



ホログラム インフィニット ジェッツ リシンセサイザー



USER MANUAL

ユーザー マニュアル



TABLE OF CONTENTS 目次

- 1.概要
- 2.キャリブレーション
- 3.はじめに
- 4.インプット&アウトプット
- 5.インジケータライト
- 6.ボイスプリセット
- 7.コントロール
- 8.二次コントロール ファンクション
- 9.ノブムーブメントのレコーディングとループ
- 10.プリセットのセーブ
- 11.保証

1 | OVERVIEW 概要

Infinite Jetsはあなたの演奏の音声（ダイナミクス）をトラックキングします… 個々の音符やコードをサンプリングし、サンプリングとインフィニットサステインの2つの独立したチャンネルを使用して新しい音として再解釈します。4種類のサンプリングエフェクト（**Blur, Synth, Glitch, Swell**）があります。

これらのエフェクトは同じコントロールシステムを共有しているにもかかわらず、それぞれ違った音の世界をクリエイトすることができます…

1つのコードから次のコードまでスムーズにフェードインする壮大なアンビエントテクスチャ/ドローンサステイン/グラニューラループグリッチ/リシンセサイザーフィルターサウンド/バイオリン風ファズスウェル効果/ドローン/歪みディレイ/ビブラートなどユニークな音の世界をクリエイトできます。

ペダルは2つのサンプリング・チャンネル（**A&B**）を使用し、貴方の演奏によって自動的にトリガーされます。各ノートは互いの上でAttack/Sustain/Decayすることにより独特のハーモニー/ドローンテクスチャ効果が得られます。

各チャンネルのサンプリングは、**A&B**フットスイッチでマニュアルトリガーすることもでき、2つの別の音符またはコードを独立しながらホールドもしくはサステインさせ

ることができます。フットスイッチは**モーメンタリ**、**ラッチング**、または**トグルモード**の設定ができます。

ドライコントロールを使用してオリジナル信号をブレンドし、サステインしているノートやコードの上で同時に演奏することができます。

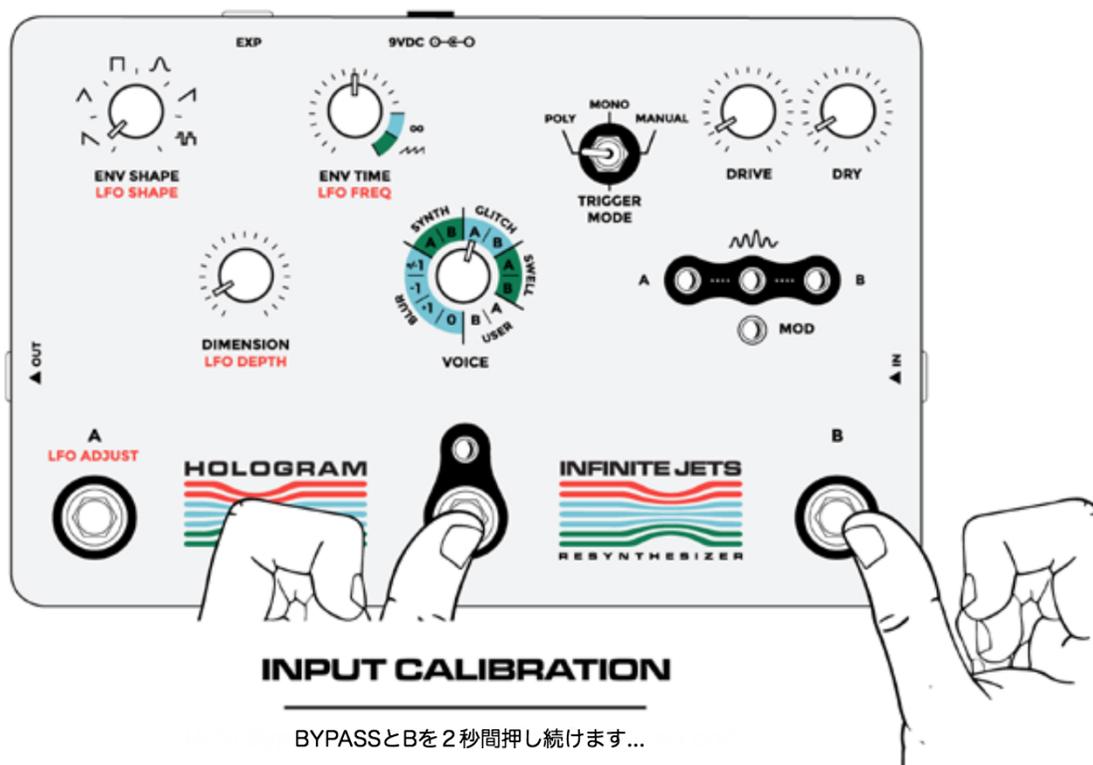
DIMENSIONはプリセットされた各ボイスの個別のパラメータセットをコントロールします。**DIMENSION**は内蔵**LFO/エンベロープ・ジェネレータ/ノブムーブメントのレコーディング**することによってコントロールできます。

Infinite Jetsは、デジタル制御のアナログ**ドライブ**、**トーン**、**ドライ**セクションを備えています。**DRIVE**ノブのムーブメントをレコーディングしてプレイバックし、独自のデクスタ効果音をサウンドに加えることができます。Infinite Jetsでは、**ドライブ/トーン/ドライ**の設定をユーザープリセットの一部としてセーブできます。ペダルにはカスタムの**ユーザープリセット**用の2つのセーブスロットがあります。ノブムーブメントのレコーディング/**LFO**の設定/その他ペダルのすべてのパラメーターはセーブして後に呼び出すことができます。

特徴

- ・2つの独立したサンプリングチャンネルは、同時に2つの異なる音符やコードのインフィニットサステインを可能にします
- ・サンプラーはノートアタックでオートトリガー、もしくはフットスイッチでマニュアルモードトリガー
- ・4つの別々のエフェクトスタイル (Blur, Synth, Glitch, Swell)
- ・10のプリセットバリエーション
- ・2つのユーザーセーブスロット
- ・エンベロープシェイプコントロールでサンプリングされたノートのアタック/ディケイ特性を変更
- ・各エフェクトスタイルに固有のパラメータをマニピレートするためのDIMENSIONコントロール
- ・ノブムーブメントのレコーディングとセーブ
- ・ディメンションとサンプリングチャンネルの音量をコントロールするための内部LFOとエンベロープジェネレータ
- ・デジタル制御のアナログドライブ、トーン、ドライミックスコントロール
- ・アナログドライバス
- ・多くのコントロールにマッピング可能なエクスペッションペダル入力
- ・トゥルーバイパススイッチング (エレクトロニカルリレー)

2 | CALIBRATION キャリブレーション



Infinite Jetsが正確にあなたの演奏の音声をトラッキングするためには、毎回使用する新しい楽器ごとにペダルをキャリブレーションする必要があります。数秒しかかからないので演奏中にすることも可能です。

BYPASSスイッチと**B**フットスイッチを同時に2秒間押し続けます。キャリブレーションモードに入ったことを確認するライトが表示されます。その後フットスイッチを離します。ノートやコードを演奏するとペダルは演奏に合わせて調整されます。キャリブレーションが終了すると、キャリブレーションモード開始の確認時と同じようなライト

の動きが再び表示されます。これらの設定は次回に電源を入れるまで保持されるため、楽器の種類を切り替えるときのみこれらのステップを実行するだけで済みます。ペダルのセンシティビティを下げたい場合は、キャリブレーション時にノートを強めに弾いてください。ペダルはサンプルをする前に同じような音量のノートを探します…逆にペダルを演奏にセンシティビティをもっと敏感にしたい場合は、キャリブレーションを行うときに優しく演奏してください。

3 | GETTING STARTED はじめに

Infinite Jetsを使い始めるにはまず、上の説明に従ってペダルのキャリブレーションをしてください。

開始点としてコントロールを次のように設定します。

Env Shape Square Wave
Env Time 25%
Drive 0%
Dry 0%
Dimension 0%
Voice Blur / 0

TRIGGER MODEスイッチを**MONO**に設定します。Infinite JetsはMono Triggerモードでは、新しいノートの演奏をキャプチャするたびに、サンプラーのチャンネルAとBを交互に切り替えます。これはサンプリングされた音符が一度に1つだけ鳴ることを意味します。

あなたの楽器でいくつかのノートやコードを弾いてみてください。新しいノート・アタックのたびにサンプラー・チャンネルA、またはBがトリガーされます。**ENV SHAPE**ノブを使って再生されるノートの輪郭を変更します。**ENV TIME**コントロールを使用して各音符のサスティン時間を変更します。

