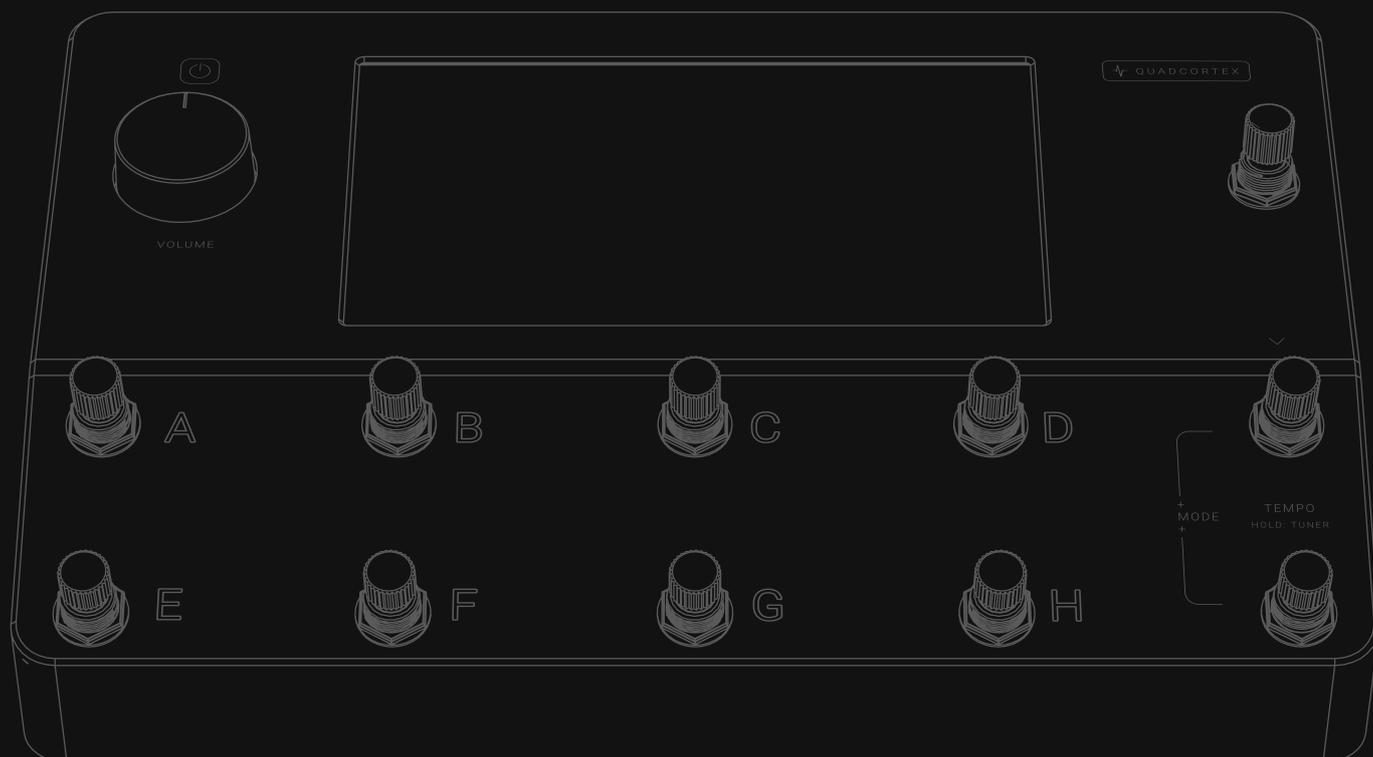


パラメーター	説明
GAIN	選択されたデバイスのゲイン量をコントロールします。
DRIVE / OVERDRIVE	選択されたデバイスのドライブをコントロールします。
TONE	高音域をコントロールします。このパラメーターは、すべての高音域を通過させることも、高音域を大幅にカットして中音域を若干カットすることも可能です。
VOLUME	選択したデバイスの全体的な音量を設定します。
COMP	ゲインリダクションの量 (コンプレッションの強さ) を設定されます。
THRESHOLD	コンプレッションが動作するレベルを設定します。
RATE	エフェクトのレートを調整します。設定値が高いほどスピードが速くなります。
DEPTH	モジュレーションの強さを設定します。
SYNC	エフェクトを現在のQuad CortexのTempoに同期させることができます。同期の値は、TempoとSpeedパラメーターの範囲に制約されます。
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

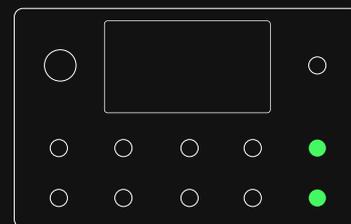
モード

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表示をタップするか、筐体右下の2つのフットスイッチ(Bank Down & TEMPO)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。



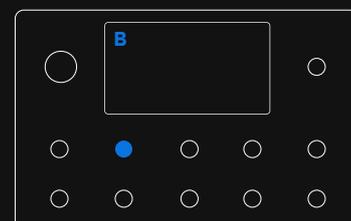
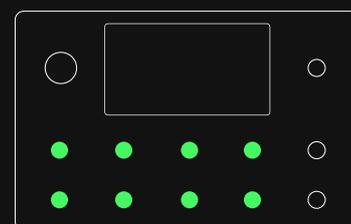
PRESETモード

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、指定のプリセットを呼び出します。



PRESET



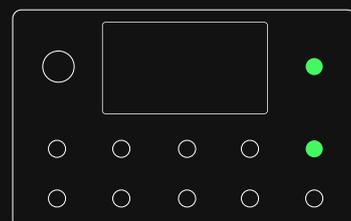
バンクの切り替え

Up/Down フットスイッチを押して、セッリスト内のプリセットバンクを切り替えます。

Up/Downフットスイッチを押すと、バンクナンバーとプリセット名がすぐに切り替わり、プリセット名と現在選択されているフットスイッチが断続的に点滅します。プリセットの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。

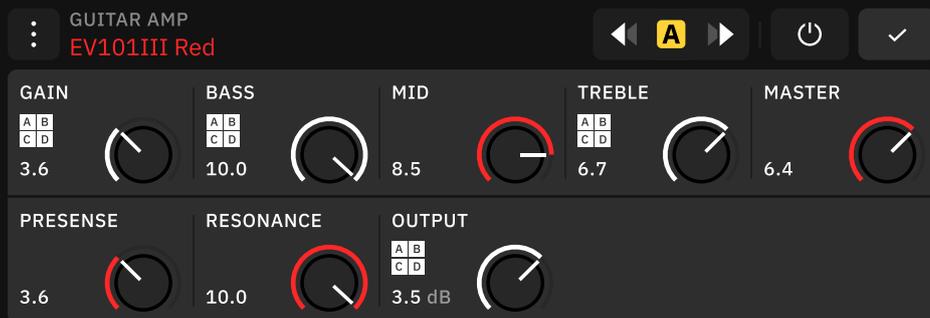
バンクの切り替えの操作をキャンセルするには、TEMPOフットスイッチを押してください。(赤LED)



SCENEモード

Sceneモードでは、プリセット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。

フットスイッチを押して、さまざまなSceneを呼び出します。現在アクティブなSceneはディスプレイ右上の **ブロック** にアルファベットで表示されます。パラメーターをタップ&ホールドすると、そのパラメーターをSceneに割り当てることができます **AB** **CD**。Sceneのパラメーターの割り当てや変更は、現在アクティブなモードに関係なく実行できます。



Sceneにアサインされたパラメーターをタップ&ホールドすると、アサインを解除するダイアログが表示され、アサインを解除すると、メインのSceneの値が復元されます。

Scene Aのパラメーター値は、新規プリセットを作成した際のデフォルト設定となります。プリセットのデフォルトSceneを変更するには、Scene A以外のScene (B~H)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



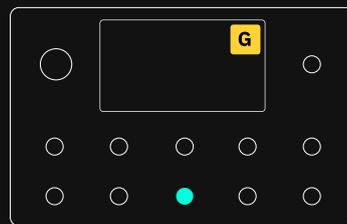
Preset 4E - Scene B



Preset 4E - Scene C



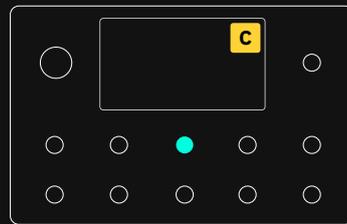
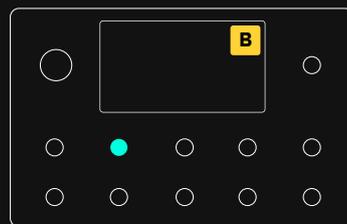
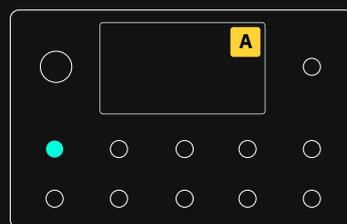
AB **CD** SCENE



Scene Bypass State Behavior (Settings > Device Options)

Sceneモードのブロックのバイパス状態の変更を、アクティブなSceneに自動的に保存するかどうかを制御する機能です。

デフォルトでは、すべての変更が上書きされます。



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、リバーブブロックをバイパスし、ドライナリズムトーンに設定されています。

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アクティブに切り替えますが、リバーブペダルはバイパスされたままです。**Scene C (フットスイッチC)**は、すべてのブロックをアクティブにし、高揚感のあるリードギター・トーンになります。

また、バーチャルデバイスのパラメーターは、各シーンで変更することができます。

フットスイッチ LED

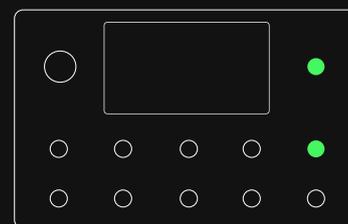
フットスイッチのLEDは、選択されたSceneに応じて点灯します。各プリセットには最大8個のSceneが設定可能です。



プリセットの切り替え

Sceneモード使用中にフットスイッチのUp/Downを押すと、プリセットが切り替わります。

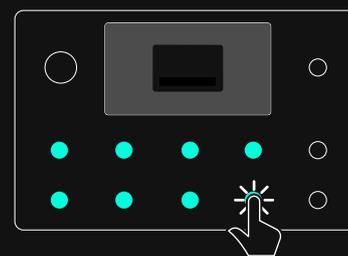
Up/Downフットスイッチを長押しすると、バンクを切り替えることができます。プリセット名と表示されているプリセットに該当するフットスイッチも断続的に点滅します。変更を確定するには、点滅しているフットスイッチを押してください。



SCENEのコピー & ペースト

グリッドのコンテキストメニューから、Sceneをコピーして別のフットスイッチにペーストすることができます。この操作は、どのモードでも実行できます。

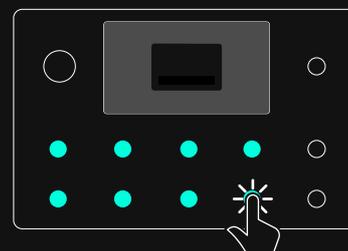
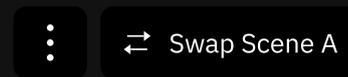
すべての操作をキャンセルしたい場合は、CANCELボタンをタップしてください。



Sceneの入れ替え

グリッドのコンテキストメニューからSceneの入れ替えが可能です。この操作は、どのモードでも行うことができます。

すべての操作をキャンセルしたい場合は、CANCELボタンをタップしてください。



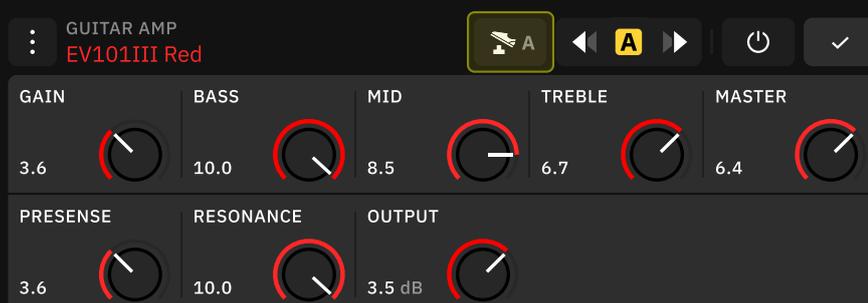
STOMPモード



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。

1つのフットスイッチに複数の機器を割り当てすることも可能です。1つのフットスイッチに割り当てることができるデバイスのON/OFFに制限はありません。



をタップするとブロックを別のフットスイッチに割り当てることが可能です。

Assign footswitch

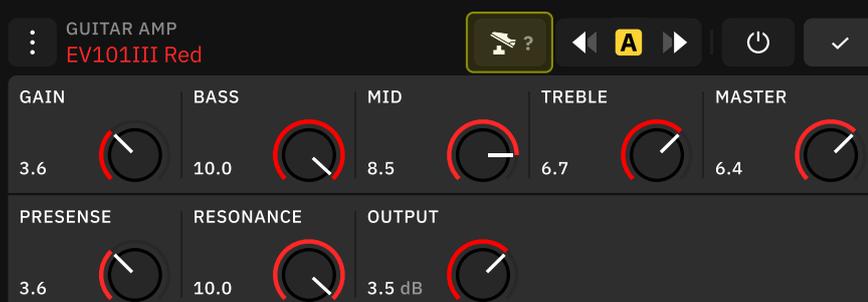
Press the target footswitch to assign.

CANCEL

UNASSIGN

UNASSIGN

をタップすると現在選択しているフットスイッチのアサインを解除します。



をタップすると、アサインされていない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。

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、ブロックのON/OFFが切り替わります。



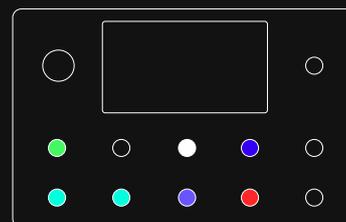
* 画面上のアルファベットは実際にはありません。

1つのフットスイッチに複数の機器を割り当てることも可能です。1つのフットスイッチに割り当てることができるデバイスのON/OFFに制限はありません。

フットスイッチ LED

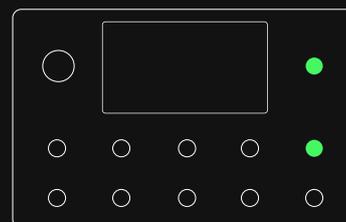
フットスイッチにブロックをアサインすると、アサインしたブロックの色に応じてLEDが点灯します。

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

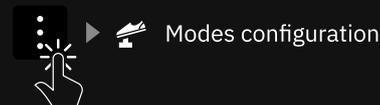
Stompモード時に Up/Down フットスイッチを押すとプリセットが切り替わります。Up/Down フットスイッチを長押しするとバンクの切り替えが可能になり、プリセット名と該当するフットスイッチが断続的に点滅します。プリセットの切り替えを確定させるには点滅しているフットスイッチを押してください。



HYBRIDモード

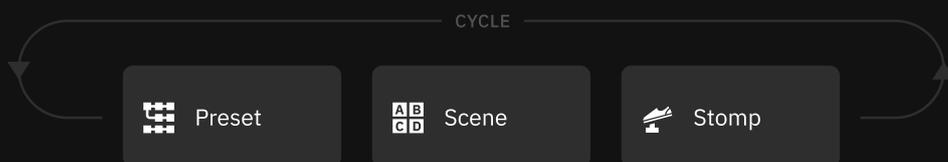
Hybridモードは、新しいプリセットに素早くアクセスしつつ、プリセット内で細かくコントロールしたい人や、アクティブなプリセット内でSceneとStompの両方をコントロールしたい人に最適です。

グリッド画面のコンテキストメニューから "Modes configuration" をタップすることでアクセスできます。



Modes configuration 画面

Modes configuration 画面では、モードの並び替えのほか、Hybridモードの作成が可能です。



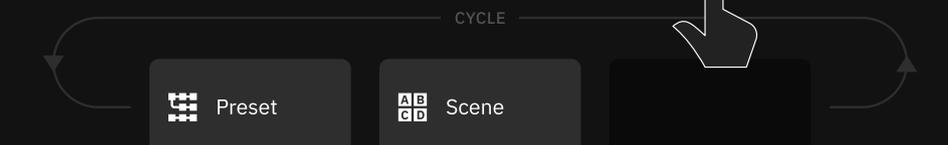
グリッド上でモードを循環させる際に、スロット間でドラッグ&ドロップすることで順番を変更することができます。



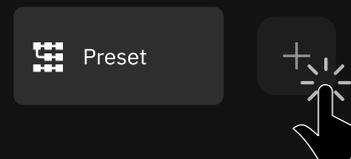
モードを右上にドラッグ&ドロップすると、サイクルから完全に削除されます。

Modes configuration

Drag a Mode on top of another to create Mode. Use a long press to break a Hybrid Mode apart.



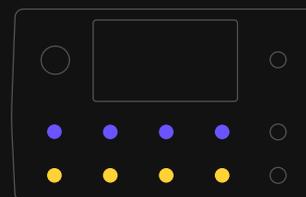
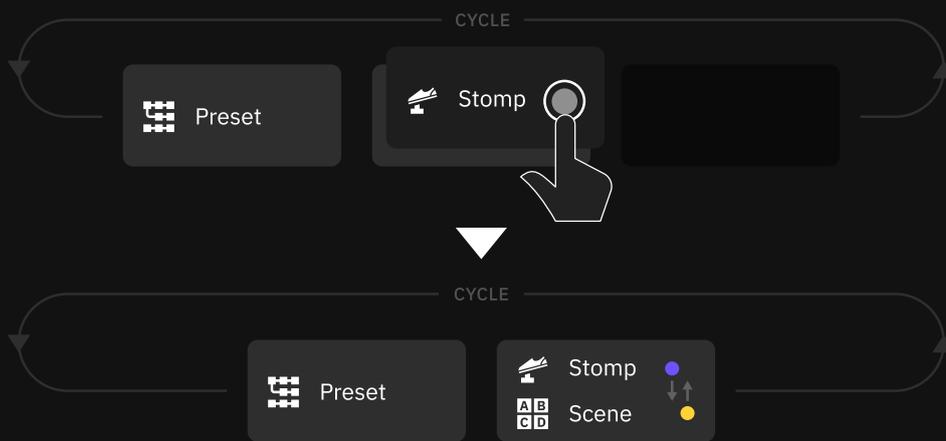
SINGLE MODE



一度削除したモードは、追加ボタンを押すことで再度追加することができます。

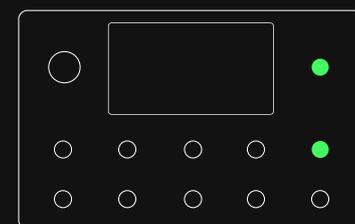
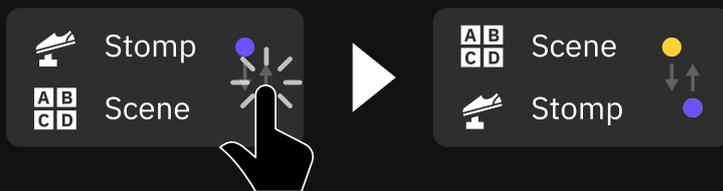
3つのモードをすべて削除することはできません。

モードをドラッグ&ドロップで重ねると、Hybridモードを構築できます。



Hybridモードが作成されると、サイクルの下にフットスイッチの構成が表示されます。

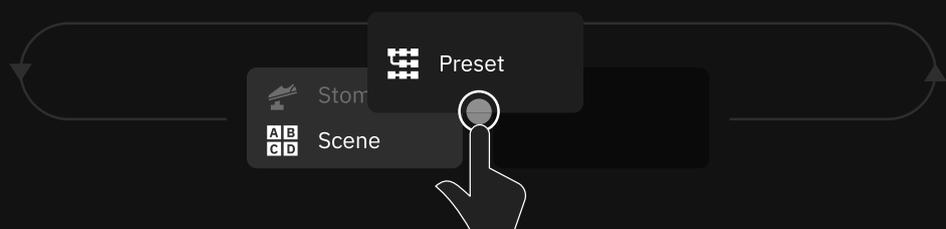
● ↓ ↑ ● をタップするとフットスイッチの構成を切り替えることができます。



HybridモードにPresetモードが組み込まれている場合、プリセットディレクトリのバンクは事実上2つに分割されます。

もう一方のモードと組み合わせて Hybridモードを構成した場合、8つのフットスイッチのうち上下のどちらか4つのスイッチが異なるモードにアサインされ、プリセットを呼び出しに使用できないためバンクが分割されます。

Hybridモードを構築した後でも、モードの並び替えは可能です。



そのため、Up/Downフットスイッチは、8つのプリセットではなく、4つのプリセットを1バンクとして切り替えることができます：

Hybridモードなし：

- 1A Simple Stereo Plexi
- 1B Icicles
- 1C Cory Wong Rock Tour
- 1D Shine On Crazy Synth
- 1E Sparkle Clean
- 1F Chunky EVH
- 1G Stereo Heavy Mood
- 1H Main Lead Live

Hybridモード時：

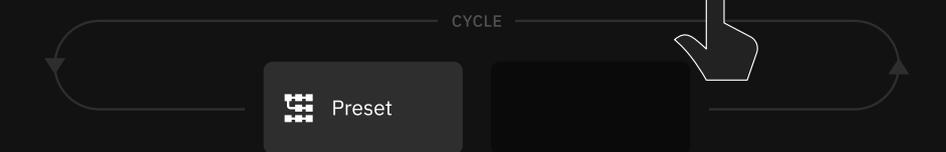
- 1A Simple Stereo Plexi
- 1B Icicles
- 1C Cory Wong Rock Tour
- 1D Shine On Crazy Synth

- 2A Sparkle Clean
- 2B Chunky EVH
- 2C Stereo Heavy Mood
- 2D Main Lead Live

Hybridモードを右上にドラッグ&ドロップすると、両方のモードがサイクルから完全に削除されます。

Modes configuration

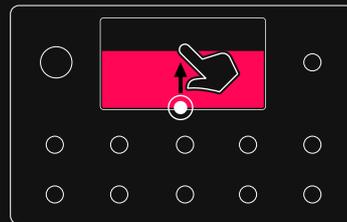
Drag a Mode on top of another to create Mode. Use a long press to break a Hybrid Mode apart.



