

Maxon
advanced technology works.

株式会社日伸音波製作所

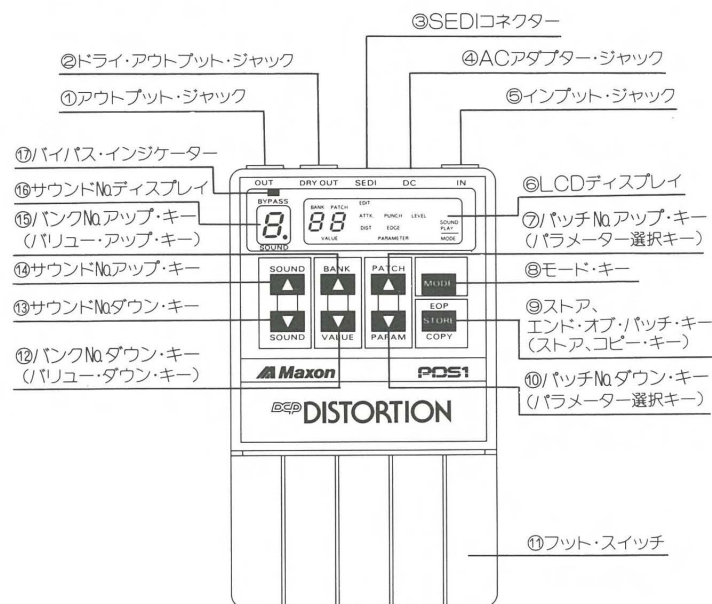
Maxon
advanced technology works.

PDS1
DISTORTION
取扱説明書

目次

§ 1	各部の名称	2
§ 2	DCPシリーズ・エフェクターの概要	3
§ 3	特長	4
§ 4	ご使用前に	5
§ 5	音を出してみよう!	
a.	接続のしかた	6
b.	電源投入の方法	7
c.	サンプル・サウンドの呼び出し	7
§ 6	音を作ってみよう!	
a.	サウンド・モードとは?	9
b.	パラメーターの変更及び書き込み	9
c.	パラメーターの概要	11
d.	コピー機能の利用法	12
§ 7	音を並び替えてみよう!	
a.	プレイ・モードとは?	14
b.	プレイ・モードのセット	16
c.	エンド・オブ・パッチの設定、解除	18
§ 8	DMI4のご紹介	19
§ 9	データ表	
a.	サンプル・サウンド・データ(サウンド・モード)	20
b.	サンプル・プログラム・データ(プレイ・モード)	20
§ 10	セッティング・テーブル	
a.	サウンド・モード	21
b.	プレイ・モード	22
§ 11	主な規格/仕様	23
§ 12	寸法図	24

§ 1 各部の名称



* キースイッチには、モードにより機能が変わるものがあります。

上図では、()内がサウンド・モードです。

* ⑪フット・スイッチは、サウンド・モードではバイパス/エフェクト・スイッチとして働き、プレイ・モードではパッチのアップ・スイッチとなります。

§2 DCPシリーズ・エフェクターの概要

DCPシリーズ・エフェクターは、画期的なフルプログラム・エフェクターです。DCPシリーズ・エフェクターを理解していただく為、従来のエフェクターとの比較をしながら説明をいたします。

従来のエフェクターですと、図1に示したようにボリューム・ツマミにより音作りを行ないました。1台のエフェクターで複数のサウンドを実現する為には、ボリューム・ツマミの位置を変える必要があり、ツマミの位置をメモし、演奏中にボリューム・ツマミを回したり又は、もう1台エフェクターを追加する必要がありました。

ところが、DCPエフェクターでは、あらかじめ音作りをしたサウンドをメモリーしておく、必要な時に瞬時に目的のサウンドを呼び出すことが可能です。又、サウンドを演奏順に並び替え、プレイ時に順番に呼び出すこともできます。

では、どうしてもそのようなことが可能なのでしょうか。DCPエフェクターには、図2に示すようにボリュームがありません。音作りの際には、従来のボリューム・ツマミに代わる“パラメーター”を選択し、従来のボリューム目盛に代わる“バリュー(数値)”を変化させて行ないます。そのオペレートは全てキーボードによって行ない、データはディスプレイに表示されます。それらのデータを全てマイクロ・コンピューターが管理している為、上記のようなことが可能となるわけです。