TRIGGER MODEスイッチを**POLY**にしてみてください。このモードではインフィニット・ジェットはサンプラー・チャンネルAとBを交互に切り替えますが、同時に両方のチャンネルをサスティンさせることができます。**ENV SHAPE**と**ENV TIME**の値をさまざまに組み合わせて試して、このモードでクリエイトできるサウンドの種類を確認してください。このモードでエンベロープを短くするとノート間のオーバーラップが小さくなり、エンベロープタイムを長くするとお互いの上にノートをサスティンすることができます。

TRIGGER MODEスイッチを**MANUAL**に設定してみてください。サンプリングの各チャンネルは**A&B**フットスイッチで独立して使用できます。ノートを演奏しAフットスイッチを踏んでそれをキャプチャします。ノートやコードは、このフットスイッチを再びタップするまで持続します。別のノートを演奏しBフットスイッチをタップしてキャプチャします。**DRY** コントロールを最大50%（ドライシグナルとエフェクトシグナルと同等）にして、インストゥルメントのオリジナル信号がミックスされているかどうかを聞きます。**MANUAL**モードを使用してサスティン音の組み合わせをいろいろ試してみてください。**ENV SHAPE**と**ENV TIME**コントロールを変更してサスティン音のフェードを出入りさせて、エフェクトの激しい変わり具合をチェックしてみてください。これらのスイッチはデフォルトでは**トグル**操作（スイッチを1回押すとオンになり、再び押すとオフになります）に設定されていますが、**ラッチング**または**モメンタリー**オペレーションに設定することもできます（セクション8を参照）。終了したら、**TRIGGER MODE**を**MONO**に戻します。

DIMENSIONは各**VOICE**プリセットの異なるパラメータセットをコントロールします。**DIMENSION**ノブを物理的に回したり、**ノブムーブメントをレコーディングしたりループさせたり**、内部**LFO**（Low Frequency Oscillator）でコントロールしたりすることができます。

BLURプリセットでは、**DIMENSION**はディレイタイム/フィードバック/フィルタリングの組み合わせをコントロールします。ノブを回すとディレイ・タイムが変化するため、ピッチ・バンド・エフェクトが発生することがあります。このコントロールをほんの少しだけすれば微妙なコーラスやテール・ワープ・エフェクトをクリエイトし、激しく幅広いコントロールのスィープではより劇的なピッチ・バンドやディレイ・エフェクトをクリエイトできます。好きな範囲を見つけたらこのノブの動きをレコーディングしてループすることができます。

DIMENSIONコントロールの動きをレコーディングするには、**BYPASS**（中央）フットスイッチを押しながら**DIMENSION**ノブをひねります。**BYPASS**フットスイッチから離すと、Infinite Jetsは再生を開始しこの動きをループします。レコーディングすると**MOD**インジケータライトが赤く点灯します。レコーディングが終了すると、このライトがレコーディングしたモーションを再現します。再生を停止し**DIMENSION**コントロールを通常の機能に戻すにはもう一度動かすだけです。このテクニックは**VOICE**プリセット全体で、あなた自身の新しいパラエティエーターのエフェクトをクリエイトする際に利用できます。

VOICEコントロールを**SYNTH A**に切り替えてみてください。あなたの演奏がシンセサイザーサウンドとして再解釈され聞こえます。このモードでは**DIMENSION**はローパスフィルタのカットオフ周波数をコントロールします。ノブの動きをレコーディングする代わりに、今回は内部**LFO**で**DIMENSION**をコントロールしてみてください。各コントロールの**LFO**ファンクションは、メインファンクションの下に赤いテキストで表示されています。**A FOOTSWITCH**をホールドしてこれらのパラメーターを調整します。**A FOOTSWITCH**を押しながら**DIMENSION**コントロールを回して、**LFO DEPTH**を上げてみてください。**LFO DEPTH**が0に設定されているときはLFOはオフになります。

DEPTHを上げると**DIMENSION**コントロールに作用されLFOの音が聞こえ始めます。LFOのスピードを変更するには**A FOOTSWITCH**を押しながら**LFO FREQ**コントロールを回します。LFOの波形を変更するには、**A** を押しながら**SHAPE**コントロールを変更します。LFOをオフにするには、**LFO DEPTH**を0に戻します。

ENV TIMEコントロールの最も遠い端に2つの追加ファンクションマーカーがあります：

INFINITEでは、あなたが別のノートを弾くまで入ってくる音や現在の**ENV SHAPE**の波形の**REPEAT WAVEFORM**をサスティンします。**REPEAT WAVEFORM**を使用する場合、**ENV SHAPE**コントロール上の1つの波形と次の波形の間の距離がレートを設定します。

DRIVEコントロールを使用してオーバードライブをたします。**DIMENSION**コントロールと同様に**DRIVE** コントロールの動きをレコーディングしてループすることができます。これはトモロエフェクトをクリエイトしたり、あなたのクリエイトしたサウンドに趣のあるテクスチャを追加するのに使用できます。Infinite Jetsには**トーン/マスターボリューム/ゲインモード**を調整するための二次コントロールファンクションも含まれています（二次コントロールファンクションを参照）。

VOICEコントロールを**GLITCH A**に切り替えてみてください。このモードでは**DIMENSION**コントロールでペダルがキャプチャするループサンプルの再生長をコントロールします。ループがフェードイン/フェードアウトする際にレコーディングされたノブムーブメントを自動化したり内部LFOで複雑なテクスチャ要素を演奏に加えることがで

きます。ペダルを**POLY TRIGGER MODE**にすればループは互いに滝状になりより複雑で興味深く音楽的になります。

GLITCH B/SWELL A/SWELL Bは以下のセクションで詳述されていますが、コントロールの仕組みに多少違いがありますのでよくお読みください。

好きな音が見つかったらこれらの設定をセーブして後で呼び出すことができます。インジケータライトが点滅し始めるまで**A&B**フットスイッチを押したままにし、VOICEノブを**USER A**または**USER B**のいずれかに回し、**A&B**フットスイッチを再び押してプリセットを保存します。

Infinite Jetsは実験/創造性、そしてほぼ無制限のカスタマイズを促進するようにデザインされています。このスタートガイドがあなた自身の探検のためのジャンプポイントとして役立つことを願っております。

4 | INPUTS & OUTPUTS インプット&アウトプット

9V POWER INPUT

9V電源入力

2.1 mm バレルコネクタ、センターネガティブ

200 mAミニマム

標準の9Vセンターネガティブ 2.1mm DCバレルコネクタ電源が使用できます。

最良の結果を得るには変圧器で隔離された「ウォールワート」電源、または複数の絶縁出力を備えているペダルボードの電源をお使いください。

スイッチング電源またはデジチェーン接続はペダルの余計なノイズを加えることがあります。

最善の結果を得るには最低200mA以上の電源を推奨します。

EXPRESSION PEDAL INPUT

Tip: 0-5v input

Ring: 5v output

Sleeve: 0v output

推奨される抵抗：>10kOh

外部のエクスペッションペダルを使って**ENV TIME/ENV SHAPE/DRIVE/DRY/DIMENSION** コントロールが可能です。

エクスペッションペダルが1/4inch "EXP" ジャックに差し込まれているときにペダルの電源をオンにすると、インジケータライトが青色に変わります。ライトが点滅している間にエクスペッションペダルを割り当てるコントロールを動かします。

このエクスペッションペダルの割り当ては電源を入れ直した後も維持されます。：その後のペダル使用時にこの手順をスキップするには、エクスペッションペダルを接続してからペダルをオンにしてください。もしくは同じ割り当てを維持するには、インジケータが点滅になっている間にコントロールノブを一切動かさないでください。

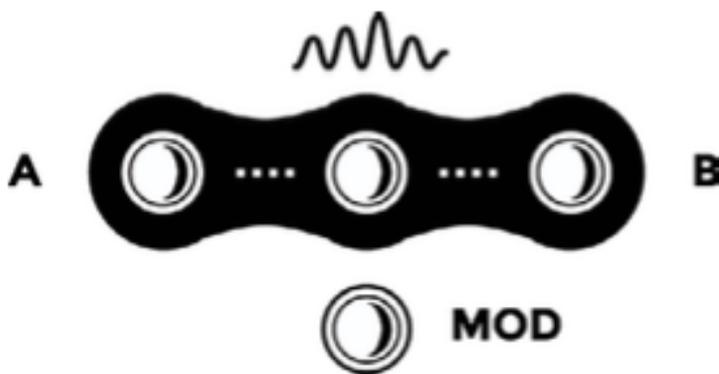
AUDIO INPUT/OUTPUT

Input impedance: >300kOhm

Output impedance: ~1.2kOhm

次のデバイスの推奨最小入力インピーダンス：20kOhm(instrument level input)

