

Anagram 取扱説明書

製品紹介

Anagram は、優れた柔軟性、スピード、精度を求めるベース・プレイヤーのために設計されたマルチ・エフェクト・プロセッサおよびペダルボード・プラットフォームです。複雑なエフェクト・チェーンやアンプ・モデリングを低いレイテンシーで処理可能な 6 つのコアを搭載した最新の DSP アーキテクチャーを採用しています。

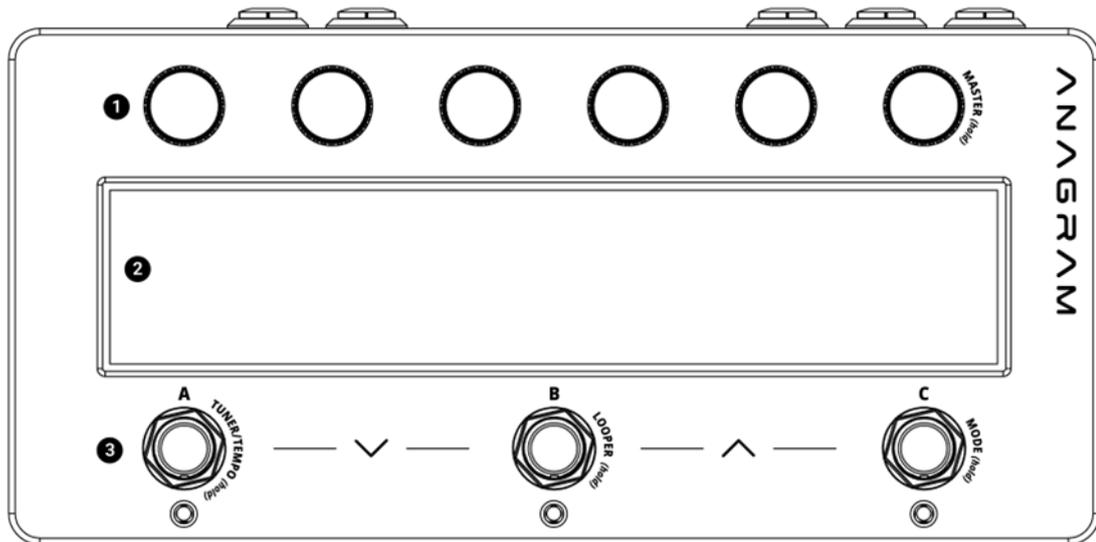
その中核には、リアルタイム・オーディオ・プロセッシングをコントロールし、DSP ブロックを司るパワフルなオペレーティング・システムが内蔵されています。これらには、厳選されたベース用エフェクトのほか、NAM や AIDA-X ニューラル・モデル、キャビネット・インパルス・レスポンスも対応します。

7 インチの高輝度タッチスクリーン、6 つの高解像度ロータリーノブ、3 つのフットスイッチは、ライブやスタジオでの使用において、効率的でレスポンスに優れたワークフローを実現します。

Anagram のプラットフォームは進化するように設計されています。新機能や DSP ブロックの追加、サードパーティー製コンテンツへの対応など、随時アップデートされる予定です。ステレオ出力と XLR 出力、MIDI、USB オーディオ、センド/リターン・ループ、エクスプレッション入力などの各種接続機能を実装し、幅広いセッティングに対応します。

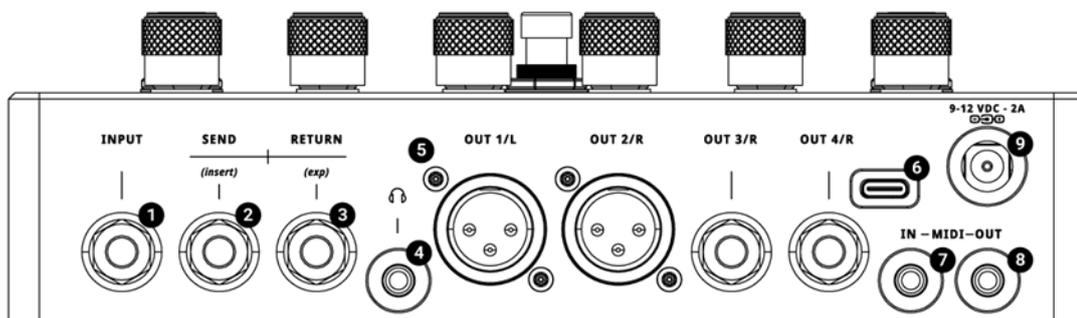
概要と接続

トップ・ビュー



1. ロータリー・プッシュノブ x 6
2. 7インチタッチスクリーン・ディスプレイ
3. フットスイッチ x 3

リア・ビュー



1. 1/4" INPUT ジャック
2. SEND(insert)ジャック：ステレオ・センドとモノ・インサートの 2 つの機能を持つ 1/4" ジャック

3. RETURN(exp)ジャック：ステレオ・リターンとエクスプレッション・ペダル入力に対応した 2 つの機能を持つ 1/4 "ジャック
4. ヘッドフォン OUTPUT ジャック：3.5mm ステレオ・ヘッドフォンケーブル用ジャック
5. 1/4" OUTPUT x 2、XLR OUTPUT ジャック x 2
6. USB-C ポート
7. MIDI IN ジャック：3.5mm TRS (タイプ A)
8. MIDI OUT ジャック：3.5mm TRS (タイプ A)
9. 9V 電源ジャック：DC9V/消費電流 2A

