

BigSky® MX

日本語ユーザーマニュアル

もくじ

主な特徴	3
フロントパネル・コントロール	4
フットスイッチ	6
リアパネル I/O & コントロール	7
シングルまたは、デュアルリバーブの使用	8
パラメーター1および2の割り当て	12
プリセットの操作	13
好みのホーム画面とプリセットナビゲーション設定を選択する方法	13
フットスイッチでバンクとプリセットをナビゲート	14
プリセットの保存	15
工場出荷時のプリセットの復元	16
パラメーターの編集	17
編集した値の表示	18
リバーブパラメーター	19
一般的なリバーブパラメーター	20
リバーブ固有のパラメーター	22
1+2 パラメーター	45
グローバル設定	48
グローバル設定へのアクセス	48
グローバル設定オプション	49
すべてのグローバルセッティングをリセットする	54
エクスプレッションペダルまたはStrymon MultiSwitch Plus の設定	55
EXPジャックの設定	55
エクスプレッションペダルの設定	57
BigSky MXをMultiSwitchまたはMultiSwitch Plus用に設定する	59
MIDI を使用する	62
外部MIDIコントローラーの接続	62
MIDIプログラムチェンジリファレンス	68
MIDI経由でプリセットを保存する	69
MIDI CCリファレンス	70
工場出荷時(デフォルト)のグローバル設定	77
スペシフィケーション	78
電源アダプター規格	78
使用上のご注意	79
Strymon 限定保証(譲渡不可)に関する規定	80

主な特徴

- 驚くほどリアルな新しいリバーブを含む、12個のプレミアムなりバーブ
- アルゴリズムに加え、クラシックなBigSkyサウンドの大幅な強化。
- インパルスレスポンス（IR）コンボリューション・リバーブタイプ
- IRとカスタムIRのインポートをサポート。
- プリセット毎にシングルまたはデュアルリバーブ機能。選択可能なパラレル、
- シリーズ、スプリット・ルーティングのオプション。
- 編集が簡素化されたプリセット・エディティングとナビゲーションをサポートするハイコントラストのマルチビュー OLED ディスプレイを採用。
- 複数の選択可能なキャブを備え、オプションのスピーカーキャビネット・エミュレーションも可能にした統合されたIRベースキャブフィルターを搭載。
- グローバル・スピルオーバー・オプションで、プリセットを変更時にもリバーブの「軌跡」を維持します。
- 12リバーブすべてにわたり詳細なパラメーター編集が可能。
- フリーズまたはインフィニティ機能を切り替える（モメンタリー/ラッチに対応）専用INFINITEスイッチを搭載。
- ステレオ入出力
- ハイインピーダンス、超低ノイズ、ディスクリートクラスA JFETプリアンプ入力。
- 楽器およびラインレベル信号の入力レベルが選択可能。
- デジタル変換されないゼロレイテンシーのドライ信号用のアナログ・ドライパス。
- プリセットごとに設定可能な+/- 3dB調整可能なアナログブースト/カット。
- 選択可能なトゥルーバイパス（電気機械リレースイッチング）またはバッファードバイパス。
- エクスプレッション・ペダル機能により、あらゆるコントロールノブを任意の方向に継続的にコントロールできます。
- オプションのTRSエクスプレッションペダルペダル、MultiSwitch、MultiSwitch Plus、TRS MIDIがEXP入力に接続可能。
- エンコーダー、MIDI、フットスイッチで選択可能な300のプリセットロケーション
- フル機能のMIDI機能をサポート
- ファームウェアアップデート、MIDI I/O、Strymon Nixie 2 エディターソフトウェアへの接続を実行できるUSB-C ジャック。
- 高性能800MHzトライコアARMプロセッサーを採用。
- 32ビット浮動小数点処理
- 超低ノイズ、高性能A/DおよびD/Aコンバーターを採用。
- 丈夫で軽量なアルマイト処理済みアルミニウムシャーシ。
- 米国で設計および製造されています。

フロントパネル・コントロール

REVERB TYPE / リバーブタイプ

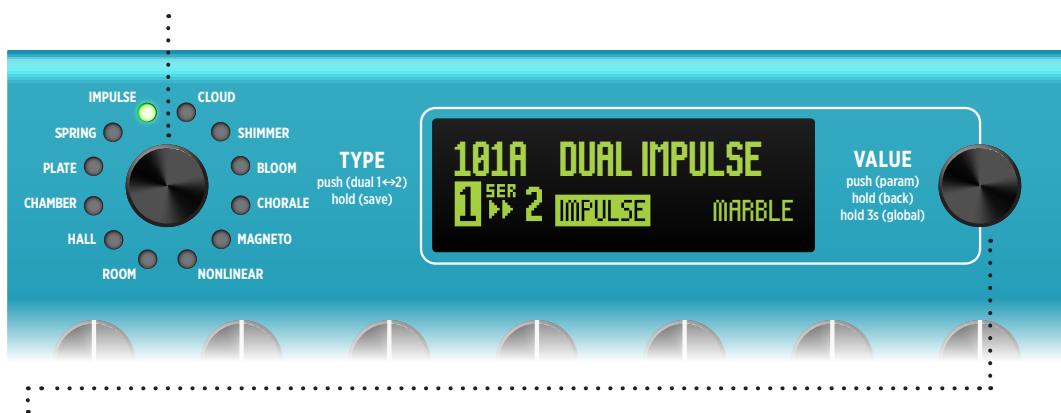
TYPEエンコーダーを回して希望のリバーブタイプを選択します。

選択されたりバーブのLEDが明るく点灯するグリーンに点灯します。

TYPEを押して、シングルまたはデュアルリバーブを選択し、デュアルリバーブルーティン、エディティングにはReverb 1/リバーブ 1またはReverb 2/リバーブ 2を選択します。デュアルリバーブ時は、編集対象に選択されているリバーブはTYPEエンコーダーの周りにあるLEDが明るくグリーンに点灯して示され、選択されていないリバーブタイプはLEDが薄暗く点灯して表示されます。詳細については[8ページ](#)を参照してください。

TYPE エンコーダーを長押しすると、現プリセットの名前を変更して保存できます。

詳細は[15ページ](#)をご覧ください。



VALUE / バリュー

ホーム画面で、回して次または前のプリセットが選択できます。オプションで、300個すべてのプリセットの場所を含むスクロール可能なメニューリストを表示するようにプリセットナビゲーションを構成します。詳細は[14ページ](#)をご覧ください。

押して放すとパラメーター（PARAM）メニューに入り、現リバーブのパラメータが編集できます。1秒間長押しするとホーム画面に戻ります。詳細については[17ページ](#)を参照してください。

3秒長押しするとグローバル設定（GLOBAL）メニューが表示され、BigSky MX オプションをカスタマイズできます。1秒間長押しすると前の画面に戻ります。詳細は[48ページ](#)をご覧ください。

TIP!：大きくて鮮やかな OLED ディスプレイは、すべてのアクションの詳細なビューが表示されます。多くの時間はおそらく上のホーム画面で操作されるでしょう。別のビューに設定することもできます。詳細については、[13ページ](#)を参照してください。

フロントパネル・コントロール

DECAY

リバーブ信号の減衰時間をコントロールします。選択したリバーブの種類によって範囲が異なります。**NONLINEAR** および **MAGNETO** リバーブタイプの場合、このノブはディレイタイムをコントロールします。



PRE-DELAY

ドライ信号からリバーブが始まるまでの時間を0~1.5秒の範囲で調整します。**NONLINEAR** および **MAGNETO** リバーブタイプの場合、このノブはフィードバック量をコントロールします。

TONE

リバーブの高域成分を調整します。設定を低くするとより暗く温かみのある残響音が作成され、設定を高くすると明るく鮮明な残響音が得られます。12時位置に設定するとバランスの取れたトップエンドに仕上がります。



MOD

リバーブ信号にモジュレーションを加えます。低い設定では、微妙で自然な動きのモジュレーションがかかり、より高い設定になると上品により強いモジュレーションが追加されます。

MIX

アナログのドライ信号とウェット信号のバランスを100%ドライから100%ウェットまでコントロールします。MIXノブを3時の位置に設定すると、50/50のミックスが得られます。ドライ信号を完全に除去するには、[53ページ](#)のKillDryを参照してください。

PARAM 1 / PARAM 2

現リバーブタイプのパラメーターに割り当て可能です。割り当てるには、**VALUE**エンコーダーを押して放し、希望のパラメーターを選択して**VALUE**を押しながらエンコーダーを回します。[12ページ](#)もご覧ください。

フットスイッチ

FOOTSWITCHS A & B

スイッチ A または B を押して、現バンクのプリセットをオンまたはバイパス（オフ）します。

プリセットが有効になると、スイッチのLEDが明るくグリーンに点灯します。
A と B スイッチと一緒に押して、下のバンクを選択します。 Bと INFINITEを同時に押して上位のバンクを選択します。

NOTE : グローバル設定 - **FOOTSW MODE** をプリセットモードまたはデュアルモードに設定します。 詳細は[51ページ](#)をご覧ください。



INFINITE

INFINITEを長押しすると、現リバーブの無限サステインまたはFreezeが得られます。

NOTE : INF MODE /INFモードでインフィニティまたはフリーズのサステインオプションを選択します。 パラメーター - [21ページ](#) を参照してください。

また、オプションで INFINITE フットスイッチの動作を **モメンタリー**と**ラッチ**が変更できます。
Inf Latch/ラッチパラメーターについては、[45ページ](#) を参照してください。

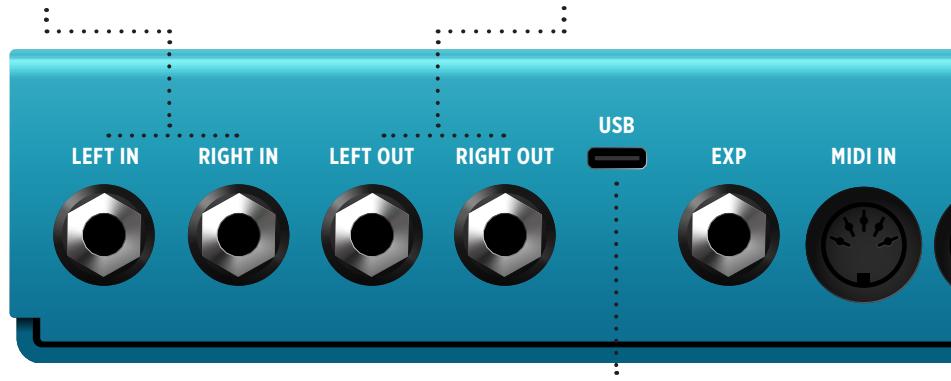
リアパネル I/O & コントロール

LEFT IN / RIGHT IN

モノラルの場合はLEFT INのみを接続します。ステレオの場合は、LEFT INとRIGHT INの両方に接続します。

LEFT OUT / RIGHT OUT

モノラルの場合はLEFT OUTのみを接続します。ステレオの場合は、LEFT OUTとRIGHT OUTの両方を接続します。



USB

コンピューターのUSBポートに接続して、Strymon Nixie 2アプリケーション、ファームウェアのアップデート、MIDI I/Oに使用します。BigSky MXにはUSB経由で電源は供給できません。必要定格の9VDC電源を使用する必要があります（下記を参照）。

NOTE : ステレオ出力が使用されている場合は、BigSky MXは自動的にバッファードバイパスに設定されます。[49 ページ](#)の「バイパス」を参照してください。

EXP

外部制御に対応する多機能コミュニケーションジャックです。エクスプレッションペダル、Strymon Multiswitch、Multiswitch Plus、TRS MIDIとの接続が可能です。

[55 ページ](#)を参照してください。

MIDI IN / MIDI OUT

コントローラーまたは他のMIDI機器に接続して、CC、プログラムチェンジなどを行うMIDI入出力です。[62 ページ](#)の「MIDIの使用」を参照してください。



9VDC

次の定格の電源を使用してください。：2.1mm、センターマイナス、DC9V、最小500mA（別売り）。

ヒント！ Strymon Ojai電源ユニットをお勧めします。

シングルまたは、デュアルリバーブの使用

BigSky MX は、どのプリセットでも 2 つのリバーブタイプが同時に使用できます。現プリセットのデュアル モード設定はホーム画面の左下に常に表示されます。TYPE エンコーダーでアクセスできます。



デュアルモードオプションの構成

- ①** ホーム画面でプリセットがロードされると、一部のプリセットではリバーブ 2 がオフ、リバーブ 1 のみが有効、一部はデュアル モードで構成されています。すべてのプリセットで、デフォルトではリバーブ「1」が選択（強調表示）されます。



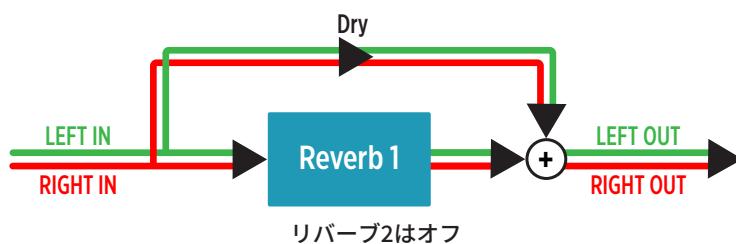
リバーブ2はオフ



デュアルモードが有効

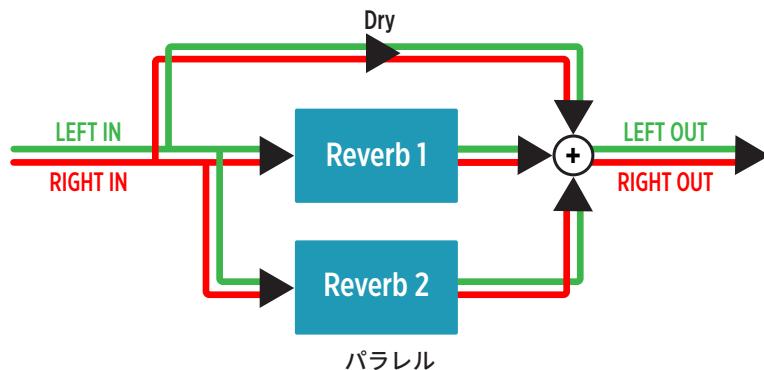
- ②** デュアルモードオプションを選択するには - デュアル モード ルーティング オプションが点滅して次のように表示されるまで、TYPE エンコーダーを押し続けます。TYPE を回して希望のデュアルモードセッティングを選択します。

RU2 OFF リバーブ 2 オフセット - プリセットがリバーブ 1 のみを使用するように、リバーブ 2 をオフにします。
TYPE を回して希望のデュアルモードセッティングを選択します。

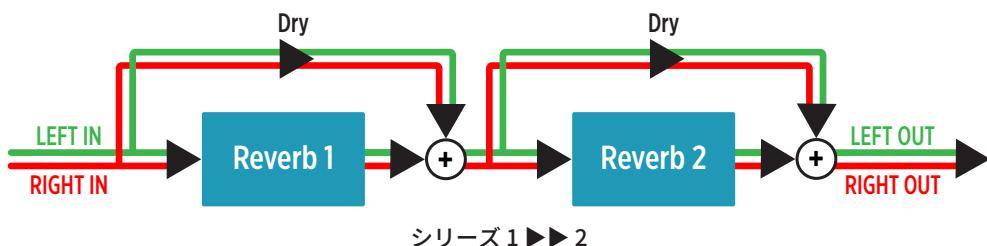




Parallel/ パラレル: 2つのリバーブを有効にし、入力信号をそれぞれに別々にルーティングして、どちらのリバーブも他方に影響を与えないようにします。ステレオ出力を使用する場合は、各リバーブの出力は **Pan** パラメーターで LR 独立してパンできることに注意してください。**Pan/ パン** の詳細については [20ページ](#) を参照してください。



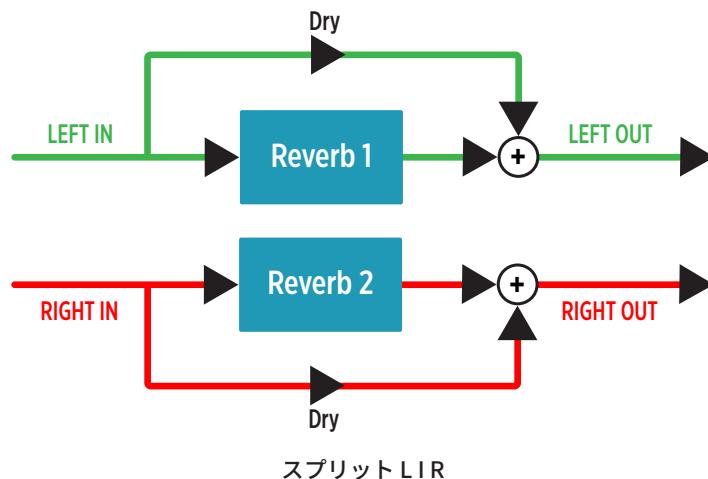
Series 1 ►► 2: 2つのリバーブを有効にし、入力信号を最初にリバーブ 1 にルーティングし、リバーブ 1 の出力をリバーブ 2 の入力にルーティングします。この機能は、あるリバーブペダルから別のリバーブペダルに接続するのと同じです。