尚、DCPエフェクターには、サウンドをメモリーしておくエリアが、サウンド№として19個設けてありますので、1台のDCPエフェクターに従来のエフェクター19台分が集約されているともいえるでしょう。

図1

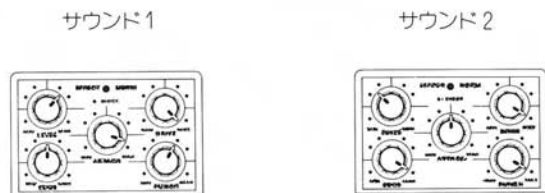
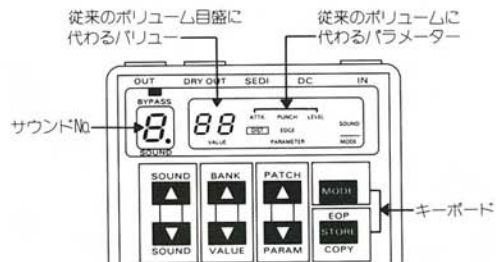


図2



§3 特長

- DCPシリーズ・エフェクターは画期的なフルプログラム・エフェクターです。すべてのパラメーター・セッティングをメモリーして、1チップ・マイクロコンピュータにより瞬時に呼び出すことが可能です。従来のラックマウント・エフェクターにしが望めなかつた操作性を、コンパクトサイズにパッケージングした、スーパー・イックイップメントです。
- トップ・プロのイメージーションをそのまま体験できるサンプル・サウンドを10種類搭載していますので、手にしたその日から究極の表現力が可能です。
- ユーザーがサウンド作りを楽しめ、そのセッティング・データを19種類記憶できるサウンド・モードを備えています。
- サウンドを任意の順番でメモリーしておく、フット・スイッチによりリアルタイムにサウンド・チェンジを行なうことができるプレイ・モードを備えています。
- DMI4(DCP MIDI インターフェイス)を追加することにより4台のDCPエフェクターをシステム化でき、各種のコンビネーション・サウンドを創り上げることができます。又、外部MIDI機器からのプログラム・チェンジ・メッセージによりコントロールできます。
- 5つのサウンド・パラメーターを備え、バリエーション豊富で重厚なディストーション・サウンドをクリエイトできます。軽く自然なディストーションから、ヘビー・メタル・サウンドまで、あらゆる種類のギターに対応し、アタック、パンチ、エッジの3種のパラメーターはミュージシャンのディストーション・サウンド・イメージを思うがままに設定可能としています。

§ 4 ご使用の前に

次のような場所でのご使用は故障などの原因となりますのでご注意ください。

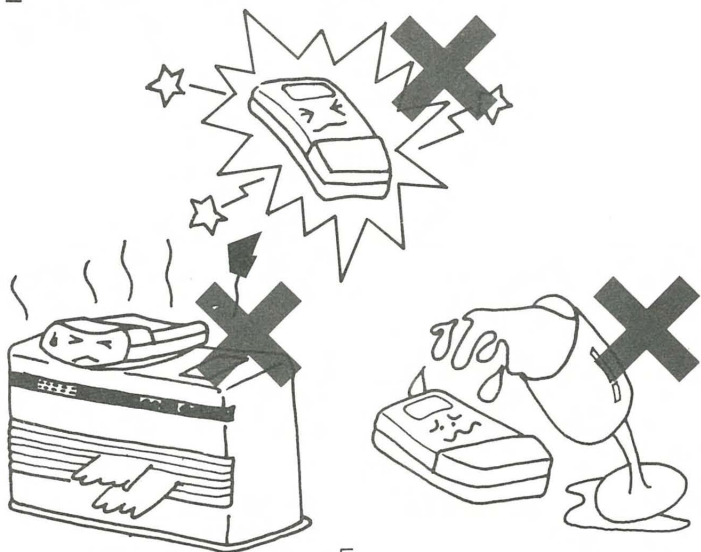
- 直射日光のあたる場所。
- 温度や湿度が極端に高い場所や低い場所。
- 砂やホコリの多い場所。
- 衝撃や振動の加わる場所。

電源について

- 本機には必ず付属の AC アダプターを使用してください。他社の AC アダプターを使用した場合、正常な動作をしない場合があります。
- 本機の AC アダプターは100V 専用です、必ず AC100V の電源コンセントに差し込んでお使いください。
- 海外でご使用になられる場合は、当社アフター・サービス・ルームにご相談ください。