使用/操作方法

基本操作

Anagram はプリセットの概念に基づいて動作します。プリセットとは、全てのシグナル・チェーン、全てのブロックの設定、フットスイッチの割り当て、シーン、バインディング、そして追加パラメーターを含む保存された設定のことです。プリセットは瞬時に呼び出すことができるので、リハーサルやレコーディング、演奏中に簡単に異なるセットアップに切り替えることができます。

インターフェースは View と Mode で構成され、プリセットの操作方法を選択します：

- **View** は、シグナル・チェーン、パラメーター・バインディング、プリセット名など、プリセットのどの部分を閲覧するかを設定します。
- **Mode** は、プリセットの移動や 各ブロックの切替、シーンの切替など、フットスイッチの動作を設定します。

タッチスクリーンの使用方法

Anagram のタッチスクリーンは、ナビゲーションと編集を効率化するための直感的な操作性を提供します。

- タップしてブロック、メニュー、またはパラメーターを展開します。
- 左右または上下にスワイプして画面をスクロール、またはマルチページの画面の 2 ページ目にアクセスできます。
- ドラッグ&ドロップでブロック、バインディング、シーン、またはプリセットの順序を変更します。
- 長押しすると、複数ブロックの選択が有効になるほか、利用可能時に関連するアクションを展開

します。

- アイコンをタップすると、ブロックやバインディングなどの新しい項目を追加できます。

これらの操作は全ての表示において一貫しており、スムーズで効率的な作業を可能にします。

コンセプト

Preset - プリセット

プリセットとは、サウンドの設定全体を意味します。そのセットアップに関連するシグナル・チェーン、ブロック設定、シーン、バインディング、フットスイッチ割り当て、グローバルパラメーターの設定が含まれます。プリセットは、白紙の状態から作成、編集、名前の変更、保存が可能です。

DSP Block - DSP ブロック

DSP ブロックは、シグナル・チェーンを構築するために使用されるモジュール式のオーディオプロセッサです。各ブロックは、アンプ・モデリング、キャビネット・シミュレーション、コンプレッション、モジュレーション、信号のスプリットやマージといったユーティリティタスクなど、特定の機能を実行します。ブロックは、並べ替え、パラメーター化、削除が可能で、ファームウェアのアップデートにより定期的に新しいブロックが追加されます。

Bank - バンク

バンクは 3 つのプリセットのグループです。Anagram では、フットスイッチを使ったナビゲーションを素早く効率的に操作できるようプリセットをバンク単位でまとめて管理します。最大 42 バンク合計 126 のプリセットにアクセスできます。バンク間のナビゲーションは、フットスイッチの組み合わせ、またはプリセット・マネージャー内で行うことができます。

Binding - バインディング

バインディングとは、物理的なコントロール(ノブやフットスイッチ)とプリセット内の 1 つ以上のパラメーターとを関連付ける操作です。バインディングにより、6 つのロータリーノブまたはフットスイッチの操作で、エフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールできます。1 つのコントロールに複数のパラメーターをバインディングすることも可能です。

Quickpot - クイックポット

クイックポットとは、Chain View(チェーン・ビュー)で 6 つのロータリーノブとその直下に位置するブロックを自動的に関連付ける操作を指します。ブロックをスクロールするとクイックポットが追従し、追加設定なしで瞬時に操作することができます。

Scene - シーン

シーンとは、プリセット内に設定されたバリエーションです。別のプリセットに切り替えることなく、ブロックの状態やパラメーターの変更を即座に呼び出すことを可能にします。例えば、フットスイッチを1回押すだけで複数のブロックを ON/OFF したり、Gain レベルを調整するなど、ダイナミックな切替を可能にします。各プリセットには最大3つのシーンを設定することが可能です。

Asset - アセット

アセットとは、ブロック内で使用可能なユーザーが保存したファイルのことです。これには NAM または AIDA-X モデル、キャビネット IR、そして将来的には他のタイプのコンテンツが含まれます。アセットは Suite アプリを使用してデバイスに追加され、Loader ブロックで選択することができます。

Area - エリア (ユーザー、ファクトリー)

Anagram はコンテンツを2つのエリアに区分けします：

- User エリア：ユーザーが作成または変更したすべてのプリセット、シーン、アセット、設定が保存されるエリアです。
- Factory エリア：Darkglass が提供する初期設定のプリセットとコンテンツが保存されています。これらは編集のために閲覧し、ユーザーエリアにコピーすることができますが、直接上書きすることはできません。

Mode と View

画面右上のダブルボタンを使って、View の切替や Mode の循環ができます。また、フットスイッチ C を長押しすることでモードを切り替えることもできます。

View と Mode の各組み合わせは、サウンドの構築、ライブ演奏、またはその場でのパラメーター調整に関わらず、ワークフローに焦点を当てて設計されています。

入出力レベルメーターはディスプレイの左右端にあり、すべての View と Mode で使用できます。

Preset Mode - プリセット・モード

Preset Mode(プリセット・モード)は、フットスイッチのみで全てのプリセットを切り替えることができるモードです。ライブやりハーサルなど、ハンズフリーで素早く設定を切り替えたい場合に最適なモードです。

このモードでのフットスイッチの動作

- フットスイッチ A、B、Cを押すと、現在のバンク内のプリセット A、B、Cが呼び出されます。

- A + B を同時に押すと、前のバンクのプリセットが読み込まれます。
- B + C を同時に押すと、次のバンクのプリセットが読み込まれます。

このモードは、それぞれのプリセットが完結したサウンドやリグを表し、最小限の操作で瞬時に切り替えたい場合に最適です。

Stomp Mode - ストンプ・モード

Stomp Mode(ストンプ・モード)は、ストンプボックスを実際に切り替えるかのようなフレキシブルな体験を提供するために設計されています。特定のパラメーターやブロック・ステータスをフットスイッチに割り当てることができ、プリセットを切り替えることなく、演奏中にエフェクトの切替やアクションのトリガーを簡単に行うことができます。

