

HEAD RUSH[®] **MX5**

ユーザーガイド

目次

はじめに.....	3
同梱物	3
サポート	3
機能.....	4
トップパネル	4
リアパネル.....	5
セットアップ.....	6
操作.....	7
メインスクリーン	7
概要	7
基本操作.....	7
Reverb/Delay のテイルスピルオーバー	9
シグナルパス.....	10
ステレオ/モノ.....	11
フットスイッチモード.....	12
リグ	13
リグの作成	13
シグナルチェーンの最適化.....	13
リグの保存	14
リグの削除	14
セッティングの調整	15
概要	15
パラメーター	16
ブロックプリセットの保存	19
ハードウェアアサイン	20
フットスイッチ	21
シーン	21
エクスプレッションペダル	22
セットリスト	23
ハンズフリーモード	24
チューナー/テンポ.....	24
ルーパー.....	25
外部 MIDI コントロール.....	27
グローバル設定.....	28
USB	31
録音	31
リアンプ	32
ファイル転送 & 設定	33
スクリーンロック	34
ファームウェアアップデート手順.....	35
付属.....	36
技術仕様.....	36
商標およびライセンス	36

はじめに

同梱物

HeadRush MX5 本体

USB ケーブル

(2) 1/8" (3.5mm) to MIDI Adapters

電源アダプター

ソフトウェア・ダウンロードカード

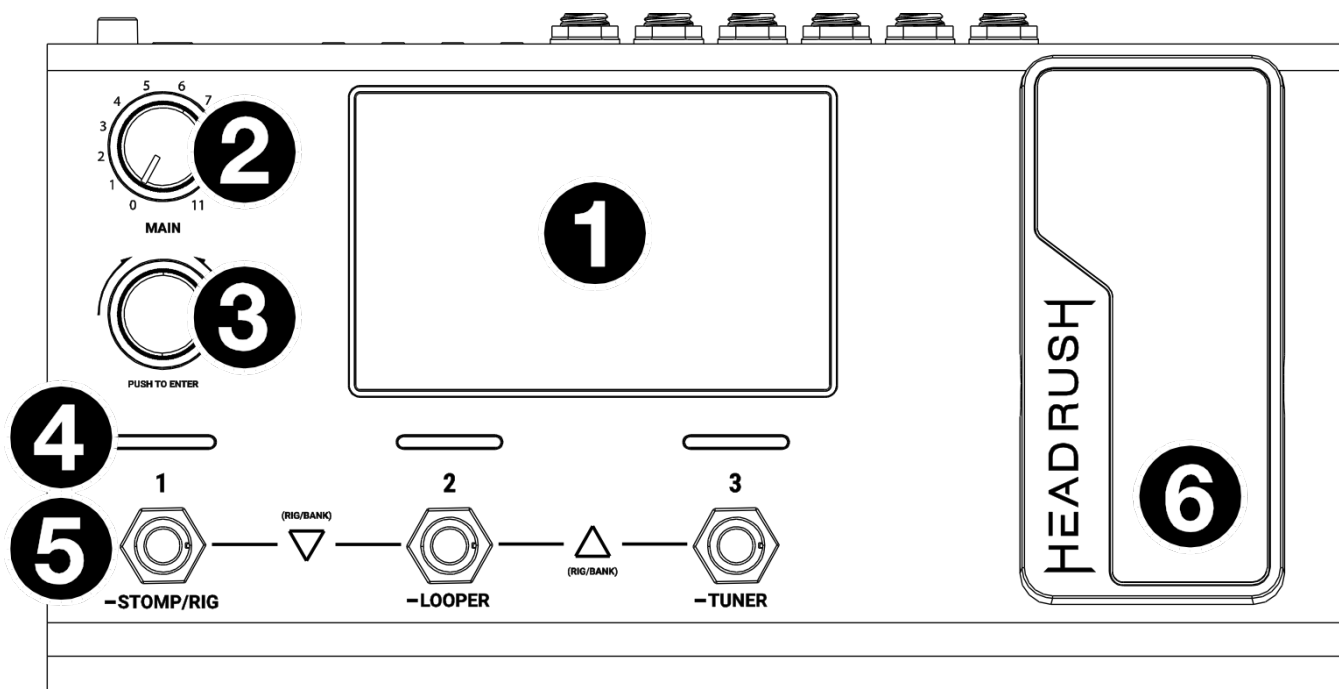
クイックスタートガイド

保証書

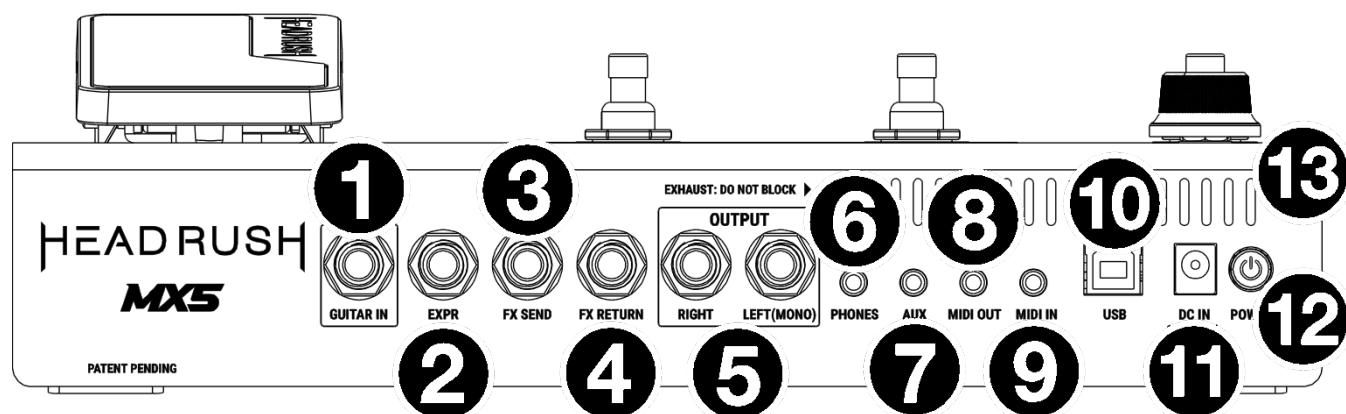
サポート

この製品に関する最新情報(マニュアル、技術仕様、動作必要要件、互換性情報)、製品登録については、headrushfx.jp をご覧ください。

その他、製品に関するサポートについては、headrushfx.com/support からお問い合わせください。



1. **ディスプレイ:** フルカラー・マルチタッチディスプレイは HeadRush MX5 の仕様中の操作に関する情報を表示します。ディスプレイをタッチして(ハードウェアコントロールを使用して)インターフェイスをコントロールすることができます。どのように動作するかについては、[操作](#)を参照してください。
2. **メインボリューム:** 出力ボリュームの調整を行ないます。
3. **エンコーダー:** 使用可能なメニューのオプションをスクロールしたり、ディスプレイ内の選択したフィールドのパラメータ値を調整することができます。エンコーダーを押すと選択した内容を確定させることができます。
4. **フットスイッチインジケータ:** 各フットスイッチに割り当てられたモデル、またはリグがオン(明るく点灯)、またはオフ(薄暗く点灯)であることを表示します。
5. **フットスイッチ:** フットスイッチを押してアサインしたモデルまたはシーンのオン/オフを切り替え、アサインしたリグのロードに使用することができます。
6. **エクスプレッションペダル:** このペダルを使用して、アサインしたパラメータを調整することができます。詳細については、「オペレーション > ハードウェアアサイン > エクスプレッションペダル」を参照してください。



1. **ギター入力** (1/4"/6.35 mm、mono): 標準的な楽器用ケーブルを使用してギターを接続してください。
2. **エクスプレッションペダル入力** (1/4"/6.35 mm、TRS): オプションのセカンダリーエクスプレッションペダルを標準的な楽器用ケーブル(1/4"/6.35 mm、TRS)を使用して接続してください。
3. **FX センド出力** (1/4"/6.35 mm、TRS): これらの出力を別のエフェクトモジュール、エフェクトペダル、アンプのエフェクト・ループリターンのいずれかの入力に接続します。
4. **FX リターン入力** (1/4"/6.35 mm、TRS): これらの入力を別のエフェクトモジュール、エフェクトペダル、アンプのエフェクト・ループセンドのいずれかの出力に接続します。

注: グローバル設定メニューで、ラック・レベルまたはストンプ・レベル(デフォルト)で信号を受信するように FX リターン入力を設定することができます。

5. **出力** (1/4"/6.35 mm、balanced): アンプやオーディオインターフェイス等の入力に接続してください。状況に応じてアンプ/ライン・セレクターを適切なポジションに設定してください。1 つの出力のみを使用する場合は、**Left/Mono** とラベルされている出力を使用してください。

注: これらの出力は、グローバル設定メニューのアンプレベルまたはラインレベル(デフォルト)で信号を送信するように設定できます。

6. **ヘッドホン出力** (1/8"/3.5 mm、stereo): 標準の 1/8" (3.5 mm) ステレオ・ヘッドホンをこの端子に接続してください。MAIN ボリュームを使用してボリュームを調整してください。
7. **Aux 入力** (1/8"/3.5 mm、stereo): オプションのオーディオソース(スマートフォン、タブレットなど)の出力を 1/8"/3.5 mm ステレオケーブルを使用して接続してください。
8. **MIDI 出力** (1/8"/3.5 mm): 付属の 1/8" MIDI アダプターと標準の MIDI ケーブル(別売)を使って、外部 MIDI デバイスの MIDI 入力に接続してください。
9. **MIDI 入力** (1/8"/3.5 mm): 付属の 1/8" MIDI アダプターと標準の MIDI ケーブル(別売)を使って、外部 MIDI デバイスの MIDI 出力に接続してください。

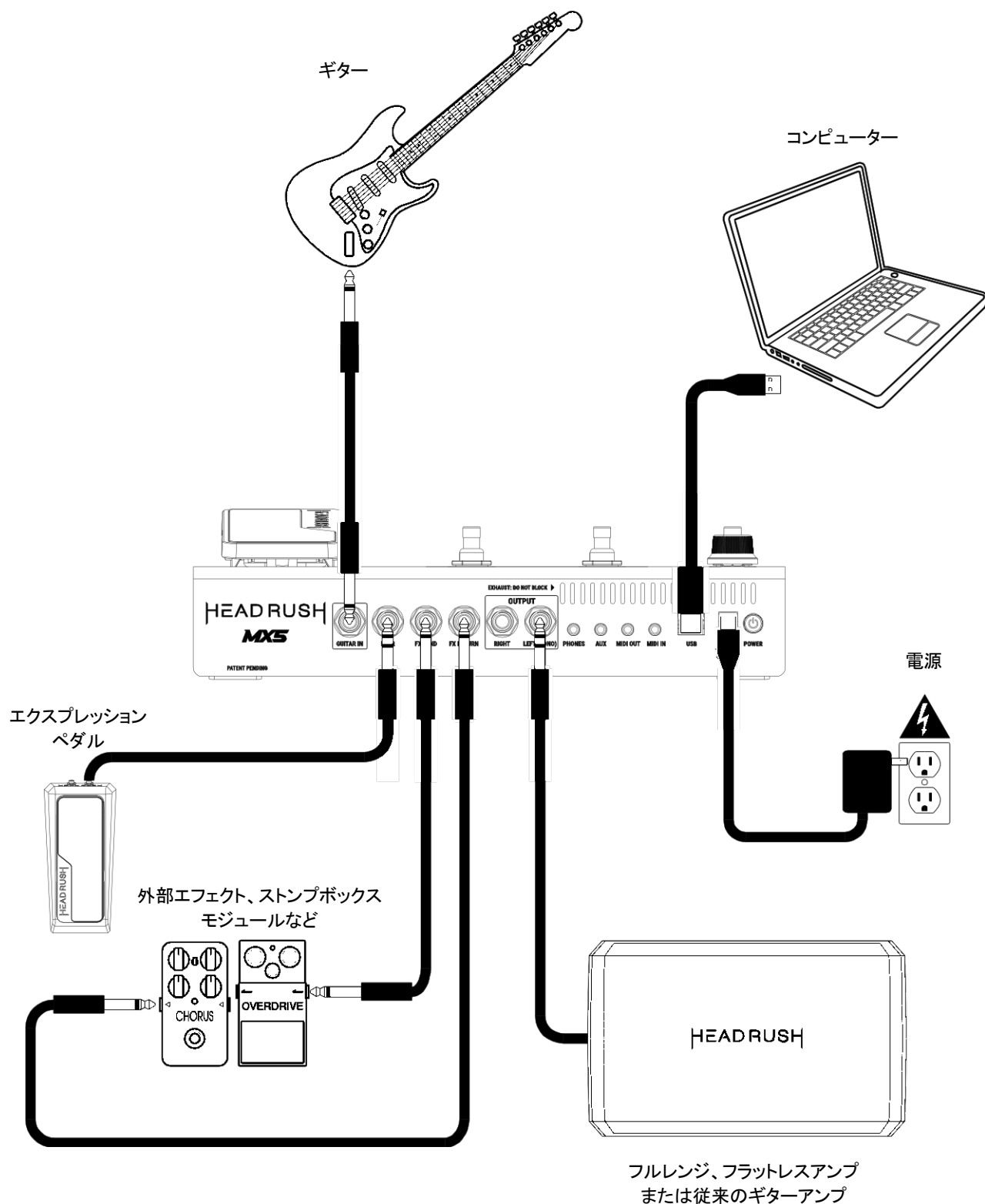
重要: MIDI 出力や MIDI 入力にオーディオ機器(ヘッドホンやモニタースピーカーなど)を接続しないでください。付属の 1/8"-5 ピンアダプターを使用し MIDI 機器のみ接続してください。