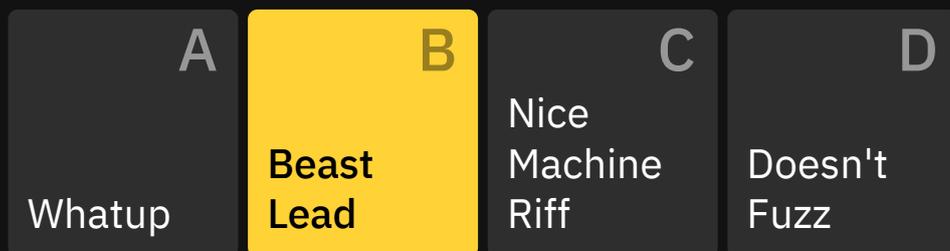
ギグビュー

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。

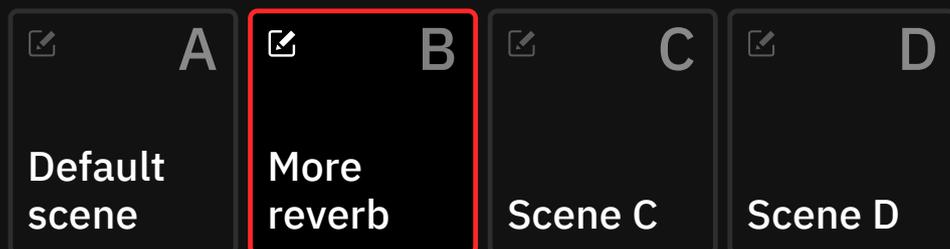


— Presetモード



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。

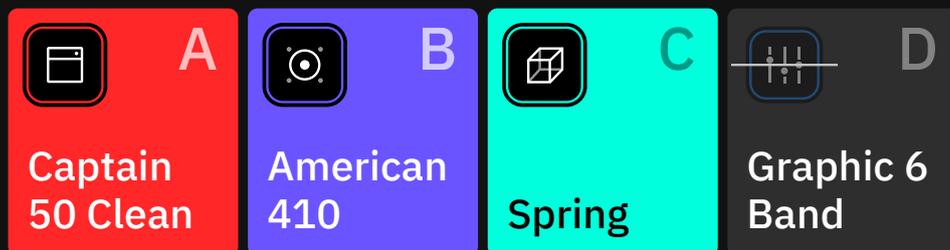
— Sceneモード



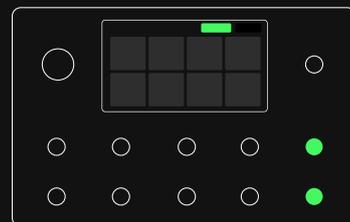
ギグビューでは、各フットスイッチに割り当てられたシーンが表示されます。

 をタップすると、Sceneの名前の作成／変更が可能です。

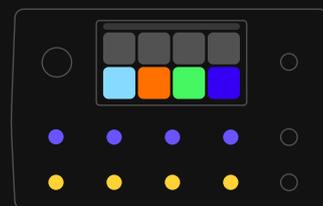
— Stompモード



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。



ギグビュー中に、右上のモード名をタップするか、右下DownスイッチとTEMPOスイッチを一緒に押すと、モードが切り替わります。



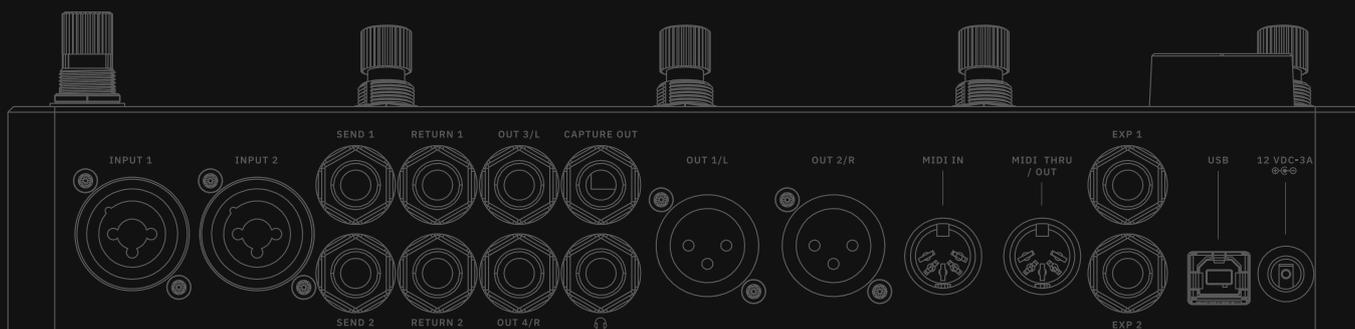
Hybridモードを作成すると、アクティブな両方のモードがディスプレイに表示されます。

 をタップすると、グリッドに戻ります。

06

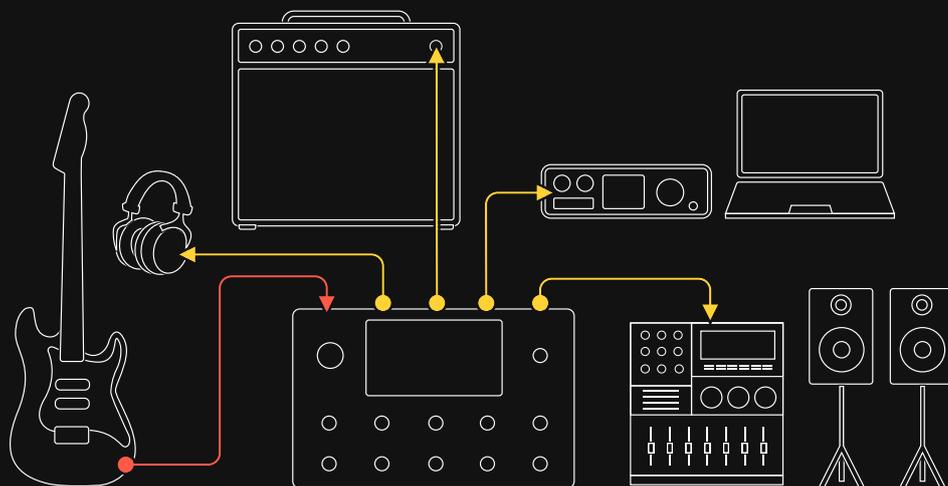
セットアップ例

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。



基本的なルーティング

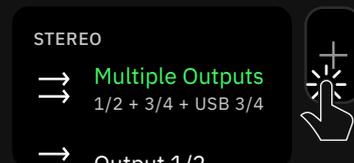
Quad Cortex には複数のルーティングオプションがあり、I/O セットアップ画面で設定することが可能です。



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。

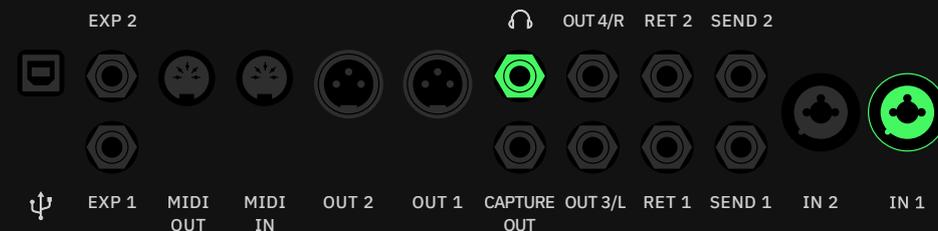
1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. Headphone Outputにヘッドホンを接続してください。
3. I/O セットアップ画面でミックスを調整してください。

Multi Outブロックは、XLRアウト1/2、TRSアウト3/4、そしてUSBに信号をルーティングします。すべてのファクトリープリセットと新規作成プリセットのデフォルト設定です。



グリッド内のアウトプットブロックをタップし、” Multiple Outputs ”を選択すると、この機能が有効になります。

I/O 設定



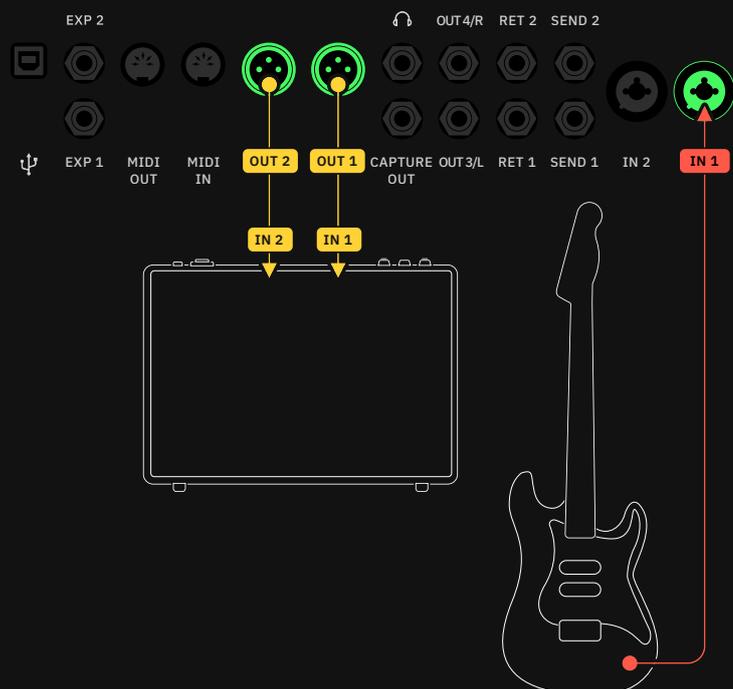
FRFRシステム、オーディオインターフェイスなど、さまざまな機器との接続が可能です。

FRFRシステムとの接続例

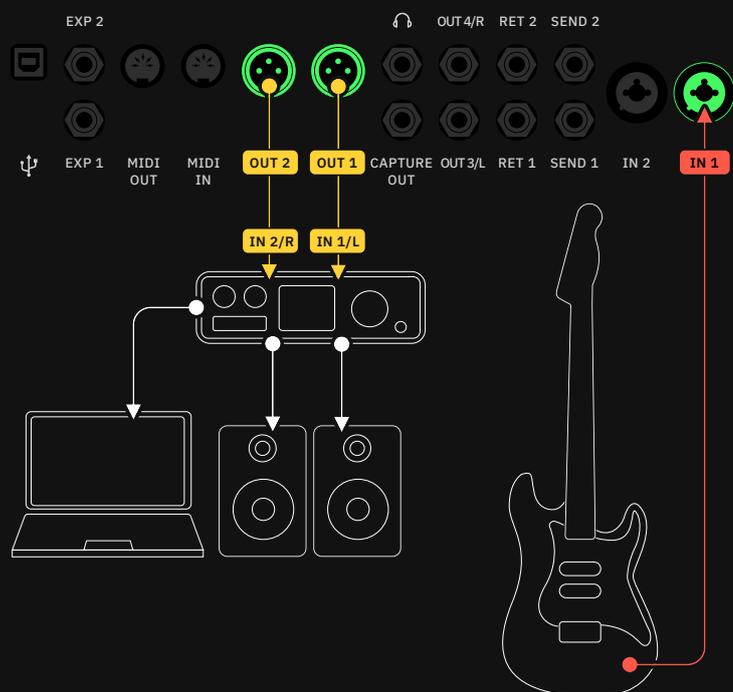
このタイプのセットアップは、フラットレスポンスシステムを使用しているため、シグナルチェーン上のどのデバイスも無効にする必要がなく、ライブアプリケーションでは一般的です。同じI/O設定を使用して、オーディオインターフェースに接続することもできます。

1. Input 1に楽器を接続します。
2. XLRケーブルを使用してOUT1/L (ステレオであればOUT2/Rも) とFRFRシステムもしくはオーディオ・インターフェースの入力端子を接続します。

I/Oセットアップ #1



I/Oセットアップ #2



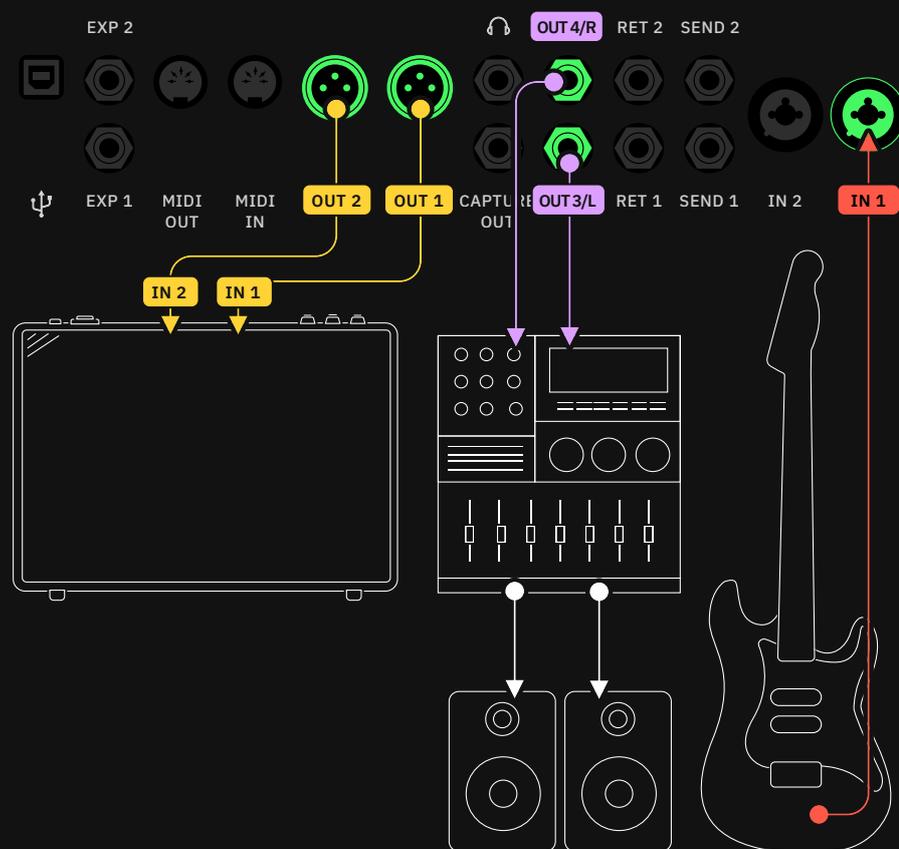
FRFRモニター + PAとの接続例

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。

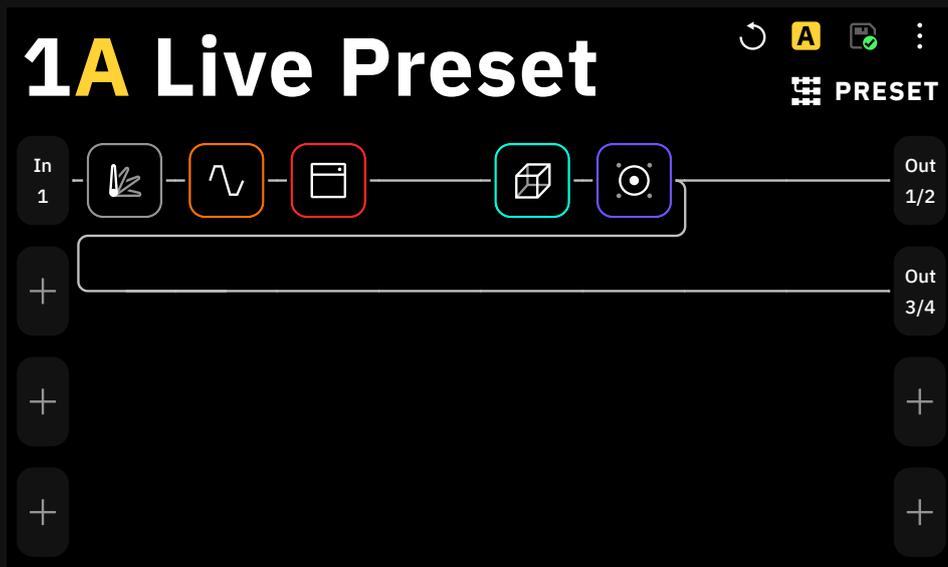
1. Input 1に楽器を接続します。
2. **OUT1/ L**と**OUT2/ R**をFRFRシステムに接続します。
3. グリッド上でA/Bスプリッターを使用してシグナルを2系統に分岐させ、分岐した側のアウトプットを**Output 3/4**にルーティングします。
4. **OUT3/L**と**OUT4/R**をミキシングコンソールやほかのモニタリングシステムに接続します。

なぜA/B スプリッターを使用するのか？

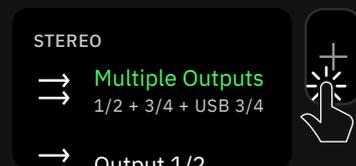
A/Bスプリッターを使用することで、個別にシグナルの音量調整をすることが可能です。



プリセットグリッド #1



Multi Outブロックは、XLRアウト1/2、TRSアウト3/4、そしてUSBに信号をルーティングします。すべてのファクトリープリセットと新規作成プリセットのデフォルト設定です。

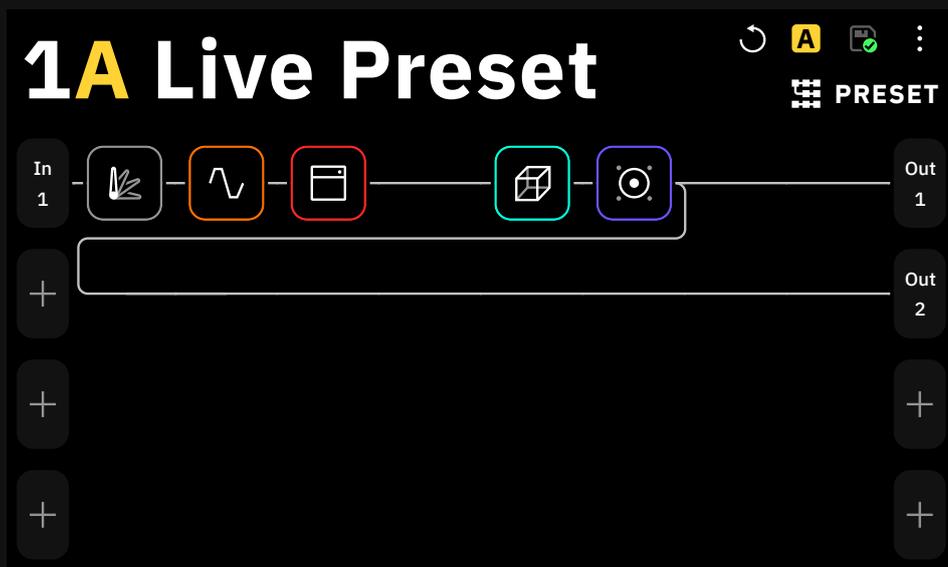


グリッド内のアウトプットブロックをタップし、"Multiple Outputs"を選択すると、この機能が有効になります。

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**をメインのFRFRシステムに接続し、**OUT2/R**をミキシングコンソールや他の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**を使用してシグナルチェーンを分岐し、Outputブロックを**Output 1**と**2**にそれぞれ設定します。



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

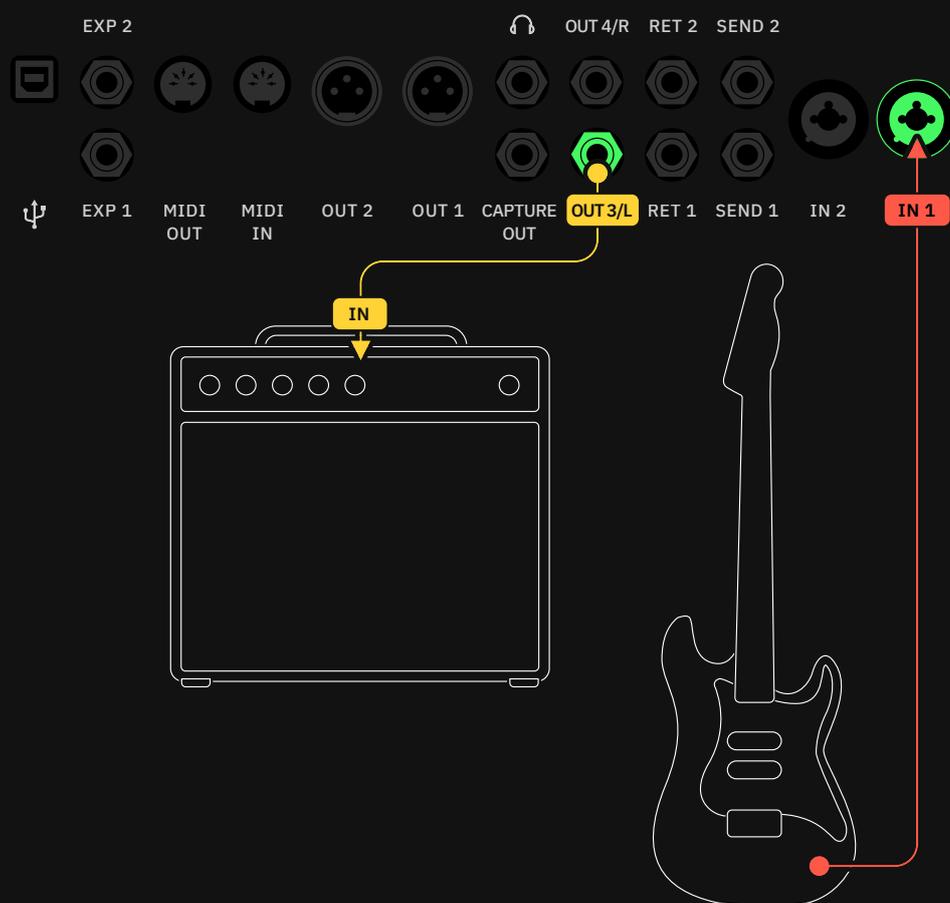
A/Bスプリッターを使用することで、FRFRアンプのレベルに影響を与えることなく、ミキシングコンソールに送り出すレベルを個別に調整することができます。

コンボアンプとの接続例

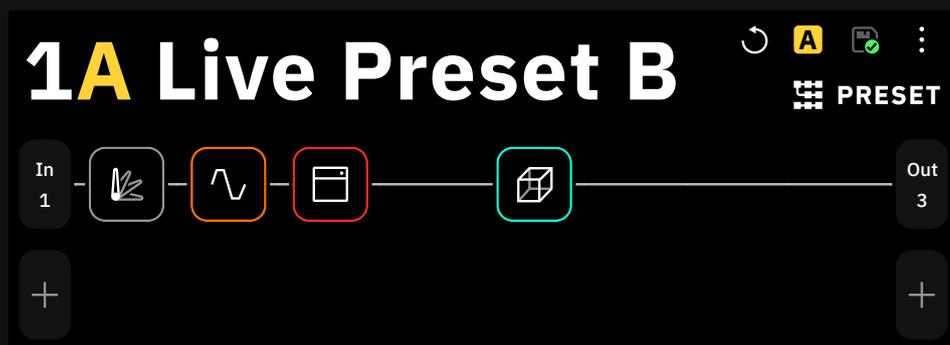
この方法では、実際のキャビネットを使用するため、Quad CortexのCabブロックをバイパス(オフ)にする必要があります。

1. **INPUT 1**に楽器を接続します。
2. Quad CortexのOUT3/L とアンプのインプットを1/4" 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