このモードは、多用途なプリセットを構築し、足元でダイナミックにコントロールしたいユーザーに最適です。

このモードでのフットスイッチの機能

- フットスイッチ A、B、C を押すと、該当するフット・バインディング A、B、C の状態が切り替わります。
- A + B を押すと、同時に前のプリセットが読み込まれます。
- B + C を同時に押すと、次のプリセットが読み込まれます。

Scene Mode - シーン・モード

Scene Mode(シーン・モード)は、フットスイッチを使ってシーンを切り替えられるように設計されています。シーンでは、新しいプリセットを読み込まずに、ブロックの切替やパラメーター値の調整など、プリセットに複数の変更を同時に加えることができます。これにより、シグナル・パスを一定に保ちながら、演奏中にシームレスな切替が可能になります。

このモードでのフットスイッチの機能

- フットスイッチ A、B、C を押すと、現在のプリセット内のシーン A、B、C が読み込まれます。
- A+B を同時に押すと、前のプリセットが読み込まれます。
- B + C を同時に押すと、次のプリセットが読み込まれます。

このモードで何ができるの？

Scene Mode では、シーンを設定し呼び出すことができます。Scene Mode がアクティブな場合、トップバーにもう一つボタンが表示されます。このボタンで2つの編集モードを切り替えることができます：

- Controlling active scene(使用中のシーンをコントロールする)
- Controlling all scene(すべてのシーンをコントロールする)

シーン固有の編集が行われる前に、全てのパラメーターは全てのシーンで同期されます。この状態でパラメーターを変更すると、シーンに等しく影響します。

Controlling active scene が選択されている場合：

パラメーターの変更は、現在アクティブなシーンにのみ適用されます。これにより、パラメーターはシーンデータの一部となり、その値はシーン間で異なる可能性があります。

Controlling all scenes が選択されている場合：

パラメーターの変更は同時に全てのシーンに適用されます。パラメーターはシーンごとのコントロールから除外され、プリセット全体で統一された状態に保たれます。

Block Settings スクリーン内でも、フットスイッチでアクティブなシーンを変更することができます。これにより、ブロック・パラメーターを調整しながら、シーン固有の値を微調整することができます。

ヒント：シーン間のスムーズな移行で最高の音質を確保するために、シーンで実際に変更したいパラメーターだけを常に変更するようにしてください。例：シーン A とシーン B の違いが、いくつかのブロックのバイパス状態だけである場合、両方のシーンでブロックのパラメーター値が全く同じであることを確認してください。全てのシーン間のパラメーターを同期させるには、「Controlling All Scenes」を使用してください。

Chain view

Chain View は、シグナル・チェーンをブロックの横方向への配列で表示し、左から右に流れるオーディオ処理の順序を表わしています。インターフェースは 2 列をサポートし、プリセットごとに最大 24 のブロックを使用できます。このビューは、視覚的に分かりやすく、主要なコントロールに直接アクセスできるため、素早い編集とリアルタイムのインタラクションに最適化されています。

Chain View は、FX チェーン構造の概要を明確かつ直感的に把握できるように設計されていてエフェクトのルーティングとシーケンスをリアルタイムで確認、管理できます。プリセットをゼロから構築する場合や複雑なリグを微調整する場合でも、Chain View はシグナル・パスを視覚化し、形作る最も直接的な方法です。

Chain View では、以下のことができます：

- ブロックの+アイコンをタップして**ブロックを追加します**。

- ブロックのアイコンをタップして、**ブロックの設定を開きます**。
- ブロックを押しながらドラッグして**並べ替えることができます**。(背景：紫色)
- 長押ししてゴミ箱アイコンを選択し、**ブロックを削除します**。
- 長押しで複数のブロックを選択し、**複数選択を有効にします**。
- 左右スワイプ(水平方向)または上下スワイプ(垂直方向)で**キャンパスのページを切り替えます**。
- 6つのノブを使用して**パラメーターを調整**します。各ノブは、自動的に各ノブの下にあるブロック(「クイックポット」)に割り当てられます。

ブロック設定画面

ブロックをタップすると、そのブロックの設定画面が表示されます。この画面では、ブロックの編集可能なすべてのパラメーターが表示され、6つのパラメーターが表示されます。より多くのパラメーターを表示するには、左にスワイプします。

- 各パラメーターはその真上に配置されたノブで調整する
- ブロックのオン/オフ
- ブロックの削除
- 他のブロックとの入替
- その他の設定メニュー
 - クイックポットの再設定
 - デフォルト状態の保存 - 今後シグナル・チェーンに追加する際や、新しいプリセットを作成する際に、ブロックが読み込まれる状態を設定します。クイックポットも状態の一部であるため保存されます。

Bindings View - バインディング・ビュー

Bindings View(バインディング・ビュー)は、プリセット内の最も重要なパラメーターに素早くアクセスできるように設計されています。例えば、Delay Feedback や Amp Gain を瞬時に調整するなど、演奏中にどのコントロールを使用するかを設定する画面です。この画面は、サウンド・デザインとライブ・インタラクションのギャップを埋めるのに効果的です。

