RAMPAGE

ユーザー マニュアル



ご注意：

このユーザーマニュアルは元英語マニュアルを基に翻訳されたものです。
内容が部分的に異なったり、間違いがある可能性ありますのでご了承ください。
もしご質問や不明点ありましたこちらのメールアドレスにご連絡をお願いいたします

befaco.jp@befaco.org

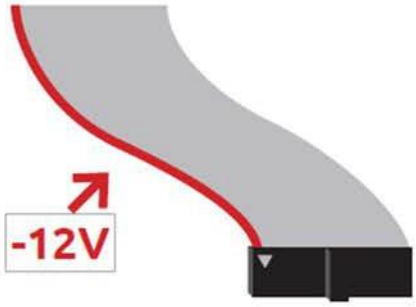
BEFACO

電源

BEFACOからモジュールを購入していただきありがとうございます!
このこのモジュールを使う前にこのマニュアルをお読みください。

1. **接続するモジュラー収納ケースの電源コードを外してください**
2. **電源コードの極性をしっかりご確認ください。**ケーブルの色付きの線(ピン番号1)は-12Vレールです。
3. モジュールを逆向きに差し込むと壊れる可能性ありますのでご注意ください。(この場合は保証対象外になります)
4. この製品についてご質問ありましたら、こちらにお問い合わせください

befacojp@befaco.org

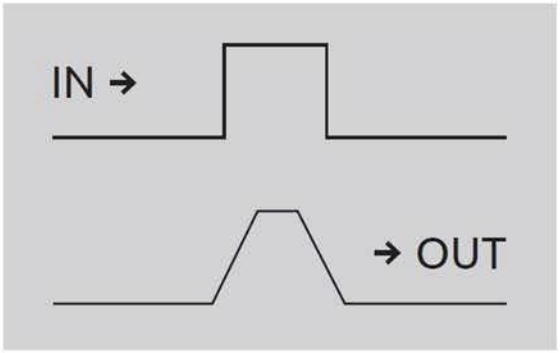


製品概要

Rampageは、Serge/Buchla発明したランプ・ジェネレーターに触発され、Befacoならではのオリジナル・モジュールです。

「プログラミングできる関数ジェネラー/プロセッサ」回路を同じモジュールに2つも搭載し、そして様々な可能性を可能にする新機能も追加:スロープ検出器、アナログロジック関数と進化した出力も搭載。