5 | INDICATORLIGHTS インジケータライト



Sampler Channel A : サンプラーチャンネルAの出力音量を表示します。演奏を自動トリガー、または**A**フットスイッチで手動トリガーすることができます。
Input Signal Indicator : 楽器のシグナルの音量を示します。ノブムーブメントがレコーディングされている場合、このライトは**DRIVE**コントロールに適用されるオートメーションを表示します。
Sampler Channel B : サンプラーチャンネルBの出力音量を示します。貴方の演奏、または**B**フット・スイッチのいずれかでトリガーできます。
MOD : DIMENSIONコントロールの値またはDIMENSIONをコントロールするモジュレーションソースの値を表示します(LFO/レコーディングされたノブの動き/内部エンベロープジェネレーター)。



Bypass : エフェクトが使用されているかどうかを示します。水色ライトはエフェクトがオン、赤色はエフェクトがバイパスされていることを示します。ノブの動きをレコーディングの時はライトが青色に変わります。

6 | VOICE PRESETS ボイスプリセット

BLUR

これらのプリセットではノートやコードを“フリーズ”しますが、元のアタックとディケイの特性を取り除き、サンプルを新しいサウンドにリシェイプします。BLUR プリセットは濁った雰囲気のあるテクスチャをクリエイトするためソロのバックグラウンドなどに便利です。

BLURプリセットを使用する場合、**DIMENSION**ノブはディレイタイム/フィルタリング/フィードバックの組み合わせをコントロールし、感知する音の「サイズ」と「スペース」を大きく変更します。

内部LFOまたはレコーディングされたノブの動きのいずれかを使用して**DIMENSION**ノブを自動化すると、フランジャー、コーラス、またはビブラートの効果をクリエイトできます。より極端な設定では**DIMENSION**コントロールを変更すると、コントロールが動いている間にピッチベンドをクリエイトします— この動きをキャプチャして再生すれば限りなくクリエイティブなエフェクトを使用することができます。

-1と+1のBLURプリセットは元のシグナルの1オクターブ下または上のいずれかのピッチシフトされたシグナルをミックスします。+/-1 BLURプリセットはオクターブアップとオクターブダウンピッチシフトした信号の両方をミックスし、劇的な雰囲気を作成するために長いディレイタイムをディメンション・コントロールに追加します。

これらの全ては雰囲気のあるテクスチャ/サスティン効果/調子の悪いカセットプレーヤーサウンド/ピッチベンディングリバーブ等、無限に調整可能な音の組み合わせをクリエイトするための表現力豊かなツール・キットです。

SYNTH

これらのプリセットは貴方の演奏をサンプリングし、2つの異なるシンセサウンドの1つに変換します。SYNTH AとSYNTH Bプリセットを使用する場合、**DIMENSION**はローパスフィルターのカットオフ周波数をコントロールします。フィルターはノブの動きのレコーディングで自動化したり、内部LFOやエンベロープでコントロールすることができます。

SYNTH Aはあなたの演奏を堅いデジタルシンセサイザーサウンドに変換します。**SYNTH B**は1980年代のシンセを思い起こさせる、空気感のある穏やかなコーラス風シンセサイザーサウンドに変換します。

内蔵の**DRIVE**コントロールやローパスフィルター (**DIMENSION**コントロールでアクセス可能) の組み合わせたこれらのシンセサウンドによってさまざまなシンセ・トーンがクリエイトできます。リードサウンドとして、もしくはDRYシグナルとミックスしたときのバックিং等、いろんな方法で役立ちます。

GLITCH

これらのプリセットは入力信号をループの断片に切り取り、2つの異なる方法で再構成します。**GLITCH A**は入力された音符またはコードから短いループを作成し、ユーザは4つのサンプル再生長のうちの1つを選択できます。**GLITCH B**はランダム色の強いモードで、ノートやコードを別々のオーディオチャックに保存し、ランダム (またはコントロールされた) 間隔で再生することのできるモードです。どちらの場合でもこれらのプリセットでは入力オーディオをリアルタイムで操作し、貴方のサウンドをさまざまなパターンにその場で再編成することができます。

呼び名は「Glitch」ですが実際にこれらの2つのプリセットは傷ついたCDのようなエフェクトにだけに限定されません。たとえば**POLY TRIGGER MODE**で正弦波またはノコギリ波のエンベロープを使用すると、元のシグナルの周りに複雑にうねるテクスチャをクリエイトすることができます。より短いENV TIMEでは面白いディレイ効果を作り出すことができます。**DIMENSION**コントロールの変更を自動化すると録音された音片の再生時間をリアルタイムで変化させることで、サウンドにさらに複雑さを加えることができます。

GLITCH Aは入力シグナルから短いサンプル断片をキャプチャーします。新しい音符またはコードが取り込まれるたびに、ペダルはオーディオセクションから短いループの再生を開始します。**DIMENSION**はこのモードで、4つのサンプル長から再生する1つを選択します。このモードで**DIMENSION**コントロールの動きをレコーディングして再生すると、録音されたサンプルが短いサンプルと長いサンプルの間で変化するので興味深いリズムカルなテクスチャ効果が得られます。

GLITCH Bは音符やコードを短いループとして別々にサンプリングし、ランダムに選択された6つのメモリブロックの1つにストアします。このモードでの**ENV TIME**はペダルがサンプルを録音しループする頻度をコントロールします。0%ではサンプルを録音して再生することは非常にまれにしかなく、∞の位置では新しく入ってくるノートやコードのたびにサンプルがトリガーされ再生します。

GLITCH Bモードでは**DIMENSION**ノブを使用してペダルのメモリーに保存された6つの音符をスクロールバックできます。サウンドを新しい組み合わせの小さなオーディオの断片のループに整理できます。このコントロールを自動化することで、オーディオを新しいパターンにリアルタイムで並べ替えることができます。コントロールが自動化されている間は、事前に録音されたオーディオのさまざまなサンプルブロックを再生します。コントロールが自動化されている間に新しいノートを演奏した場合はサンプルブロック内の既存のマテリアルに上書きします。このようにノートが追加されたり減されたりするにつれ、パターンは絶えず進化することができます。

GLITCH Bプリセットを使用する場合、**DRY**コントロールのファンクションは若干異なります。このモードで**DRY**を0%に設定するとサンプラーのオン/オフ時に、アウトプットミックスがエフェクトシグナルと元のインストゥルメントシグナルを完全に切り替えます。これにより、ペダルによってキャプチャーされたループの断片がドライ・シグナルを時折「中断」して、よりストライキ的な効果が得られます。

DRYコントロールを15%以上にすると**DRY**コントロールが通常の操作に戻り、ペダルがサンプリングされているかどうかに関係なく元の信号が通過します。

GLITCH Bは他のプリセットと若干異なる動作をするため、このプリセットを使用するときは**MONO**と**POLY**のトリガーモードに違いはありません。

このプリセットはカオス/予測不能性/興奮を音楽に取り入れることを目的としています。プリセットがクリエイトするループは一時的であるために保存することはできません。そのループをクリエイトする時に最初で最後に聞いていることになります…

SWELL

SWELL プリセットA&BではInfinite Jetsのダイナミクス処理を使用して演奏に劇的なボリューム効果を加えることができます。トレモロ効果をクリエイトするには、ボリュームスウェルをクリエイトするか、**REPEAT WAVEFORM**を使用します。エフェクトされたシグナルはLFO、エンベロープ、もしくはレコーディングされたノブムーブメントでモジュレートされたディレイ (**DIMENSION**でコントロール) に入力されます。このコントロールを自動化することで微妙なテンプワープ、コーラス、ピブラートからさらには極端なピッチシフトのフィードバック音まで幅広いサウンドをクリエイトすることができます。

SWELL Aは演奏の音声（ダイナミクス）を使用してENV SHAPEコントロールで選択可能なボリュームエンベロープをトリガーします。

SWELL Bはシグナルに波形を追加し、ヴァイオリンのようなサスティンのファズ効果や歪んだソロのトーンを可能にします。

SWELLプリセットでは演奏をキャプチャしてサンプリングしないため、このエフェクトの時には**POLY/MONO/MANUAL**のTRIGGER MODEが少し異なります。**POLY**モードではノートがトリガーされるたびにInfinite Jetsで選択された**ENV SHAPE**全体を再生し、より劇的なボリューム効果を実現します。**MONO**モードでは選択した**ENV SHAPE**のアタック部分のみを適用した微妙なエフェクト効果なのでより速い演奏も可能にします。