また、プリセット作成する際「リアルタイムで何を操作したいのか」実践的な発想も促します。バインディングが設定されると、現在のモードに応じて、ノブやフットスイッチからアクセスできるようになります。この画面でもフットバーは表示されたままで、アクティブなモードに応じて現在のフットスイッチ・アクションが表示されます。

このビューでできること

- 空いているスロットに+をタップしてバインディングを追加します。
- バインディングをタップして設定します。バインディング設定画面が表示され、バインドするパラメーターの選択、値の範囲の調整、デフォルトの設定ができます。
- ノブのバインディングを直接操作します：
 - ノブを回してバインドされているパラメーターを調整します。
 - ノブを押すとパラメーターがデフォルト値にリセットされます。
- フットスイッチ・スロットをタップして、フットエリアを操作(動作はモードによって異なります)：
 - Preset モード：プリセットの名前を変更します。
 - Stomp モード：新しいフット・バインディングをアサインするか(空の場合)、既存のフット・バインディングを設定します。
 - Scene モード：シーン名を変更。
- バインディングをドラッグして並び替えます。ノブと足元の両方に対応。
- スロットを長押ししてバインディングを複数選択(ノブ・バインディングと Stomp モードのフット・バインディングで使用可能)。
 - 選択すると、以下のことができます：
 - リネームボタン(ペンシルアイコン)をタップ(1 つのアイテムが選択されている場合のみ)。
 - スワップボタン(矢印アイコン)をタップします(1 つの項目が選択されている場合のみ)。
 - 削除ボタン(ゴミ箱アイコン)をタップしてバインディングを削除します。
- 画面左上部のプリセット名をタップして、Preset Manager を起動します。

Name View - ネーム・ビュー

Name View(ネーム・ビュー)は、ライブで使用する際にスッキリした分かりやすいインターフェースを提供します。現在のモードのフットスイッチの割り当てとともに、アクティブなプリセット名が読みやすい大きなフォントで表示されます。このビューは、ステージ上、特に暗い場所やプレッシャーのかかる状況下での見やすさとわかりやすさに重点を置いています。

このビューでできること

- プリセット名(大きなフォント)をタップするとプリセット・マネージャーが開きます。
- ドラッグして、プリセット(Preset モード)、フット・バインディング(Stomp モード)、シーン(Scene モード)を並べ替えます。
- フットスイッチ・スロットをタップして操作：

- Preset モード：プリセットの名前を変更します。
- Stomp モード：バインディングの設定(空の場合)、または既存のバインディングを設定します。
- Scene モード：シーンの名前を変更します。

ノート：このビューではノブは機能しません。

このビューは、パフォーマンス中にシグナル・チェーンの詳細やパラメーター・コントロールに気を取られることなく、自分がどこにいて各フットスイッチが何をするかを瞬時に視覚的に確認したい場合に最適です。

Binding Settings – バインディング設定

Binding Settings 画面では、既存のバインディングを設定することができます。ここでは、ノブ、フットスイッチ、エクスペッション・ペダルなどの各種コントロールと、プリセット内のパラメーターとの連動方法を微調整します。また、マクロ・バインディング機能にもアクセスできるので、高度なマルチパラメーター・コントロールのセットアップも可能です。

Anagram のバインディングは、**ノブ・バインディング**、**フット・バインディング**、**エクスペッション・バインディング**、**クイックポット・バインディング**の4種類に分類されます。

- **ノブ、フット・バインディング**の場合：画面に表示されているバインディングをタップしてその設定を開きます。フット・バインディングは Stomp モードで設定可能です。
- **エクスペッション・ペダル**の場合：ホームスクリーン右上 **more settings** ボタン(ドット x 3 アイコン)タップし、**Expression Binding** を選択します。
- **クイックポット・バインディング**の場合：ブロックの設定画面右上 **more setting** ボタン(ドット x 3 アイコン)をタップし、**Configure quickpot** を選択します。

バインディングの動作を調整する

- バインドされるパラメーターの最小値と最大値で範囲を設定します。
- **start value**(スタート値/デフォルト)または **Off-value**(オフ値/フット・バインディングとトグルタイプのパラメーター用)を設定します。
- **end value**(エンド値/デフォルト)または **On-value**(オン値/フット・バインディングとトグルタイプのパラメーター)を設定します。

マクロ・バインディングの作成

マクロを使うと、1つのコントロールに複数のパラメーターをバインドできます。

- オプション 1: バインディング設定で右から左にスワイプして空のバインディングページへアクセスし、+をタップしてバインディングフローを開始します。
- オプション 2: 空のバインディング設定ページでトッパーの+をタップします。

既存のバインディングを変更する

オプション 1: Swap full macro(全てを入れ替える)

トッパー右上のスワップボタン(矢印アイコン)をタップ → (マクロの場合、オプションで Swap all bindings を選択) → 新しいバインディングフローを開始します。

オプション 2: Swap current page(現在のページのみ入れ替える)

トッパーのスワップボタンをタップ → (マクロの場合、オプションで Swap current page を選択) → 新しいバインディングフローを開始するか、Bound Parameter インジケータをタップしてバインディングフローを直接再開します。

バインディングを削除

オプション 1: Remove All(すべてのバインディングを削除)

トッパー右上の削除ボタン(ゴミ箱アイコン)をタップ(ポップアップが開きます) → (マクロの場合、オプションで Delete all bindings をタップ) → 削除を確定します。

オプション 2: Remove Only Current Page(現在のページのみ削除)

トッパーの削除ボタンをタップ(ポップアップが開きます) → (マクロの場合、オプションで Delete current page をタップ) → 削除を確定します。