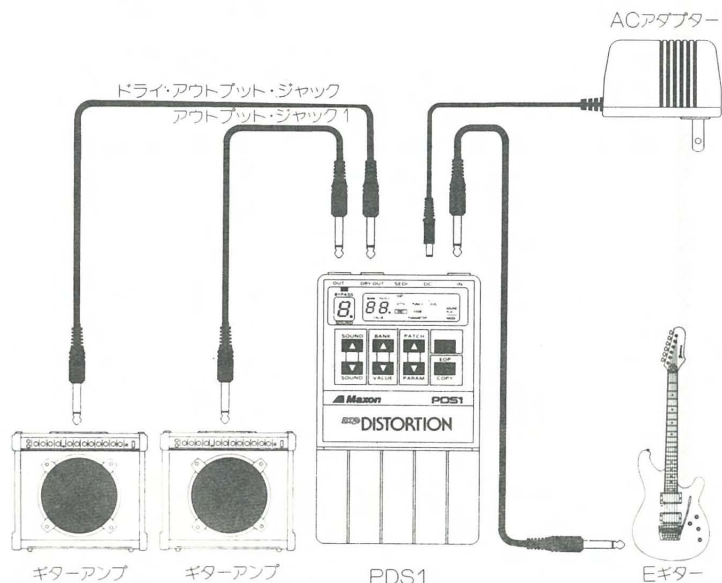
取り扱いについて

- 外装のお手入れは柔らかい布でふいてください。ベンジンやシンナー類の使用は絶対に避けてください。
- ラジオやテレビ又は、蛍光灯のすぐそばでご使用になりますと本機に雑音が入ったり、誤動作の原因になることがあります。このような場合には離してご使用ください。
- 本機には電源オフ後メモリー(各設定)などが消滅するのを防ぐため、バックアップ用のバッテリーを装備しています。バッテリーの寿命はおよそ5年(推測)ですが、一応5年を目安に交換を行なう必要があります。交換の際は、当社アフター・サービス・ルームにご相談ください。
- 修理に出される場合や万一異常な動作をしたときに、記憶内容(メモリー)が消えることがありますので、大事なデータはメモしておいてください。修理の際は、データの保存に万全の注意を払いますが、メモリー部の故障などで保存できない場合はご容赦ください。



§ 5 音を出してみよう!

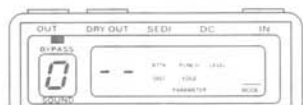
a, 接続のしかた



*ケーブルを接続する前に、アンプの電源を切るかボリュームを0にしてから行なってください。

b. 電源投入の方法

- ④ ACアダプター・ジャックに付属の ACアダプターのプラグを接続し、ACアダプター本体をACコンセントに差し込みます。この状態で⑥ LODディスプレイと、⑩ サウンドNoディスプレイが、下図のように点灯しパワーONが確認できます。

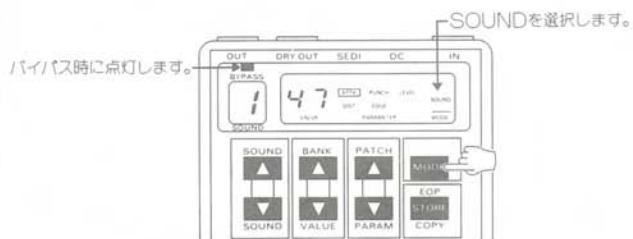


- * この状態ではサウンドはバイパスであり、すべてのキーボードはロックされているため操作できません。
- 2. ⑪ フット・スイッチを押すことにより、前回終了時のモード及び、サウンドにもどり動作状態となります。
- * サウンド・モードにて、バイパス、エディット、コピー状態の時パワーOFFした場合は、再投入時にキャンセルされます。又、プレイ・モードの場合パッチNoは0にクリアされます。

c. サンプル・サウンドの呼び出し

PDS1では、19種類のサウンドのデータを記憶するメモリーを備えています。工場出荷時には既にサンプル・サウンドが記憶されています。又、サウンドNoは0~9とドット・ポイントの付いた0.~9.で表示されます。