Series 1 ◀◀ 2: 2つのリバーブを有効にし、入力信号を最初にリバーブ 2 にルーティングします。リバーブ 2 の出力をリバーブ 1 の入力に接続します。この機能はシリーズ 1 ►► 2 と同じです（順序が逆の場合を除く）。



Split L | R - 2つのリバーブを有効にし、入力信号をそれぞれ個別にルーティングします。リバーブ 1 のモノラル出力は **LEFT OUT** のみにルーティングされ、リバーブ 2 のモノラル出力は **RIGHT OUT** のみにルーティングされます。



スプリット R | L - 2つのリバーブを有効にし、入力信号をそれぞれ個別にルーティングします。リバーブ 1 の出力は **RIGHT OUT** のみにルーティングされ、リバーブ 2 の出力は **RIGHT OUT** にのみルーティングされます。この機能は **Split L|R** と同じです。Rですが、出力の位相は反転されます。

- ③ リバーブ 1 またはリバーブ 2 の編集 - **TYPE** エンコーダーを押して放し、希望のリバーブ「1」または「2」を選択して、そのパラメーターにアクセスします。



リバーブ 1 が選択されている



リバーブ 2 が選択されている

エディット希望のリバーブ 1 または 2 を選択したら、**TYPE** を回してそのリバーブタイプを選び、BigSky MX ノブまたはパラメーターを編集してプリセットをカスタマイズします。

NOTE : PARAM [1+2] メニュー内で示されているパラメータは、どのリバーブが選択されているに関係なく、デュアル リバーブ プリセット内の両方のリバーブに適用されます。[19ページ](#)の「Reverb Parameters/リバーブ パラメータ」を参照してください。

- ④ Save/保存 (**TYPE** を長押し) して設定をプリセットに保持します。[13ページ](#)の「Working with Presets/プリセットの操作」を参照してください。

プリセットでデュアルリバーブを使用する

個々のリバーブパラメーターはすべて変更可能であり、個別に編集できます。さらに大きなサウンドスケープには、リバーブごとにパン、ボイス、フィードバック、その他のパラメーターを設定してみてください。「Editing Parameters/ パラメーターの編集」[\(17 ページ\)](#) を参照してください。

RV2 OFF 以外のモードが選択されている場合、両リバーブが「有効」になります。**MIX** ノブを個別に調整して、信号に追加する各リバーブ量を決定します。デュアル モードで **RV2 OFF** に設定すると、現プリセットが単一のリバーブ（リバーブ 1）のみを使用するように設定されます。

PARAM メニュー内すべての **1+2** パラメータは、両リバーブに同時に作用します。[19 ページ](#) の「Reverb Parameters/ リバーブパラメーター」を参照してください。

Dual/ デュアル - シリーズ、パラレル、およびスプリット ルーティングオプションが利用可能で、それぞれ 2 つのリバーブの異なる相互作用と独特的のステレオ出力の動作が得られます。- [8 ページ](#) の「Configuring Dual Mode Options/ デュアル モードオプションの設定」を参照してください。

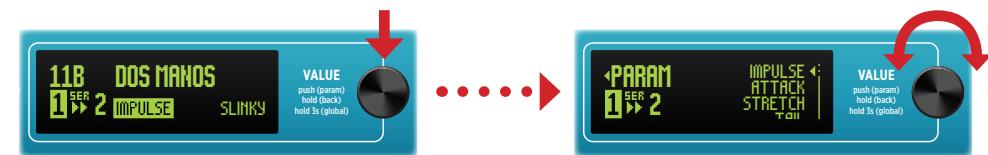
オプションで、**フットスイッチ A** と **B** が使用できるように、**フットスイッチ** モードのグローバル設定を実行します。各リバーブを個別にオン（有効）/ オフ（無効）を切り替えます。[51 ページ](#) を参照してください。

BigSky MX には、デュアル リバーブとさまざまなルーティング オプションを使用したいいくつかのファクトリー プリセットがすでに用意されています。出発点としてこれらを試してみて、自由に新たなサウンドをクリエイトしてください。

パラメーター1および2の割り当て

PARAM 1 および **PARAM 2** ノブをそれぞれ設定して、アクティブなリバーブ タイプの **PARAM** メニュー パラメーターにすばやくアクセスできるようにします。* デフォルト設定では、各リバーブで **PARAM 1** および **PARAM 2** ノブには両リバーブともパラメーターがすでに割り当てられています。たとえば、クラウドリバーブの場合、低周波成分を簡単に制御できるようにローエンドパラメーターが **PARAM 1** に割り当てられます。次の手順で任意のリバーブ タイプの **PARAM 1** および **PARAM 2** ノブの割り当てをカスタマイズできます。カスタマイズした **PARAM 1** および **PARAM 2** ノブの割り当ては、リバーブ タイプ毎に自動的に保存されます。

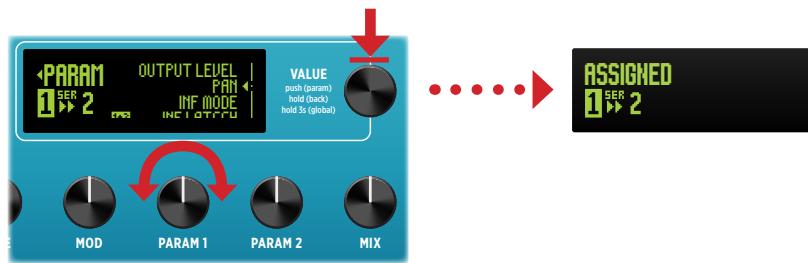
- 1 希望のリバーブタイプを選択した状態で、**VALUE** エンコーダーを押して **PARAM/ パラメータメニュー**に入ります。(現プリセットがデュアルリバーブの場合は、**TYPE** エンコーダーを押して、編集するリバーブ **1 または 2** を選びます—[8ページ](#))



パラメーター (PARAM) メモリを開いてナビゲート

NOTE : メニュー内では例外 (**1+2 EXP Setup**、**1+2 Copy From**、またはインパルスリバーブ タイプの **PARAM1** または **PARAM2** に割り当てるインパルス パラメーター) を除いて任意のパラメータを選択できます。他の「**1+2**」タイプのパラメーターの場合、**PARAM** ノブを調整すると、デュアルリバーブプリセット内で両リバーブのパラメーターを同時に設定します。

- 2 **VALUE** エンコーダーを長押しし、すぐにエンコーダーを回します。
PARAM 1 (または **PARAM 2**) ノブを押して割り当てます。
ディスプレイに「**ASSIGNED**」と表示され、ノブの割り当てが成功したことを示します。



PARAM 1 ノブにパラメーターを割り当てる

- 3 プリセットがデュアルリバーブの場合は、反対のリバーブ **1 または 2** を選択して前の手順を繰り返し、**PARAM** ノブを必要に応じてカスタマイズします。

プリセットの操作

BigSky MX には 150 のバンクが含まれており、各バンク内に A と B 2 種類がプリセットされています。ディスプレイにはバンクに 0 ~ 149 の番号が付けられます。バンクとプリセットはフットスイッチ A と B を使用して選択するか、ホーム画面を表示しているときに VALUE エンコーダーを回してプリセットにアクセスしてロードできます。

詳細は [6 ページ](#)をご覧ください。

NOTE : BigSky MX には、工場出荷時に 100 個のプリセットが、00A~049B のプリセットロケーションに保存されています。050A~149B のプリセットロケーションは、デフォルト設定で「ブランク」プリセットに指定されています。

ホーム画面の設定

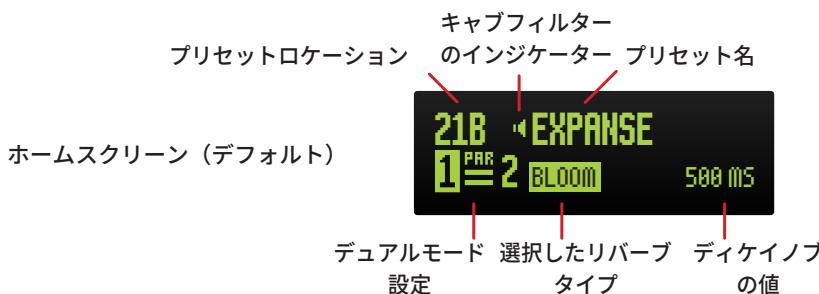
BigSky MX の電源を入れると、ホーム画面が表示されます。そこには現プリセットに関する詳細が示されます。グローバル設定では、ホーム画面表示とプリセットナビゲーションが、推奨環境とワークフローに最適化するように設定されます。

好みのホーム画面とプリセットナビゲーション設定を選択する方法：

- ① VALUE エンコーダーを 3 秒間長押しして、グローバル設定 (GLOBAL) メニューに入ります。[\(48 ページ\)](#)をご覧ください。) ホーム画面 (HOME SCREEN) を選択して、デフォルト (Default)、ステージ (Stage)、またはステージ Alt (Stage Alt) の 3 つの表示オプションから 1 つを選びます。



- デフォルトでは、プリセットロケーションと名前、キャブフィルターの「有効」インジケーター ([50 ページ](#)をご覧ください)、デュアルモード設定、選んだリバーブタイプ、ディケイ値など、プリセットの詳細情報が表示されます *。



NOTE : Impulse/インパルスリバーブタイプが選択された場合、右下にあるディケイノブのミリセック値の代わりに、現在選択されているIRファイルの名前 (PARAM - Impulseメニュー内) が表示されます。

- Stage は、現バンク / プリセットのロケーションとプリセット名の最初の数文字が、ライブ使用で見やすいように大きな文字で表示されます。



Stage ホームスクリーン

- Stage Alt は上記の Stage と似ていますが、プリセット名が画面に収まらない場合、画面がスクロールしてフルネームを表示します。

NOTE : 15分間何も操作されないと画面が暗くなります。さらに、ペダルが音を検出しない状態が1時間続くと、スクリーンサーバーが自動的に数秒ごとにプリセット名をスクロールします。

- ② VALUE を押して Global Settings/ グローバル設定メニューに戻り、プリセットナビゲーション (Preset Nav) を選択して、希望するホーム画面のプリセットナビゲーションタイプ (Direct または List) を選択します。



プリセットナビゲーションオプションの選択

- Direct (デフォルト設定) は、VALUE を回すと次 / 前のプリセットに直接移動します。ホーム画面には現プリセットが表示されます。
- List は、VALUE を回すとプリセットメニューのリストを表示します。VALUE を回してプリセットを選択してキューに入れ、次に VALUE を押してプリセットを読み込みます。



プリセットメニュー リスト

フットスイッチでバンクとプリセットをナビゲート

前述の『Footswitches』セクションで説明されている通り、BigSky MX のフットスイッチ A と B を同時に押すと前のバンクが選択され、B と INFINITE を押すと次のバンクが選択されます。ディスプレイには、キューに入れた後に切り替わるバンクの A と B のプリセット名が表示されます。この画面からフットスイッチ A または B を押すと、それぞれのプリセットがロードされます。



TIP! : オプションで、Strymon MultiSwitch Plus または MIDI を使用してバンクとプリセットを選択することもできます。詳細は [59ページ](#) をご覧ください。

プリセットの保存

現プリセットすべてのノブとパラメータを調整したら、必ず保存し、必要に応じてすべての設定を保持してプリセット名を変更してください。現プリセットロケーションに保存するか、BigSky MXのメモリ内の300のプリセットのいずれかに保存することができます。最初100のプリセットは工場出荷時にロードされており、ファクトリーリセットで回復できます。(次のページをご覧ください。)

NOTE : バイパス状態も保存され、保存されたプリセットとともに呼び出されるため、保存する前に必ずフットスイッチの状態も切り替えてください。

設定をプリセットに保存するには：

- ① TYPE エンコーダーを 2 秒間長押しして、セーブ画面に入ります。



- ② 現口けーションに保存する場合は、**ステップ 3** に進んでください。必要に応じて、TYPE を回して別のプリセットロケーションを選択するか、個々の文字を選択して保存する前にプリセット名を編集します。選択した項目は、点滅する矢印と下線のカーソルで示されます。



- TYPE を時計回りに回すと、編集カーソルが目的のプリセットナンバーに移動します。VALUE エンコーダーを回して、保存したいプリセットロケーション (000A - 149B) までスクロールします。
- TYPE を時計回りに回して、編集カーソルを任意のプリセット名の文字に移動します。VALUE エンコーダーを回して、置き換える文字を選択します。これを繰り返して、すべての名前文字を編集します。

- ③ すべての変更が完了したら、TYPE エンコーダーを押してから放します。画面に「SAVE COMPLETE/ 保存完了」が表示され、選択したロケーション内の前プリセットを上書きして保存されたことを示します。

TIP! : MIDI 経由でプリセットを保存することもできます。[69ページ](#)をご覧ください。

工場出荷時のプリセットの復元

「Reset Presets/プリセットのリセット」を実行すると、すべてのBigSky MXの工場出荷時プリセットが復元されます。

ご注意！：この手順はBigSky MXに保存されているカスタムプリセットを消去します。

次の手順に進む前に、Strymon Nixie 2アプリケーション（無料）で、すべてのBigSky MXのプリセットと設定をバックアップすることをお勧めします。



- ① A と INFINITE のフットスイッチを同時に押しながら電源を接続します。RESET PRESETS - DO NOT TURN OFF (プリセットをリセット中 - 電源を切らないでください。) メッセージが表示されるまでフットスイッチを押し続け、その後フットスイッチを離します。



リセットメッセージ画面

- ② 本機がリセットされ、自動で再起動します。再起動後、使用できるようになります。

TIP!：または、すべてのフットスイッチを同時に押しながら電源投入すると、完全なファクトリーリセットを実行することもできます。これにより、すべてのファクトリープリセット、すべてのファクトリーインパルスレスポンス (IR) ファイル、および全てのグローバル設定が復元されます。

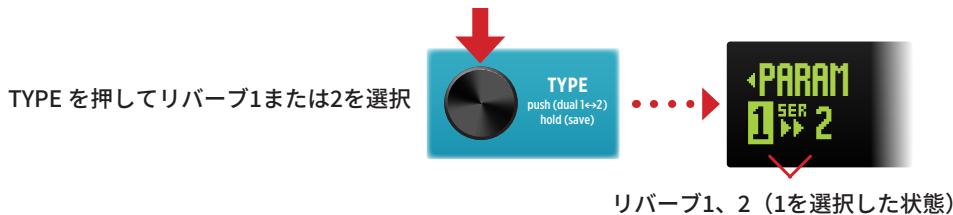
完全なファクトリーリセットは、カスタムプリセットとデバイスマモリーからインポートされたすべてのIRファイルを削除します。リセットを実行する前に、すべてのプリセットとグローバル設定のバックアップを作成するためにStrymon Nixie 2アプリケーションを使用してください。(IRファイルはバックアップに含まれません。ご注意ください。)

別の選択肢として、グローバル設定のみをリセットすることもできます。詳細は[54ページ](#)をご覧ください。

パラメーターの編集

次の手順に従ってパラメーター (PARAM) メニューに入り、現プリセットのすべてのリバーブパラメーターとデュアル1+2パラメーターにアクセスして編集します。

- 現在のプリセットにデュアルリバーブの場合は、編集したいリバーブ 1 またはリバーブ 2 を選択してください。TYPE エンコーダーを押して、リバーブ 1 または 2 を選択します。(8 ページ「Utilizing Single or Dual Reverbs/ シングルまたはデュアルリバーブの使用」をご覧ください。)



- VALUE エンコーダーを押して、パラメーター (PARAM) メニューに入ります。この例では、クラウドリバーブタイプ (リバーブ 1) が選択されています。



PARAMメニュー画面が表示されます。（ディフュージョンが選択されています。）

- VALUE を回してメニューリストからパラメーターを選択し、その後 VALUE を押して、選択したパラメーターのスライダーまたはその他のオプションにアクセスします。



メニューリスト中の最初の数個のリバーブパラメーターは、現リバーブタイプ特有のものです。詳細は19ページをご覧ください。

1+2パラメーターはすべてのリバーブタイプで使われ、PARAMメニューには **1+2** が表示されます。1+2パラメーターは「shared/共有」されており、デュアルリバーブプリセット内の両方のリバーブタイプに影響します。詳細は19ページをご覧ください。