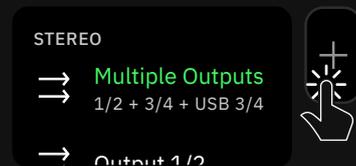


パワーアンプ&キャビネット + FRFRシステムとの接続例

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。

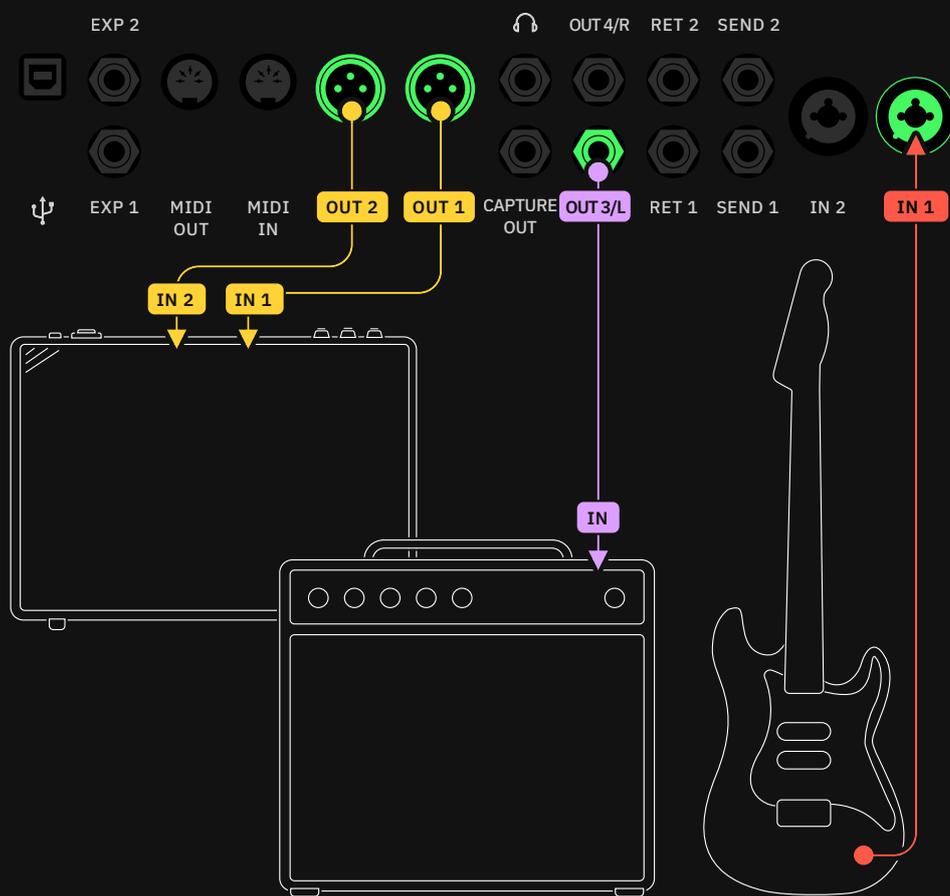
1. **INPUT 1**に楽器を接続します。
2. グリッド上では、メインのシグナルチェーンのOutputが**Output1と2 (OUT1/LとOUT2/R)** に設定されていることを確認してください。その後、A/BスプリッターでCabブロックの前段で分岐し、出力先を**Output3 (OUT3/L)** に設定します。
3. **OUT1/L** (ステレオの場合は**OUT2/R**も)をFRFRシステムに、**OUT3/L**をパワーアンプ+キャビネットに接続します。

Multi Outブロックは、XLRアウト1/2、TRSアウト3/4、そしてUSBに信号をルーティングします。すべてのファクトリープリセットと新規作成プリセットのデフォルト設定です。

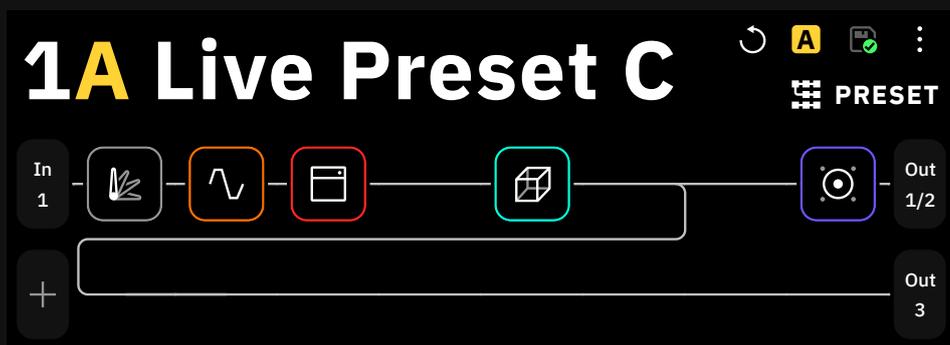


グリッド内のあうとプットブロックをタップし、” Multiple Outputs ”を選択すると、この機能が有効になります。

I/O セットアップ



プリセットグリッド



4 ケーブル・メソッド (4CM)

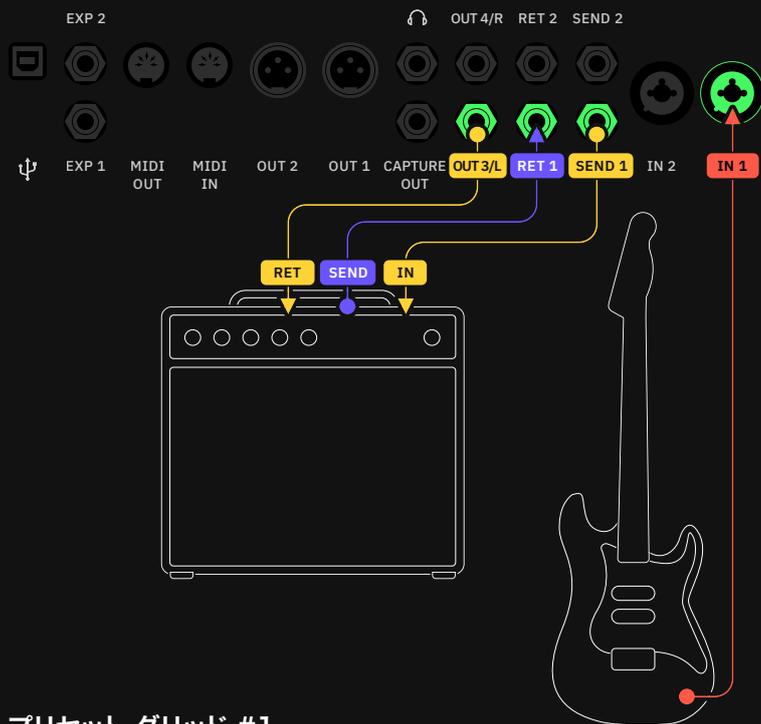
4ケーブル・メソッド (4本のケーブルを使用する方法) では、アンプやキャビネットと組み合わせて、シグナルチェーンの異なるステージ (プリとポスト) でエフェクトを使用します。Quad Cortexはエフェクト・プロセッサとして使用されるため、この目的のために作成されたプリセットには、アンプやキャビネットのデバイス・ブロックは必要ありません。この方法では、オーバードライブ、ノイズゲート、ピッチシフターなどのプリ・エフェクト・ツールを、アンプの前に配置することができます。リバーブやディレイなどのポストエフェクトは、アンプの後に配置します。

1. FX Loopのデバイスブロックを追加します。FX Loop 1を選択してください。
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. OutputブロックをOut 3に設定します。

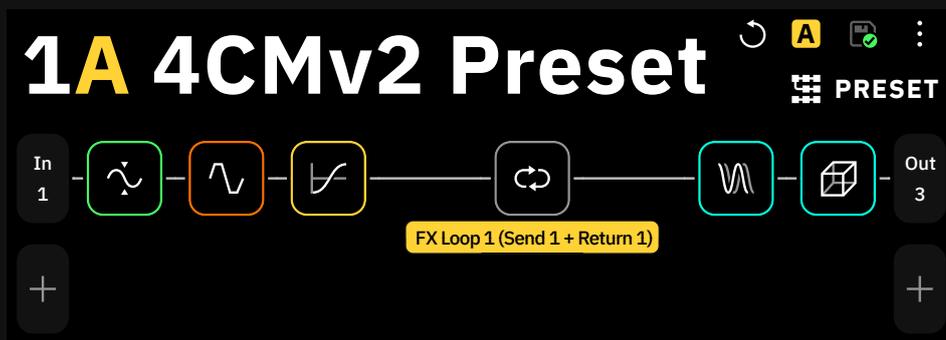
接続には4本のTSケーブルが必要です。

1. INPUT 1に楽器を接続します。
2. OUT 3/Lをアンプのインプットに接続します。
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ブロックの設定方法は様々な選択肢が用意されていますが、FX Loop 1は、SEND 1とRETURN 1を同時に使用できる設定のため、配置されている列の信号を入出力を1ブロックで行うことができます。

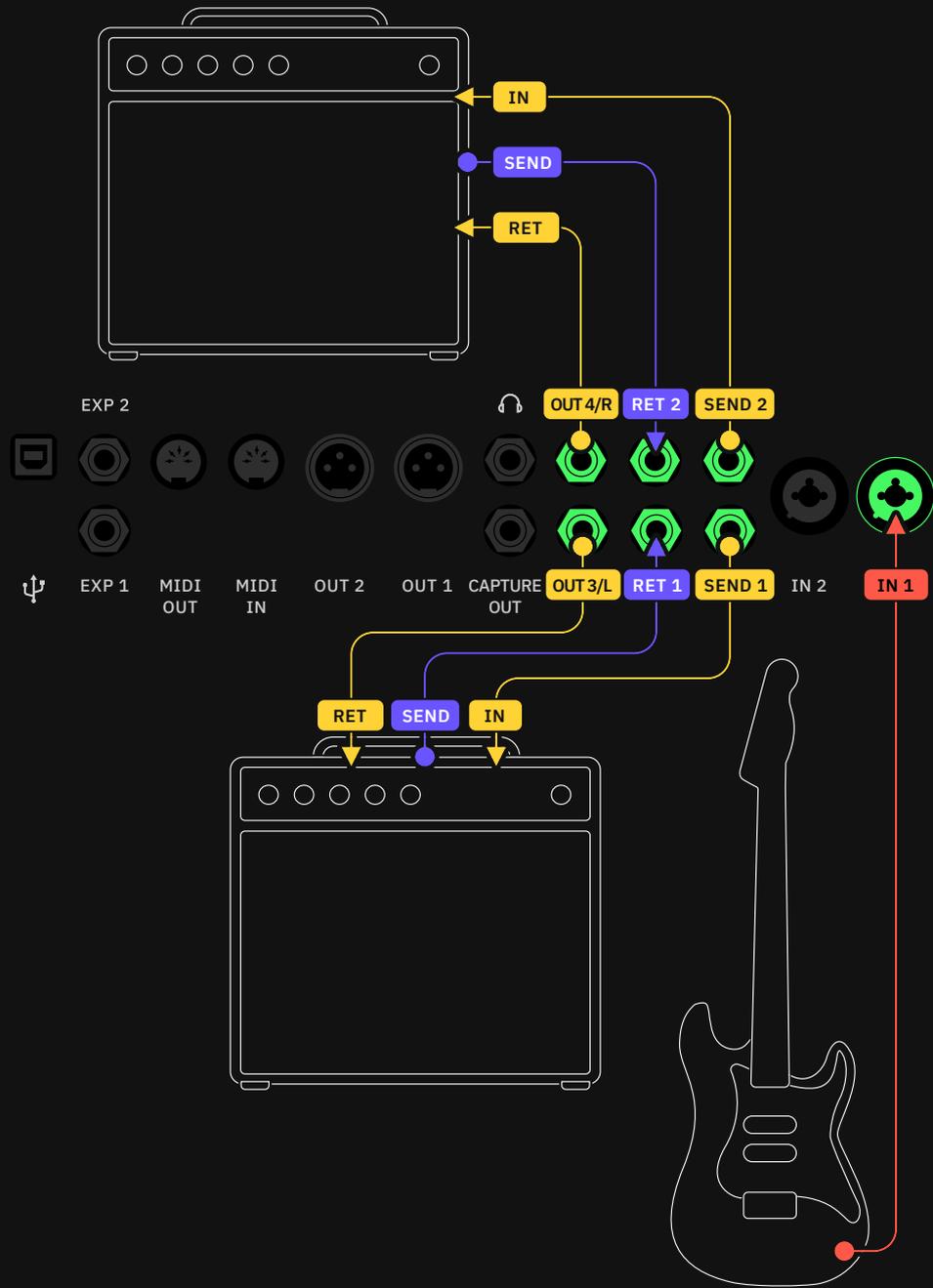
SEND 2とRETURN 2を外部機器との接続に使用したい場合は、FX LOOP 2を選択してください。

7 ケーブル・メソッド (7CM)

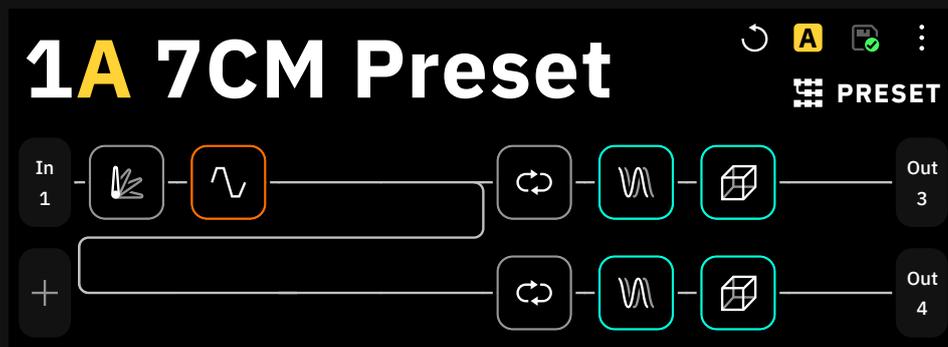
セブンケーブル・メソッド (7本のケーブルを使う方法) では、Quad Cortexに搭載されたエフェクトを2つの外部アンプで使用する際に、2つの列を別々にセットアップします。

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列目に信号を送ります。
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 Setup



Preset Grid

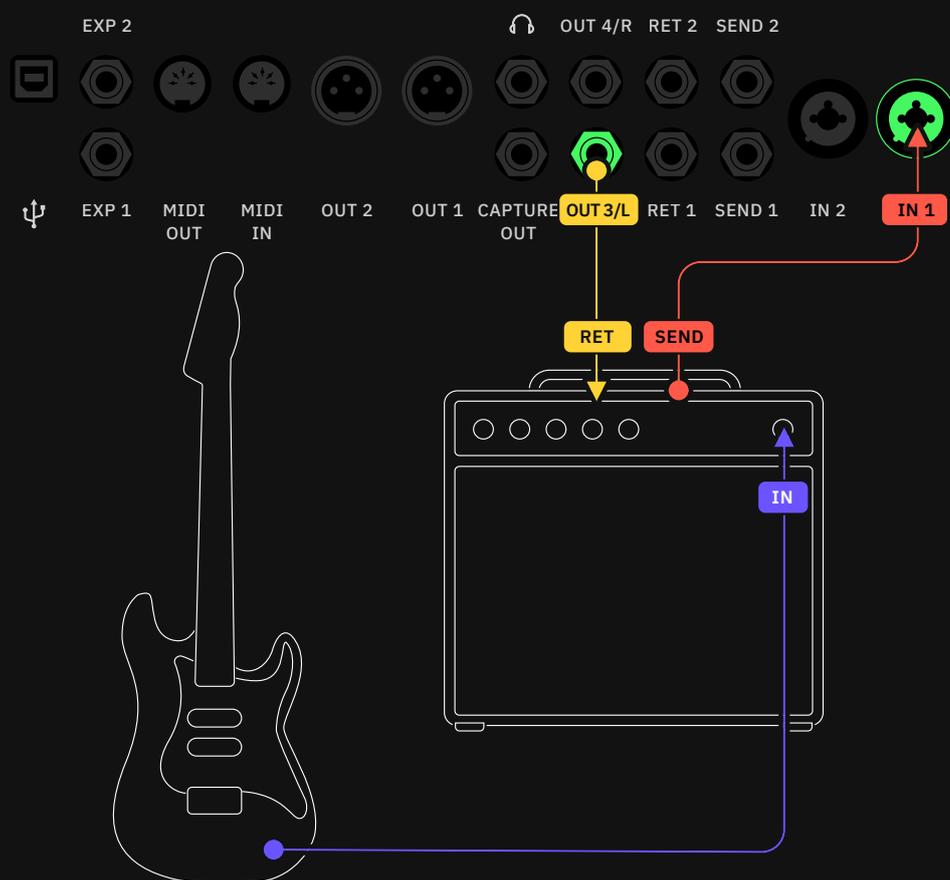


アンプのFXループへの接続例

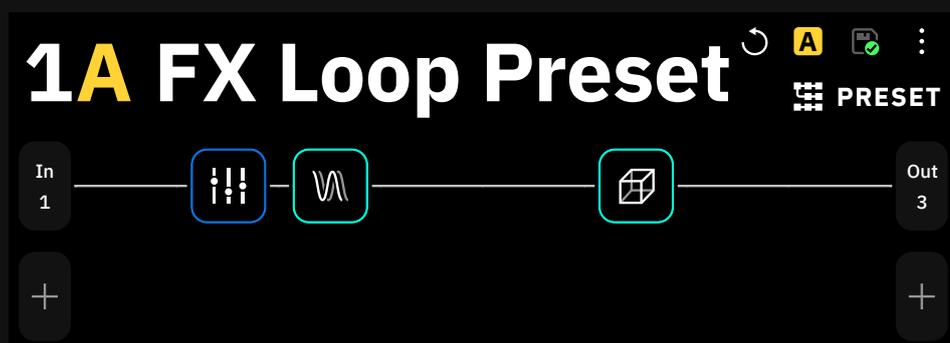
Quad Cortexに搭載されているリバーブやディレイなどのポストエフェクトは、外部アンプのFXループを介して独立して使用することができます。このため、このプリセットには1つの列にポストエフェクトブロックが数個のみ設置されています。

1. 楽器をアンプのインプットに接続します。
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



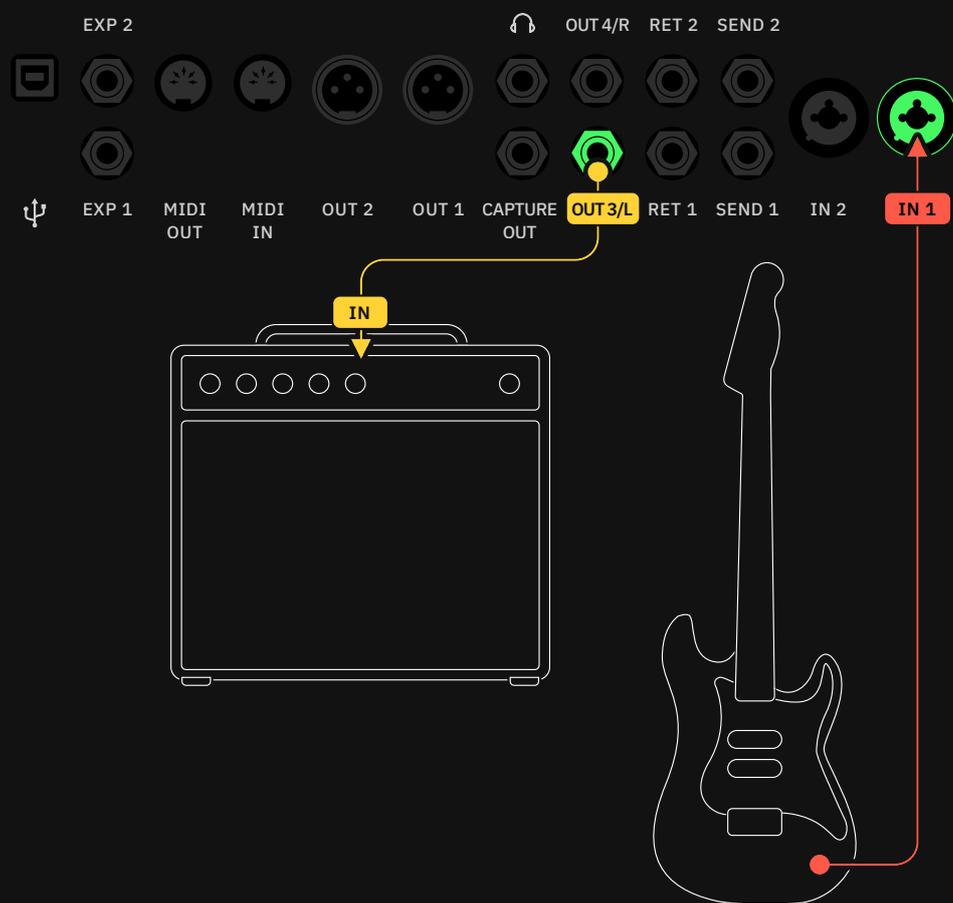
FXプロセッサとしての接続例 (プリセクションのみ)

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・エフェクト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

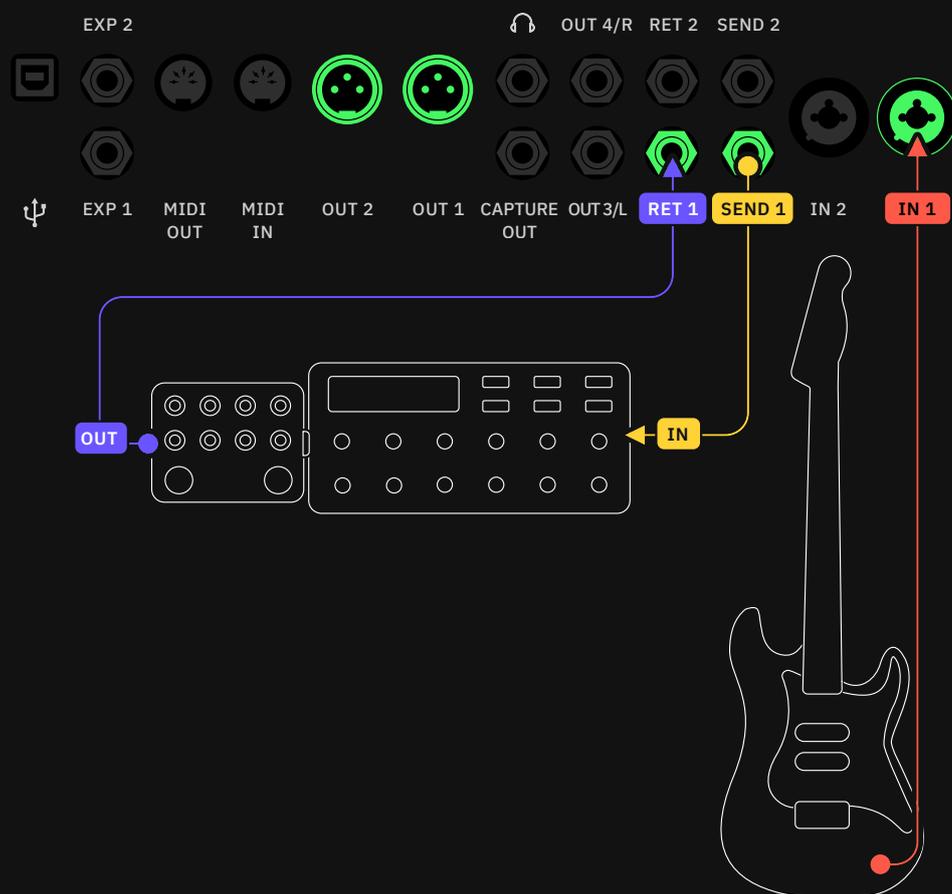


外部機器の接続例 (FX Loop)