- ③ モード・キーにより、サウンド・モードを選択します。

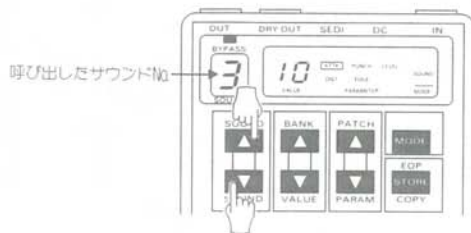


- * サウンド・モードでは⑪ フット・スイッチは、バイパス / エフェクト・スイッチとして動作し、バイパス時は⑭ バイパス・インジケターが点灯します。

- ⑬ サウンドNoアップ・キー及び、⑭ ダウン・キーにより目的のサウンドを呼び出します。

アップ・キーで $\left[0 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \sim 9 \rightarrow 0. \rightarrow 1. \sim 9. \right]$
 ダウン・キーで $\left[0 \rightarrow 9. \rightarrow 8. \sim 1. \rightarrow 0. \rightarrow 9 \sim 1 \right]$ となります。

* キーを押し続けると、オート・アップ / ダウン機能になります。



- サウンドNoとプリセット・エリアの関係を次表に示します。

サウンドNo	プリセット・エリア名
0.~9.	ファクトリー・プリセット・エリア
	一流プレーヤーによる、サンプル・サウンドが記憶されています。又、ユーザーによるサウンドの変更も可能です。
1~9	ユーザー・プリセット・エリア
	ユーザーによって作られたサウンドのセッティング・データを記憶しておきます。工場出荷時にはサンプル・サウンド 1. ~ 9. と同じサウンドがセットされています。
0	バイパス・プリセット・エリア
	出力がバイパスとなります。ユーザーによるサウンドの変更はできません。

- * サンプル・サウンドの名称及び、データについては20ページをご覧ください。
- * ファクトリー・プリセット・エリア(サウンドNo 0. ~ 9.)はユーザーによりサウンドが変更されても、工場出荷時のサウンドに復元することが可能です。詳しくは、10ページをご覧ください。

§6 音を作ってみよう!

a. サウンド・モードとは?

ユーザーがサウンド・セッティングを行なうモードです。呼び出したサウンドは、それぞれいくつかのパラメーターで構成されており、そのパラメーターのバリューを変更すれば好みや状況に合った音色を作ることが出来ます。又、そのセッティング・データを19種類記憶しておくメモリーを備えています。

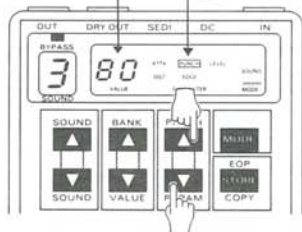
フット・スイッチはバイパス/エフェクト・スイッチとして動作しますので、従来のエフェクターのような使い方もできます。

b. パラメーターの変更(エディット)及び、書き込み(ストア)

1. ⑨モード・キーにより、サウンド・モードを選択します。
2. ⑩サウンドNoアップ・キー及び、⑪ダウン・キーによりエディットしたいサウンドを呼び出します。
3. ⑫、⑬/パラメーター選択キーで、値を変更するパラメーターを選択します。

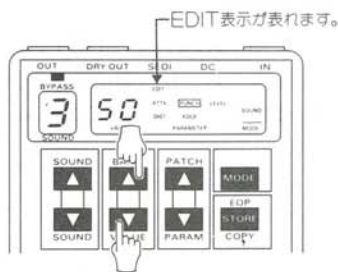
例：サウンドNo.3のパラメーター
PUNCHのバリューを80
から38にする場合。

選択されたパラメーターの
バリューが表示されます。

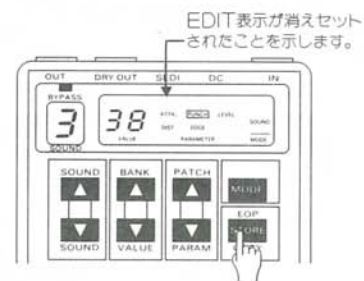


*パラメーターの持つ役割、もたらす効果、設定範囲などにつきましては、11ページの「パラメーターの概要」をご覧ください。

4. ⑭バリュー・アップ・キー及び、⑮ダウン・キーで値を変更します。キーは押し続けると、2段階にスピードが変化し、アップ・キーは99、ダウン・キーは00でストップします。



5. 他のパラメーターの値を変更する場合は2, ~ 3. の操作を繰り返します。
 6. 各パラメーターのエディットが終了したら、⑯ストア・キーを押します。
- *ストア・キーを押さずに他のサウンドを呼び出したり、電源をOFFしたりすると、作成したサウンドは消えてしまいます。