バインディングの名前の変更

画面左上のバインディング名の横にあるリネームボタン(ペンシルアイコン)をタップして、名前の変更手順を開始します。

マクロに関する注意事項

フット・バインディングの場合：マクロには任意のパラメータータイプの組み合わせを含めることができます。

ノブ・バインディングの場合：

- 複数のパラメータータイプを含むマクロは、浮動小数点と整数の組み合わせの表示パラメーターのみ許可されます。
- マルチトグル型のマクロはサポートされています。
- マクロが複数のリスト型パラメーターを持つことはできません。

Preset manager – プリセットマネージャー

Preset Manager(プリセットマネージャー)は、デバイスに保存されているすべてのプリセットを閲覧、管理、利用するためのスピーディーで洗練された操作方法を提供します。セットアップの間を移動する場合やライブラリーを整理する場合でも、この画面はプリセットに関連するすべての操作を集約します。

この画面でできること

エリアを切り替える： トップバー右側のエリアセクターをタップして、User エリアと Factory エリアを切り替えます。

- ユーザーエリアには編集可能なプリセットが含まれます。
- ファクトリーエリアには工場出荷時のプリセットが保存されており直接編集することはできません。

Save preset(プリセットの保存)： トップバーのセーブアイコン(フロッピーアイコン)をタップして、現在ロードされているプリセットを保存します。

操作： 水平方向または垂直方向にスワイプして、利用可能なバンクとスロットをスクロールします。

プリセットの入替： プリセットを別のプリセットの上にドラッグして、位置を入れ替えます。

プリセットを読み込み： プリセットを含むスロットをタップしてロードします。

プリセットの新規作成(User エリアのみ)： 空のスロット (+) をタップして、新しいプリセットを作成します。

マルチセレクト： プリセットスロットを長押しすると、マルチセレクトモードになります。一度アクティブになります：

画面左上の×ボタンをタップすると選択がクリアされます。

削除(User エリアのみ) : トップバーのゴミ箱アイコンをタップします。

コピー(User エリアのみ) : コピーアイコンをタップします。貼り付け先を選択するプロンプトが画面右上に表示されます。

ユーザーエリアへコピー(Factory エリアのみ) : Copy to User Area ボタンをタップします。選択したプリセットがコピーされ、ユーザーエリア内のコピー先を選択するようプロンプトが表示されます。

プリセット・マネージャーは、演奏、練習、プリセットの事前設定など、ワークフローをスムーズに維持するために設計されています。

専用機能

Tuner&Tempo

チューナー機能とグローバル・テンポ機能を専用スクリーンにまとめ、ライブ演奏時やリハーサル時に素早くアクセスできるよう最適化しました。

Tuner/Tempo 画面へのアクセス

どのビューやモードからでも、フットスイッチ A を長押ししてチューナー/テンポ画面を開くことができます。

Tuner

画面を開いている間、チューナーは常にアクティブです。鮮明で反応の良いディスプレイが特徴で、ステージでの使用にも最適です。

基準周波数 : 一番左のノブで、基準ピッチを 420 Hz から 460 Hz の間で調整します。(デフォルト : 440 Hz)

Tempo

グローバル・テンポは、テンポシンクされたディレイブロックに影響します。

Tempo コントロール : 一番右のノブで BPM を 40~300 BPM の間で調整します。(デフォルト : 120 BPM)

Tap Tempo : Tuner/Tempo スクリーンを開いている間にフットスイッチ C を繰り返しタップし、テン

ポを手動で設定します。

Looper - ルーパー

Anagram には、レイヤー、練習、クリエイティブな探求のためにルーパーを搭載しています。作業のフローを邪魔することなく、素早くアクセスでき、直感的に操作できるように設計されています。

ルーパーへのアクセス

フットスイッチ B を長押しすると、どの画面やモードからでもルーパースクリーンを開くことができます。

フットスイッチ操作

フットスイッチ A : Play/Stop

長押しですべてクリア

フットスイッチ B : Rec/ Overdub

長押しでルーパー終了

フットスイッチ C : Undo(元に戻す)

長押しで Redo(やり直し)

画面上には、ルーパーの現在の状態とアクションがリアルタイムで明確に表示されます。

ノブの機能

左端のノブ：ルーパーのポジションを設定します — Input(シグナル・チェーンの前)または Output(シグナルチェーンの後)を選択できます。

右端のノブ：ループ再生の音量を調整します。

動作

ルーパーはプリセットシステムとは独立して動作し、再生を中断せずにプリセットを切り替えることができます。ただし、ループは RAM にのみ保存され、デバイスを再起動すると失われます。録音中にルーパースクリーンを退出すると、自動的に録音が停止されます。

Mixer & Global EQ - ミキサー & グローバル EQ

Mixer

Mixer では、ラインアウト、XLR、ヘッドフォン、そして全体のマスターレベルを含むすべての出力の音量をコントロールできます。

Mixer へのアクセス

右端のノブ(ノブ 6)を長押しすると、どの画面やモードからでもミキサースクリーンを開くことができます。

コントロール

ミキサー画面には、左から右に 6 つの縦スライダーが表示されます：

- Out 3 / L
- Out 4 / R
- Out 1 / L (XLR)
- Out 2 / R (XLR)
- ヘッドフォン
- マスター出力

各スライダーは、その真上に位置するロータリーノブでコントロールします。調整した内容はプリセットを切り替えても保持されます。

スライダー1~5 には、それぞれの出力レベルをモニタリングできるレベルメーターが付いています。

追加機能

- マスターリンク：各出力スライダー(1~5)には「Master(マスター)」ボタンがあります。これを有効にすると、その出力はマスターセクション(6)による影響を受けません。