10. **USB ポート:** 標準の USB ケーブルを使用してこのポートとコンピュータを接続することができます。この接続により、HeadRush MX5 は、コンピュータとの間でデジタル・オーディオ信号を送受信できるようになります。また、この接続では、リグ、モデルプリセット、セッティングリスト、インパルスレスポンス(IR)ファイルをインポート/エクスポートすることもできるようになります。
11. **電源入力:** 同梱の電源ケーブルを使用してこの入力をコンセントに接続してください。
12. **電源スイッチ:** このボタンを押して HeadRush MX5 の電源をオンにします。HeadRush MX5 の電源をオフにするには、このボタンを長押ししてください。
13. **通気孔:** 使用中に通気孔に障害物がないことを確認してください。

セットアップ

同梱物に掲載されていないものは別売りです。

重要: グローバル設定メニューで、従来のギターアンプを使用している場合は、出力レベルをアンプレベルに設定してください。フルレンジ・フラットレスアンプ、ミキサー、PA スピーカー、オーディオインターフェイスを使用している場合は、ラインレベル(デフォルト)を設定してください。

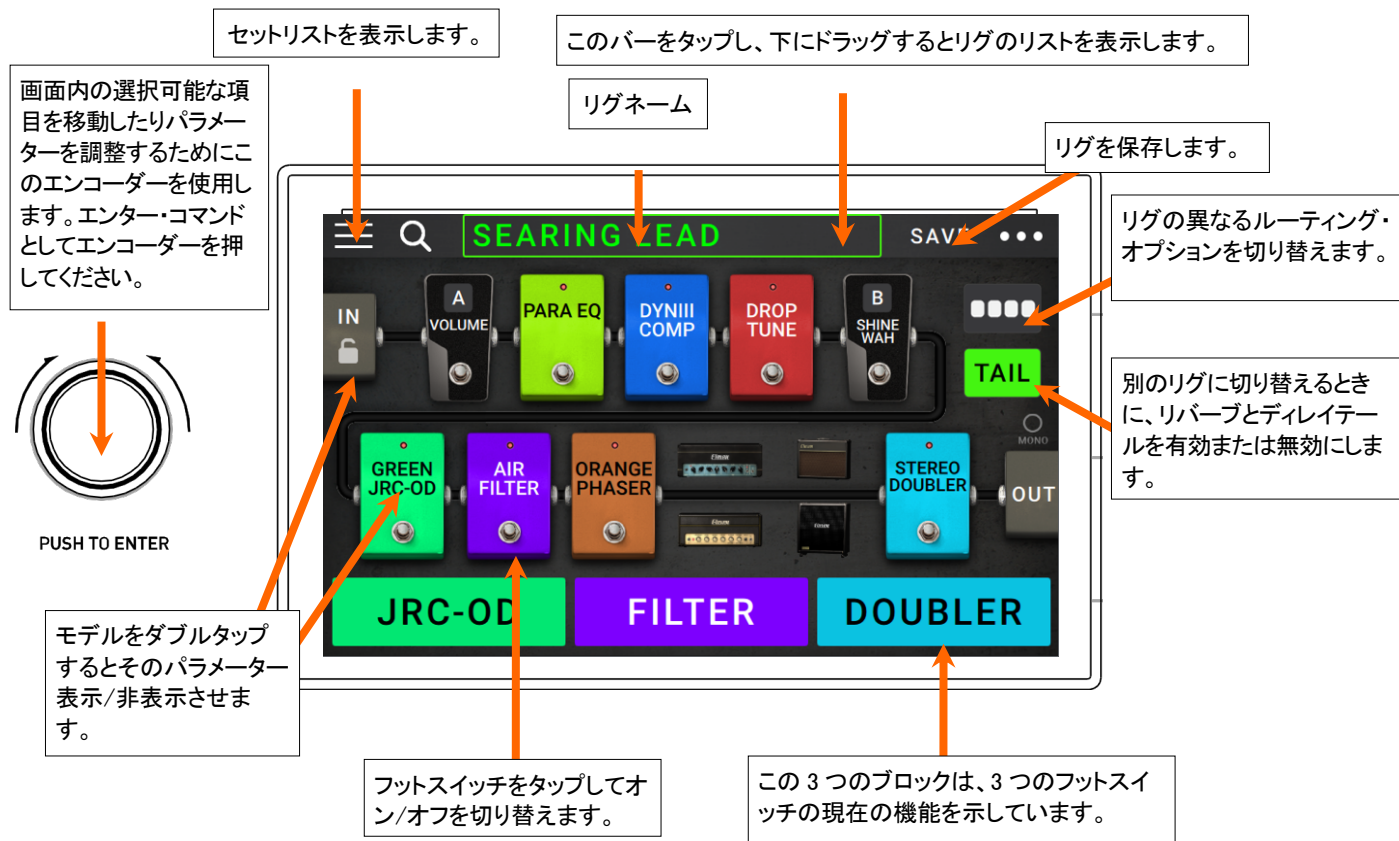


操作

この章は、HeadRush MX5 の機能について説明します。

メインスクリーン

概要

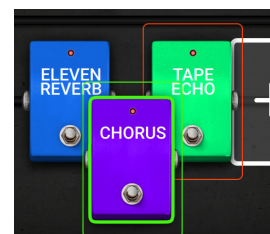


基本操作

重要: シグナルチェーンのモデルの配列は必ずしもフットスイッチ配列と同期はされません。シグナルチェーンを変更することなく自由にモデルを使用可能なフットスイッチに割当てることができます。こちらは、「ハードウェアのアサイン」を参照してください。

モデル(アンプ、キャビネット、インパルスレスポンス、エフェクト)を空のスロットにアサインするには、(+)をタップして表示されるリストを使用してください。詳細については、「リグ>リグの作成」を参照して下さい。

シグナルチェーン内のモデルを置き換える場合には、モデルをタップして別のスロット、またはほかの2つのモデル間でドラッグしてください(その位置の後ろにあるものは、シグナルチェーンの1つ下のスロットに移動されます)



モデルの有効/無効を切り替えるには、アサインしたフットスイッチを押すか、モデルをタップして右上に表示される On/Off ボタンをタップしてください。



アンプとキャビネットのデュアルおよびシングルコンフィギュレーションを切り替えるには、モデルをタップして X2 ボタンをタップしてください。

モデルの設定を表示するには、ダブルタップしてください。

別のリグ(プリセット)をロードするには、次のいずれかの操作を行ってください。

- 画面上のリグ名をタップし、エンコーダーをまわしてください。
- ストップモードになっている時に、フットスイッチ1と2(▽)、または2と3を同時に押してください。
- リグモードになっている時に、プリセットにアサインされているフットスイッチを押してください。
- ハイブリッドモードになっている時に、**Prev Rig** または **Next Rig** にアサインされているフットスイッチを押してください。

新しいリグを作成するには、右上の ●●● ボタンをタップしてから **New Rig** をタップします。

現在のリグの名前を変更するには、リグ名をダブルタップ、または右上の●●●ボタンをタップし **Edit Rig Name** をタップしてください。

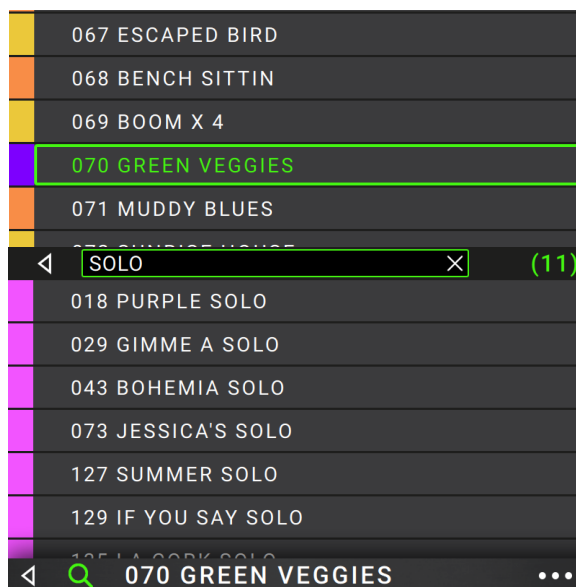
現在のリグを削除するには、右上の ●●● ボタンをタップしてから **Delete Rig** を押します。そのまま削除する場合は **Yes** を、キャンセルする場合は **No** をタップします。

リグのリストを表示するには、リグ名をタップし、下にドラッグします。リスト上のリグをタップしロードします。

リストを隠すには、リグ名をタップし、上にドラッグします。

注: セットリストを選択していない場合は、すべてのリグがリストに表示されます。セットリストを選択している場合は、そのセットリストのリグのみがこのリストに表示されます。

リグを検索するには、左上の虫眼鏡のアイコンをタップし、表示されるキーボードでリグ名の一部などを入力します。検索結果が下に表示され、タップするとそのリグを読み込むことができます。



Reverb/Delay のテイルスピルオーバー

MX5 は2つのタイプの Reverb/Delay テイルスピルオーバーを備えています。

- リバーブやディレイのエフェクトをアクティブにしておいて、2 つ目のリグに切り替えた後、エフェクトが減衰していきます。
- リバーブやディレイのエフェクトをアクティブにしておいて、このエフェクトをバイパスすると、バイパスした後もエフェクトが減衰していきます。

現在のリグでこの機能を有効または無効にするには、メイン画面で「TAIL」をタップします。



注:この機能は、エフェクトループや USB オーディオを使用している場合には機能しません。

リバーブ/ディレイ・テール・スピルオーバーを個別のエフェクトで有効または無効にするには、まずディレイまたはリバーブ・エフェクトの設定ページに入ります。次に、TAILS を ON または OFF にします。



注:このパラメーターを調整しても、リグ全体のリバーブ/ディレイ・テール・スピルオーバー設定には影響しません。

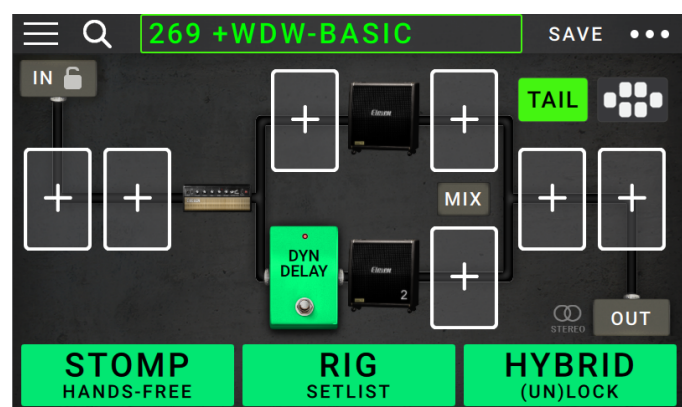
シグナルパス

シグナルチェーンの経路を再設定して分割することで、より複雑なルーティングが可能になります。

信号経路を再設定するには、メイン画面の右上の■■■■■をタップしてください。アイコンは、3つの可能な信号経路のいずれかに合わせて変化します。(下図参照)