- ④ VALUE を回してパラメーターのスライダーを調整したり、オプションのメニューリストが表示された場合は、VALUE を回して必要なオプションを選択し、VALUE を押してパラメーターオプションにアクセスします。



パラメーターの調整（アンサンブルのスライダー）

- ⑤ 編集が完了したら、VALUE を押してパラメーター設定を終了し、PARAM メニュー画面に戻ります。その後、VALUE を長押ししてホーム画面に戻ります。

編集した値の表示

プリセットのノブやパラメーター値が変更されると、点灯しているAまたはBのフットスイッチLEDの色がグリーンからアンバーに変わります。これは、プリセットが現在編集状態であることを示します。



さらに、すべての「メニュー」および「スライダー」タイプのパラメーターには、最後に保存された値を参照するための白抜きの矢印記号が表示されます。

NOTE : プリセット内で最後に保存したリバーブからリバーブタイプを変更した場合は、新しいリバーブタイプでプリセットを再度保存するまで、次のパラメーターインジケーターは表示されません。

メニュータイプのパラメーターは、メニューリスト内で保存されているオプションの右側にアウトライン矢印を表示します。



メニューパラメーターの保存されたオプションを示す矢印（インフィニットモードパラメーター）

スライダータイプのパラメーターは、スライダーバーの下にアウトライン矢印を表示して、プリセットの現在保存されている値を示します。



パラメータースライダーの既存保存値を示す矢印（アンサンブルパラメーター）

リバーブパラメーター

パラメーター（PARAM）メニューには、それぞれのリバーブを形作るためのさまざまな設定が含まれています。このメニューには3種類のパラメーターがあります：

- **Common**- 現在選択されているリバーブタイプに関係なく、メニュー内に表示される4つのパラメーターがあります：**LowEnd**、**OutputLevel**、**Pan**、および**InfMode**。これらのパラメーターは、現在選択されているリバーブタイプにのみ適用されます。共通パラメーターについては、[20ページ](#)をご覧ください。
- **Reverb-Specific** - メニューに表示されるいくつかのパラメーターは、現在選択されているリバーブタイプに固有です。リバーブ固有のパラメーターについては、[22ページ](#)以降の個々のリバーブパラメーターのセクションをご覧ください。
- **1+2 Parameters** - 全てのリバーブタイプのメニューリストの最後には、**1+2**で示された複数の「共有」パラメーターがあり、デュアルモードが有効な場合に両方のリバーブタイプに適用されます。1+2パラメーターについては、[45ページ](#)をご覧ください。



パラメーターメニュー

すべてのパラメータに対して行われた設定は、プリセットごとに保存されます。設定を保持するには、パラメーターを編集した後、必ず保存してください。（[15ページ](#)をご覧ください。）

一般的なリバーブパラメーター

次のパラメーターは、すべてのリバーブ タイプの **PARAM** メニュー内で使用されます。これらのパラメータの設定は、リバーブのタイプ毎に編集できます。



パラメーターメニュー - 一般的なリバーブパラメーター

NOTE : 現プリセットにデュアル リバーブが含まれている場合は、TYPEエンコーダーを押してリバーブ **1** または **2** を選択し、その共通パラメーターとリバーブ固有のパラメーターを表示および編集します。また、「Utilizing Single or Dual Reverbs/シングルまたはデュアルリバーブの使用」(8ページ) を参照してください。

一般的なリバーブ パラメーター バリュー (値)

詳細説明

Low End



低周波成分と減衰プロファイルに影響します。値が上がるにつれて、さらに低周波が反響し、より広い空間の印象を生み出します。

ローエンドの調整結果はリバーブのタイプによって異なる場合があります。詳細については、以下の各リバーブ固有のパラメーターセクションのノートを参照してください。

Output Level



個々のリバーブタイプのウェット信号のみの音量レベルを減衰します。これは、一部のプリセットのウェット/ドライのミックスを微調整するのに役立つ場合があります。

Pan



ウェット信号を100%のLEFT OUTまたはRIGHT OUT、またはその中間にパンして、ステレオの広がり幅を変更します。

NOTE : BigSky MXのLEFT OUTのみに接続されている場合、またはSPLIT L|RまたはSPLIT R|L - DUALルーティングモードを使用している場合は、パン コントロールは無効になり、最適なモノラル出力のために自動的にセンターに定位されます。

一般的なリバーブ
パラメーター バリュー
 (値)

詳細説明

Infinite Mode	Freeze	INFINITE フットスイッチのモードの設定：
 INF MODE	Freeze Infinite Off	<ul style="list-style-type: none">• Freeze - ノートまたはコードを演奏し、フットスイッチをホールドすると、フットスイッチを押している間、信号に適用されたリバーブをキャプチャーして無限に演奏します。* フットスイッチを押したまま新しいノート/コードを演奏すると、リバーブが追加されずにキャプチャーされた音の上に再生されます。• Infinite - フットスイッチを押し続けると、フットスイッチを押している間すべての入力信号にリバーブが無期限にかかります。*• Off - インフィニティ/フリーズ機能をオフにします。

NOTE : Inf Latch 1+2 パラメーターで、スイッチの動作をモーメンタリー(デフォルト)またはラッチが選択できます。—[45ページ](#)を参照。

NOTE : Output Level、Pan、および Inf Mode パラメーターは、現在の編集した設定はリバーブタイプを変更しても保持されます。

リバーブ固有のパラメーター

各リバーブタイプには、独自の固有パラメーターが含まれています。現在設定されている個々のリバーブ タイプにのみ表示および適用されます。以下に、リバーブ固有のすべてのパラメーターの説明をリバーブ タイプごとに紹介します。

NOTE : 現プリセットにデュアルリバーブが含まれている場合は、TYPEエンコーダーを押してReverb 1 または 2 を選択して、そのパラメータを表示および編集を行います。[8ページ](#)の「Utilizing Single or Dual Reverbs/シングルまたはデュアルリバーブの使用」も参照してください。

ルームリバーブ

BigSky MX Roomアルゴリズムは、良く調整されたスタジオアンビエントから大規模なクラブの音響まで正確にそれらの環境を再現します。Tone knob/トーンノブ、Diffusion/ディフュージョン、Low End/ローエンドパラメーターは、ダンピングと部屋の材質、家具、人による散乱効果を調整します。



パラメーターメニュー（ルームリバーブタイプの選択時）

ROOM パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Size	Studio SIZE Club	2つのルームタイプのアルゴリズムから選択できます。選択したスタジオまたはクラブのリバーブの特性は、MXのVoice パラメーターまたはクラシック選択（以下の音声の説明を参照）によって異なることに注意してください。: <ul style="list-style-type: none"> Studio - よく音響調整されたスタジオ環境 Club - より大規模でライブな「クラブ」環境
Diffusion (拡散) DIFFUSION		初期反射（アーリーリフレクション）を和らげて、リバーブのアタック部分に密度が深い、より拡散したリバーブを作成します。入力や特定の設定によっては、これは聴くよりも簡単に「感じる」場合があります。より高い値に調整すると拡散が深くなります。

ROOM パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Voice	MX  Classic	<p>2つのルーム ボイシングから選択できます。これらは、以下で説明するように、現在選択されているスタジオまたはクラブのサイズパラメーターに特に影響します（前述のサイズ説明も参照）：</p> <p>MX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio – スムーズなレスポンスと素早く減衰したトップエンドを備えた豊かで密度の高い部屋で、究極のリアリズムを実現します。 • Club – 内部パラメータを長くすると、スタジオ同様の音色のより大きな空間が作成されます。 <p>Classic</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio – 低密度とマイルドなハイエンド（高域）ダンピングにより、生き生きとした反射体験を実現します。 • Club – 内部パラメーターを長くすると、スタジオ同様の音色のより大きなスペースが作成されます。

ルームリバーブを使う ...

現実的な音響空間を再現する場合は、プリディレイを最小限に抑え、ディケイ値を500ミリ秒から2秒の範囲に設定します。ただし、Room アルゴリズムは長い減衰時間も同様に再現できるように設計されています。

素晴らしい雰囲気のリバーブを得るには、12時のプリディレイ、12秒以上のディケイ、1時位置にMod &好みに合わせミックスを試してください。

低い設定での微妙な動き、より高い設定でもより深い動きを上品にモジュレートします。

Hall Reverb/ ホールリバーブ

乱反射とゆっくりと密度深くなっていくが特徴で、そのサウンドは美しく多彩な用途に用いることができるリバーブです。コンサートサイズはバランスが良く広々としていて暖かく、アリーナのサイズは大きく包み込まれるようなサウンドです。Midパラメーターは、リバーブサウンドを正確にイコライジングしてくれます。



パラメーターメニュー（ホールリバーブタイプの選択時）

HALL パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Midrange		リバーブの中音域成分に影響します。バリューを上げると中域が強調され、バリューを下げるとき中域が減少します。中間に設定すると、フラットな中音域のレスポンスが得られます。
Size	Concert 	2つのホールタイプから選択できます。それに応じて、初期反射が高まりと後半部のリバーブの減衰プロファイルが変化します。選択したコンサートまたはアリーナアルゴリズムの特性は、音声パラメーターのMXまたはクラシックの選択によって異なることに注意してください（次のVoice/ボイスの説明を参照）。 <ul style="list-style-type: none"> Concert - バランスの取れた温かみのあるコンサートホール（講堂）。 Arena - 最大の密閉された会場のアコースティック。
Swell Rise		スウェルエフェクトの立ち上がり時間を選択します。バリューが増加するほど、スウェル効果が長くなります。0ではスウェル効果はありません。
Swell Type	Swell Wet 	スウェルエフェクトの信号タイプを決定します。 <ul style="list-style-type: none"> Swell Wet - ドライ信号の背後にリバーブ信号にスウェル効果が現れます。 Dry - リバーブにドライ信号がスウェルして膨らみます。

HALL パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Voice	MX VOICE◀	<p>2つの異なるホール ボイシングから選択できます。これは、現在選択されているコンサートまたはアリーナのサイズパラメーターに特に影響します。:</p> <p>MX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concert - 初期反射の自然で豊かでスムーズな積層と構造からの影響を最小限に抑えた減衰が、究極のリアリズムを実現します。 • Arena - 広々として良いアコースティックの大きな会場で、構造物の後壁から後期反射が目立つサウンド。 <p>Classic</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concert - 初期反射の均一なプロファイルに加え、十分な低ダンピング。そして柔らかな拡散。 • Arena - 躍動するローエンドと最大密度までゆっくりと積層される巨大な構造空間。

ホールリバーブを使う ...

プリディレイを追加すると、物理的な空間の感覚が増し、リバーブをドライ信号からさらに分離します。バランスのとれた多用途であらゆる入力ソースやスタイルを補完するホールサウンドをお試しください。約 3.5 秒のディケイのコンサートサイズ、12 時のトーン、Low End パラメーターがセンターに配置してみましょう。

リアルで巨大なスペースの場合は、10 秒のディケイのアリーナ サイズを選択するか、Low End パラメーターを増やします。Mix コントロール 12 時未満に保つか、より高いミックスにします。すると聴衆はドライ信号とともにリバーブテールが鑑賞できます。

Chamber Reverb/ チェンバーリバーブ

フォーカスと明瞭さを備えた、豊かで密度の高いミディアムサイズのルームリバーブ（残響音）です。選択可能なカラーオプションは、チェンバー録音プロセスで使用されるスピーカーとマイクによる影響もキャプチャします。



パラメーターメニュー（チェンバーリバーブタイプの選択時）

CHAMBER パラメーター	バリュー (値)	詳細説明	
Color	Neutral	チェンバーリバーブの全体的な音質と特性に影響を与えるいくつかのオプションが提供されています。:	
	COLOR	Clear	• Neutral – ワイドレンジでフラットなレスポンスの自然な残響音を実現します。
		Smooth	• Clear – 低音成分の多いソース信号による濁りを避けるために、ローエンドの再生を低減します。
		Crisp	• Smooth – 「スマイル」EQカーブを連想させるミッドカットの残響です。
		Deep	• Crisp – ハイパスレスポンスの非常に明るい残響を実現します。
			• Deep – 中域周波数を強調した、ボーカルの性質を備えた残響です。

チェンバーリバーブを使う ...

Room タイプのリバーブサウンドでは十分な反射が足りない場合、しかし、ホールやアリーナでは大きすぎる、そのような場合は深みを加えるのにチャンバータイプの選択をお勧めします。

Chamber は、ほぼすべての楽器やボーカルに適切です。求める反射の階調に最適な [カラー] オプションの 1 つを選択します。

あなたの楽器をミディアムサイズのルーム環境に置いたような最もマイルドな残響を得るには、低めのディケイとミックスバリューでの Neutral/ ニュートラル カラー オプションを試してください。

よりドラマチックにするには、Clear オプションとより高い Decay/ ディケイと Pre-Delay/ プリディレイを試してください。

「スムーズ」、「クリスピ」、「ディープ」の各オプションはそれらの名前が示すとおり、残響のトップとボトムの色合いを変えて、ミックス内でより背景に据えるか、より明るく前に出すかを調整できます。

Plate Reverb / プレートリバーブ

The Plate は、豊かで素早く生まれるリバーブで、初期反射なしに深みを生み出します。反射は特定の環境への手がかりとなります。Tone/トーンノブとローエンドパラメーターはシンプルですが、強力な周波数シェーピングツールです。



パラメーターメニュー（チェンバーリバーブタイプの選択時）

PLATE パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Size	Small SIZE◀ Large	<p>2つのプレートサイズから選択できます。 選んだ Small または Large アルゴリズムは、 Voice/ボイスパラメーターの MX または Classic で異なります。（次の Voice/ボイスの説明を参照して下さい。）</p> <ul style="list-style-type: none"> 「ホームプロジェクト」プレートの代表格 「Small/スモールプレート」 です。 Large/ラージプレート は伝統的なスタジオプレートです。
Voice	MX VOICE◀ Classic	<p>2つの異なるプレートボイシングから選択できます。 特に、現在選択されている Small または Large - Size/サイズパラメーターに影響します。：</p> <p>MX</p> <ul style="list-style-type: none"> Small - スムーズなトップエンド（高域）でバランスの取れたレスポンス。アナログプレートのように、ヘッドルームが減少し、チューブサチュレーションが微妙に加わります。 Large - 理想的なデジタルプレートと同様に、最小限の着色で最大密度まで即座に立ち上がります。 <p>Classic</p> <ul style="list-style-type: none"> Small - ローエンドを抑えた、飛び散るリンギーなリバーブです。 Large - MX ボイスに比べて、「ビーン（振動ノイズ）」が少ない、豊かでスムーズなリバーブです。

プレートリバーブを使う ...

従来のラージプレートリバーブの減衰しないディケイタイムは約 5 秒です。必要に応じて短い残響を実現するために、振動を減衰させるために大きなバッフルがプレートの近くに配置されました。ミックス値を低くして 1.5 秒程度の短いディケイを試し、ドライなトラックに微妙なアンビエンスを加えてください。長いディケイタイムは物理的な制限を超えた、クリアなアンビエントのリバーブパッドを作成できます。

プレートリバーブは、ミックスでうまくブレンドされるようにルーティーン的にポス E でローエンドを調整しました。また、不快な高周波のリングングも軽減しました。Low End パラメーターの幅広いレンジは最大限の調整のためにボイシングされており、一方、Tone ノブはフィルタリングされていない全帯域幅用に、max から暖かい（正午）、暗く湿った（min）までハイエンドを調整します。

モジュレーションを追加して微妙な動きの感覚を注入して、リバーブの奥行きを深めます。

Spring Reverb / スプリングリバーブ

スプリングタンクタイプのリバーブは、60年代にサーフミュージックとマカロニウェスタンの定番となりました。スプリングリバーブは、温かくまろやかなサウンドから飛び散る滴り落ちるタイプのサウンドまで、Tone/トーンおよびMix/ミックスコントロール、Dwellパラメーター、および選択可能なスプリング数で完全にカスタマイズすることができます。



パラメーターメニュー（スプリングリバーブタイプの選択時）

SPRING パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Dwell	Clean	スプリングタンクプリアンプ回路へのドライブ量を調整します。
DWELL	Combo	<ul style="list-style-type: none"> Clean - 最もクリーンなスプリングトーン。 Combo - ゲインをさらに追加したスプリングリバーブを搭載したコンボアンプタイプ。
	Tube	<ul style="list-style-type: none"> Tube - 外部スプリングリバーブユニットのDwell/ドウェルコントロールを上げると同様に、スプリングタンクに入る高調波成分のゲインと量の両方を増加します。
	Overdrive	<ul style="list-style-type: none"> Overdrive - プリアンプのゲインを上げて粗悪さを最大限に高めます。
Number of Springs	1 Spring	スプリングタンク中のスプリング数を1、2、または3つを選択できます。スプリングの数を増やすと、個々のスプリングの異なる遅延時間の相互作用によりリバーブサウンドの複雑さが増します。
NUMBER	2 Springs	
	3 Springs	
Voice	MX	2つの異なるスプリングボイシングから選択できます。
VOICE	Classic	<ul style="list-style-type: none"> MX - 本物らしさと飛び散るダイナミックなレスポンスが滴る、典型的なスプリングタンク。 Classic - 弾みと揺れ感がたっぷりの、生き生きとしたスプリングです。

スプリングリバーブを使う ...