このモジュールは、2つの電圧制御インテグレーターを中心に構築されています。インテグレーターは一定の時間の電圧量を制限する機器です。

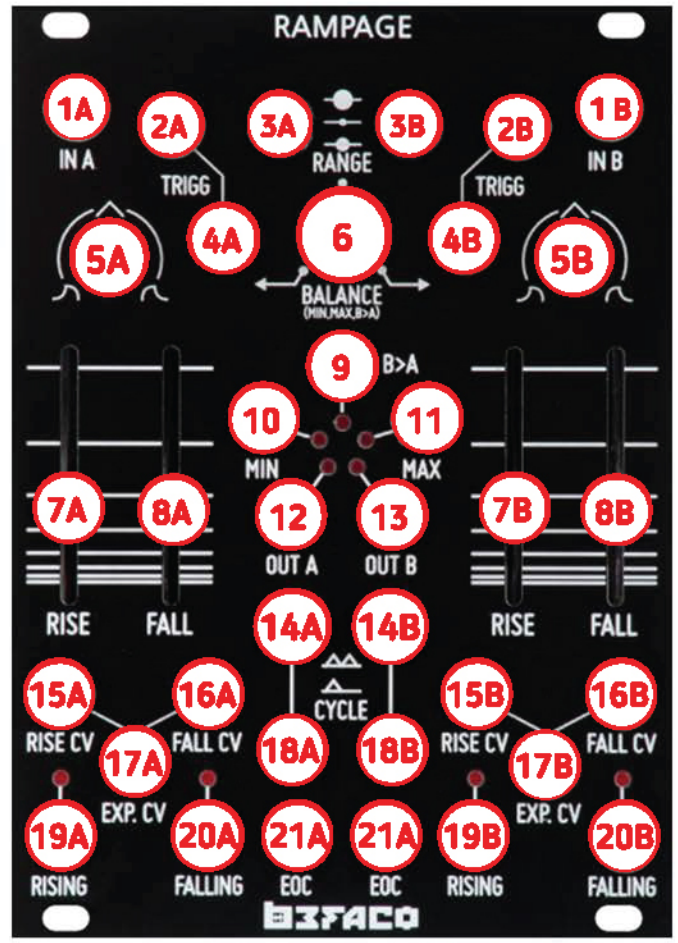


インテグレーター(ラグプロセッサまたはスルーリミッターとも呼ばれる)を使用すると、電圧を処理し、尖った波形を柔らかくできます。

例えば、ゲート信号を簡単にエンベロープにしたり、ピッチCVに送信するとポルタメント効果できます。
またインテグレーターには信号にローパスフィルターをかけるような効果もあります。そして、様々な波形を生成することもでき、可能性が無限大!



モジュール参照 | さまざまな機能の説明



1A/B. Main inputs (IN A/B)

これは、処理する信号（CVまたはオーディオ）を接続する場所です。ゲート信号を接続するとサーステン付きAD（アタック・ディケイ）エンベロープにできます（サーステン・レベルはゲート信号と同じ）。

2A/B. Trigger input (TRIGG)

内部ファンクション・ジェネレーターを起動

3A/B. Range selector switches (RANGE)

3つの異なる作業速度から選択します。

1.高（小さなドット）：オーディオレートや高速処理に適切。
2.中（中ドット）：エンベロープのレート用。
3.低：（大きなドット）：LFOや長いエンベロープ

4A/B. Manual trigger buttons (TRIGG)

。
内部ファンクションジェネレーターの手動起動。

5A/B. Shape controls

インテグレーターの応答を指数関数から線形または対数に変更。

6. Balance controls (BALANCE)

チャンネルAおよびBからの信号レベルがミックスセクションに送信される前のクロスフェーダーとして機能します。このパラメーターは、A> B (9)、MIN (10)、およびMAX (11) 出力のみに影響します。
OUT AおよびB (12および13) には影響しません。

7A/B. Rise controls (RISE)

ランプの「上り」コントロール。フェーダーを上げると「上り」時間長くなります。フェーダーを上げるとともに周波数が同じ比率でで下がります (CYCLE(14)はは「サイクルモード」、またはRampageをローパスフィルターとして使う場合。

8A/B. Fall controls (FALL)

「RISE」と同じ仕様の「FALL」、ランプの「下がり」コントロール

9A/B. Comparator output (B>A)

チャンネルBの出力がチャンネルAの出力よりも大きい場合、10Vを出力します。



10. Minimum output (MIN)

常に両方チャンネルのレベルを比較し、一番低いレベルの信号を出力



11. Maximum output (MAX)

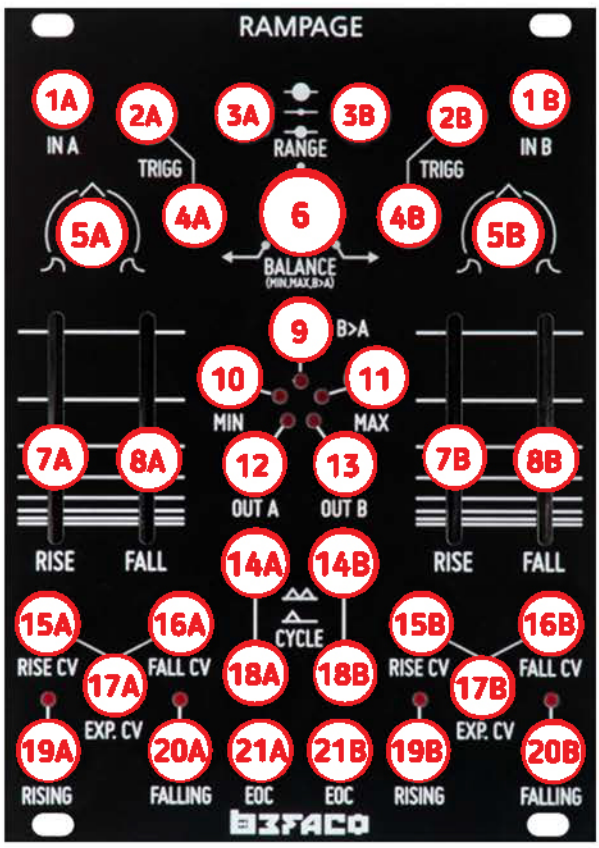
「ピークフォロワー」とも呼ばれます。常に両方チャンネルのレベルを比較し、一番高いレベルの信号を出力



