



User Manual

For Firmware V2.3.2



目次

はじめに	1	グローバル	42
定義	2	I/O	43
パネル各部の名称と働き	3	USB Audio	44
さあ、始めましょう。	5	USB オーディオインターフェース機能ガイド	45
ユーザーインターフェース	6	USB オーディオ サンプル レートの設定	47
ユニットモードとメインディスプレイ	8	コントロール	48
パッチモード	9	キャリブレート	50
ストップモード (FX チェーンビュー)	10	MIDI セットアップ	51
ストップモード (フットスイッチビュー)	11	グローバル EQ	52
チューナー	12	サウンドクローン	53
ルーパー	13	ディスプレイ	56
ドラム	15	アバウト	56
バイパス	16	ファクトリーリセット	57
カスタマイズしてみよう	17	セットアップ例	58
パッチを編集する	17	アンプを使用したセットアップ例	58
エフェクトチェーンの基本	17	アンプリターンへの接続 or パワー・アンプ / FRFR キャビネットを用いる場合	58
インプットノードセットアップ	20	ペダルボードとの接続	59
アウトプットノードセットアップ	21	ミキサー、インターフェース、他の機器への接続	60
エフェクトチェーンタイプ	21	オーディオインターフェースとしてコンピューターと接続する	60
スプリット / ミキサーノード セットアップ	23	AUX ラインインの使用	61
エフェクトチェーンテンプレート	24	エディター	61
スロットとモジュールの設定	25	MIDI コントロールリスト	62
エフェクト設定	28	トラブルシューティング	64
エフェクトループの使用	30	スペシフィケーション	65
パッチのテンポとボリューム	33		
シーン	33		
パッチの設定	35		
フットスイッチの設定	35		
クイックアクセスパラメーター	37		
パッチ MIDI	37		
EXP 1/2 の設定	38		
設定の保存	40		
パッチマネージメント	40		

はじめに

この度は、HOTONE 製品をご購入頂き、誠に有り難うございます。

本機の性能を十分発揮させると共に、末永くご愛用いただくため、必ず使用前にこの取扱説明書をお読みください。

お読みになった後は大切に保管されることをお勧めします。

▲警告:安全のため、特に注意していただきたいこと

- ・異常があるときは、電源プラグまたは電源アダプターをコンセントから抜いて、ご購入先までご連絡ください。特に、異常な音がしたり、煙が出て異臭がした時などは、電源プラグをコンセントから抜いてください。
- ・電気ショックを避けるため、本体を絶対に開けないでください。ご自身での調整や修理は危険です。まず、ご購入先までご依頼ください。また、火事や感電を避けるために、湿度が非常に高い場所に置いたり、雨天の際に野外で使用することは避けてください。

▲警告:次のような場所での使用は避けてください。

- ・湿度の非常に高い場所
- ・砂やほこりが多い場所
- ・台所、バスルーム、湿気の多い地下室など、水のかかりやすい場所
- ・空気の循環を妨げる場所、ヒーターの近くなど、温度が高い場所

電源ソース

付属の専用電源アダプターを使用してください。100V 電源が正常に出力されているコンセントに接続して使用してください。また、長期に渡り本機を使用しない場合は、本機の電源コードをコンセントから抜いて保管してください。

取り扱いについて

1. 乾いた柔らかい布を使用して、外装をきれいに保ちましょう。クリーナーやシンナーは使用しないでください。
2. 記載外の使用方法で本機を使用されますと製品不良が発生する場合があります。必ず取扱説明書に基づいた使用方法でお楽しみください。

修理が必要な場合

ご購入先もしくは、弊社へご依頼ください。

Web <https://allaccess.co.jp>

E-Mail support_rs@allaccess.co.jp

品質保証に関して

本機は、HOTONE 日本総代理店 オールアクセスインターナショナル株式会社が、ご購入後1年以内の品質保証を行っております。ただし、以下に該当する場合は、保証期間内であっても無償修理の対象にはなりません。

1. 修理の際は、購入者や購入日が証明できる明細(購入者が確認できる日付入りの購入明細、領収書等)をご提示いただけない場合。
(ご購入後は、販売レシート等を大切に保管してください。)
2. 非正規販売店や海外から購入された製品。中古品または譲渡された製品。
3. 取扱説明書に記載されていない使用方法や使用条件による破損や修理。

注1:最初の購入者に限り、(保証期間内に限り)無償で修理、または当社の裁量により製品を交換いたします。

また、本保証を最初の購入者以外へ譲渡することは出来ません。

注2:本書に記載された文章、図版、作品は、全て「著作権」及びそれに付随する「著作隣接権」等の諸権利を保有しています。

弊社では、「内容を理解することを目的とする使用方法のみ」を許諾しております。

注3:オールアクセスインターナショナル株式会社は、本製品の故障に起因するいかなる損害に対しても一切の責任を負いかねます。

保証外の損害には、逸失利益、逸失貯蓄、他の機器への損害、および本製品の使用または使用不能から生じる付随的または派生的損害等が含まれますが、この限りではありません。いかなる場合においても、弊社は、製品の市場想定価格を超えない範囲で保証対応し、それを超える保証に関する責任を負いません。

定義

エフェクトチェーン

内部の信号ルーティン、エフェクターのコンビネーションなどを表します。

Ampero II Stompには2系統のエフェクトチェーンがあり、シリーズ(直列)/パラレル(並列)接続が可能です。

エフェクトスロット

エフェクトチェーン中にエフェクトを追加するスペースをスロットと呼びます。

1つのチェーンに最大6個、トータル12個のスロットがあります。

Module/ モジュール

本機は最大 13 エフェクトが同時に使用できます。

これら1つずつを「エフェクト・モジュール(effects module)」または「モジュール」と呼びます。

パラメーター

エフェクトのアプリケーションコントロールを「パラメーター」と呼びます。

各パラメーターがペダルのコントロールノブにあたります。

ノード

エフェクトチェーンの始め/終わり、または2つのエフェクトチェーン交差点を「ノード」と呼びます。

- ・ インプットノード: 入力信号ソースをセットするエフェクトチェーンの始まり。
- ・ アウトプットノード: 出力信号の行き先を決めるエフェクトチェーンの終わり。
- ・ スプリットノード: 1つのエフェクトチェーンから2つへ信号が分岐される。
- ・ ミキサーノード: 2つのエフェクトチェーンから1つに結合する。

Patch/ パッチ

各モジュールの ON/OFF ステータスとパラメーターを設定した状態を「パッチ」と呼びます。

パッチをリコール、エディット&セーブして好みのトーンに仕上げてプレイします。

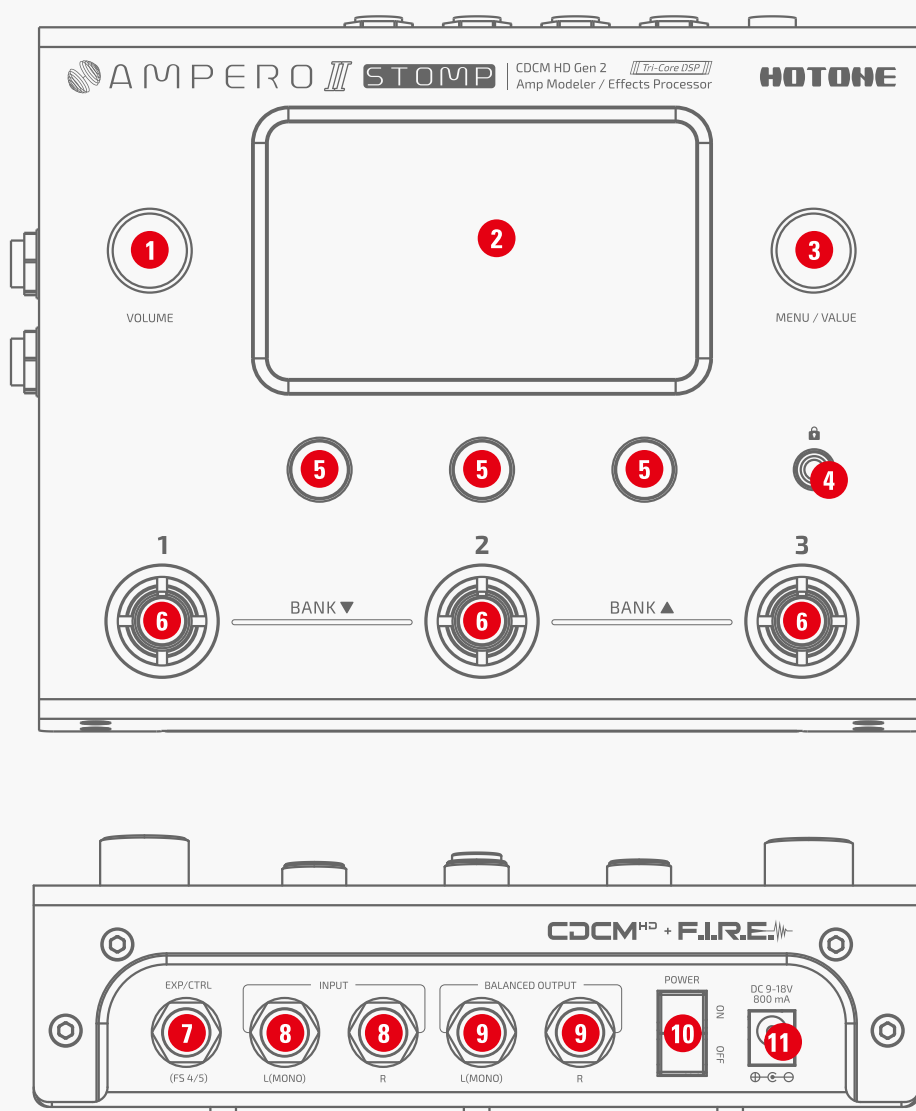
Bank/ バンク

3 パッチを「バンク」と呼びます。

本機には 100 のバンクがあり、300のエディット/セーブ可能なパッチ(プリセット)があります。

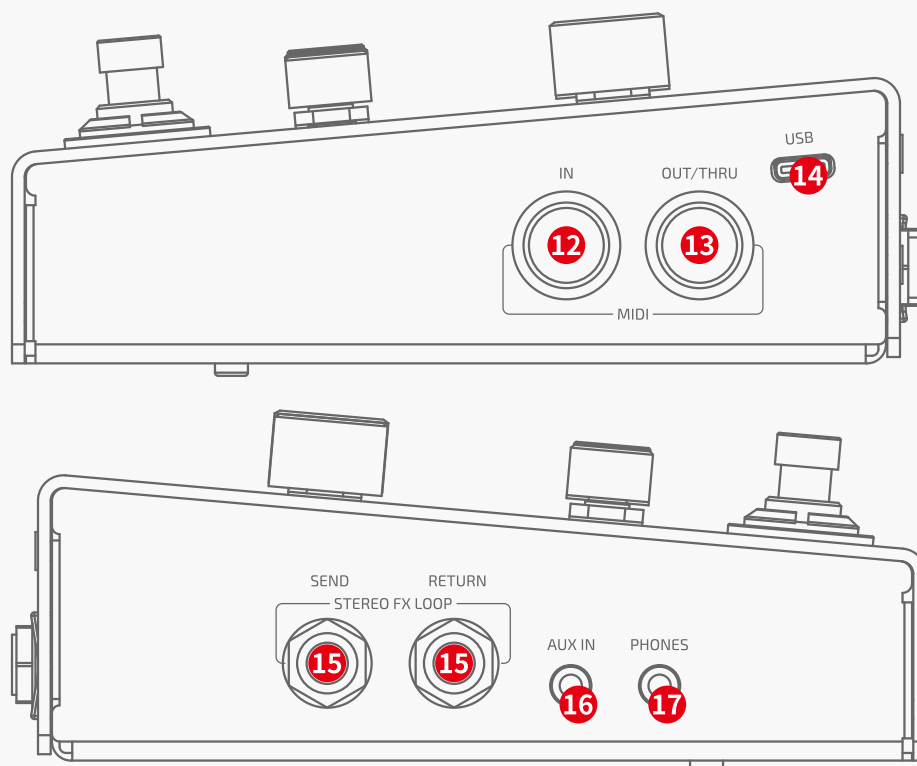
ファクトリーリセットを実行すると、初めの99パッチ(ファクトリー・プリロードパッチ)が再ロードされます。

パネル各部の名称と働き



1. **ボリュームノブ**: 出力レベル&ヘッドフォン出力を調整します。
2. **ディスプレイ・スクリーン**: 現ステータスを表示。エフェクト、エディット、パッチトーンチェンジがタッチスクリーンの操作で変更できます。
3. **メニュー / バリュース(MENU/VALUE)・ノブ**: メニューやパラメーター値の変更を行います。
4. **スクリーンロック・ボタン**: タッチスクリーンをロックする機能です。
5. **クイックアクセス・ノブ 1-3**: スクリーン下部のパラメーターが操作できます。ディスプレイ上のパラメーターによって変更できる機能やバリュースが異なります。
6. **フットスイッチ**: パッチ変更、エフェクトのオン / オフ、テンポ等を行います。
7. **エクスプレッション・ペダル(EXP/CTRL)**: 1/4"TRS 入力。エクスプレッションペダルやフットスイッチを繋ぎ、複数のパラメーターや出力のコントロールを行います。推奨機種: Ampero Press、Ampero Switch。
8. **入力**: 1/4"アンバランスステレオ入力(ギター、インストゥルメント)
9. **アンバランス出力**: 1/4"TS ステレオ出力です。インストゥルメントアンプ、ペダル、ミキサー、オーディオインターフェースに接続できる出力です。モノ出力で使用の際はL 出力を使用してください。
10. **パワースイッチ**: 本機の電源オン / オフスイッチです。
11. **電源ソース**: 9-18V DC(センターマイナス)で給電します。推奨機種: 付属アダプター

パネル各部の名称と働き



12. **MIDI IN:** MIDI メッセージを受けるスタンダード5-pin MIDI IN です。Ampero Control の使用を推奨します。

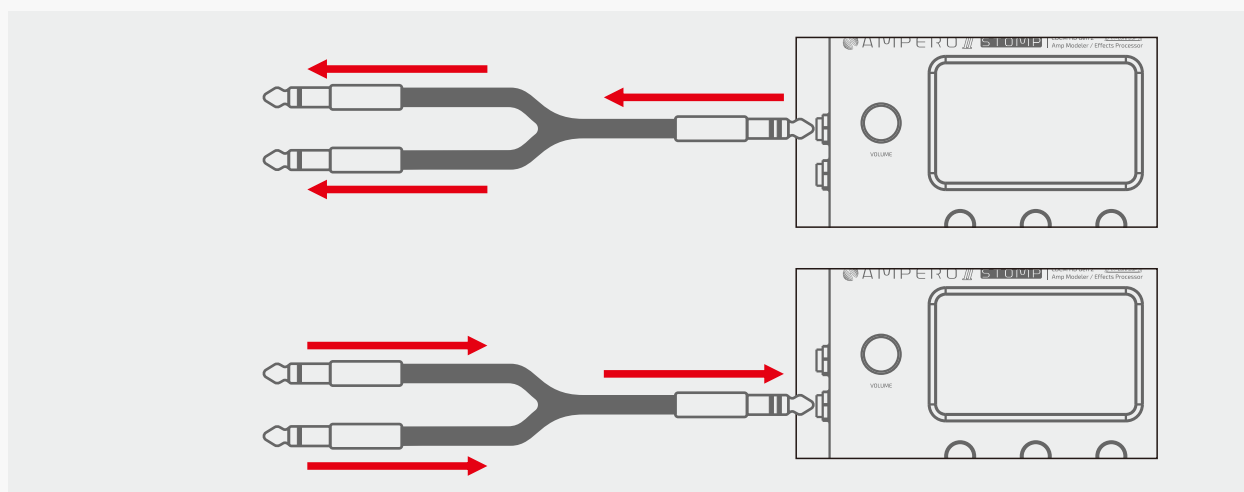
13. **MIDI OUT/THRU:** MIDI メッセージを出力するスタンダード5-pin MIDI OUT/THRU です。

14. **USB:** コンピューターと接続するUSB 2.0 Type-C のUSB ポートです。

15. **ステレオ FX ループ:** 1/4" アンバランスステレオ TRS 入出力です。

- **SEND:** 1/4" アンバランスステレオ TRS 出力
- **RETURN:** 1/4" アンバランスステレオ TRS 入力

図のような Y ケーブルを使用して、外部デバイスと接続します。

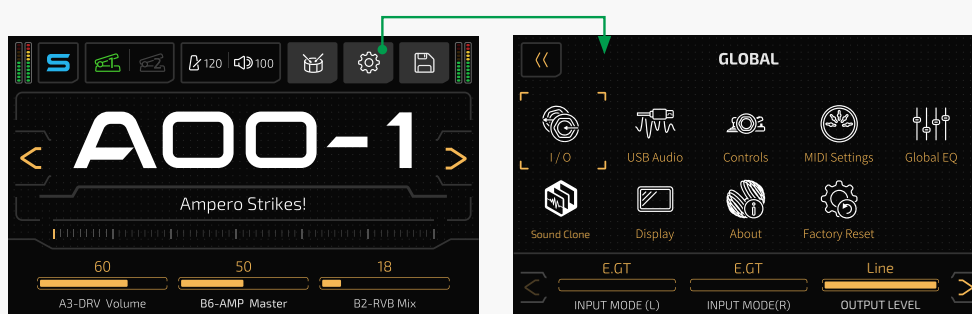


16. **AUX IN:** 1/8" ステレオ入力。練習用に外部ソースを入力できます。

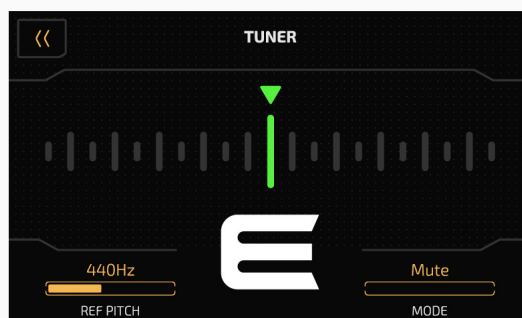
17. **PHONES:** 1/8" ステレオヘッドフォン出力

さあ、始めましょう。

1. 接続する。本機の入力にギターを接続し、アンバランス出力(L)からアンプの入力へ接続します。
 - ・アンプのボリュームを下げてください。
 - ・演奏に使用するアンプに FX ループのリターンがあれば、それに接続してください。
 - ・スタジオモニターに接続する場合は、ステレオ接続をお勧めします。
 - ・接続前にモニターのボリュームが十分下がっていることを確認しましょう。
 - ・ヘッドフォンでのモニターには、レコーディング用のヘッドフォンを推奨します。
 - ・TRRS コネクター(マイク付きヘッドセット)の接続は避けてください。
2. 本機のボリュームノブを下げてから、電源をオンにしてください。
3. GLOBAL を選び、グローバルメニューに入ります。I/O を選び Input Mode で接続するインストルメントを選びます。E.GT: エレクトリックギターまたはベース、A.GT: アコースティックギター、LINE: キーボード、ステレオ入力には両 L/R をセットします。デフォルト設定は E.GT です。



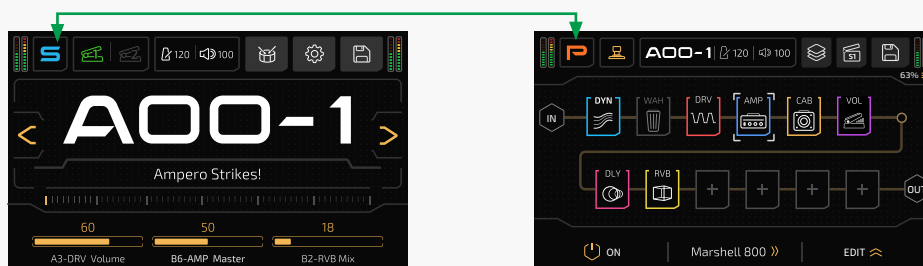
4. 画面に図のようなチューナーが現れるまで、フットスイッチ1を長押しします。各弦を爪弾いてチューニングできます。チューニングが終了したらいずれかのフットスイッチを押し、チューナーモードから出ます。



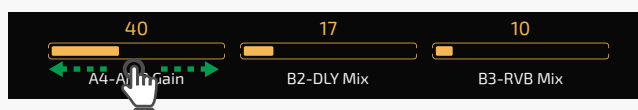
5. パッチの選択
 - ・1、2、3 いずれかのフットスイッチを押してパッチを選びます。1 & 2 を一緒に押すとバンクが戻り、2 & 3 を一緒に押すとバンクが進みます。
 - ・デフォルトセッティングでは、バンクを切り替えるまで前のバンクに止まります(ウェイト・モード)。バンクを切り替えた後、パッチを選んで完了です。

ユーザーインターフェース

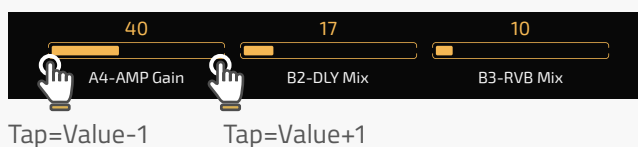
タッチ操作：パッチの変更と設定の編集はすべてタッチスクリーンで行えます。



パラメーターリスト内の1つのバーをスライドして調整します。



パラメーターを微調整するには、バーの左側 / 右側をタップします。

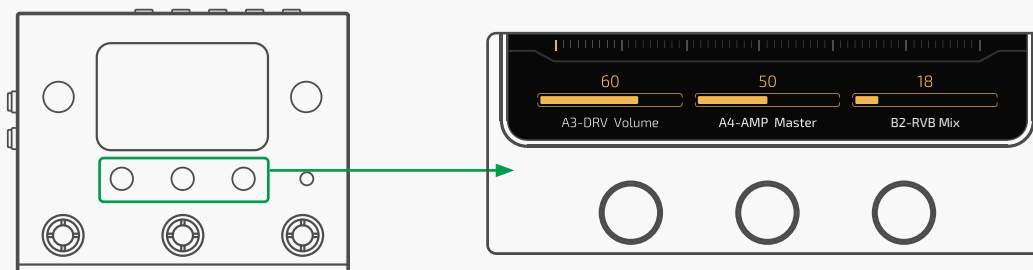


< > ボタンは、さらに表示されるパラメーターがあることを示します。押して移動し、前 / 次のページに移動してチェックしてください：



クイックアクセス・ノブ

クイックアクセスノブを使用すると、タッチスクリーンの真上にある3つのパラメーター値を変更できます。



パラメーター1～3(左から右)は、クイックアクセスノブ1～3によって制御できます。
実際の効果は表示されるパラメーターによって異なります。

ユーザーインターフェース

メイン・ノブ

メインノブを回すと、コントロールするオブジェクトを選択できます。



白い四角は現在のカーソル位置を示します。

次にノブを押して選択を確認します。:



ハイライトされたパッチナンバーの四角形は、現在の選択を示します。:

次にメインノブを回してパッチを切り替えます。

- 選択したオブジェクトがボタンの場合、タッチスクリーン上のボタンに触れたかのように反応します。
- 選択したオブジェクトがパラメーターの場合、メインノブを使用してパラメーター値が調整できます。メインノブをもう一度押すと、元のモードに戻ります。

Reminder

注意: 使用方法とプログラミングの詳細は、以下の場合に若干異なる場合があります。
このマニュアルをよくお読みになり、必要な情報をすべて入手してください。

ユニットモードとメインディスプレイ

Ampero II Stomp には、Patch Mode/パッチモードと Stomp Mode/ストンプモードの2つのモードがあります。デフォルトはパッチモードに設定されています。

Patch Mode/パッチモードは、ほとんどのマルチエフェクト ユーザーにとって使いやすい「クラシック」モードです。Ampero II Stomp を初めて使用するユーザー、または古典的な操作を好むユーザーに適しています。このモードでは：

- ・フットスイッチ1～3を使用して、現バンクのパッチ1～3を選択します。
- ・フットスイッチのLEDの1つが点灯し、選択されたパッチを表示します。
- ・デフォルトでは、フットスイッチ1と2を同時に押すと前のバンクに移動します。