*新しいデータがメモリーに書きこまれると、以前にそのサウンド・No.に記憶されていたデータは、自動的に消滅します。

ただし、ファクトリー・プリセット・エリア(サウンドNo. 0. ~ 9.) に関しては、復元することが可能です。

1度電源をOFFにして、⑯バリュー・ダウン・キーを押しながら電源をONにします。この操作により、サウンドNo. 0. ~ 9. は再び出荷時のサウンドに書き変わります。

(この時、LCDディスプレイに約4秒間「FP」と表示されサウンドNo. 0. ~ 9. が呼び出されます。)

C. パラメーターの概要

PDS1には、下記のパラメーターがあります。

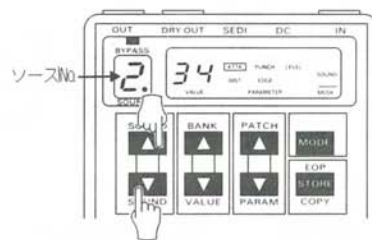
A T T K : アタック
ピッキングのニュアンスをコントロールします。バリューが 99 に近づくに従って強調されます。
D I S T : ディストーション
ディストーションの深さをコントロールします。バリューが 99 に近づくに従って歪みとサステーンが増します。
P U N C H : パンチ
低音域のコントロールをします。バリューが 50 でフラット、 99 に近づくに従ってブースト、 00 に近づくに従ってカットになります。
E D G E : エッジ
高音域(1.5 KHz付近)のコントロールをします。バリューが 50 でフラット、 99 に近づくに従ってブースト、 00 に近づくに従ってカットになります。
L E V E L : レベル
エフェクト音の大きさをコントロールします。バリューが 99 に近づくに従って大きくなります。又、 00 ではエフェクト音が出なくなります。

d. コピー機能の利用法

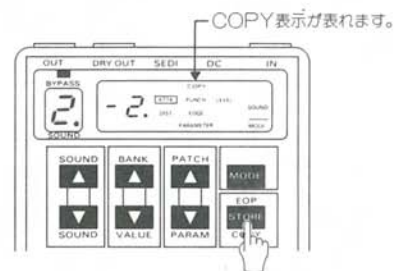
この機能により、すでに設定したサウンドを別のサウンドNo.にコピーすることができます。

- ⑩サウンドNo.アップ・キー及び、⑬ダウン・キーでコピーしたいサウンドNo.(ソース)を呼び出します。

例：サウンドNo. 2.
を 5 にコピー
する場合。

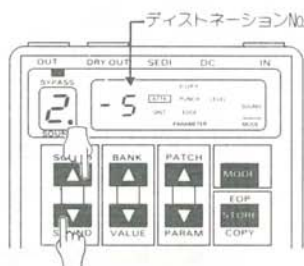


- ⑭コピー・キーを押します。



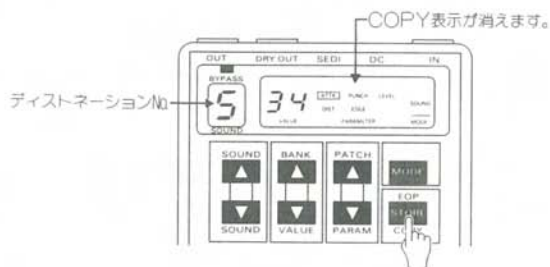
* この状態で⑩サウンドNo.アップ・キー及び、⑬ダウン・キー以外のキー(フット・スイッチも含む)が押されると、コピー機能はキャンセルとなります。

3. ⑭サウンドNoアップ・キー及び、⑬ダウン・キーでコピー先(ディストネーション)を選択します。



*サウンドNo 0(バイパス)はソースにもディストネーションにもすることはできません。

4. ⑯コピー・キーを押します。⑮サウンドNoディスプレイがディストネーションNoを示しコピーは終了します。



§7 音を組み替えてみよう!

a. プレイ・モードとは?