伝統的なコンボアンプトーンの場合は、2 Spring – Number/ ナンバー パラメーター、Combo - Dwell 設定と約 4.5 の Decay 値を選びます。多くのコンボアンプはスプリングトーンが暗めなので、トーンノブを戻してリバーブがまろやかにして下さい。 Low End パラメーターの設定を下げて低周波成分も低減させましょう。

より洗練されたスプリングリバーブの場合は、クリーン Dwell セッティング & 約 3 秒のショートディケイタイムの 3 スプリング リバーブをお試しください。

Low End パラメーターを中間程度に保ち、好みに応じて Tone ノブを調整します。

スプラッシュを最大にするには、Tone ノブを最大まで回し、Low End パラメーターを最小にします。大胆な感じにしたければ、ミックスを 3 時まで上げてください。ホットな（高い）入力信号はスプリングをより強く駆動します。スプリングの歪みが大きすぎる場合は Dwell/ ドウェル設定を下げます。

Low End パラメーターを 50% 以下に調整すると、低音が減衰して搖れ感やフィードバックの問題を回避できます。Clean または Combo Dwell 設定で Low End/ ローエンドを上げてミックスレベルを下げるとき、若干スプリングに豊かさが加わります。

Impulse Reverb / インパルスリバーブ

このコンボリューションリバーブは、インパルスレスポンス (IR) ファイルを用いて記録された空間を数学的に完璧に再現します。本機にはさまざまなIRが含まれており、Impulse/インパルス メニューから選択できます。インパルスリバーブは、プログラム内に用意されたパラメーターを使用してのさらなる整形およびカスタマイズが可能です。オプションとして、無料のStrymon Nixie 2 アプリを使用して、独自のリバーブ IRをアップロードできます。



パラメーターメニュー（インパルスリバーブタイプの選択時）

NOTE : 新しいImpulse/インパルスがロードされると、MIXを除くすべてのコントロールがデフォルト設定にリセットされます。：

- DECAY - 100%
- PRE-DELAY - 0
- TONE - 50%
- MOD - 0
- LOW END - 50%
- FEEDBACK - 0
- ATTACK - 0
- DIRECTION - Forward
- STRETCH - 1.0
- TAIL - Envelope

IMPLUSE パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Impulse Select IMPULSE	Factory folder	Impulse ファイルメニューを開きます。 VALUE/バリューを押して、IRのファクトリーのフォルダーから選択します。
Attack		残響の始まりのタイミングを決定します。 ATTACK
Stretch		インパルスレスポンスを再サンプリングして、固有の減衰時間と周波数成分の両方を変更します。ディケイを減らすには低い設定を使用し、ディケイを長くするには高い設定を使用します。 STRETCH

TIP! : 既存のImpulseリストを管理し、独自のコレクションからリバーブ IR をインポートします。 Nixie 2 ソフトウェアを使用する場合は、[33 ページ](#)を参照してください。

IMPLUSE パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Tail 	Envelope Gate	<p>リバーブのディケイテールの2つの異なるタイプのシェーピングから選択できます。デフォルトでは、インパルスはフルDECAY (100%) でロードされ、事实上テール形状は適用されません。DECAY/ディケイ値が100%未満の場合は、Tail機能がインパルスレスポンスに適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> Envelope - インパルスに減少ランプ機能が適用され、DECAY設定に基づいて長さを短縮します。 Gate - DECAY設定に基づいてインパルスを突然カットします。
Direction 	Forward Reverse	<p>残響の方向を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> Forward - 標準的なリバーブディケイ。 Reverse - 入力信号に続いて逆方向のリバーブ減衰が聴こえます。
Feedback 		<p>反射とリングを追加するために、プリディレイにフィードバックされるウェット信号の量に影響します。フィードバックで得られるサウンドは、Pre-Delayノブの位置に大きく依存します。</p>

インパルスリバーブを使う ...

IR ファイルをロードする機能により、事实上無限のオプションが提供されます。伝統的な空間から現実および想像上の空間まで、リバーブの探索に無限の可能性が広がります。

Impulse パラメーターメニューに入り、含まれている Factory IR ファイルの一部の選択肢から選びます。（「Nixie 2 を使用した IR のインポートと管理」も参照）多くの単純な「IR Loader」ユニットとは異なり、BigSky MX のノブと追加パラメータにより、ロードされた IR を調整および強化のさらに多くの追加オプションが提供されます。それらは従来のノブ、ディケイ、プリディレイ、ミックスなどをコントロールするだけです。さらに、PARAM メニューに移動して Tail、Direction、Stretch など、あまり伝統的ではないオプションや拡張機能のいくつかに入り込むことも可能です。

- Tail パラメーターの Envelope/ エンベロープまたは Gate/ ゲートを選択して、IR ディケイ形状を変更します。
- Direction/ ディレクションオプションで IR reverb/ リバースを選択して、「逆方向」エフェクトに変更します。
- Stretch/ ストレッチパラメーターで、必要に応じて IR 固有の長さを延長または短縮します。

Nixie 2 での IR インポートと管理 ...

macOS または Windows[®] 用の無料 Strymon Nixie 2 アプリをダウンロードします。 サードパーティのリバーブ IR ファイルをインポートし、拡張、BigSky MX のオンボード Impulse ライブラリーを管理します。

Nixie 2 を使用するには :

- BigSky MX をコンピューターの USB ポートに接続して Nixie 2 を起動します。
- Nixie 2 - 画面の下部にある Parameter パネルから IR Manager ボタンをクリックします。
- **BIGSKY MX** パネルの上部で、[New Folder/新しいフォルダー] ボタンをクリックし、IR ファイルをインポートできる少なくとも 1 つのカスタム フォルダーを作成します。
- 画面左側の IR マネージャーウィンドウの「MAC MEMORY」または「WINDOWS MEMORY」に、リバーブ IR ファイルが保存されているフォルダーを参照します。
- インポートしたい IR ファイルを選択し、右側の **BIGSKY MX** パネル内のカスタム フォルダーにファイルをドラッグ & ドロップします。 *
- 追加のフォルダーを作成し、個々の IR とフォルダーをドラッグすることもできます。 **BIGSKY MX** パネル内で自由に移動したり配置したりできます。

*NOTE: IR ファイルのインポートの場合、BigSky MX はモノラルまたはステレオの 16 または 24 ビット、サンプルレート 48kHz の .WAV ファイルを受け入れます。インポート時に、Nixie 2 は IR をネイティブ形式（ステレオ、24 ビット、48kHz）に準拠します。

- 次に BigSky MX ペダルの **Impulse** に入ったとき、パラメーターメニューから、追加したカスタム IR とフォルダーにアクセスできるようになります。

NOTE : Nixie 2 **BIGSKY MX** パネルからカスタム IR ファイルを削除すると、保存されたプリセット内で使用すると、ペダルに **NO IMPULSE** と表示されます。プリセットをロードするときに表示され、プリセットはインパルスとともにロードされます。そのリバーブは無効になります。別の Impulse をロードするか、Nixie 2 IR Manager で不足している IR ファイルを再インポートしてプリセットを更新します。

TIP! : すべての BigSky MX Factory Impulse を復元するには、工場出荷時設定へのリセット ([16 ページ](#) の手順) で行なうことができます。この操作により、既存の IR ファイルがすべて削除されて元の工場出荷時の IR を復元します。リセットすると、すべての工場出荷時のプリセットとグローバル設定も復元されるため注意が必要です。

Cloud Reverb / クラウドリバーブ

美しく広大な、1970年代後半に開発された技術から引き出された雰囲気豊かなリバーブです。当時は夢にも思われなかつた処理能力を活用し、Cloudリバーブは現実とファンタジーの区別を曖昧にするエフェクトをもたらします。



パラメーターメニュー（クラウドリバーブタイプの選択時）

CLOUD パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Ensemble (アンサンブル) ENSEMBLE		入力信号を分析し、弦セクションを彷彿させる豊かなハーモニックパッドを生成します。最小値から中間値に値を増やすと中程度のアンサンブルが追加され、より高い値ではゴージャスなサウンドスケープを作成するアンサンブル効果が生じます。
Diffusion (ディフュージョン) DIFFUSION		リバーブジェネレーターの前方および内部へ拡散を追加します。最小値では拡散効果はありませんが、Cloudリバーブはトランジエントアタック時には「粒状」でありますながらも魅力的です。拡散を増やすと、リバーブは滑らかで柔らかくなります。

クラウドリバーブを使う ...

カスケード入力拡散ブロックは、立ち上がりから拡張されたリバーブを生成します。これにより、表示されるタンクの減衰時間よりも長い全体のリバーブタイムが生じます。特に Decay ノブを低い値に設定した場合には、実際のディケイよりもはっきりと長くなります。

Modulation ノブの最小値から 2 時の位置まで、入力拡散部分に適用されるモジュレーションの量を調整し、(Cloud ジェネレーターに調和する周波数が直交オシレーターから発生します)。入力デフューザーセクションが変調されます。このモジュレーションスキームは、持続的な残響テールを濁らせることなく、高度なモジュレーションを可能にするために開発されました。

Cloud リバーブは、どんな控えめなギター音やシンセ音でも、美しいアンサンブルに変えることができます。

SHIMMER Reverb / シマーリバーブ

チューニング可能な2つのボイスは、リバーブ信号にピッチシフトされた音色を加え、壯麗で神秘的な雰囲気を演出します。AmountとFeedbackパラメーターは、控えめで繊細なものから完全に壮大な輝きまで幅広いエフェクトを可能にします。



パラメーターメニュー（シマーリバーブタイプの選択時）

SHIMMER パラメーター	バリュー (値)	詳細説明			
Shift 1	(以下参照) SHIFT 1◀	最初のボイスの音程を、1オクターブ下から2オクターブ上の間から選択します。			
- Octave	- Tritone	- 10 Cents	+ Perfect 4	+ Major 7	
- Major 7	- Perfect 4	+ 10 Cents	+ Tritone	+ Octave	
- Minor 7	- Major 3	+ Minor 2	+ Perfect 5	+ Octave + 5th	
- Major 6	- Minor 3	+ Major 2	+ Minor 6	+ 2 Octaves	
- Minor 6	- Major 2	+ Minor 3	+ Major 6		
- Perfect 5	- Minor 2	+ Major 3	+ Minor 7		
Shift 2	(以下参照) SHIFT 2◀	2番目のボイスの音程を1オクターブ下から2オクターブ上までの間から選択します。2番目のボイスを使用しない場合は、オフに設定できます。			
Off	- Perfect 5	- Minor 2	+ Major 3	+ Minor 7	
- Octave	- Tritone	- 10 Cents	+ Perfect 4	+ Major 7	
- Major 7	- Perfect 4	+ 10 Cents	+ Tritone	+ Octave	
- Minor 7	- Major 3	+ Minor 2	+ Perfect 5	+ Octave + 5th	
- Major 6	- Minor 3	+ Major 2	+ Minor 6	+ 2 Octaves	
- Minor 6	- Major 2	+ Minor 3	+ Major 6		
Amount		リバーブ信号の Shift 1 と Shift 2 のボイスレベルをオフから最大まで調整します。			

SHIMMER パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Feedback FEEDBACK	Input Regen Input+Regen	<p>タンクシマー効果のリジエネレーションが選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> Input - シマーエフェクトはリバーブコアの入力に適用され、リジエネレーションは発生しません。 Regen - シマーエフェクトはリバーブコア内で適用され、その効果は繰り返し続きます。その結果、リバーブが減衰するにつれて連続的に昇音または降音する音程が生じます。 Input+Regen - シマーエフェクトの入力とリジエネレーションの両方が適用されます。
Voice VOICE	MX Classic	<p>2つの異なるShimmerボイシングが用意されています。</p> <ul style="list-style-type: none"> MX - 最新の周波数ドメイン技術を活用し、すべての音程で安定したトラッキングを実現する洗練されたクリーンなピッチシフトです。 Classic - 豊かなピッチシフトを実現するために、タイムドメイン技術と変調されたバッファにより、リッチでクラシックなサウンドを生み出します。

シマーリバーブを使う ...

Amount パラメーターは、Feedback パラメーターと連携してシマーエフェクトの独特的な深さを生み出します。Amount を最小に設定するとシマーエフェクトは聴こえません。深いオクターブダウンのシフトを行う時は、Low End パラメーターを上げて、より低いオクターブの周波数が強く聴こえるようにします。

モジュレーションノブは、直交位相オシレーターでシマーボイスとリバーブタンクのディレイライン長を変調します。モジュレーションを増やすことで、シマーライクなサウンドを生み出します。

Feedback パラメーターの Input や Regenerative のオプションを試して、異なるシフトの挙動を体験してみてください。または、究極のシフト（シマー）体験を得るために Input + Regenerative オプションを選択してください。

ヒントとして、Amount パラメーターのレベルを下げて、わずかなシマーエフェクトを得るために +Oct と +Oct +5th を試してみてください。

Feedback を最小に設定し、+Oct +5th と -Perfect 5th を試してみてください。これは異次元的なシンセパッドのような効果が得られます。

Feedback と Modulation を最小に設定し、-10 Cents と +10 Cents を試してみてください。美しいデチューンリバーブが得られます。

Bloom Reverb / ブルームリバーブ

1990年代には、リバーブにより多くの拡散ブロックが追加され、音を滑らかにしました。これの副作用として、リバーブが「開花する」ようにゆっくりしたエンベロープで増幅します。サウンドは大きなアンビエントリバーブになり、高いミックスレベルでもドライ信号と素晴らしい調和します。Bloomリバーブには、ブルームを生成するセクションがあり、それから伝統的なリバーブタンクに送られます。また、独自のフィードバックパラメーターがあり、その可能性を飛躍的に拡大させます。



パラメーターメニュー（ブルームリバーブタイプの選択時）

BLOOM パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Length LENGTH		リバーブの「ブルーム」部分の長さを調整します。高いレベルでは、より長いブルーム時間が得られます。
Feedback FEEDBACK		リバーブの「ブルーム」部に適用されるフィードバックの量を調整します。
Harmonics HARMONICS		入力信号を解析し、アナログシンセサイザーを彷彿させる倍音豊かなパッドを生成します。最小に設定すると、ハーモニックは追加されません。中程度の値に増やすと、微妙な強調効果をもたらす倍音が追加され、高い値にするとより目立った倍音の強調効果が得られます。

ブルームリバーブを使う ...

Decay ノブはタンクの減衰時間を制御し、Length パラメーターはブルームの長さをコントロールします。Length パラメーターの高い設定やより高い Feedback 設定では、表示されているタンクの減衰時間よりもはるかに長いリバーブが生じる可能性があります。短い Decay 時間と高い Length 値を試すと、長い Decay タイムと低い Length とを比較して、リバーブでこの 2 つがどのように相互作用し、互いを影響しあうかを感じることができます。

Mod ノブは独立した 16 相のオシレーターを 2 つ制御し、合計 32 のオシレーター信号を生成します。最初の 16 相のオシレーターはブルーム生成ディレイラインを変調し、2 番目の 16 相のオシレーターはタンクリバーブのディレイラインを変調します。その結果、崇高でしっかりした美しいサウンドが得られます。

Tone ノブは、シンセサイザーのようなボイシングでトップエンドを形成するユニークなレゾナンスフィルターです。長い減衰リバーブで Tone ノブを調整して試してみてください。

高い Feedback と Modulation 設定は、ゴージャスなスペクトルのレゾナンスハーモニクスを持った美しい効果を生み出します。

Harmonics パラメーターを低い値にすると、空気感のあるオーバートーンが追加されます。高い値では、ディケイにレイヤーを重ねた大きなシンセドローンが得られます。

Chorale Reverb / コーラルリバーブ

あなたの音楽にクワイイヤー（合唱団）を加えられます。Vowel/母音の範囲と強度を選択して、- Decayノブによって変化するクワイイヤーをカスタマイズします。Modulationを増やすと、クワイイヤーが多彩な声で生き生きと演奏します。



パラメーターメニュー（ブルームリバーブタイプの選択時）

CHORALE パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Vowel (母音) VOWEL	AAHHOO AAHH AAHHOH OH OOOHOOH OOO Random	クワイイヤーが発音する母音を選択します。 選択肢には、伝統的な歌唱フォルマントである AH、OH、OO、およびこれらの組み合わせが含まれます。また、ランダム選択も含まれており、任意のフォルマントで歌うことができます。
Resonance RESONANCE	Mild Medium High	母音の強度を調整するために、ボーカルフィルターの共振 (Q) 値を調整します。 <ul style="list-style-type: none"> Mild - 落ち着いたボーカル特性を生み出します。 Medium - ボーカルの激しさが増します。 High - 最も共鳴する母音音声が作成されます。
Choir CHOIR		入力信号を解析し、ボーカル合唱団を思わせるパッドを生成します。最小値に設定すると、クワイイヤーは追加されません。中程度の値に増やすと、微妙な強調効果のために軽いボイスが追加され、高い値にするとはつきりとした合唱団効果が得られます。
Choir Voice CHOIR VOICE	Tenor Baritone	声の2つの異なる音程範囲を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> Tenor - 中から高いコラールレンジ向け。 Baritone - 低いコラールレンジ向け。

コーラルリバーブを使う ...