フットスイッチ 2 と 3 を同時に押して次のバンクに移動し、フットスイッチを使用して 1～3 でパッチを選択します。グローバル設定でバンク選択方法を変更します ([42ページ「グローバル設定」](#)を参照)

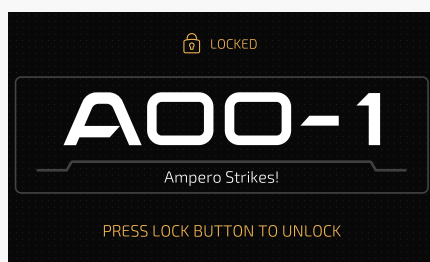
Stomp Modeはペダルボードライクを好むユーザーに推奨する操作方法です。

このモードでは：

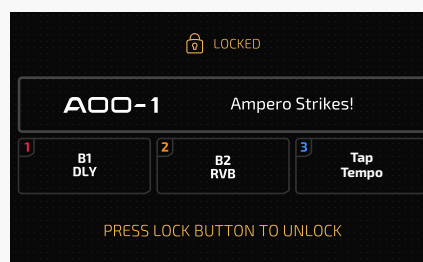
- ・エフェクトチェーン、モジュール、エフェクトを編集したり、フットスイッチを使用して
- ・エフェクトのオン/オフ、シーンの選択、タップテンポなど。
- ・画面表示には2つのビューがあります。：エフェクトを表示する FX Chain View
- ・チェーンルーティング。フットスイッチ機能のフットスイッチビュー。
- ・FX Chain Viewでのエフェクトチェーン、モジュール、エフェクトの編集
- ・フットスイッチビューでフットスイッチ機能を編集
- ・フットスイッチ機能とLEDの色はフットスイッチの設定によって異なります。

画面ロックボタンを押すと、画面ロックメニューが異なります

使用しているモードに応じて次のようになります。：



Patch Mode



Stomp Mode

ユニットモードとメインディスプレイ

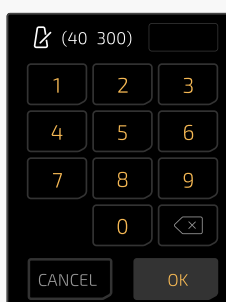
Patch Mode



1. 現パッチナンバー：押してパッチリストに入ります（[35 ページの「パッチ設定」](#)セクションを参照）。
2. 現パッチ名。パッチナンバーと名前は状況に応じて入れ替わる場合があります。（[56 ページの「ディスプレイ」](#)セクションを参照）
3. パッチ選択の進む / 戻るボタン
4. バーをスライドしてパッチを移動します。
5. パラメータリスト：クイックアクセスノブ 1 ～ 3 によって制御されている現在のパラメーターを表示します。パッチモードでは、クイックアクセスパラメーターを示します。あなたがコントロールしている現パッチのパラメーター名を押して、パラメータを変更します。（[35 ページの「パッチ設定」](#)セクションを参照）
6. 現在の I/O レベルを示すレベルメーター：

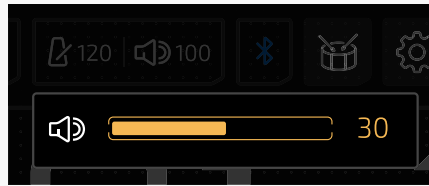


7. タップしてストップモードに入ります。
8. タップしてエクスプレッションペダル 1 をオンにします。長押しするとエクスプレッションペダル 1 の設定が可能です。（[35 ページの「パッチ設定」](#)セクションを参照）
9. タップしてエクスプレッションペダル 2 をオンにします。長押しするとエクスプレッションペダル 2 の設定が可能です。（[35 ページの「パッチ設定」](#)セクションを参照）
10. 現パッチのテンポを表示します。：押してパッチのテンポを入力します。



ユニットモードとメインディスプレイ

11. 現パッチの音量を表示します。押して調整します。:

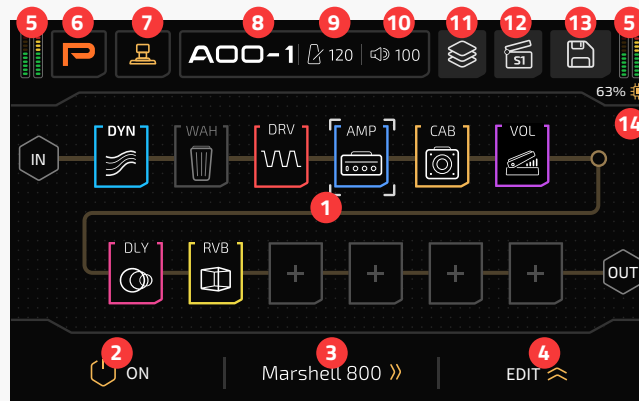


12. タップしてドラムメニューに入ります (15 ページの「ドラム」セクションを参照)。

13. タップしてグローバル設定メニューに入ります (42 ページの「グローバル」セクションを参照)。

14. タップして現パッチ設定を保存します (40 ページの「設定の保存」セクションを参照)。

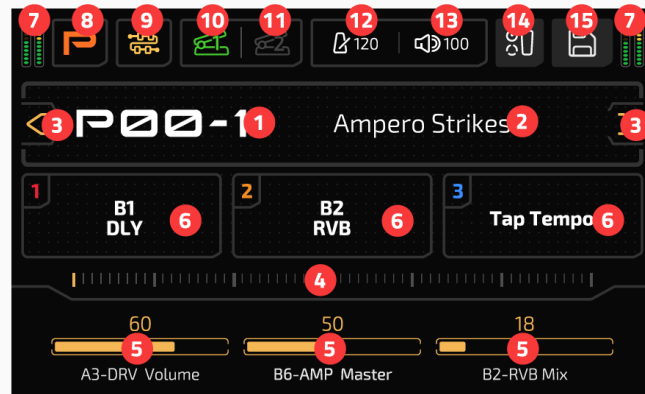
Stomp Mode (FX Chain View)



1. 現パッチの FX チェーン設定 (21 ページを参照)
2. 選択したスロットのオン / オフを切り替えます。
3. クイックアクセスノブ 2 を回してエフェクトを変更します。押してエフェクトリストに入ります。
4. 押して現エフェクトの利用可能なパラメータを展開します。
5. I/O メーター (パッチモードと同じ)
6. タップしてパッチモードに入ります。
7. タップしてフットスイッチビューに入ります。
8. 現パッチナンバー。タップしてパッチリストに入ります。
9. パッチテンポ (パッチモードと同じ)
10. パッチボリューム (パッチモードと同じ)
11. FX チェーン テンプレート メニュー (24 ページを参照)
12. シーン メニュー (33 ページの「シーン」セクションを参照)
13. パッチとエフェクトチェーンテンプレートを保存するための保存メニュー
14. DSP 使用率

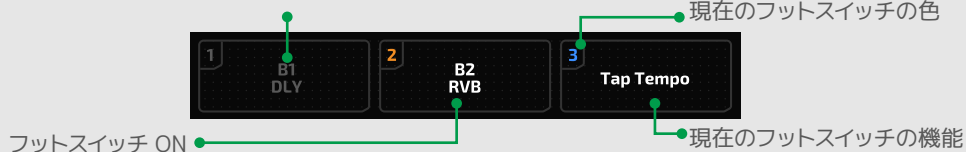
ユニットモードとメインディスプレイ

Stomp Mode (Footswitch View)



1. 現パッチナンバー。押してパッチリストに入ります（パッチモードと同じ）。
2. 現在のパッチ名（パッチモードと同じ）
3. パッチ選択の進む / 戻るボタン（パッチモードと同じ）
4. バーをスライドしてパッチを移動します（パッチモードと同じ）
5. パラメーターリスト（パッチモードと同じ）
6. フットスイッチ 1 ～ 3 の機能割り当てと、フットスイッチ 1 ～ 3 の現パッチオン / オフ状態を示します。：長押しして機能を割り当てます（「パッチ設定」セクションを参照）。

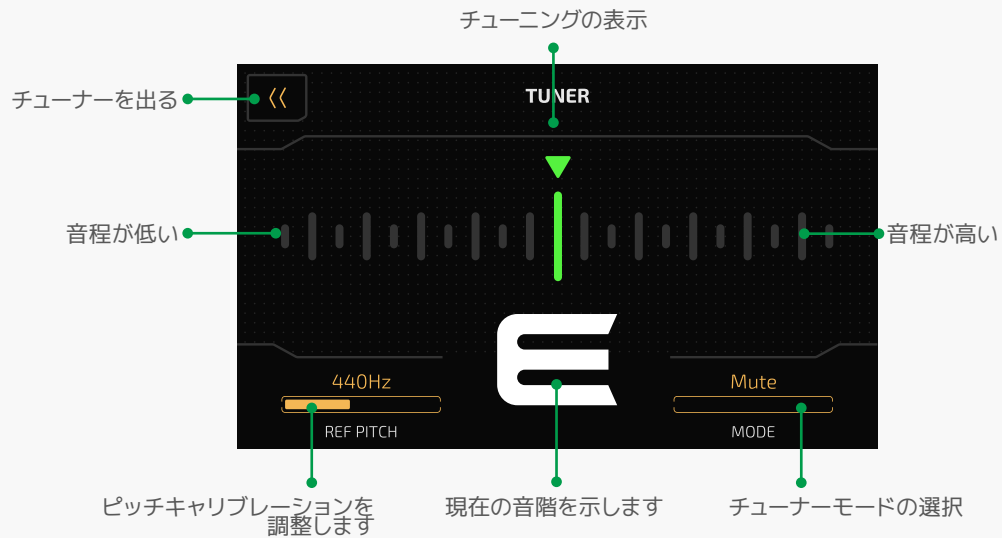
フットスイッチが OFF、または機能が割り当てられていない状態



7. I/O メーター（パッチモードと同じ）
8. タップしてパッチモードに入ります。
9. タップして FX チェーンビューに入ります。
10. EXP ペダル 1 機能（パッチモードと同様）
11. EXP ペダル 2 機能（パッチモードと同様）
12. パッチテンポ（パッチモードと同じ）
13. パッチボリューム（パッチモードと同じ）
14. タップしてパッチ設定メニューに入ります（[35 ページ](#)を参照）
15. セーブメニュー（パッチモードと同じ）

チューナー

フットスイッチ 1 を押し続けるとチューナーが開きます。



上部には音程を示す目盛りがあります。中央より左はフラット、中央より右はシャープしている状態を表します。目盛りの色が赤（音程外れ）、黄色（音程近い）、緑（音程良好）へと、音程が中央に近づくにつれて色も変化します。

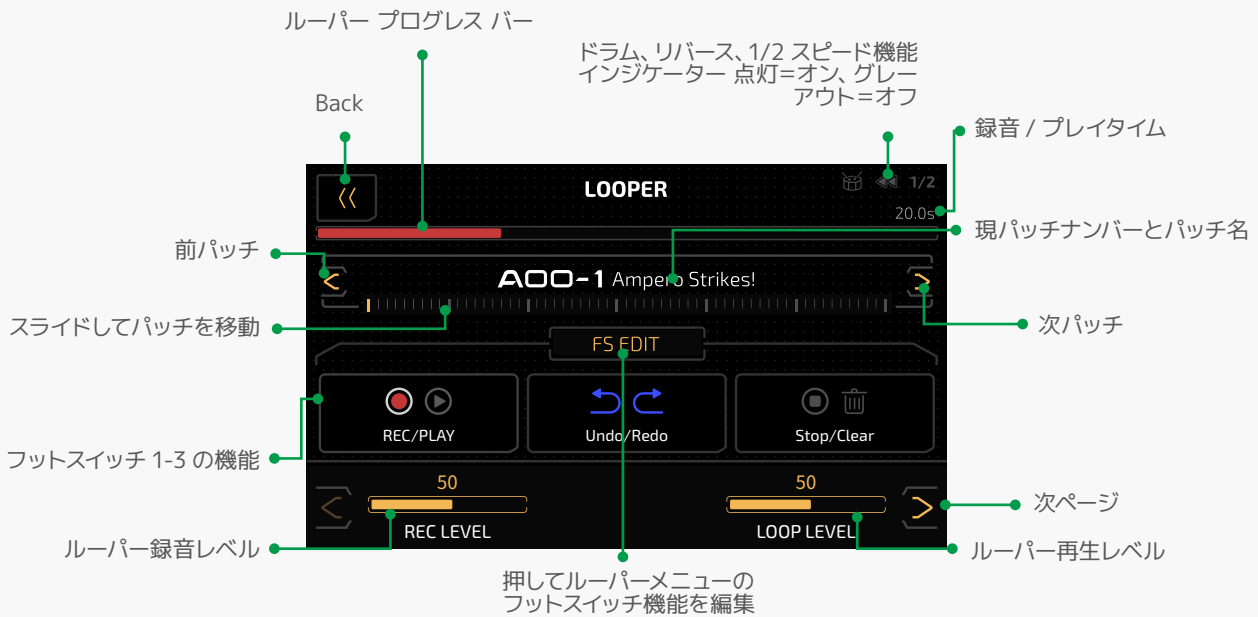
REF PITCH では、ピッチ キャリブレーションを 415Hz から 475Hz の範囲で調整できます。標準ピッチは 440Hz に設定されています。

MODE では、Thru（エフェクト信号スルー用）、Bypass/ バイパス（ドライ信号スルー用）とミュート（サイレント チューニング用）のチューナー モードが選択できます。

チューナーを終了するには、いずれかのフットスイッチを押すか、タッチスクリーンの「戻る」ボタンを押します。

ルーパー

フットスイッチ 2 を押し続けるとルーパーメニューが開きます。



録音とオーバーダビング中は上部の進行状況バーがレッドで表示され、再生中はグリーンに表示されます。

REC LEVEL はループ録音レベルを 0 ～ 100 の範囲で調整します。

LOOP LEVEL は、ループ再生レベルを 0 ～ 100 の範囲で調整します。

デフォルト設定では、フットスイッチ 1 で録音 / 再生 / オーバーダブを行い、フットスイッチ 2 で元に戻す / やり直し (undo/redo)、フットスイッチ 3 ですべての記録データを停止 / クリアします。

さらに設定するためには 2 ページに進みます。



PRE/POST は、エフェクトチェーンの前 (Pre) または後 (Post) を選択します。

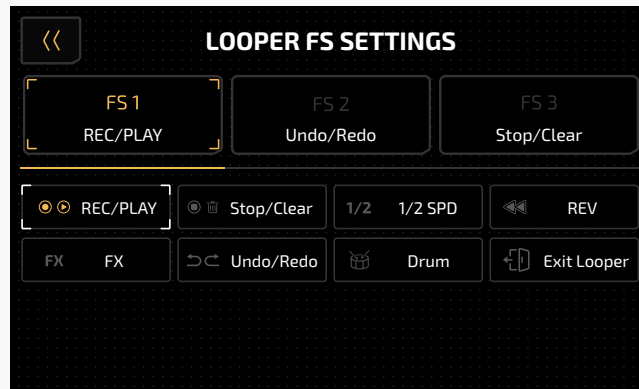
どちらのモードでもループの最大録音時間は 60 秒です。

- Pre モードでは、ルーパーはエフェクトなしでステレオオーディオを録音します。
- ポストモードでは、ルーパーはエフェクト付きのステレオオーディオを録音します。

CHAIN は、ループをチェーン A またはチェーン B に設定するかを選択します。

ルーパー

FS EDIT ボタンを押して、Looper FS 設定メニューに入ります。



- ・録音 / 再生：タップして録音し、もう一度タップして再生を開始します。
- ・停止 / クリア：タップして録音を停止し、押し続けるとクリアします。
- ・FX：タップして 1/2 速度機能を切り替え、押し続けると逆機能を切り替えます（パープル LED 点灯）
- ・1/2 SPD：オン（イエロー LED オン）/ オフ（イエロー LED オフ）
- ・REV：オン（ホワイト LED 点灯） / オフ（ホワイト LED 消灯）
- ・アンドゥ / リドゥ：タップして最後のオーバーダブフレーズをアンドゥ / リドゥします（ブルー LED 点灯）
- ・ドラム：ドラム再生の開始 / 停止
- ・Exit Looper：ルーパーページの終了（シアン色 LED 点灯）

ループ中にドラム機能が使用できます。ドラムリズムとフレーズを録音すると、ドラムリズムがループフレーズに自動的に同期します。この場合、ループフレーズを録音する前にドラムをオンにすることをお勧めします。一部の異常な操作（ループやドラムのランダムな再生 / 停止など、ループ中にドラムのスタイル / テンポを変更、ランダムに連動 / 1/2 SPD または REV を解除する）を行うと、同期ステータスが解除されます。

画面左上の戻るボタンを押してルーパーを終了します。現ループ状態は影響を受けません。


ルーパー動作とステータスモード：

Operation	Function/ Status	LED Color (Rec/Play)	LED Color (Stop/ Clear)
On with no data	Stop	None	None
Tap Stop/Clear footswitch while loop is playing	Stop	Flashing green	Flashing green
Tap Rec/Play footswitch when there's no data	Record	Steady red	None
Tap Rec/Play footswitch while recording, overdubbing, or paused	Play	Steady green	Steady green
Tap Rec/Play footswitch while loop is playing	Overdub	Steady blue	Steady blue
Hold Stop/Clear footswitch	Clear	Quickly flashing green	Quickly flashing
Each time a recorded loop plays from the beginning	Play	Single flash	Single flash
Tap Undo/redo footswitch during playback	Undo/redo	Steady green	Steady green

Reminder

1. ループ録音が制限時間に達すると、ルーパーは自動的に録音を停止し、再生を開始します。
2. ルーパーがポストモードの場合、パッチを変更しても、既に録音されているループフレーズは変更されません。
3. ハーフスピード機能とリバース機能は、録音されているすべてのループフレーズに影響します。
4. ルーパーの動作中にプリ / ポストを切り替えると、ループは自動的に停止し、消去されます。A/Bを切り替えると録音が停止し、再生が開始されます（その他のステータスとループデータは影響を受けません）。出力はエフェクトチェーンとプリ / ポスト設定によって異なる場合があります。

ドラム

パッチモードでは、 ボタンを押してドラムメニューに入ります。



スタイルリストからジャンルスタイル間をスクロールします([「Ampero II Stomp Drum」リズムリスト](#)を参照)。

TEMPO を使用してドラムのテンポを40BPM ~ 300BPMの範囲で調整します。

VOLUMEでドラムの音量を0 ~ 100の範囲で調整します。

タップテンポでドラムテンポを設定する場合は、DRUM SYNC スイッチをオンにしてください。

この場合、ドラムテンポはパッチテンポに同期します。

左上の戻るボタンを押してドラムメニューを終了します。メニューの終了はドラム演奏を止めません。

Reminder

1. ドラムテンポの設定は、DRUM SYNC ON/ 同期オンにするとパッチテンポに影響します。
2. ルーパーと一緒に使用する場合は、ループフレーズの録音前にドラムをオンにすることをお勧めします。異常な操作により同期が中断される可能性があります([13 ページの「ルーパー」](#)セクションを参照)。

バイパス

パッチモードとストンプモードでは、すべてのフットスイッチをバイパス機能に設定できます。

DSP Bypassing
Press any footswitch to engage

パッチモードでは、現パッチのフットスイッチを押すとバイパスできます。(例:P00-2 footswitch 2 を押しバイパスする。)

本機がバイパス時にいずれかのフットスイッチを押すとノーマル状態に戻ります。

本機には2つのバイパスモード: DSP bypass とアナログバイパスがあります。

Reminder

1. バイパス時にはUSB オーディオもバイパスされます。
2. 本機はアナログバイパスモードではトゥルーバイパスになります。mono in/out, と stereo in/out のI/O 設定はサポートされますが、mono in/stereo out はサポートされません。
3. アナログバイパスモードではフォーン出力はミュートされます。

カスタマイズしてみよう

このセクションでは、Ampero II Stompをあなたの特別仕様にする為に、パッチのエディット、エクスプレッションペダルのセットアップ等をカスタマイズしていきます。

パッチを編集する

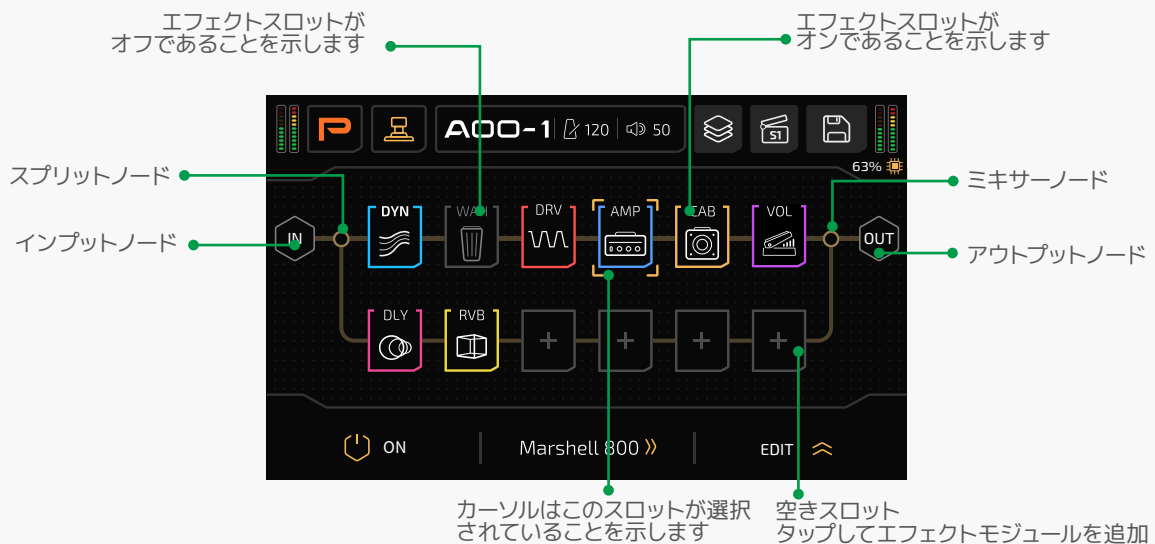
お好みのトーンになるようにパッチを編集してください。

エフェクトスロットのオン/オフやパラメータの調整を行うと、現在のパッチが変更されることに注意してください。パッチを変更したり本機の電源を落とすと、それらの変更は保存されません。スクリーンの右上のSAVEを押して、変更の保存を忘れないようにしましょう。