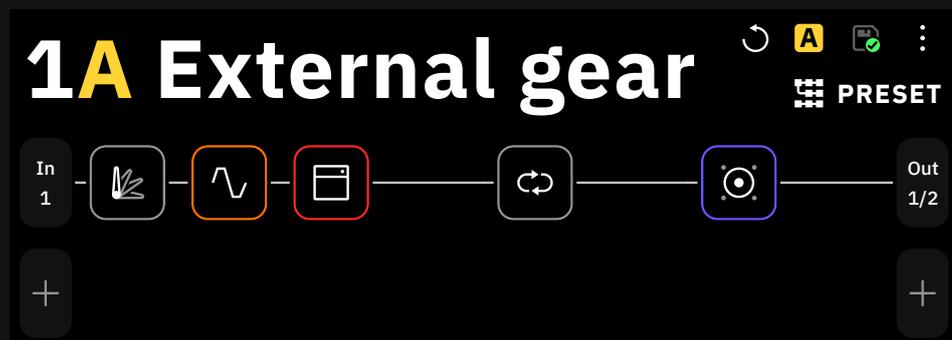
Effects Loopデバイスブロックは、グリッド上のシグナルチェーンに外部エフェクトを挿入することができます。

1. 楽器をINPUT 1に接続します。
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箇所にFX Loopデバイスブロック (FX Loop 1に設定) を追加します。Mixパラメーターが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のインプッ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。

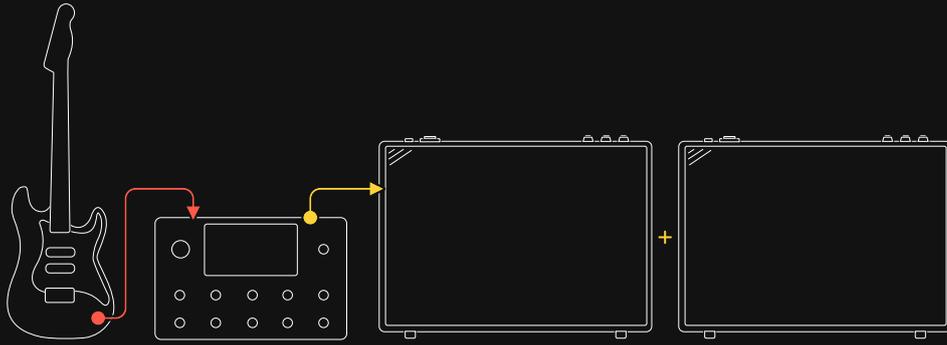
I/O セットアップ



プリセット グリッド

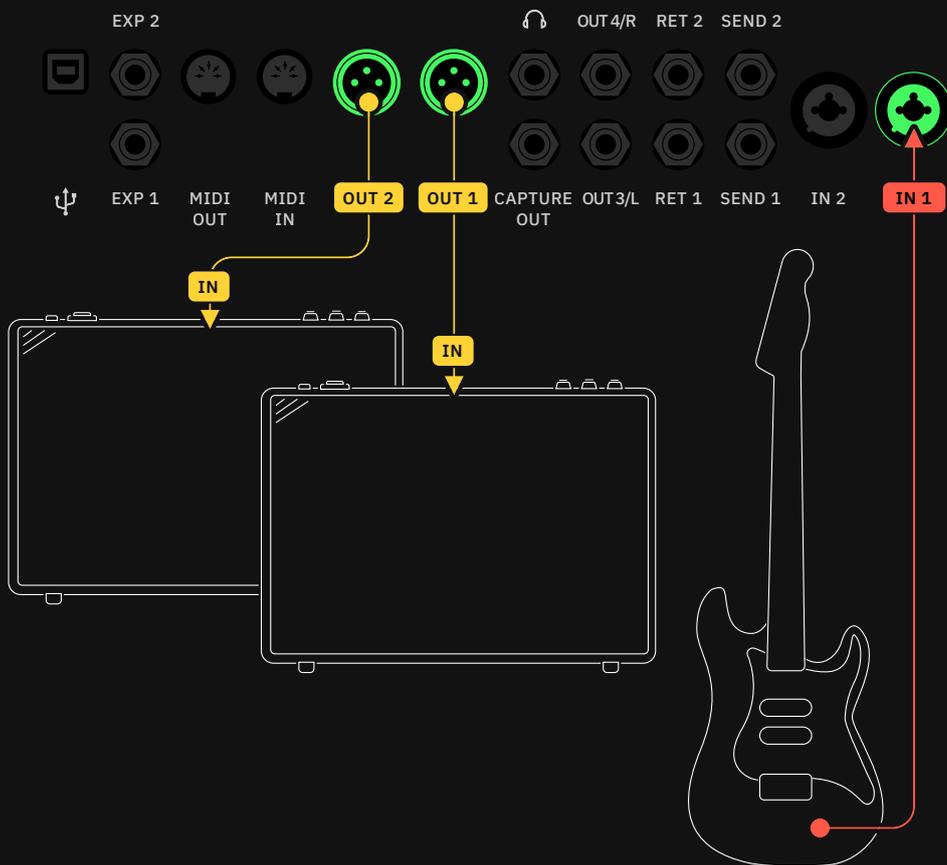


ステレオキャビネットのセットアップ

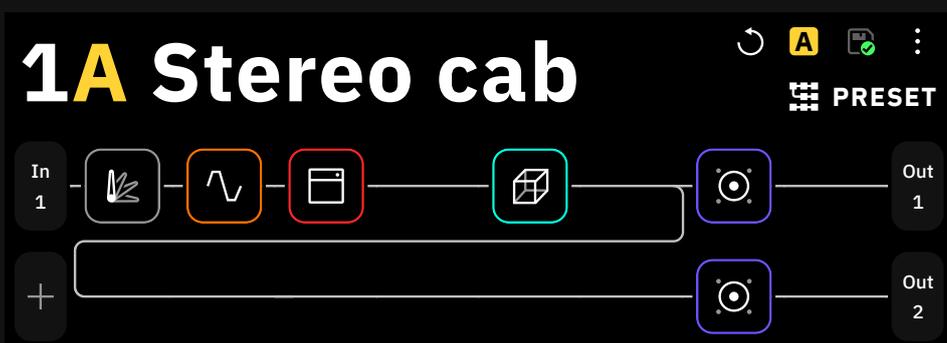


2つの異なるキャビネットを使用して、Quad Cortexの出力をL/Rで個別に割り当てるのが可能です。Balance Splitter (値:0.50)を使用して、両方のキャビネットのアウトプットボリュームを調整します。

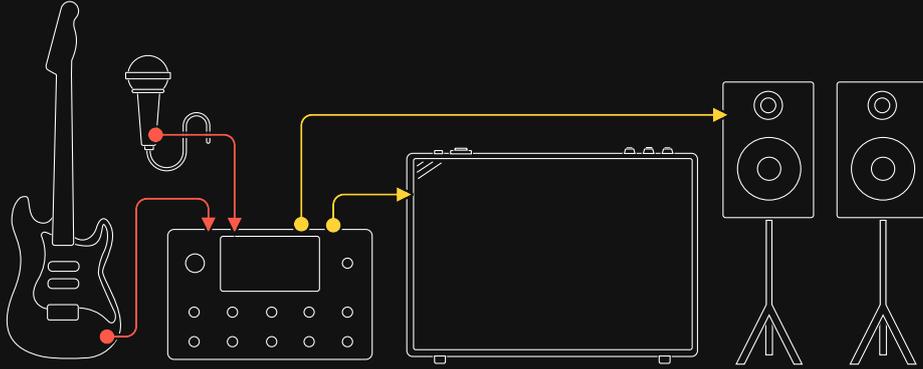
I/O セットアップ



プリセット グリッド

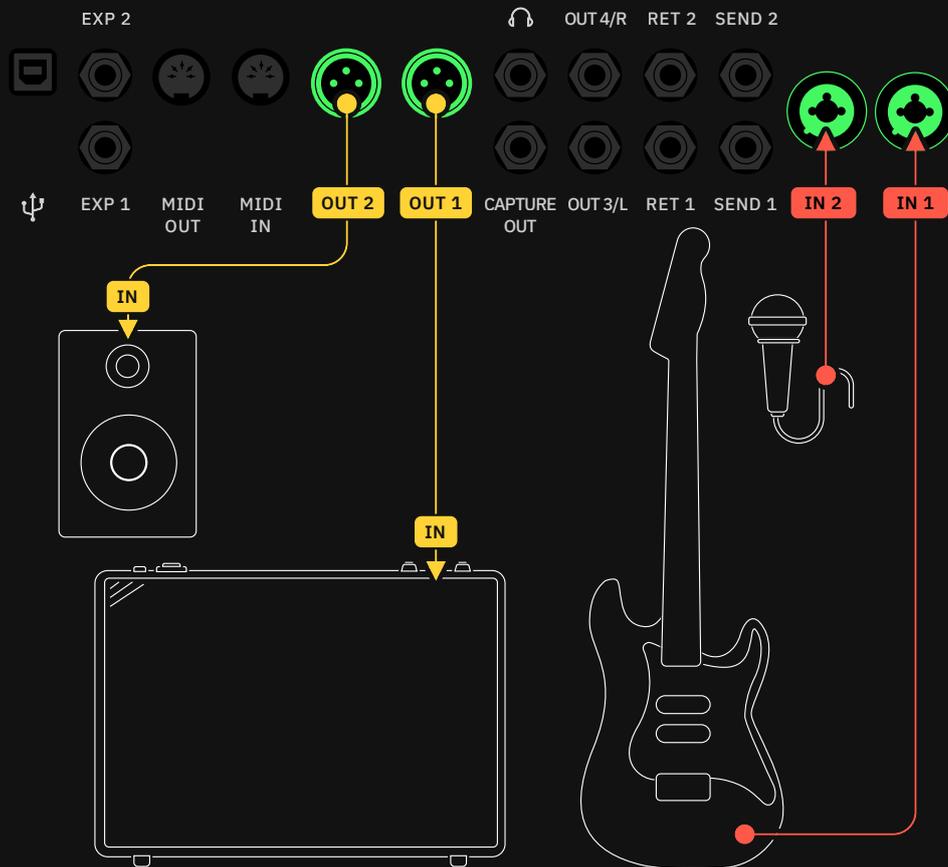


ギターとヴォーカルを同時に接続する



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。

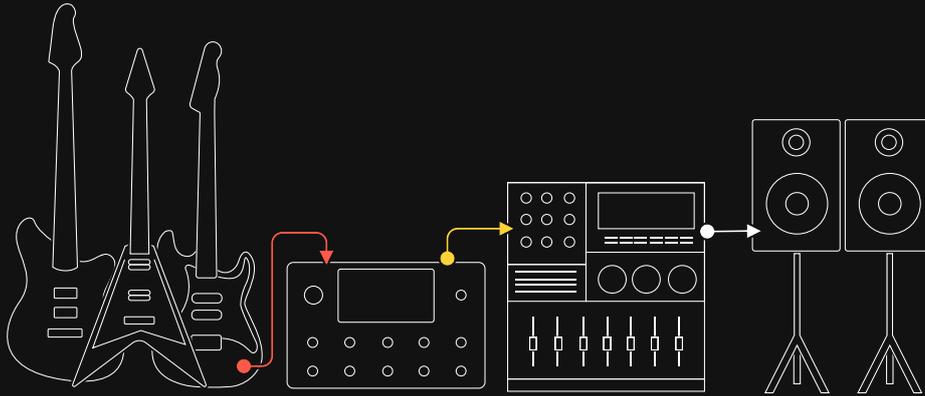
I/O セットアップ



プリセット グリッド

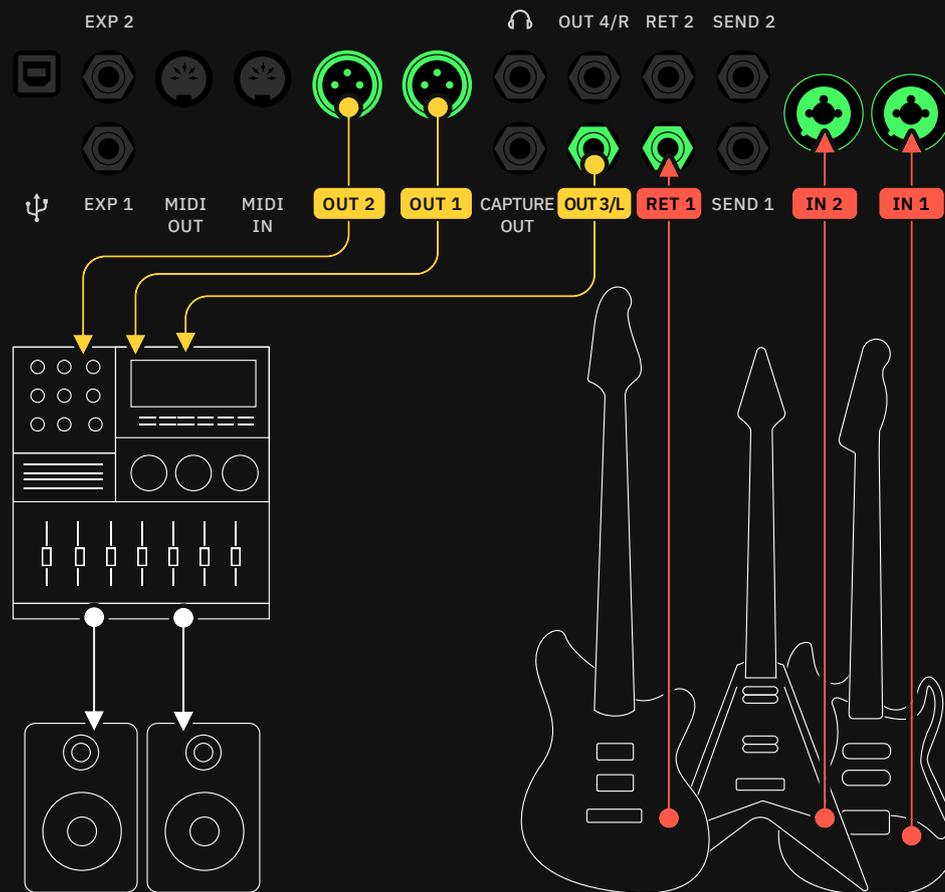


2本のギターとベースを同時に接続する



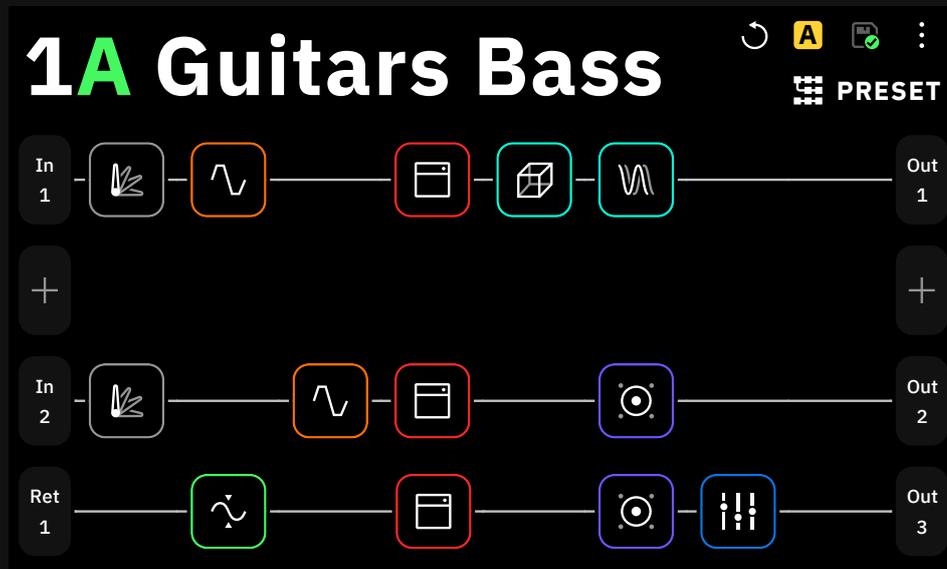
2つ以上の楽器を同時に処理するには、Return端子を楽器の入力として使用する必要があります。

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、各列は別々のアウトプットを選択しています。

プリセット グリッド

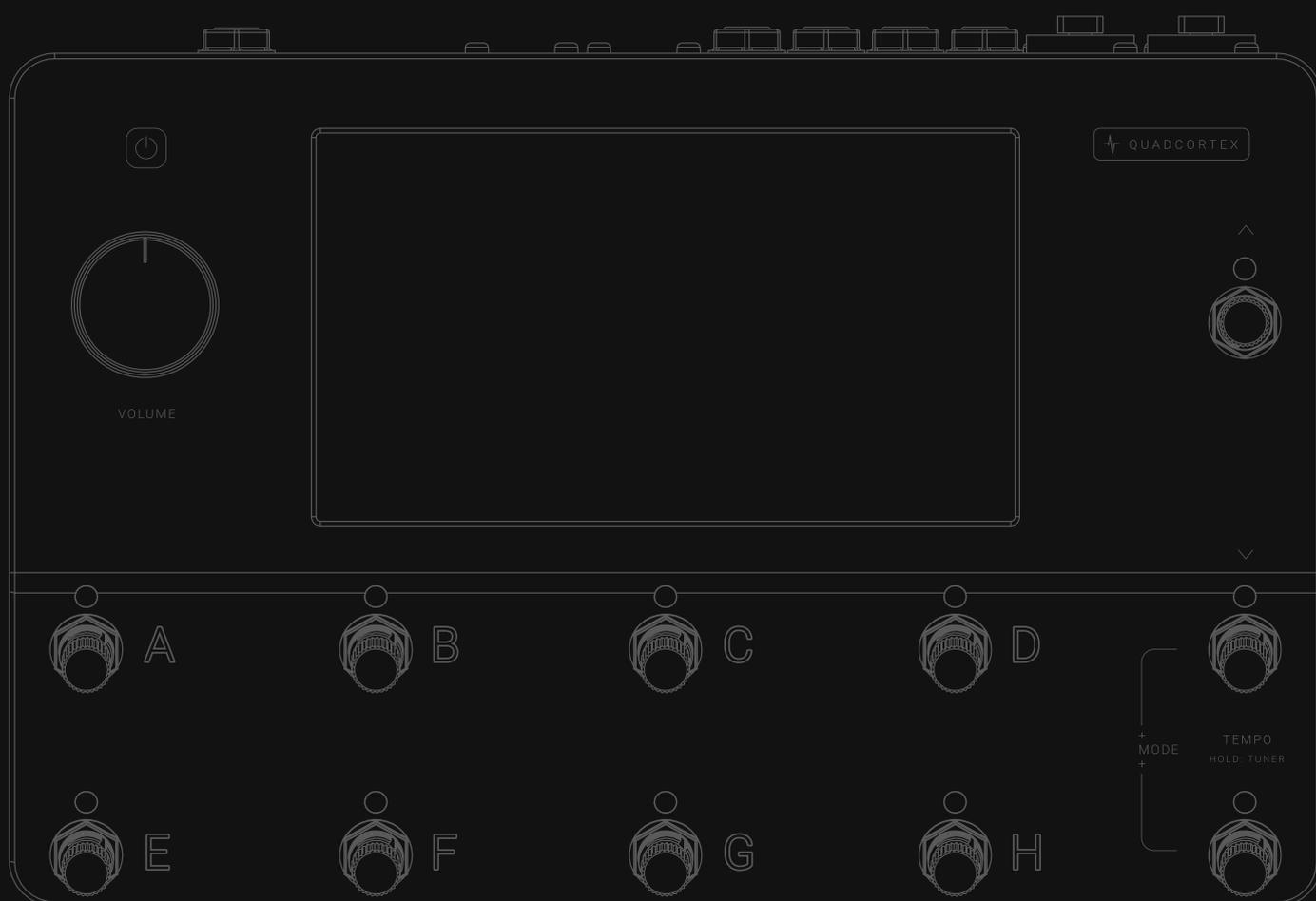


07

Neural Capture

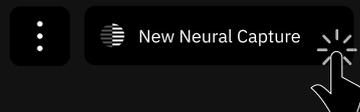
Neural Captureは、Quad Cortexのフラッグシップ機能です。独自のバイオミメティックAIを用いて構築されており、あらゆる物理的なアンプ、キャビネット、オーバードライブペダルの音の特性を学習し、かつてないほどの精度で再現することが可能です。

Neural Captureを作成する際は、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。

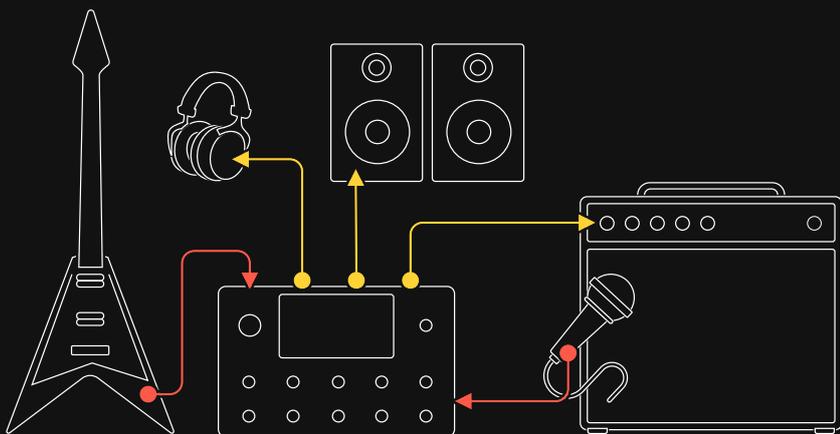


新規 Neural Captureの作成

グリッド画面の右上にあるコンテキストメニューをタップし、” New Neural Capture „をタップしてスタートします。



重要：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。

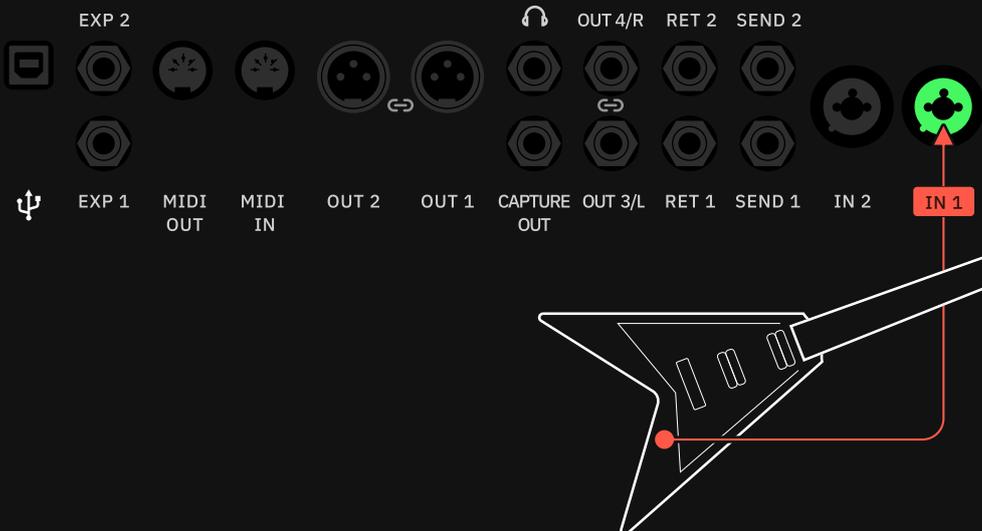


接続図

WARNING:

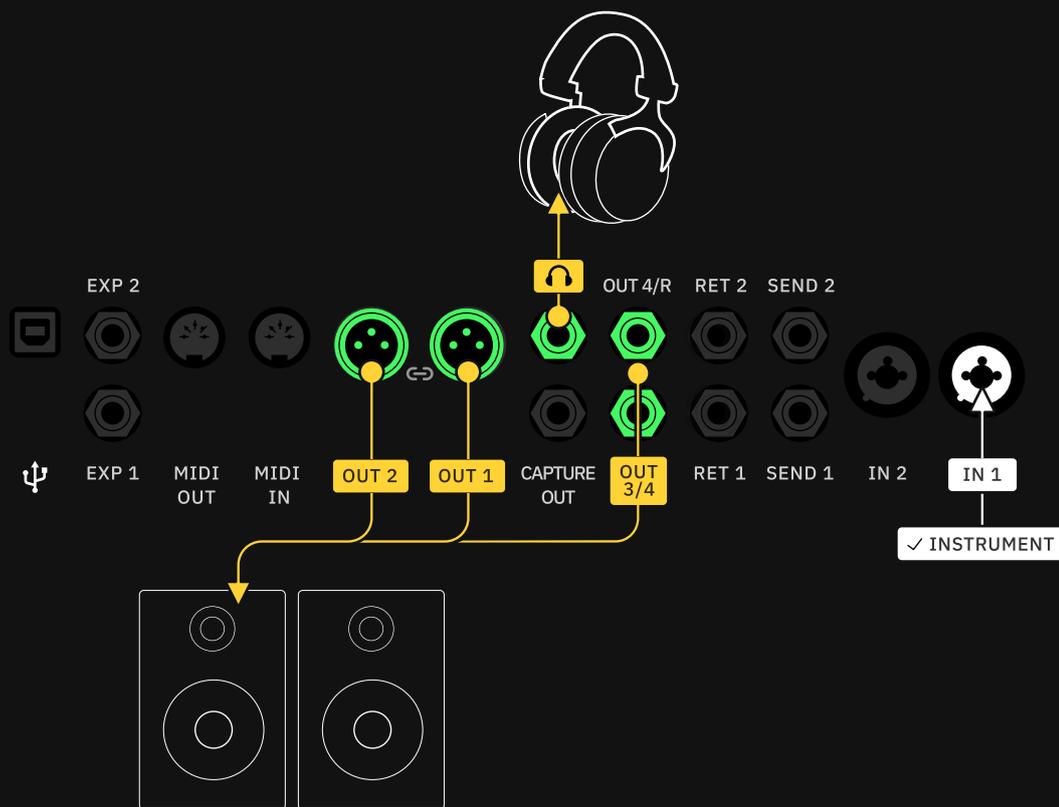
真空管アンプのスピーカーアウトを直接Quad Cortexに接続すると、**両方のユニットが破損する**恐れがあります。D.I.アウトを使用していること、もしくはアンプがキャビネットまたはリアクティブロードボックスに接続されていることを確認してください。

1. 楽器を **INPUT 1** に接続します。

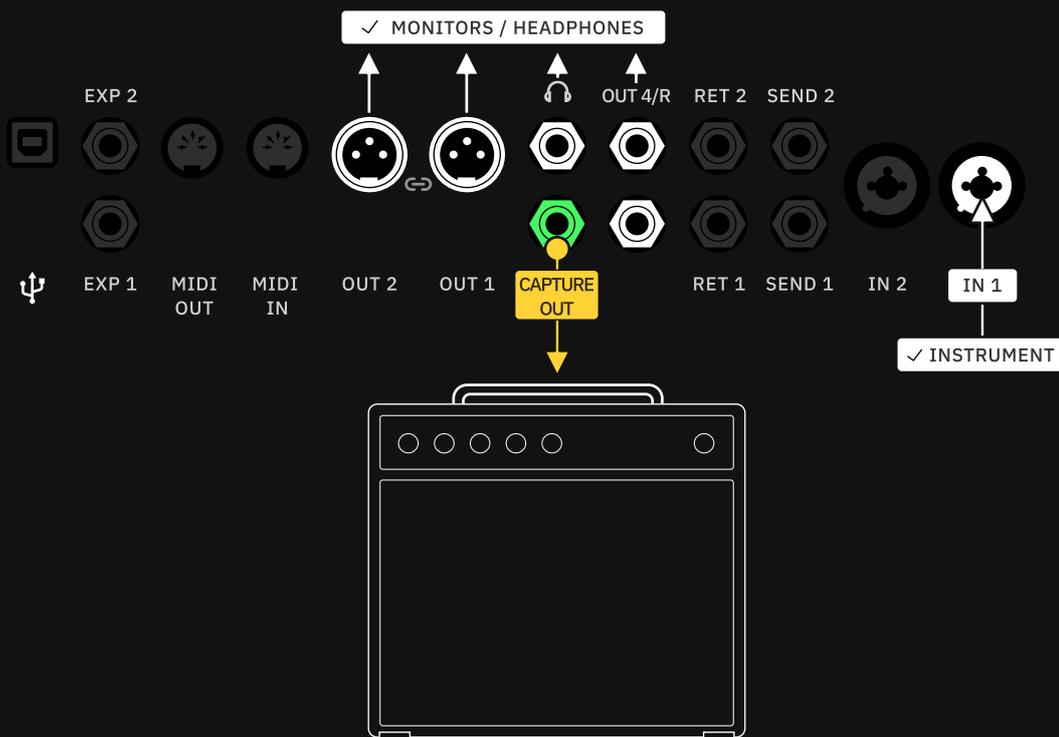


最良の結果を得るため、Send 1/2と Return 1/2にはデバイスを接続しないでください。

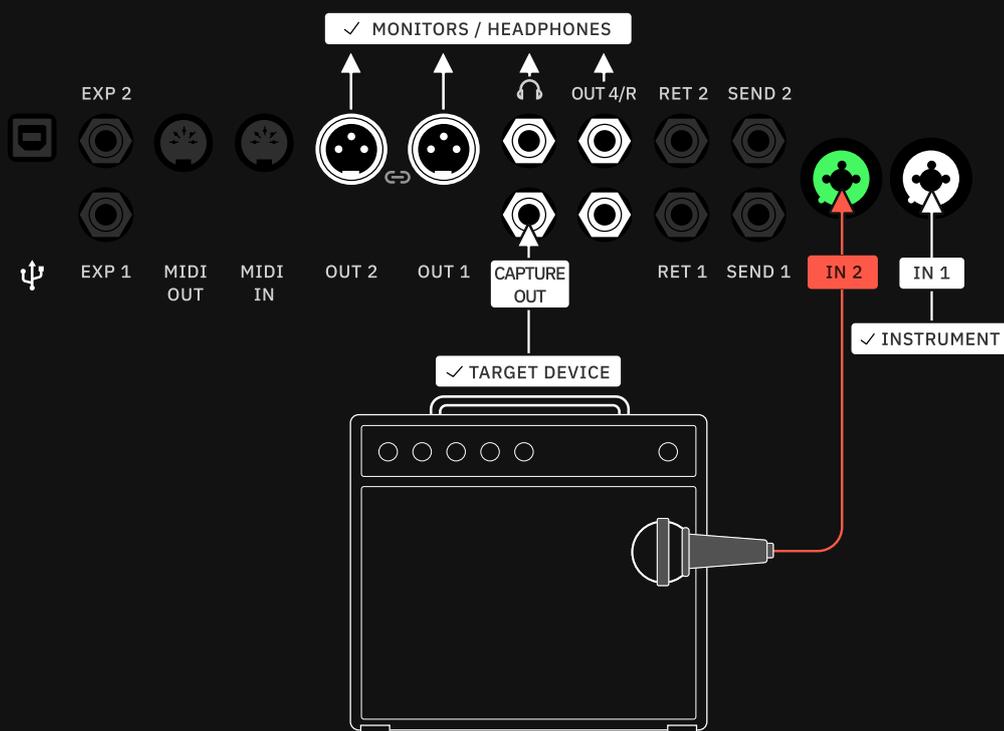
2. ヘッドホンを接続するか **OUT 1/2 or 3/4** をモニタリングシステムに接続して下さい。



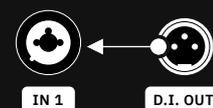
3. **Capture Out** をキャプチャーする機器のインプットに接続します。



4. マイクをキャビネットの前に設置し、**INPUT 2**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 2**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。

真空管アンプをキャプチャーする際の注意事項:

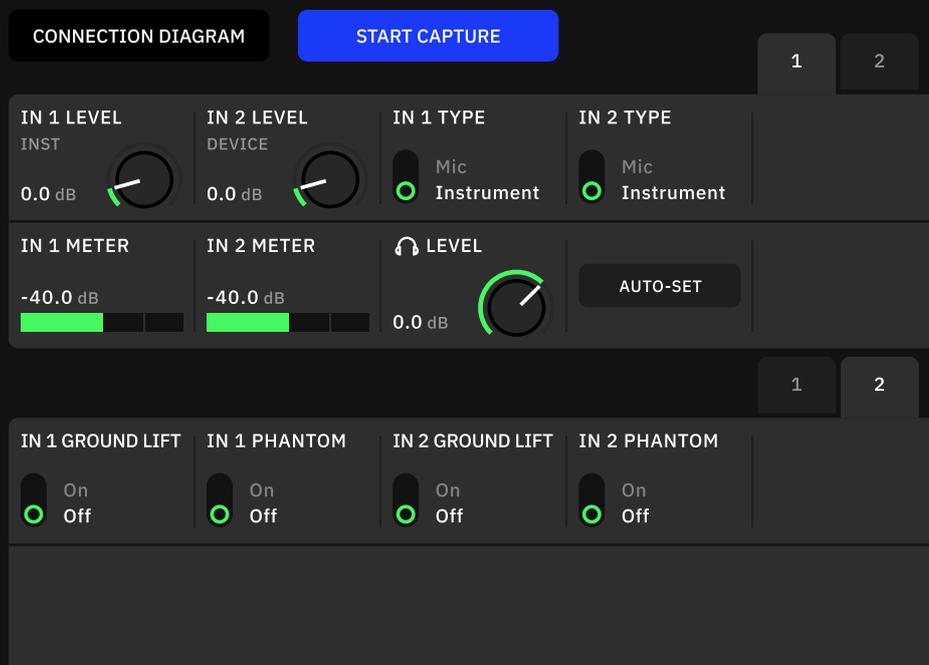
真空管アンプの**スピーカーアウト**を直接Quad Cortexに接続すると、**両方のユニットが破損する**恐れがあります。D.I.アウトを使用していること、もしくはアンプがキャビネットまたはリアクティブロードボックスに接続されていることを確認してください。

5. 正しく接続されているのを確認したら  をタップしてキャプチャーを開始します。

— 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。

メーターのいずれかがクリッピングをした場合は、レベルを下げてください。IN 2 GROUND LIFTスイッチは、グラウンドループによるノイズを軽減することができます。



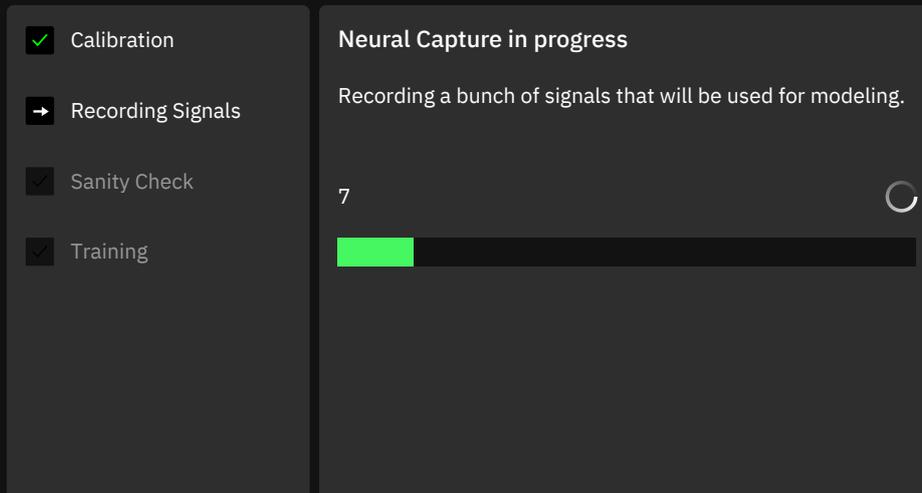
PAGE 1:

- **IN 1 LEVELノブ**: 楽器の入力ゲインを設定します。
- **IN 2 LEVELノブ**: キャプチャーデバイスの入力ゲインを設定します。
- **IN 1/2 TYPEスイッチ**: “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。
- **IN 1/2 LEVEL METERS**: 各インプットの入力レベルメーターです。
- **HEADPHONE LEVELノブ**: ヘッドホンの出力レベルを設定します。
- **AUTO-SETボタン**: 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。

PAGE 2:

- **1/2 GROUND LIFTスイッチ**: 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。
- **1/2 PHANTOMスイッチ**: ファンタムパワー(48v)をオンにします。

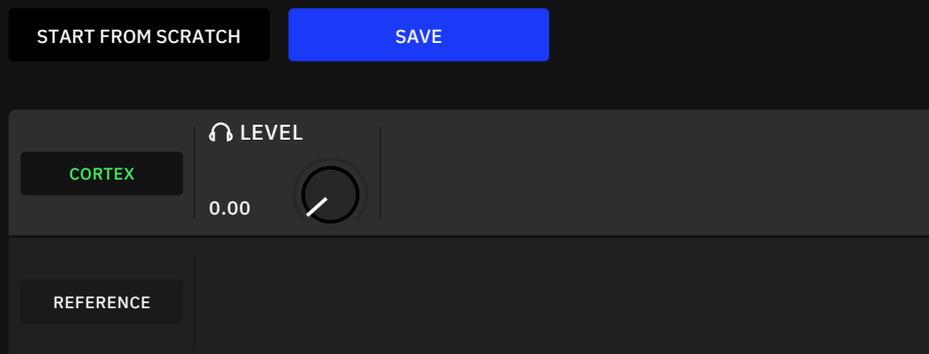
START CAPTURE をタップしてキャプチャーを開始します。プログレスウィンドウには以下のステップが表示されます。



- **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

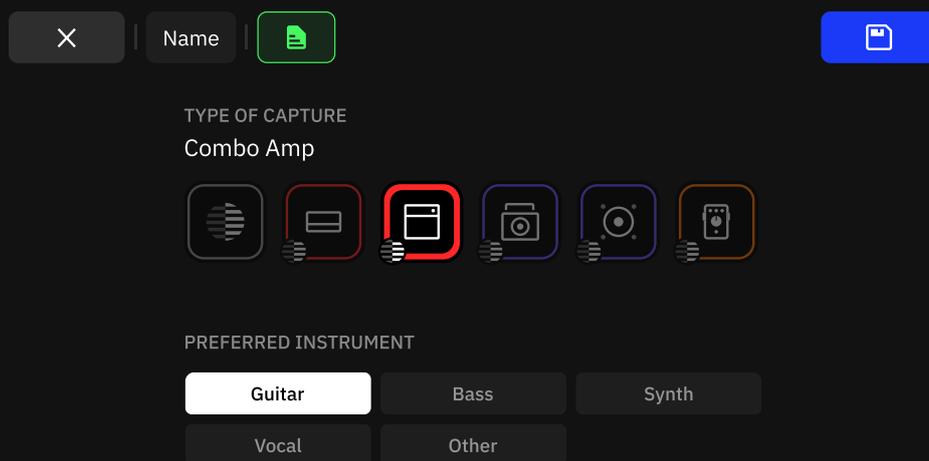
キャプチャーのプロセスが終わると、Neural Captureのテストを行うことが可能です。



- **CORTEX & REFERENCEボタン**: タップすると、ターゲットデバイスのシグナルとNeural Capture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も可能です。
- **HEADPHONESノブ**: 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ボタン**: 再度Neural Captureのプロセスを開始します。

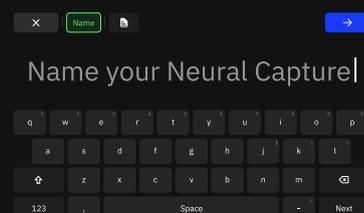
— Neural Captureの保存

SAVE をタップして、Neural Captureを保存します。



Neural Captureに名前を付けた後、2種類のメタデータを追加することができます：**Capture Type**と**Preferred Instrument**の2種類のメタデータを追加することができます。Quad CortexやCortex Cloud/Mobileでプリセットを編集する際にも、このメタデータを追加することが可能です。

それぞれのタイプには、独自のアイコンがあります。キャプチャータイプが設定されると、グリッドに表示されます。



Name your Neural Capture.

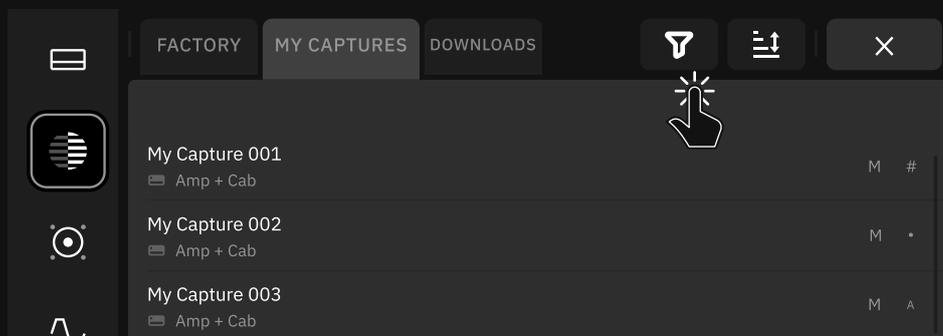


Gainメタデータは、Neural Capture作成時にQuad Cortexが自動的に算出します。

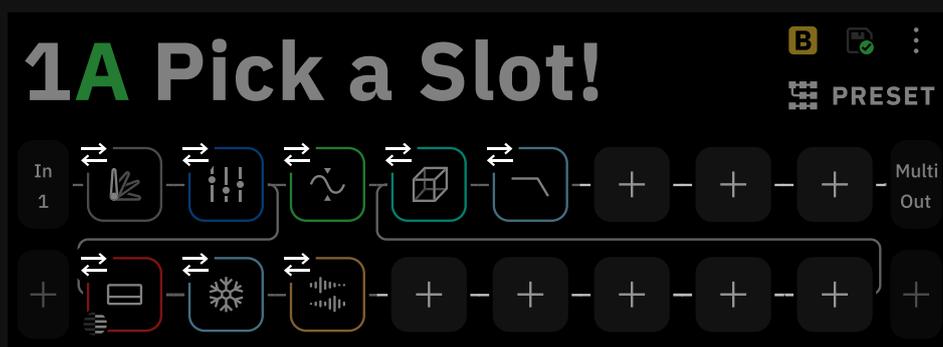
Quad Cortexは、Neural Captureの歪み量を1～10のレーティングで決定し、1はクリーンなトーン、10は最も歪んだディストーションを表します。

Neural Captureを使用する

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が表示され、様々なNeural Captureのフォルダにアクセスできます。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。



ディレクトリ内のキャプチャーをタップすると、すぐに「グリッド」が表示され、キャプチャーを追加できるスペースがすべて表示されます。ブロックをタップすると、そのブロックを置き換えることができます。

タップすると、そのパラメーターにアクセスが可能です。



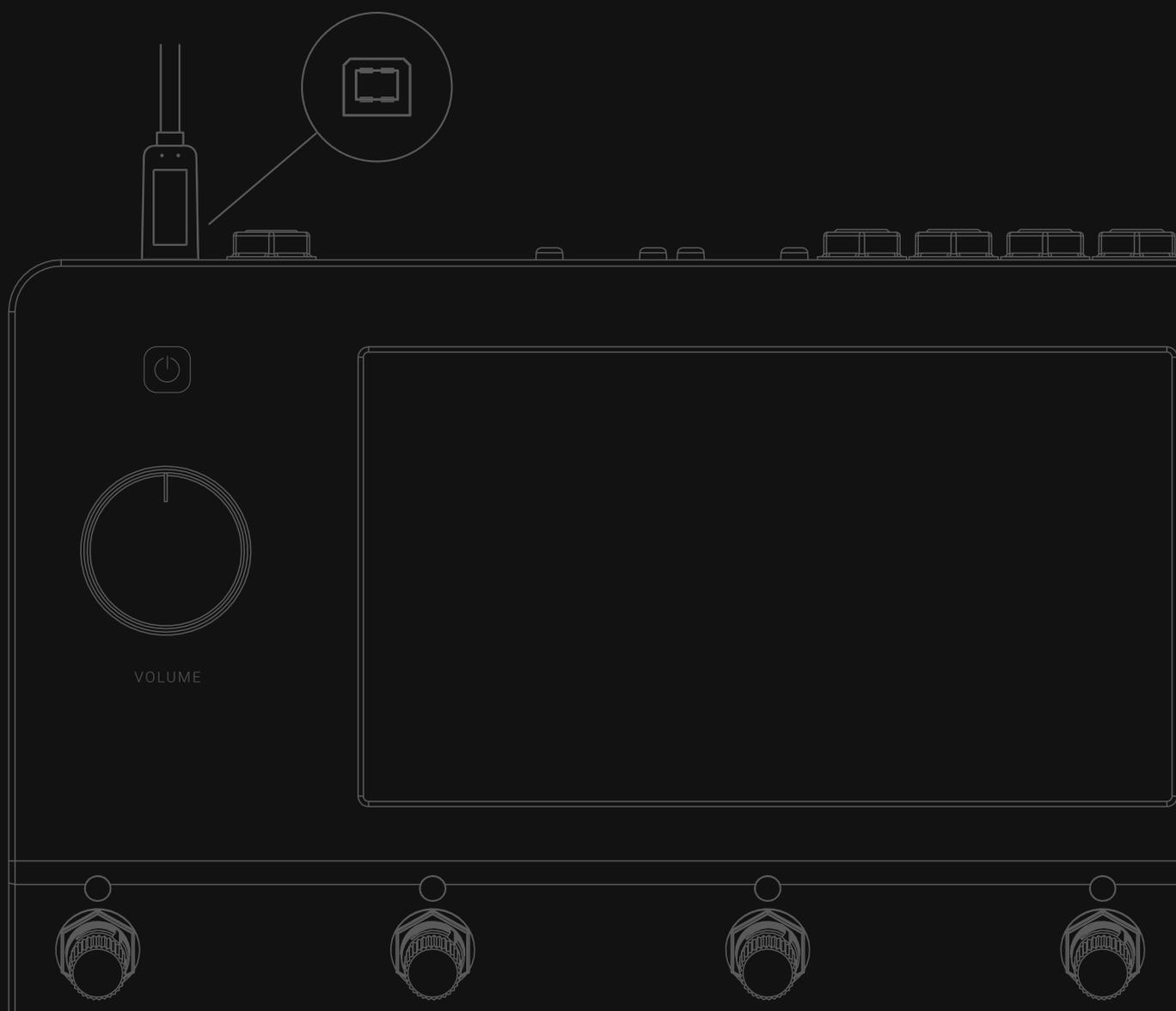
- ・ **GAIN [dB]**: プリアンプセクションのゲインを設定します。
- ・ **BASS [dB]**: シグナルのローエンドをコントロールします。
- ・ **MID [dB]**: シグナルのミッドレンジをコントロールします。
- ・ **TREBLE [dB]**: シグナルのハイエンドをコントロールします。
- ・ **VOLUME [dB]**: Neural Captureブロックの出力レベルを設定します。