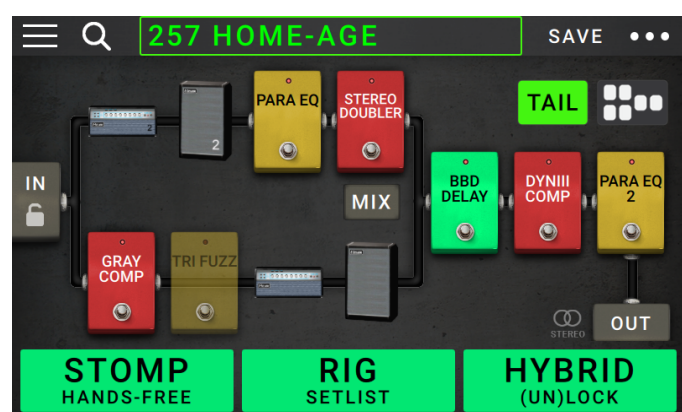


このストレートな信号経路がデフォルトであり、最も一般的なものです。



この信号経路は、途中で分岐し、最後に再び合流します。この設定は、2種類のエフェクト(またはエフェクトチェーン)を使用したいが、それらの信号を別々しておきたい場合に便利です。

分割されたパスをミックスする方法については、「設定を調整する>パラメーター>ミックス」を参照してください。



この信号経路は、ソースからすぐに分岐し、エンド付近で再結合します。2番目の構成と同様に、2種類のエフェクト(またはエフェクトのチェーン)を独立して使用する場合に便利ですが、分割されたパスと再び合流したパスでより多くのモデルを使用することができます。

分割されたパスをミックスする方法については、「設定を調整する>パラメーター>ミックス」を参照してください。

ステレオ/モノ

MX5 から出力される信号は、リグ内のモデル、信号経路、使用する出力によって、モノラルまたはステレオになります。信号経路の終点付近にあるインジケータは、現在の構成を示しています。



以下のいずれかを行うと、信号はステレオになります:

- シグナルチェーンの中では、どんなステレオエフェクトモデルでも使用できます。たとえモノラルのエフェクトモデルを後に配置していてもです。これは、モノラル・エフェクトが単純に両チャンネルに同じように適用されます。
- スプリットされたシグナルパスを使用します。スプリットされたパスが出力の前で再び合流する場合でも同様です。
- ダブルアンプ、ダブルキャビネット構成の場合 (2X がオンの場合)。

以下のいずれかを行うと、信号はモノラルになります:

- シグナルチェーンでいずれかのステレオエフェクトを使用しない。
- シグナルパスはリニア (スプリットではない) を使用します。
- アンプやキャビネットのモデルを使用する場合は、シングルアンプ、シングルキャビネットの構成のみを使用してください。

また、以下のいずれかを行うと、信号はモノラルになります:

- リアパネルの L/MONO 出力 (ステレオペアの) のみを使用してください。
- Rig Width の出力設定を 0% にします。

ステレオフィールドの幅を調整するには、シグナルパスの最後にある Out アイコンをタップし、3 番目のパラメーターノブを回して Rig Width 出力設定を調整します。これはステレオ信号にのみ影響し、モノ信号には影響しません。100% はステレオフィールドをフルに使用し、0% はモノラル信号になります。

フットスイッチモード

3 つのフットスイッチは、モデル(アンプ、キャビネット、インパルスレスポンス、エフェクト)の起動やバイパス、シーン、リグ、セットリストの選択などに使用できます。これらは常に 4 つのモードのいずれかになっています。ストンプ、リグ、ハイブリッド、セットリスト

モードを変更するには、フットスイッチ1を長押し後:

- ストンプモードは、フットスイッチ 1 を押します。
- リグモードは、フットスイッチ 2 を押します。
- ハイブリッドモードは、フットスイッチ 3 を押します。
- セットリストモードは、フットスイッチ 2 を長押しします。



ストンプモード

フットスイッチ 1-3 は、シグナルチェーン内のモデル(アンプ、キャビネット、エフェクト)に対応しています。フットスイッチを押すと、そのモデルをアクティブ/非アクティブにすることができます。

1つ前のリグをロードするには、フットスイッチ1と2(▽)を同時に押します。

1つ次のリグをロードするには、フットスイッチ 2 と 3 (△) を同時に押します。

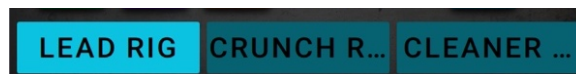


リグモード

フットスイッチ 1-3 は、保存されているリグに対応しています。フットスイッチを押すと、そのリグが読み込まれます。

1つ前のバンクの 3 つのリグを表示するには、フットスイッチ1と2(▽)を同時に押します。

1つ次のバンクの 3 つのリグを表示するには、フットスイッチ 2 と 3 (△) を同時に押します。



ハイブリッドモード

最初のフットスイッチは、モデルの起動/停止や、現在選択されているリグのシーンにアサインすることができます。

前のリグに変更するには、フットスイッチ 2 を押します。

次のリグに変更するには、フットスイッチ 3 を押します。



セットリストモード

現在表示されているセットリストに入るには、フットスイッチ 1 を押します。

前のセットリストを表示するには、フットスイッチ 2 を押します。

次のセットリストを表示するには、フットスイッチ 3 を押します。

All Rigs のセットリストに入るには、フットスイッチ 1 を長押しします。



リグ

MX5 にとってリグとは、アンプ、キャビネット、インパルスレスポンス、エフェクトなどのアサインされたモデルと、それぞれのパラメーター設定の組み合わせを意味するプリセットです。リグの作成、編集、保存、読み込みが可能なので、パフォーマンスの各パートに最適なサウンドを簡単に呼び出すことができます。

各リグには 11 のスロットがあり、それぞれに 1 つのモデル(アンプ、キャビネット、エフェクト)がアサインされています。アサインされたスロットにはエフェクトモデルのグラフィックが表示され、空のスロットには+マークが表示されます。

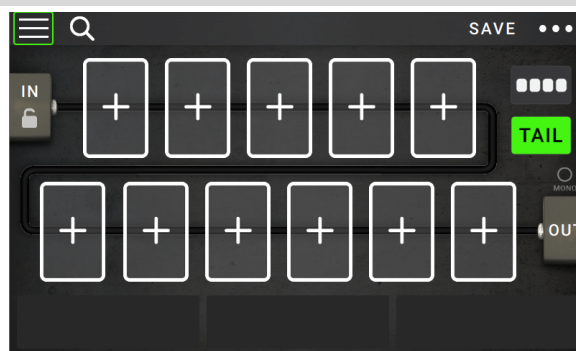
リグの作成

新しいリグを作成するには、画面右上隅の...をタップし、**New Rig** をタップしてください。

モデル(アンプ、キャビ、エフェクト)を空きスロットにアサイン:

1. 空きスロット(+) をタップしてください。
2. リストからアサインしたいエフェクトタイプをタップしてください: **アンプ、キャビ、IR(インパルスレスポンス)エフェクト(ディストーション、ダイナミクス/EQ、モジュレーション、リバーブ/ディレイ、FX ループ、エクスプレッション)**
3. 表示されたリストの中で、アサインしたいモデルをタップします。
4. さらに次に表示されるリストで、そのモデルに読み込みたいプリセットを選んでタップします。

隣接するスロットが空いている状態でアンプやキャビネットをロードすると、マッチするキャビネットやアンプがもう一方のスロットに自動的にロードされます。その後は、シグナル・チェーンでの分離、アンプやキャビネットの種類の変更、モデルの削除など、それぞれを独立して設定することができます。



LIST SELECTOR		
< BACK	< BACK	< BACK
EMPTY SLOT ×	MULTI CHORUS	+DEFAULT MONO
AMP	CHORUS	+DEFAULT STE...
CAB	FLANGER	+DEFAULT SYNC
DISTORTION	VIBRATO	MN SLOW
DYNAMICS/EQ	ROTARY	MN TRILL
MODULATION >	AIR FILTER	ST CHOPPER
REVERB DELAY	AIR FLANGER	ST LIGHT

シグナルチェーンの最適化

シグナルチェーンとは、ギターからのオーディオ信号が選択したエフェクト・モデルを経由して、MX5 のアウトプットに至るまでの経路のことです。エフェクト・モデルを任意の順序で配置することで、より良いサウンドを得られるかもしれません。

ここでは、MX5 で音作りをするために、一般的な配置を提案します:

- ダイナミクス(コンプレッサーなど)、フィルター(ワウ、ピッチシフターなど)、ボリュームペダルは、シグナルチェーンの最初に設置するのが一般的です。また、ボリュームペダルをシグナルチェーンの最後に配置することで、機能を少しだけ変化させることもできます。
- ゲイン系のエフェクト(オーバードライブ/ディストーション、ファズなど)は、通常その次に設置されます。
- イコライザー(EQ)は、オーバードライブ/ディストーションやファズなどの音色を整えるために使用されることが多いので、EQ はそれらの後に配置します。また、ギターの一般的な音色(不要な周波数をカットする)を形成するために、ゲインペダルの前に置くこともできます。
- フランジャー、フェイザー、コーラスなどのモジュレーション系のエフェクトは、一般的にその次に配置されます。
- ディレイやリバーブなどのタイムベースのエフェクトは、一般的にシグナルチェーンの最後の方に置かれます。
- アンプとキャビネット(またはアンプとインパルスレスポンス)は、シグナルチェーンの最後尾に置かれることが多いですが、どこに置いても構いません。

リグの保存

リグに特定の変更を加えた場合、画面上部のリグ名の横にアスタリスク(*)が表示されます。以下のいずれかを行った場合、アスタリスクが表示されます:

- リグにモデルをアサイン
- リグからのモデルの削除
- シグナルチェーンの中でモデルを動かす
- モデルのプリセットの変更(詳しくは「設定の調整」をご覧ください)
- Hardware Assign 画面での変更(詳しくはハードウェアアサインをご覧ください)

001 SEARING LEAD*

モデルの起動・停止、各画面でのエクスプレッションペダルの操作では、アスタリスクは表示されません。

これらの変更をこのリグに保存したり、別のリグとして保存したり、あるいは完全に破棄したりすることができます。

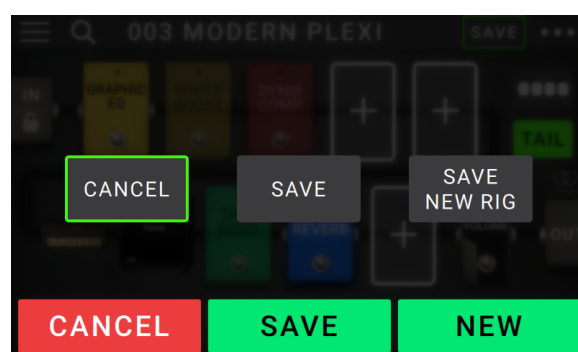
リグを保存するには、右上の「Save」をタップします。3つのメニューが表示されます。

現在のリグに変更を保存するには、Save をタップしてください。

変更を新しいリグとして保存するには、Save New Rig をタップし、表示されたキーボードを使用して名称を入力し、Save をタップしてください。

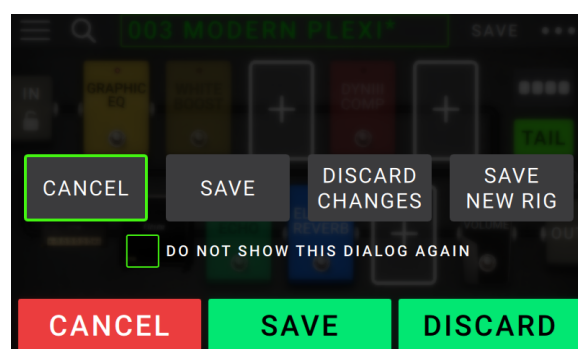
保存せずに前の画面に戻るには、Cancel をタップしてください。

リグに加えた変更を破棄するには、右上隅の...ボタンをタップし、Discard Changes をタップしてください。



アスタリスクが表示された状態で、別のリグをロードしようとする、次のいずれかのオプションを選択するように求められます:

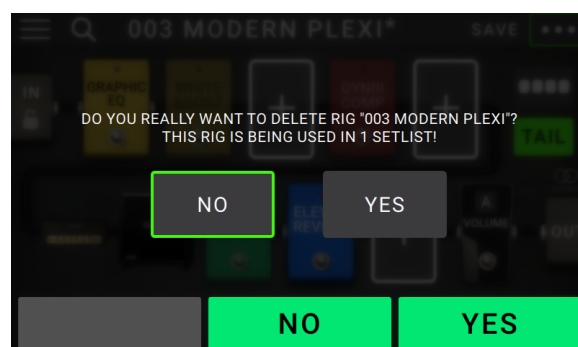
- **Cancel:** このオプションは、現在のリグを保存したり、新しいリグをロードすることなく、前の画面に戻ります。
- **Save As A New Rig:** このオプションでは、現在のリグを新しいリグとして保存することができます。表示されるキーボードを使って名前を入力し、「SAVE」をタップします。リグが保存され、新しいリグがロードされます。
- **Save:** このオプションでは変更した内容がリグに保存され、新しいリグがロードされます。
- **Discard Changes:** このオプションは、前のリグの変更を保存することなく、新しいリグがロードされます。



リグの削除

現在のリグを削除するには、右上隅の...ボタンをタップし、Delete Rig をタップしてください。その後 Yes か No で削除するかキャンセルするかを選択してください。

注: 確認メッセージを無効にするには、「Do not show this dialog again」を選択します。再度有効にするには、「グローバル設定」画面で行います。



セッティングの調整

リグ内のアイテムの設定を調整するには、そのアイテムをダブルタップしてセッティング画面を開きます。全てのモデル(Amp, Cab, or Effect)、入力(In/Lock アイコン)、出力(Out アイコン)、ミックス(Mix アイコン)のセッティングを調整することができます。

概要

The diagram illustrates the 'SEARING LEAD' settings interface. It features a central screen with various controls and several text boxes providing instructions:

- Top Left:** Tap the back arrow to save changes and return to the main screen.
- Top Center:** Tap the 'PRESET' menu to select a preset.
- Top Right:** Tap the 'SAVE' button to save block presets.
- Left Side:** A circular encoder with a 'PUSH TO ENTER' label. Text explains that items can be moved or parameters adjusted by rotating the encoder, and that the enter command is pressed by pushing the encoder.
- Right Side:** Text explains that tapping the 'OFF/ON' buttons changes parameter settings. Another text box explains that parameters can be adjusted by tapping and dragging the sliders, or by tapping the sliders and using the encoder for fine-tuning.
- Bottom Left:** Text explains that tapping a model name allows assigning a different model to the slot.
- Bottom Center:** A row of colored squares. Text explains that tapping a color assigns it to the model, which is then displayed on the main screen, hardware assign screen, and the model's footswitch/indicator.
- Bottom Right:** Text explains that tapping the 'CANCEL' button discards changes and returns to the main screen.

The central screen displays the following settings:

- SEARING LEAD** (Title)
- PRESET** (Menu)
- +DEFAULT MONO** (Preset Name)
- RATE: 0.9 Hz** (Parameter)
- STEREO** (Toggle: OFF/ON)
- SYNC** (Toggle: OFF/ON)
- ORANGE PHASER** (Model Name)
- DELETE** (Button)
- CANCEL** (Button)

パラメーター

リグのアイテムの種類ごとに一部のパラメーターを調整することができます。アンプ、キャビネット、エフェクト、入力設定、出力設定、ミックス設定（スプリットシグナルパスを使用している場合）も含まれます。パラメーターを調整した後にプリセットを保存する方法については、「ブロックプリセットの保存」を参照してください

アンプ

アンプは人気ギターアンプがリストアップされています。

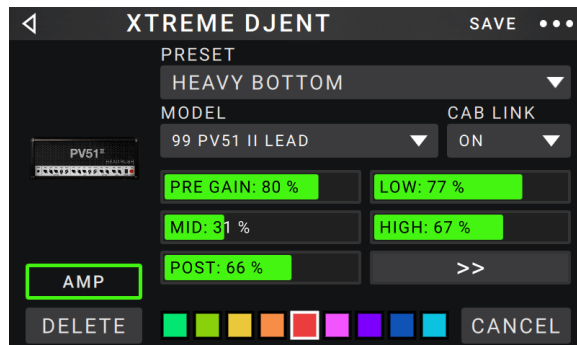
Preset: 現在プリセットされているアンプです。モデル、設定、色のアサインが含まれています。

Model: アンプのモデルが表示されています。

Amp 設定: 選択しているアンプモデルの設定です（モデルの違いによって設定の数異なります）。

Cab Link: この設定は、特定のキャビネットとマイクをアンプに組み合わせるかどうかを決定します。**Off** に設定すると、現在のリグで使用されているすべてのキャビネットとマイクは、選択したアンプからは完全に独立します。**On** に設定すると、アンプのプリセット設定を変更したり、リグに新しいアンプをロードした場合に、特定のキャビネットとマイクの組み合わせが適用されます。その後も、キャビネットモデルのパラメーターを調整することで、キャビネットとマイクを手動で変更することができます。

Color: アサインされた色は Hardware Assign 画面に表示され、アンプがスイッチにアサインされている場合はスイッチ・インジケータにも表示されます。



キャビネット

キャビネットは、スピーカーを搭載した人気のアンプキャビネットがリストアップされています。MX5 は、キャビネットの音だけでなく、それを録音しているマイクの種類も変更することができます。

Preset: 現在プリセットされているキャビネットです。モデル、設定、色のアサインが含まれています。

Cab Type: キャビネットのタイプを選択できます。**X**と表記されている数字は、搭載されているスピーカーの数と各スピーカーの大きさを表しています（例：**2X12** は 12 インチのスピーカーが 2 つ搭載されているキャビネット、**4X10** は 10 インチのスピーカーが 4 つ搭載されているキャビネット）。また、**_W** と表記されているものは、そのスピーカーのエミュレートされたワット数（出力）を表しています。

Mic Type: キャビネットで使用されているマイクの種類です。ダイナミックマイク（**Dyn**）、コンデンサーマイク（**Cond**）、リボンマイク（**Ribbon**）の異なるモデルを選択できます。

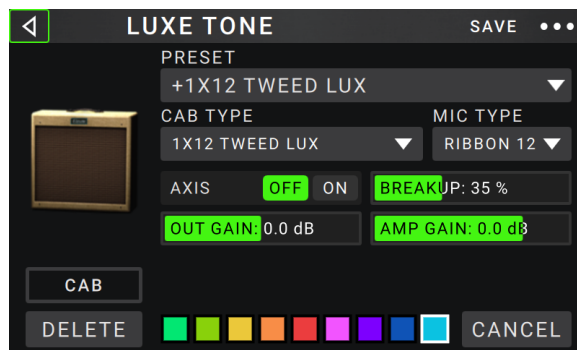
マイクの設定:

Break Up: オーディオ信号がスピーカーをオーバードライブする際に発生する自然な歪みの量を設定することができます。

On-Axis: キャブに対するマイクの位置を設定することができます。**Axis (On)** は、マイクをスピーカーの中心に配置し、鮮明で明るい音になります。**Axis (Off)** は、スピーカーの中心からやや斜めにずれた位置で、暗い音になります。

Out Gain: キャビネットの出力ゲインレベルです。

Color: アサインされた色は Hardware Assign 画面に表示され、スイッチにキャビネットがアサインされている場合は、スイッチ・インジケータにも表示されます。



インパルスレスポンス(IR)

IR のカテゴリーには、工場出荷時にロードされたインパルスレスポンスファイルとユーザーがロードしたインパルスレスポンスファイルがあります。HeadRush MX5 はすべての WAV フォーマットのインパルスレスポンスファイルに対応しており、サンプルレートは最大 192kHz、ビット数は最大 32 ビット、サンプルの長さは最大 2048 サンプルまで対応しています。

Preset: 現在プリセットされている IR です。IR、設定、色のアサインが含まれています。

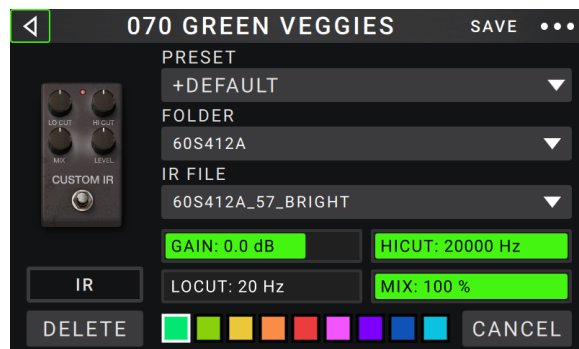
Folder: IR のファイルが入っているフォルダです。IR は、USB 転送モードを使用しながら、Mac や PC でフォルダを作成することで、フォルダごとに整理することができます。IR は一般的にファイルサイズが非常に小さいため、MX5 は一度に数千個の IR を保存することができます。

IR File: 上記でフォルダを選択した後、ここで特定の IR ファイルを選択することができます。

Gain: IR の全体的な音量レベルを調整できます。

HiCut と LoCut: IR トーンのハイとローをそれぞれ調整します。

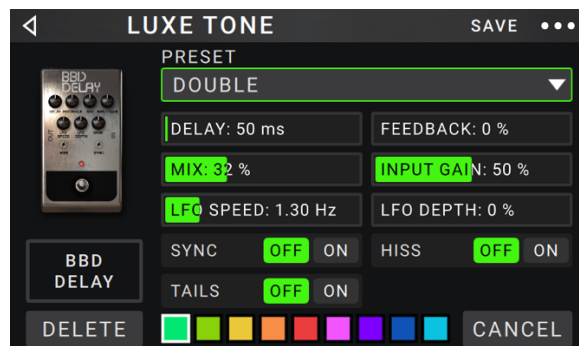
Mix: 入力信号と IR 間のミックスパーセンテージを調整します。



注: モデルセクターを使用してブロックを追加する際に、IR を選択すると 2,048 サンプルのフルインパルスレスポンスを、IR 1024 を選択すると 1,024 サンプルの切り出しされた IR をロードすることができます。最高の音質を得るためには、2,048 サンプルの IR タイプを使用してください。DSP パワーを節約してリグにエフェクトを追加したい場合は、1,024 サンプルの IR タイプを使用してください。

エフェクト

エフェクトにはいくつかの種類があり、種類によって調整可能な設定は異なります。



In

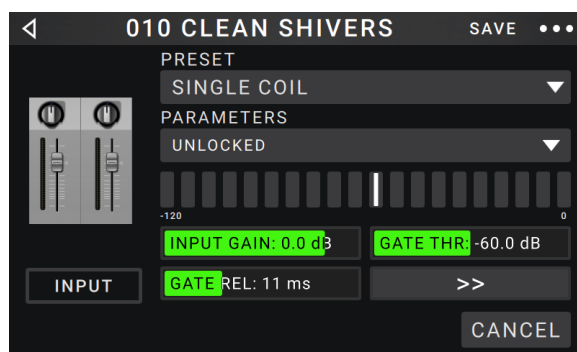
Input ではリグのモデルへ送られる信号を設定し、コントロールします:

Preset: 現在の入力されているプリセットで、ディスプレイの右端をタップすると設定を変更することができます。

Parameters: 入力された設定をロックするかロック解除するかを決定します。

Unlocked にすると、新しいリグを読み込むたびに、新しい入力設定に変わります。メイン画面のロックアイコンはグレーになります。

Locked にすると、その設定はリグに関係なく、グローバルな入力設定として保持されます。メイン画面のロックアイコンは赤くなります。



リグ入力: リグの入力信号を、ギター入力 (Guitar) から取るか、左 (L) のリターン入力 (FX Ret L) から取るかを設定します。このメニューは、グローバル設定で「Rig Input」が「Per Rig」に設定されている場合のみ表示されます (詳細は「グローバル設定」をご参照ください)。