他のプリセットVOICEとは異なり**SWELL A**と**SWELL B**は**MANUAL TRIGGER MODE**を使用するときには常に**モメンタリー**オペレーションに設定されます。フットスイッチが押されるとシグナルはシグナルパスの最後に来るディレイに入ることが許されます。フットスイッチを離すとディレイにシグナルがはいらなくなります。これらを利用して**SWELL**プリセットではユニークでクリエイティブなことが可能になります…

この例を考えてみてください：**DRY**コントロールを50%にするとシグナルは何も変わらず通ります。しかし、**フットスイッチA**または**B**が押されたときにシグナルはディレイに入るのでノートはミックスから飛び出し突然異なる空間を占めます。フットスイッチから離すとディレイ音はユーザーの演奏している音の上を自然に消えます。

7 | CONTROLS コントロール

TRIGGER MODE SWITCH

TRIGGER MODE スイッチにはInfinite Jetsのサンプラーをコントロールする3つの方法があります：**POLY/MONO/MANUAL**の3つがあります。**MONO**と**POLY**モードでは貴方の演奏によってサンプラーがトリガーされます。**MANUAL**トリガーモードは**A**フットスイッチと**B**フットスイッチでコントロールされます。



MONOトリガーモードのサンプリングは演奏によってコントロールされますが、1つの音符またはコードだけがサスティンします…新しい各音符またはコードはその前の音符を打ち消します。このモードは一度に1つのチャンネルしかサスティンしないため、**POLY**トリガーモードよりも速く、より明瞭に演奏するのに役立ちます。



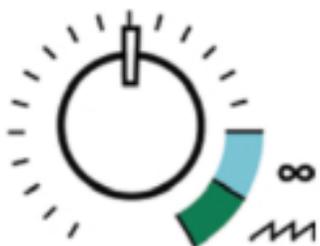
POLY TRIGGER MODEでInfinite JetsはサンプラーチャンネルAとBを交互に切り替えそして両方のチャンネルを同時にサスティンされます。このモードでは非常に珍しいハーモニーやテクスチャ効果を作り出すことができます。短いエンベロープタイムはノート間を微妙にオーバーラップさせ、長いエンベロープタイムではノートが互いに重なり合うことができます。このように**POLY**モードでは通常の演奏では簡単には得られないハーモニーや音符の積み重ねを創造することができますが、演奏に慣れるにはたくさんの実験が必要です。しかし、少し練習すればこのモードは本当に刺激的でユニークな音を解放することができます。

ENVELOPE SHAPE AND ENVELOPE TIME



ENV SHAPE

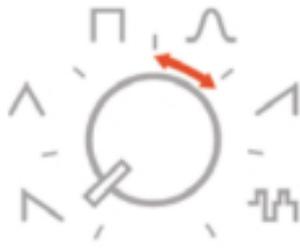
ENV SHAPEは各サンプラーチャンネルのアウトプットボリュームを整形するために使用される波形のタイプを選択します。ユーザーは6つの波形のいずれかを選択できます。このコントロールはエンベロープがトリガーされた後の波形の持続時間を決定する**ENV TIME**コントロールと連携して機能します。



ENV TIME

ENV TIMEコントロールの最も遠い端に2つの追加機能マーカーが表示されています：**INFINITE**ではあなたが別のノートを演奏するまで入ってくる音をサステインします。**REPEAT WAVEFORM**は現在の**ENV SHAPE**波形をループします。

SET RATE



ENV SHAPE

REPEAT WAVEFORM を使用する場合、**ENV SHAPE** コントロールの1つの波形と次の波形の距離は波形が繰り返されるレートを設定します。ペダルが**POLY TRIGGER MODE**のときサンプラー・チャンネルA&Bのリピート波形は2つのボイスの間に交互のパターンをクリエイトするため50%オフセットに設定されています。ペダルが**MONO TRIGGER MODE**にあるとき**REPEAT WAVEFORM**は2つのチャンネル間で同期しています。



同様に**RANDOM**波形を使用する場合**ENV SHAPE**の**RANDOM**波形に割り当てられた領域内で調節してペダルが新しいランダム値を選択する頻度を設定することもできます。**ENV TIME**は波形の全体的な持続時間をコントロールします。

GLITCH B

GLITCH Bのプリセット音色を使用している場合、**ENV TIME**は波形の持続時間をコントロールしません。むしろ**ENV TIME**はペダルが新しいサンプルを録音してループ

する頻度を決定します：0%に設定では極まれにサンプルを記録し再生しますが、**INFINITE**や**REPEAT WAVEFORM**では新しく入ってくる音符やコードのたびにサンプルをトリガーしてプレイバックします。

VOICE

VOICEでは4種類のサンプリングエフェクトスタイルから選ぶことができます。合計10個の個別のプリセットと2個のUSERセーブプロケーションで構成されています。詳細はボイスプリセットを参照

DIMENSION

DIMENSIONはプリセットされた各ボイスの異なる個別のパラメーターセットをコントロールします。**DIMENSION**は内蔵LFO/エンベロープジェネレータ/ノブムーブメントのレコーディングの利用でもコントロールでき、それによって様々なサウンドをクリエイトできます。LFOとエンベロープジェネレータを使って**DIMENSION**をコントロールする方法は（二次コントロールファンクションを参照）。

DIMENSIONコントロールの値またはDIMENSION（内蔵LFO/エンベロープジェネレータ/ノブムーブメントのレコーディング）をコントロールするモジュレーションソースの値が**MOD**インジケータライトに表示されます。

Preset Voice	Parameter
Blur	Space / Feedback
Synth	Lowpass Filter Cutoff
Glitch A	Sample Playback Length
Glitch B	Sample Selector
Swell	Space / Feedback

BLURまたは**SWELL**プリセットを使用する場合にDIMENSIONはディレイタイム/フィルタリング/フィードバックの組み合わせをコントロールし、音の知覚される「サイズ」および「スペース」を大幅に変えます。内部LFOまたはノブムーブメントのレコーディングのいずれかを使用してディメンションノブを自動化するとフランジャー/コーラス/ピブラートエフェクトをクリエイトできます。より極端な設定ではディメンションコントロールを変更すると動作中にピッチベンド効果をクリエイトできます。この動きをキャプチャして再生すれば奇抜でクリエイティブなエフェクト効果になります。

SYNTH Aと**B**のプリセットを使用する場合DIMENSIONはローパスフィルターのカットオフ周波数をコントロールします。フィルターはノブムーブメントのレコーディングや内部LFOやエンベロープのコントロールで自動化することができます。

GLITCH Aは着信シグナルから短いサンプル断片をキャプチャーします。ペダルは新しい音符またはコードが取り込まれるたびに音声の短いループ部分の再生を開始します。このモードで**DIMENSION**は4つのサンプル長のうちの1つを選択し再生します。このモードで**DIMENSION**コントロールのムーブメントのレコーディングとプレイバックを行うと短いサンプルと長いサンプルの間で記録されたサンプルが変化するので面白いリズムカルなテクスチャ効果が得られます。

Glitch Bモードでは**DIMENSION**コントロールを使ってペダルのメモリーに保存されている6つの音符をスクロールバックすることができます。まったく新しい組み合わせの小さなループのオーディオコンピネーションを編成します。このコントロールを自動化することでオーディオをリアルタイムで新しいパターンに並べ替えることができます。コントロールが自動化されている間は事前に録音されたオーディオのさまざまなサンプルブロックをスイープし再生します。コントロールが自動化されている間に演奏された新しいノートは、サンプルブロック内の既存の素材に上書きします。このようにノートを加えたり減らしたりすることによってパターンは絶えず進化することができます。

DRIVE

DRIVEは適用されたオーバードライブの量をコントロールします。Infinite Jetsはデジタル制御のアナログ・オーバードライブ・ステージを出力します。これはアナログオーバードライブでありながらもコントロールの値をユーザープリセットの一部として保存したり、ノブのムーブメントをレコーディングして自動化することができることを意味します。

デフォルトでペダルは、アウトプットボリュームを比例的に減少させることによって、**DRIVE**コントロールによって導入されるゲインの量を自動的に補正します。**DRIVE**コントロールは10倍以上のゲインを提供しますが、一定の出力レベルを維持します。この機能は起動時に異なるゲインモードを選択することで無効にすることができます。また、ユーザーはデジタル制御されたアナログ**マスターボリューム**と**トーン**コントロールをマニュアルでコントロールして、拡張されたカスタマイズが可能です。（二次コントロールファンクションを参照）

DRY

DRYは元のインストゥルメントシグナルとエフェクトシグナルのバランスをコントロールします。これはデジタル制御のアナログ回路を使用して、ユーザーのプリセットの一部としてアナログドライバスの設定の保存を可能にします。ノブを時計回りに回すとオリジナルのインストゥルメントシグナルが出力に増加します。50%では両方のシグナルがイコールになります。75%を超えるとエフェクトシグナルのレベルが低下し始めドライシグナルにバランスがシフトします。