お好きなパッチから始めることも、空のパッチ(デフォルトではA33-1～A99-3)を選択することもできます。

エフェクトチェーンの基本

ストップモードでは、FXチェーンビューに切り替えて現在のエフェクトチェーンを確認できます。



これは、Ampero II Stompがどのようにサウンドを処理するかを示しています。

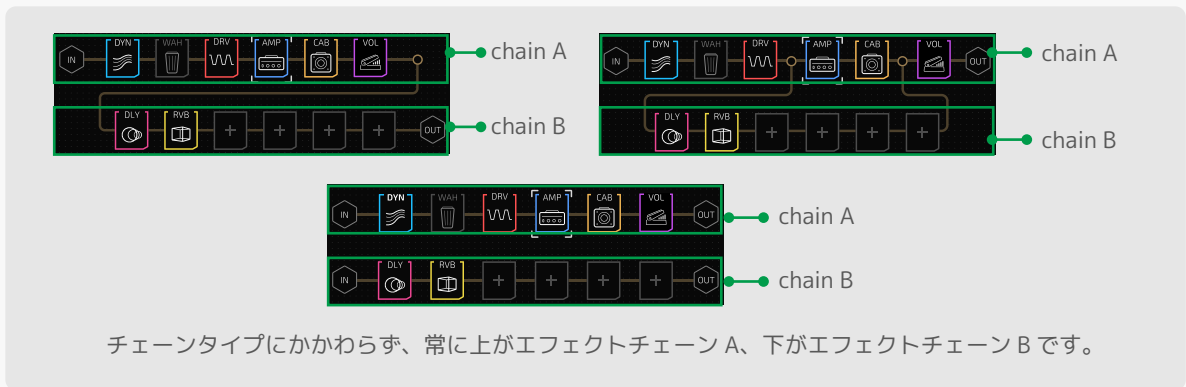
内部のシグナルフロー、エフェクトの組み合わせなどが確認できます。

では、エフェクトチェーンの詳細情報を見てみましょう。

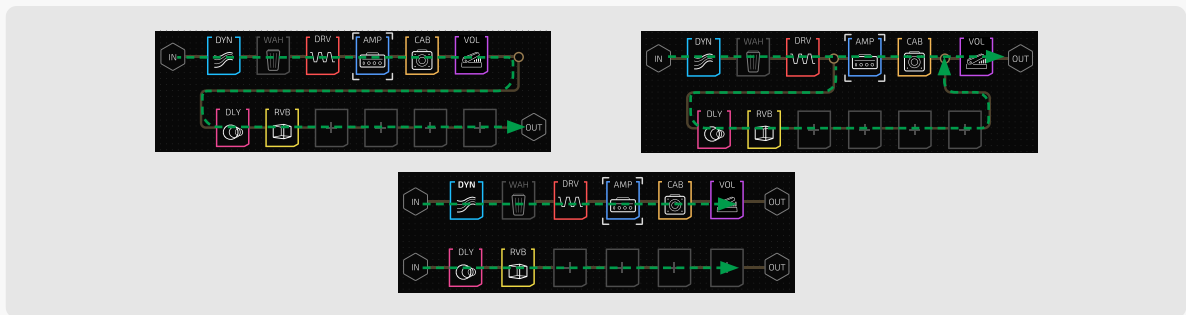
カスタマイズしてみよう

エフェクトチェーン

上がエフェクトチェーンA、下がエフェクトチェーンBです。

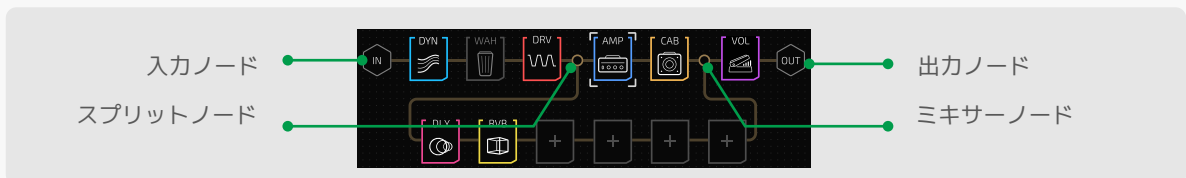


信号は左から右へ流れます。



ノード

最初と最後のエフェクトチェーン、または2つのエフェクトチェーンの交差点を「ノード」と呼びます。



入力ノードはエフェクトチェーンの入り口です。

出力ノードはエフェクトチェーンの終わりで信号の行き先を決めます。

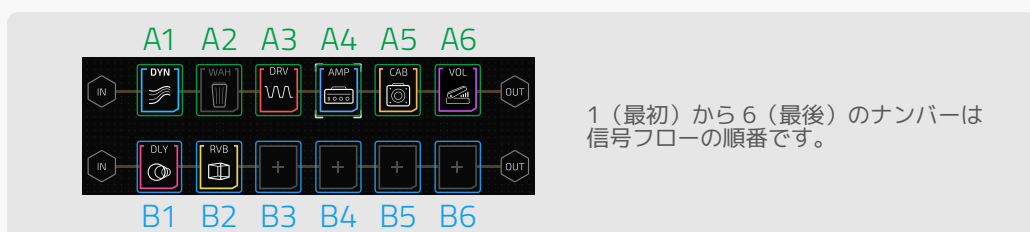
スプリットノードは1つのエフェクトチェーンを2つに分け、ノードセッティングにより信号の行き先を決めます。これはチェーンAのみで有効です。

ミキサーノードは2つのエフェクトチェーンを1つにします。ノードセッティングで出力を決めます。チェーンAのみで有効です。

エフェクトスロット

エフェクトスロット(またはスロット)は、エフェクトチェーン内でエフェクトをたすスペースのことです。

本機には1つのエフェクトチェーン内に6つのスロットがあり、トータル12スロットあり図のようにナンバーが付いています。



カスタマイズしてみよう

モジュール

ブランクのエフェクトスロットは短いケーブルと同じでトーンは変わりません。

音づくりを始めるにあたって、まずはエフェクトモジュールにエフェクトを選んでいれてみましょう。

本機には次の14種類のエフェクトモジュールがあります。

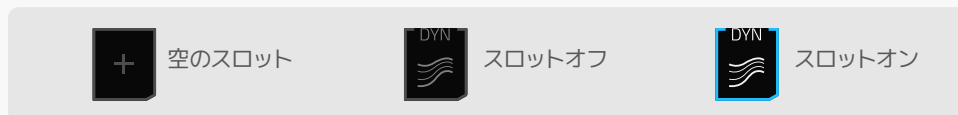
- **DYN**: Compressor、boost、noise gate 等のダイナミックエフェクトです。
- **FREQ**: low/band/high pass filter、envelope/auto filter、pitch shift/detune、octave 等のフィルター系のエフェクトです。
- **WAH**: Wah ペダル
- **VOL**: Volume ペダル
- **DRV**: Overdrive、Distortion
- **AMP**: Amp モデリング
- **PRE AMP**: Preamp(acoustic/bass preamps)
- **CAB**: Cab シミュレーション
- **IR**: ファクトリー IR (acoustic IR) ユーザー IR ローディング
- **EQ**: イコライザー
- **MOD**: モジュレーションエフェクト
- **DLY**: ディレイ
- **RVB**: リバーブ
- **CLONE**: サウンドクローンファイルをロードします。

3 x FX ループモジュール

- **FX SND**: 信号を外部デバイスへ送り出す FX loop センド
- **FX RTN**: 信号を外部デバイスから受ける FX loop リターン
- **FX LOOP**: ループにエフェクターをインサートする FX loop ジャック モジュール

エフェクトスロットステータス

3つのスロットステータスがあります。



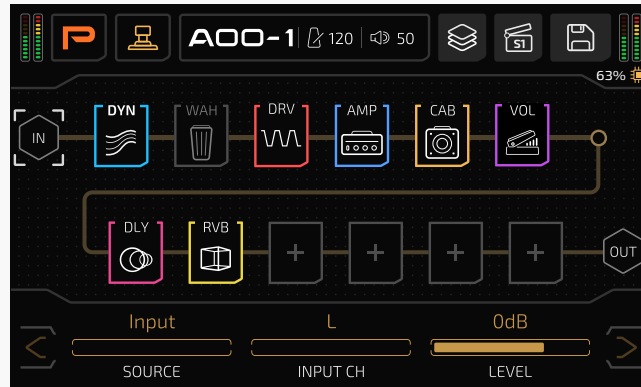
- **Empty slot**(エンプティースロット) - ショートケーブルと同じ
- **Slot off**(スロットオフ) - モジュールがバイパス状態で、エフェクトは働きません。
- **Slot on**(スロットオン) - モジュールがオンで、エフェクトが働きます。

次にエフェクトチェーンのエディット方法を説明します。

カスタマイズしてみよう

インプットノードセットアップ

図のようにインプットノードとパラメーターが表示されます。

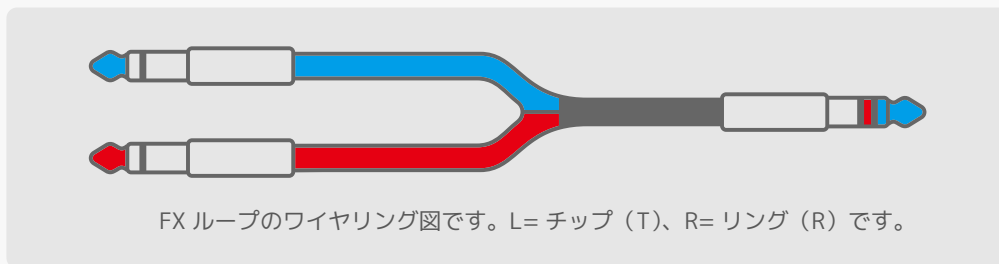


SOURCE(ソース)は、エフェクトチェーンへの入力信号ソースを選択します。

- **Input:** 入力ソースに使用されるインプット(ジャック)を選びます。
- **FX RTN:** FX ループのリターン入力を使用します。
- **USB 3/4~7/8:** エフェクトチェーンの入力ソースを USB オーディオ出力3/4~7/8にします。これはリアンプする場合に便利です。
[Pg.44](#)をご覧ください。

INPUT CHには入力チャンネルの信号を選びます。

- **L/R:** FX ループのリターンジャックです。使用する TRS ケーブルは図のように L/R が接続されています。



USB の出力は、奇数(3, 5, 7)が L チャンネル、偶数(4, 6, 8)が R チャンネルです。

- **Sum:** 入力信号はモノラルです。
- **Stereo:** L/R のステレオ信号で受けます。

エフェクトチェーンBには2つのセレクションがあります。

- **None:** 入力なし。チャンネルBはグレーに変わり動作していないことを示します。



- **Chain A:** エフェクトチェーンAからの信号を受けます。
このケースではチャンネルA & Bがシリーズ(直列)に接続されています。



LEVEL 入力信号レベルを Mute ~ -60dB ~ +20dB に調整できます。デフォルト設定は0dB(ユニティーゲイン)です。

カスタマイズしてみよう

アウトプットノードセットアップ

入力ノードを選ぶと次の図のようなパラメーターが表示されます。



OUTPUT TO では信号の出力先が決定できます。

- **Output:** 信号出力先が本機の出カジャックに設定されます。
- **FX SND:** 信号出力先がFX ループのセンドジャックに設定されます。
- **Chain B:** チェーンAがチェーンBに接続されます。(Pg. 17)
- **None:** チェーンB出力のノードは動作しません。

OUT LEVEL は、出力信号レベルを Mute ~ -60dB ~ +20dB に調整できます。デフォルト設定は0dB(ユニティーゲイン)です。

PAN は出力信号のステレオパンを決定します。レンジはL50~Center~R50です。

注意

OUTPUT TO を FX SND に設定すると、VOLUME ノブは機能しません。この場合、OUTPUT LEVEL ノブで出力音量を調整してください。

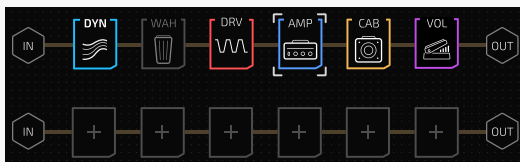
エフェクトチェーンタイプ

本機はいくつかのエフェクトチェーンタイプをサポートしています。

パラレル(並列)

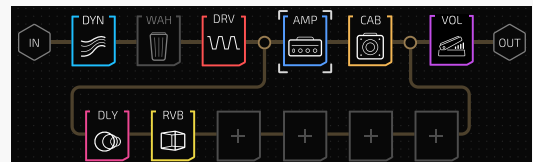
チェーンAとBは完全に並列で、それぞれ影響を与えません。

上の図のようにパッチを空にすると、チェーンAのみが動作します。



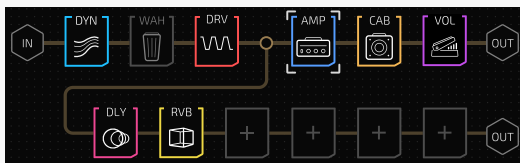
スプリットミックス

入力信号は2つにスプリットされ、チャンネルAとBにそれぞれ入力されます。プロセス後にミックスされて1つで出力されます。



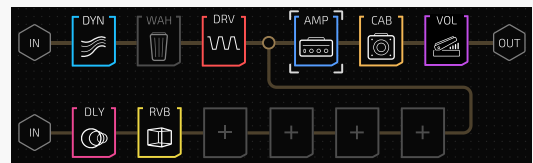
Y-A/B

入力信号は2つにスプリットされ、チャンネルAとBからそれぞれ出力されます。



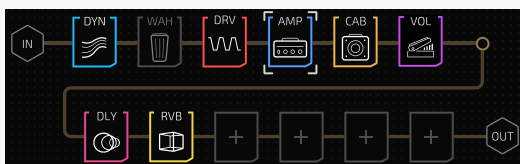
A/B-Y

2つの入力信号がそれぞれプロセスされた後に、ミックスされて1つで出力されます。



Serial シリーズ(直列)

チャンネルAとBが直列に接続されます。



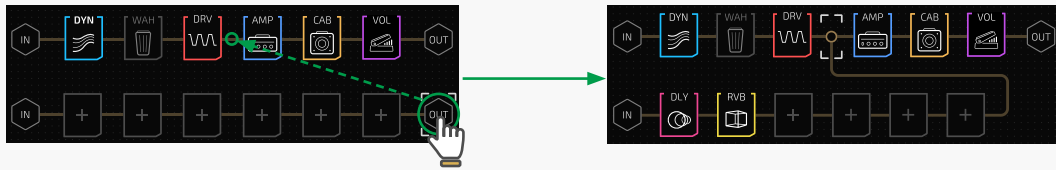
タッチスクリーンでは、数回タップしてドラッグするだけでエフェクトチェーンの種類を簡単に変更できます。

次に、パラレルタイプを例に、チェーンの種類を変更する方法を説明します。

カスタマイズしてみよう

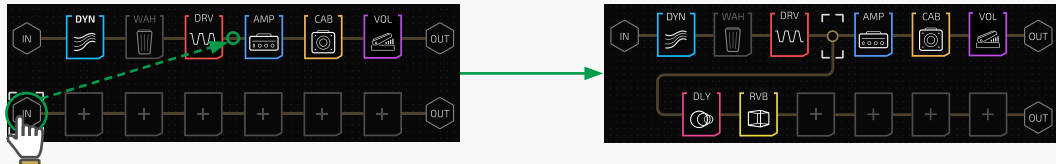
A/B-Yタイプへの変更

チェーンBのアウトプットノードをチェーンAの移動したい箇所へドラッグします。



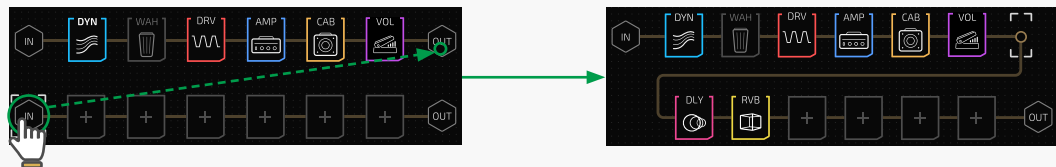
Y-A/Bタイプへの変更

チェーンBのインプットノードをチェーンAの移動したい箇所へドラッグします。



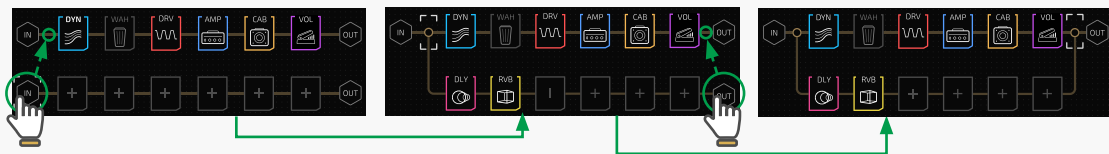
シリアルタイプへの変更

チェーンBのインプットノードをチェーンAのアウトプットノードへドラッグ&ドロップします。



スプリット-ミックスタイプへの変更

チェーンAのインプット&アウトプットノードを移動したい箇所へドラッグ&ドロップします。



メインノブを使って操作することもできます。

メインノブを回してノードを選択します。メインノブを押したままにするとノードが「ピックアップ」されます。

メインノブを回してノードをチェーンAの必要な場所に移動します。メインノブを押すとノードが「配置」されます。

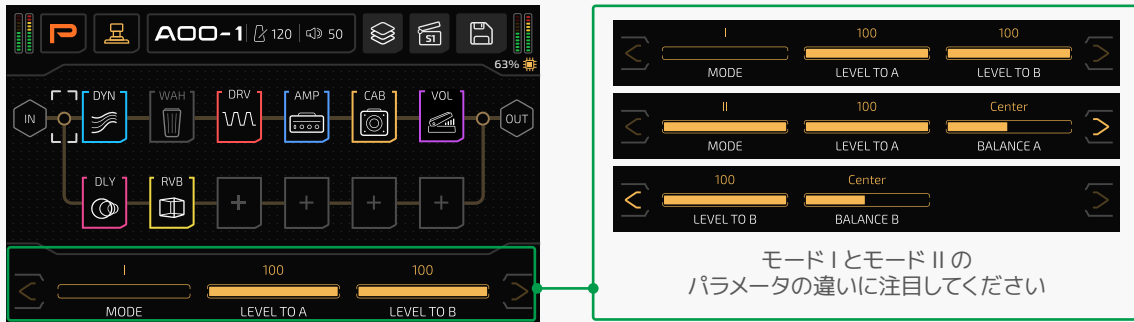
カスタマイズしてみよう

スプリット/ミキサーノード セッティング

2つのチェーンを使用する際は、スプリット/ミキサーノードのセットアップに注意が必要です。
次のセクションでそのセットアップ方法を紹介します。

スプリットノード

スプリットノードを選ぶと下のようなパラメーターメニューが現れます。



MODEで信号のセパレーションを選択します。

MODE I

このモードでは、スプリットノード出力がチェーンAとBのノード入力信号になります。このスプリットノードがエフェクトスロットの間にある場合は、同じI/Oプロセッシングであることを推奨します。LEVEL TO A/BはA/Bチェーンへの出力レベルです(0～100可変)。デフォルト設定は100です。

Please note

スプリットノード周辺のスロットでモノラル/ステレオエフェクトをミックスしている場合、実際の出力は期待したものと異なる場合があります。例えば、スプリットノードの直前のスロットにステレオディレイを配置し、L/Rチャンネルで異なるディレイ設定にした後、A/Bチェーンの両方でスプリットノードのすぐ隣のスロットにモノラルフィルターを2つ配置すると、ディレイ設定が左チャンネルのみに反映されます。これは、モノ入力のエフェクトが入力信号の左チャンネルのみを使用するためです。詳細な信号入出力処理については、エフェクトリストをご確認ください。

MODE II

このモードでは、スプリットノードがノード入力をデュアルモノ信号に変換して、A、B両チャンネルへ送ります。スプリットノードがモノ/ステレオエフェクトが混在している場合はこのモードの選択を推奨します。BALANCE A/Bは出力信号をL50 ～Center～R50で設定できます。必要に応じてパラメーターは調整できます。

- BALANCE L50/R50設定はスロットへ送られるLRチャンネルの信号の設定です。
- BALANCEの値は次のスプリットノード(スロット)に送られる信号ミックスです。Centerはミックス比が1:1です。

LEVEL TO A/BはA/Bチェーンへの出力レベルを0～100で設定します。

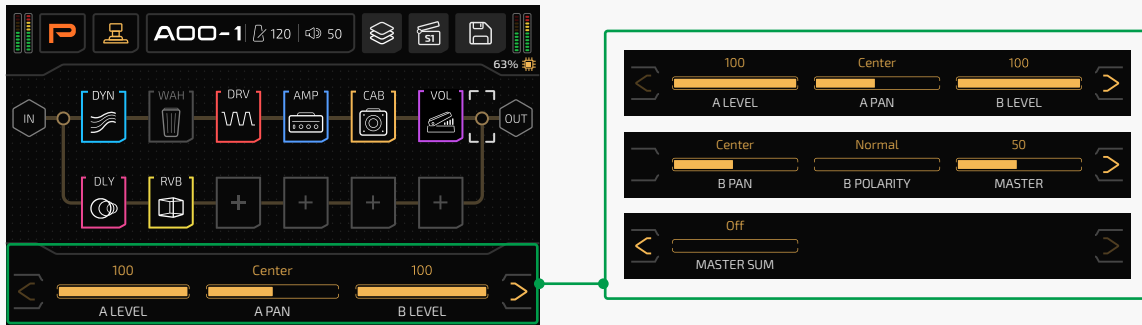
Please note

分割ノードをモードIIのみに設定しても、「左出力は種類、右出力は別の種類」のような結果は得られません。追加の出力/ミキサーノード設定が必要となるためです。

カスタマイズしてみよう

ミキサーノード

スプリットノードを選ぶと下のようなパラメーターメニューが現れます。



A/B LEVEL が A/B チェーンへの入力レベルを決定します。設定レンジは0～100可変で、デフォルト設定は100です。

A/B PAN で入力信号をステレオパンニングに設定できます。設定レンジはL50～Center～R50で、デフォルト設定はCenterです。A/Bチェーンのアウトプット信号を再生した際に、サウンドが薄い/硬い/こもった..などは、L/Rの出力設定がバランスされていないことが考えられます。ミックスした信号に異常を感じた場合は、**B POLARITY** で信号位相を反転してみましょう。このデフォルトはNormalです。


MASTER でミキサーノードの出力レベルを設定します。設定レンジは0～100で、デフォルトは50です。

MASTER SUM スイッチでミックスノードをOnにすると、デュアルモノ出力がサミングされます。デフォルト設定はOffです。

エフェクトチェーンテンプレート

内蔵のエフェクト チェーン テンプレートをロードして素早いセットアップを行うことも、すべてのエフェクト チェーン テンプレート(チェーンタイプとノード設定を含む)を保存することもできます。

すべてのテンプレートはグローバル データであり、パッチを変更しても変更されません。どのパッチでいつでもロードできます。

 ボタンを押すと、エフェクト チェーン テンプレート メニューが表示されます。



Factory Template サブメニューでは、前述の1つのチェーンタイプから選択できます。

ファクトリ テンプレートでは、すべての分割ノードは入力ノードとスロット A1、ノードの間に設定されます。

すべてのミキサーノードはスロット A6 と出力ノードの間に設定されます。すべてのノード設定はデフォルトに設定されています。

ユーザー テンプレートでは、以前に保存した5つのユーザー テンプレートから1つを選択できます。

チェーンの編集が完了したら、現チェーン タイプとノード設定 (スロット/モジュール/エフェクトは含まれません)をユーザー エフェクトチェーンテンプレートとして保存し、どのパッチでいつでも呼び出すことができます。

カスタマイズしてみよう

FX Chain Viewで  ボタンを押すと、保存メニューが表示されます。

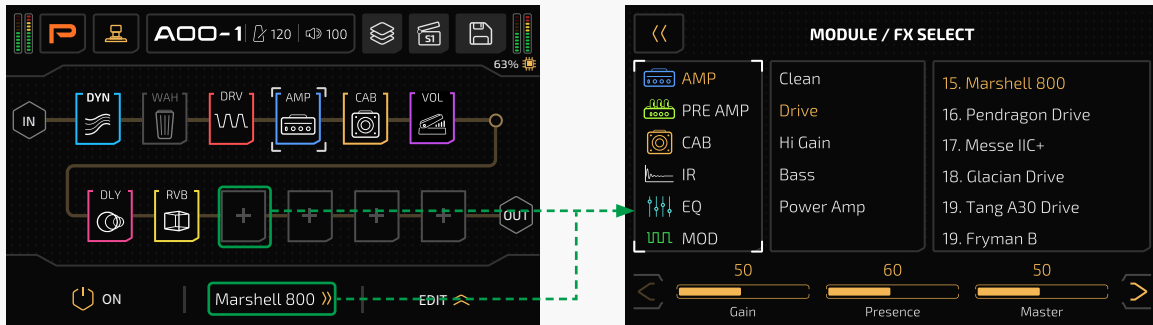
それから**Save Template/テンプレートの保存**を選択して、テンプレートとして現エフェクトチェーン設定：