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® のセットアップ

- 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® のセットアップ

- Neural DSPウェブサイトからドライバーのインストーラーをダウンロードします。
- 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、コンピューターと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。

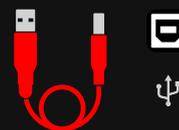
C:\Program Files\NeuralDSP\USB Audio Device Driver

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®ドライバー・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。



— USB I/O Schematic

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	概要	QUAD CORTEX USB チャンネル
Input 1	ホスト(DAW)へアナログInput 1/2に入力されたドライのDIシグナル (グリッド上では選択不可) を送ります。ホストでInput 1/2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
I/O Settings からDry/Wetの入れ替えが可能です。		
Input 3	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Input 3/4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。	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Input 5/6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Input 7/8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出力されます。	Input 1
Output 2		Input 2
Output 3	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 3/4 を選択すると、Quad Cortex の Output 3/4 からプレイバックが出力されます。	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
Output 7	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 7/8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 7
Output 8		USB Input 8

DRY - WET

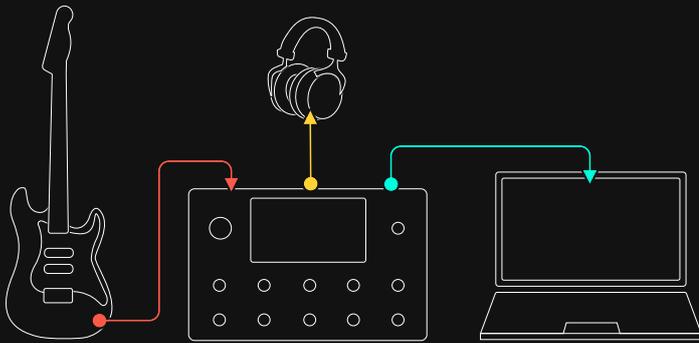
3/4 - 1/2
 1/2 - 3/4

I/O SettingsメニューのDry/Wetスイッチで、クリーンなDIまたはプロセッシング・シグナルを切り替えることができ、USB出力1-2または3-4に供給されます。

— 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:



Preset Grid



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。

Multi Outブロックは、XLRアウト1/2、TRSアウト3/4、そしてUSBに信号をルーティングします。すべてのファクトリープリセットと新規作成プリセットのデフォルト設定です。

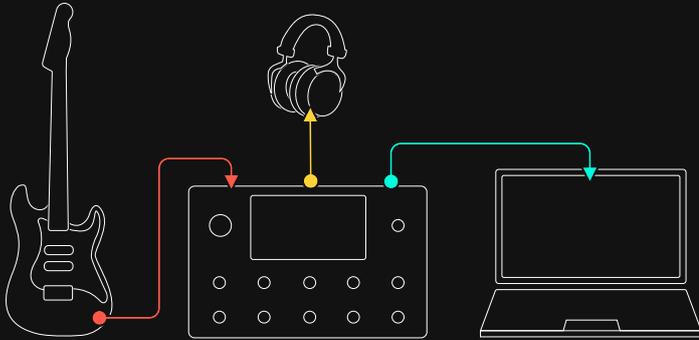


グリッド内のアウトプットブロックをタップし、” Multiple Outputs ”を選択すると、この機能が有効になります。

— 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。

ルーティング:



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、両方のトラックを録音可能状態にします。

Multi Outブロックは、XLRアウト1/2、TRSアウト3/4、そしてUSBに信号をルーティングします。すべてのファクトリープリセットと新規作成プリセットのデフォルト設定です。



グリッド内のアウトプットブロックをタップし、「Multiple Outputs」を選択すると、この機能が有効になります。

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。

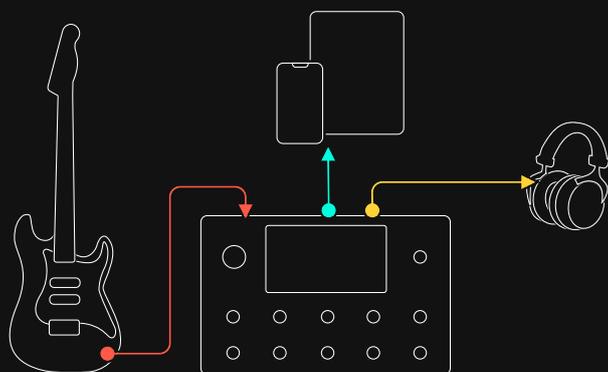
- ・ ドライオーディオトラックの出力をOutput 5に設定します。
- ・ グリッド上の入力ブロックでUSB 5を選択します。
- ・ DAWでPLAYを押します。

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。
- ・ 録音するトラックを録音可能状態にします。

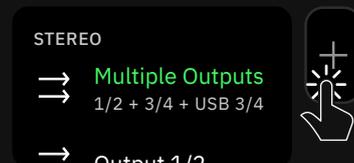
Quad CortexをiPhone®またはiPad®と接続する



Y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-3Camera 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。

Multi Outブロックは、XLRアウト1/2、TRSアウト3/4、そしてUSBに信号をルーティングします。すべてのファクトリープリセットと新規作成プリセットのデフォルト設定です。



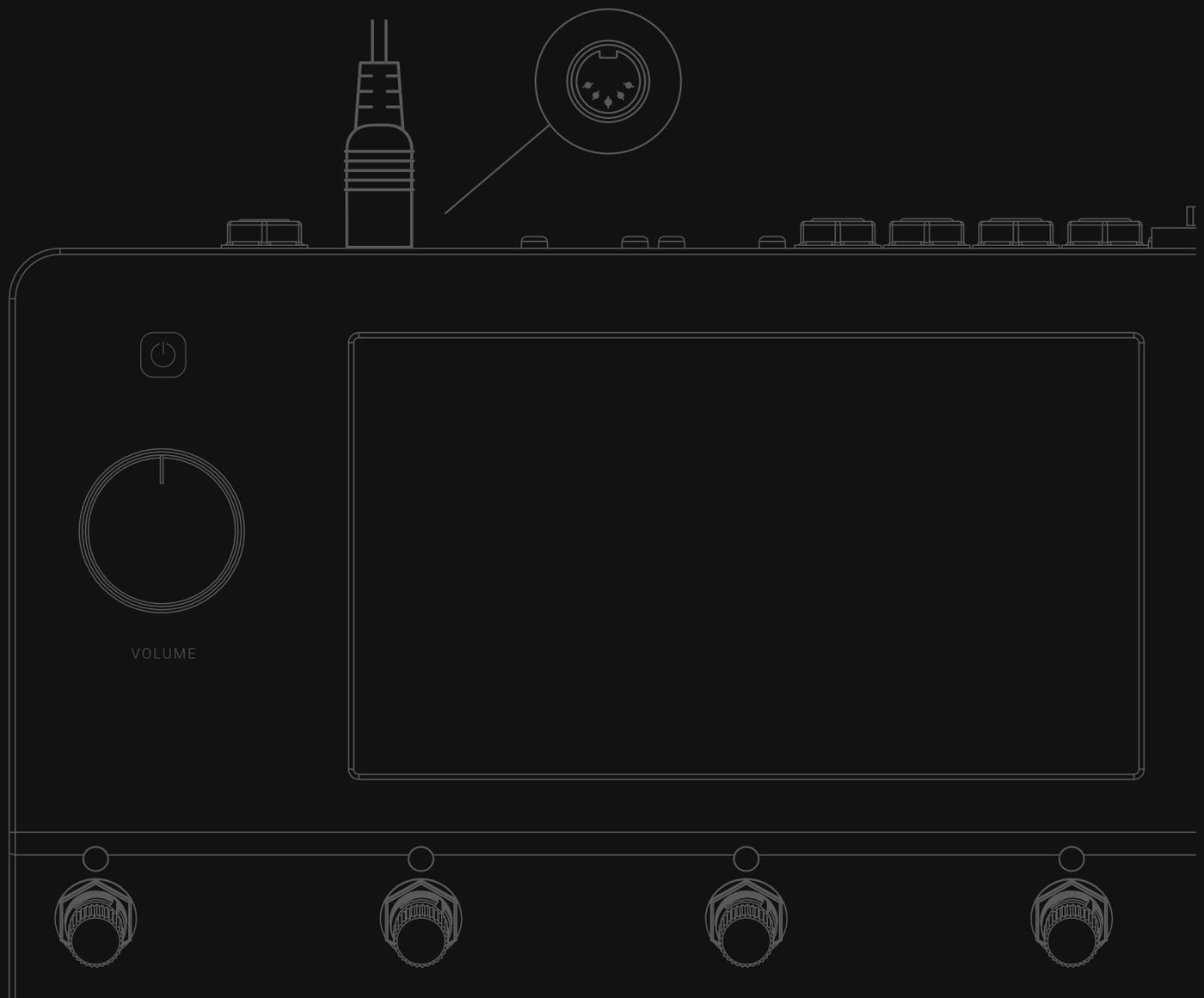
グリッド内のアウトプットブロックをタップし、“Multiple Outputs”を選択すると、この機能が有効になります。

09

MIDI

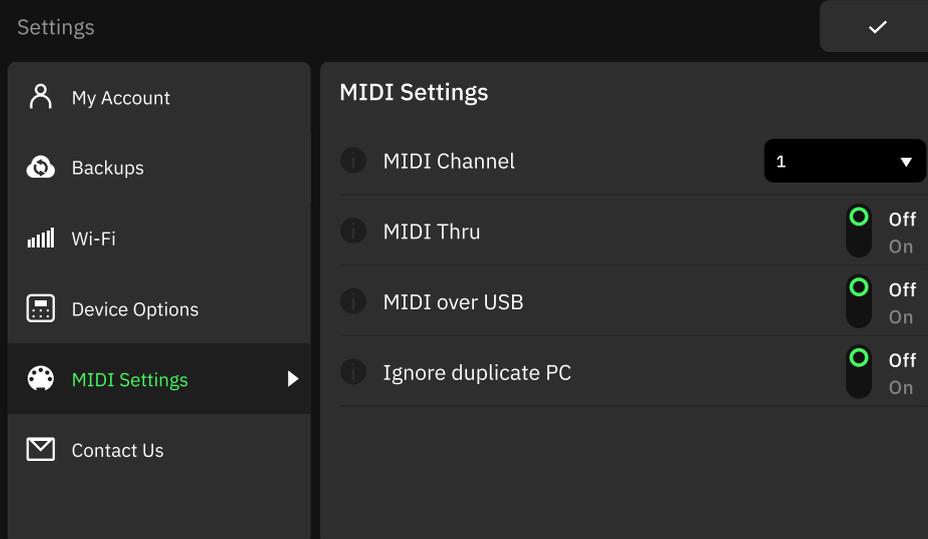
Quad Cortex ではMIDI Din コネクターと同様に、USB経由でMIDI メッセージを送受信することが可能です。

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。



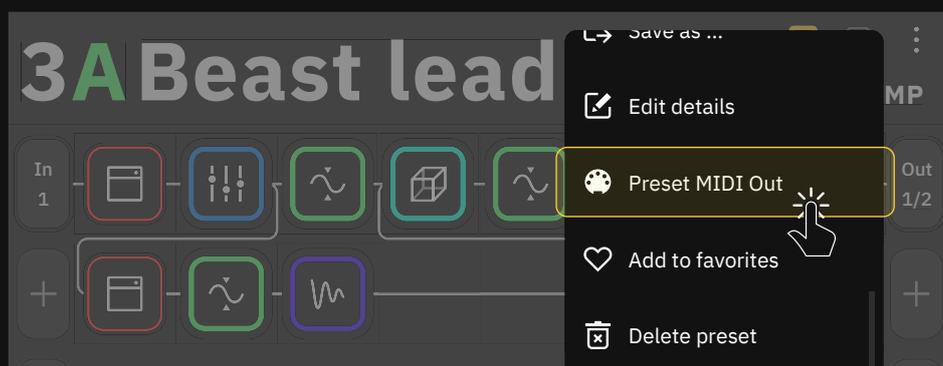
- MIDI Channel:**
 Quad CortexのベースMIDIチャンネルを設定します。
- MIDI Thru:**
 MIDI ThruのON/OFFを設定します。MIDI Thruは、多くのデバイスのMIDI接続をデイジーチェーン接続し、共通のMIDIソースで駆動することができます。
- MIDI over USB:**
 MIDI over USBのON/OFFを設定します。
- Ignore duplicate PC:**
 有効な場合、対応するMIDIプログラムチェンジ・メッセージが送信されても、プリセットは再読み込みされません。CC#0とCC#32のメッセージも無視されます。
- 無効の場合、対応するMIDIプログラムチェンジ・メッセージが送信されると、プリセットは再読み込みされます。

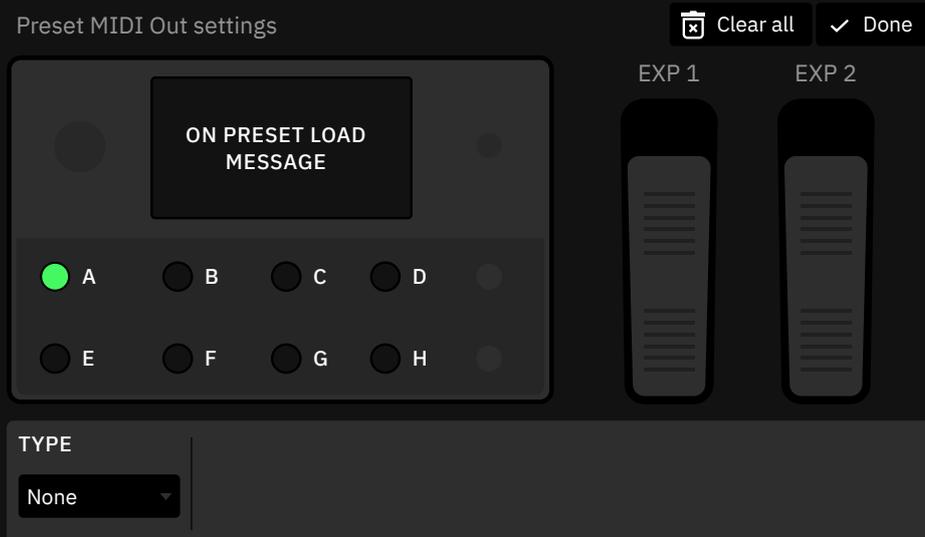


Ignore duplicate PCは、Quad CortexにCC #62を送信することでMIDI制御が可能です。

Preset MIDI Outの設定

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。





- ・ **ON PRESET LOAD MESSAGE**: 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・ペダルの場合は、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からフットスイッチのLEDが暗くなった時に送信される値を設定します。(SCENEモード/STOMPモードのみ)
- ・ **MAX VALUE**: 0~127からフットスイッチのLEDが明るくなった時に送信される値を設定します。(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。**送信する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メッセージの受信

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129 (17A) 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。

- ・ 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。

- ・ CC#0 value 0, 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
- ・ Scene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/非表示
- ・ チューナーのON/OFF

受信 MIDI CC メッセージリスト

Quad Cortexは、特定のMIDI CCメッセージを受信することで、グローバル機能が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	フットスイッチ AのON/OFF (Preset/Stomp/Sceneモード、ギグビュー)
CC# 36 Value 0-127	フットスイッチ BのON/OFF (Preset/Stomp/Sceneモード、ギグビュー)
CC# 37 Value 0-127	フットスイッチ CのON/OFF (Preset/Stomp/Sceneモード、ギグビュー)
CC# 38 Value 0-127	フットスイッチ DのON/OFF (Preset/Stomp/Sceneモード、ギグビュー)
CC# 39 Value 0-127	フットスイッチ EのON/OFF (Preset/Stomp/Sceneモード、ギグビュー)
CC# 40 Value 0-127	フットスイッチ FのON/OFF (Preset/Stomp/Sceneモード、ギグビュー)
CC# 41 Value 0-127	フットスイッチ GのON/OFF (Preset/Stomp/Sceneモード、ギグビュー)
CC# 42 Value 0-127	フットスイッチ HのON/OFF (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	チューナーのOn/Off
CC# 46 Value 0-127	ギグビューの表示/非表示
CC# 47 Value 0-2	モードの変更 (Stomp/Preset/Scene) <ul style="list-style-type: none"> ・ CC#47 value 0: Presetモード ・ CC#47 value 1: Sceneモード ・ CC#47 value 2: Stompモード
CC# 62 Value 0-127	<ul style="list-style-type: none"> ・ Ignore duplicate PC (0-63 Off / 64-127 On)

Looper X 受信 MIDI CCメッセージ リスト



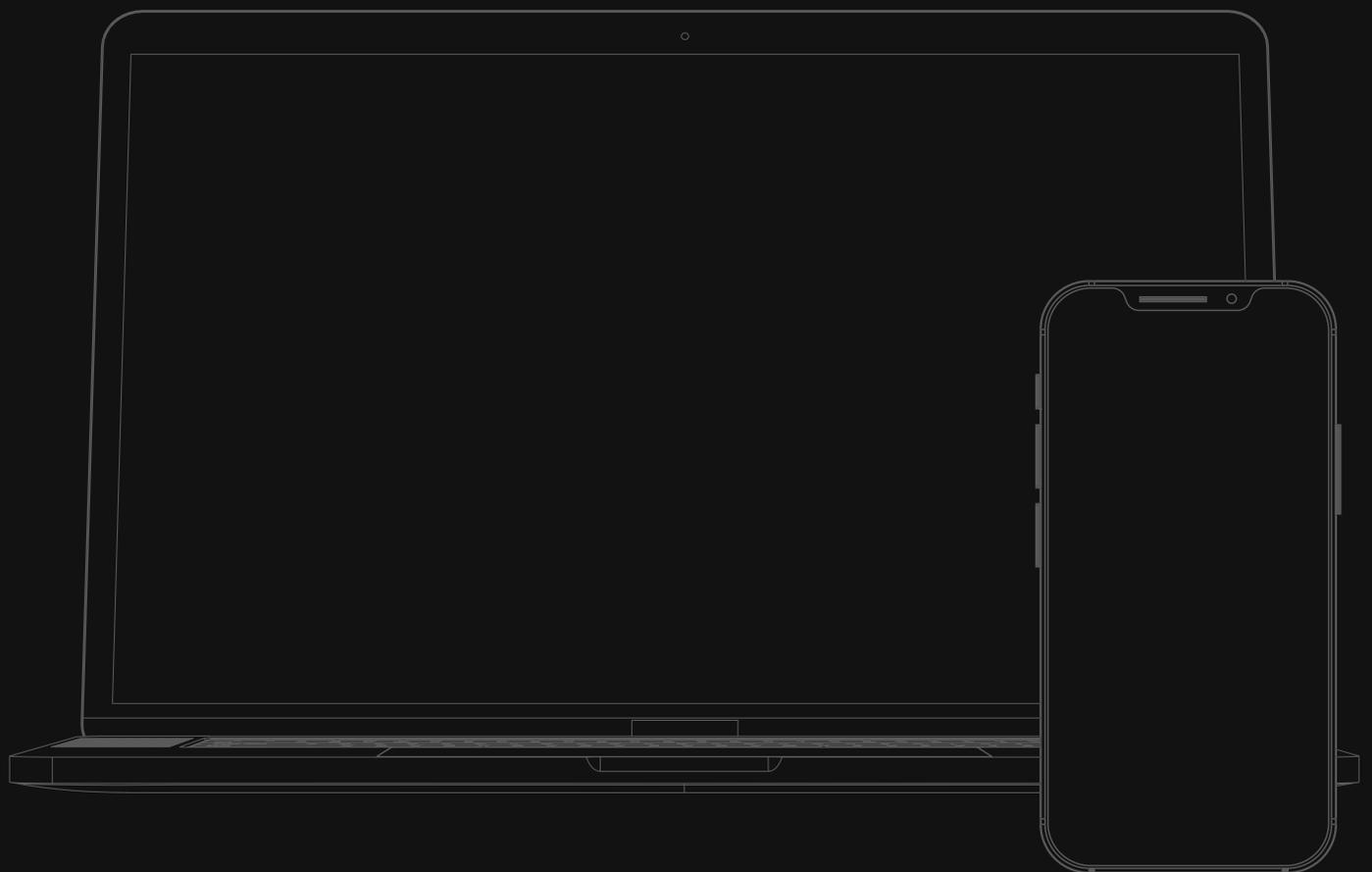
Looper Xは、特定のMIDI CCメッセージを受信すると各機能が動作するようプログラムされています。

CC #48 Value 64-127	Looper UI の表示/非表示 (常にパフォーマンスモードで表示されます。)
CC #49 Value 64-127	Duplicate/Duplicateの停止
CC #50 Value 64-127	One ShotのON/OFF
CC #51 Value 64-127	Half SpeedのON/OFF
CC #52 Value 0-127	<p>Punch 機能</p> <ul style="list-style-type: none"> Value 0-63 = Punch Out Value 64-127 = Punch In/Punch Out <p>*パラメーターがモーメンタリーに設定され、MIDIコントローラーのフットスイッチのリリース時に値0~63が送信されたときに限り、機能します。</p>
CC #53	<p>Record/Stop.</p> <ul style="list-style-type: none"> Value 0-63 = レコーディングの停止 Value 64-127 = Record/Overdub/Stop <p>*パラメーターがモーメンタリーに設定され、MIDIコントローラーのフットスイッチのリリース時に値0~63が送信されたときに限り、機能します。</p>
CC #54 Value 64-127	Play/Stop
CC #55 Value 64-127	ReverseのON/OFF
CC #56 Value 64-127	Undo/Redo
CC #57 Value 0-1	<p>Duplicate Modeパラメーター</p> <ul style="list-style-type: none"> Value 0 = Free Value 1 = Sync
CC #58 Value 0-9	<p>Quantizeパラメーター</p> <ul style="list-style-type: none"> Value 0 = OFF Value 1-8 = 1-8 Beats Value 9 = 16 Beats
CC #59 Value 0-1	<p>MIDI Clockスタート</p> <ul style="list-style-type: none"> Value 0 = OFF Value 1 = ON
CC #60 Value 0-1	<p>パフォーマンス / パラメーター・モード</p> <ul style="list-style-type: none"> Value 0 = パフォーマンス・モード Value 1 = パラメーター・モード
CC #61 Value 0-13	<p>Routing Modeパラメーター</p> <p>Value 0-13 = Grid > I/Os > Multi Out</p>