12-13A/B. Main outputs (OUT)

A・Bチャンネルのメイン出力

モジュール参照 | 様々な機能の説明



14A/B. Cycle switches (CYCLE)

次の2つの動作モードから選択できます：
1.「ワンショット」：立ち下がりランプが0vに達すると停止します。エンベロープ生成に便利
2.「サイクル」：このモードはファンクションジェネレーターとして機能します。立ち下がりランプが0vに達すると、再度トリガーします。

-ウェーブ生成（LFOまたはオーディオレート）に「サイクル」モードを使用下さい。
-「ワンショット」および「サイクル」モードは、落下状態中にのみ再トリガーできます。
-「サイクル」モードでは、TRIGおよびINをそれぞれハードおよびソフト同期入力として使用できます。

15A/B. Rise cv inputs (RISE CV)

立ち上がり時間のリモートコントロール。
RISEフェーダーに相当するCVです。

16A/B. Fall cv inputs (FALL CV)

RISE CVと同じですが、FALLフェーダー用です。

17A/B. Exponential cv inputs (EXP. CV)

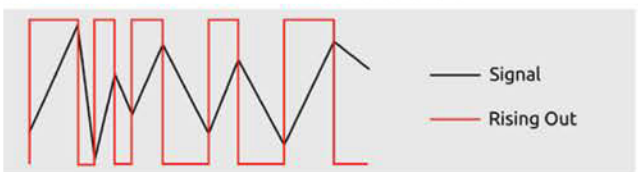
この入力は、RISE / FALL CVに対して反対/逆の方法で反応します。電圧が高いほど時間が短くなります。
この反転入力は、Rampageをフィルターまたはオシレーターとして使用して、周波数またはカットオフを制御する場合に役立ちます。

18A/B. Cycle gate inputs (GATE)

CYCLEスイッチを反転します。「ワンショット」モードでは、「サイクル」に、またはその逆になります。
柔軟性を高めるために、サイクルゲート入力はrampageをトリガーしません、「サイクル」モードにするだけです。サイクルモードの時にトリガーしたい場合（ゲーテッドLFO / VCO生成の場合）、ゲートTRIGGとCYCLEを同時に送信します。

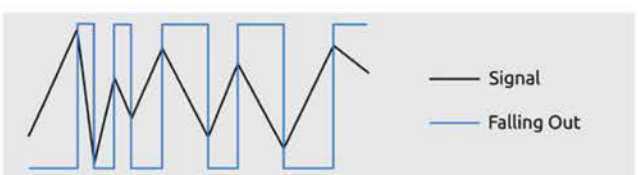
19A/B. Rising gate inputs (RISING)

スロープ検出器の出力です。出力が上昇するたびに、10Vのゲートがあります。
外部信号でスロープ検出器を使用する場合、不規則な動作を避けるために、遅延プロセッサの速度を着信信号の速度に調整する必要があります。スロープ検出器を使用して、アナログ信号からゲートを抽出したり、変化を検出したり、AおよびB Rampageチャンネルをチェーンして複雑なファンクションを生成できます。



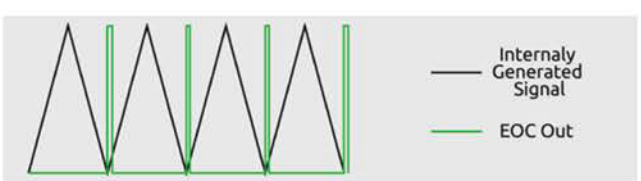
20A/B. Falling gate outputs (FALLING)

RISINGと同じですが、落下時のみ機能します。



21A/B. End of cycle outputs (EOC)