スロットとモジュールの設定

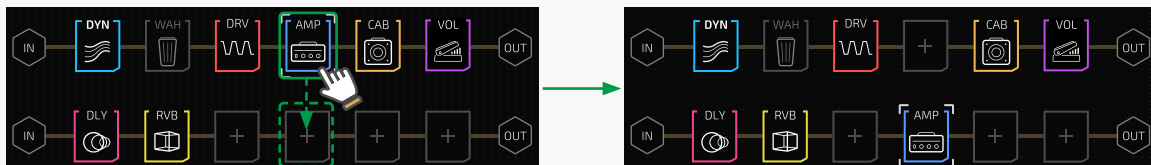
モジュールを追加する

空いているエフェクトスロットを押すと、モジュール/FX 選択メニューが表示されます。これにより、スロットにモジュールを追加できます。



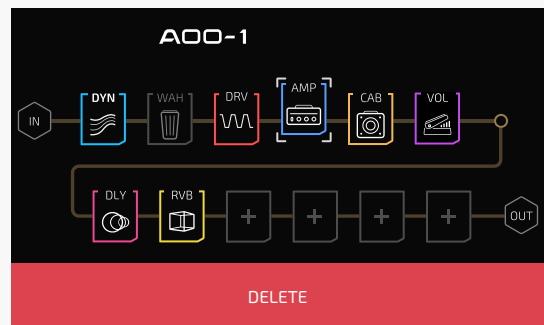
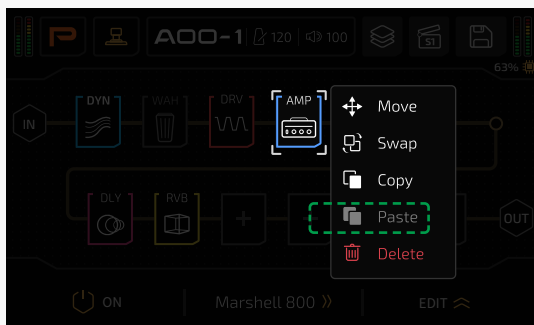
モジュールの移動

モジュールを空のスロット（またはスロット間）にドラッグ&ドロップします。



または、モジュール編集メニューが表示されるまでモジュールを長押しすることもできます。

「Move/移動」を選択し、タッチスクリーンまたはメインノブでターゲットスロットを選択します。

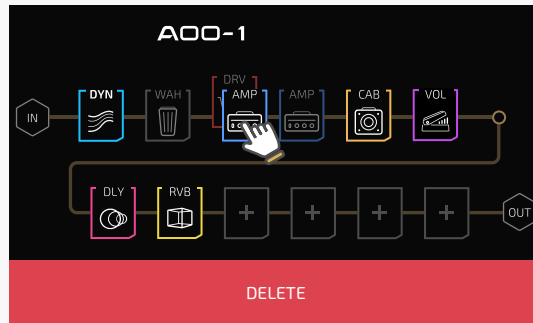


選択したモジュールを削除するには、画面の下部に表示される赤い削除領域に移動します。

カスタマイズしてみよう

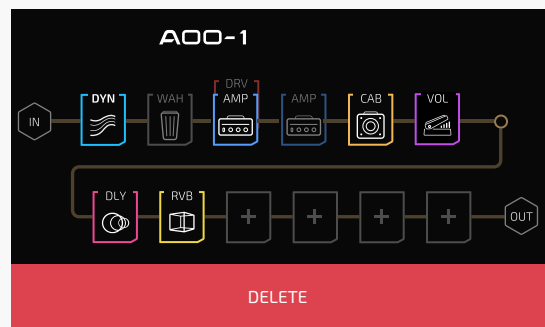
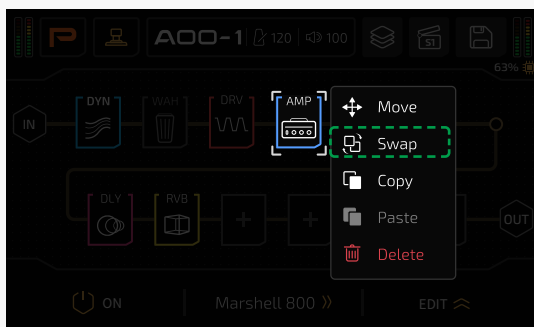
モジュールを交換する

モジュールをターゲットモジュールにドラッグ アンド ドロップします。



または、モジュール編集メニューが表示されるまでモジュールを押し続けることもできます。

「Swap/ スワップ」を選択し、タッチスクリーンまたはメインノブでターゲットモジュールを選択します。



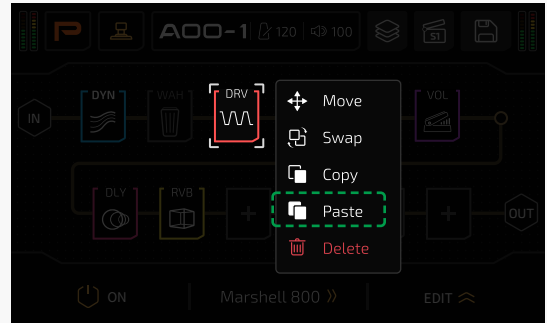
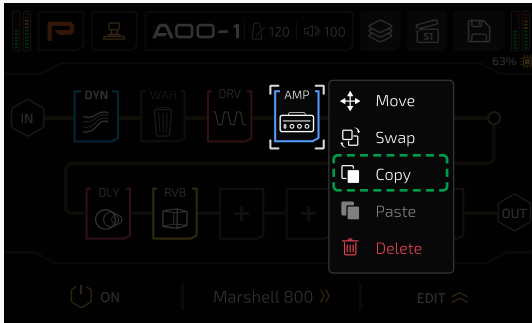
カスタマイズしてみよう

モジュールのコピー/貼り付け(Copy/Paste)

モジュール(現在のエフェクトとパラメータ設定を含む)をコピーし、繰り返し貼り付けます。

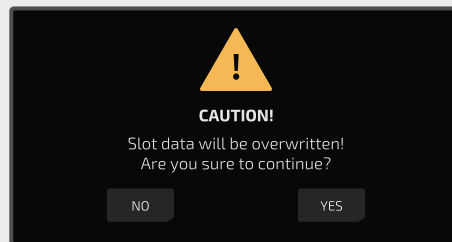
コピーするには、モジュール編集メニューが表示されるまでモジュールを長押しし、コピーを選択します。

貼り付けるには、モジュール編集メニューが表示されるまでターゲットスロットを押し続けて、貼り付けを選択します。



Reminder

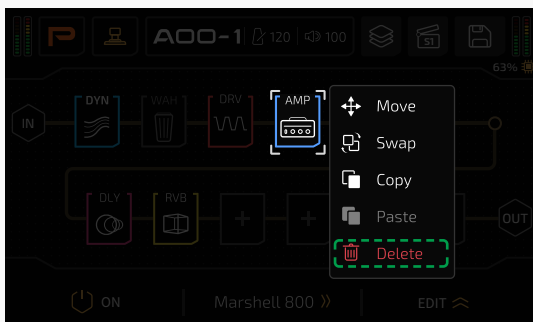
- (1) ペーストの前にコピーが必要です。
- (2) コピーしたモジュールは異なるパッチでも使えます。
- (3) 本機の電源がオフになるとコピーしたモジュールは消滅します。
- (4) ターゲットスロットにモジュールがすでに存在すると、ペーストによって上書きされます。次のメッセージが表示されます。



- (5) ここでYESを選ぶと、上書きが完了します。

モジュールを削除する

モジュール編集メニューが表示されるまでモジュールを長押しし、「削除」を選択します。



モジュールを移動/交換すると、赤い削除エリアも表示されます。

このエリアにモジュールをドロップすることで、選択したモジュールを削除することもできます。

カスタマイズしてみよう

エフェクト設定

FXチェーンビューで

FX Chain View で、モジュールがロードされているスロットを選択すると、パラメーターリストが表示されます。



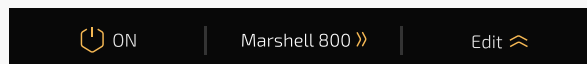
ON スイッチを押すか、クイックアクセスノブ1で選択したスロットのオン/オフを切り替えます。

クイックアクセスノブ2を回して、このモジュールの現エフェクトを切り替えます。

Edit ボタンを押して、現エフェクトで使用可能なパラメータを展開します。



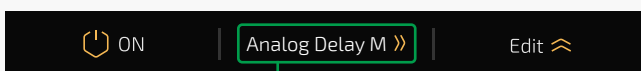
Edit ボタンをもう一度押すと折りたたまれます



FX Chain View では、選択したスロットのモジュールを変更できません。

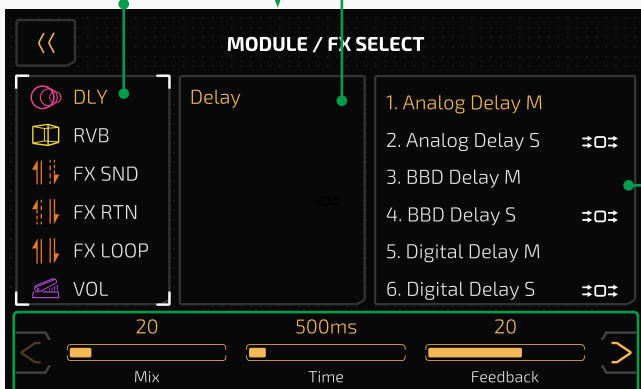
モジュール/FX選択メニュー内

現エフェクト名を押して、モジュール/FX選択メニューに入ることができます。



モジュールタイプ

選んだモジュールのエフェクトカテゴリ



エフェクトリストには、選択したカテゴリで利用可能なエフェクトが表示されます。エフェクトがステレオ処理をサポートしている場合、次のようなアイコンが表示されます。

→○→: モノラル入力、ステレオ出力をサポート
→○→: ステレオ I/O をサポート
アイコンなし: モノラル入力、モノラル出力

パラメーターリスト

カスタマイズしてみよう

パラメーターバーをスライド/タップするか、3つのクイック調整ノブを使用して調整します。

特定のノブに対応するパラメーターが存在しない場合、そのノブを回しても効果はありません。

選択したエフェクトに3つ以上の調整可能なパラメータがある場合、パラメーターパネルの右側にある矢印を押します。

このメニューでは、現在のスロットのオン/オフを切り替えることはできません。

モジュール、エフェクト、パラメーターの詳細については、「Ampero II ストンプエフェクトリスト」を参照してください。

タップテンポ&タップデバインド

一部のエフェクトをタップテンポでコントロール（同期）したい場合は、パッチセッティングに入り SYNC を ON にします。



タイムベースのテンポではなく、表のようなタップデバインドに変更することもできます。デフォルト設定は四分音符(1/4)です。

フットスイッチを繰り返しタップしてテンポをセットします。このテンポは、ディレイタイム、エフェクターのスピードパラメーターと同期します。タップデバインドバリューとリズムとの関係は表を参照ください。

Time Value	Beats	Display
Whole note	4	1/1
Half note	2	1/2
Dotted half note	3	1/2D
Half note triplet	4/3	1/2T
Quarter note (no divide)	1/1	1/4
Dotted quarter note	3/2	1/4D
Quarter note triplet	2/3	1/4T
Eighth note	1/2	1/8
Dotted eighth note	3/4	1/8D
Eighth note triplet	1/3	1/8T
Sixteenth note	1/4	1/16

タップテンポ機能を使うには

1. モードに切り替え、フットスイッチ1-3にタップテンポ機能をアサインします。フットスイッチ LED がテンポと同期してブルーに点滅します
2. モメンタリーフットスイッチをタップテンポ機能にアサインすることも可能です。
3. MIDIコントローラーの使用

本機のフットスイッチの使用はCTRL セクションで行います。

外部フットスイッチの使用はGLOBAL セクションで行います。

エフェクトでのタップテンポのサポートは、モジュレーション(MOD module)、ディレイ(DLY module)、アートフィルター(FREQ module)です。

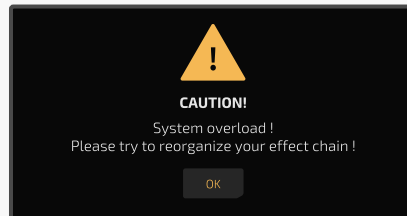
詳しくはエフェクトリストをご覧ください。

カスタマイズしてみよう

DSP パワーと過負荷

エフェクトが異なれば、DSP への負荷も異なります。したがって、さらにモジュール/エフェクトが追加されると、一部のモジュール/エフェクト名がグレーになり使用できなくなります。これは、プロセッサパワーの残りが十分ではなく、モジュール/エフェクトを処理することができないことを示します。この状態は正常です。

極端な場合には、信号プロセッサが過負荷になり、次の警告が表示されることがあります。



このような現象が発生した場合(エフェクト出力が異常である可能性があります)、エフェクトモジュール/ノード位置/チェーンタイプの一部を変更したり、モジュールを元の位置に戻したり、別の位置に移動したり、不要なモジュールを削除してみてください。

FX ループの使用

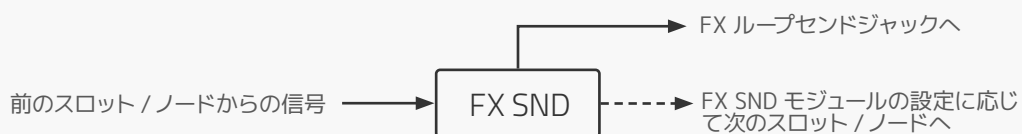
FX ループジャックの使用には下記の設定が必要です。

1. FX ループジャックへの input source(インプット)/output destination(アウトプット)のアサインが必要です。Input Node/インプットノードセッティング、Output Node/アウトプットノードセッティングをご覧ください。(pg. 20 & pg. 21)、USB オーディオを使用している場合は pg. 44 をご覧ください。
2. FX ループに関わるモジュールを追加してください。(FX SND/RTN/LOOP)

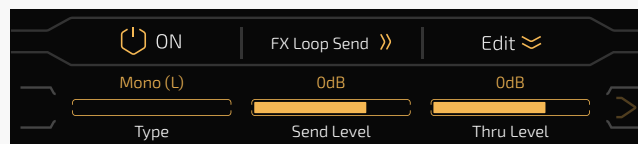
次に FX ループに関わるセットアップの仕方を説明していきます。

FX SND(FX ループ センド)

FX SND モジュールは、前のスロット/ノードから受けた信号を FX ループセンドジャックへ送ります。



パラメーターは以下の通りです。



Type で入力信号のプロセスタイプを決めます。

- **Mono (L):** モノ I/O 接続、L チャンネルの入力信号のみを受けます。
- **Mono (R):** モノ I/O 接続、R チャンネルの入力信号のみを受けます。
- **Stereo:** ステレオ I/O 接続

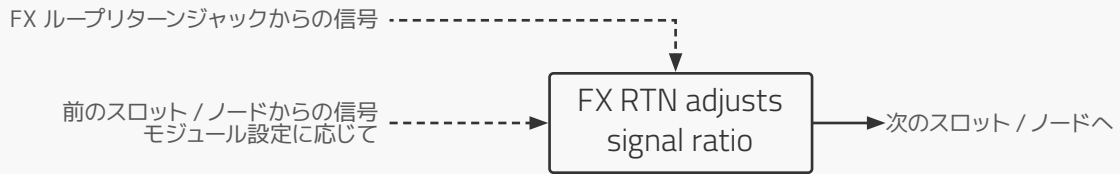
Send Level で FX ループセンドからの信号レベルを Mute ~ -60dB ~ +20dB に設定します。デフォルト設定は 0dB です。

Thru Level で次のスロット/ノードへの信号レベルを Mute ~ -60dB ~ +20dB で決定します。デフォルト設定は 0dB です。

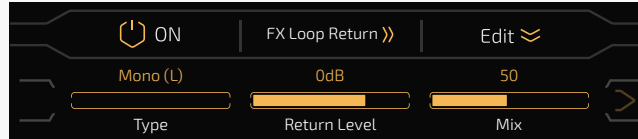
カスタマイズしてみよう

FX RTN (FX ループ リターン)

FX RTN モジュールがFX ループリターンの信号を受け、次のスロット / ノードにつなげます。



設定に関わるパラメーターは以下の通りです。



Type で入力信号のプロセスタイプを決めます。

- **Mono (L)** : モノ I/O 接続、L チャンネルの入力信号のみを受けます。
- **Mono (R)** : モノ I/O 接続、R チャンネルの入力信号のみを受けます。
- **Stereo** : ステレオ I/O 接続

Return Level で FX ループセンドからの信号レベルを Mute ~ -60dB ~ +20dB に設定します。デフォルト設定は 0dB です。

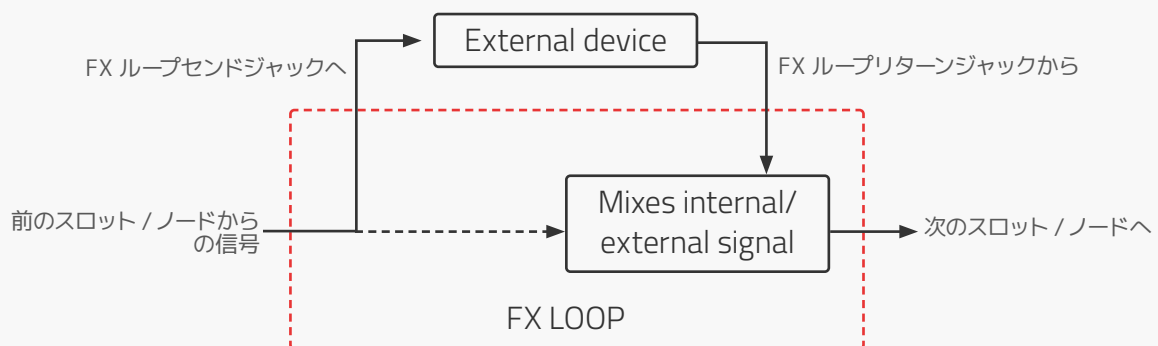
Mix を調整して、前のスロット / ノードからの信号と FX ループリターンジャックへの信号を調整します。レンジは 0 ~ 100 で、デフォルト設定は 50 です。

この **Mix** を **0** にすると前のスロット / ノードからの信号のみにになります。

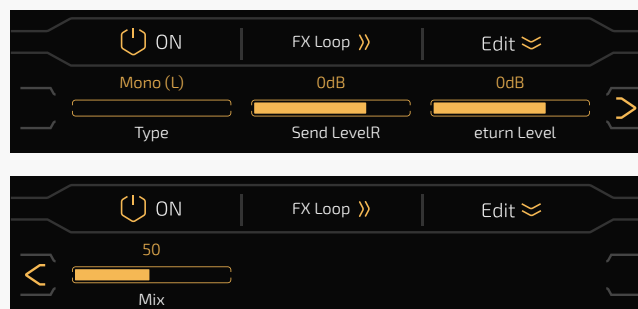
この **Mix** を **100** にすると FX ループリターンジャックへの信号のみにになります。

FX ループ

FX ループモジュールは前のスロット / ノードからの信号を FX ループセンド送り、FX ループリターンから次のスロット / ノードへ信号を送ります。外部デバイスの使用時には、図のようにエフェクトチェーンへ外部デバイスをインサートします。



設定に関わるパラメーターは以下の通りです。



カスタマイズしてみよう

Type で入力信号のプロセスタイプを決めます。

- **Mono (L)** : モノ I/O 接続、L チャンネルの入力信号のみを受けます。
- **Mono (R)** : モノ I/O 接続、R チャンネルの入力信号のみを受けます。
- **Stereo** : ステレオ I/O 接続

Send Level で FX ループセンドジャックからの信号レベルを Mute ~ -60dB ~ +20dB で決定します。デフォルト設定は 0dB です。

Return Level で FX ループリターンジャックへの信号レベルを Mute ~ -60dB ~ +20dB で決定します。デフォルト設定は 0dB です。

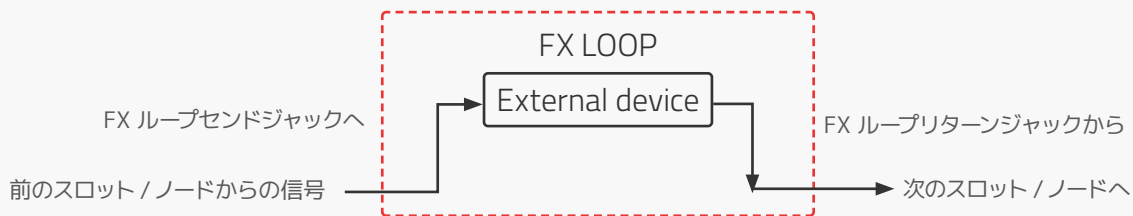
Mix を調整して、前のスロット / ノードからの信号と FX ループリターンジャックへの信号を調整します。レンジは 0 ~ 100 で、デフォルト設定は 50 です。

この **Mix を 0 にすると** 前のスロット / ノードからの信号のみにになります。

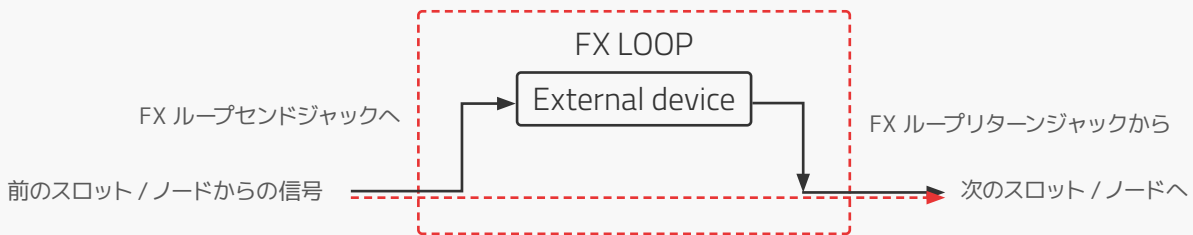
この **Mix を 100 にすると** FX ループリターンジャックへの信号のみにになります。

シリアル（直列） & パラレル（並列） FX ループ

シリアル FX ループは外部デバイスを直列接続します。



パラレル FX ループとは、外部デバイスが他のエフェクトチェーンに並列に接続されることを意味します。



Ampero II Stomp は、FX ループのシリアル接続とパラレル接続の両方をサポートしています。

ニーズに合わせてパラメータを微調整してください。

- FX ループ直列接続時
FX SND : **Thru Level** を 0 にします。
FX RTN and FX LOOP : Mix - 100、**Send Level** はミュートできません。
- FX ループ並列接続時
直列時とは設定が異なります。デフォルト設定を推奨します。

Reminder

FX SND/RTN/LOOP モジュールを使用する際は、異常な操作(FX RTN モジュールを FX SND モジュールの前に置く、エフェクトチェーン内で複数の FX LOOP モジュールを使用する、入出力ノードのソースを FX Loop ジャックに設定したまま FX SND/RTN/LOOP モジュールを使用するなど)を行わないようご注意ください。異常な操作は、異音や故障の原因となる場合があります。

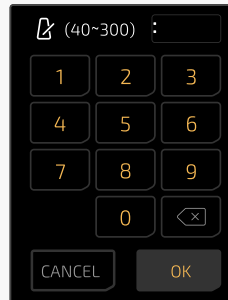
カスタマイズしてみよう

パッチのテンポとボリューム

どのモードでも、 ボタンを押してパッチの音量を 0 から 100 まで調整できます。




 ボタンを押してパッチテンポを 40BPM から 300BPM まで入力します。

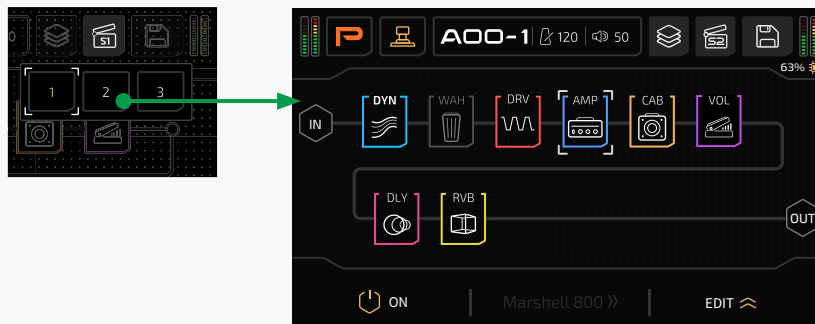



パッチの設定により、パッチのテンポや音量が変化します。

Scenes/ シーン

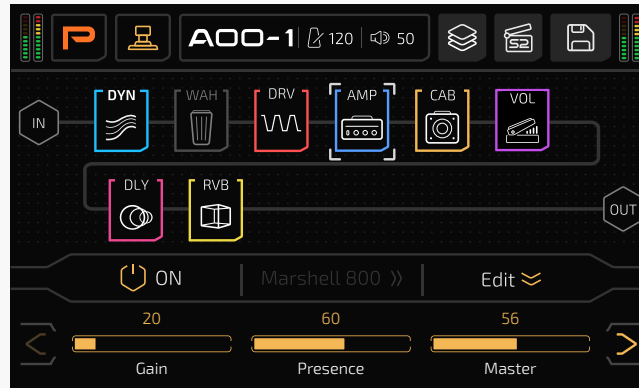
シーン機能を使用すると、ギャップのないエフェクトの切り替え、自然なディレイ/リバーブトレイルのスピルオーバー、曲のさまざまな部分にさまざまなパラメーターの組み合わせが設定できます。Ampero II Stomp は、パッチ内で最大3つのシーンをサポートします。パッチを選択すると、デフォルトのシーン選択は常にシーン 1 になります。