入力レベルメーター: 表示されている入力コントロールの現在の入力信号レベルを示しています。

Gain: ギターからリグに送られる信号のゲインレベルを調整することができます。設定可能な範囲は $-60.0 \sim 12.0$ dB です。

Gate Thrsh (スレッシュホールド): リグに送られる信号にノイズゲートを適用する際の信号レベルをコントロールすることができます。設定可能な範囲は、 $-120.0 \sim 0.0$ dB です。スレッシュホールドは、入力レベルメーターに白い線で表示されます。

Gate Rel (リリース): ギターの信号が停止した後、ノイズゲートが適用されている時間をコントロールすることができます。設定可能な範囲は $1 \sim 3000$ ms です。

USB Level: コンピュータから HeadRush MX5 に USB 接続で送られるオーディオ信号のレベルをコントロールします。設定可能な範囲は $-60.0 \sim 12.0$ dB です。

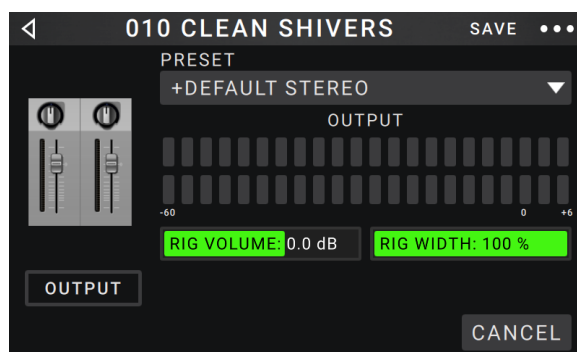
Out

Output では出力に送られる信号を設定し、コントロールします:

Preset: 現在の出力のプリセットで、ディスプレイの右端をタップすると設定を変更することができます。

Rig Output: 出力信号の現在のレベルを示します。どの出力が信号を送るかは、Global Settings 画面で設定することができます。

Alternate Output: 出力信号の現在のレベルを示します。この信号をどの出力に送るかは、Global Settings 画面で設定することができます。To Amp Gain 設定は、Alternate Output のソースが Rig Input に設定されていない限り、この信号のレベルを調整できます。



Rig Vol (ボリューム): 出力から送られるオーディオ信号のレベルをコントロールします。設定可能な範囲は $-60.0 \sim 36.0$ dB です。

To Amp Gain: Alternate Output のソースが Rig Input に設定されていない限り、Alternate Output の信号のゲインレベルを調整できます。これについては、「グローバル設定」を参照してください。設定可能な範囲は、 $-60.0 \sim 12.0$ dB です。

Rig Width: 出力信号がどの程度ステレオフィールドを使用するかを制御します。100%はステレオフィールドをフルに使い、0%はモノラル信号になります。この設定はステレオ信号にのみ適用され、モノ信号には適用しません。ステレオとモノの信号をどのように扱うかについては、「メインスクリーン > ステレオ/モノ」をご参照ください。

HEADRUSH

Mix

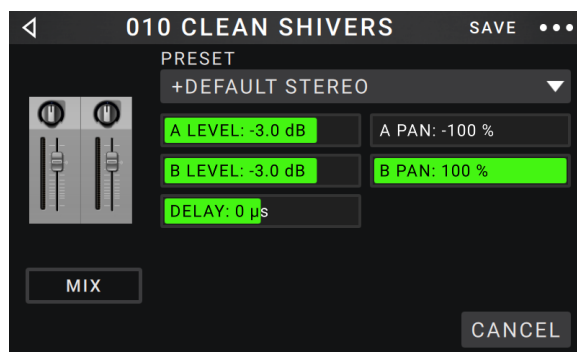
スプリットシグナルパスの設定をすることができます。これは、スプリットシグナルパスを持つリグでのみ使用できます。詳細は「メインスクリーン > シグナルパス」をご参照ください:

Preset: 現在の MIX のプリセットで、ディスプレイの右端をタップすると設定を変更することができます。

A Lev / B Lev (レベル): T シグナルパスの上部(A)と下部(B)のボリュームレベルをコントロールします。設定範囲は-60.0 dB ~ +12.0 dB です。

A Pan / B Pan: シグナルパスの上部(A)と下部(B)の PAN(ステレオフィールド内での位置)をコントロールします。設定範囲は-100%から+100%です。

A/B Delay: シグナルパスの上部(A)と下部(B)の間のタイミング差をコントロールします。設定範囲は-30000 μ s から +30000 μ s です。この値がマイナス(-)の場合、(A)は遅延します。値がプラス(+)の場合は、(B)が遅延します。



ブロックプリセットの保存

ブロックプリセットを保存するには、右上の「Save」をタップします。

変更した内容を現在のブロックプリセットに保存するには、「Save」をタップします。

変更した内容を新しいプリセットとして保存するには、「Save New Preset」をタップし、表示されるキーボードで名前を入力してから「Save」をタップします。



保存せずに前の画面に戻るには、「Cancel」をタップしてください。

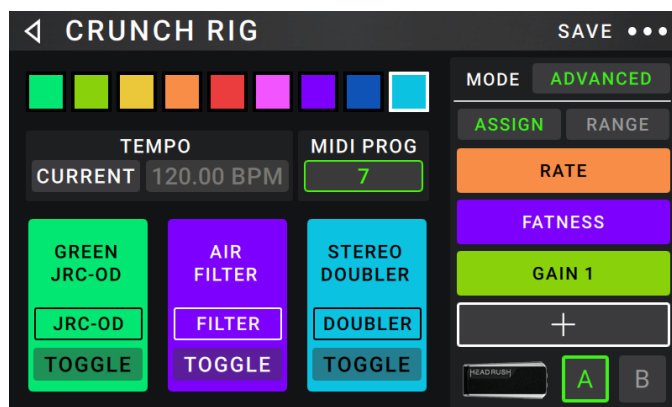
ハードウェアアサイン

Hardware Assign 画面では、フットスイッチやエクスプレッションペダルがどのように各リグをコントロールするかをカスタマイズできます。

Hardware Assign 画面を開くには、メイン画面右上の ●●● ボタンをタップし、「Hardware Assign」をタップします。

メイン画面に戻るには、左上の ◀ ボタンをタップします。

重要: Hardware Assign の設定はすべてリグ全体の一部なので、残しておきたい変更は忘れずに保存しておきましょう。



リグの色を設定するには、画面左上のリグをタップし色を選択します。この色はリグのリストを表示するときや、セットリストを表示・作成するときに、リグ名の横に表示されます。またリグモードのときは、対応するフットスイッチのインジケータの色にもなります。

リグのタイムベースのエフェクト(ディレイ、モジュレーションなど)のテンポを設定するには、Tempo の下にある Current または Fixed をタップして選択します。

Current: 最後に使用した時のテンポ、または Tempo フットスイッチで設定したテンポがリグに適用されます。

テンポを設定するには、希望のテンポで Tempo フットスイッチを 3~8 回押すと、新しいテンポが BPM(Beat Per Minute)で設定されます。

Fixed: リグに適用されるテンポを設定できます。

テンポを設定するには、エンコーダーを回して希望するテンポ BPM(Beat Per Minute)を決定します。この設定は、Hardware Assign 画面でのみ可能です。

外部 MIDI 機器から MIDI プログラムチェンジを受信してリグをロードしたり、リグをロードしたときに MIDI プログラムチェンジメッセージを送信するには、MIDI のボタンをタップし、エンコーダーを回して MIDI プログラムチェンジの番号を選択します。Global Settings メニューにて MIDI プログラムチェンジの受信/送信を調整することができます。

注: リグで使用しているプログラムチェンジの番号は設定できなくなり、他のリグにアサインすることもできません。さらに、リグを新しい名前で保存すると、このプログラムチェンジの番号を使わずに保存されます(リグが同じ番号を共有するのを防ぐため)。

フットスイッチ

左下の 3 つのボックスは 3 つのフットスイッチを表しています。スイッチベースのパラメーター(2 つの状態しかないもの)をどのフットスイッチにもアサインすることができます。シグナルチェーン内での位置は関係ありません。

フットスイッチにパラメーターをアサインするには:

1. ボックスをタップします。+ は空のボックスを示します。
2. 表示されたリストの中から、パラメーターをアサインしたいモデルをタップします。
3. 表示されたリストの中から、アサインしたいパラメーターをタップします。パラメーターは On(有効化/無効化)となります。

Unassigned × をタップすると、そのフットスイッチのアサインが解除されます。

- 2 つのアサインを入れ替えるには、片方をタップしてもう片方の上にドラッグしてから離します。

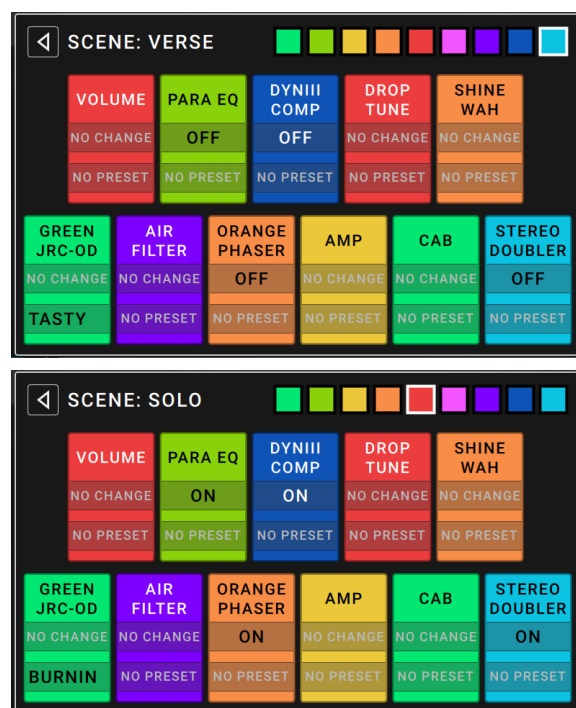


シーン

シーン機能とは、リグごとに複数のモデルをオン・オフ、または異なるチェンジモデルのプリセットを選択できる機能です。そのシーンにアサインされたフットスイッチを押すと、そこに含まれるすべてのモデルがアサイン方法に応じてオン/オフまたは異なるプリセットに変更になります。これは、ひとつのリグで複数の音色を作りたいときに有効です。例えば、特定のリバーブ・モデルをオンにすると、特定のディストーション・モデルもオンに設定することができます。また、あるディレイモデルをオンにしたときに、別のディレイモデルをオフにすることもできます。シーンを使えば、フットスイッチを 1 回押すだけで、このような操作が可能になります。

シーンの作成と編集:

1. **Hardware Assign** 画面で、フットスイッチの **Toggle/Scene** をタップし **Scene** を選択します。
2. そのモデルで **Edit** をタップします。シーンエディターが表示され、リグ内のすべてのモデルが表示されます。
3. リグ内の各モデルの、最初のラインをタップしてオプションを変更します:
 - **On**: シーンを On にするとモデルも On になります。
 - **Off**: シーンを On にするとモデルは Off になります
 - **No Change**: シーンを On にしてもモデルには影響しません。
4. リグ内の各モデルの 2 行目のラインをタップすると、シーンがアクティブになったときに読み込まれるモデルのプリセットを設定できます。
5. タッチスクリーンの上部にある色をタップして、シーンの色を選択します。
6. 左上の◀ボタンをタップすると、**Hardware Assign** 画面に戻ります。



シーンの名前(フットスイッチインジケータに表示される)を変更するには、モデルの Edit の下にあるボックスのテキストをタップし、表示されるバーチャルキーボードを使って名前を入力した後、テキストフィールド以外の場所をタップします。

エクスプレッションペダル

エクスプレッションペダルは、2 種類のパラメーター(クラシックモード)、または 2 つのパラメーターセット(アドバンスモード)をコントロールすることができます。トゥースイッチを使用してエクスプレッションペダル A、または B を切替えることができます。

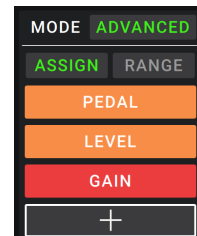
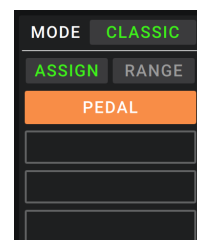
トゥースイッチを動作させるには、エクスプレッションペダルの“toe end”がペダルボードに 触れるように動かし、次に押し下げてください。