プレイ・モードにはサウンド・モードの各種サウンドを格納しておくエリアがあり、使用するサウンドを曲の演奏順に組み替えて格納しておくこと、ライブ演奏時にフット・スイッチによりサウンドを呼び出すことができます。

プレイ・モードには、No.0～9の10/バンクがあり、それぞれのバンクはNo.0～9の10/パッチで構成されています。又、パッチ部はフット・スイッチでNo.0～9まで順番に呼び出すことができます。

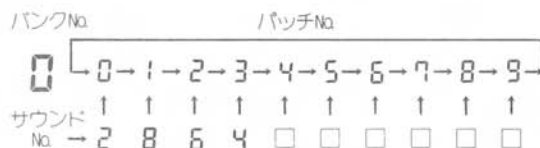
プレイモードの構成

バンク・キーで選択 フット・スイッチでインクリメント可能



では実際にどのような操作を行なうのか、例を上げて紹介しましょう。

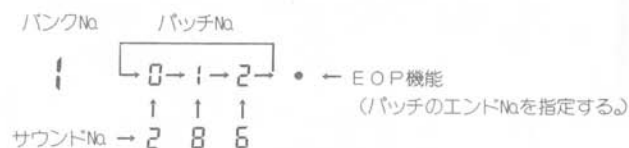
例1：サウンドNo.2、8、6、4を順に呼び出すプログラムです。まず使用するバンクNoを選び(ここではNo.0を使用)その後、下図のように/パッチNoにサウンドNoをセットしていきます。



これでプレイ時にバンクNo.0を選択すれば、フット・スイッチを踏むたびにサウンドNo.2、8、6、4を順番に呼び出すことができます。

例1では、サウンドNo.2、8、6を順に呼び出した後、さらにフット・スイッチ操作を続けると残りのパッチNo.4~9も順に呼び出せますが、これにEOP(エンド・オブ・パッチ)と言う機能を追加することにより特定のパッチ以降の呼び出しを打ち切ることができます。EOPを使用したセット方法を下記に紹介します。

例2：サウンドNo.2、8、6を繰り返し使用するプログラムです。(ここではバンクNo.1を使用)



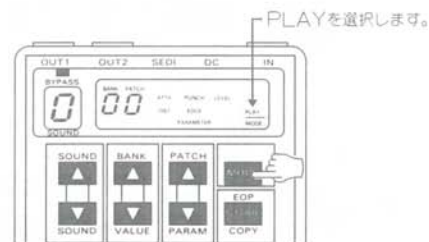
これでパッチNo.3~9は切り捨てられ、フット・スイッチによりサウンドNo.2、8、6のみを繰り返し呼び出せます。

バンクは10バンクありますので、1曲に1バンク使用しても10曲までメモリーできます。もちろん1バンク内に数曲分を割付けるという方法もとれます。

このようにプレイ・モードはユーザーの工夫により多彩なライブ・パフォーマンスが可能となります。

b, プレイ・モードのセット

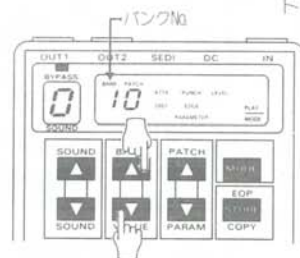
1. ⑤モード・キーにより、プレイ・モードを選択します。



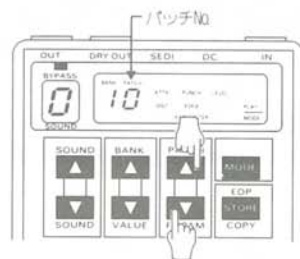
* このモードでは⑪フット・スイッチは、パッチのアップ・スイッチとして動作します。

2. ⑬バンク・アップ・キー及び、⑭ダウン・キーにより使用するバンクNoを選びます。

例：バンクNo.1、パッチNo.0にサウンドNo.2をセットする場合。



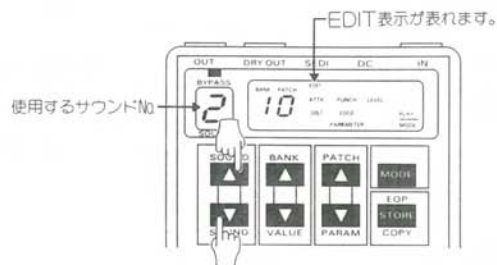
3. ⑦パッチ・アップ・キー、⑩ダウン・キー及び、⑪フット・スイッチのいずれかにより使用するパッチNoを選びます。



* パッチNoはバンクを切り替えると0にクリアされますのでNo.0からセットしていくと便利です。

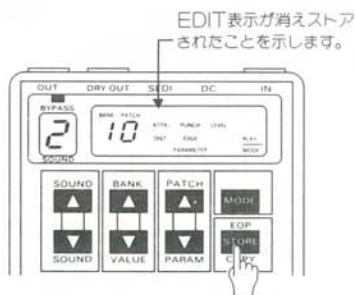
* 工場出荷時にはバンクNo.0~4にサンプル・プログラムが記憶されています。テーターについては20ページをご覧ください。