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。



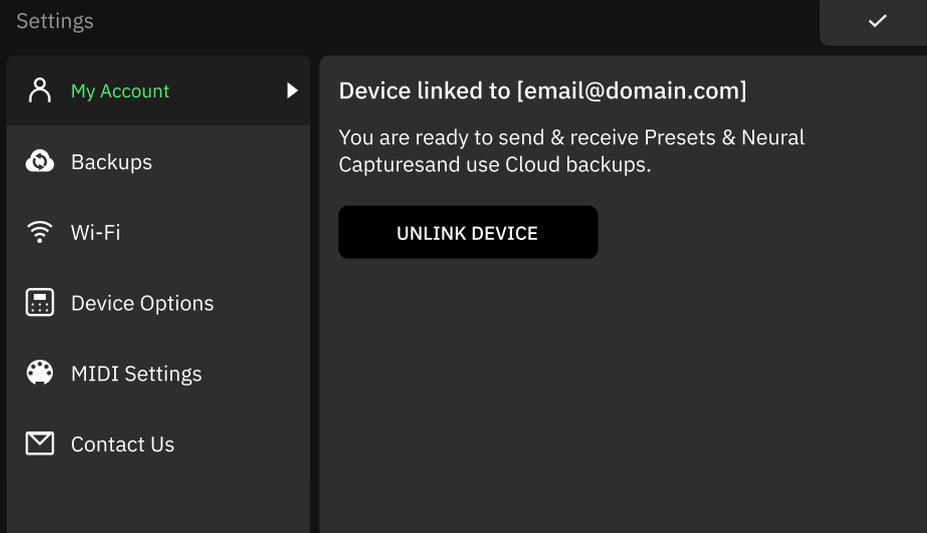
Cloudへのバックアップ

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。

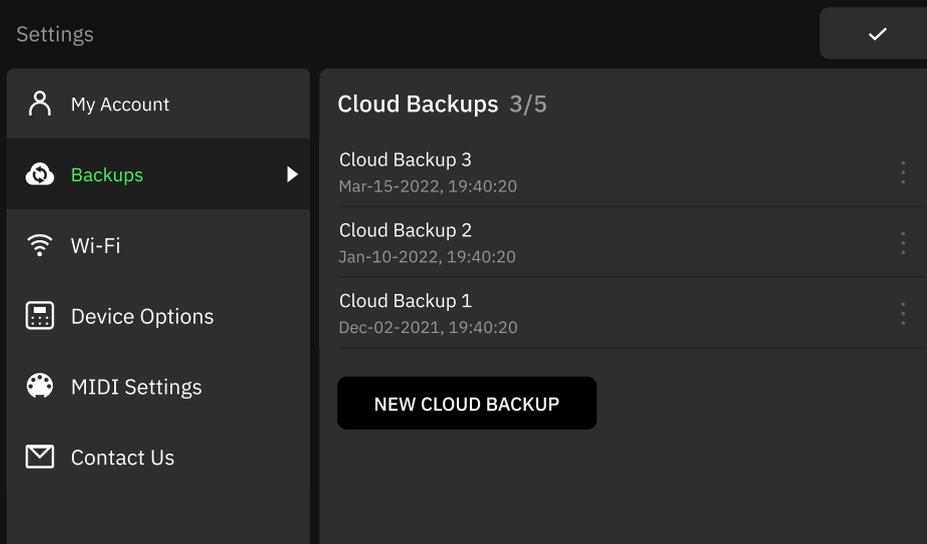
バックアップの作成とダウンロードには、Neural DSPのアカウントにログインする必要があります。



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。



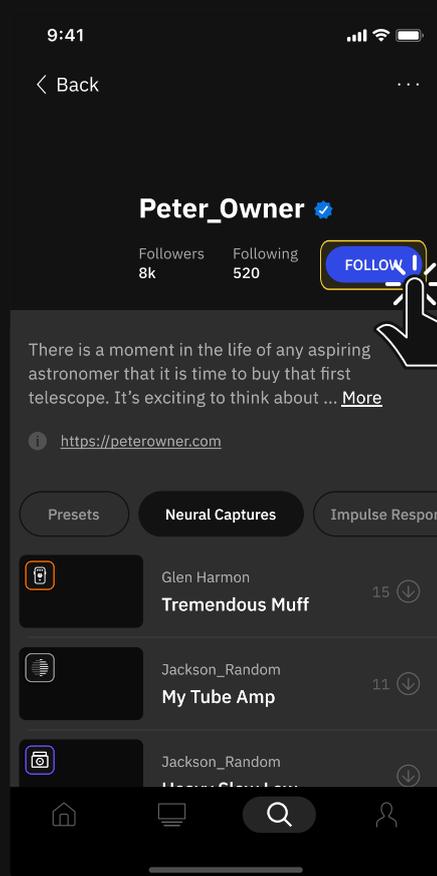
Cortex Cloudには、最大5つのバックアップを保存できます。バックアップをダウンロードすると、現在のファイルが置き換わります。



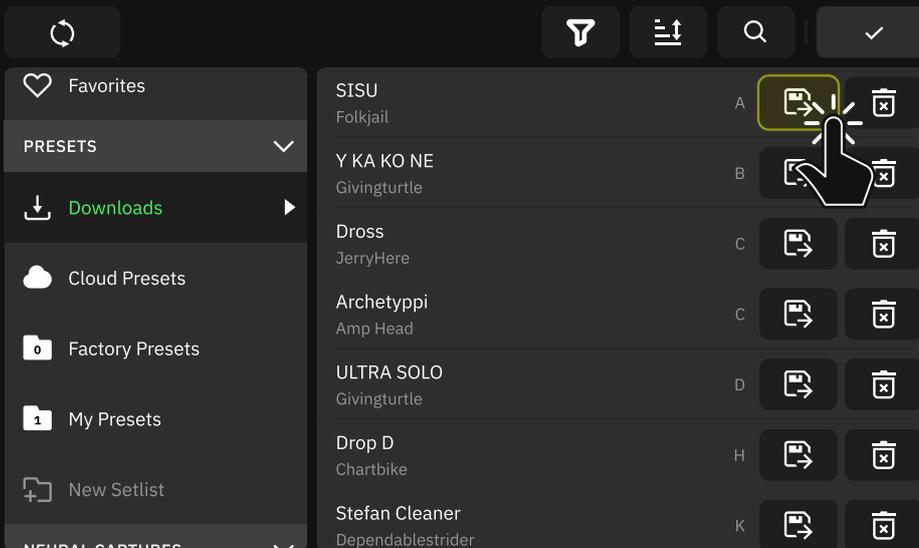
⋮ をタップすると、さらなるオプションが表示されます。バックアップの更新、交換、名前の変更、削除を行うことができます。

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、ユーザーを検索します。
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” になります。
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内の“Shared with me”よりQuad Cortexにダウンロードが可能です。

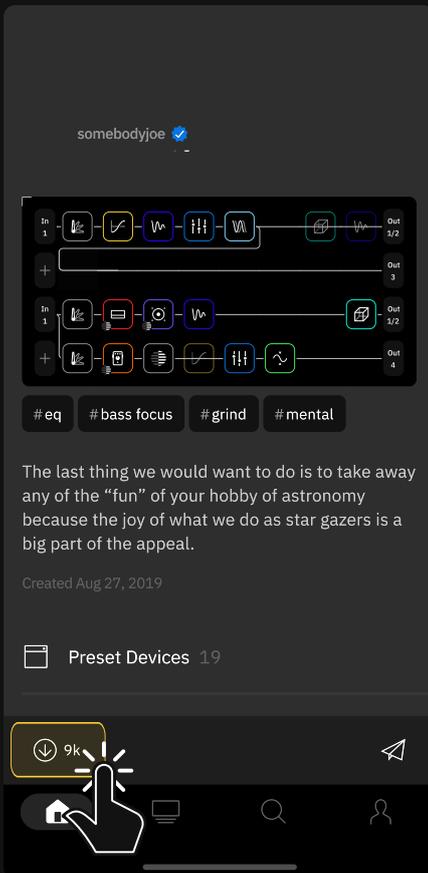


他のユーザーのアイテムをダウンロード

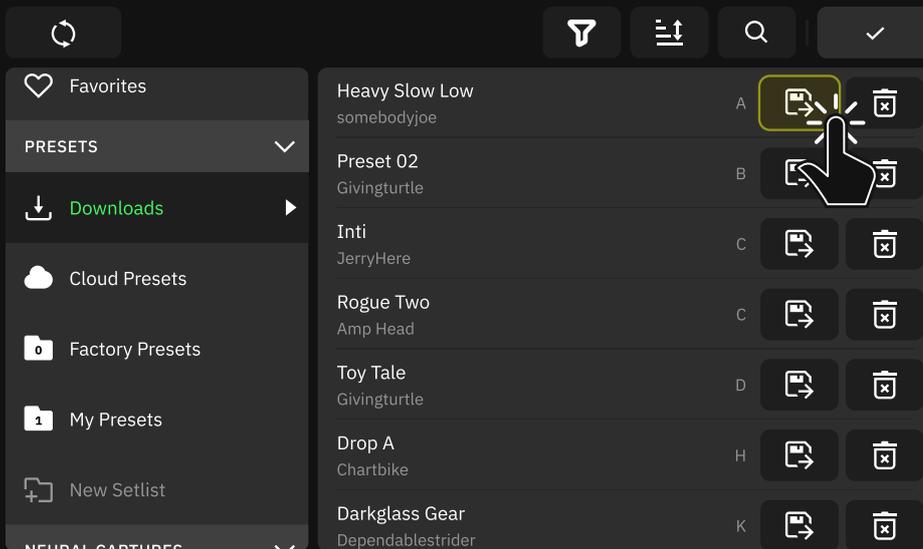
公開されたプリセットやNeural Captureは、誰でもダウンロードすることが可能です。



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。

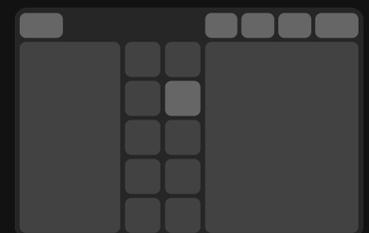


1. Cortex Mobile で、ダウンロードしたいアイテムを見つけます。
2.  をタップします。
3. お使いのQuad Cortex をWi-Fiに接続します。
4. ディレクトリーに移動します。
5. Downloads フォルダにアクセスします。
6.  をタップするとQuad Cortex.に保存されます。



Cortex Cloud/Mobileのダウンロードキューにアイテムを追加すると、Quad CortexがWi-Fiに接続されていてDownloadsフォルダを開いた場合、アイテムはすぐにダウンロードを開始します。

ダウンロードしたアイテムは、セットリストに移動するか削除されるまで、Downloadsフォルダに保存されます。



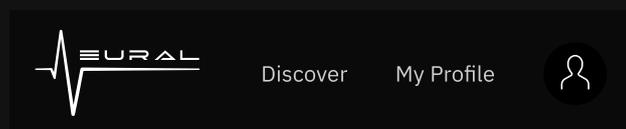
プリセットは、ダウンロードフォルダから直接試聴することができます。プリセットをタップすると、グリッドに読み込まれます。

インパルス・レスポンスのアップロード

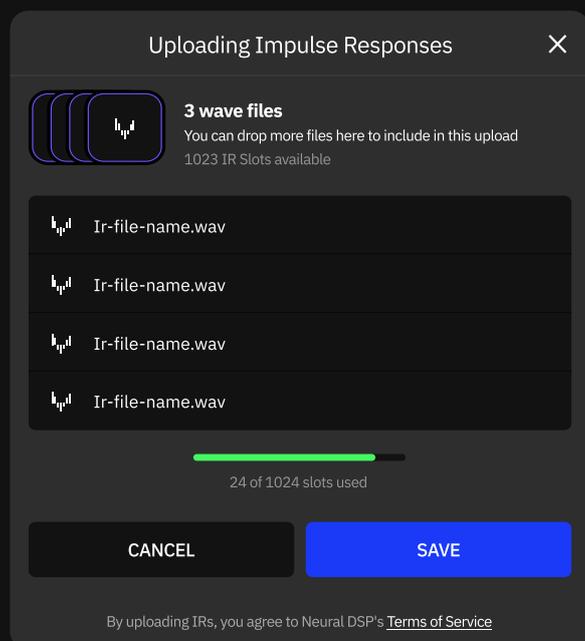
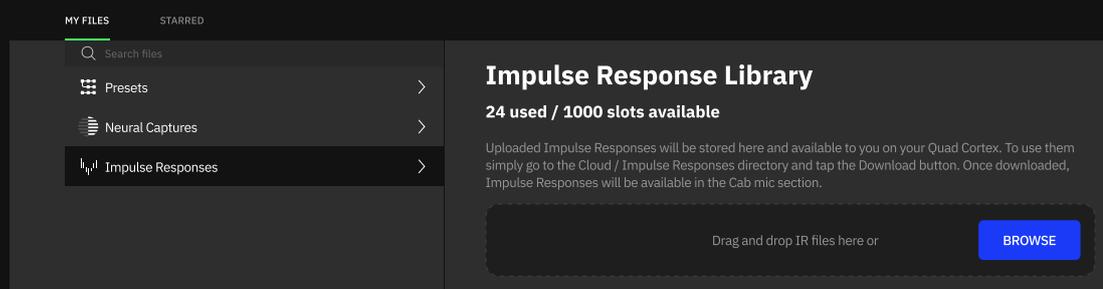
お使いのQuad CortexにIRを追加するには、WebブラウザでCortex Cloudにアクセスする必要があります。



Neural DSP
[ログイン](#) ページは
こちら



1. Cortex Cloudにログインします。
2. Cortex Cloudをクリックします。
3. 自分のプロフィールに移動し、“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ア
ップロードエリアにドラッグ&ドロップしてください。また
は、“Browse” ボタンを使用してください。

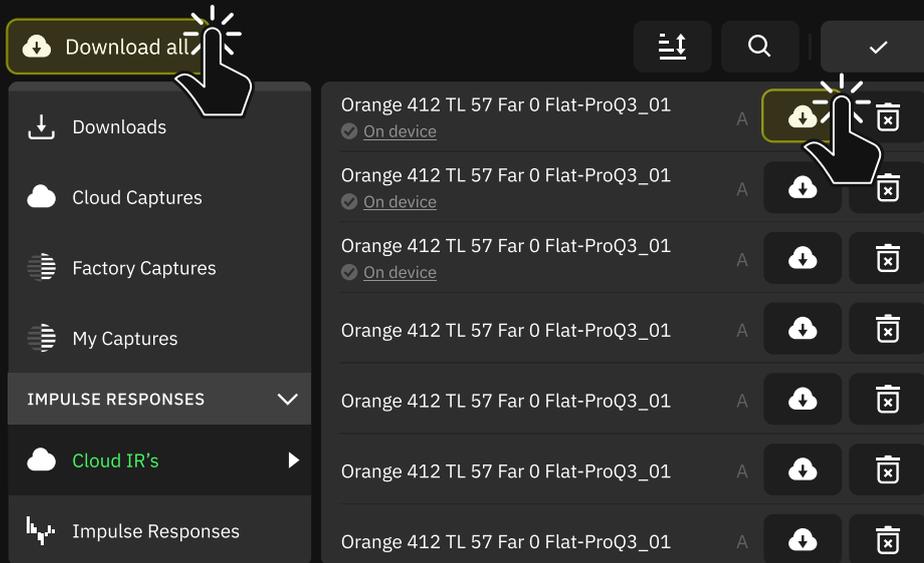


5. Saveをクリックして終了です。

重要: 互換性のあるWAVファイルであれば、その長さに関係なくクラウドにアップロードすることができます。ア
ップロード後、ファイルは1024サンプルにリサイズされます(約21ミリ秒)。

インパルス・レスポンスのインポート

1. Quad CortexでDirectoryを開き、IMPULSE RESPONSESカテゴリ > Cloud IR'sに移動します。
2. 使用したいIRの横の  タップするか、上部の  Download all をタップすると、使用可能なすべてのIRをQuad Cortexにダウンロードすることができます。

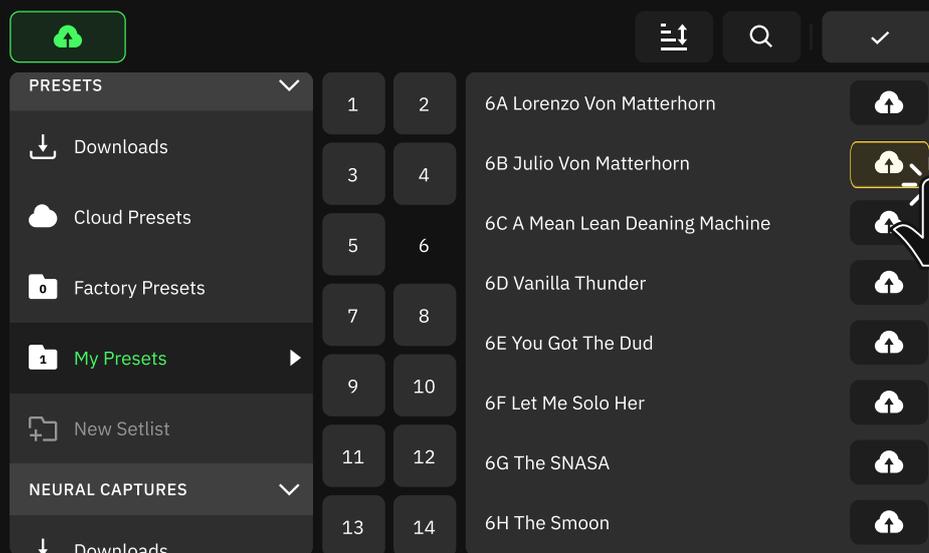


すべてのIRを一度にダウンロードすると、同じ名前のIRファイルがすべて上書きされます。

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

アップロードモード

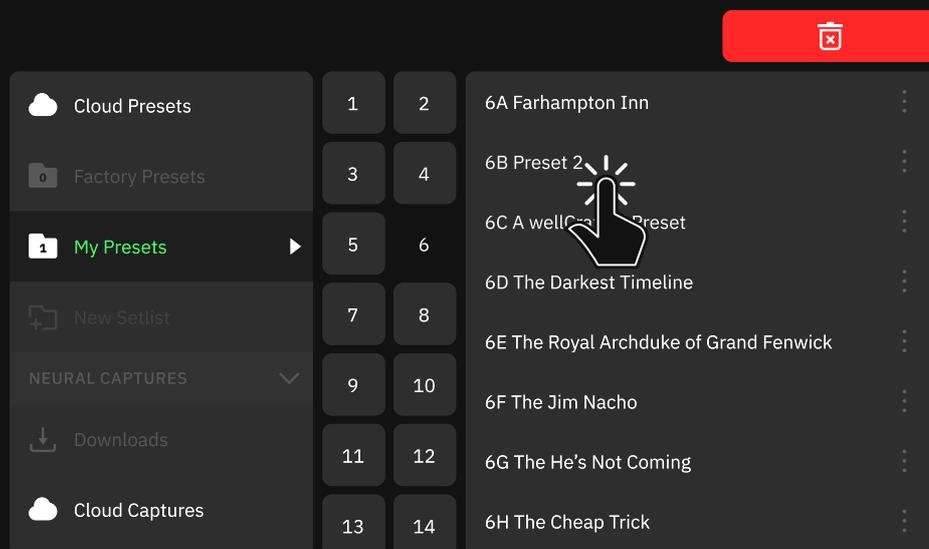
ディレクトリを開き、左上の  をタップして **アップロードモード** に切り替えます。各アイテムの横の  をタップすると、バックグラウンドでアップロードされます。



 をもう一度タップすると終了します。

ドラッグ&ドロップ

また、同じカテゴリ内の異なるフォルダー間でアイテムを移動することも可能です。



Cloudフォルダにドラッグ&ドロップでアイテムをアップロードします。削除する場合は右上にドロップします。



Cortex CloudにプリセットやNeural Captureを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** になっています。公開するように変更するには、Cortex CloudのウェブサイトまたはCortex Mobileで編集してください。

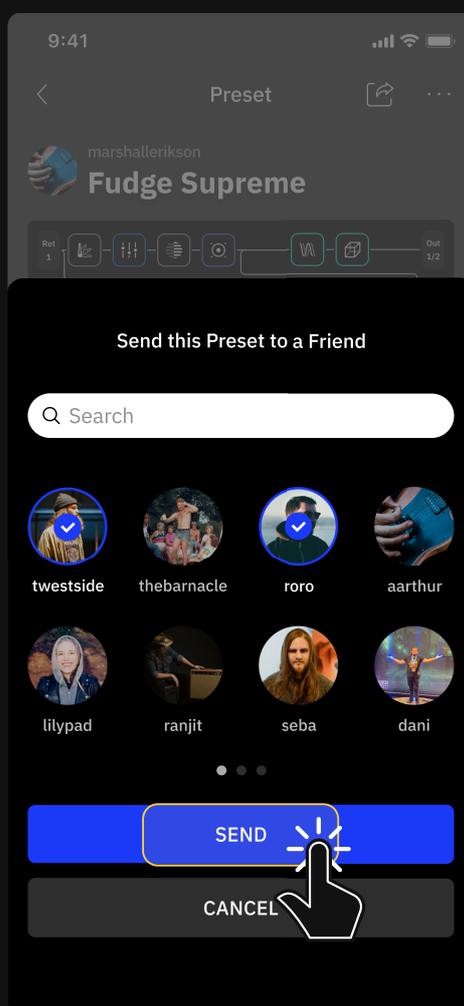
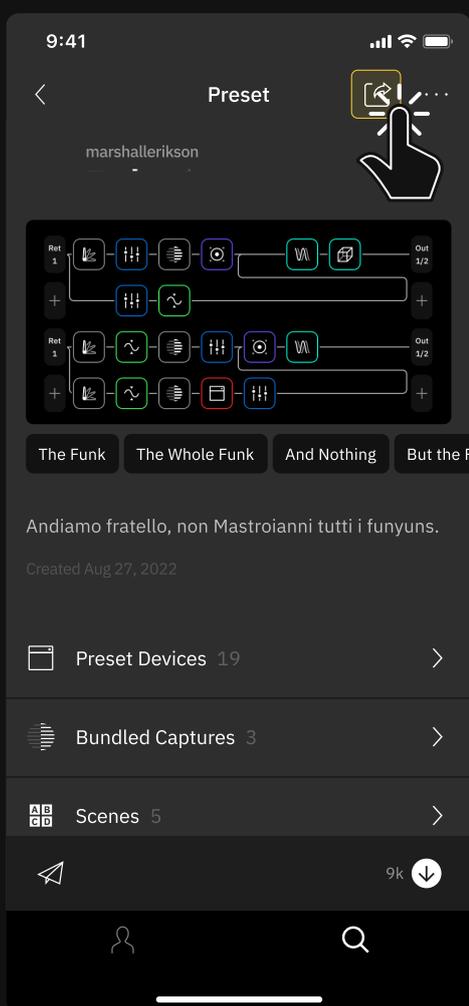