GLITCH Bプリセットを使用する場合、DRYコントロールの機能は若干異なります。このモードで**DRY**の設定が0%の状態では、出力ミックスはサンプラーのオンオフでエフェクトシグナルと元のインストゥルメントシグナルを完全に切り替えます。これによりペダルでキャプチャーしたループ・フラグメントがドライ・シグナルに時折「割り込み」してよりストライキなエフェクトが得られます。**DRY**コントロールを15%以上にすると、**DRY**コントロールが通常の操作に戻り、ペダルがサンプリングされているかどうかに関係なく元のシグナルが通過します。

DRYコントロールを使用してアナログ**MASTER VOLUME**コントロールをマニュアルで調整することもできます（二次コントロールファンクションを参照）。

FOOTSWITCHES

■ バイパスフットスイッチ / ノブムーブメントのレコーディング

センター**BYPASS FOOTSWITCH**をタップするとinfinite Jetsのトゥルーバイパスリレースイッチングをトグルします。

BYPASS FOOTSWITCHのホールドで**DIMENSION**または**DRIVE**コントロールの動きをレコーディングしループします。「ノブレコーディング」を参照。

BYPASS FOOTSWITCH踏んだ状態で電源を入れるとペダルのゲインモードを変更することができます。（二次コントロールファンクションを参照）

■ フットスイッチ A / LFO ADJUST

ペダルが**MANUAL TRIGGER MODE**のときは、**A**フットスイッチを使って個々の音符をサスティンさせたり、新しい音符やコードをフェードイン/アウトさせることができます。デフォルトではフットスイッチはオン/オフのトグルに設定されていますが、モーメンタリもしくはラッチ操作に設定することもできます。

（二次コントロールファンクションを参照）

FOOTSWITCH Aをホールドすると内蔵LFOのコントロールを調整したり、デジタル制御されたアナログ出力セクションの二次機能にアクセスしたりすることができます。

（二次コントロールファンクションを参照）

FOOTSWITCH Aを踏んだ状態で電源を入れるとインジケータランプの明るさを変えることができます。

（二次コントロールファンクションを参照）

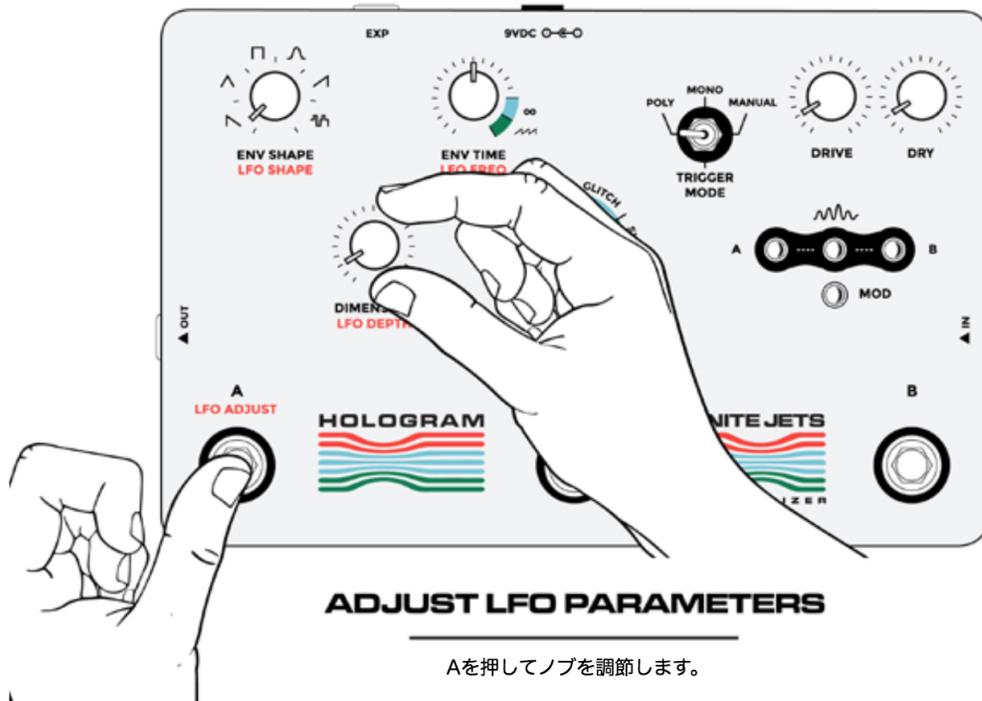
■ フットスイッチ B

ペダルを**MANUAL TRIGGER MODE**にすると、**フットスイッチB**を使用して個々の音符をサスティンさせたり、新しい音符やコードをフェードイン/アウトさせることができます。デフォルトでフットスイッチはオン/オフのトグルに設定されていますが、モーメンタリおよびラッチ操作に設定することもできます。

（二次コントロールファンクションを参照）

FOOTSWITCH Bをホールドしながら**TRIGGER MODE**スイッチの調整で、ユーザーはToggleモード/Momentaryモード/Latchingモードを切り替えることができます。

8 | SECONDARY CONTROL FUNCTIONS 二次コントロール ファンクション



INTERNAL LFO (LOW-FREQUENCY OSCILLATOR)

内部LFOはDIMENSIONコントロールをモジュレーションするために使用できる連続的なスイープのコントロール信号を提供します。6つの波形の中から1つをこのコントロール信号に選択し、スイープするレートを設定することができます。LFOではDIMENSIONコントロールを常にベタな方法でシフトすることにより、プリセットサウンドをさらに複雑にすることができます。

FOOTSWITCH A (LFO ADJUST) を押しながらDIMENSION、ENV SHAPE、またはENV TIMEコントロールを回すことでLFOのパラメーターを操作できます。二次機能は各コントロールの下の赤いテキストで示されています。すべてのLFOパラメータは、USERプリセットの一部として保存することができます。

■ LFO DEPTH

LFO DEPTHはLFOからDIMENSIONコントロールに適用されるモジュレーションの量をコントロールします。0%のLFO DEPTHではLFOは"オフ"で、DIMENSIONはノブだけのコントロールとなります。

LFO DEPTHを増やすにはDIMENSIONコントロールを回しながらFOOTSWITCH Aを押し続けます。Depthが増加するとMODインジケータライトが通常のターコイズ色からLFOの波形で決まる新しい色に変わります。

LFO DEPTHを設定した後FOOTSWITCH Aを離します。LFOがオンの間DIMENSIONコントロールノブを使ってLFOのオフセットを設定できます。例えば**LFO DEPTH**が20%に設定され、DIMENSIONノブが50%に動かされた場合、DIMENSIONコントロールの出力は40%から60%の間をスイープします。DepthパラメータはDIMENSIONコントロールが現在の位置からどちらの方向にどれだけスイープするかを指定します。

■ LFO FREQ

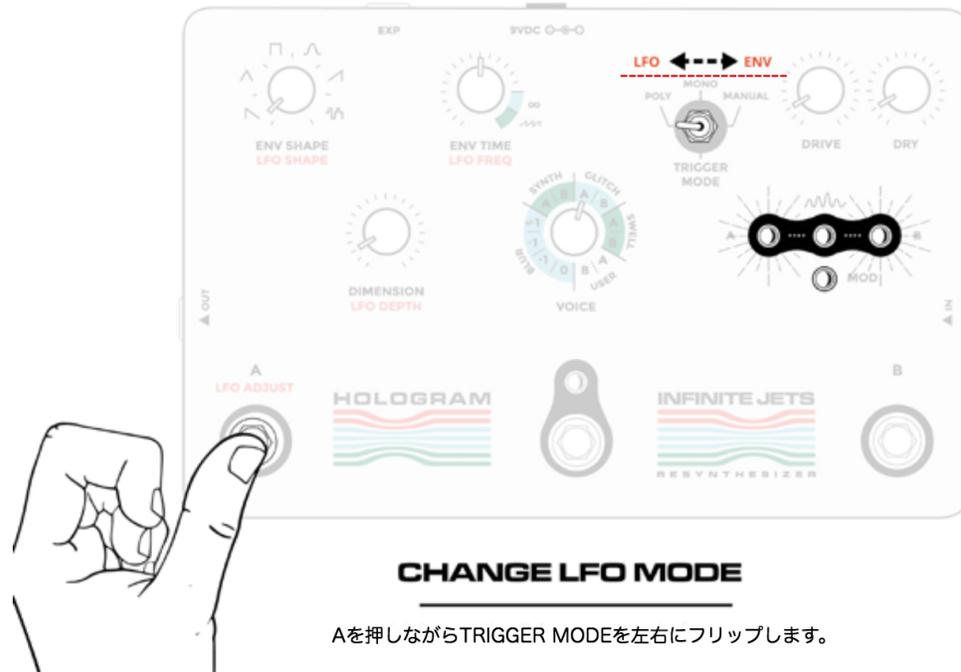
LFO FREQUENCYは低周波オシレータのスイープレートをコントロールします。**LFO FREQUENCY**を変更するにはFOOTSWITCH Aを押しながらENV TIMEコントロールを回します。ENV TIMEノブの現在の値は保持され、ユーザーがフットスイッチを離れた後に再び動かすまで変わりません。