- ステレオリンク：Out 1/2(XLR)および Out 3/4(ライン)には、それぞれ「Link(リンク)」ボタンがあり、レベルをリンクしてステレオでコントロールできます。リンクされている場合、どちらかのノブの操作で両方の出力が同時に調整されます。
- ミュート：マスタースライダー(6)にはミュートボタンがあり、設定したレベルを保持したまますべてのリンクされた出力を瞬時に無音にできます。

これにより、ミキサーはステージやスタジオ環境において、複数の出力を個別または全体で瞬時にコントロールしたい場合に特に役立ちます。

Global EQ - グローバル EQ

グローバル EQ は、シグナル・パスの最終段に適用される 6 バンドイコライザーです。Anagram の全体的な出力トーンを、異なる楽器、モニタリング環境、またはルームアコースティクに合わせて調整するために使用できます。プリセットには依存せず、すべての出力に均等に影響します。設計上、グローバルシグナル・チェーンの一番最後に配置されています。そのため、Output ブロックを使って出力の位置をシグナル・チェーンの途中で移動した場合、その特定の出力にはグローバル EQ が適用されません(バイパスされます)。

グローバル EQ へのアクセス

グローバル EQ はミキサースクリーンの 2 ページ目にあります。次のいずれかの方法でアクセスできます：

- ミキサースクリーン上で右から左にスワイプする
- 画面右上の EQ アイコンをタップする

コントロールと操作

EQ は各バンドごとに以下の 3 つのパラメーターを編集できます：

- Gain - ゲイン
- Frequency - 周波数
- Width - 幅

左上のセレクターでコントロールするパラメーターを選択します：

- Gain - ゲイン(緑)
- Frequency - 周波数(紫)

- Width - 幅(茶)

モードを選択すると、6つのロータリーノブで各バンドのパラメーターをコントロールできます。

右上のリセットボタンを押すと、EQをフラットな状態にリセットできます。

バックグラウンドにはリアルタイムアナライザー(RTA)が表示され、リハーサルやパフォーマンス中のEQ調整をサポートするために出力シグナルの視覚的フィードバックを提供します。

グローバルEQは最終的なトーン調整に理想的で、すべてのプリセットにわたって有効なまま維持されます。

Blocks - ブロック

ブロックは、Anagramのすべてのプリセットを構成する基本単位です。

各ブロックは、アンプ、キャビネット、エフェクト、ユーティリティなど、特定のDSP(デジタル信号処理)機能を表しており、シグナル・チェーン内で自由に配置・設定することができます。

ブロックは、より簡単にナビゲーションとセットアップができるようカテゴリーごとに整理されています：

Amps & Cabs(アンプ&キャビネット)：アンプモデルおよびキャビネットシミュレーター

Overdrive & Distortion(オーバードライブ&ディストーション)：サチュレーション、ファズ、クリッピングツール

EQs, Filters & Dynamics(EQ、フィルター&ダイナミクス)：イコライザー、コンプレッサー、ノイズコントロール

Modulation & Pitch(モジュレーション&ピッチ)：コーラス、フランジャー、オクターブ、ピッチエフェクト

Delay & Reverb(ディレイ&リバーブ)：時間ベースの空間系エフェクト

Utilities(ユーティリティ)：ゲインコントロール、スプリット/マージルーティング、出力アサイン、外部機器との統合(センド、リターン、FXループ)などの汎用ブロック

各ブロックは個別に設定および再配置が可能です。新しいブロックはファームウェア・アップデートを通じて随時追加され、Anagramのアーキテクチャーは将来的なサードパーティー製ブロックにも対応できるように設計されています。

ファイル/アセットローダー

Anagram の一部のブロックでは、Neural モデルやキャビネット・インパルスレスポンス(IR)など、外部ファイルを読み込むことができます。これにより、サードパーティー製やユーザー作成コンテンツを取り込むことでデバイスの音作りの可能性が大きく広がります。

すべてのファイル管理と Anagram への転送は、Darkglass Suite デスクトップアプリケーションを使用して行います。

Neural ブロック

Anagram は、以下の3つの専用ブロックを通じて NAM および AIDA-X Neural モデルをサポートしています：

Neural アンプ

完全なアンプ動作を再現するために設計されています。

ロー、ローミッド、ハイミッド、トレブルをコントロールできる内蔵アンプ EQ セクションを搭載しており、EQ は Neural モデルの前または後に配置可能です。

Neural ペダル

プリアンプやディストーションペダルのモデリング用です。

エフェクトシグナルとドライシグナルをミックスするブレンドコントロールを備えています。

Neural Loader

ゲインとモデル選択以外に追加のコントロールを持たない汎用モデルローダーです。

これら3つの Neural ブロックは共通して以下のコアパラメーターを持っています：

- Input Gain - 入力ゲイン
- Output Gain- 出力ゲイン
- Model Selector - モデルセレクター

Suite を使用してファイルをインポートする際、Neural モデルを「Amp(アンプ)」「Pedal(ペダル)」「Miscellaneous(その他)」と分類することで、適切なブロックに読み込ませることができます。

Cabinet Loader - キャビネットローダー

Cabinet Loader ブロックでは、キャビネット・インパルスレスポンス(IR)をロードして使用することができます。これにより、シグナルの最終的なトーンを形成します。

Cabinet Loader には以下のコントロールが含まれています：

- キャビネットセクター(Cabinet Selector)
- ブレンド(Blend)：IR とドライシグナルのミックス量をコントロール
- レベル(Level)：ブロックの出力音量を設定