FX Chain View で、 ボタンを押して編集するシーンを選択します。



シーン 2/3 では、スロットのオン/オフ状態、現在使用しているエフェクトのパラメーター、パッチのテンポ、パッチのボリュームのみが編集できます。この場合、エフェクトパラメーターを編集する必要がある場合は、ターゲットモジュールを選択して  ボタンを押します。

カスタマイズしてみよう



エフェクト選択ボタンがグレー表示になっており、機能が使用できないことを示しています。

Reminder

1. 現在のパッチ内の別のシーンに切り替えると、シーン 2/3 の設定が一時的に保存されます。
2. シーンを編集した後、別のパッチに切り替えると、シーンの設定はすべて失われます。最初に保存することを忘れないでください。
3. 新しいパッチから始める場合、シーン 2/3 の設定は編集するまでシーン 1 と同じです。
4. シーン 2/3 でエフェクトモジュールのパラメータを変更すると、そのパラメータは白く表示され、シーン 1 と同期していないことを示します。このパラメータをシーン 1 の値に合わせて調整すると、シーン 1 との同期が回復し、システムのテーマカラーで表示されます。
5. シーン 1 でエフェクトチェーン、ノード、スロット / モジュール、エフェクトを編集した場合、その変更はシーン 2/3 にも適用され、以前のシーン設定が上書きされます。
6. パッチを保存すると ([40 ページ](#)を参照)、現在のパッチのすべてのシーン設定も保存されます。


カスタマイズしてみよう

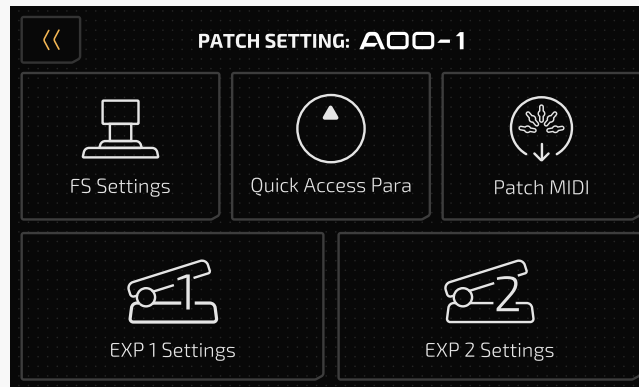
パッチの設定

パッチ設定メニューを使用してフットスイッチ機能(ストンプモード)、パラターゲットへのクイックアクセス、エクスプレッションペダルパラメータのセットアップを決定します。

パッチを変更すると、すべてのコントロール設定も変更されることに注意してください。

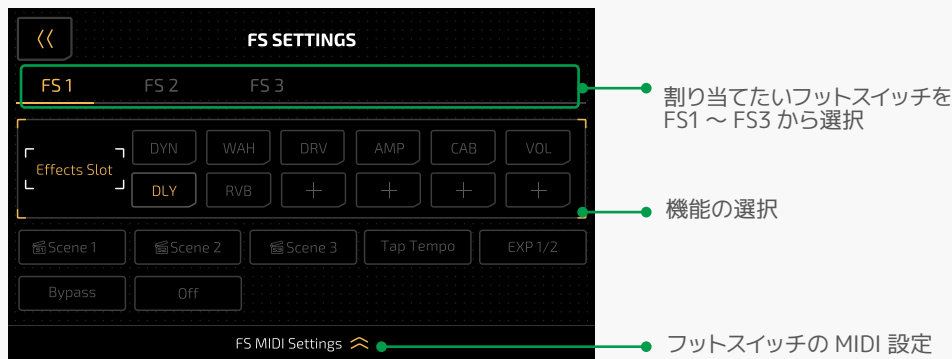
変更を保存する前にパッチを切り替えたり、本体の電源をオフにすると、変更は失われます。表示画面の右上にある [SAVE/保存] を押して設定を保存してください。

フットスイッチビューで、 ボタンを押してパッチ設定メニューに入ります。



フットスイッチの設定

このメニューでは、現在のパッチの Stomp モードでのフットスイッチ機能を設定できます。



各フットスイッチに割り当てることができる機能は1つだけです。

利用できる機能は：

- エフェクトスロット: 1つまたは複数のスロットのオン/オフを切り替えます。1つのスロットを選択すると、フットスイッチの LED の色は、スロットに割り当てたモジュールによって異なります。複数のスロットを選択すると、フットスイッチの LED の色はオレンジ/ブルーの切り替えに固定されます。
- Scene 1-3: 現パッチのシーンを選択します。
- タップテンポ: 時間ベースのエフェクトパラメーターを制御するためにタップテンポを実行します ([33 ページ](#)を参照)。
- EXP 1/2: エクスプレッションペダル1/2を切り替えます。
- Bypass: ユニットをバイパスします。
- OFF: 機能しません。

カスタマイズしてみよう

機能、モジュール、フットスイッチの色は以下のとおりです。

Function/Module	Color
DYN, EQ	Cyan (LED on=slot on, LED off=slot off, same below)
FREQ, AMP	Blue
WAH, VOL	Purple
DRV, DLY	Red
IR	White
PRE AMP, MOD	Green
CAB, RVB	Gold
CAB, RVB, FX SND/RTN/LOOP, CLONE	Yellow
Effect Slot (Multiple Selection)	Green/Red
Tap Tempo	Flashing Blue
EXP 1/2	Green (EXP 1)/Red (EXP 2)
Scenes 1-3	White Solid
Bypass	No Color

フットスイッチMIDI機能を使用すると、ストップモードでフットスイッチ機能を使用している間、MIDI OUT/THRU ジャックを介して他のデバイスにMIDIメッセージを送信できます。各フットスイッチは最大3つのMIDIメッセージを送信できます。フットスイッチMIDIは、ペダル機能がエフェクトスロット、シーン、またはオフに設定されている場合にのみ有効です。FS MIDI設定ボタンを押すと、現在のフットスイッチのMIDIパラメータが拡張されます。



チャンネル1/2/3はMIDI出力チャンネルの設定です。設定範囲はOFF～1～16～Omniで、デフォルトはOFFです。コマンド1/2/3はMIDIメッセージの種類の選択です。設定範囲はCC 0～CC 127～PCです。(CC: コントロールチェンジ)/(PC: プログラムチェンジ)データ1/2/3はMIDIデータの入力です。設定範囲は0～127です。

フットスイッチビューで1つのフットスイッチを長押しすることでも、このメニューに入ることができます。この場合、左上の戻るボタンを押すとフットスイッチビューに戻ります。

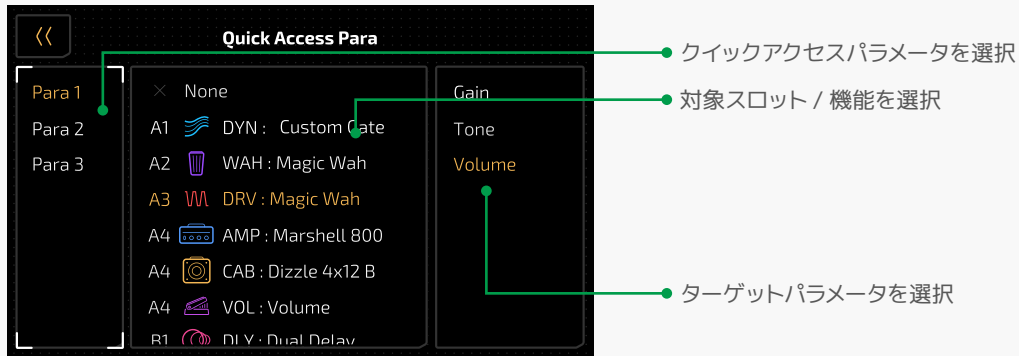
カスタマイズしてみよう

クイックアクセスパラメーター

このメニューでは、メインメニューで現パッチの3つのクイック アクセス パラメーターが設定できます。

対象となるのは、現パッチで使用されているすべてのエフェクトパラメーター、パッチボリューム、パッチテンポ、入力レベルです。

クイック アクセス パラメーターをオンにしたい場合は、[NONE/なし] を選択してその機能をオフにします。



利用可能な選択肢は、現パッチで使用されているモジュール/エフェクトによって異なります。

詳細については、**エフェクトリスト**を参照してください。

モジュール/エフェクトがない場合、選択できるのは「NONE/なし」、「Patch Tempo/パッチテンポ」、「Patch Volume/パッチボリューム」、および「Input Level A/入力レベルA」のみです。

対象モジュールが編集(移動、削除、エフェクトの置き換えなど)されている場合、クイックアクセス・パラメータはデフォルトで「None」に設定されます。

また、パッチモードとフットスイッチ・ビューで利用可能なクイックアクセス・パラメータを長押しすることでも、このメニューに入ることができます。この場合、左上の戻るボタンを押すと、以前の選択に応じてパッチモード/フットスイッチ・ビューに戻ります。

パッチMIDI

パッチMIDI機能を使用すると、パッチ切り替え時にMIDI OUT/THRU 端子から他の機器にMIDIメッセージを送信できます。

パッチ切り替え時に最大6つのMIDIメッセージを送信できます。



Channel: MIDI出力チャンネルを設定するためのチャンネルです。設定範囲はOFF～1～16～Omni で、デフォルトは OFF です。

Command: MIDIメッセージの種類を選択するためのコマンドです。設定範囲は CC 0～CC 127～PC です。(CC: コントロールチェンジ)/(PC: プログラムチェンジ)

Data: MIDI データを格納するためのデータです。設定範囲は 0～127 です。

カスタマイズしてみよう

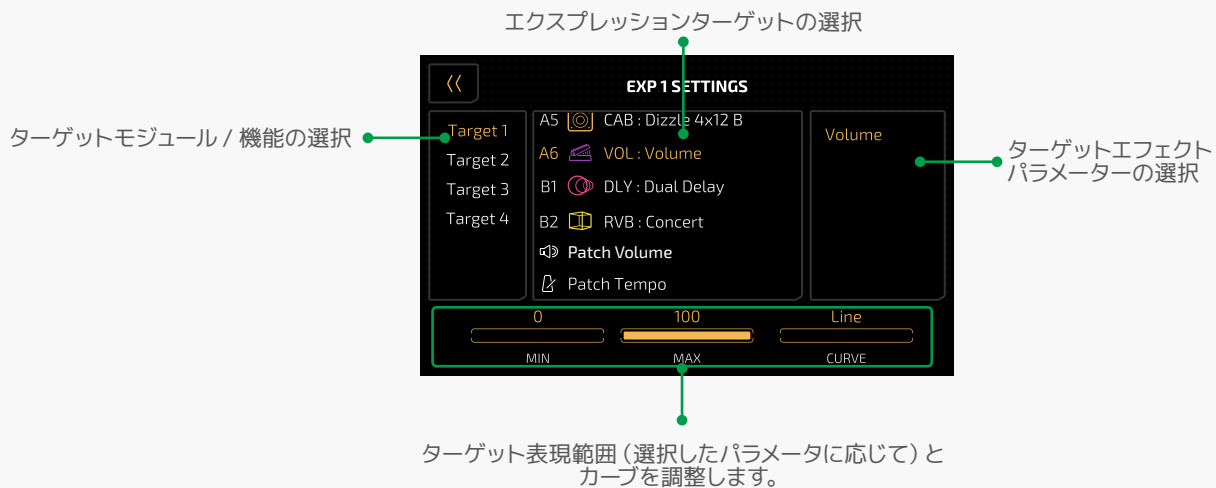
EXP1/2の設定

ご自身のエクスプレッションペダルを接続して、さまざまなエフェクトパラメーターをコントロールできます。このメニューから、外部エクスプレッションペダルの設定をコントロールできます。

エクスプレッション・ペダルを使ってパラメーターをコントロールするには、EXP/CTRL 1/2 端子の機能を EXP 1/2 に設定し（[38 ページ](#)参照）、目的のパラメーターをアサインしてください。現パッチにエクスプレッション・ペダルでコントロールできるエフェクトがない場合、またはエクスプレッション・ペダル・スイッチがオフの場合、ペダルは機能しません。

EXP 1 と 2 は、1つのエクスプレッションペダルに適用するためのグループとして設計されているため、フットスイッチまたは MIDI 機能を使用して、EXP 1 と 2 の機能（ワウ/ボリューム トグルやボリューム/ピッチ トグルなど）を切り替えることができます。

現パッチにエクスプレッション・ペダルでコントロールできるエフェクトがない場合、またはエクスプレッション・ペダル・スイッチがオフの場合、ペダルは機能しません。



Target 1 ～ 4 では、ペダルの制御ターゲットを設定できます。

エクスプレッション・ペダルで制御するエフェクト・パラメーター/機能対象を最大4つ設定できます。

利用可能なターゲットの選択は、現パッチで使用されているモジュール/エフェクトによって異なります。

選択できるパラメーターはエフェクトによって異なります。

詳細については、**エフェクトリスト**を参照してください。

モジュール/エフェクトがない場合、選択できるのは「None/なし」、「Patch Tempo/パッチ・テンポ」、「Patch Volume/パッチ・ボリューム」のみです。

ターゲットモジュールが編集(移動、削除、エフェクトの置き換えなど)された場合、エクスプレッションターゲットはデフォルトで「なし」になります。

次ページの**MIN、MAX、CURVE オプション**では、エクスプレッションペダルのエクスプレッションレンジとスワイプカーブが設定できます。

これらの設定を変更するには、4つの調整可能なターゲットがあります。

MIN は範囲の最小値を表します。ペダルを一番上まで踏み込んだときの値です。

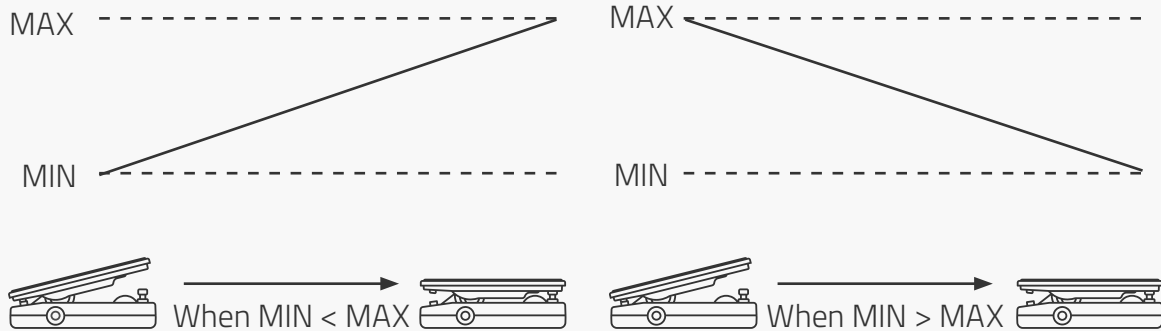
MAX はペダルを最後まで踏み込んだときの最高範囲の値を表します。

カスタマイズしてみよう

CURVEは、ペダルを上から下まで踏み込んだときにたどる曲線を表します。

MIN および MAX の範囲は、対応するエフェクト パラメーターと同じであり、MIN 値は MAX 値よりも大きくすることができます。
CURVE には次の 3つのタイプがあります。

- Lineは直線に沿って進みます、
- Expは低速から高速まで指数関数的な線をたどります。
- Logはペダルの動きに応じて変化する対数線をたどります。



エクスプレッションペダルをオンにしたい場合は、「NONE」を選択して機能をオフにします。

EXP 1/2 の場合は、EXP 1/2 アイコンを押し続けることによってこのメニューに入ることができます（パッチ モードおよびフットスイッチ ビューで利用可能）。この場合、左上の戻るボタンを押すと、ユニットは前の選択に応じてパッチ モード/フットスイッチ ビューに戻ります。

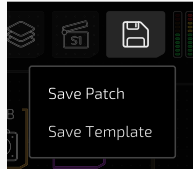
カスタマイズしてみよう

設定の保存

エフェクトパラメーター、コントロール、エディット可能なターゲットの変更後、それらすべてが保存可能です。


変更したトーンやコントロールの保存は、あなたのプレイに重要です。

エフェクトチェーンメニューで  ボタンを押すとセーブメニューが現れます。



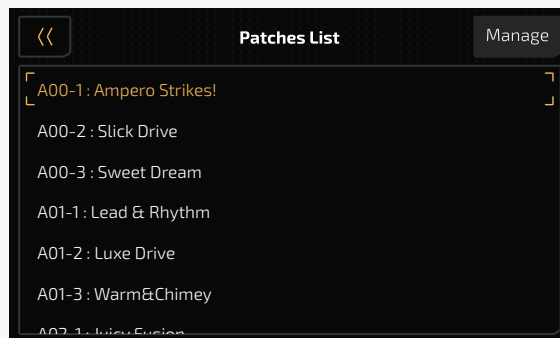
Save Patch で「トーン」を保存します。



パッチモードとフットスイッチビューでは、 ボタンを押すと、ユニットは上記のようにすぐに保存メニューに進みます。

パッチマネージメント

デフォルトセッティングの場合、パッチナンバーを押すとメインメニューのパッチリストに入ります。パッチリストメニューは全パッチが表示され、パッチのブラウズやジャンプが可能です。ここでパッチのリスト順序変更やコピー / ペーストができます。



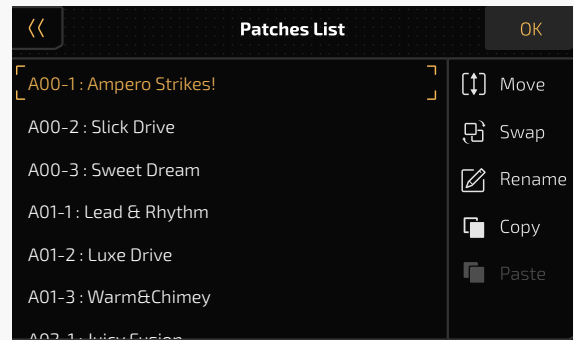
パッチネームのセレクトはパッチネームをクリックします。

カスタマイズしてみよう

パッチオーダーの変更

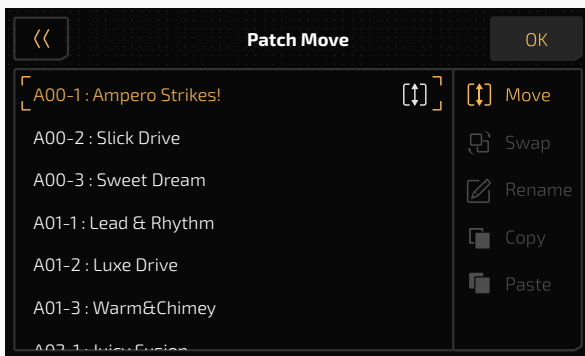
パッチを選び、Manage(マネージ)ボタンを押すと右図のメニューが現れます。

リストを移動または交換して並べ替えることができます。



ムーブ

管理メニューで「移動」を押して位置を選択すると、パッチが「挿入」されます。



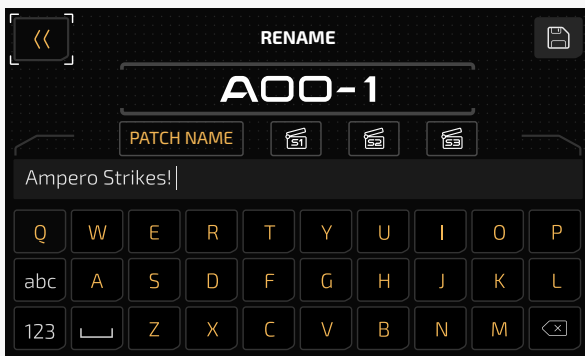
スワップ

管理メニューの「スワップ」を押して、必要な新しい位置を選択すると、2つのパッチが入れ替わります。



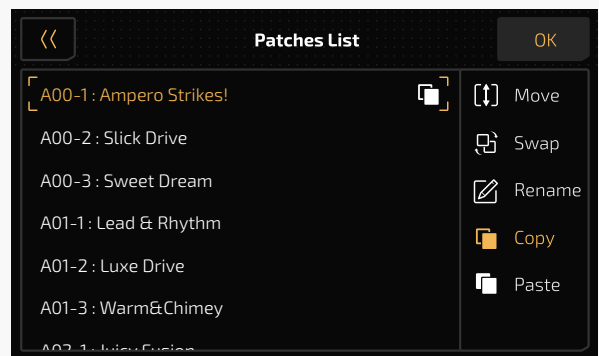
リネーム

パッチを選びManageボタンを押します。Renameを押して名前を変更します。名前を書き換えてOKをクリックして終了します。

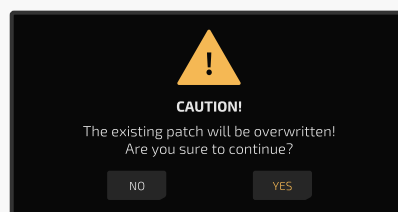


コピー&ペースト

パッチを選びManageボタンを押します。Copyでパッチをコピーします。コピーしたパッチのペースト先を決めてPasteします。



1. 貼り付ける前に必ずコピーしてください。
2. パッチを移動/交換したり、パッチリストを終了したり、本体の電源を切ったりすると、コピーしたパッチデータは失われます。
3. 貼り付け先に既にパッチが存在する場合、貼り付けると既存のデータが上書きされます。その旨を知らせるメッセージが表示されます。



4. 既存のパッチをコピーして別のパッチをコピーした場合、以前のデータは上書きされます。

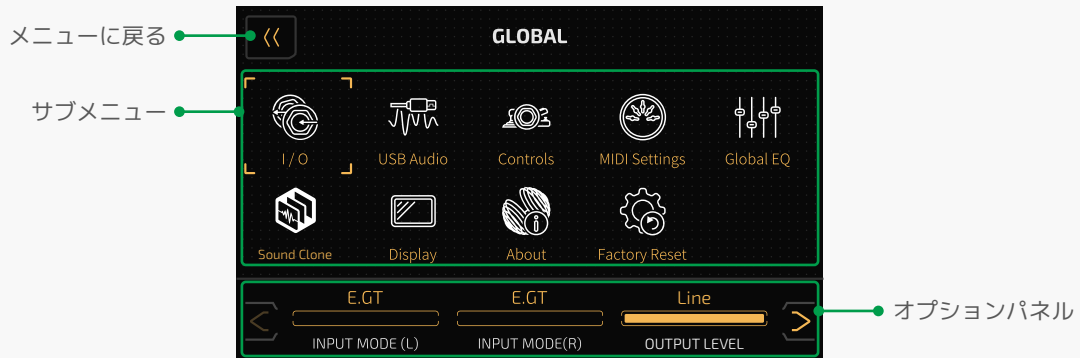
グローバル

グローバルメニューでは、I/O、USBオーディオ、Global EQ、MIDIセッティング機能が設定できます。

また、このメニューでファクトリーリセットがかけられます。**このメニューは本機全体のステータス設定として働きます。**

ここでの設定はパッチ内の設定に影響し、変更は実行されます。

メインメニュー内のGLOBALを押してグローバルメニューに入ります。



変更はタッチスクリーンかメインノブをターゲットに当て使用します。

メニューターゲットを選ぶとセクションパネルが現れます。

セクションパネルはターゲットオプションを表示します。

セクションにもよりますが、3オプション以上ある場合は矢印で移動しながら設定していきます。

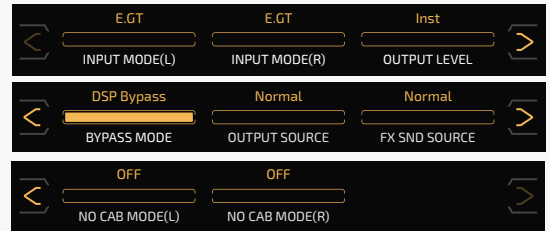
1-3のクイックアクセスノブでオプションは調整できます。

オプションがない場合はノブを操作しても何も変わりません。

グローバル

I/O

グローバルI/O(input/output)レベルを設定します。



INPUT MODE (L)/(R)を用いて各モードを設定します。

- E.GT:エレクトリックギターまたはベース
- GT:アコースティックギターまたは他のアコースティックインストルメント
- Line:キーボード、シンセサイザー