Choir パラメーターレベルを上げると、より目立つボーカルパッティングが追加され、Choir Voice パラメーターで低い（バリトン）または高い（テナー）音程を選択します。

Tone ノブを調整して、ボーカルに「息遣い」や高域の明瞭さを追加します。

Mod ノブはコラールにリアリズムを加えるのに非常に効果的です。Mod を上げると、コラールの音程と音色にランダマイズ効果が追加され、異なる声を持つ歌手の数が増えます。

多くのボーカルフォルマント周波数は「中音域」の周波数ですから、高共鳴設定での中音域中心のギターアンプでの再生は、それらの周波数を過度に強調する場合があります。そのような場合は、レゾナンスの設定を Medium または Mild に下げてください。

Magneto Reverb / マグニートリバーブ

Magnetoはリバーブだけでなく、オールドスクールのテープディレイ、スラップバック、そしてパターンのリピートも可能です。Magnetoリバーブは全ヘッドがオンになったマルチヘッドエコーを設定し、Pre-Delayノブはフィードバックを追加します。Diffusionパラメーターは新しい次元のアンビエンスを加え、ヘッドのレスポンスをぼかし、ディレイとリバーブ間の境界を曇昧にします。



パラメーターメニュー（マグニートリバーブタイプの選択時）

MAGNETO パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Diffusion		ディフュージョンパラメーターは、磁気ヘッド上のディフューザーの効果を制御します。最小値ではディフュージョン効果はありません。ディフュージョンパラメーターが上がるにつれて、ヘッドは徐々にぼやけ、リピートにリバーブのような音質を生み出します。
Heads	1 HEADS 2 3 4 6	“Tape machine” ヘッドの数を 1 から 6 まで選択できます。ヘッドが少ないほどシンプルで独特なリピートが得られ、ヘッドが多いほど密度の高い複雑なパターンやウォッシュが得られます。ヘッドの設定は Ping Pong 左右出力パターンにも影響します。詳細は「Ping Pong」パラメーターの説明をご覧ください。
Spacing	Even SPACING Uneven	ヘッド間の間隔（距離）に影響します。 <ul style="list-style-type: none"> Even Spacing - ヘッドを互いに均等な間隔に配置して、等しいディレイタイムを発生します。 Uneven Spacing - ヘッドを不均等な間隔に配置し、より複雑で、明確なリズミック効果を生み出します。

MAGNETO パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Ping Pong	Off PING PONG! On	<p>左右の出力間で交互にリピートを再生し、広いステレオ効果を生み出します。*</p> <ul style="list-style-type: none"> Off - ピンポン効果を無効にします。 On - ピンポン効果を有効にします。 Heads/ヘッド1または2に設定されている場合は、左右出力に交互にエコーが発生します。ヘッドが3、4、または6に設定されている場合は、ヘッド設定ごとにパターンが異なります（例：左-右-右など）。 <p>*NOTE : BigSky MX の LEFT OUT にのみ出力接続すると、すべてのリピートが自動的にセンターに配置され、完全なモノラルエフェクトになります。</p>

ノブの機能 Magneto の場合、Decay ノブと Pre-Delay ノブは、他のリバーブタイプとは異なるコントロールとして働きます。



DELAY TIME : 最後のヘッドのディレイタイムは最長 1500 ミリ秒まで設定できます。



FEEDBACK: Even Spacing / 均等ヘッド間隔が選択されている場合、最後のヘッドからのフィードバックを入力に返します。Uneven Spacing / 非均等ヘッド間隔の場合、フィードバックは最後の 2 つのヘッドから取得されます。

マグニートリバーブを使う ...

最後のリピートは表示されたディケイタイムで発生するため、1 ヘッドと等間隔の場合は、Decay ノブ（ディレイタイム）の値で単純なリピートが聴こえます。複数のヘッドを選択すると、追加のリピートが聴こえます。例えば、等間隔に配置された 3 つのヘッドで 300 ミリ秒 のディケイタイムを設定すると、100 ミリ秒、200 ミリ秒、300 ミリ秒でリピートが発生します。4 ヘッドマシンに切り替えると、75 ミリ秒、150 ミリ秒、225 ミリ秒、300 ミリ秒でディレイが発生します。より複雑なリピートパターンを試すために、不等間隔にしてみてください。

録音ヘッドと再生ヘッドの使用年数、状態、位置調整は、磁気メディアのディレイ音質に大きく影響します。その結果、明るくなったり暗くなったり、ハイパスフィルターがかかることもあれば、低域周波が豊かになることもあります。Tone ノブと Low End パラメーターは幅広い範囲に対応しており、あらゆるトーンを表現できます。Feedback (Pre-Delay ノブ) を大きくすると、EQ レスポンスが再生され、進化するサウンドスケープとアンビエントなウォッシュが生まれます。

Ping Pong を有効にすると、左右の出力間で Magneto のリピートが交互に切り替わり、劇的なステレオイメージングが生まれます。Mod コントロールは、ワウとフラッターの発生器として機能し、サウンドに催眠術のような動きと豊かさを追加します。

Nonlinear Reverb / ノンリニアリバーブ

特殊効果やユニークなテクスチャーのために、物理を無視したさまざまなりバーブ形状が楽しめます。3つの「逆再生」形状 (Swoosh、Reverse、Ramp) から選択し、ゲートやトレモロなどを追加します (Chopパラメーター経由)。フィードバック制御 (Pre-Delayノブ)、Decay、およびDiffusionパラメーターで、時間を歪ませたさまざまな可能性が広がります。



パラメーターメニュー（ノンリニアリバーブタイプの選択時）

NONLINEAR パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Shape	SHAPE	Swoosh ノンリニアジェネレーターに適用されるシェーブの選択肢があります。 Reverse Ramp Gate Gauss Bounce
Chop	CHOP	Reverse、またはRamp - 異なるスローププロファイルで「逆再生」効果を作成します。 Gate - 突然のカットオフで均一な振幅プロファイルを生成します。 Gauss - 「ベルカーブ」プロファイルを作成します。 Bounce - 逆ベルシェーブを作成します。
Diffusion	DIFFUSION	興味深いトレモロ効果を生み出すために、リバーブ減衰に振幅変調を追加します。最小値では振幅変調は追加されず、スライダーを右に動かすとより速いトレモロパターンが追加されます。
Decay	DECAY	ノンリニアジェネレーターのディフューザー効果を制御します。最小値ではディフュージョン効果ではなく、ノンリニア効果は「きめが粗い」です。ディフュージョンを増やすと、効果がぼやけて滑らかになります。
Level	LEVEL	リバーブのディケイタイムを調整します。高い設定では、より長いディケイタイムが生じます。
		リバーブレベルを調整します。高い設定では、リバーブのレベルが上がります。最小値では、後部リバーブがオフになります。

NONLINEAR パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Mod Speed	 MOD SPEED	ノンリニアディレイのタップ長および後部リバーブのディレイラインのためのモジュレーションLFO速度を調整します。

ノブの機能 ノンリニアの場合、Decay ノブと Pre-Delay ノブは、他のリバーブタイプとは異なる制御を担当します。



TIME：リバーブのノンリニア部分の時間を設定します。



FEEDBACK：リバーブの非線形部分からのフィードバックを入力に返します。

ノンリニアリバーブを使う ...

ノンリニアジェネレーターは後部リバーブにフィードされます。プリディレイノブは、ノンリニアジェネレーターの周囲にフィードバックを追加し、ノブを時計回りに回すとノンリニアシェーピングを繰り返し生成します。

Diffusion パラメーターはノンリニア部を柔らかくし、長い Decay タイムと相性が良いです。高い Diffusion レベルは短い Decay タイムでは「メタリック」な音を生じることがあります。そのような場合は、必要に応じて Diffusion パラメーターを減らしてください。

短い Decay タイムとフィードバックなし (Pre-Delay ノブ最小値) の場合、ゲートシェーピングを使用すると、レベルに依存しない興味深い「ゲート」リバーブが得られます。

トリッピーなアンビエントテクスチャーを作成するには、高いフィードバックレベルとモジュレーションの追加を試してみてください。

ゲート形状で最大のフィードバック (Pre-Delay ノブが最大) を使用すると、ほぼ無限に続く「マルチタップ」リバーブのウォッシュが生まれます。Decay を 800 ミリ秒、Modulation を 10 : 00 に設定して試してみてください。

非常に短い Decay (<100 ミリ秒) で Swoosh または Reverse シェーピングを試して、素晴らしいスラップバック効果を得てください。最適な結果を得るには、Diffusion を最小限に設定します。

Mod コントロールにより、ノンリニアジェネレーターのタップ長、および後部リバーブのディレイラインを変化させることで、より拡張された体験が提供されます。

1+2 パラメーター

パラメーター（PARAM）メニュー内にはいくつかの1+2パラメーターがあり、選んだリバーブタイプに関係なくPARAMメニューに表示されます。1+2パラメーターは、「shared/共有」タイプであり、現プリセットに対して同時にReverb 1とReverb 2の両方に適用されます。Reverb 2がオフの場合、1+2パラメーターはReverb 1に適用されます。[8ページ](#)の「単一またはデュアルリバーブの利用」をご覧ください。

1+2パラメーターはPARAMメニューリスト（[19ページ](#)をご覧ください）の最後に表示され、その左側に **1+2** が表示されます。



1+2パラメーターを表示するパラメーターメニュー

1+2パラメーターの設定は、プリセットごとに個別に保存されます。以下はすべての1+2パラメーターとその説明を含むリストです。

1+2 パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Infinite Latch	Momentary 1+2 INF LATCH	INFINITE フットスイッチの動作をモーメンタリーまたはラッチのいずれかに設定します。 <ul style="list-style-type: none"> Momentary - INFINITEフットスイッチが押されている間のみInfiniteまたはFreezeが有効になります。 Latching - INFINITEフットスイッチのプッシュリリースでInfiniteまたはFreezeが有効になり、次のプッシュリリースで無効になります。 <p>NOTE : InfiniteまたはFreezeの動作を選択するには、任意のリバーブタイプの個別のInf Modeパラメーターを使用してください。詳細は21ページをご覧ください。</p>
Boost	1+2 BOOST	プリセットの出力レベルを-3.0dBから+3.0dBまで変更します。これは、エフェクトチェーン内のレベル調整に便利なほか、リバーブでソロをブーストするなどの効果として使用できます。

1+2 パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Persist (持続)  PERSIST	On Off	<p>リバーブの減衰「トレイル」がエフェクトをバイパスした際にも聴こえるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • On - リバーブの「トレイル」を続けて再生します。* • Off - この機能を無効にし、エフェクトをバイパスすると、聴こえているリバーブの減衰がすぐに停止します。 <p>*NOTE: 「Persist」を有効にすると、BigSky MXが自動的にバッファードバイパスに設定されます。詳細は49ページの「バイパス」をご覧ください。</p> <p>TIP!: プリセットの変更間でトレイルを続けるには、Global Spilloverオプションを有効にしてください (48ページをご覧ください)。</p>
Expression Pedal MIDI On/Off Setup  EXP SETUP	Heel Toe	<p>1つまたは複数のノブをプリセット毎にエクスプレッションペダルで制御できるようにします。ノブの割り当ては、EXPジャックに接続されたエクスプレッションペダル、およびMIDI制御 (MIDI CC 100) を介して制御できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • MIDI On/Off - MIDIエクスプレッションペダルを使用して、現プリセットで割り当てられたノブの制御を有効または無効にします (EXPジャックに接続されたエクスプレッションペダルの制御には影響しません)。MIDI On/Offの右側に二重矢印のインジケーターが表示されたら、VALUEをOnにしてExpression MIDI制御を有効にするか、Offにして無効にします。 • エクスプレッションペダル (TRS、25kΩ) を背面のEXPジャックに接続して、制御するために必要なノブを割り当て、HeelとToeの値を設定して、最小および最大のパラメータ範囲を設定します。 <p>詳細なセットアップ手順については、57ページの「Expression Pedal Setup」をご覧ください。</p>

1+2 パラメーター	バリュー (値)	詳細説明
Dual Reverb Enable 	Off Parallel Series 1▶2 Series 1◀2 Split 1L 2R Split 1R 2L	<p>1つのリバーブ（オフ）を使用するか、ルーティングを選択して任意の2つのリバーブを使用するようにプリセットを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off - Reverb 2を無効にし、プリセットが1つのリバーブのみを使用。 • Parallel - Routes the two reverbs in parallel, keeping processing discrete for each. • Series 1▶2 - Reverb 1の出力をReverb 2へルーティング。 • Series 1◀2 - Reverb 2の出力をReverb 1へルーティング。 • Split 1L 2R - Reverb 1を左出力に、Reverb 2を右出力にルーティング。 • Split 1R 2L - Reverb 1を右出力に、Reverb 2を左出力にルーティング。 <p>Note : これらのオプションはすべて、TYPE エンコーダーからも簡単にアクセスできます。詳細は8ページをご覧ください。</p>
Copy Settings From 	Presets 00A thru 149B	<p>別のプリセットを選択すると、そのリバーブ1のリバーブタイプと設定を現プリセットのリバーブ2に即座にコピーできるため、プリセットを手動で設定する時間を節約できます。</p> <p>リストから任意のプリセット（00A～149B）を選択するだけで、プリセットの設定をコピーできます。</p>

NOTE : 1+2パラメーターを設定した後は、編集した設定をすべて保持するために必ずそのプリセットを保存してください（[15ページ](#)をご覧ください）。

グローバル設定

グローバル設定は、現在アクティブなプリセットに関係なく BigSky MX に影響を与えるため、希望のセットアップやワークフローに合わせてペダルをカスタマイズします。すべてのグローバル設定の説明については、次のページをご覧ください。

グローバル設定へのアクセス

- ① VALUE エンコーダーを 3 秒間長押しすると、GLOBAL 画面が表示されます。



- ② VALUE を回して希望のグローバル設定を選択し、VALUE を押すとそのオプションが表示されます。



メニューからグローバル設定を選択する（入力レベル設定が選択されています）

- ③ VALUE を回して希望のオプションを選択します（もしくは、スライダーが表示されている場合は、VALUE を回して調整します）。その後、VALUE を 1 秒間長押しすると前の画面に戻ります。

- ④ 必要に応じて、上記の手順を繰り返して追加のグローバル設定を構成します。

NOTE : グローバル設定に加えられたすべての変更は、電源を入れ直しても保持されます。

グローバル設定オプション

以下は、オプションと説明を含むすべてのグローバル設定のリストです。なお、工場出荷時のデフォルト設定は説明内で示されています。



グローバル設定メニュー

グローバル設定	バリュー (値)	詳細説明
Bypass	True BYPASS	<p>BigSky MXのバイパスモードを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> True (default) - 信号がそのまま通過します。電気メカニカルリレーのみを介すだけで、入力信号に触れるコンポーネントはありません。 Buffered - バイパスされた信号は高品質なアナログバッファーを通過し、ペダルチェーンや長いケーブルを通して楽器信号の高周波応答を保持することができます。 <p>NOTE :一部の機能はオーディオスループットのためにバッファードバイパスを必要とします。BigSky MXがTrue Bypassに設定されている場合は、次のオプションが有効になると自動的にBuffered Bypassに変更されます：“Persist”、“Cab Filter”、“Spillover”、“Dry Signal” - KillDry、およびステレオ出力を使用する場合。</p>