4. ⑬サウンドNoアップ・キー及び、⑭ダウン・キーにより、使用するサウンドを選びます。



* バイパスを入りたい場合は、サウンドNo 0を選びます。

5. ⑯ストア・キーを押します。



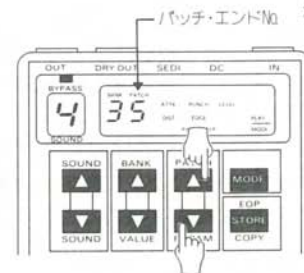
6. 次のパッチNoに3.~5.の操作を繰り返しサウンドをセットしていきます。
7. 使用したいバンクNoを選びます。この際にパッチNoは0にクリアされます。
8. ⑰フット・スイッチを押すごとに、パッチNo 0~9の間を繰り返インクリメントしていきます。

c. エンド・オブ・パッチ(EOP)の設定、解除

パッチNoを0~9まで必要としない場合、下記の作業でパッチのエンドを設定できます。

1. ⑮のパッチNoアップ・キー、⑯ダウン・キー及び、⑰フット・スイッチの何れかにより、パッチのエンドNoを呼び出します。

例：バンクNo3のパッチNo 5にEOPを設定する場合。



2. ⑱エンド・オブ・パッチ・キーを押します。



3. ⑰フット・スイッチを押すごとにパッチNo 0~EOPNo(この例ではNo 0~5)の間を繰り返インクリメントします。

* ⑬サウンドNoアップ・キー及び、⑭ダウン・キーの操作はEOPの設定に関係ありません。

4. 再度、⑱エンド・オブ・パッチ・キーを押すと設定は解除されます。

* 他のパッチNoに設定を変更した際も前回の設定は解除されます。

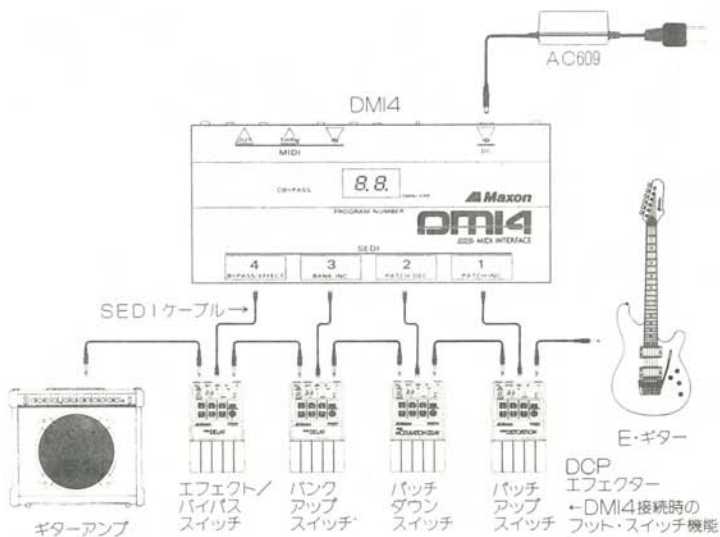
§8 DMI4のご紹介

DMI4はMaxon DCPシリーズ・エフェクターのシステム化を達成する目的で設計された、MIDIインターフェイスです。

DCPシリーズ・エフェクターを4台まで、③ SEDI コネクタにて接続することができ、そのサウンドを自由に選び出すことによって各種のコンビネーション・サウンドを創り上げることができます。その他に下記の特長があります。

- DCP エフェクターのフット・スイッチにシステム全体のバイパス機能や、パッチのアップ/ダウン機能及び、バンクのアップ機能を持たせることができます。
- MIDI信号を扱うことができ、外部MIDI機器からのプログラム・チェンジ・メッセージにより、本機のプログラムをコントロールしたり、本機より外部MIDI機器をコントロールすることができます。
- 別売のACアダプターAC609を接続するとSEDIケーブルを介して各DCPエフェクターに電源を供給することができます。

接続例



§9 データー表

a, サンプル・サウンド・データー(サウンド・モード)