デフォルト設定はE.GTです。

OUTPUT LEVELでインストルメントレベルとラインレベルを切り替えます。

アンプや他のエフェクターに出力をつなぐ時はインストルメントレベル、ミキサーやオーディオインターフェースにつなぐ時はラインレベルを選びます。

BYPASS MODEはDSPバイパスまたはAnalogバイパスが選択できます。

USB オーディオは本機がバイパスされるとバイパス状態になります。

- DSP Bypass DSPバイパス

デジタルバッファバイパススイッチングです。これが推奨の**デフォルトバイパス設定です**。長い信号パスによるロスを防ぎます。mono in/mono out、mono in/stereo out、stereo in/out 接続をサポートしています。

- Analog(アナログ)バイパス

これはトゥルーアナログバイパスです。このモードではL入力とL出力が直結されます。よって、R I/Oはインピーダンスマッチングの問題が発生します。よって、mono in/mono out、stereo in/out の2接続方法のみサポートされます。フォーン出力でのエフェクトのテール機能が失われます。

OUTPUT SOURCE と **FX SND SOURCE** で出力される信号が選択できます。

- Normal: エフェクトと USB オーディオ出力が指定ジャックから出力されます。
- USB Only: USB オーディオのみが指定ジャック(ポート)から出力されます。この際の信号モニターは DAW のトラックをモニターします。本体の出力からエフェクト信号はモニターできますが、DAW にはレイテンシーが発生します。
- Dry: ドライ信号と USB オーディオ出力が出力されます。

Please note

(1) FX ループセンドを出力として使用する場合は、パッチの信号とは異なります。

FX SND/FX LOOP モジュールパラメーターのセッティングや出力ノードの位置によって音色が異なります。

(2) OUTPUT SOURCE オプションは出力に影響します。

NO CAB MODEは、保存したパッチを変更せずに楽器のアンプに接続するためのモードです。

これをオンにすると、パッチ設定を無視して、Ampero II Stomp の L/R 出力チャンネルの CAB/IR モジュールがバイパスされます。

さまざまなシナリオに応じて、L/R 出力チャンネルに異なる設定を適用できます。デフォルトはオフに設定されています。

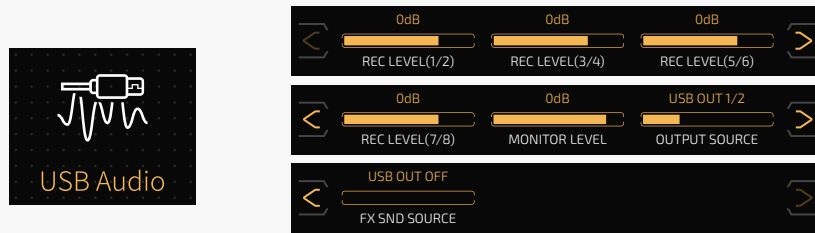
- Off: キャブモードなしオフ
- CAB Only: CAB モジュールのみに影響します。
- IR Only: IR モジュールのみに影響します。
- CAB+IR: CAB モジュールと IR モジュールの両方に影響します。

グローバル

USB Audio

このメニューは、本機を USB オーディオインターフェースとして使用するセッティングです。

後のシグナルルーティングで示すように、本機は 8-in/8-out の USB オーディオインターフェースとして使用できます。



USB オーディオ入力ルーティング

8 入出力は偶数ナンバーが L、奇数ナンバーが R にアサインされます。

- ・エフェクトチェーン A 出力 (after slot A6) は USB Audio Input 1/2 に送られます。
- ・エフェクトチェーン B 出力 (after slot B6) は USB Audio Input 3/4 に送られます。エフェクトチェーン B が使用されていない時は、ノード設定に関わらず出力されません。
- ・エフェクトチェーン A & B がシリーズ (直列) の時は USB Audio Input 1/2 & 3/4 は同信号です。
- ・FX Loop Return 入力は直接 USB Audio Input 5/6 に送られます。(パッチセッティングには関係ありません。)
- ・Input L/R 信号 (dry) は直接 USB Audio Input 7/8 に送られます。(パッチセッティングには関係ありません。)

USB オーディオ出力ルーティング

- ・USB Audio Output 1/2 (the main output) は、L/R と phones ジャックに出力されます。
- ・USB Audio Output 3/4 ~ 7/8 は、DAW でセッティングされた USB 出力に送られます。

レコーディングの際、各 USB Audio Input 1/2 ~ 7/8 の **REC LEVEL** は適正值に調整します。

そのレンジは Mute ~ -60dB ~ +20dB です。デフォルト設定は 0dB です。

MONITOR LEVEL は USB audio 出力を適正值に調整します。

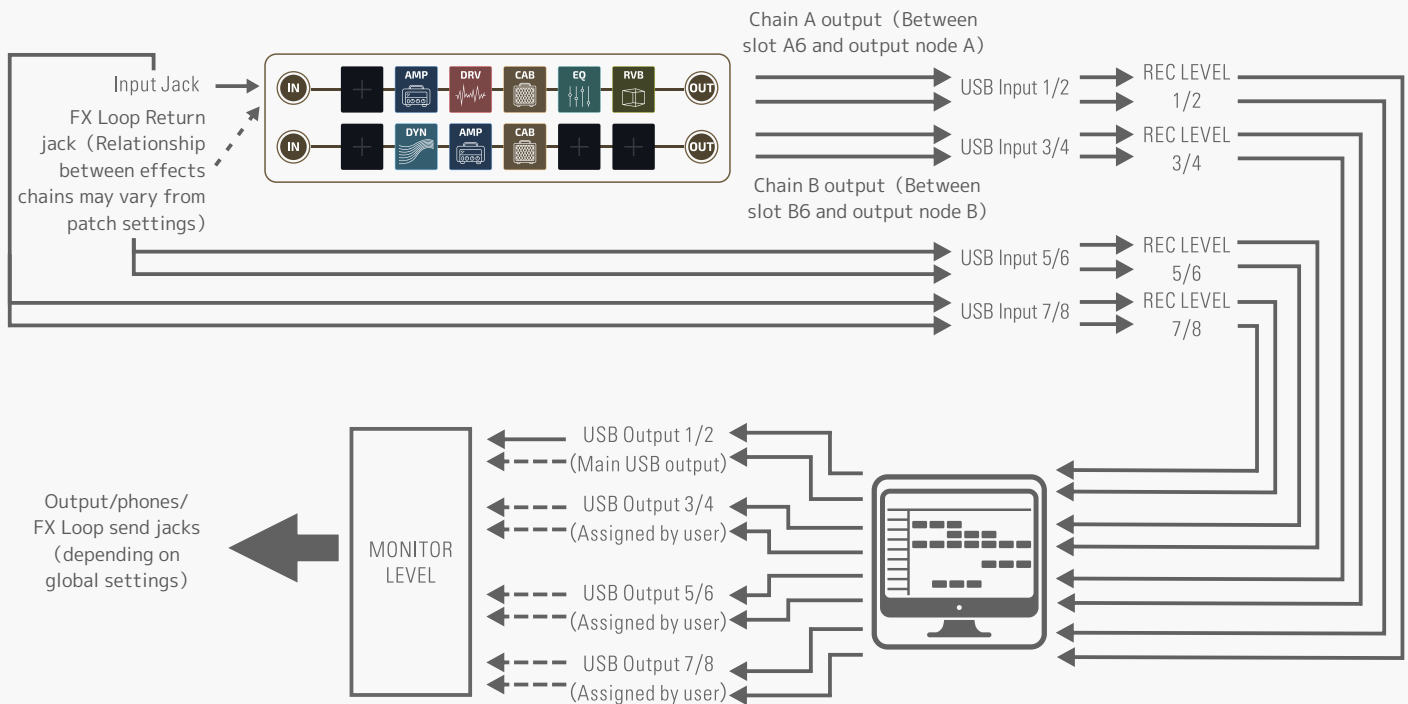
そのレンジは Mute ~ -60dB ~ +6dB です。デフォルト設定は 0dB です。

OUTPUT SOURCE と **FX SND SOURCE** で USB audio の出力先を決めます。

デフォルト設定では、OUTPUT SOURCE → USB OUT 1/2、FX SND SOURCE → USB OUT OFF です。

グローバル

下図がハードウェアと USB オーディオインターフェースです。



USB オーディオインターフェース機能ガイド (アドバンス版)

本機を USB オーディオインターフェースとして使用する際のアドバンスヒントをご紹介します。

例 1 : 異なる出力をモニターする

ジャックと FX loop send ジャックで異なる信号をモニターしましょう。この例では、ギターを L 入力に接続し、ベースを R 入力に接続します。これら 2 つのインストルメントを異なるエフェクトを使いながら同時に録音します。

1. ジャックにヘッドフォンを接続し、FX loop send ジャックにモニターアンプを接続します。ループセンドには Y ケーブルを使用します。(アンバランス接続)
2. DAW を立ち上げ 2 x モノトラックを作ります。track 1 入力 → USB Audio Input 1, output → USB Audio Output 1/2、track 2 入力 → USB Audio Input 3, output → USB Audio Output 3/4。両トラックのモニターをオンにします。
3. 本機の USB Audio メニューに入り、OUTPUT SOURCE → USB OUT 1/2、FX SND SOURCE → USB OUT 3/4 にセットします。
4. I/O メニューに入り、OUTPUT SOURCE & FX SND SOURCE → USB にします。
5. この接続例で使用するパッチは、エフェクトチェーン A/B パラレルにしてモノエフェクトのみを使います。
6. エフェクトチェーン A 入力 → L 入力、出力 → output ジャック
7. エフェクトチェーン A 入力 → L 入力、出力 → FX loop send ジャック
8. ギター信号がヘッドフォン、ベース信号がモニターアンプでモニターできます。

グローバル

例 2 : Dry/Wet トラックを同時録音または Dry 録音、モニター Wet

本機のマルチ USB オーディオ I/O からマルチな dry/wet トラックを DAW に録音できます。この例は、P01-1 Ampero Strikes! ファクトリーパッチを使ってみましょう。全てのグローバル設定はデフォルト設定のままです。

1. ヘッドフォンを phones ジャックにつなぎ、ギターは L 入力に接続します。
2. DAW を立ち上げ 2 x モノトラックを作ります。track 1 入力 → USB Audio Input 1/2、output → USB Audio Output 1/2、track 2 入力 → USB Audio Input 7, output → USB Audio Output 1/2。両トラックのモニターをオフにします。
3. DAW で 2 トラックをセットし、両チャンネルを同時に録音します。
4. これでエフェクトがかかったステレオギタートラックとモノドライギタートラックができました。

Wet 信号がいない場合は、ステップ (2) でオーディオトラックを 1 つだけ作り、USB Audio Input 7 (7/8 どちらでも使えます。) に入力をセットします。

例 3 : リアンプまたはドライトラックの音色作り


本機の USB audio 出力をエフェクトチェーンに送り「リアンプ」できます。この例は、全てのグローバル設定はデフォルト設定のまま、いくつかの guitar/bass dry DI トラックが必要になります。

1. エフェクトチェーン A のみを使用した新たなパッチを作ります。入力ノードを Source → USB OUT 3/4 にセットし、INPUT CH → L、その他のパラメーターはデフォルトのままにします。
2. AMP と CAB モジュールを AMP → CAB の順でパッチに入れます。
3. DAW を立ち上げ 2 x トラックを作ります。track 1 入力 → None (なし)、output → USB Audio Output 3/4、track 2 入力 → USB Audio Input 1, output → USB Audio Output 1/2。両トラックのモニターをオフにします。
4. DAW 内で track 2 のみ録音し、dry トラック (Audio Clip A) → track 1 へ送ります。
5. Phones ジャックにヘッドフォンをつなぎ、モニターアンプと output L/R ジャック (バランス) を接続します。
6. DAW をプレイバックすると track 1 で dry トラックが聴けます。エフェクトと Audio Clip A がモニターできます。(AMP & CAB のセッティングによって異なります。)
7. AMP & CAB のパラメーターを調整します。
8. DAW 内のループスイッチをオフにします。track 1 を再生しながら track 2 で録音します。(6) (7) で聴いた wet トラックが得られます。
9. この方法で「リアンプ」を繰り返します。

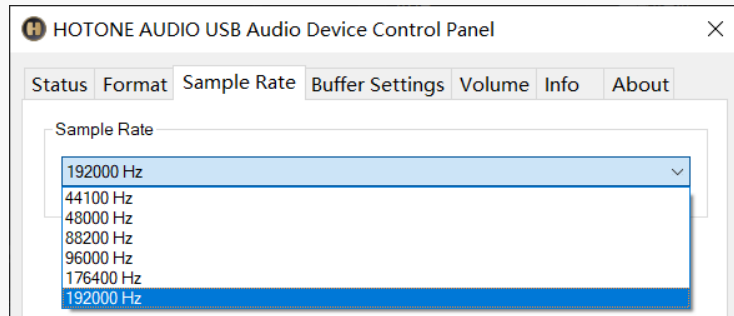
トーンの変更は (1) ~ (7) だけで行えます。

グローバル

Ampero II Stomp の USB オーディオ サンプル レートの設定

Windows ユーザーの場合：まず、最新の HOTONE GENERIC USB ASIO DRIVER をコンピューターにダウンロードしてインストールしてください。Ampero II Stomp がコンピューターに接続されたら、システム トレイ上の  アイコン（通常はデスクトップの右下隅にあります）をクリックして、ドライバー ソフトウェア パネルを開きます。

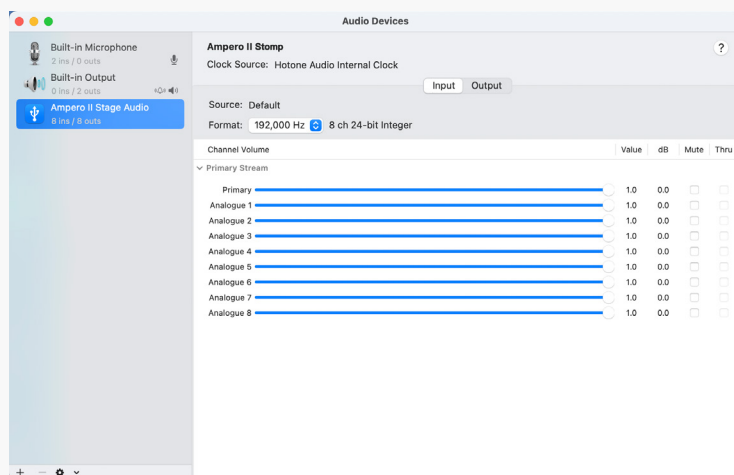
[サンプル レート] パネルを使用して、USB オーディオのサンプル レートを設定できます。



Reminder

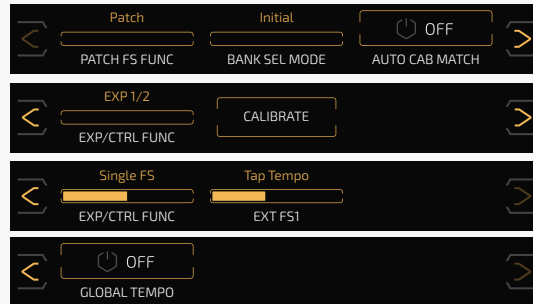
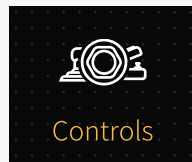
上記の手順を実行した後、サンプルレートパネルに「44100 Hz」以外のオプションがない場合は、公式 Web サイトにアクセスして Ampero II Stomp USB オーディオファームウェアファイル（V2.01 以降）をダウンロードし、更新してください。ファームウェアアップデートガイドはファイルに含まれています。アップデートが完了したら、もう一度お試しください。

Mac ユーザーの場合：Ampero II Stomp をコンピューターに直接接続し、Mac で「Audio MIDI Setup」アプリケーションを開き、「Ampero II Stomp Audio」を選択し、「Format」オプションを使用して USB オーディオ サンプル レートを設定します。



グローバル

コントロール



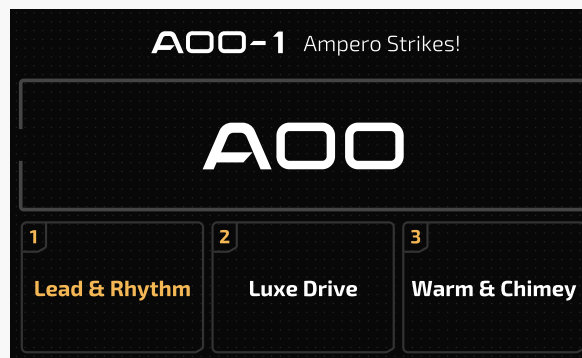
このコントロールメニューでは、パッチフットスイッチ機能、バンクセレクトモード、自動キャビネットマッチング、外部コントローラーの設定が行えます。

PATCH FS FUNC で、パッチモードでフットスイッチ 1～3 を押したときの追加機能を選択します。

- パッチ：フットスイッチ 1～3 を押すと、現在のバンクのパッチ 1～3 を選択できます。現在のパッチに対応するフットスイッチをもう一度押すと、何も機能しません。
- パッチ / FX スロット 1：現在のパッチに対応するフットスイッチを押すと、そのパッチのエフェクト スロット 1 のモジュールのオン / オフを切り替えます。
- パッチ / シーン 2：現在のパッチに対応するフットスイッチを押すと、そのパッチのシーン 2 に切り替わります。
- パッチ / バイパス：現在のパッチに対応するフットスイッチを押すと、ユニットがバイパスされます。

BANK SEL MODE：2 バンクのセレクトをスイッチします。Patch Mode では「Initial」と「Wait」があります。

- Initial/ イニシャル：バンクの切り替え後、新しいパッチへ即座にジャンプします。
- Wait/ ウェイト：バンク切り替え直後パッチは切り替わりません。（フットスイッチ LED は点滅を続けます。）再度フットスイッチを踏むとパッチに入れます。



このメニューでは、フットスイッチをもう一度タップして選択を確定するまで、現在使用しているパッチは変更されません（Ampero II Stomp のフットスイッチ LED は点滅し続けます）。

AUTO CAB MATCH 機能：AMP/ アンプを変更するとそれに合う CAB/ キャビネットをマッチングしてくれます。デフォルト設定はオフです。

- AMP と CAB モジュールが 1 つであれば良い機能です。
- AMP の選択に合わせて自動的に CAB が選ばれます。マッチングする CAB はエフェクトリストをご覧ください。

グローバル

EXP/CTRL FUNC では、EXP/CTRL ジャックの動作モードと外部フットスイッチの機能を設定できます。

選択可能な項目は以下のとおりです。

- EXP/CTRL FUNC : EXP 1/2 (エクスプレッションペダル接続)、Single FS (シングルフットスイッチコントローラー)、Dual FS (デュアルフットスイッチコントローラー)
 - **EXP 1/2** に設定すると、エクスプレッションペダルのキャリブレーションを行うための「CALIBRATE」オプションが表示されます。
 - **Single FS** に設定すると、外部フットスイッチの機能を選択するための「**EXT FS1**」オプションが表示されます。
 - **Dual FS** に設定すると、外部フットスイッチの機能を選択するための「**EXT FS1**」および「**EXT FS2**」オプションが表示されます。

EXT FS1/EXT FS2 は以下のように設定できます。

- Loop Rec/Play: ループフレーズを録音 / 再生します。
- Loop Stop: ルーパーの再生を停止します。
- Loop Undo/Redo: アンドゥ / リドゥ機能を実行します。
- Loop 1/2 SPD: 1/2 速録音 / 再生のオン / オフを切り替えます。
- Looper Rev: 逆再生録音 / 再生のオン / オフを切り替えます。
- Looper: ルーパーメニューに入ります。
- Looper Exit: ルーパーメニューを終了します。
- Tuner: チューナーに入ります / 終了します。
- Drum: ドラムメニューに入ります / 終了します。
- Drum Play/Stop: ドラム再生を開始 / 停止します。
- Bank+/Bank-: バンクを上下に切り替えます。
- Tap Tempo: タップテンポ機能を使用します。
- Patch+/Patch-: パッチを上下に切り替えます。
- Scene 1-3: 現在のパッチのシーン 1-3 に切り替えます。
- EXP 1/2: EXP 1/2 を切り替えます。
- A1-B6 オン / オフ : 対応するスロットのオン / オフを切り替える。

さらに、**EXP/CTRL FUNC** を Single FS に設定すると、EXT FS1 はデフォルトで**タップテンポ**に設定されます。

EXP/CTRL FUNC を Dual FS に設定すると、EXT FS1 はデフォルトでバンク - に、EXT FS2 (または EXT FS4) は**デフォルトでバンク +** に設定されます。

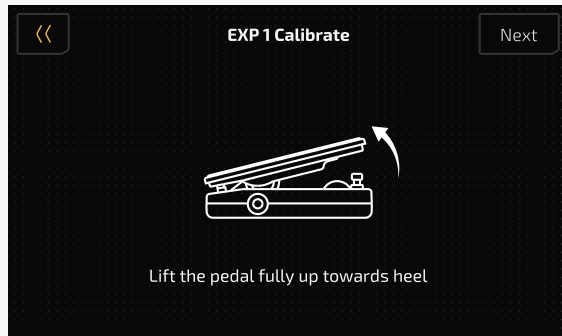
グローバル

キャリブレート（調整）

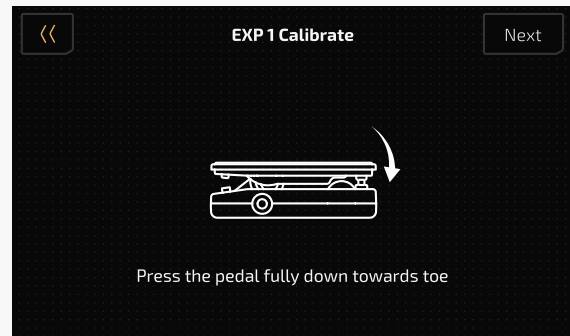
Calibrate オプションは、エクスプレッションペダルのキャリブレーションに役立ちます。

設定したエフェクトに対してスweepによる変化がほとんどないか、または大きすぎる場合は、エクスプレッションペダルのキャリブレーションを行うことが重要です。選択パネルの Calibrate を押すと、以下の手順が表示されます。

ペダルを最大まで上げて NEXT を押してください。



ペダルを踏み込んで NEXT を押してください。

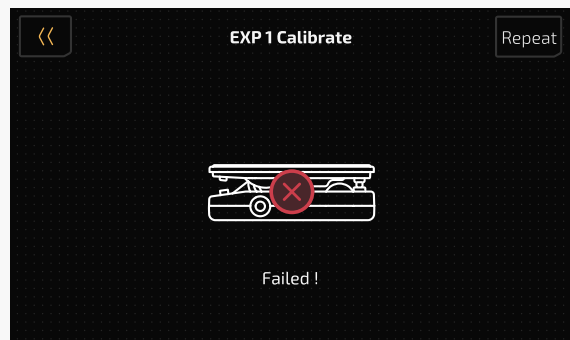


キャリブレーションが設定され、次のメッセージが表示されます。



前のメニューに戻るには「BACK」を押します。

キャリブレーションに失敗した場合、次のメッセージが表示されます。

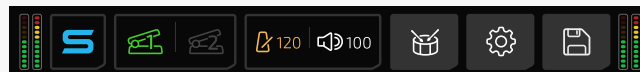


「REPEAT」を押すと、キャリブレーションプロセスが再開されます。

または、「BACK」を押してキャリブレーションプロセスを終了し、前のメニューに戻ります。

GLOBAL TEMPO は、すべてのパッチテンポを単一のグローバルテンポに置き換えることができます。

GLOBAL TEMPO を有効にすると、メインディスプレイのテンポアイコンがシステムのテーマカラーで表示されます。



この時点で、アイコンをクリックしてパラメータを調整したり、タップテンポ機能を使用したりすると、グローバルテンポが直接変更されます。DRUM SYNC と、MOD、DLY、FREQなどのモジュール内のエフェクトの Sync スイッチをオンにすると、ドラムの BPM またはエフェクトのタイム/レートがグローバルテンポに同期します。グローバルテンポはパッチを切り替えても変更されず、シャットダウン時に自動的に保存されます。