これらのファイルベースのブロックは、高品質な外部キャプチャやカスタム IR ライブラリーを使用してトーンをカスタマイズしたいプレイヤーにとって不可欠な機能です。

System blocks - システムブロック

システムブロックは、シグナル・ルーティングやチェーン内での統合をコントロールするためのユーティリティ要素です。これらは直接的にサウンドに影響を与えるものではありませんが、音声システム内をどのように流れるかを設定します。

Output - 出力

Output ブロックは、バーチャルチェーンからシグナルがどこで出力されるかを設定しデバイス上の出力にマッピングします。以下が可能です：

シグナルを特定の 2 つの出力(Out 1/2 または Out 3/4)にルーティングする。

チェーンの任意のポイントに出力を設置する - 必ずしも最後である必要はありません。

Output ブロックを経由してルーティングされた出力は、EQ がシグナル・パスの最終段階でのみ適用されるためグローバル EQ をバイパスします。

また、複数の Output ブロックを同じチェーン内で使用することもでき、例えば異なるアンプやシステムへ並列シグナルを送るといった複雑なルーティング構成を作成することが可能です。

Split & Merge - スプリット&マージ

Split(スプリット)

Split ブロックは、シグナルを Row 1 と Row 2 に分岐させ、並列処理パスを実現するために使用されます。

Level Control(レベルコントロール)：各列に送るそれぞれのレベルを調整可能。

クロスオーバー機能：

- OFF：両方の列にフルレンジ・シグナルを送信(周波数フィルタリングなし)
- 1 Lo / 2 Hi：低域を Row 1 に、高域を Row 2 に送信
- 1 Hi / 2 Lo：高域を Row 1 に、低域を Row 2 に送信
- クロスオーバー周波数コントロール：分岐ポイントの周波数を設定可能

このブロックは、周波数に基づく分離による並列チェーンの作成や、単純にシグナルを分岐してデュアルプロセッシングを行いたい場合に最適です。

Merge(マージ)

Merge ブロックは、2つの処理列(Row 1 と Row 2)を1本の信号パスに統合するために使用されます。

ブレンド：Row 1 と Row 2 からの信号のバランスを調整。

出力レベル：統合された信号の最終出力ゲインをコントロール。

Merge ブロックを使用することで、並列パス間のミックスを正確に調整できるため、トーンレイヤリングやウェット/ドライセットアップにおいて不可欠な存在となります。

なお、Split および Merge ブロックは自動的にステレオとモノラルを処理します。

Send, Return & FX Loop - センド、リターン&FX ループ

これらのブロックを使用することで、ペダル、マルチエフェクター、プロセッサーなどの外部機器を Anagram のシグナル・チェーンに統合できます。柔軟なルーティングオプションと、シグナルフローに対する精密なコントロールが可能です。

Anagram の Send および Return ジャックはステレオ対応です。デバイス設定メニューから、それぞれをモノラルまたはステレオに個別設定できます。

Send ブロック

Send ブロックは、シグナルの一部を Send ジャック経由で外部に出力します。

コントロール：

Send レベル：外部に送信するシグナルの音量を調整します。

Through レベル：スプリット後に内部チェーンを通過するシグナルの音量を設定します。

この設定により、完全なインサートもしくは並列ルーティングのいずれも可能になり、Send と Through のバランス次第で柔軟に構成できます。

Return ブロック

Return ブロックは、Return ジャックを通じて外部からの信号をチェーンに戻すために使用します。

コントロール：

Blend(ブレンド)：戻ってきたシグナルとスルーシグナルをミックスします。

Output レベル：ミックス後の音量を調整します。

Return Polarity(リターン極性)：Normal(ノーマル)または Inverted(反転)を選択可能。アナログ機器や複雑なセットアップでの位相問題を解決するのに役立ちます。

FX ループブロック

FX Loop ブロックは、Send と Return を一体化したものです。

外部機器をインライン・エフェクトループとして接続するために設計されています。

コントロール：

Send レベル：外部に出力するシグナルの音量を設定します。

Blend(ブレンド)：内部信号と戻り信号のミックスバランスを調整します。

Output レベル：ブレンド後の最終音量を調整します。

Polarity(極性)：リターン信号の位相を Normal(ノーマル)または Inverted(反転)から選択。

FX ループブロックは、入出力が一系統のみのペダルやプロセッサーを使う場合にルーティングをシンプルにしつつ、シグナルレベルや位相コントロールも可能にします。

MIDI

Anagram の MIDI インプリメンテーションは現在開発中です。

バージョン 1.1 では、Anagram はプログラムチェンジ(Program Change)メッセージに対応しており、プリセット間の切替が可能です(1~126)。プログラムチェンジナンバーはプリセットそのものに紐づいているわけではなく、プリセットが保存されているスロットに対応しています。そのため、同じプログラムチェンジナンバーを送ると、常に現在アクティブなプリセットエリアの同じスロットがロードされます。

デバイス設定でプリセットのナンバリングを「MIDI Style - (001-126)」に変更すると、シグナルチェーンビューとプリセット・マネージャーでスロットのプログラムチェンジナンバーが表示されます。デバイス設定では、MIDI チャンネルを Omni(全チャンネル)から 1-16 に変更することもできます。

将来的には、アナグラムはより洗練された MIDI コントロールに対応し、異なるシステム設定や個々のパラメーター、デバイスのモードにアクセスできるようになります。アナグラムの横に外部コントローラーを追加できるように設計されており、アナグラムのインターフェース機能とより幅広いコントロールの両方にアクセスできるようになっています。