内部関数発生器が0Vに達するたびに短い10Vパルスを供給します。
EOCは外部信号では機能しません。



パッチのアイデア

電圧制御アタック
TRIGGに外部トリガー。目的地にOUT送信。

ASRエンベロープ
INに外部ゲート。 RISE&FALLフェーダーを調整。目的地にOUT送信。

VCO / LFO
-CYCLEを「サイクル」モードにすると、さまざまな波形を作成できます。方形波の場合は、RISINGまたはFALLINGから出力でできます。
-三角波の場合、RISEとFALLフェーダーを同じレベルに保ち、一緒に動かして周波数を変更します。
-ノコギリ波の場合、RISEフェーダーを最小にし、FALLフェーダーのみを動かして周波数を変更します。
-さまざまなフェーダーの位置とSHAPE Controlノブの調整を組み合わせることで、他の波形も作成できます。
-PWMパルスの場合は、B> Aの出力をIN Bに差し込みます。INBはパルス幅をコントロールします

TRIGGで波形を同期し、INを使用してソフト同期できます。

複雑なLFO
MAXおよびMIN出力の波形は、とても楽しいものです。 RISEスライダーとFALLスライダーを調整し、MAXまたはMINで複雑な波形得られます。

1つのチャネルのRISING、FALLING、またはEOCを他のチャネルのTRIGGに接続して、2つのチャネル（両方ともサイクルモード）を同期してみてください。

ゲートVCO / L F O
CYCLEスイッチを「ワンショット」モードに設定します。同じゲート信号をCYCLEおよびTRIGに送信します。

「ピンポン」LFO
チャネルAのEOCをチャネルBのTRIGに。チャネルBのEOCをチャネルAのTRIGGに。両方のチャネルのCYCLEを「ワンショット」モードに設定します。どちらかのチャンネルのTRIGGボタンを押します。MAXから出力を録ります。

ローパスフィルタ
外部オーディオにIN。RANGEスイッチを「高速」（小さな円）に設定します。RISE / FALLスライダーを調整します。

ソフト同期ローパスフィルター
外部VCOをINに。 RANGEスイッチを「高速」（小さな円）に設定します。 CYCLEスイッチをリピートモードに設定します。

方形波変換器
INに好きな波形を接続。 RISEまたはFALLから出力を録ります。

「ULTRA-NASTY」ディストーション
お気に入りのオーディオサンプルをINに接続し、RISEまたはFALLの出力を録ります

ポリリズミックゲートジェネレーター
両方のチャネルでLFOを作成し、B> Aの出力でセミランダムゲートパターンを作成できます。

トリガーバーストジェネレーター
両方のチャンネルを「ワンショット」モードにします。

チャンネルBのRISEをチャンネルAのCYCLEに接続します。チャンネルAおよびBのTRIGGに外部トリガーを送信します。チャンネルBが上がっている間にチャンネルAはトリガーを繰り返します。チャンネルAのスピードでバースト数を決めます。チャンネルBはバーストの長さを決めます。

独立したADコントロール、および連続的に変動する波形を備えた電圧制御のスリューリミッター

外部ピッチCV（たとえば、キーボードからMIDI CV）をINに送信します。OUTをVCOのピッチ入力に接続し、キーボードで演奏するとポルタメント効果を得られます。

パッチのアイデア

電圧制御トリガー・ディレイ

両方のチャンネルのCYCLEスイッチを「ワンショット」モードに切り替えます。 **チャンネルAのEOC**をチャンネルBのTRIGGに接続し、チャンネルBからEOCをチャンネルAのTRIGGに接続します。TRIGボタンのいずれかを押します。 出力としてMAXを使用します。

エンベロープの立ち上がり部分と立ち下がり部分に対する調整可能な応答を備えたエンベロープフォロワー

オーディオ信号をチャンネルAのINに入力します。チャンネルBを使用**しません**。エンベロープアウトとしてMINを使用します。 フェーダーを希望の応答に調整します。RISE&FALL**出力**はトリガー抽出として使用できます。

VCO +エンベロープ+ティンバーゲート

チャネルAをVCOとして設定します。 （CYCLEを「サイクル」モードに設定し、範囲をHIGH**に**設定します）。

チャンネルB CYCLEをワンショットモードに設定します。外部トリガー信号をチャンネルBのTRIGGに送信します。出力としてMINを使用します。

コンパレーター歪み/ミキサー

注意してください：耳障り中毒者のみ！

オーディオ信号をチャンネルAとBのINに入力します。A> B、MIN、またはMAXを混合出力として使用します。



ブロック図

モジュールのさまざまな部分の表示方法