グローバル設定	バリュー (値)	詳細説明
Cab Filter 	Off Bright Dark Classic	<p>キャビネットフィルターOff、または、様々なスピーカーキャビネットのエミュレーションが選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off (default) - キャビネットフィルターを無効にします。 • Bright - ダークなサウンドのギターや、BigSky MXにフィードされるプリアンプの使用に設計されたIRキャビネットフィルターです。 • Dark - ブライトなサウンドのギターや、BigSky MXにフィードされるプリアンプの使用に設計されたIRキャビネットフィルターです。 • Classic - 複雑なアナログキャビネットフィルター回路から派生したもので、アンプ特性のEQや、ギタースピーカーにマイクを立てたときに起こる高域周波数のロールオフとノッチングが組み合わされたフィルターです。 <p>NOTE : Off以外のオプションを選択すると、次のようになります。 BigSky MXは自動的にバッファードバイパスに設定されます。49ページの「Bypass/バイパス」をご覧ください。 Cab Filterアイコン  がホーム画面に表示され、有効になっていることを示します。</p>
Input Level 	Instrument Line	<p>BigSky MXの入力レベル感度を選択します</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrument Level (default) - ギターやベースを接続する時の入力レベル。 • Line Level - シンセサイザーやドラムマシン、または他の高い出力レベルの機器と接続する時の入力レベル。
MIDI Channel 	1-16	MIDI通信用のMIDIチャンネルを1（デフォルト）から16の中から選択します。
MIDI CC 	Don't Send Send	<p>BigSky MXコントロールによって生成されるMIDI CC (Continuous Controller) メッセージの送信を無効または有効にします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Don't Send - (default) MIDI CC送信を無効にします。 • Send - MIDI CC送信を有効にします。

グローバル設定	バリュー (値)	詳細説明
MIDI Program Change	Don't Send Send	<p>BigSky MXコントロールによって生成されるMIDI PC (Program Change) メッセージの送信を無効または有効にします。</p> <ul style="list-style-type: none"> Don't Send (default) - MIDI PC送信を無効にします。 Send - MIDI PC送信を有効にします。
MIDI THRU	THRU Merge Off	<p>MIDI THRUの動作を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> THRU - MIDI入力に届いたMIDIメッセージは、MIDI OUTおよびUSB MIDIにそのまま送信されます。* Merge - 入力に到着したMIDIメッセージとBigSky MXによって生成されたMIDIメッセージが結合されて、MIDI OUTに送信されます。* Off (default) - BigSky MXのコントロールによって生成されたMIDIメッセージのみがMIDI出力に送信されます。
Footswitch Mode Preset	FOOTSW MODE	<p>*NOTE : MIDI THRU - THRUおよびMerge設定では、入力されたMIDIデータは受信されたMIDIポートのみに反映されます。5ピンMIDI INで受信されたMIDIは、5ピンMIDI OUTにのみ反映されます。USB MIDIで受信したMIDIは、USB MIDI OUTにエコーされます。そして、EXPジャックのTRS MIDI In (チップコンダクター) で受信したMIDIは、TRS (リングコンダクター) MIDI Outに反映されます。</p> <p>BigSky MXのフットスイッチAとBの動作を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> Preset (default) - フットスイッチAとBは、現在のプリセットバンクのそれぞれのAおよびBプリセットをロードするために使用されます。 Dual - フットスイッチAはリバーブ1のオン/オフを切り替え、フットスイッチBは独立してリバーブ2のオン/オフを切り替えるために使用されます。 <p>NOTE : 任意のプリセットをシングルまたはデュアルリバーブに設定するには、8ページを参照してください。デュアルフットスイッチモードに設定され、現プリセットがシングルリバーブに設定されている場合は、フットスイッチAはリバーブのオン/オフを切り替え、フットスイッチBには機能がありません。</p>

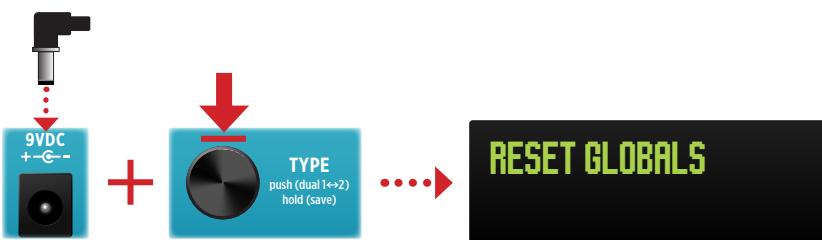
グローバル設定	バリュー (値)	詳細説明
Active Banks ACTIVE BANKS	All 0-149	BigSky MXはすべての150プリセットバンクを表示してスクロールできるようにします（デフォルト）、または選択できるバンクの範囲を制限します。特定のギグやセットで使用するバンクのみにアクセスしたい場合に便利です。
Home Screen HOME SCREEN	Default Stage Stage Alt	<p>ホーム画面をさまざまなワークフローに設定できます。</p> <ul style="list-style-type: none">• Default (default) - 現プリセットに関する最も多くの情報を表示します：ロケーション#、名前、デュアルモード、リバーブタイプ、およびDecay値。• Stage - プリセットのロケーション#と名前を大きなテキストで表示し、視認性を向上させます。• Stage Alt - ステージオプションと同じですが、プリセット名が最初にスクロールして長い名前を完全に表示します。 <p>詳細は13ページをご覧ください。</p>
Preset Navigation PRESET NAV	Direct List	<p>プリセットの選択を2つの異なる方法に設定できます。</p> <ul style="list-style-type: none">• Direct (default) - VALUEエンコーダーを回すと直ちに次のまたは前のプリセットがロードされます。• List - VALUEを回すとすべてのプリセットリストをスクロールします。VALUEを押すと選択したプリセットがロードされます。 <p>詳細は13ページをご覧ください。</p>

グローバル設定	バリュー (値)	詳細説明
EXP Mode 	Pedal Bank Preset MIDI	<p>BigSky MXのEXPジャックを接続したいコントローラーデバイスのタイプとその機能に設定することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedal (default) - BigSky MXのノブを制御するためにエクスプレッションペダル (25KΩ以上を推奨) を使用します。 • Bank - Strymon MultiSwitchまたはMultiSwitch Plusを使用して、バンクダウン、プリセットA/B切り替え、バンクアップにアクセスします。 • Preset - Strymon MultiSwitchまたはMultiSwitch Plusを使用して、プリセット、バイパス、プリセットアップにアクセスします。 • MIDI - TRS MIDIでMIDI CC/PCメッセージを送信するか、またはStrymon MultiSwitch Plusを使用してプリセット0B、1A、および1Bにアクセスします。 <p>セットアップの詳細は55ページをご覧ください。</p>
Dry Signal 	Normal KillDry	<p>ドライ信号のオン/オフすることができます。これは、パラレルエフェクトループやミキサー送りでエフェクトレベルが必要な場合に便利です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal (default) - ドライ信号は出力にルーティングされます。 • KillDry - ドライ信号をミュートし、MIXコントロールをエフェクト（ウェットのみ）レベルとして使用できます。* <p>*NOTE : KillDryを選択すると、BigSky MXは自動的にバッファードバイパスに設定されます。詳細は49ページの「Bypass」をご覧ください。</p>

グローバル設定	バリュー (値)	詳細説明
Spillover	On SPILLOVER	選択されたプリセットの（ウェット）ディケイ信号が、次に選択されたプリセットへも影響を与えることができます。
	Off	<ul style="list-style-type: none"> • On - スピルオーバーを有効にします。 • Off (default) - スピルオーバーを無効にします。
重要！		
<p>リバーブバッファーの構造により、Spilloverが機能するためには、現プリセットをアクティブにしておく必要があります。最低でも5秒間はアクティブである必要があります。ImpulseリバーブタイプではSpilloverは機能しません。</p> <p>Spilloverを有効にすると、BigSky MXは自動的にバッファードバイパスモードに設定されます。</p> <p>詳細は49ページ「バイパス」をご覧ください。</p>		
Display Brightness		異なる環境で最も見やすい明るさに調整できるよう、ディスプレイ画面の輝度を低から高まで調整できます（デフォルトは0です）。
LED Brightness		異なる環境で最も見やすい輝度に調整するために、フットスイッチLEDの明るさを低から高まで調整できます（デフォルトは0です）。

すべてのグローバルセッティングをリセットする

すべてのグローバルセッティングを工場出荷時のデフォルト値に戻すには、BigSky MXの電源を切り、**TYPE**エンコーダーを押しながら電源を入れます。すると、ディスプレイに「**RESET GLOBALS**」というメッセージが表示されます。BigSky MXは自動的に再起動し、元の工場出荷時のグローバル設定に戻ります。



グローバルセッティングのリセット

エクスプレッションペダルまたは Strymon MultiSwitch Plus の設定

EXPジャックの設定

BigSky MXのリアパネルにある**EXPジャック**は、エクスプレッションペダル、Strymon MultiSwitch/Multiswitch Plusデバイス、またはTRS MIDIと接続して、さまざまな外部コントローラーを行うように設定できます。まず、接続するデバイスに応じて**グローバル設定メニュー**の**EXP MODE**設定を選択します。

- ①** **VALUE** エンコーダーを 3 秒間長押しして、グローバルセッティング (**GLOBAL**) メニューに入ります (詳細は [48 ページ](#)をご覧ください)。



- ②** **VALUE** を回して **EXP MODE** を選択し、その後、**VALUE** を押すとオプションが表示されます。



- ③** **VALUE** を回して希望の **EXP MODE** オプションを選択し、その後に **VALUE** を押して設定を確定します。



EXPモードのオプション

EXPジャックに接続するコントローラーデバイスへ必要なコントロール機能を提供するオプションを選択してください。

- **Pedal (ペダル)** - 外部エクスプレッションペダル (TRS、25kΩポテンショメーター最小) を使用して、BigSky MXのノブをコントロールします。
- **Bank (バンク)** - オリジナルのStrymon MultiSwitchまたは「TimeLine、BigSky、およびMobiusモード」に設定されたMultiSwitch Plusを使用します (詳細は [60 ページ](#)をご覧ください)。MultiSwitchデバイスのフットスイッチは、以下の機能を実行します。

- **Footswitch A** (左側のフットスイッチ) - バンクダウン
 - **Footswitch B** (中央のフットスイッチ) - バンクダウン
 - **Footswitch C** (右側のフットスイッチ) - バンクダウン
-
- **Preset (プリセット)** - オリジナルのStrymon MultiSwitchまたは「TimeLine、BigSky、およびMobiusモード」に設定されたMultiSwitch Plusと使用します (詳細は[60ページ](#)をご覧ください)。MultiSwitchデバイスのフットスイッチは、以下の機能を実行します。
 - **Footswitch A** (左側のフットスイッチ) - プリセットダウン
 - **Footswitch B** (中央のフットスイッチ) - 現在ロードされているプリセットのバイパス/オン
 - **Footswitch C** (右側のフットスイッチ) - プリセットアップ
-
- **MIDI (MIDI)** - 外部MIDIコントローラー (TRS MIDI) と使用し、プリセットアクセスやパラメーター制御、またはプリセットの変更が可能です。「プリセットモード」 ([60ページ](#)をご覧ください) に設定されたStrymon MultiSwitch Plusと組み合わせて、3つのプリセットを呼び出すのに使用できます。MultiSwitch Plusデバイスのフットスイッチは、以下の機能を実行します。
 - **Footswitch A** (左側のフットスイッチ) - プリセット0Bを読み込みます
 - **Footswitch B** (中央のフットスイッチ) - プリセット1Aを読み込みます
 - **Footswitch C** (右側のフットスイッチ) - プリセット1Bを読み込みます

NOTE : EXP MODEジャックの設定は電源をオフにしても維持され、プリセット毎には保存されません。

特定のコントローラーのセットアップを完了する方法の詳細については、次の設定セクションに進んでください。

- 「エクスプレッションペダルのセットアップ」 ([57ページ](#))
- 「MultiSwitchまたはMultiSwitch Plus用のBigSky MXの設定」 ([59ページ](#))
- 「TRS MIDIコントローラーデバイスの接続方法」 ([66ページ](#))

エクスプレッションペダルの設定

任意のBigSky MXノブ（複数可）の連続コントロールにTRSエクスプレッションペダルを使用します。これらのコントロール設定は、プリセット毎に個別に設定および保存できます。

- 1 グローバル設定 - EXP MODE 端子をペダルモードに設定します（工場出荷時のデフォルト設定）。



グローバル設定 - EXP MODE - Expressionオプションを選択します。

- 2 TRS ケーブルでエクスプレッションペダルを BigSky MX の EXP ジャックに接続します。



TRSエクスプレッションペダルを接続する

NOTE : BigSky MXとの正しい動作には、エクスプレッションペダルの抵抗値は25kΩ以上が必要です。

- 3 ホーム画面で、VALUE エンコーダーを押して PARAM メニューに入ります。次に、VALUE を回して 1+2 EXP Setup オプションを選択し、VALUE を押してセットアップオプション画面に入ります。



「Expression Setup」オプション画面に入る

- 4 EXP Setup 画面内では、最初に MIDI EXP ON/OFF 設定が選択され、デフォルトで ON に設定されています。これは二重矢印で示されています（前の画像をご覧ください）。この ON 設定を変更する必要はありません。

NOTE: このON/OFF設定は、MIDI CC#100を使用したMIDIエクスプレッションペダル機能のMIDI制御にのみ影響します。オプションとして、VALUEを回してMIDI EXPをOFFに設定して、プリセットのエクスプレッション設定がMIDI CC 100を介して制御されないようにすることもできます。詳細は[62ページ](#)をご覧ください。

- ⑤ EXP Setup 画面が表示されている間に、接続されたエクスプレッションペダルを完全に最小の「ヒール」位置まで動かしてください。ヒールパラメーターの右側には二重矢印が表示され、ノブとバリューの割り当てを学習する準備が整っています。

DECAYなどの制御したいノブを回し、ペダルのヒール（最小値）として使用したいノブの値を設定してください。この例では「0」に設定します。



ExpペダルをHEEL位置に移動します

DECAYノブを回してHEELリューを設定します

NOTE : EXP Setupは「shared/共有」の1+2タイプのパラメーターです。したがって、ノブをペダルに割り当てるとき、現プリセットにデュアルリバーブが含まれている場合、ペダルは両方のリバーブノブを制御します。詳細は[45ページ](#)の「1+2パラメーター」をご覧ください。

TIP! : 必要に応じて、他のノブをエクスプレッションコントロールに割り当てる事ができます。このステップでは、任意の追加ノブを望む最小のヒールバリューに調整してください。

- ⑥ エクスプレッションペダルを完全に最大の「toe/ トウ」の位置まで動かします。すると、TOE パラメーターの右側に二重矢印が表示されます。DECAY ノブを回して、TOE（最大値）の値を設定します。ここでは Decay を「200」に設定します。



トウバリューの設定

NOTE : 前のステップで追加のノブが割り当てられている場合は、続行する前に目的の最大トウポジションに調整してください。

- ⑦ 上記の設定が完了したら、ペダルの割り当てが構成されます。

VALUE エンコーダーを 1 秒間長押しすると EXP Setup と PARAM 画面から戻り、設定されたプリセットでペダルを使用できるようになります。

NOTE : エクスプレッションペダルの設定を保持するためにプリセットを保存してください。ペダルの割り当て設定は、プリセットごとに個別に保存されます。詳細は[15ページ](#)の「プリセットの保存」をご覧ください。

TIP! : MIDIエクスプレッションが有効になっており、EXPジャックがMIDIモードに設定されている場合、MIDI CC 100をバリュー0（ヒール）から127（トウ）まで送信して、エクスプレッションペダルの割り当て設定を行い、MIDIを介してペダルの割り当てを制御することができます。

BigSky MXをMultiSwitchまたはMultiSwitch Plus用に設定する

Strymon MultiSwitchまたはMultiSwitch Plusデバイス（別売り）と組み合わせて、BigSky MXを外部制御にできるように設定します。MultiSwitchとMultiSwitch Plusでは設定がわずかに異なりますので、お使いのデバイスに応じたセクションを以下でご参照ください。

NOTE : MultiswitchおよびMultiSwitch Plusに関する詳細については、それぞれのStrymon製品ページもご覧ください。

BigSky MXをMultiSwitchまたはMultiSwitch Plus用に設定する

- 1 VALUE エンコーダを 3 秒間長押しして、グローバルセッティング (GLOBAL) メニューに入ります（詳細は [48 ページ](#)をご覧ください）。

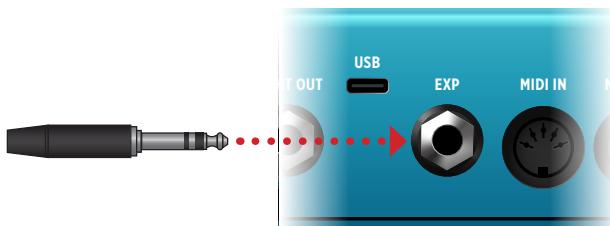


- 2 VALUE を EXP MODE に回し、VALUE を押してから、以下の表に示すように、好みの機能に応じて Bank または Preset を選択します。詳細については、[55 ページ「EXP Mode Options」](#)をご覧ください。