■ LFO SHAPE

ユーザーは**LFO SHAPE**で内部低周波オシレータの6つの波形のいずれかを選択できます。**LFO SHAPE**を変更するにはFOOTSWITCH Aを押しながらENV SHAPEコントロールを回します。ENV SHAPEノブの値は保持され、ユーザーがフットスイッチを離れた後に再度動かすまで変わりません。

■ LFO MODE / ENVELOPE GENERATOR

Infinite Jetsでは内部ENVELOPE GENERATORをLFOの代わりに使用してDIMENSIONコントロールを変更することもできます。ENVELOPE GENERATORはLFOと同じ方法でDIMENSIONコントロールをコントロールしますが、連続スイープを提供する代わりに、新しいノートがトリガーされるたびに1回だけプレイされます。



LFOとENVELOPE GENERATORを切り替えるには、FOOTSWITCH Aを押しながらTRIGGER MODEのトグルスイッチをLFO操作の場合は左に、ENVELOPE GENERATOR操作の場合は右に切り替えます。

MANUAL TRIGGER FOOTSWITCH MODES

MANUAL トリガーモードではAとBのフットスイッチが新しいノートやコードのキャプチャをトリガーします。デフォルトではToggle操作に設定されています（オンにするには一度押し、オフにするにはもう一度押します）。またMOMENTARYまたはLATCHING操作に設定することもできます。

■ MOMENTARY

MOMENTARY操作ではAとBのフットスイッチが押されたときに新しい音符のキャプチャをトリガーします。ノートはフットスイッチが押されている間は持続し続け、フットスイッチが離されるとディケイします。**ENV TIME**と**ENV SHAPE**の組み合わせ具合で、フットスイッチがリリースされてからのディケイの長さが決まります。**MOMENTARY**操作に設定した時に、長い**ENV TIME**とノートをキャプチャするときAまたはBフットスイッチの選択を変えることで、両方のチャンネルが互いの上でサスティンやディケイしたりしてとてもクリエイティブな結果が出たりします。

他のプリセット音色とは異なり**SWELL A**と**SWELL B**はMANUALトリガーモードを使用しているときは常に**MOMENTARY**操作に設定されます。フットスイッチが押されると信号は信号バスの終わりに来るディレイに入ることが許されます。フットスイッチを離すとディレイに信号が送られなくなります。これは**SWELL**プリセットでのとてもクリエイティブな使い方を可能にします。

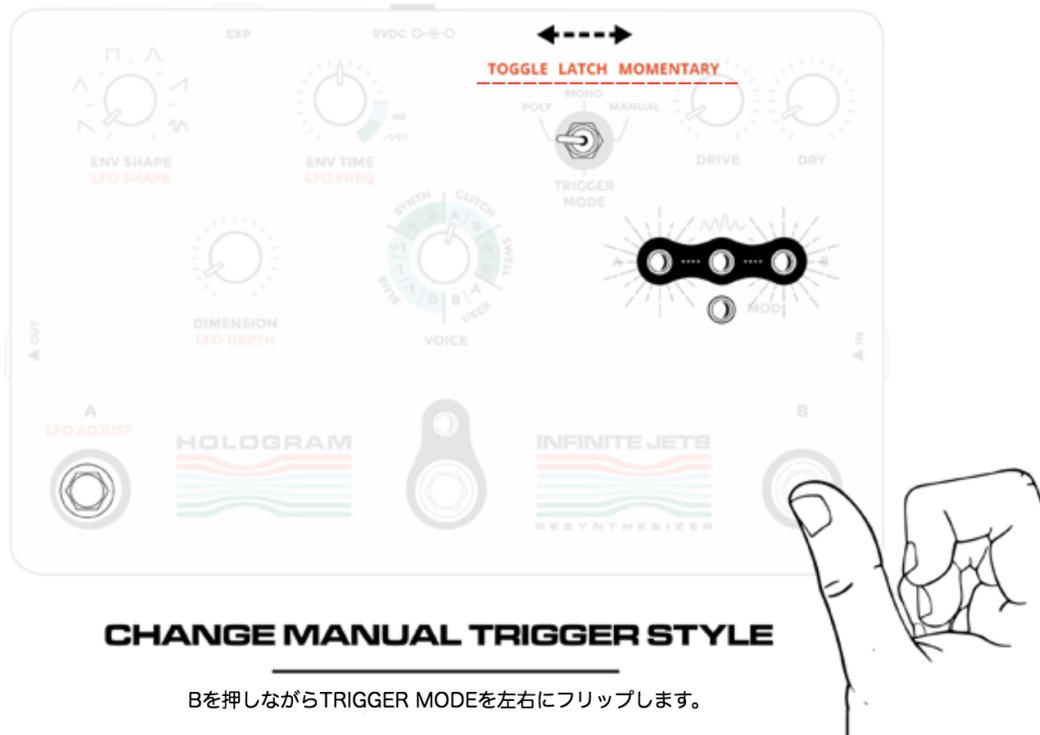
この例の場合を考えてみましょう：**DRY**コントロールを50%にすると信号はそのまま通過します。フットスイッチAまたはBが押されたときに信号はディレイに入るのでノートはミックスから飛び出し突然異なる空間を占めます。フットスイッチから離すとディレイ音はユーザーの演奏している音の上を自然に消えます。

■ LATCHING

LATCHING操作ではAまたはBのフットスイッチを押すと音符またはコードがサンプリングされサスティンします。スイッチをもう一度押すと前の音符が消去され別の音符またはコードがサンプルされます。フットスイッチをすばやくダブルタップしてノートをクリアします。

■ TOGGLE

TOGGLE操作ではAまたはBフットスイッチを押すと音符またはコードがサンプリングされサスティンします。フットスイッチをもう一度押すと音符がクリアされます。**ENV SHAPE**と**ENV TIME**コントロールはクリアされた音符がディケイするまでの時間を決定します。

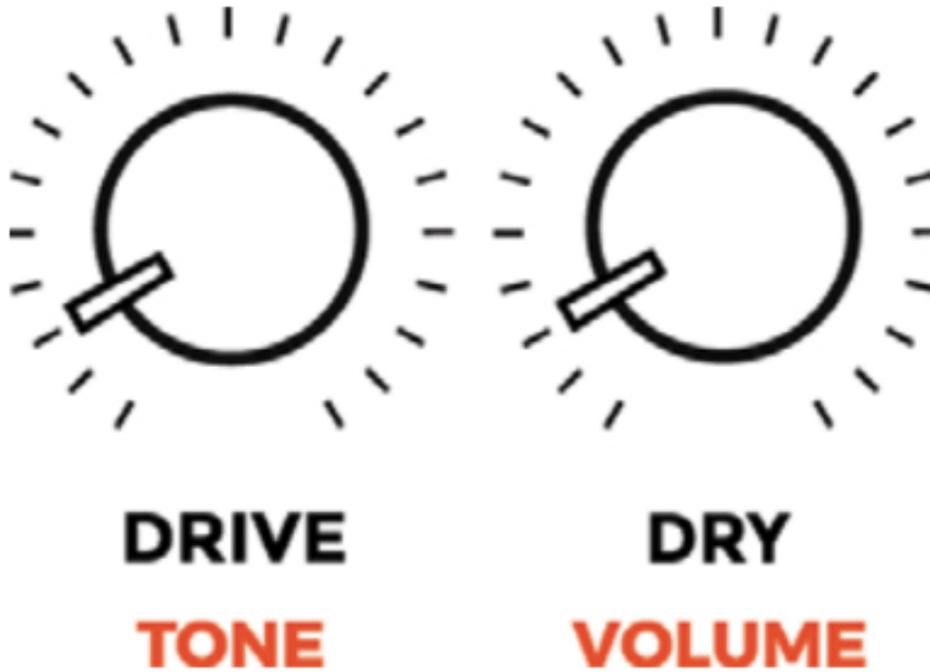


CHANGING FOOTSWITCH MODES

MOMENTARY/LATCHING/TOGGLE操作を切り替えるには、**FOOTSWITCH B**を押し続けながら**TRIGGER MODE**スイッチを変更します。スイッチを左にフリップすると**POLY**の**TOGGLE**操作（黄色のライト）、真ん中では**MONO**の設定の**LATCH**操作（赤いライト）、右にフリップで**MANUAL**の**MOMENTARY**操作（青いライト）の設定にします。インジケータライトのアニメーションパターンは各モードが何をするのかを後に区別しやすく示すためのものです。