Block List (v1.1)

Amps & Cabs

Preamps

- Harmonic Booster
- Leo Bass
- Jim Bass
- Gentle

Amps

- Peggy Bass
- Super California
- Kallinen Kruukkeri

- Neural Amp loader

Bass Cabinets

すべてのキャビネットに 6 ポジションのマイクオプションが各 6 つ

マイク：コンデンサー103、414、67 + ダイナミック 112、421、52、7

- Black and Yellow 4×10
- California Bass 4×10
- Darkglass Neo 2×12
- Darkglass Neo 4×10
- Fruity Bass 1×15
- Fruity Bass 4×10
- Fruity Bass 8×10
- Garden of 1×18
- Garden of 4×10
- Modern Bass 1×15
- Modern Bass 2×10
- Modern Bass 4×10
- Modern Bass 8×10
- Mountainino 6×10
- Peggy 1×15
- Peggy 4×10
- Peggy 8×10
- SWIRL 1×15
- SWIRL 4×10
- SWIRL 8×10
- Vintage Peggy 8×10

Guitar cabinets

すべてのキャビネットには 6 つのマイクオプションがありそれぞれ 3 つのポジションが選択可能

マイク：コンデンサー184 + ダイナミック 421、57、906 + リボン 121、160

- California combo 2×12
- Fashionista 4×12

- Modern 4×12
- Panzer 4×12
- Topper 2×12 combo
- Vintage London 4×12

Artist cabinets

- Dave - Beta52A
- Dave - D12e
- Dave - MD421
- Dave - MD441
- Forrester - Bitey
- Forrester - Clear
- Forrester - Monster
- Forrester - Punch
- Forrester - Thick
- Jon - 2×12
- Jon - 4×10
- Jon - 8×10
- Nolly - Blend
- Nolly - AllTheMids
- Nolly - ScoopyDoo
- Nolly - RolledOff
- Nolly - VintageStack
- Nolly - Mega-Meld-IR

User cabinet IR loader

Overdrive & Distortion

- Microtubes B3K
- Vintage Microtubes
- Alpha Omicron
- Duality Fuzz
- Chinchilla

- Microtubes X
- Neural Pedal Loader

EQs, Filters & Dynamics

- Amp EQ
- Darkglass 6-Band EQ
- Generic 6-Band EQ
- Hi-Pass Filter
- Lo-Pass Filter
- Gravitron (Envelope filter)
- mo**erf***r (Envelope filter)
- Noise Suppressor
- FET Compressor
- BUS Compressor
- Compressor / Limiter

Modulation & Pitch

- Mint Chocolate Chorus (Mono/Stereo)
- Flamingo Flanger (Mono/Stereo)
- Sublime Octaver (Monophonic)
- Sublemon Octaver (Monophonic)
- Subcitri Octaver (Polyphonic)
- Pitch Shifter (Polyphonic)

Delay & Reverbs

- Digital Delay
- Analog Delay
- Modulation Delay
- Room Reverb (Mono/Stereo)
- Plate Reverb (Mono/Stereo)
- Hall Reverb (Mono/Stereo)
- Shimmer Reverb (Mono/Stereo)

Utilities

- Gain (w/ Polarity switch)
- Neural Loader
- Output
- Split
- Merge
- Send
- Return
- FX Loop

Technical Specifications

Instrument Input

- Connector: ¼" TS
- Impedance: 1 MΩ
- Max Input Level: +12 dBu

Send

- Connector: ¼" TRS
- Impedance: 100 Ω
- Max Output Level: +12 dBu
- このジャックは、エフェクト・ループを作るためのステレオ・SENDまたはモノ・インサートに対応しています。

Return

- Connector: ¼" TRS
- Impedance: 1 MΩ
- Max Input Level: +12 dBu

- Can be used as an AUX In
- このジャックは、ステレオ・リターンまたはエクスプレッション・ペダルの入力に対応しています。

Headphones Output

- Connector: 3.5 mm TRS
- Impedance: < 1 Ω
- 3段階 Gain コントロール

Output 1/L-2/R

- Connector: 2x XLR
- Digitally controlled ground lift
- Impedance: 100 Ω
- Max Output Level: +2.2 dBu

Output 3L-4/R

- Connector: ¼" TS
- Impedance: 100 Ω
- Max Output Level: +12 dBu

MIDI In-Out

- Input Connector: 3.5 mm TRS (Type A)
- Output Connector: 3.5 mm TRS (Type A)

USB-C

- USB MIDI
- Darkglass Suite との統合
- 互換性のあるラップトップ充電器、電話充電器、パワーバンクなど、Power Delivery (PD)をサポートする USB-C 電源を使用して給電することができます。電源は少なくとも 18W を供給する必要があります。

System performance

- 楽器入力から任意の出力までの基本レイテンシー(空のシグナル・チェーン)：1.31 ms
- シグナル・チェーンに FX ループまたは Return ブロックがある場合のレイテンシー：2.62 ms

Audio Precision APx515 「DUT Delay」測定によるレイテンシーです。

Dimensions

Width: 210 mm

Length: 105 mm

Height: 62 mm

Weight: 815 g

Warning

Anagram の消費電流は 2A です。レギュレートされた DC9V センターマイナス極性のアダプターをご使用ください。レギュレートされていないパワーサプライの使用もしくは 9VDC 以上の電圧を供給した場合、ノイズの発生やユニットが破損する恐れがあり、保証対象外となりますのでご注意ください。

製品の改良などにより予告なく仕様が変更となることがございます。予めご了承ください。