注: リグを保存するとき、選択されているエクスプレッションペダルの状態(A または B)も保存され、再度リグをロードしたときに呼び出されます。

4 つのボックスの列は、エクスプレッションペダルの設定を表します。エクスプレッションペダルには、1 つ、または複数の連続的に調整が可能なパラメータ(値の範囲を持つもの)をアサインすることができます。

エクスプレッションペダルのモードを設定するには、右上隅にあるボタンをタップして **Classic** または **Advanced** を選択してください。

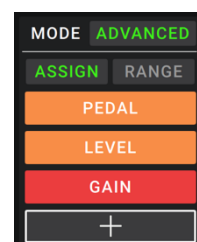
- Classic:** 各エクスプレッションペダル(A/B)に 1 つのパラメーターをアサインすることができます。トゥースイッチを使用すると他のエクスプレッションペダルが選択され、現在のエクスプレッションペダルのパラメーターが無効(バイパス)になります。例えば、エクスプレッションペダル A にワウペダル、エクスプレッションペダル B にボリュームペダルをアサインした場合、そのうち、1 つだけが有効になります。ワウペダルをコントロールしているときは、ボリュームペダルはバイパスされ、その反対も同じです。
- Advanced:** 各エクスプレッションペダル(A/B)に最大 4 種類のパラメーターをアサインすることができます。ペダルを動かすとアサインされたすべてのパラメーターが同時に調整されます。トゥースイッチを使用すると、他のエクスプレッションペダルが選択され、現在のペダルのパラメーターはアクティブのまま最大値になります。



エクスプレッションペダルにパラメーターをアサインするには:

1. **Assign** ボタンが On になっていない場合にはタップします。
2. **Assign** ボタンの下のボックスをタップします。+ は空のボックスを示しています。
3. 表示されたリストの中から、アサインしたいモデルをタップします。
4. リストからアサインしたいパラメーターをタップします。

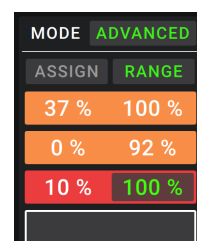
アサインを外したい場合には **Unassigned X** をタップします。



2 つのアサインを入れ替えるには(アドバンスモード中)、片方をタップしてもう片方の上にドラッグしてから離します。

アサインされたパラメーターの範囲を設定するには:

1. **Range** ボタンが On になっていない場合にはタップをします。
2. **Range** ボタンの下にある値をタップします。
3. エンコーダーを回して、希望する値をパーセンテージで設定します。エンコーダーを押すか、他の場所をタップして値を確定します。



セットリスト

セットリストは保存されたリグを集めたリストのことで、これを保存することによって後から呼び出すことができます。例えば、ある演奏に必要なリグを集めたセットリストを保存しておけば、演奏する前にリグを探す手間を省くことができます。

セットリストを表示するには、メイン画面の左上にある ≡ ボタンをタップします。

メイン画面に戻るには、左上の < ボタンをタップします。

セットリストの作成:

1. 右上の **New** をタップします。
2. 表示された画面の左側が使用可能なリグのリスト、右側がセットリスト内のリグのリストになっています。

リグをセットリストに追加するには、リグをタップしてリストの最後に追加します。または、リグをタップしたままホールドし、リスト内の希望の位置にドラッグします。同じリグをセットリストに複数回追加することもできます。セットリストの左下にある **[Empty +]** は、セットリストの並べ替えを容易にするための場所をおさえるスロットになります。

セットリストを並べ替えるには、右半分のリスト内のリグをタップ & ホールドし、リスト内の希望の位置にドラッグします。

リグをセットリストから削除するには、リグの右端にある ✕ をタップします。



セットリストを保存するには、右上にある **Save** をタップします。

変更した内容を保存するには、**Save** をタップします。

変更した内容を新しいセットリストとして保存するには、**Save New Setlist** をタップし、表示されるキーボードで名前を入力してから **Save** をタップします。

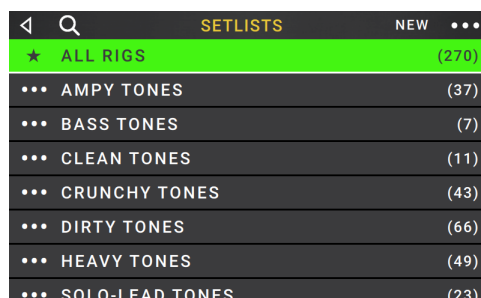
保存せずに前の画面に戻るには、**Cancel** をタップします。

セットリストの変更した内容を破棄するには、左上の < ボタンをタップし、**Discard Changes** をタップします。



セットリストの読み込み:

1. メイン画面を表示中に、左上の ≡ ボタンをタップすると、セットリスト画面が表示されます。各セットリストにはリグの数が表示されます(同じリグが複数ある場合も含む)。
2. 左上の虫眼鏡アイコンをタップし、表示されるバーチャルキーボードを使って、検索ワード(セットリスト名の一部など)を入力します。検索結果が下に表示されます。
3. 読み込みたいセットリストをタップします。するとセットリストの最初のリグがすぐに読み込まれます。**All Rigs** をタップすると、特定のセットリストではなく、すべてのリグが表示されます。



セットリストを編集するには、セットリストの左側にある...ボタンをタップして、鉛筆のアイコンをタップします。すると、セットリストを作成したときと同じ画面が表示され、編集や保存が可能になります。

セットリストを削除するには、セットリストの左側にある...ボタンをタップして、ゴミ箱のアイコンをタップします。**Yes** をタップして削除をするか、**Cancel** をタップして削除せずに「セットリスト」画面に戻ります。

ハンズフリーモード

ハンズフリーモードでは、フットスイッチやエクスプレッションペダルを使って、モデルの設定を自由に変更することができます。

ハンズフリーモードに入るには、フットスイッチ1を長押ししモードセレクト画面を表示します。そして再度フットスイッチ1を長押しします。

表示されている値を増減するには、エクスプレッションペダルを動かします。

表示されている値を少しずつ下げるには、フットスイッチ 1 と 2 (▽) を同時に押します。

表示されている値を少しずつ上げるには、フットスイッチ 2 と 3 (△) を同時に押します。

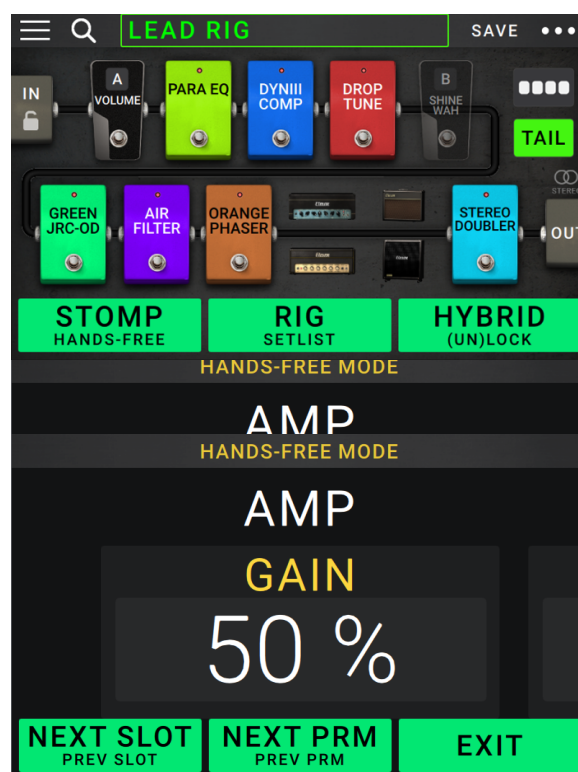
リグ内の次のモデルを編集するには、フットスイッチ 1 を押します。

リグ内の前のモデルを編集するには、フットスイッチ 1 を長押しします。

表示されているモデルの次のパラメーターを表示するには、フットスイッチ 2 を押します。

表示されているモデルの前のパラメーターを表示するには、フットスイッチ 2 を長押しします。

ハンズフリーモードを終了するには、フットスイッチ 3 を押します。



チューナー/テンポ

チューナー / テンポでは、ギターのチューニングや、タイムベースのエフェクトのテンポを設定できます。

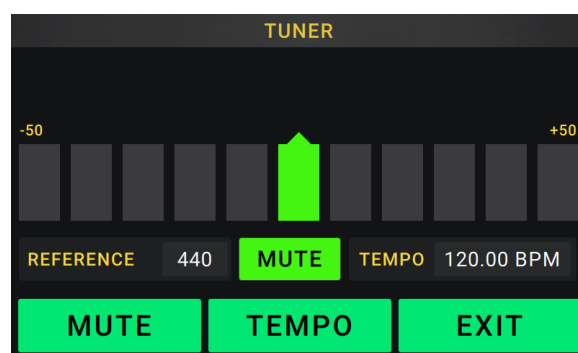
チューナー/テンポモードに入るには、フットスイッチ 3 を 1 秒以上長押しします。チューナー/テンポモードに入っている間は、右のような画面になります。

チューナーの基準ピッチを変更するには、パラメーターをタップしてからエンコーダーを回します。

チューニング中に音の信号をアンミュートするには、フットスイッチ 1 を押します。

フットスイッチをタップしてテンポを入力するには、目的のテンポでフットスイッチ 2 を 3~8 回押して、BPM(Beat Per Minute)を設定します。

チューナー/テンポモードを終了するには、フットスイッチ 3 を押します。



注: Hardware Assign 画面でリグ内のフットスイッチにタップテンポをアサインすることもできます。

ルーパー

MX5 には、演奏を重ねる用途で使用可能なルーパーが内蔵されています。ルーパーの操作はディスプレイに表示されますが、ルーパーの機能のほとんどはフットスイッチで操作をすることが可能です。

ルーパーでは、1つのループに計 **20 分間** のオーディオを録音/保存することができます。

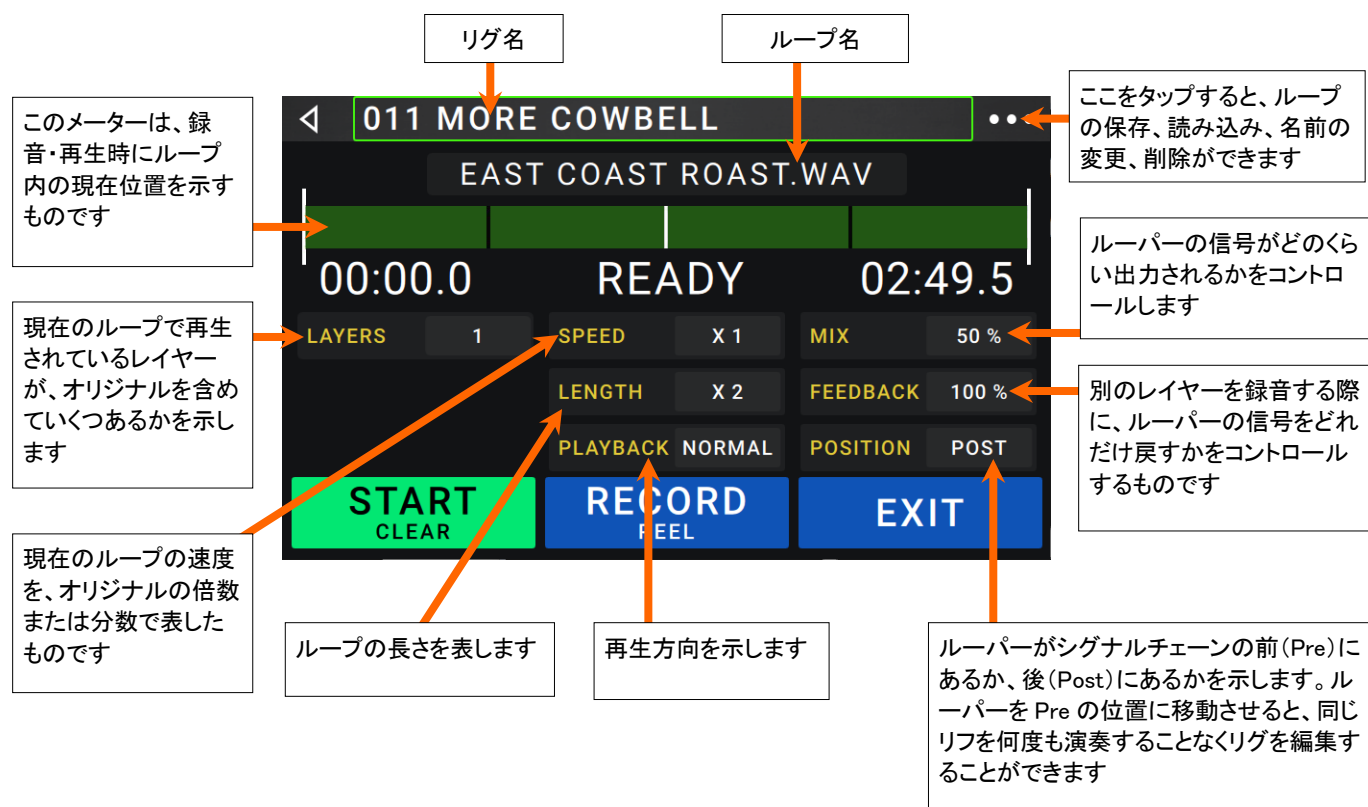
1つのルーパーレイヤーに録音できるオーディオの長さは最大 **5 分** までです。