FOOTSWITCH Bを放して通常の操作を再開します。もし**TRIGGER MODE**スイッチを変更した場合、マニュアルフットスイッチのトリガーを再開するためには**MANUAL**に戻す必要があります。この設定はメモリに保存され電源を切っても残っています。

TONE / MASTER VOLUME



Infinite Jetsは**DRIVE**コントロールに加えてデジタル制御のアナログ**TONE**と**MASTER VOLUME**のセクションを備えています。

TONEはアウトプットで高周波ロールオフの量をコントロールします。**TONE**を調整するには**FOOTSWITCH A**を押しながら**DRIVE**コントロールを回します。ノブを時計回りに回すとより高い周波数が通過し、時計回りいっぱいになると、(ギターのトーンノブのように)高い周波数のロールオフをなくします。**TONE**設定に加えられた変更はプリセットを保存するときにストアされ、後で呼び出すことができます。**DRIVE**ノブの現在の値は保持されユーザーがフットスイッチを離れた後で再び動かすまで変化しません。

デフォルトでペダルは、アウトプットボリュームを比例的に減少させることによって、**DRIVE**コントロールによって導入されるゲインの量を自動的に補正します。さらにカスタマイズするためにマニュアルでアウトプットボリュームを設定することもできます。**MASTER VOLUME**は**FOOTSWITCH A**を押しながら**DRY**コントロールを回して調整することができます。

この自動ゲイン補正は無効にすることができるので、**マスターボリューム**は常に**FOOTSWITCH A**をホールドし**DRY**を変更することで設定されます。これを行うには前述のように起動時に**GAIN**モードを変更します。

STARTUP PARAMETERS

■ GAIN MODE

DRIVEコントロールで通常使用される自動ゲイン補正を無効にするには、ペダルを起動するときに**BYPASS FOOTSWITCH**を押し続けます。インジケータが点滅しません。

フットスイッチを押しながら、**TRIGGER MODE**スイッチを使ってゲインモードを切り替えます。スイッチを左 (**MONO**) にするとゲイン補正が無効になります。インジケータが点灯すると、この変化を示す青緑色が表示されます。

スイッチを右 (**MANUAL**) にすると、デフォルトゲイン補正が有効になります。インジケータランプが赤色に変わり、この変化を示します。

この設定はメモリにセーブされ電源を入れ直しても持続されます。

■ INDICATOR LIGHT BRIGHTNESS

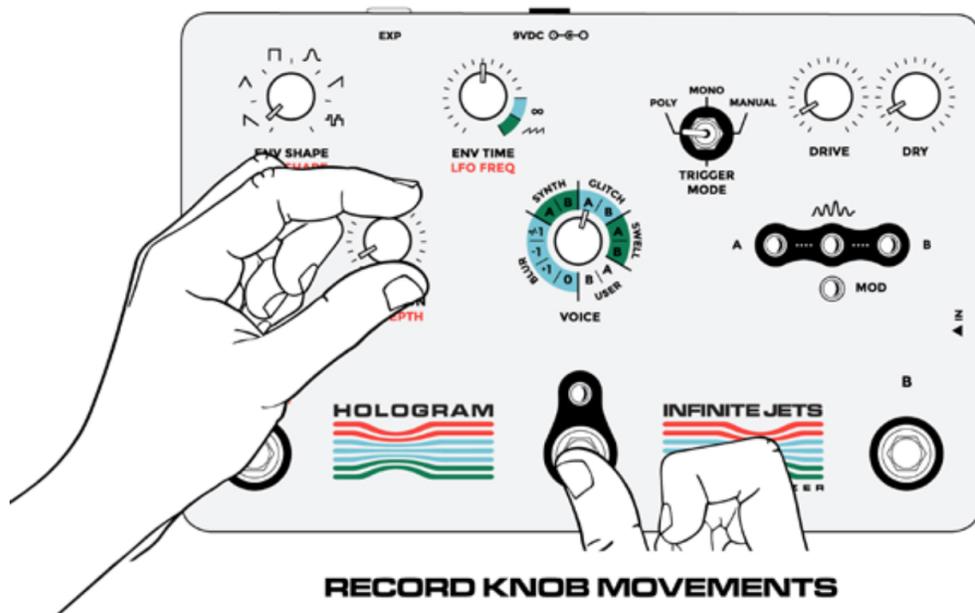
FOOTSWITCH Aを押しながらInfinite Jetsの電源を入れると、LEDインジケータライトの明るさを変えることができます。このモードでは4つのインジケータが白く点灯します。**ENV SHAPE**ノブを使ってライトを希望の明るさに調整し、フットスイッチを離します。この設定はメモリにセーブされ電源を入れ直しても持続されます。

■ FULL FACTORY RESET

セーブしたプリセットまたはオートメーションを消去しペダルをオリジナルの工場出荷時の設定に戻したい場合は2つの**FOOTSWITCH A&B**を押したままペダルの電源を入れます。**Infinite Jets**は全てのカスタマイズを消去し元のプリセットコンテンツに戻ります。この処理には1分ほどかかることがあります。このプロセスが終了するまで、電源を切断しないでください。

9 | RECORDING AND LOOPING KNOB MOVEMENTS ノブムーブメントのレコーディングと

ループ



RECORD KNOB MOVEMENTS

BYPASSを押しながらDIMENSIONかDRIVEノブを動かします。

DIMENSION

DIMENSIONコントロールのムーブメントをレコーディングするには、**BYPASS** (中央) フットスイッチを押しながら **DIMENSION** ノブをひねります。**BYPASS** フットスイッチを離すとINFINITE JETSがプレイバックを開始し、このムーブメントをループします。レコーディング開始すると**MOD**インジケータライトが赤く点灯します。レコーディングが終了すると、このライトが今レコーディングしたモーションを再現します。

ペダルは最大10秒間、または**BYPASS**フットスイッチが離されるまでムーブメントをレコーディングします。レコーディングが10秒の限界に近づくとき**MOD**インジケータライトが赤から青に変わります。ライトが完全に青色に変わって点滅するとレコーディングは自動的に停止し、レコーディングのプレイバックを開始します。

再生を停止し、**DIMENSION**コントロールを通常の機能に戻すには再度ノブを動かすだけです。このテクニックは**VOICE**プリセット全てで同じように機能し自分の新しいエフェクトをクリエイトするために使用できます。

DRIVE

DRIVEコントロールのムーブメントをレコーディングするには、**BYPASS** (中央) フットスイッチを押しながら**DRIVE**ノブをひねります。**BYPASS**フットスイッチを離すとINFINITE JETSがプレイバックを開始し、このムーブメントをループします。レコーディング時に上部中央のインジケータライトが赤色に変わります。レコーディングが終了すると、このライトが今レコーディングしたモーションを再現します。

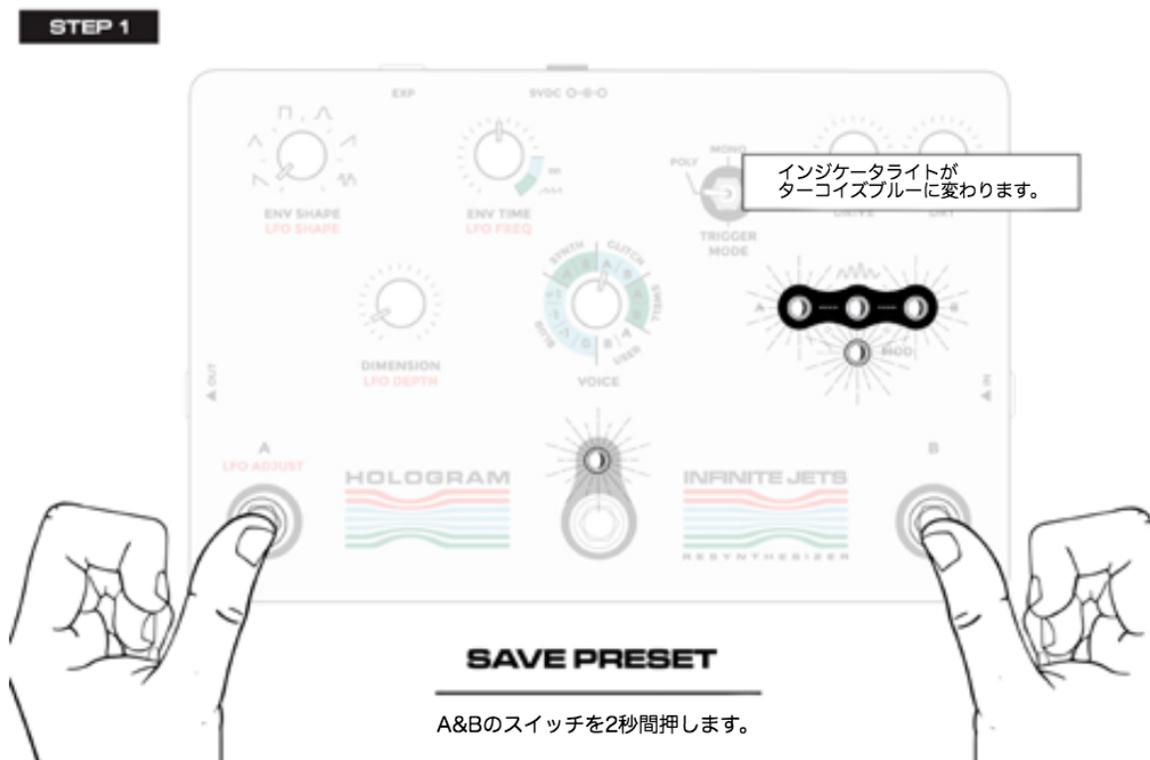
ペダルは最大10秒間、または**BYPASS**フットスイッチが離されるまで動きをレコーディングします。記録が10秒の限界に近づくとき、TOP CENTER インジケータライトが