SOUND No.	ATTACK	DISTORTION	PUNCH	EDGE	LEVEL	NAME
0.	85	99	70	80	30	DOUBLE STACK
1.	51	99	88	99	20	L.A. MELLOW(SOLO)
2.	99	99	95	22	53	HEAVY METAL(SOLO)
3.	22	90	99	70	20	OVERDRIVE 1 (SOLO)
4.	80	20	81	90	40	OVERDRIVE 2 (BACKING)
5.	65	80	45	70	41	AMERICAN SOUND
6.	80	38	45	80	41	BLUES
7.	20	70	50	94	41	OLD FUZZ
8.	99	99	99	20	30	METAL RHYTHM
9.	90	99	10	99	16	SMALL AMP DISTORTION

*工場出荷時には、サウンド・モードに上記の設定が記憶されています。

b, サンプル・プログラム・データー(プレイ・モード)

BANK No.	PATCH No.									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	0.	0	1.	0	2.	0	3.	0	4.	0
2	5.	0	6.	0	7.	0	8.	0	9.	0
3	5.	9.	8.)	0	0	0	0	0	0	0
4	3.	0.	9.	8.	2.)	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

*工場出荷時には、プレイ・モードに上記の設定が記憶されています。

*上記中)印はEOPを示します。

§10 セッティング・テーブル

a. サウンド・モード

SOUND No.	ATTACK	DISTORTION	PUNCH	EDGE	LEVEL	NAME

SOUND No.	ATTACK	DISTORTION	PUNCH	EDGE	LEVEL	NAME

b. プレイ・モード

BANK No.	PATCH No.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		0									
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

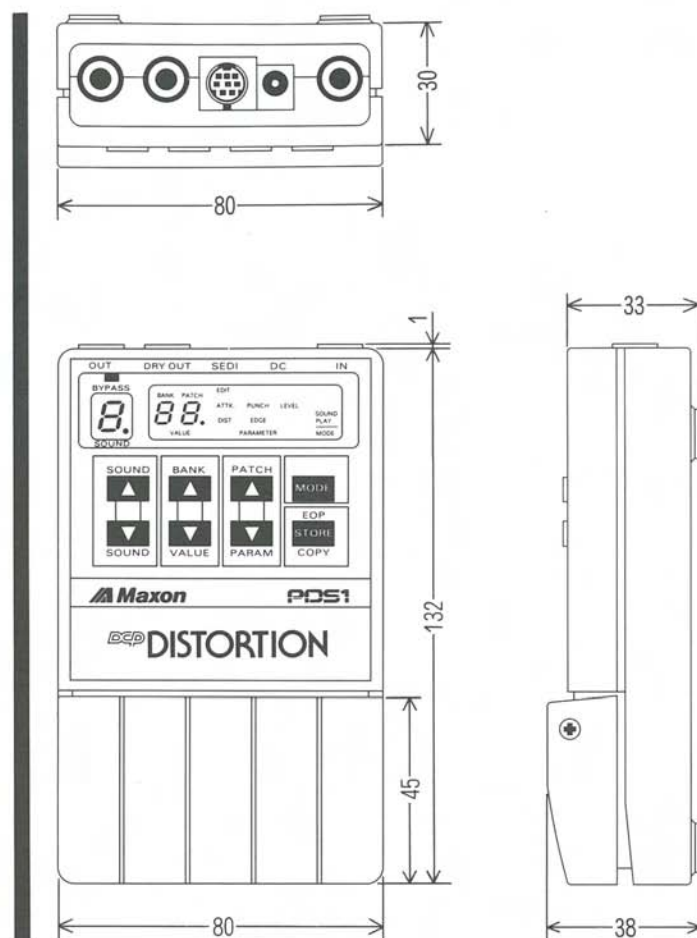
BANK No.	PATCH No.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		0									
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

§11 主な規格／仕様

入力インピーダンス1M Ω
出力インピーダンス1k Ω 以下
最大増幅率+55dB
入力換算ノイズ-110dBV(IHF-Aカーブ、入力ショート)
メモリー容量ファクトリー・プリセット：10ユーザー・プリセット：9
電源付属のACアダプター
消費電流100mA(DC10V)
寸法132(D) \times 80(W) \times 42(H)mm
重量260g(本体のみ)
付属品ACアダプター AC210

* 規格及び、外観は改良の為予告なく変更することがあります。

§12 寸法図



この製品は厳重な品質管理のもとに製造されています。万一運搬中の事故などに伴い、破損などのトラブルやご不審な箇所ございましたら、お早目にお買い上げ頂きましたお店、または発売元までお申し付けください。