EXP MODE	左 FS の機能	中央 FS の機能	右 FS の機能
BANK	バンク ダウン	プリセット A/B	バンク アップ
PRESET	プリセット ダウン	バイパス/有効化	プリセット アップ

MultiSwitchのEXP MODEコントロール機能

- 3 BigSky MX の EXP ジャックに 1/4 インチの TRS ⇄ TRS ケーブルの一方を接続します。



- 4 TRS ケーブルのもう一方の端を、3 つの MultiSwitch 入力のいずれかに接続します。



- 5 接続された MultiSwitch は、選択した Bank または Preset の BigSky MX のコントロール機能を実行します。

BigSky MXをMultiSwitch Plusデバイスに設定する

- 1** VALUE エンコーダーを 3 秒間長押しして、グローバルセッティング (GLOBAL) メニューに入ります (詳細は [48 ページ](#)をご覧ください)。



- MIDI CHANNEL をチャンネル 1 に設定します (デフォルト設定)。

NOTE:他のMIDIデバイスを制御するためにBigSky MX MIDI OUTからMIDI CCs (ノブの調整時)とPCメッセージ (プリセットの変更時)を送信したい場合は、MIDI CCおよびMIDI PCオプションをSendに設定します。

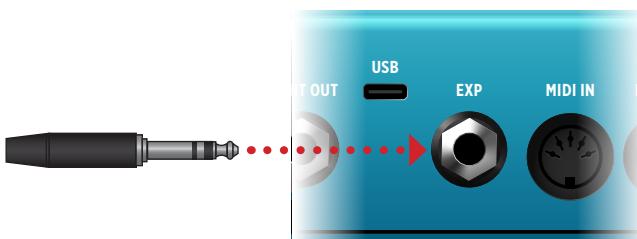
他のMIDIデバイスに入力MIDIを「スルー」する場合は、MIDI THRUをTHRUまたはMergeに設定してください。詳細は[62ページ](#)の「MIDIの使用」をご覧ください。

- 以下の表に示すように、EXP MODE をプリセット、バンク、または MIDI オプションのいずれか好みの機能に設定します。詳細については、[55 ページ](#)の「EXP モードオプション」をご覧ください。

EXP MODE	FS A の機能	FS B の機能	FS C の機能
BANK	バンク ダウン	プリセット A/B	バンク アップ
PRESET	プリセット ダウン	バイパス / 有効化	プリセット アップ
MIDI	プリセット0Bをロード	プリセット1Aをロード	プリセット1Bをロード

MultiSwitchのEXP MODEコントロール機能

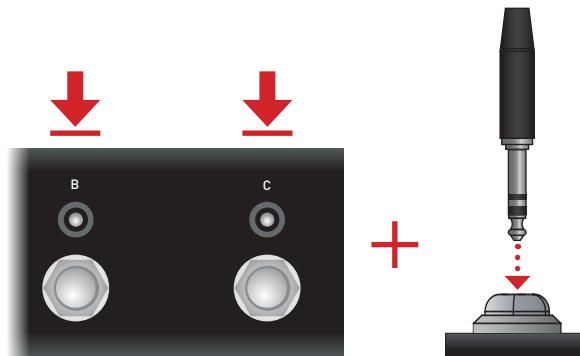
- 2** BigSky MX の EXP ジャックに 1/4 インチの TRS ⇄ TRS ケーブルの一方を接続します。



- 3** TRS ケーブルのもう一方を MultiSwitch Plus に接続するための次の手順は、前の手順 1 で選択したグローバル設定 - EXP モードによって異なりますのでご注意ください。

MultiSwitch PlusをバンクまたはプリセットEXPモード用に接続する方法

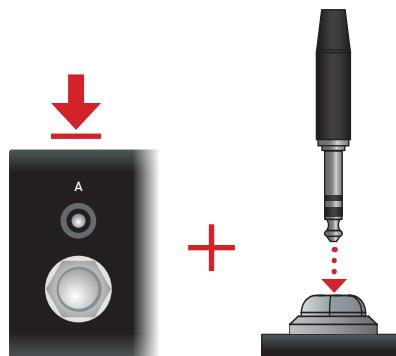
MultiSwitch PlusデバイスのBおよびCフットスイッチを同時に押し続けながら、TRSケーブルを3つのMultiSwitch Plus入力のいずれかに接続します。そのままフットスイッチを押し続け、MultiSwitch PlusのBおよびC LEDが赤く点滅するまで待ちます。（この設定は、「TimeLine、BigSky、およびMobiusモード」と呼びます。）



フットスイッチを離すと、3つのMultiSwitch Plus LEDがグリーンに点滅して接続が確認されます。

MIDI EXP MODE用にMultiSwitch Plusを接続する方法

MultiSwitch PlusのA（左側）フットスイッチを押しながら、TRSケーブルを3つのMultiSwitch Plus入力ジャックのいずれかに接続します。フットスイッチを押し続け、MultiSwitch デバイスのA（左側）フットスイッチLEDがレッドに点滅するまで待ちます。（このMultiSwitch Plusの設定は「プリセットモード」と呼びます。）



フットスイッチを離すと、3つのMultiSwitch Plus LEDがグリーンに点滅して接続が確認されます。

- 接続された MultiSwitch Plus は、選択したバンク、プリセット、または BigSky MX の MIDI コントロール機能を実行するようになります。

NOTE : EXP MODE ジャック設定は電源をオフにしても維持され、プリセット毎には保存されません。

MIDI を使用する

BigSky MXは、MIDI IN（5ピン）、USB、およびEXPジャック（TRS MIDI）を介してMIDI信号を受信し、操作用のノブやパラメータにはMIDIコンティニュアスコントローラー（CC、または「コントロールチェンジ」とも呼ばれます）メッセージが使われます。また、BigSky MXへ送信されるMIDIプログラムチェンジ（PC）は、後述のリファレンステーブルに記載されているようにプリセットを呼び出すために使用されます。

さらに、BigSky MXは、ノブの調整やプリセットの変更時に、5ピンMIDI OUT、USB、- EXPジャック（TRS）MIDI出力経由でMIDIコマンドを送信するように設定することができます。また、受信MIDIメッセージを「THRU」ルーティングで設定し直すこともでき、これにより他の機器にMIDI制御メッセージを渡すことができます。

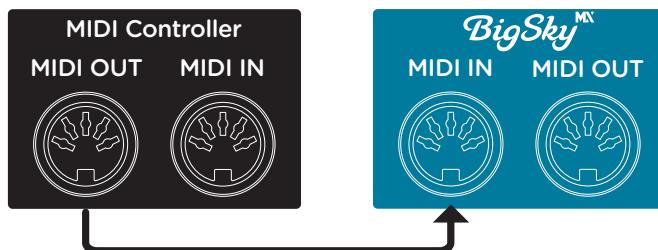
TIP! : Strymonのペダル全般に関するMIDI設定については、StrymonサポートのFAQ、ブログ、および技術コーナーの記事をご覧ください。

外部MIDIコントローラーの接続

以下の手順は、MIDIコントローラーとBigSky MXを接続して設定する方法を説明しています。お使いのMIDIコントローラーデバイスが利用可能なアップデートに対応しているか製造元のWebサイトで確認することをお勧めします。また、デバイスの必要な設定については、そのデバイスのドキュメントをご覧ください。

5ピンMIDIコントローラデバイスを接続する場合

- 標準の5ピンMIDIケーブルを使用して、MIDIコントローラーのMIDI OUTポートをBigSky MXのMIDI INポートに接続します。



外部MIDIコントローラデバイスと単一のBigSky MXペダルを接続する

- VALUE エンコーダーを3秒間長押しして、グローバルセッティング（GLOBAL）メニューに入ります（詳細は [48ページ](#)をご覧ください）。

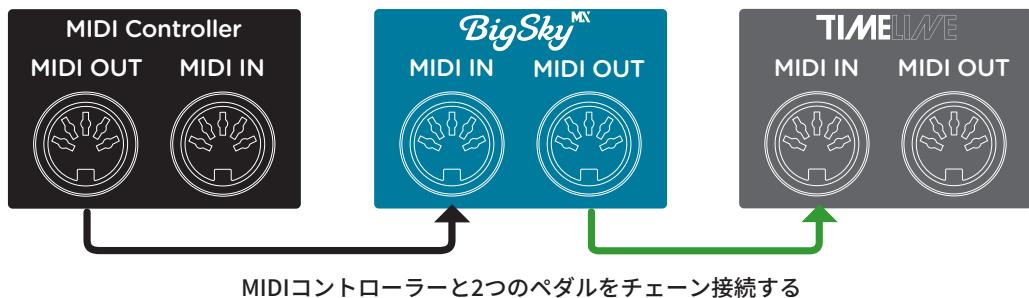


- MIDI CHANNEL をチャンネル 1 に設定します（または、コントローラーデバイスとマッチする任意のチャンネルが使用できます）。
- ③ ハードウェアコントローラーを設定し、希望の MIDI プログラムチェンジ (PC) および / または MIDI コンティニュアスコントロール (CC) コマンドを送信して、BigSky MX のバンク / プリセットやパラメーターの変更を制御できるようにします。BigSky MX の完全な MIDI PC および CC コマンドのリファレンスリストは、[68 ページ](#) および [70 ページ](#)をご覧ください。
- ④ BigSky MX は MIDI コントロールが設定され、準備が整いました。

TIP! : 通信が機能しているかを簡単に確認する方法として、現プリセットのフットスイッチがバイパスされている状態で、CC #102の値を127に設定して送信します。これにより、正しくMIDI が接続されて設定されている場合、フットスイッチが有効になります (LEDが点灯します) 。

5ピンMIDIコントローラーと複数のペダルの接続

オプションとして、BigSky MXと1つまたは複数の追加のペダルを同時にコントロールするために、MIDI 「チェーン」 接続することができます。



- ① はじめに、MIDI コントローラーの **MIDI OUT** をチェーン内の最初のペダルの **MIDI IN** ポートに接続します。なお、通常、チェーン内のペダルの順序は問題ありません。MIDI コマンドはすべてのペダルに伝達できます（各ペダルの MIDI 設定によります）。この例では、コントローラーデバイスに続いて BigSky MX がチェーンの最初に配置されています。
- ② 次に、最初のペダルの **MIDI OUT** ポートから、2 番目のペダルの **MIDI IN** ポートへ MIDI ケーブルを接続します。
- ③ もし他のペダルを接続する場合は、同じ「チェーン」ケーブル配線パターンに従い、**MIDI OUT** から次のペダルの **MIDI IN** へ接続してください。最後のペダルの **MIDI OUT** を MIDI コントローラーへ戻す必要はありません。
- ④ **VALUE** エンコーダを 3 秒間長押しして、グローバルセッティング (**GLOBAL**) メニューに入ります（詳細は [48 ページ](#)をご覧ください）。
- MIDI CHANNEL を **1** に設定します。（または、コントローラーの送信チャンネルと一致する任意のチャンネルを使用できます。）

- BigSky MX のノブやパラメーターを調整する際に CC を送信しないように、MIDI CC を **Don't Send** に設定します。（デフォルト設定）
- BigSky MX がプリセットを変更する際に PC を送信しないように、MIDI PC を **Don't Send** に設定します。（デフォルト設定）
- すべての受信 MIDI データを 5 ピン MIDI OUT から出力する場合は、MIDI THRU を **THRU** または **MERGE** に設定します。

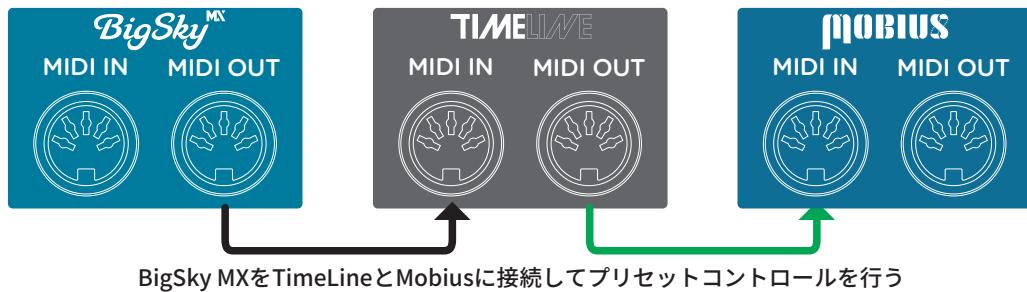
NOTE : チェーン内の任意のペダルに独自の MIDI チャンネル番号を割り当てることができます。他のペダルと異なるコマンドに反応させたい場合には、この設定を行います。この場合、コントローラーをプログラムして、各ペダルの対応する MIDI チャンネルに送信される所望の MIDI コマンドを送信するようにします。

- ⑤ Strymon ペダル（例：TimeLine や Mobius）を追加 MIDI ペダルとしてチェーンに接続する場合は、それぞれの Strymon ペダルのユーザーマニュアルを参照して、必要に応じてそのグローバル設定を決めます（MIDI 設定に関する情報を確認してください）。他メーカーのペダルを使用する場合は、独自の MIDI 設定が必要な場合があります。製造元のマニュアルをご覧ください。
- ⑥ BigSky MX は MIDI コントロールのために設定され、準備が整いました。BigSky MX の完全な MIDI PC および CC コマンドのリファレンスリストについては、[68 ページ](#) と [70 ページ](#)をご覧ください。

TIP! : 通信が機能しているかを簡単に確認する方法として、現プリセットのフットスイッチがバイパスされている状態で、CC #102のバリュー127に設定して送信します。これにより、正しく MIDI が接続されて設定されている場合、フットスイッチが有効になります（LEDが点灯します）。

他のペダルのプリセットを同期させるためにBigSky MXを5ピンMIDIコントローラーとして使う

BigSky MXをコントローラーデバイスとして使用し、Strymon TimeLineやMobiusなどの他ペダルへMIDI PCメッセージを送信して、そのプリセットを同時に同期変更することも可能です。

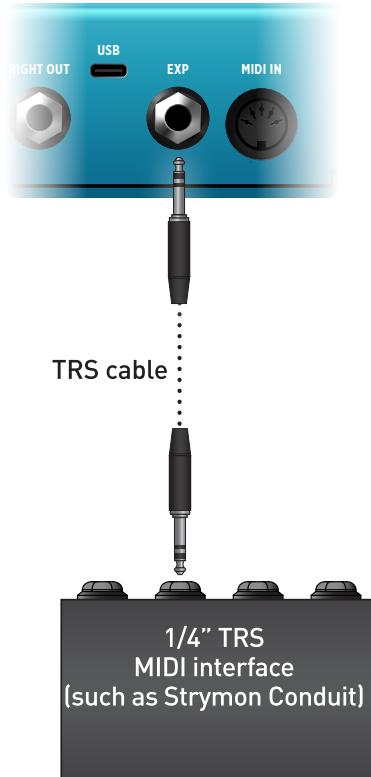


- ① BigSky MX の **MIDI OUT** と次のペダル(例:TimeLine)の **MIDI IN** ポートを接続します。なお、BigSky MX の後に続くペダルの順番は通常関係ありません。MIDI コマンドはすべてのペダルに送信されます。
- ② BigSky MX の直後にある最初のペダル (TimeLine) の **MIDI OUT** ポートから、次のペダルである Mobius の **MIDI IN** ポートに MIDI ケーブルを接続してください。最後のペダルの **MIDI OUT** を BigSky MX に戻す必要はありません。
- ③ VALUE エンコーダを 3 秒間長押しして、グローバルセッティング (**GLOBAL**) メニューに入ります (詳細は [48 ページ](#)をご覧ください)。
 - **MIDI チャンネル**を **1** に設定してください (もしくは、TimeLine と Mobius で同じ MIDI チャンネルが選択されていれば、どのチャンネルでも使用できます)。
 - **MIDI CC** を **Don't Send** に設定してください (デフォルトの設定)。これにより、BigSky MX はノブやパラメーターを調整する際に CC メッセージを送信しません。
 - **MIDI PC** を **Send** に設定してください。これにより、プリセットを変更する際に BigSky MX の **MIDI OUT** から MIDI プログラムチェンジが送信されます。これは TimeLine と Mobius のペダルで受信され、同期してプリセットの位置 (000 から 299) が変更されます。
 - **MIDI THRU** を **Merge** に設定してください。これにより、BigSky MX が自身のプリセット変更から MIDI プログラムチェンジメッセージを送信できるようになります。
- ④ BigSky MX は MIDI 接続されたペダルのプリセットコントロールのために設定され、準備が整いました。詳細については、[68 ページ](#)「MIDI プログラムチェンジリファレンス」をご覧ください。