赤から青に変わります。ライトが完全に青色に変わって点滅するとレコーディングは自動的に停止し、レコーディングの再生を開始します。

再生を停止し、**DRIVE** コントロールを通常の機能に戻すには再度ノブを動かすだけです。

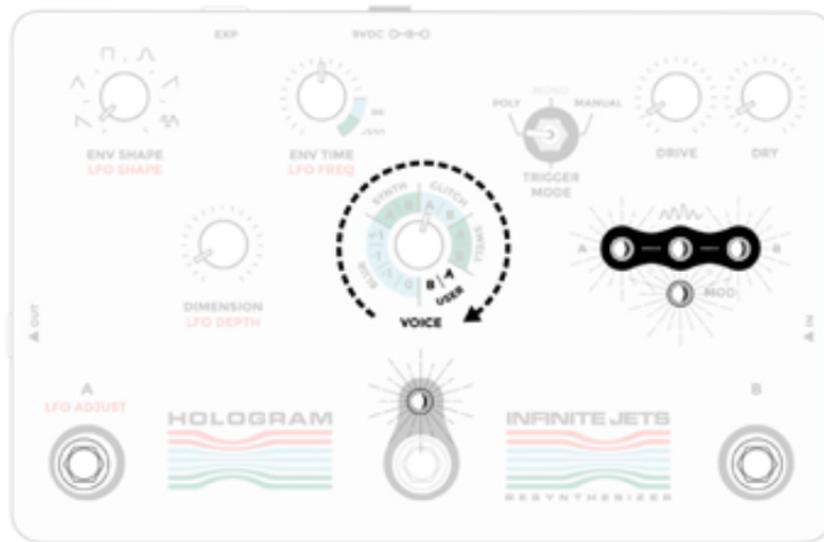
10 | SAVING PRESETS プリセットのセーブ

好きな音が見つかったら、これらの設定をセーブして後で呼び出すことができます。A&Bフットスイッチを押して、**VOICE**ノブを**USER A**または**USER B**のいずれかに回し、もう一度A&Bフットスイッチを押しプリセットを保存します。ペダルの現在のパラメーター（デジタルとアナログの両方）はその後の使用のためにセーブされます。



A & Bのスイッチを2秒押します。セーブする準備ができたならインジケータライトがターコイズブルーに変わります。

STEP 2

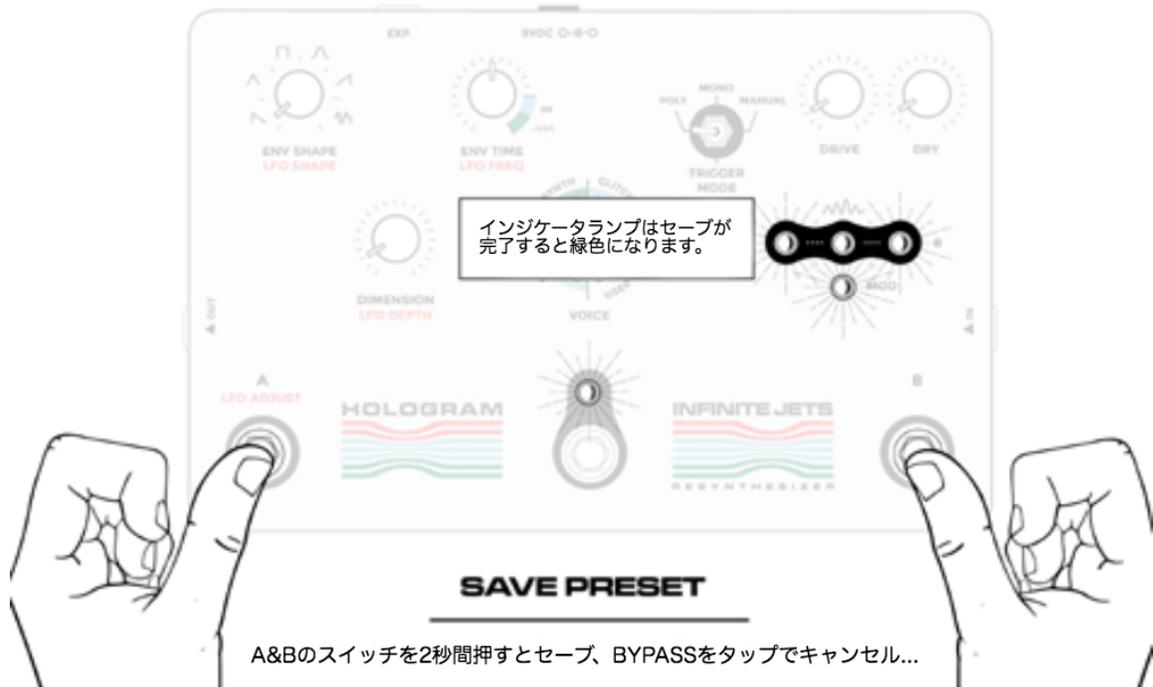


SAVE PRESET

USER A または USER Bを選択する

VOICEコントロールをUSER AまたはUSER Bにフリップして保存場所を選択します。

STEP 3



セーブするには再びA&Bのスイッチを2秒間押し続けたままにします。もしくはBYPASSをタップしてキャンセルします。インジケータランプはセーブが完了すると緑色になります。

11 | WARRANTY 保証

ホログラムエレクトロニクスは、オリジナルの小売購入日から1年間、お客様の製品に材料および製造上の物理的欠陥がないことを保証します。本保証の対象となる欠陥を発見した場合、当社は修理または交換を行います。

保証対象外:

この保証は、本装置の正しい使用に起因する製造上の欠陥に適用されます。材料や製造上の欠陥に限定されます。許可されていない改造、乱用、落雷、または電源サージによる損傷は対象としません。グラフィックス、ノブ、またはエンクロージャーの通常の消耗は保証対象外です。

修理を依頼するには、repairs@hologramelectronics.com（英語）、もしくは tada@boutiquepedalnyc.com（日本語）にeメールを送ってください。

FCC COMPLIANCE

注:この機器はテスト済みで、FCC規則のトップ15に準拠したクラスBデジタル機器の制限に準拠しています。これらの制限は、居住用の設置で有害な干渉から適切な保護を提供するように設計されています。この装置は、無線周波エネルギーを生成、使用、放射する可能性があり、指示に従って設置および使用されないと、無線通信に有害な干渉を引き起こす可能性があります。設置環境で干渉が発生しないという保証はありません。この機器がラジオやテレビの受信に有害な干渉を引き起こした場合(機器の電源を入れ直して判断できます)、次のいずれかの方法で干渉を是正するようにしてください。

- 受信アンテナの向きや位置を変えてください。
 - 機器と受信機の間隔を広げます。
 - 受信機が接続されている回路とは別の回路のコンセントに装置を接続します。 - デイラーまたは経験豊富なラジオ/テレビ技術者に助けを求める。
- 変更または改変は、FCC規則に基づいて機器を操作する権限を無効にする可能性があります。

Japanese Manual by Tadayuki Hirano(BOUTIQUE PEDAL NYC/TOKIO NY)

日本語マニュアル作成:ヒラノ タダユキ(BOUTIQUE PEDAL NYC/TOKIO NY)