グローバル

MIDI セッティング

このメニューで、MIDI 入力ソース、MIDI I/O チャンネル、MIDI clock I/O オプションを設定します。



MIDI IN SOURCE で MIDI 入力ソースを決めます。

- DIN Only : MIDI IN ジャック (5pin) のみでメッセージを受けます。
- USB Only : USB ジャックのみでメッセージを受けます。
- Mixed : MIDI IN ジャック (5pin) と USB の両方でメッセージを受けます。

デフォルト設定は **Mixed** です。

INPUT CH (DIN/USB) オプションは、USB/MIDI ジャックの MIDI 入力チャンネルを設定します。

設定範囲は 1 ～ 16 のオムニチャンネルで、デフォルトはすべてオムニチャンネルです。

CLOCK SOURCE では、他のデバイスとの同期に使用する MIDI クロックソースを選択できます。

- Internal: 内部クロックのみを使用します。
- DIN Only: 外部クロックのみを使用し、MIDI IN 端子から MIDI クロックメッセージを受信します。
- USB Only: 外部クロックのみを使用し、USB 端子から MIDI クロックメッセージを受信します。
- External: 外部クロックのみを使用し、MIDI IN/USB 端子の両方から MIDI クロックメッセージを受信します。
- Mixed: 内部 / 外部クロックソースの両方を使用します (MIDI IN 端子と USB 端子の両方から MIDI クロックメッセージを受信します)。後から受信したクロックメッセージが前のメッセージに置き換わります。

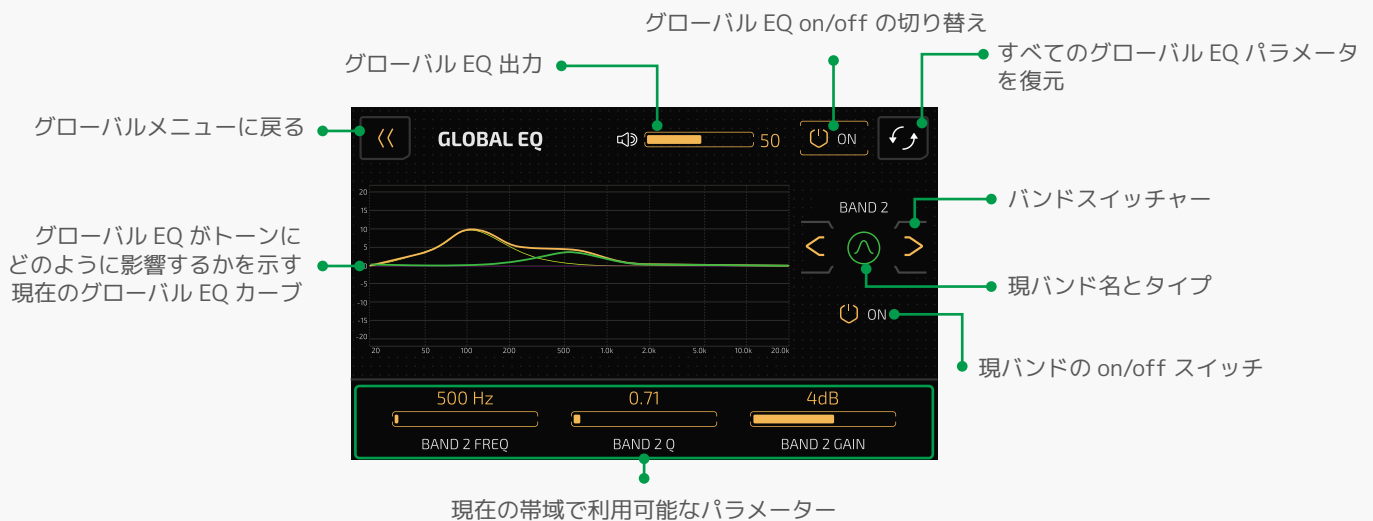
デフォルトは **Mixed** に設定されています。クロックソースを DIN Only または USB only に設定すると、Ampero II Stomp のタップテンポは機能しません。

CLOCK OUT (DIN/USB) は、MIDI クロック出力のオン / オフを切り替えます。オンにすると、Ampero II Stomp をメインの MIDI クロックとして使用します。クロック出力を使用する場合、外部クロック入力は無視されます。**CLOCK SOURCE** を **DIN/USB Only** に設定すると、**MIDI クロック出力は行われません**。デフォルトはすべてオフに設定されています。

グローバル

グローバル EQ

このメニューでは、Ampero II Stomp のグローバル EQ を設定して、全体的なトーンを調整できます。



low/high カット、low/high シェルフフィルター、バンド on/off 付きのミッドバンドからなる 4 バンドのパラメトリック EQ です。

- LOW CUT：低域をカットするハイパスフィルターです。FREQ と Q パラメーターを備えています。
- LOW SHELF：低域の boosts/cuts できるシェルフタイプのフィルターです。FREQ、Q、GAIN パラメーターを備えています。
- BAND 1-4：中域の boosts/cuts できるバンドパスタイプ（ピーク）フィルターです。FREQ、Q、GAIN パラメーターを備えています。
- HIGH SHELF：高域の boosts/cuts できるシェルフタイプのフィルターです。FREQ、Q、GAIN パラメーターを備えています。
- HIGH CUT：高域をカットするハイパスフィルターです。FREQ と Q パラメーターを備えています。

パラメーターの詳細：

- FREQ：周波数帯域は 20Hz ～ 20000Hz です。各バンドのデフォルト周波数は以下の通りです。
LOW CUT & LOW SHELF：20Hz
BAND 1：100Hz
BAND 2：500Hz
BAND 3：1600Hz
BAND 4：5000Hz
HIGH CUT & HIGH SHELF：20000Hz
- Q：フィルター Q はバンド幅またはカットフィルターのなだらかさを 0.1 ～ 10 で調整します。デフォルトは全て 0.71 です。
- GAIN：フィルターゲインを -12dB ～ +12dB で調整します。デフォルトは 0dB です。
- Volume：グローバル EQ 出力を 0 ～ 100 で調整します。デフォルトは 50 です。

Reminder

デバイスと耳を保護するため、グローバル EQ パラメータは慎重に設定してください。

USB オーディオはグローバル EQ の影響を受けません。

バンドが動作しない場合は、そのバンドがオンになっているかどうかを確認してください。

リセットボタンを押すと、すべてのグローバル EQ パラメータがリセットされます。

パッチ / エフェクト（リバーブなど）を使用している場合、DSP パワーを大量に消費します。

この場合、グローバル EQ をオンにすると（特にすべての出力に適用すると）、システムがオーバーロードする可能性があります。

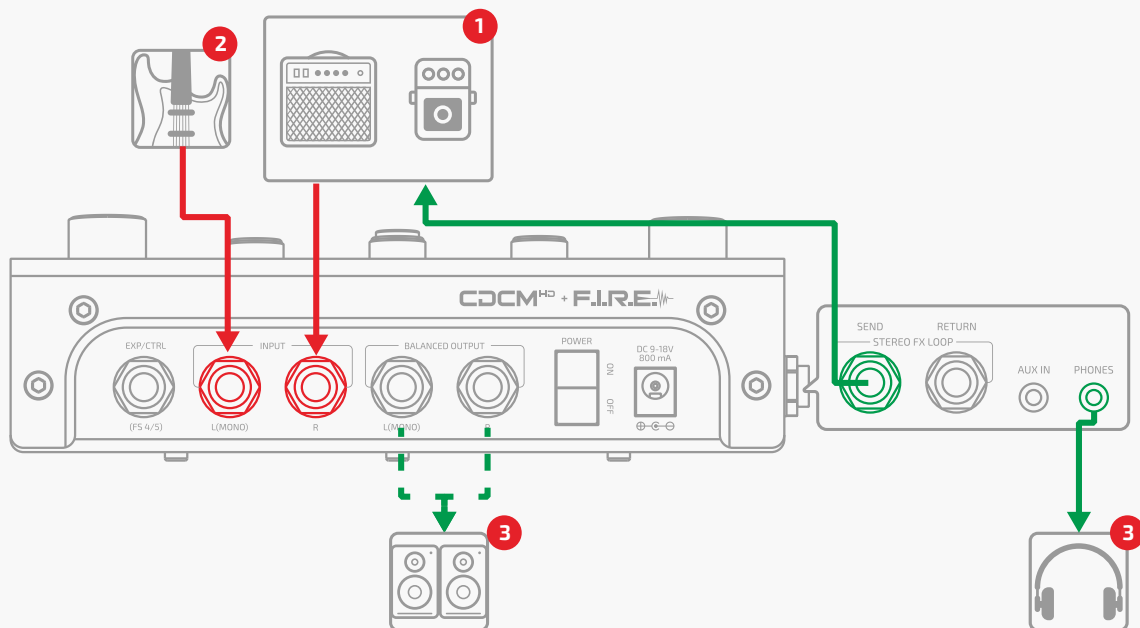
グローバル

サウンドクローン

サウンドクローン機能は、HotoneがCDCM HD+F.I.R.E. モデリング技術を初めて採用した、ユーザーエンドのブラックボックス・リバーブ・モデリング機能です。アンプやペダルの音色特性を素早くキャプチャーし、正確に再現します。この機能はグローバル設定から利用でき、作成された音色はCLONEエフェクト・モジュールに保存し、エフェクト・チェーン内で使用できます。

サウンドクローン機能は、アンプ、キャブ、ディストーション・ペダル、ブースター、またはそれらの組み合わせをクローンできます。ただし、クリーンシグナルがミックスされたモジュレーション、ディレイ、リバーブ、ドライブペダル(例:TSスタイルのペダル)はクローンできません。コンプ/EQペダルを個別にクローンすることは推奨しません。

ターゲットデバイスの接続



(1) SEND をターゲットデバイスの入力に接続します。次に、ターゲットデバイスのマイクまたは出力を Ampero の INPUT R に接続します。

ご注意

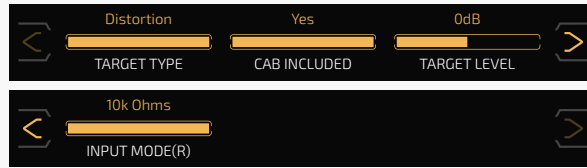
- ・アンプヘッドのクローニングは、両方のデバイスを損傷する可能性があるため、Speak Out を本デバイスの INPUT R に直接接続しないでください。プリアンプセクションのみをクローンしたい場合は、アンプヘッドの SEND 出力を INPUT R に接続します。アンプヘッド全体をクローンするには、バランス信号出力 (DI Out) を使用するか、INPUT に接続する前にスピーカー出力をリアクティブロードボックスに接続します。R. チューブアンプヘッドの場合、SEND または DI Out 接続を使用する際の損傷を防ぐために、スピーカー出力が常にロードボックスまたはキャビネットに接続されていることを確認してください。
- ・マイクを使ってアンプ全体のセットアップをクローンする場合は、プリアンプまたはオーディオインターフェースと組み合わせます。プリアンプ/オーディオインターフェースのライン出力をデバイスの INPUT R に接続してクローニングします。
- ・マイクを使用して完全なアンプ設定をクローンする場合、環境は最終的なクローン結果に影響を与えます。自然な残響を最小限に抑えた環境でクローニングすることをお勧めします。

(2) 楽器を Ampero の INPUT L に接続し、ターゲットレベルのテストとトーンクローン結果の微調整を行います。

(3) モニタリング用にヘッドフォンを Ampero の PHONES に接続するか、バランス出力を同時に使用してモニターに接続します。

グローバル

パラメータの調整



TARGET TYPEで、ターゲットデバイスがクリーンかディストーションかを選択します。これは最終的なクローン結果に影響します。ターゲットデバイスの歪みレベルに合わせて慎重に選択してください。

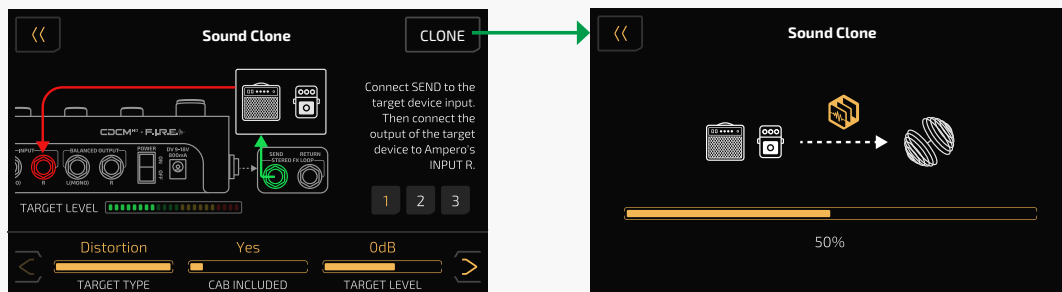
CAB INCLUDEDで、ターゲットデバイスにキャビネットが含まれているかどうかを選択します。キャビネットはクローン結果に影響します。マイクを使用してアンプ全体のセットアップをクローンする場合、またはアンプ/ペダルでキャビネットシミュレーションが有効になっている場合は、「Yes」を選択してください。

TARGET LEVELで、INPUT Rの入力レベルを調整します。このオプションとターゲットデバイスのボリューム設定を組み合わせ、適切な入力レベルを設定してください。

INPUT Rに1/4インチTSケーブルが接続されている場合、**INPUT MODE (R)**でINPUT Rの入カインピーダンスを調整し、様々なターゲットデバイス(1MΩ、4.7MΩ、10kΩから選択可能)に合わせてください。入カインピーダンスがターゲットデバイスの出カインピーダンスの10倍以上であることを確認してください。

サウンドクローンの開始

パラメーターを調整したら、「CLONE」ボタンを押してサウンドクローン処理を開始します。



クローン作成中はターゲットデバイスの設定を調整しないでください。

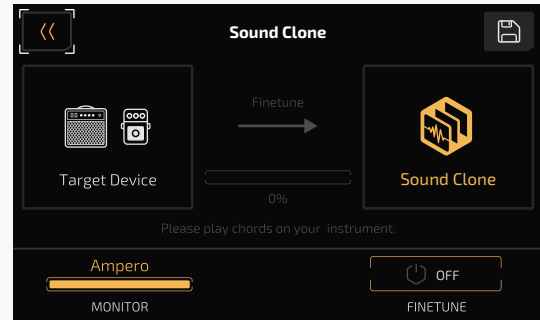
ターゲットデバイスのレベルが高すぎる、低すぎる、または中断された場合は、プロンプトが表示されます。

最初の手順に戻ってパラメータを再調整する必要があります。

グローバル

トーン比較/微調整

クローン作成後、トーン比較/微調整インターフェースが表示されます。



タッチスクリーン、クイック・アクセス・ノブ1、またはフットスイッチ1を使用して、ターゲット・デバイスの信号とクローン・トーンを切り替えることができます。音色の違いを感じた場合は、FINETUNEをオンにして微調整モードに切り替えてください。微調整中は、できるだけ多くのコードを演奏し、広い音域をカバーしてください。

トーンの保存

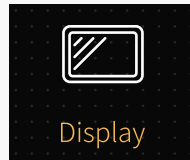
比較/微調整が完了したら、 ボタンをクリックしてトーン保存インターフェースに入ります。



Amperoにトーンを保存したら、コンピューターやモバイルアプリを使ってエクスポートまたはアップロードし、コミュニティで共有できます。

グローバル

ディスプレイ



このメニューではモードと UI 言語が設定できます。

DISPLAY MODE で 2 つのディスプレイモードが選べます。

Mode 1：デフォルトディスプレイモードはパッチナンバーが表示されます。

Mode 2：パッチネームが表示されます。

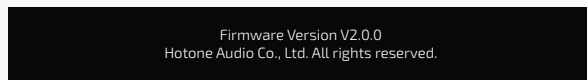
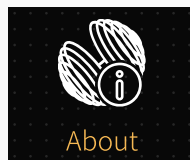
STOMP MODE を使用すると、Stomp モードでフットスイッチ /FX チェーン表示を切り替えることができます。

LANGUAGE で UI 言語を切り替えます。

COLOR で 7 色の UI カラーが選べます。

DISPLAY TIME はエネルギーセービングモードへ入る時間を設定します。常に On、1min、5min、10min、20min、30min、40min、50min、60min から選べます。スイッチ動作やスクリーンタッチで復帰します。

アバウト



本機のファームウェアやハードウェアの情報が表示されます。

グローバル

ファクトリー・リセット



このメニューを使ってファクトリーリセットを実行します。

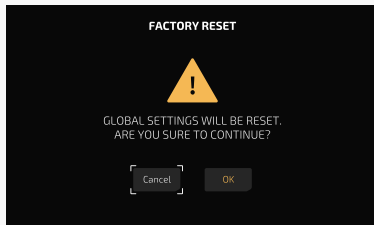
- ・グローバルリセット：すべてのグローバル設定を工場出荷時のデフォルトにリセットします。パッチは影響を受けません。
- ・パッチリセット：パッチ A00-1 から A32-3 を工場出荷時の設定にリセットします。その他のデータは影響を受けません。
- ・全データリセット：すべてのユーザーデータとすべての設定を削除してファクトリーリセットを実行します。

ニーズに応じて選択してください。

Reminder

Ampero II Stomp をリセットすると、保存した変更内容と個人設定の一部またはすべてが消去されますのでご注意ください。リセットを実行すると元に戻すことはできませんので、工場出荷時設定にリセットする前に設定をバックアップしてください。

工場出荷時設定にリセットを押すと、この画面に警告が表示されます。



グローバルリセットを選択



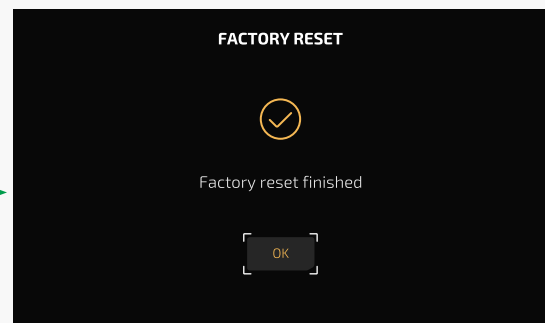
リセットパッチの選択



すべてをリセット

OK を押すとファクトリーリセットを実行します。Cancel を押すと前のメニューに戻ります。

ファクトリープリセットを続行すると、リセット中であることを示すこの画面が表示されます。リセット中は電源を抜かないでください。電源を抜くと、Ampero II Stomp が誤動作する可能性があります。ファクトリーリセットが完了すると、このメッセージが表示されます。OK を押すとメインメニューに戻ります。

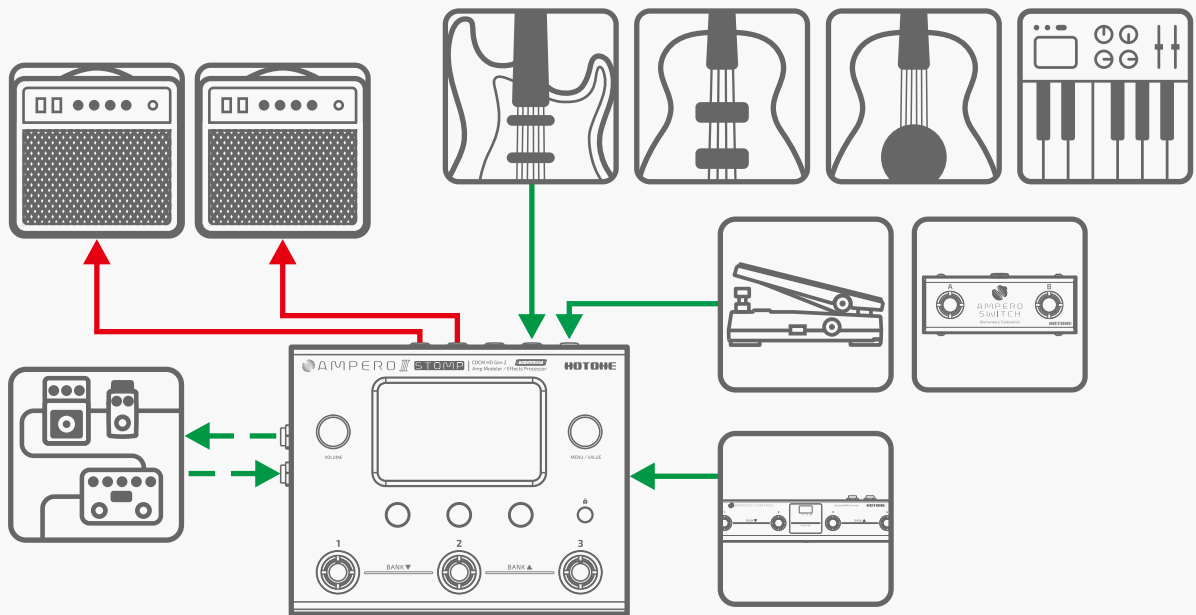


セットアップ例

本機 Ampero II Stomp との接続例を紹介します。

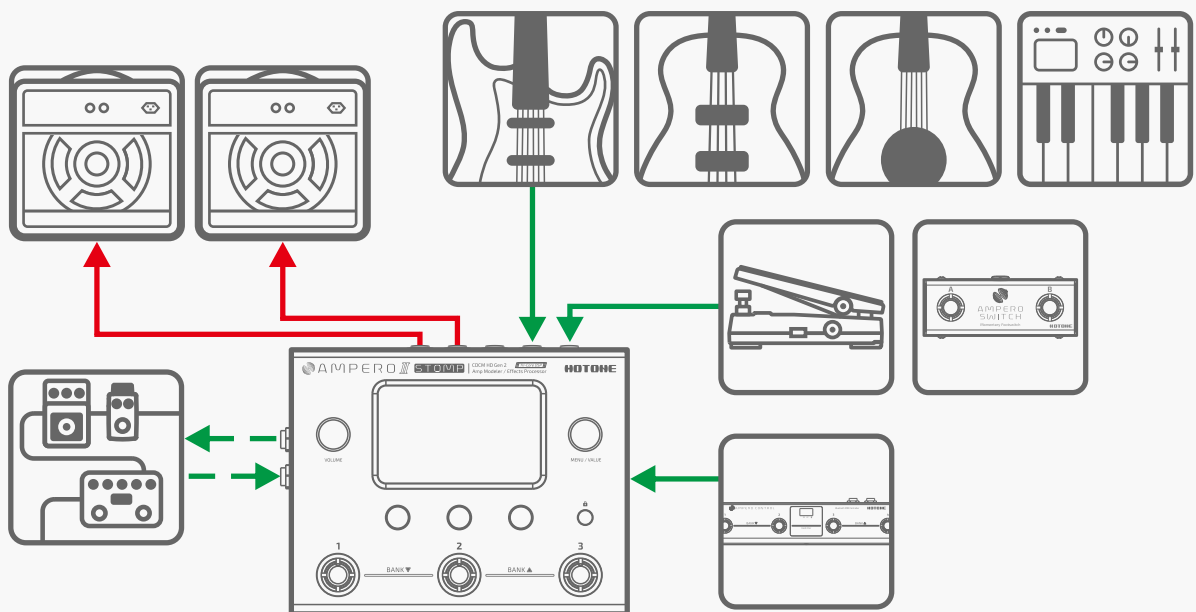
アンプを使用したセットアップ例

インストルメントを本機のL入力ジャックに接続する。(ステレオ接続の場合はL+R)この場合は、プログラム内に AMP & CAB モジュールを使用しません。音色を変えたい場合は PRE AMP モジュールを使用します。FX ループジャックを使用する際は、FX SND/RTN/LOOP モジュールを使用するか、入出力ノードを的確に使用します。