プライベートなプリセットを友人と共有することが可能です。

プリセットやNeural Capturesをフレンドと共有する

プリセットや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。アップロード後は、Cortex Mobile Appを使用して共有します。

1. Profileにアクセスします。
2. 共有したい項目を選択し、次の項目をタップします。 
3. リストに表示された友だちのアイコンをタップします。複数の友人を選択することも可能です。
4.  をタップして完了です。



11

バーチャルデバイス 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



- Bogna Vishnu 20th Clean (Bogner® Shiva® 20th Anniversary)
- Bogna Uber Clean (Bogner® Uberschall® Rev. Blue)
- Bogna Uber Lead (Bogner® Uberschall® Rev. Blue)
- 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®)
- Brit UBL Lead (Marshall® Silver Jubilee®)
- Brit UBL Lead Clip (Marshall® Silver Jubilee®)
- 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®)
- Captain 50 (Morgan® SW50®)
- 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 John's 2C Ch1 (Mesa® Boogie® JP2C®) **New**

- CA John' s 2C Ch2 (Mesa® Boogie® JP2C®) **New**
- CA John' s 2C Ch3 (Mesa® Boogie® JP2C®) **New**
- CA Tremo Orange (Mesa® Boogie® Trem-O-Verb®)
- CA Tremo Red (Mesa® Boogie® Trem-O-Verb®)
- D-Cell Hisbert Ch1 (Diezel® Herbert®)
- D-Cell Hisbert Ch2 (Diezel® Herbert®)
- D-Cell Hisbert Ch3 (Diezel® Herbert®)
- 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)
- EV101IIIS Blue 6L6 100W (EVH® 5150® 6L6 Tubes)
- EV101III Red (EVH® 5150 III® 100S® EL34)
- EV101IIIS Red 6L6 100W (EVH® 5150® 6L6 Tubes)
- 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 C15 Boost (Vox® AC15®)
- UK C15 Normal (Vox® AC15®)
- 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 HP Tweed TWIN Bright (Fender® High Power Tweed Twin 5F8-A®)
- US HP Tweed TWIN Bright Jumped (Fender® High Power Tweed Twin 5F8-A®)
- US HP Tweed TWIN Normal (Fender® High Power Tweed Twin 5F8-A®)
- US HP Tweed TWIN Normal Jumped (Fender® High Power Tweed Twin 5F8-A®)
- US SPR Normal (Fender® Super Reverb® '65)
- US SPR Vibrato (Fender® Super Reverb® '65)
- US Prince (Fender® Blackface Princeton Reverb®)
- US TWN Normal (Fender® Twin Reverb®)
- US TWN Vibrato (Fender® Twin Reverb®)

- ・ US Tweed Basslad Bright (Fender® Bassman® Tweed)
- ・ US Tweed Basslad Bright Jumped (Fender® Bassman® Tweed)
- ・ US Tweed Basslad Normal (Fender® Bassman® Tweed)
- ・ US Tweed Basslad Normal Jumped (Fender® Bassman® Tweed)
- ・ Watt D103 Bright (Hiwatt® DR103®)
- ・ Watt D103 Normal (Hiwatt® DR103®)

■ Bass Amps



- ・ Amped Flip-Top 6464 (Ampeg® Heritage® B15N®)
- ・ Amped Flip-Top 6466 (Ampeg® Heritage® B15N®)
- ・ Amped Flip-Top 6664 (Ampeg® Heritage® B15N®)
- ・ Amped Flip-Top 6666 (Ampeg® Heritage® B15N®)
- ・ 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



- ・ ABA MPre1 (ADA® MP1® Preamp)
- ・ Aggi 751 (Aguilar® DB751®) New
- ・ Aggi 700 (Aguilar® AG700®) New
- ・ Aggi Hammer 500 (Aguilar® ToneHammer 500®)
- ・ Amped SV Classic (Ampeg® SVT Classic®)
- ・ Amped V4B (Ampeg® V-4B®)
- ・ Anima Fuzz (Human Gear® Animato®)
- ・ Banger Fish (Bogner® Fish®)
- ・ Banger Fish+290 (Bogner® Fish®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- ・ Banger Uber (Bogner® Überschall®)
- ・ Banger Xtacy Blue (Bogner® Ecstasy Blue®)
- ・ BBD SonicMax (BBE® Sonic Stomp Sonic Maximizer®)
- ・ Bogna X100B Ch1 (Bogner® Ecstasy 100B® Ch1) New
- ・ Bogna X100B Ch2 (Bogner® Ecstasy 100B® Ch2) New
- ・ Bogna X100B Ch3 (Bogner® Ecstasy 100B® Ch3) New
- ・ Bogna X100B PA OLD (Bogner® Ecstasy 100B® Power Amp EL34 Old) New
- ・ Bogna X100B PA NEW (Bogner® Ecstasy 100B® Power Amp EL34 New) New
- ・ Bogna X100B PA OLD+VAR (Bogner® Ecstasy® 100B Power Amp EL34 Old+Var) New
- ・ Bogna X100B PA NEW+VAR (Bogner® Ecstasy® 100B Power Amp EL34 New+Var) New
- ・ Bogna X100B Pre Ch1 (Bogner® Ecstasy 100B® Preamp Ch1) New
- ・ Bogna X100B Pre Ch2 Lo (Bogner® Ecstasy 100B® Preamp Ch2 Low Gain) New
- ・ Bogna X100B Pre Ch2 Hi (Bogner® Ecstasy 100B® Preamp Ch2 High Gain) New
- ・ Bogna X100B Pre Ch3 Plexi (Bogner® Ecstasy 100B® Preamp Ch3 Plexi) New
- ・ Bogna X100B Pre Ch3 Lead (Bogner® Ecstasy 100B® Preamp Ch3 Lead) New
- ・ Brit 2210 (Marshall® JCM800® 2210) New
- ・ Brit 2210 PA EL34 (Marshall® 2210 Power Amp EL34) New
- ・ Brit 2555 Clean (Marshall® Silver Jubilee® 2555 Clean) New
- ・ Brit 2555 Lead (Marshall® Silver Jubilee® 2555 Lead) New
- ・ Brit 2555 Rhy (Marshall® Silver Jubilee® 2555 Rhythm) New
- ・ Brit PA-EL34 (Marshall® Silver Jubilee 2555®)
- ・ CA 3Axe (Mesa® Boogie® Triaxis®)
- ・ CA 3Axe+290 (Mesa® Boogie® Triaxis®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- ・ CA BassWalk (Mesa® Boogie® Walkabout™)
- ・ CA BigBrick750 (Mesa® Boogie® Big Block 750®)
- ・ CA John' s Ch1 (Mesa Boogie® JP2C® Ch1) New
- ・ CA John' s Ch2 (Mesa Boogie® JP2C® Ch2) New
- ・ CA John' s Ch3 (Mesa Boogie® JP2C® Ch3) New
- ・ CA M2C+ (Mesa® Boogie® Mark IIC+®)
- ・ CA M3Red (Mesa® Boogie® Mark III Red Stripe®)
- ・ CA M6Rifle (Mesa® Boogie® M6 Carbine®)

- CA MixBass (Mesa® Boogie® M6 Carbine® & Big Block 750® Mixed)
- CA PA-Sim290 (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- CA Quad+290 (Mesa® Boogie® Quad Preamp®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- CA Studio+290 (Mesa® Boogie® Studio Preamp®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- CA Tremo Clean (Mesa Boogie® Trem-O-Verb® Orange Clean)
- CA Tremo Vintage (Mesa Boogie® Trem-O-Verb® Orange Vintage) **New**
- CA Tremo Blues (Mesa Boogie® Trem-O-Verb® Red Blues) **New**
- CA Tremo Modern (Mesa Boogie® Trem-O-Verb® Red Modern) **New**
- Chief ODB3 (Boss® ODB-3®) **New**
- Comet 60 (Komet® 60)
- Corn Vixen (Cornford® Hellcat®)
- Crank Rev1 (Krank® Rev1)
- Cravin X100 (Carvin® X100B® Series IV)
- Custom 3SE (Custom Audio Amplifier® 3+SE®)
- Custom 3SE+290 (Custom Audio Amplifier® 3+SE®) + (Mesa® Boogie® Stereo Simul-Class™ 2:Ninety™)
- D-Cell H4 Ch1 (Diezel® VH4® Ch1)
- D-Cell H4 Ch2 (Diezel® VH4® Ch2) **New**
- D-Cell H4 Ch3 (Diezel® VH4® Ch3) **New**
- D-Cell H4 Ch4 (Diezel® VH4® Ch4) **New**
- D-Cell Herb (Diezel® Herbert®) **New**
- D-Cell PA-6550 (Diezel® Herbert® 6550®)
- Darkglass AO900 (Darkglass® Alpha-Omega 900®)
- Darkglass AOU (Darkglass® Alpha-Omega Ultra®)
- Darkglass B7K (Darkglass® B7K®)
- Darkglass MT900V2 (Darkglass® Microtubes 900® V2)
- Darkglass VMT (Darkglass® Vintage Microtubes®)
- Darkglass VMT+B7K (Darkglass® Vintage Microtubes® & B7K® Mixed)
- Darkglass VU (Darkglass® Vintage Ultra®)
- Exotic BB (Xotic Effects® BB Preamp®)
- Exotic SL (Xotic Effects® SL Drive®)
- Fryed Sig10 (Fryette® SigX®)
- Gametrader Magma (Gamechanger Audio® Plasma®)
- Iba SD9 (Ibanez® Sonic Distortion 9®) **New**
- Iba TS9 (Ibanez® Tube Screamer 9®)
- MadPro Golden (Mad Professor® Golden Cello®)
- MadPro SimpleOD (Mad Professor® Simple Overdrive®)
- MetalX M1K Stage 1 (Metaltronix® M1000® HiGain Stage 1)
- MetalX M1K Stage 2 (Metaltronix® M1000® HiGain Stage 2) **New**
- MetalX M1K Clean (Metaltronix® M1000® Clean) **New**
- MX BassFuzzDLX (MXR® Bass Fuzz Deluxe®) **New**

- ・ MX ClassicOD (MXR® Classic Distortion®)
- ・ NGL Energy (ENGL® Powerball® Mark I)
- ・ NGL Marty' s (ENGL® Inferno® Marty Friedman Signature)
- ・ NGL PA-930 (ENGL® Tube Poweramp® 930/60)
- ・ NGL Rainbow (ENGL® Ritchie Blackmore Signature 100®)
- ・ NoMatch Chief (Matchless® Chieftain®)
- ・ OMG PA-KT66 (Omega Ampworks® KT66® Poweramp)
- ・ Paul' s MT15 (Paul Reed Smith® MT15)
- ・ Prince 65 (Fender® Princeton® 65)
- ・ PV 505Sig (Peavey® 5150® Signature)
- ・ Range AD200 (Orange® AD200 Bass MK3®)
- ・ Range Rock (Orange® Rocker® 30)
- ・ Range Rockverb (Orange® Rockerverb® 100 MK3)
- ・ Range Stormverb (Orange® Thunderverb® 50)
- ・ Rat+SV (ProCo® Rat®) + (Ampeg® SVT Classic®)
- ・ Rat+V4B (ProCo® Rat®) + (Ampeg® V-4B®)
- ・ SCity B120 (Sound City® B120®)
- ・ TeaBird (Antti® T-Bird®)
- ・ Tech41 BDDI (Tech21® B **New** river DI®)
- ・ Tech41 PSA (Tech21® SansAmp® PSA®)
- ・ Tech41 VTBassDLX (Tech21® VT Bass Deluxe®)
- ・ TuneRoyal MK2 (Tone King® Imperial MKII®)
- ・ US HRDLX ChA (Fender® Hot Rod Deluxe® Char **New**)
- ・ US HRDLX ChB (Fender® Hot Rod Deluxe® Channel B) **New**
- ・ US HRDLX PA 6V6 (Fender® Hot Rod Deluxe® Power Amp **New**)
- ・ VHD PA-2502 (VHT® Two/Fifty/Two®) **New**
- ・ Victor Marshal (Victory® Sheriff® 22)
- ・ Victor Mega Squid (Victory® Super Kraken®)
- ・ Warwick ProF5 (Warwick® Pro Fet 5.1®)
- ・ Watt Custom 1959 (Hermansson Hiwatt® Custom PA100® 1959)
- ・ Watt Custom Clean (Hermansson Hiwatt® Custom PA100® Clean) **New**
- ・ Watt Custom Jose (Hermansson Hiwatt® Custom PA100® Jose) **New**
- ・ Watt Custom Pre 1959 (Hiwatt® Custom PA100® Preamp 1959, mo **New** by Hermansson)
- ・ Watt Custom Pre Clean (Hiwatt® Custom PA100® Preamp Clean, modded by Hermansson) **New**
- ・ Watt Custom Pre Jose (Hiwatt® Custom PA100® Preamp Jose, modded by Hermansson) **New**
- ・ Watt Custom Pre VH (Hiwatt® Custom PA100® Preamp VH, modded by Hermansson) **New**
- ・ Watt Custom VH (Hermansson Hiwatt® Custom PA100® VH) **New**

Cabs



IRs by Neural DSP

- 110 US PRN C10R (Fender® Princeton® with Jensen® C10R drivers)
- 112 UK C15 Blue (Vox® AC15® with Celestion® Alnico Blue drivers)
- 410 US Basslad PR10 (Fender® Bassman® Tweed with Jensen® P10R drivers)

IRs by Adam “Nolly” Getgood

- 412 CA Stand OS A V30 ,03 (Mesa® Oversize Angle 2003 with Celestion® UK Vintage 30)
- 112 US DLX SC64 (Fender® Deluxe® 1x12 Eminence® GA-SC64)
- 412 Brit 35B Alnico Cream (Marshall® 1935B® Alnico Cream)
- 212 CA Recto Legend V12 (Mesa® Rectifier® 2x12 Legend V12)
- 212 Zila Fatboy V30 ,02 (Zilla® Fatboy 2x12 2002 with Celestion® UK Vintage 30)
- 115 Amped Modern (Ampeg® SVT® 115HE®)
- 810 Amped VT Aln 70s (Ampeg® SVT® 810® with custom Eminence® ceramic drivers)
- 412 ENG Pro V30 18 (ENGL® V30®)
- 210 Darkglass® Neo (Darkglass® DG212N® with custom Eminence® neodymium 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 Basslad 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)
- 212 US TWN CK2 (Fender® Twin Reverb® 2x12 Jensen C12K-2)
- 412 Watt S4123 (Hiwatt® SE4123® 4x12)
- 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 10 (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®)
- Exotic Z Boost (Xotic® RC Booster®)
- Facial Fuzz (Dunlop® Fuzzface®)
- Freeman BOD (Friedman® BE-OD®)
- Fuzz Pi (Electro-Harmonix® Big Muff Pi®)
- Green 808 (Ibanez® TS808®)
- Myth Drive (Klon® Centaur®)
- No-Bell OD1 (Nobels® ODR-1®)
- OD250 (DOD® Overdrive Preamp 250®)
- Rage Booster (Dallas® Rangemaster®)
- Red Drive (Keeley Electronics® Red Dirt®)
- Rodent Drive (ProCo® Rat®)
- Thunderpaw (Mr Black® Thunderclaw®) New
- Vemural Ray (Vemuram® Jan Ray®)

— Bass Overdrive

- BDDI (Tech 21® Bass Driver DI®)
- Exotic Bass Z Boost (Xotic® RC Bass Booster®)
- Microtubes B3K (Darkglass® Microtubes B3K®)
- Microtubes VMT (Darkglass® Vintage Microtubes®)
- Soviet Fuzz (Electro-Harmonix® Russian Big Muff®)



— Delay

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



— Reverb

- Ambience
- Cave
- Hall
- Mind Hall
- Modulated
- Plate
- Plate Lush
- Plate Tight
- Room
- Spring (Stereo & Mono)



— Compressor

- Chief CS3 (BOSS® CS-3® Compression Sustainer)
- Jewel (Diamond® Compressor®)
- Legendary 87 (Universal Audio® 1176®)
- Legendary 87 (Stereo) (Universal Audio® 1176®)
- Opto Comp
- Opto Comp (Stereo)
- Solid State Comp (SSL® Bus)
- Solid State Comp (Stereo) (SSL® Bus)
- VCA Comp
- VCA Comp (Stereo)



— Pitch

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



— Modulation

- Chief CE2W (BOSS® CE-2W®)
- Chief CE2W (Mono) (BOSS® CE-2W®)
- Chief DC2W (BOSS® DC-2W® Dimension)
- Chief DC2W (Mono) (BOSS® Dimension DC-2W®)
- Chorus 229T (TC Electronic® TC-2290®)
- Chorus Engine
- Digital Flanger
- Dream Chorus (TC Electronic® Dreamscape®)
- Dream Chorus (Mono) (TC Electronic® Dreamscape®)
- Dual Chorus
- Flanger Engine
- Flangerish
- MX Flanger (MXR® Flanger M117R®)
- MX Phase 95 (MXR® Phase 95®)
- NuVibes
- Phaser
- Rotary
- Tremolo
- Vibrato
- Vintage Chorus



— Morph

- Freeze



— Filter

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



— EQ

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



— IR Loader

- Dual (M) **New**
- Dual (ST) **New**
- Single (M) **New**
- Single (ST) **New**



— Wah

- Bad Horse (Morley® Bad Horsie®)
- Bass Wah
- Bubba Wah (Dunlop® Budda Budwah®)
- Crying Wah (Dunlop® Cry Baby® GCB-95®)



— Looper

- Looper X



— Utility

- Adaptive Gate
- Gain
- Simple Gate
- Utility Gate



12

F.A.Q.

Quad CortexユニットにNeural DSPプラグインを搭載することは可能ですか？

Quad CortexでNeural DSPのアカウントにログインすることができます。そうすることで、アカウントの購入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、今後の無償アップデートで実装される予定です。

Quad Cortexのファームウェアをアップデートするにはどうしたらいいですか？

グリッドの右上にあるメインメニューを開くと、設定からCorOSの最新バージョンにアップデートすることができます。

Device Options を開き、Quad CortexがWi-Fiに接続されていることを確認し、Device Update 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、Quad Cortexを再起動する必要があります。

FRFRとは何ですか？ なぜ推奨するのですか？

FRFRとは「フルレンジ、フラットレスポンス」の意味です。20Hz～20kHzの人間の可聴域全体を強調することなく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指します。

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表現ができるため、この種のスピーカーはQuad Cortexにとって最適です。

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、ダイレクトギターやベースギターの用途に特化して設計されたものもあります。

Quad Cortexをアンプに接続することは可能ですか？

可能です。しかし、シグナルに色付けをしてしまう可能性のあるセットアップにQuad Cortexを使用しない代わりに、FRFRデバイスを推奨する背景があります。

ほとんどの真空管アンプは明確なトーン特性を持っているので、Quad Cortexを

FRFRデバイスと併用することで、望ましくないトーンに対する色付けを引き起こすことなくトーン性能をフルに活用できるのです。

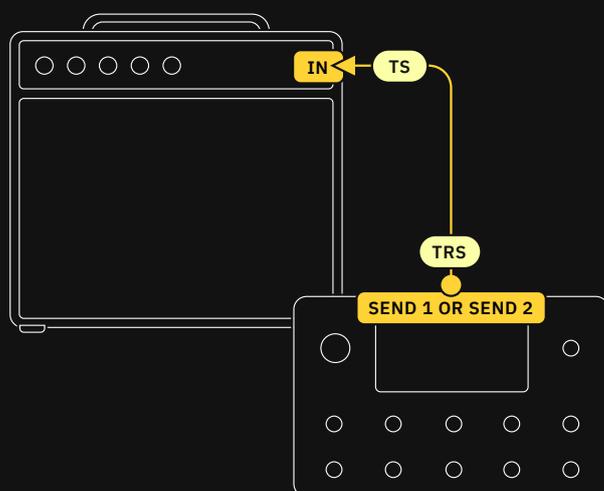
Quad Cortexを真空管アンプやソリッドステートアンプで使用したい場合は、4ケーブル・メソッドを試してみることをお勧めします。

入力は、様々なアクティブタイプの楽器に対応していますか？

対応しています。入力インピーダンスとゲインは、I/O Settings画面で調整できます。

グラウンドキャンセル出力(SEND 1-2)を活用するにはどうすればよいですか？

この機能は、改造したインストゥルメントケーブル (TRSとTSの端) を使ってQuad Cortexと外部デバイスを接続することで機能します。TRS側をQuad Cortexに、TS側を外部デバイスに接続します。



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起因するハムノイズを大幅に低減することができます。

SEND 1、2ともにこの機能に対応しています。

SCENEやプリセットを音切れせずに可能ですか？

プリセットを変更した場合は、どうしても音切れが発生してしまいます。SCENEモードやSTOMPモードでは、クロスフェードや音切れのないディレイを維持したままサウンドを変更することができます。

サードパーティ製や独自のインパルス・レスポンスの読み込みはできますか？

インパルス・レスポンスは、Cortex Cloud経由でアップロードし、Quad Cortexにダウンロードすることが可能です。

MSBとLSBはどういう意味ですか？

Most Significant ByteとLeast Significant Byteを意味します。

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

CC#0: バンクセレクト (MSB)

- ・ Value 0: プリセットグループ 0~127
- ・ Value 1: プリセットグループ 128~256

CC#32: セットリスト (LSB)

- ・ PC#: プログラムチェンジ・メッセージ 0~127

音声のクラックノイズやポップ音が聞こえるのですが・・・。

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ダメージがないか探すことをお勧めします。次に、I/O SettingsでI/O端子がクリッピングしていないか、グリッドでブロックがクリッピングしていないか、確認します。

CPUの過度な使用も原因かもしれません。CPUメーターが80~90%以上になっていませんか？もしそうなら、現在のプリセットに過大な負荷がかかっている可能性があります。

プリセットの音が出ません...

すべての物理部品が正常に動作していますか？ケーブルや接続を確認し、VOLUMEノブが上がっていることを確認してください。

その後、「グリッド」を見てみてください。入力と出力のブロックは正しく構成されていますか？他のプリセットが動作しているか？

最後に、I/O設定を見てください。GAINノブのいくつかが下がりきっているかもしれません。

13

Specifications

— Mic/Inst Inputs 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 Inputs 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 Outputs 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: +9.5 dBu

— Analog Outputs 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: +15.5dBu (バランス) / +9.5dBu (アンバランス)

— Send Outputs 1-2

- ・ コネクター: (2) ¼" TRS (Ground-cancelling Output)
- ・ インピーダンス: 560 Ω
- ・ 最大アウトプットレベル: +9.5dBu

詳細に関しましては、FAQの [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?](#)をご参照ください。

— Headphone Output

- ・ コネクター: ¼" TRS
- ・ 出力 (max): 300mW

— Expression Pedalインプット

- ・ コネクター：(2) ¼" TRS

— MIDIポート

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

— USBオーディオ

- ・ 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が）、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