1つのループで重ねることのできるルーパーレイヤーの数は最大 **50レイヤー** までですが、

この数は、1つのルーパーレイヤーに使用したオーディオの長さにより異なります。

例: すべてが5分間のルーパーレイヤーを重ねていった場合 (5 分 x4レイヤー=20 分)

すべてが 24 秒間のルーパーレイヤーを重ねていった場合 (24 秒 x50 レイヤー=20 分)



ループの最初のレイヤーを録音するには、Record フットスイッチを押します。すぐに録音が始まり、フットスイッチのインジケーターが赤く点灯します。録音フットスイッチをもう一度押すと、録音が停止し、ループの再生が始まります。このフットスイッチは Over Dub スイッチとなり、フットスイッチ・インジケーターは黄色になります。

ループの上にさらにレイヤーを重ねて録音する (Over Dub) には、Over Dub スイッチを押します。すぐにオーバーダビングが始まり、フットスイッチのインジケーターが赤く点灯します。Over Dub フットスイッチをもう一度押すと、オーバーダビングが停止し、再生を続けることができます。

ループの一番上のレイヤー (最後に追加されたレイヤー) を消去するには、Peel フットスイッチを押します。ループの一番上のレイヤーがすぐに消去されます。この作業を行うと、後で消去したループを再追加することはできません。

全ループを消去するには、フットスイッチの Clear を長押しします。この作業を行うと、後で消去したループを再追加することはできません。

ループの長さを半分にしたり 2 倍にしたりするには、Length の横にある欄をタップしてから、エンコーダーを回します。半分にする処理は完全に消去したわけではないため、ループの長さを 2 倍にすることで、元のループとその内容を復元することができます。

ループの速度を半分または 2 倍にするには、Speed の横にあるボタンをタップしてから、エンコーダーを回します。

注: 普段は弾けないような低音のベースラインや超高音のギターパートを作りたいときに使います。

ループを逆再生するには、Playback の横にある欄をタップしてから、エンコーダーを回します。

注: レイヤーをして逆再生録音し、通常の再生に切り替えることで、特殊な効果を生み出すことができます。

ループの位置を設定するには、Position の横にある欄をタップし、エンコーダーを回して、シグナルチェーンの前 (Pre) または後 (Post) に配置します。ルーパーを Pre の位置に移動させると、同じリフを何度も演奏することなく、リグの編集が可能になります。

新しいループを作るには、右上の・・・ボタンをタップし、New Loop をタップします。Yes をタップすると新しいループが作成され、No をタップすると新しいループは作成されずにルーパー画面に戻ります。

ループを保存するには、右上の・・・ボタンをタップして、Save Loop をタップします。Yes をタップすると保存が確定し、Cancel をタップすると保存せずにルーパー画面に戻ります。

ループを読み込むには、右上の・・・ボタンをタップして、Load Loop をタップします。表示されたファイルブラウザー内でロードするループを選択し、Import をタップしてロードをするか、Cancel をタップしてループを削除せずに Looper 画面に戻ります。

注: USB 転送を使用して WAV や MP3 のオーディオファイルを取り込み、/LOOPS/ にファイルを置くことでルーパーにロードすることができます。

ループ名を編集するには、右上の・・・ボタンをタップして、Edit Loop Name をタップします。キーボードを使って新しい名前を入力し、OK をタップして新しい名前を確定するか、Cancel をタップしてループの名前を変更せずに Looper 画面に戻ります。

ループを削除するには、右上の・・・ボタンをタップして、Delete Loop をタップします。Yes をタップすると削除が確定し、No をタップすると削除せずに Looper 画面に戻ります。

ルーパーを終了してメイン画面に戻るには、Exit フットスイッチを押します。ルーパーが再生中の場合、再生は継続されません。

再びルーパーに戻るには、Looper フットスイッチをもう一度押します。

注: この機能を使えば、レイヤーごとに異なるエフェクトの設定 (パラメーターの調整、モデルの起動 / 停止など) が可能になり、多彩なパフォーマンスを実現できます。また、ルーパー使用中にリグを切り替え、レイヤーごとに異なるリグを使用することも可能です。

外部 MIDI コントロール

HeadRush MX5 は、外部 MIDI 機器からの MIDI CC(コントロール・チェンジ)メッセージを受信してコントロールすることができます。MIDI メッセージは、1/8" (3.5 mm)MIDI 入力に接続されたハードウェアから受信することができます。

下の表は、外部の MIDI ハードウェアでコントロール可能なパラメーターの一覧です:

CC#	Action
50	Footswitch 1
51	Footswitch 2
52	Footswitch 3
64	Tap Tempo
65	Looper: 1/2 Speed
66	Looper: 2X Speed
67	Looper: 1/2 Loop
68	Looper: 2X Loop
69	Looper Start/Stop
70	Looper Record
71	Looper Insert
72	Looper Peel
73	Looper Mute

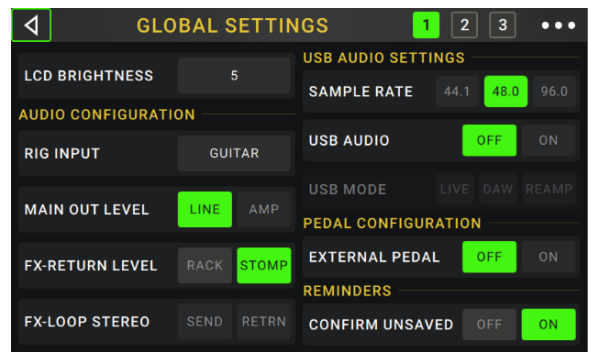
CC#	Action
74	Looper Reverse
75	Block 1 Toggle On/Off
76	Block 2 Toggle On/Off
77	Block 3 Toggle On/Off
78	Block 4 Toggle On/Off
79	Block 5 Toggle On/Off
80	Block 6 Toggle On/Off
81	Block 7 Toggle On/Off
82	Block 8 Toggle On/Off
83	Block 9 Toggle On/Off
84	Block 10 Toggle On/Off
85	Block 11 Toggle On/Off

グローバル設定

グローバル設定では、HeadRush MX5 の全体的な設定をすることができます。

グローバル設定を表示するには、画面右上の・・・ボタンをタップし、「Global Settings」をタップします。

グローバル設定のページを選択するには、画面右上の数字をタップします。



LCD Brightness: ディスプレイの明るさを決定します。この欄をタップし、エンコーダーを回して 1(暗い)から 5(明るい)を選択します。

オーディオ設定:

Rig Input: 各リグの入力信号を、Guitar Input (ギター)から取るか、左(L)の Return Input (FX Ret L)から取るかを設定します。Per Rig に設定する場合は、Input ブロックにある各リグの Rig Input 設定によってソースが決まります。FX Ret L または Per Rig に設定した場合、FX-Loop Stereo Return の設定は無効になりますが、FX Return 入力の右側を使用して外部ペダル用のモノラル FX ループを使用することができます。別売りの 1/4 インチ (6.35mm) ステレオ / (2) 1/4 インチ (6.35mm) モノラル Y 型アダプターを使用すれば、FX リターン入力の両側にアクセスすることができます。

Main Out Level: メイン出力 (1/4" / 6.35 mm, TRS) に送られる信号レベルを設定します。Line に設定すると、出力レベルは +18 dBu になります。HeadRush MX5 をフルレンジ・フラットレスポンスのアンプ、PA スピーカー、ミキサー、オーディオインターフェイスに接続する場合は、この設定を使用してください。Amp に設定すると、出力レベルは +6 dBu になります。HeadRush MX5 を従来のギターアンプに接続する場合は、この設定を使用してください。

FX Return Level: FX リターン入力 (1/4" / 6.35 mm, TRS) で受信する信号レベルを設定します。Rack に設定すると、出力レベルはラインレベル (+18 dBu) になります。HeadRush MX5 の FX-Loop にラック・エフェクト・プロセッサを接続する場合は、この設定を使用します。Stomp に設定すると、出力レベルは +6 dBu になります。FX-Loop に伝統的なギターペダル「stompbox」を接続する場合は、この設定を使用します。

FX-Loop Stereo: エフェクトループの入出力信号をステレオにするかモノラルにするかを設定します。Send をタップすると、Send 出力のステレオ信号を有効／無効にすることができます。Return をタップすると、Return 入力のステレオ信号を有効／無効にします。

USB オーディオ設定:

注: DAW の設定について HeadRush MX5 のユーザーガイドを headrushfx.com からダウンロードしてご確認ください。

重要 (Windows ユーザー): HeadRush MX5 をコンピューターに接続する前に、ドライバーを headrushfx.com/support からダウンロードしインストールを行ってください。

Sample Rate: USB オーディオ信号のサンプルレートを 44.1kHz、48.0kHz、96.0kHz のいずれかに設定してください。設定は DAW を開く前に行い、DAW のサンプルレートと同じものを選択してください。

USB Audio: HeadRush MX5 が USB 接続で USB オーディオ信号を送信するかどうかを設定します。On をタップすると、選択したサンプルレートでの USB オーディオ信号の送信が有効になります。Off をタップすると、USB オーディオ信号が無効になります。サンプルレートを変更するには、まず USB Audio を Off にして、正しいサンプルレートを選択し、再度 USB Audio を On にして、DAW を再起動してください。

USB Mode: USB 接続でどのようにオーディオ信号を送信し、その際に出力がどのように機能するかを設定します:

- **Live:** オーディオ信号は、コンピューターと HeadRush MX5 の出力に送られます。
- **DAW:** オーディオ信号は、コンピューターのみに送られます。HeadRush MX5 の出力はモニター中のレイテンシーを防ぐために無効になります。
- **Reamp:** コンピューターはオーディオ信号を HeadRush MX5 に送り、それを現在のリグで処理し、コンピューターに送り返します。HeadRush MX5 の出力はモニター中のレイテンシーを防ぐために無効になります。

ペダル設定:

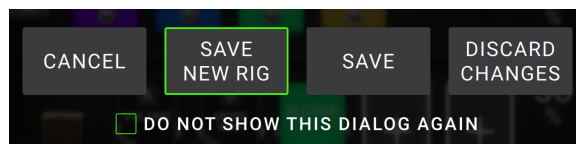
External Pedal: HeadRush MX5 で外部エクスプレッションペダルを使用するかどうかを決定します。

- On をタップすると、内蔵エクスプレッションペダルでバンク A のパラメーターを操作し、外部エクスプレッションペダルでバンク B のパラメーターを操作することができます。(エクスプレッションペダルのクラシックモードを使用している場合は、つま先のスイッチを押すとパラメーターが有効になったり無効になったりします。アドバンスモードを使用している場合は、トーン・スイッチは完全に無効になります。)
- Off をタップすると、エクスプレッションペダルの入力を無効にして、内蔵のエクスプレッションペダルのみを使用することができます。

備考:

Confirm Unsaved: 現在のリグに未保存の変更がある状態でリグを変更した場合に、確認メッセージを表示するかどうかを設定します。On をタップするとメッセージが表示され、Off をタップすると表示されません。

または、メッセージ自体の中で **Do not show this dialog again** をタップして、確認メッセージを表示しないようにすることもできます。