TRS MIDIコントローラーデバイスを接続する場合

BigSky MXの**EXPジャック**は、1/4インチTRS MIDI通信用に設定できます。一部のMIDIコントローラーデバイスやインターフェース（例：Strymon Conduit）は、1/4インチTRSタイプのMIDI接続をサポートしています。また、Strymonは5pinからTRS MIDIケーブルも提供しており、このケーブルで一部のMIDIインターフェースとBigSkyの**EXPジャック**が接続できます。

- 1 MIDI コントローラーまたはインターフェースを BigSky MX の **EXP ジャック**に接続します。



- 2 VALUE エンコーダーを 3 秒間長押しして、グローバルセッティング (**GLOBAL**) メニューに入ります（詳細は [48 ページ](#)をご覧ください）。



- **MIDI CHANNEL** を **1** に設定します。（デフォルト設定）また、MIDI コントローラーも同じチャンネルで送信するように設定してください。
- **MIDI CC** と **MIDI PC** を **Don't Send** に設定してください（デフォルト設定）。これにより、これらのメッセージが TRS MIDI 出力に送信されないようにになります。
- **MIDI THRU** を **Off** に設定してください（デフォルト設定）。これにより、MIDI データが TRS MIDI 出力にルーティングされないようにになります。

- EXP MODE を MIDI に設定してください。

NOTE : StrymonペダルのTRS - MIDI接続では、MIDIデータはTRSジャックのTIPコンダクターから受信されます。これらのペダルで**MIDI CC**、**PC Send**、または**MIDI THRU**が有効になっている場合は、MIDIデータはジャックのRINGコンダクター経由でペダルから送信されます。

- ③ 3秒間 **TYPE** エンコーダーを長押しすると、**GLOBAL** メニューから出てホーム画面に戻ります。
- ④ BigSky MX は TRS MIDI 通信用に設定され、準備が整いました。BigSky MX の完全な MIDI PC および CC コマンドのリファレンスリストについては、[68 ページ](#)と[70 ページ](#)をご覧ください。

TIP! : 通信が機能しているかを簡単に確認する方法として、現プリセットのフットスイッチがバイパスされている状態で、CC #102をバリュー127に設定して送信します。これにより、正しく MIDIが接続されて設定されている場合、フットスイッチが有効になります（LEDが点灯します）。

MIDIプログラムチェンジリファレンス

BigSky MXには、各バンク内にAとBのプリセットロケーションを含む150のバンクがあり、トータル300のプリセットロケーションがあります。ディスプレイ上では、バンクは00から149までの番号が付けられています。MIDIプログラムチェンジ（MIDI PC）メッセージは最大128（0-127）までの番号しかないので、プリセットは3つのMIDIパッチバンクにグループ化されます。各MIDIパッチバンク内では、プログラムチェンジ番号0-127を使い、プリセットロケーションが連番で番号付けされています。

MIDI BANK 0 = プリセット 000A - 063B

MIDI CC 0、バリュー0でアクセス（Bank 0の場合）*
続いてMIDI PC 0-127

MIDI BANK 1 = プリセット 064A - 127B

MIDI CC 0、バリュー1でアクセス（Bank 1の場合）
続いてMIDI PC 0-127

MIDI BANK 2 = プリセット 128A - 149B

MIDI CC 0、バリュー2でアクセス（Bank 2の場合）
続いてMIDI PC 0-43

NOTE :一部のMIDIアプリケーションやコントローラーは、MIDIプログラムチェンジ1から始まる場合があります。このような場合は、MIDIプログラムロケーションを1つ上げてください。

MIDIバンク0、1、または2にアクセスする場合は、上記の表に示されているように、MIDIプログラムチェンジメッセージの前に標準のMIDIバンクチェンジメッセージ（MIDI CC#0でMIDIバンク番号と等しい値）を送信することをお勧めします。

TIP! : BigSky MXペダルは常にMIDIパッチバンク0で起動します。したがって、プリセット000Aから063Bを使用するのであれば、標準のMIDIプログラムチェンジ（0～127）メッセージを送信してください。

MIDI経由でプリセットを保存する

BigSky MXとの通信するようにMIDIコントローラーが設定されたら（詳細は[62ページ](#)の「外部MIDIコントローラーの接続」をご覧ください）、現在の設定をMIDI経由でBigSky MXの任意のプリセットに保存できます。これには、BigSky MXがプリセット保存画面を表示している間にコントローラーからBigSky MXにPCメッセージを送信する必要があります。

- ① BigSky MX に保存したいサウンドをダイヤル調整します。
- ② BigSky MX の **TYPE** エンコーダーボタンを 2 秒間長押しして、保存画面に入ります。保存するプリセットの名前を入力するには、**TYPE** エンコーダーと **VALUE** エンコーダーを使用します（詳細は[15 ページ](#)「プリセットの保存」をご覧ください）。
- ③ 保存画面が表示されている間、MIDI コントローラーから希望するプリセット位置（000 ~ 299）に対する MIDI プログラムチェンジ（PC）メッセージを送信して、この場所にプリセットを保存できます。これは、MIDI コントローラー上のプリセットスイッチを単に押すだけで行うことができます。この MIDI PC メッセージを送信してプリセットを保存すると、この MIDI コントローラーのスイッチが同じプリセットを呼び出します。

MIDI CCリファレンス

以下は、BigSky MXパラメーター用に事前設定されたMIDI Continuous Controllers (MIDI CC) のリストです。

ノブと共通パラメーター - すべてのリバーブタイプ

Parameter	Reverb 1 CC	Reverb 2 CC	Values
Reverb Type Encoder	1	2	0-11
Decay Knob	3	4	0-127
Pre-Delay Knob	5	6	0-127
Output Level	7	8	0-16
Pan	9	10	0-16 0 = Full Left 8 = Center 16 = Full Right
Tone Knob	11	12	0-127
Mod Knob	13	14	0-127
Mix Knob	15	16	0-127
Infinite Mode	17	18	0-2: 0 = Freeze 1 = Infinite 2 = Off
Param 1 Knob	19	20	0-127
Param 2 Knob	21	22	0-127
Low End	23	24	0-20

1+2パラメーター - 共有

Parameter CC	Values
Infinite Latch 98	0 = Momentary 1 - 127 = Latching
Boost 79	0-60: 0 = -3dB 30 = 0dB 60 = +3dB)
Persist 84	0 = Off 1-127= On
Dual Mode 99	0-5: 0 = Off 1= Parallel 2 = Series 1 >> 2 3 = Series 1 << 2 4 = Split L R 5 = Split R L

リバーブ固有のパラメーター

Parameter	Reverb 1 CC	Reverb 2 CC	Values
Room - Size	25	26	0-1: 0 = Studio 1 = Club
Room - Diffusion	27	28	0-20
Room - Voice	29	30	0-1: 0 = MX 1 = Classic
Hall - Mid	35	36	0-20
Hall - Size	37	38	0-1: 0 = Concert 1 = Arena
Hall - Swell Rise	39	40	0-22
Hall - Swell Type	41	42	0-1: 0 = Wet 1 = Dry
Hall - Voice	43	44	0-1: 0 = MX 1 = Classic
Chamber - Color	45	46	0-4 0 = Neutral 1 = Clear 2 = Smooth 3 = Crisp 4 = Deep
Plate - Size	47	48	0-1: 0 = Small 1 = Large
Plate - Voice	49	50	0-1: 0 = MX 1 = Classic
Spring - Dwell	51	52	0-3 0 = Clean 1 = Combo 2 = Tube 3 = Overdrive

Parameter	Reverb 1 CC	Reverb 2 CC	Values
Spring - Number	53	54	0-2 0 = One Spring 1 = Two Springs 2 = Three Springs
Spring - Voice	55	56	0-1: 0 = MX 1 = Classic
Impulse - Attack	57	58	0-16
Impulse - Stretch	59	60	0-16
Impulse - Tail	61	62	0-1: 0 = Envelope 1 = Gate
Impulse - Direction	63	64	0-1: 0 = Forward 1 = Reverse
Impulse - Feedback	65	66	0-15
Cloud - Diffusion	67	68	0-20
Cloud - Ensemble	69	70	0-15
Shimmer - Shift 1	71	72	0-27: 0 = - Octave 7 = - Perfect 4 14 = + Minor 2 21 = + Minor 6 1 = - Major 7 8 = Major 3 15 = + Major 2 22 = + Major 6 2 = - Minor 7 9 = - Minor 3 16 = + Minor 3 23 = + Minor 7 3 = - Major 6 10 = - Major 2 17 = + Major 3 24 = + Major 7 4 = - Minor 6 11 = - Minor 2 18 = + Perfect 4 25 = + Octave 5 = - Perfect 5 12 = - 10 Cents 19 = + Tritone 26 = + Octave + 5th 6 = - Tritone 13 = + 10 Cents 20 = + Perfect 5 27 = + 2 Octaves
Shimmer - Shift 2	72	73	0-28: 0 = - Off 8 = - Perfect 4 16 = + Major 2 24 = + Minor 7 1 = - Octave 9 = Major 3 17 = + Minor 3 25 = + Major 7 2 = - Major 7 10 = - Minor 3 18 = + Major 3 26 = + Octave 3 = - Minor 7 11 = - Major 2 19 = + Perfect 4 27 = + Octave + 5th 4 = - Major 6 12 = - Minor 2 20 = + Tritone 28 = + 2 Octaves 5 = - Minor 6 13 = - 10 Cents 21 = + Perfect 5 6 = - Perfect 5 14 = + 10 Cents 22 = + Minor 6 7 = - Tritone 15 = + Minor 2 23 = + Major 6
Shimmer - Amount	75	76	0-18

Parameter	Reverb 1 CC	Reverb 2 CC	Values
Shimmer - Feedback	77	78	0-2 0 = Input 1 = Regeneration 2 = Input + Regeneration
Shimmer - Voice	85	86	0-1: 0 = MX 1 = Classic
Bloom - Length	87	88	0-17
Bloom - Feedback	89	90	0-17
Bloom - Harmonics	91	92	0-15
Chorale - Vowel	93	94	0-6 0 = AAHHOO 1 = AAHH 2 = AAHHOH 3 = OH 4 = 000HOH 5 = 000 6 = Random
Chorale - Resonance	95	96	0-2 0 = Mild 1 = Medium 2 = High
Chorale - Choir	103	104	0-15
Chorale - Choir Voice	105	106	0-1 0 = Tenor 1 = Baritone
Magneto - Diffusion	107	108	0-20
Magneto - Heads	109	110	0-4 0 = One 1 = Two 2 = Three 3 = Four 4 = Six

Parameter	Reverb 1 CC	Reverb 2 CC	Values
Magneto - Spacing	111	112	0-1 0 = Even 1 = Uneven
Magneto - Ping Pong	113	114	0-1 0 = Off 1 = On
Nonlinear - Shape	115	116	0-5 0 = Swoosh 1 = Reverse 2 = Ramp 3 = Gate 4 = Gauss 5 = Bounce
Nonlinear - Chop	117	118	0-17
Nonlinear - Diffusion	119	120	0-20
Nonlinear - Decay	121	122	0-17
Nonlinear - Level	123	124	0-18
Nonlinear - Mod Speed	125	126	0-17

ハードウェアコントロール & その他

Parameter	CC	Values	Notes
A Footswitch	80	0 = Press 127 = Release	
B Footswitch	81	0 = Press 127 = Release	モーメンタリータイプのスイッチコントローラーを使用してCCを送信する。
Infinite Footswitch	82	0 = Press 127 = Release	
Value Encoder	83	0 = Scroll counter-clockwise 1 = Scroll clockwise	
Infinite Off/On	97	0 = Off 1-127 = On	
Expression Pedal	100	0-127	CC 100は、PARAMメニューのEXP Setup画面で作成したプリセット毎のノブ割り当てを制御します。 MIDI EXPのEXP Setup - MIDI EXPオプションもONに設定します。これによりMIDIコントロールが可能になります。詳細は 57ページ をご覧ください。
Bypass	102	0 = Bypassed 1-127 = Engaged	
MIDI Patch Bank	0	0-2: <ul style="list-style-type: none"> • 0 = Bank 0 (Preset locations 00A - 63B) • 1 = Bank 1 (Preset locations 064A - 127B) • 2 = Bank 2 (Preset locations 128A - 149B) 	バリュー0、1、または2を指定してCC 0を送信して、それぞれのバンク0、1、または2を選択し、続いてMIDI PCを送信してバンク内のプリセット位置を選択します。詳細は 68ページ をご覧ください。

NOTE :多くのMIDIコントローラーは、オン/オフスイッチに対してバリュー0と127を送信します。

NOTE :一部のMIDIアプリケーションやコントローラーは、MIDIプログラムチェンジ1から始まる場合があります。このような場合は、MIDIプログラムロケーションを1つ上げてください。

工場出荷時（デフォルト）のグローバル設定

以下は、工場出荷時のグローバル設定のデフォルト値です。

Global Setting Factory Default Value	
Bypass Mode:	True Bypass
Input Level:	Instrument
MIDI Channel:	1
MIDI CC:	Don't Send
MIDI PC:	Don't Send
MIDI THRU:	Off
Footswitch Mode:	Preset
Active Banks:	All
Home Screen:	Default screen
Preset Navigation:	Direct
Expression Mode:	Pedal
Dry Signal:	Normal
Spillover:	Off
Display Brightness:	0
Footswitch LED Brightness:	0

必要に応じて、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できます。
[54 ページ](#)を参照してください。

スペシフィケーション

Feature	Specification	Value
入力インピーダンス:	1 Meg Ohm	
出力インピーダンス:	100 Ohm	
A/D & D/A:	24-bit, 96 kHz	
最大入力レベル:	+10 dBu	
Signal/Noise:	116 dB typical	
バイパススイッチング:	トゥルーバイパス(リレースイッチング)	
サイズ:	(D) 12.7 cm x (W) 17.5 cm x (H) 6.0 cm	

電源アダプター規格

次の定格の電源を使用してください。
DC9V、センターマイナス、最小500mA（別売り）。

TIP! : BigSky MX および、すべてのStrymonペダルに対応する高性能な電源ユニット Strymon Ojai の使用をお勧めします。

使用上のご注意

▲ 警告：安全のため、特に注意していただきたいこと

1. 異常があるときは電源プラグをコンセントから抜いて、ご購入先もしくは、弊社迄ご連絡下さい。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下さい。
2. 電気ショックを避けるため、本体を絶対に開けないで下さい。本機は、高電圧が発生しているため危険です。内部に触ると感電する恐れがあります。内部の調整や修理は、弊社にご依頼下さい。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下さい。

▲ 警告：次のような場所での使用は出来る限り避けて下さい。

- 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



© 2024 Damage Control Engineering, LLC.

Strymon, the Strymon logo, and Damage Control Engineering are trademarks or registered trademarks of Damage Control Engineering, LLC. in the U.S. and/or other jurisdictions. Mac and macOS are trademarks of Apple, Inc., registered in the U.S. and other countries and regions. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Strymon 限定保証（譲渡不可）に関する規定

保証について

Strymon は、正規 Strymon ディーラーから購入された場合、その製品と製品中のコンポーネントが、購入日から次の期間、材質および製造上の欠陥がないことを保証します。

製品保証が 1 年間となる製品

第一世代のペダル・・・blueSky、El Capistan、Flint、Lex、Deco、DIG
Brigadier、OB.1、Ola、Orbit、TimeLine、Mobius、BigSky、BigSky MX

製品保証が 2 年間となる製品

上記以外のエフェクトペダル、ユーロラックモジュール、パワーサプライ製品、MIDI インターフェイス
※付属品のパワーサプライ、および、MIDI ケーブルアクセサリーについては、初期不良の場合のみ製品保証を適応させていただきます。

保証期間内に製品が故障した場合、Strymon 日本総代理店株式会社HotoneJapanが、最初の購入者に限り無償で修理、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。

免責事項

この保証は、ユーザーマニュアルに記載されている推奨の使用方法に従って、Strymon 製品を使用中に発見された製造上の欠陥を対象とします。この保証は紛失や盗難には適用されません。また、誤用、不正な改造、不適切な保管、落雷、または自然災害によって引き起こされた損害にも適用されません。上記の状況によって生じた損傷は、保証対象外の修理料金が発生する場合があります。

非正規販売店や海外から購入された製品は、この保証の対象外となります。保証は譲渡不可であり、中古品または譲渡された製品には適用されません。

保証範囲

故障の場合は、前項の通り、修理または交換の対応のみとなります。株式会社HotoneJapan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、当社は、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。