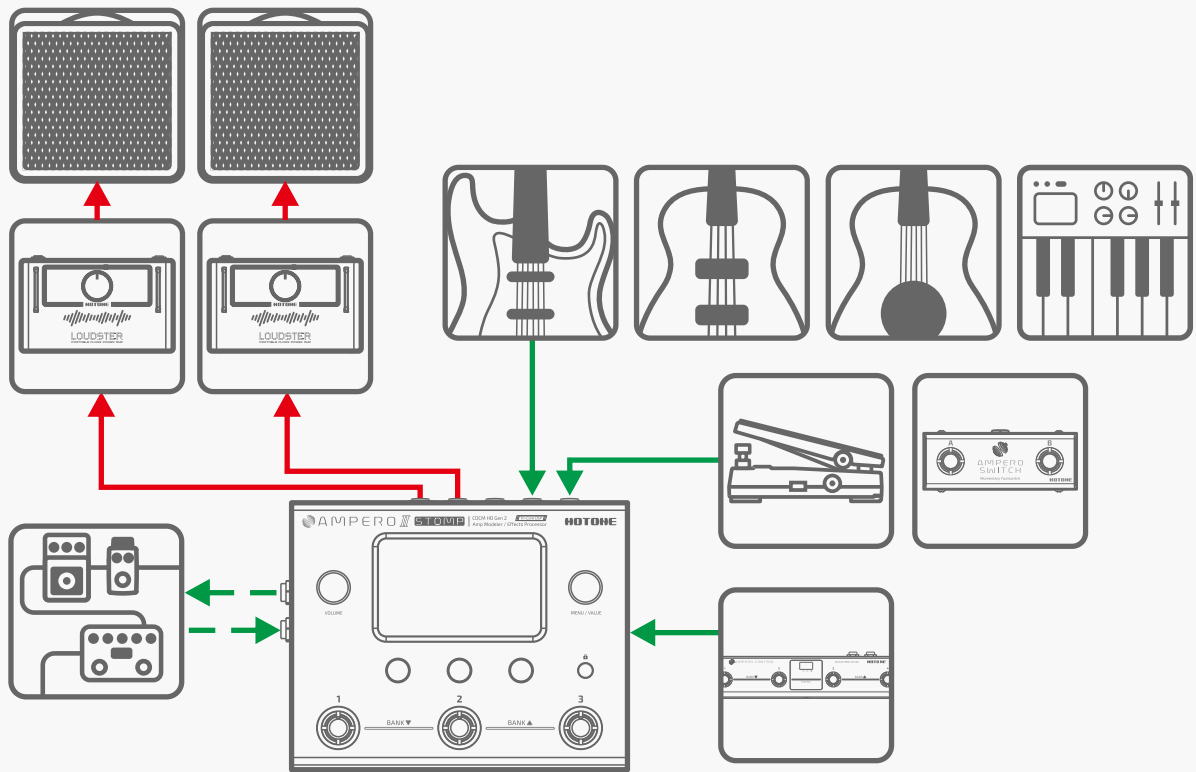


アンプリターンへの接続 or パワー・アンプ /FRFR キャビネットを用いる場合

本機出力をアンプの FX ループリターンまたはパワー・アンプ入力に接続します。アンプが一台の場合は L チャンネルを使用します。FRFR アンプを使用しない場合は、CAB モジュールをオフにしてください。AMP モジュールは接続するアンプによって、音が耳障りだったり、ブーミーだったりする場合があります。そんな場合は AMP ではなく PRE AMP モジュールを試してください。



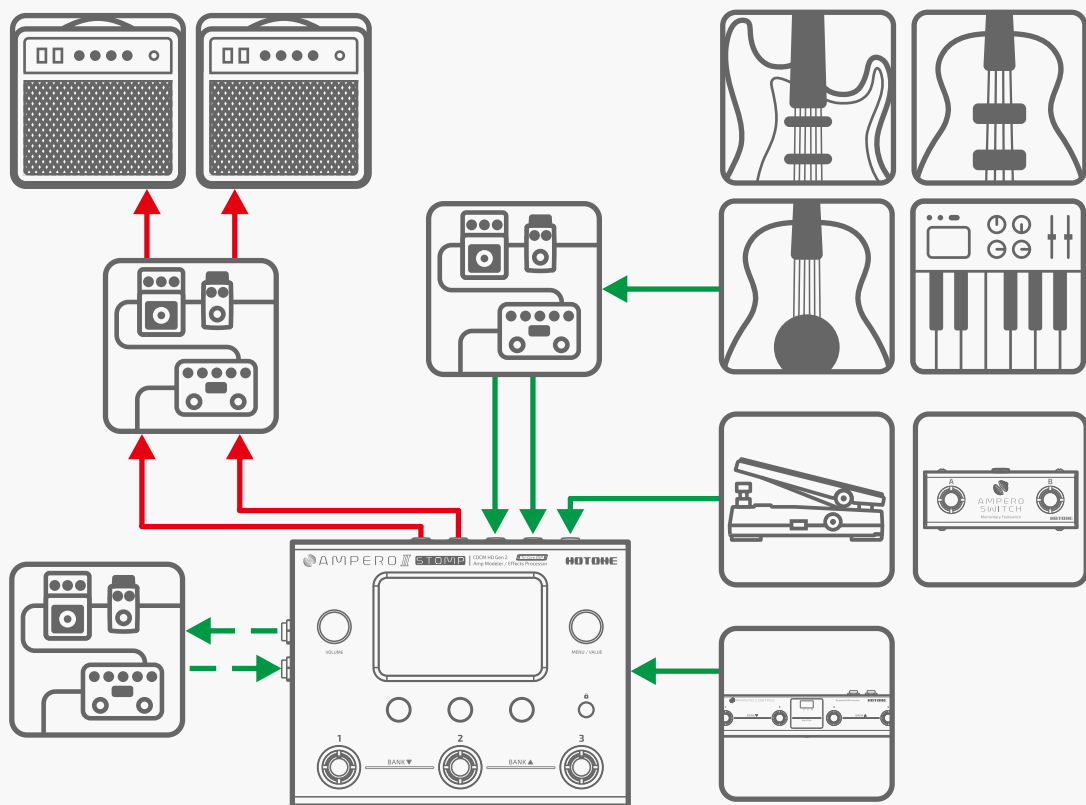
セットアップ例



ペダルボードとの接続

ペダルボードに入れてペダルやコントローラーと使用する場合は、本機をコアデバイスとして接続することを推奨します。その場合、FX ループを使用すると思いますが、モジュールやノードの使用に気をつけてください。

ペダルとの接続によって起こるボリュームドロップは、パッチボリュームの調整で解決しましょう。DSP または Analog バイパスモードはトーンを大きく変化させる可能性があります。(例：前にファズペダルを繋いでるような場合) インピーダンスマッチングによってトーンが変わってしまうような場合はバイパスモードを変えてみましょう。



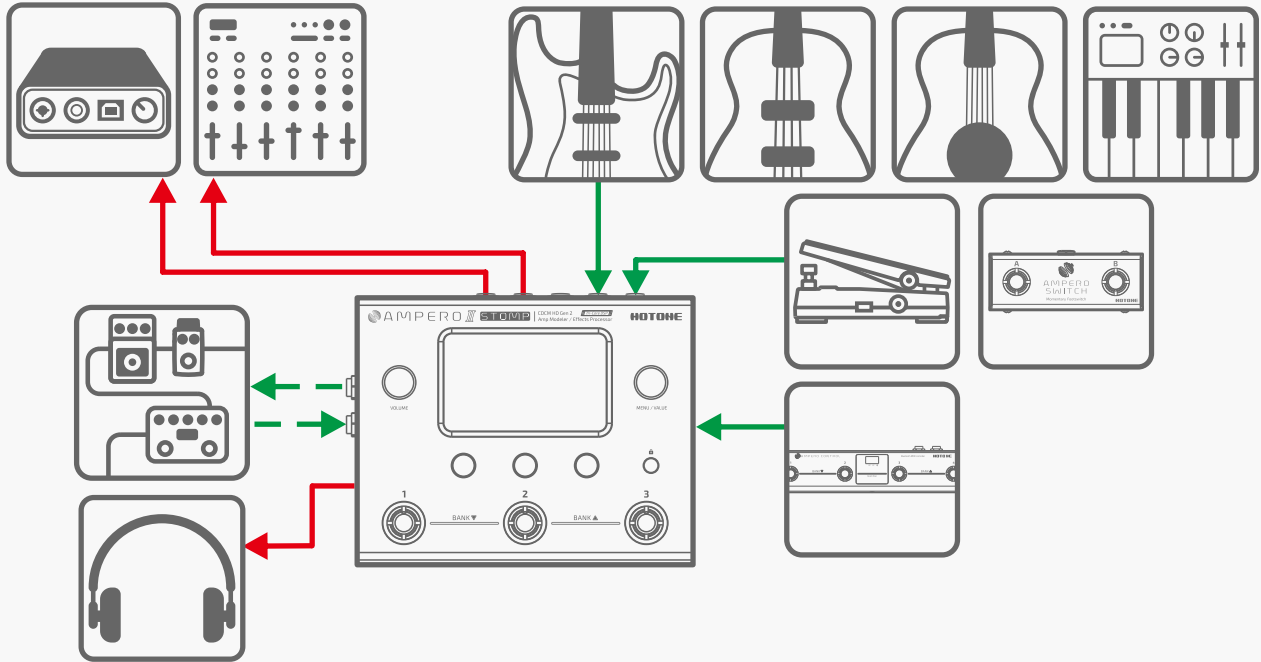
セットアップ例

ミキサー、インターフェース、他の機器への接続

ミキサーやオーディオインターフェース入力への接続は本機の出力を使用します。この接続にはバランス（TRS → XLR）接続をお勧めします。モノ接続の場合は本機 1 チャンネルを使用します。接続の際、ミキサーやインターフェースのチャンネル入力がミュートされていることを確認しましょう。

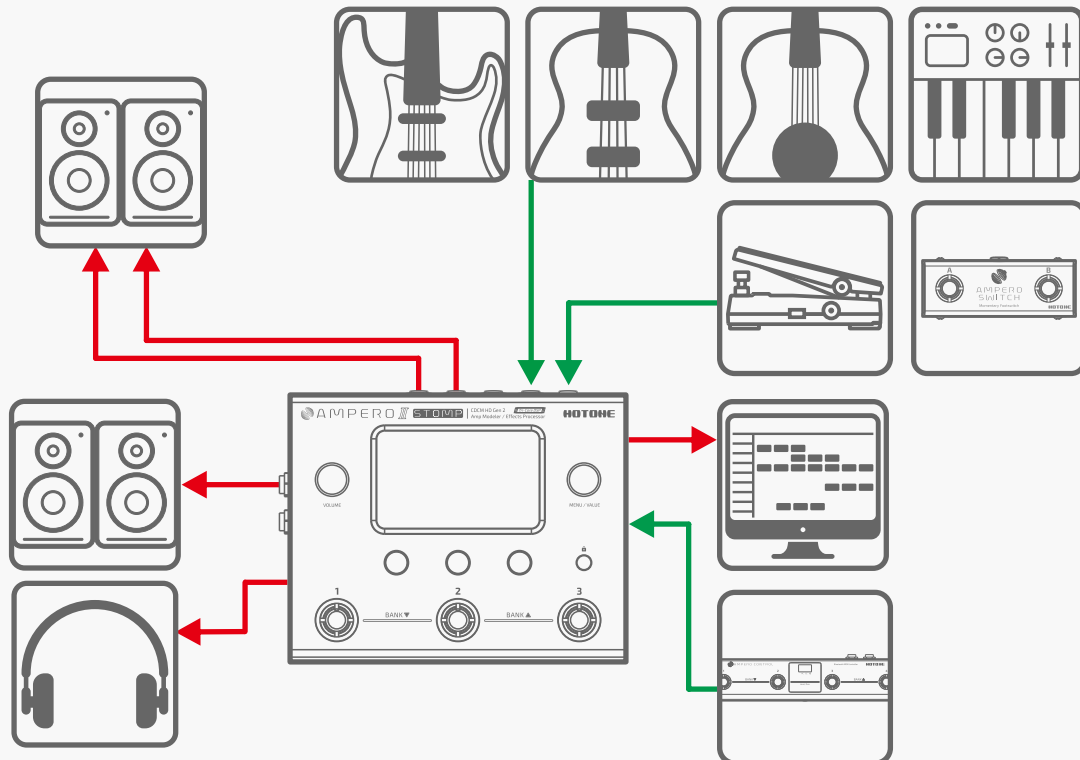
ヘッドフォンを接続する際は、耳のダメージを与えないように出力が “0” になっていることを確認してください。

この際は AMP & CAB を使用しましょう。



オーディオインターフェースとしてコンピューターと接続する

本機とコンピューターを USB 接続します。PC の場合はドライバ設定が必要ですが、mac OS はプラグ＆プレイで使用できます。信号再生はモニターやヘッドフォンに接続します。



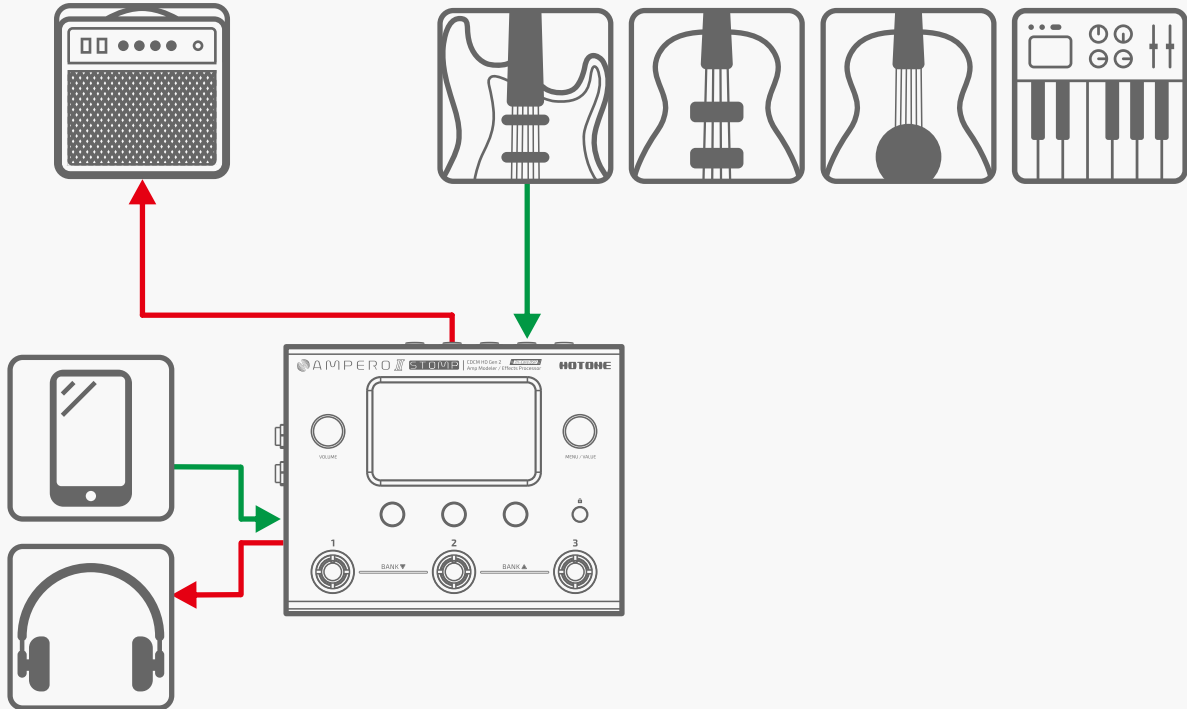
セットアップ例

AUX ラインインの使用

オーディオソース（モバイルデバイスやミュージックプレーヤー）から 1/8" ステレオケーブルで本機の AUX IN ジャックに接続します。

このライン入力は本機のエフェクトや USB オーディオには影響を与えません。

ノート：モノラインアウトを使用時は、AUX ソースもモノでしか聴けません。



エディター

本機をコンピューターに接続すると、トーンセッティング、ファイルの転送、ファームウェアの更新、セッティングの保存、IR ファイルのローディングがフリーアプリで行えます。この Ampero II Stomp エディターは Windows と macOS 両方に対応しています。

www.hotoneaudio.com/support からダウンロードして試してください。



MIDI コントロールリスト (CC)

CC#	Value	Description
0	0-2	Bank MSB: P00-1~P42-2: CC 0=0, PC=0-127 P42-3~P85-1: CC 0=1, PC=0-127 P85-2~P99-3: CC 0=2, PC=0-43
7	0-100	Patch Volume
11	0-127	Expression Pedal
13	0-127	EXP On/Off: 0-63: Off 64-127: On
16	0-127	Quick Access Para 1
17	0-127	Quick Access Para 1 parameter adjustment: 0-63: Turn down by 1 step 64-127: Turn up by 1 step
18	0-127	Quick Access Para 2
19	0-127	Quick Access Para 2 parameter adjustment: 0-63: Turn down by 1 step 64-127: Turn up by 1 step
20	0-127	Quick Access Para 3
21	0-127	Quick Access Para 3 parameter adjustment: 0-63: Turn down by 1 step 64-127: Turn up by 1 step
22	0-127	Bank - (initial mode)
23	0-127	Bank + (initial mode)
24	0-127	Bank - (wait mode)
25	0-127	Bank + (wait mode)
26	0-127	Patch -
27	0-127	Patch +
28	0-127	Unit Mode: 0-63: Stomp Mode 64-127: Patch Mode
29	0-127	Main Display Mode: 0-63: Mode 1 64-127: Mode 2
48	0-127	Slot A1 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
49	0-127	Slot A2 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
50	0-127	Slot A3 On/Off: 0-63: Off 64-127: On

CC#	Value	Description
51	0-127	Slot A4 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
52	0-127	Slot A5 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
53	0-127	Slot A6 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
54	0-127	Slot B1 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
55	0-127	Slot B2 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
56	0-127	Slot B3 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
57	0-127	Slot B4 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
58	0-127	Slot B5 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
59	0-127	Slot B6 On/Off: 0-63: Off 64-127: On
60	0-127	Tuner On/Off: 0-63: Off 64-127: On
62	0-127	Looper Menu On/Off 0-63: Off 64-127: On
63	0-127	Looper Rec/Overdub
64	0-127	Looper Play/Stop 0-63: Stop 64-127: Play
65	0-127	Looper Speed 0-63: 1/2 Speed 64-127: Normal
66	0-127	Looper Playback 0-63: Reverse 64-127: Normal
67	0-127	Looper Undo/Redo

MIDI コントロールリスト (CC)

CC#	Value	Description
68	0-127	Looper Clear
69	0-100	Looper Rec Level
70	0-100	Looper Loop Level
71	0-127	Looper Pre/Post 0-63: Post 64-127: Pre
72	0-127	Looper A/B Chain 0-63: Chain A 64-127: Chain B
73	0-127	CTRL: Status A (red LED): 0-63 Status B (green LED): 64-127
74	0-2	Tempo MSB CC74=0, CC75=40-127: 40BPM-127BPM CC74=1, CC75=0-127: 128BPM-255BPM CC74=2, CC75=0-44: 256BPM-300BPM
75	0-127	Tempo LSB
76	0-127	Tap Tempo
77	0-127	Screen Lock/Unlock Lock: 0-63 Unlock: 64-127

トラブルシューティング

電源が入らない

- ・ パワーサプライが正しく接続されているかを確認して、電源スイッチを入れる。
- ・ 電源アダプターが正常か（？）チェックする。
- ・ 適切な電源アダプターかを確認する。

音が出ない、または非常に音が小さい

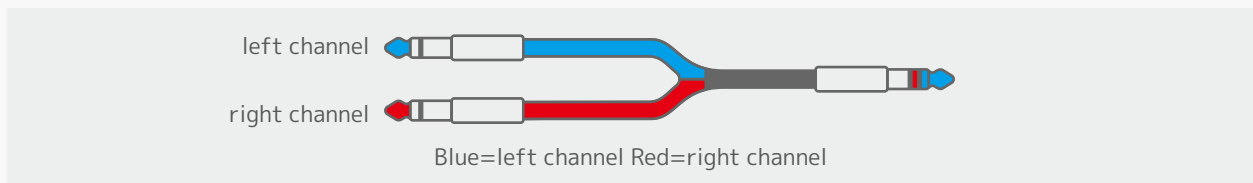
- ・ 接続方法とケーブルをチェックする。
- ・ ボリュームノブの設定を確認する。
- ・ エクスプレッションペダルがボリュームにアサインされている場合、ペダルポジションを確認する。
- ・ エフェクトモジュールのボリューム設定を確認する。
- ・ パッチボリュームセッティングを確認する。
- ・ インプットデバイスがミュートされていないことを確認する。
- ・ ノイズゲートを使用している場合に、再度チェーンパラメーターが入力とマッチされているかを確認する。

ノイズ

- ・ 接続方法とケーブルをチェックする。
- ・ 接続しているインストルメントの出力ジャックをチェックする。
- ・ 適切な電源アダプターかを確認する。
- ・ 接続しているインストルメントのノイズをチェックする。

FX ループの問題点

- ・ エフェクトチェーンに FX SND/RTN/LOOP モジュールが加えられていることを確認する。
- ・ FX SND/RTN/LOOP モジュールのパラメーターと input/output ノード、グローバルセッティングが適正セッティングされていることを確認する。
- ・ 図のような TRS Y ケーブルのワイヤリングかを確認する。



エクスプレッションペダルに関する問題

- ・ エクスプレッションペダルの on/off を確認する
- ・ ペダルをキャリブレートする。
- ・ ペダルと本機との接続は TRS ケーブルを使用する。

スペシフィケーション

デジタルプロセッシング : 24-bit /44.1kHz

周波数特性 : 20Hz – 20kHz \pm 1dB

ダイナミックレンジ : Max. 127dB (digital to analog)

エフェクト : 460 (incl. global EQ)

モジュール数 : 16

エフェクトスロット : 同時最大スロット 12

プリセット (パッチ) : 300

ルーパートイム : ステレオ 60 秒

入力 :

2 x 1/4" TS インストルメント

1 x 1/8" ステレオ Aux In ジャック

1 x 1/4" TRS エクスプレッションペダル / モメンタリーフットスイッチ (EXP/CTRL) ジャック

1 x 1/4" TRS アンバランスステレオ FX ループリターンジャック

1 x スタンダード 5 pin MIDI 入力ジャック

出力 :

2 x 1/4" TRS バランスステレオ出力ジャック

1 x 1/4" TRS アンバランスステレオ FX ループセンドジャック

1 x 1/8" ステレオヘッドフォン出力ジャック

1 x スタンダード 5 pin MIDI 出力ジャック

入力インピーダンス :

入力 : E.GT: 1M Ω 、A.GT: 4.7M Ω 、LINE: 10k Ω

FX ループリターン : 100k Ω

Aux In : 10k Ω

出力インピーダンス :

出力 : 1k Ω

FX ループリセンド : 1k Ω

ヘッドフォン : 47 Ω

入力レベル :

入力 : -17.78dBu (ノーマル) ; 14.5dBu (最大)

FX ループリターン : -17.78 dBu (ノーマル) ; 14.5dBu (最大)

Aux In : -17.78dBu (ノーマル) ; 20dBu (最大)

出力レベル :

Output: -11.76dBu (ノーマル) ; 26.25dBu (最大)

FX Loop Send: -17.78dBu (ノーマル) ; 14.5dBu (最大)

Headphones: -7.4dBu (ノーマル) ; 18.3dBu (最大)

スクリーン : 4 インチ 800 x 480 カラーダイナミックタッチスクリーン

USB ポート : USB 2.0 Type-C port、USB Audio 2.0

インパルスレスポンス : 24-bit/44.1kHz モノ WAV ファイル、1024 & 2048 ポイント、最大 50 ユーザー IR

電源仕様 : 9-18V DC センターマイナス

消費電流 : 最大 800mA (9V DC)

サイズ : W: 185mm x D: 145 mm x H: 58 mm

重量 : 1050 g