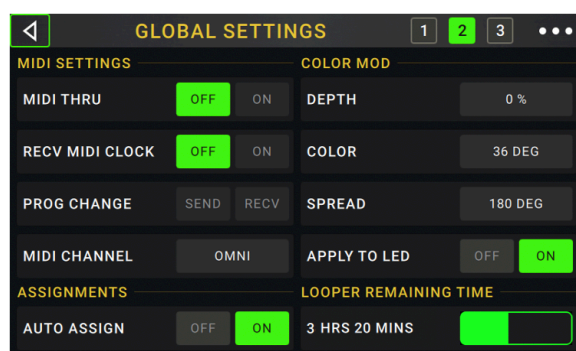
MIDI 設定: 外部デバイスとの間で MIDI 情報をどのように送受信するかを設定します。これらの設定は、HeadRush MX5 の MIDI 入力または MIDI 出力にのみ影響します。

MIDI Thru: HeadRush MX5 の MIDI 入力に送られた MIDI 情報は、そのまま MIDI 出力に送られます。Off をタップすると、HeadRush MX5 は MIDI 情報を通常通り MIDI 出力から送信することができます。

Recv MIDI Clock: On をタップすると、HeadRush MX5 が MIDI クロック情報を受信できるようになります。Off をタップすると、HeadRush MX5 の内部 MIDI クロックが適用されます(このクロックは送信されません)。

Prog Change: Send をタップすると、リグをロードしたときに HeadRush MX5 が MIDI プログラムチェンジメッセージを送信することを有効または無効にします。Recv をタップして、HeadRush MX5 が外部 MIDI 機器から MIDI プログラムチェンジメッセージを受信することを有効または無効にします。

MIDI Channel: HeadRush MX5 が MIDI メッセージを送受信するための MIDI チャンネルを決定します。このフィールドをタップし、エンコーダーを回して全チャンネル(Omni)、または 1~16 を選択し、エンコーダーを押します。



アサインメント:

Auto Assign: モデルをどのようにスイッチにアサインするかを設定します。モデルをロードする際に、自動的に次の利用可能なスイッチにアサインしたい場合は、On をタップします。モデルをスイッチにアサインせずにロードし、Hardware Assign 画面で手動でアサインする場合は、Off をタップします。

Color Mod:

ディスプレイ上で特定の色を識別するのが難しい場合や、配色をさらにカスタマイズしたい場合は、Color Mod パラメーターを使用して、デフォルトの設定を変更することができます。設定を変更している間は、調整したサンプルがリアルタイムで表示されます。APPLY TO LED を ON にすると、カスタマイズした配色がフットスイッチインジケーターにもすぐに反映されます。デフォルトの配色に戻したい場合、初期設定は以下の通りです:

Depth: 0% Color: 36 DEG Spread: 180 DEG

注: スクリーンロック機能が有効な場合、Color Mod 機能は無効になります。

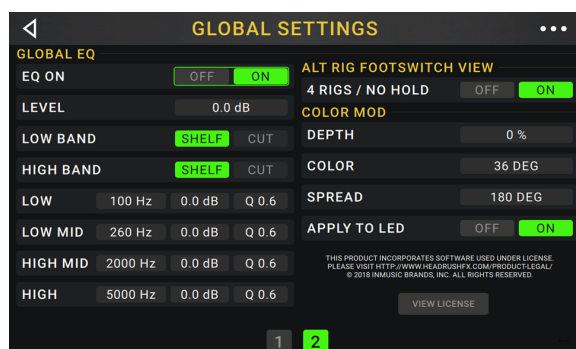
Looper Remaining Time:

MX5 の本体ストレージに保存可能なループの残り時間を表示するメーターです。

グローバル EQ:

3 ページ目の設定では、出力にイコライザーを適用するかどうかを設定します。このイコライザーは、4 バンドのパラメトリックイコライザーです。

注: リハーサルスペースなどが、プリセットを作成した部屋とは異なる音響特性を持っている場合に特に有効です(例えば、会場では低音域が強調された音がしたり、リハーサルスペースでは防音材を使用して高音域がでなかったりする場合があります)。このページでは、プリセットを永久保存することなく、すべてのプリセットにすばやく追加のイコライジングを施すことができます。



EQ On: 出力のイコライゼーションを有効(On)にするか、無効(Off)にするかを決定します。

Level: 出力のオーディオ信号レベルをどの程度ブーストまたはカットするかを決定します。この値は、Master ノブで設定されたレベルに適用されます。

Low Band & High Band: Shelf または Cut で最も低い周波数の帯域 (Low Band) と最も高い周波数の帯域 (High Band) にどのようなイコライジングを施すかを設定します。

Low, Low Mid, High & High Mid: この 4 つの周波数帯ごとに 3 つの設定を行うことで、イコライジングの形状が決まります:

- 1 つ目の設定値(Hz)は、低周波帯域、低中周波帯域、高周波帯域、または高中周波帯域の中心周波数を決定します。
- 2 つ目の設定値(dB)は、イコライザーが対応する周波数帯の信号をどれだけブーストまたはカットするかを決定します。
- 3 つ目の設定(Q)は、周波数帯域の幅を決定します。設定値が大きいほど、中心周波数(1つ目の設定値)を中心に帯域が広がります。この設定は、Low Band または High Band が Shelf または Cut に設定されている場合に適用されます。

USB

USB 接続は、**録音**(デジタル・オーディオ・ワークステーション[DAW])、**リアンプ**、**ファイル転送 & 設定**(リグ、セットリスト、プリセットなど)に利用できます。

重要(Windows ユーザー): Headrush MX5 をコンピューターに接続する前に、ドライバーを headrushfx.com/support からダウンロードしインストールを行ってください。

録音

HeadRush MX5 の USB ポートがコンピューターに接続されている場合、24 ビットのオーディオインターフェイスとして選択して使用することができ、オーディオを再生したり、オーディオ信号をコンピューターに送ったりすることができます。使用できるサンプルレートは 48kHz、96kHz です。

HeadRush MX5 をコンピューターのオーディオインターフェイスとして使用するには、コンピューターのコントロールパネル(Windows®)またはシステム環境設定(macOS®)を開き、サウンド／オーディオ設定を開いて、録音／入力用デバイスまたは再生／出力用デバイスとして HeadRush MX5 を選択します。

HeadRush MX5 は、4 つの独立したオーディオ信号チャンネルをコンピューターに送ることができます。オーディオ信号をデジタル・オーディオ・ワークステーション(DAW)に録音する前に、録音したいチャンネルを選択します:

- 1: すべてのアクティブなエフェクトが適用されたマスター出力の左チャンネル
- 2: すべてのアクティブなエフェクトが適用されたマスター出力の右チャンネル
- 3: エフェクトをかけていないギター入力のモノラルチャンネル
- 4: 同一のオーディオ信号を 3 に入力

HeadRush MX5 は、コンピューターから 4 つの独立したオーディオ信号チャンネルを受信することができます。それぞれのチャンネルは以下のようにルーティングされます:

- 1: コンピューターのオーディオ出力信号の左チャンネルは HeadRush MX5 のマスター出力と PHONE 出力から直接送信されます。
- 2: コンピューターのオーディオ出力信号の右チャンネルは HeadRush MX5 のマスター出力と PHONE 出力から直接送信されます。
- 3: コンピューターのオーディオ信号の MONO チャンネルで、HeadRush MX5 を経由して送り返されます(下記の**リアンプ**を参照)。
- 4: ここでは使用しません。

重要: DAW のマスター出力が 1/2 に送られるように設定してください。

リアンプ

リアンプとは、録音済みのオーディオ信号にアンプの音色を加える作業のことで、ここでは DAW から HeadRush MX5 にオーディオを送り、それを DAW に録音することを指します。すでに録音されているギター・トラックのサウンドを変更できるので、同じパートを手動で演奏し直す必要がなく、時間の節約に役立ちます。

HeadRush MX5 を使ってオーディオ信号をリアンプする:

1. DAW で、HeadRush MX5 が録音/入力、再生/出力の両方のオーディオインターフェースとして選択されていることを確認します。
2. 目的のトラックの出力を 3 にアサインする。
3. HeadRush MX5 で、画面右上の●●●ボタンをタップし、**Global Settings** をタップします。
4. Global Settings 画面で、**USB Mode** の隣にある **Reamp** をタップします。
また、サンプルレートが DAW のものと同じサンプルレートに設定されていることを確認してください。サンプルレートを変更するには、まず USB オーディオをオフにして、正しいサンプルレートを選択し、再度 USB オーディオをオンにして、DAW を再起動してください。
5. 再び DAW で、新しいオーディオトラックを作成し、入力をアサインします。ステレオの入力信号の場合は、1/2 を選択します。モノラル入力の場合は、1 を選択します。
6. トラックの中で、リアンプを開始したいポイントを探します。
7. HeadRush MX5 で、リグやモデルなどのパラメータを選択して、サウンドを作成します。
8. DAW で、オーディオ録音を開始します。リアンプしたいトラックは、HeadRush MX5 を経由して、先ほど作成したオーディオトラックに録音されます。

ファイル転送 & 設定

USB 接続により、リグ、セットリスト、モデル・プリセット、ループ、インパルス・レスポンス (IR) などのファイルをコンピューターと HeadRush MX5 間で転送することができます。

変更を加える前に、コンピューターにファイルのバックアップコピーを作成することをお勧めします。

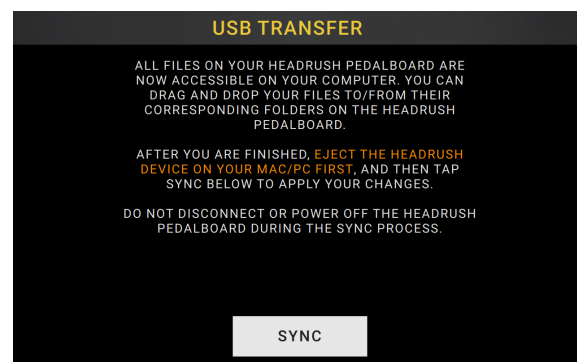
重要:

処理中に HeadRush MX5 の接続を外したり、電源を切ったりしないでください。

サポートされていないファイルは無視されます。

フォルダや .zip/archive フォルダを転送することはできません。サポートされているファイルを直接転送してください。

コンピューター上でも HeadRush MX5 の「ドライブ」に表示されているファイル構造と同じになるように、リグ、セットリスト、モデル・プリセット、インパルス・レスポンスを整理することをお勧めします。



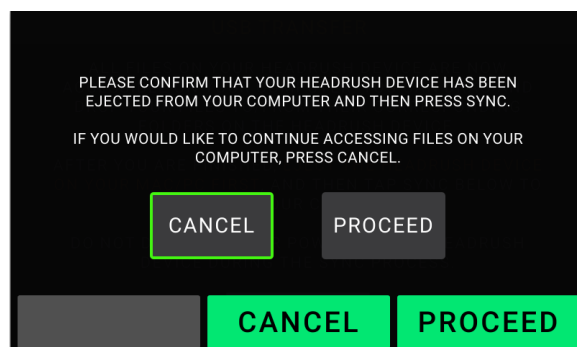
HeadRush MX5 とパソコンの間でファイルを転送するには:

1. コンピューターを標準の USB ケーブルで HeadRush MX5 の USB ポートに接続します。
2. コンピューターの電源が入っている状態で、HeadRush MX5 の電源スイッチを入れます。
3. 画面右上の●●●ボタンをタップし、**Global Settings** をタップします。
4. グローバル設定画面で、画面右上の●●●ボタンをタップし、**USB Transfer** をタップします。コンピューター上では、HeadRush というマストストレージデバイスとして表示されます。

Windows ユーザー: コンピューターへの接続が初めての場合は、クラス・コンプライアント・ドライバーをインストールする間、1 分ほど待つ必要があります。

5. HeadRush のドライブを開きます。これで、HeadRush とコンピューターの間で、コンテンツを自由にクリックしたり、ドラッグしたりできるようになります。なお、HeadRush のコンテンツに加えた変更はすぐに反映され、取り消すことはできません。
6. **重要:** コンテンツの転送が終了したら、コンピューターから Headrush ドライブのアンマウント/イジェクトを必ず行ってください。続行する前にドライブを正しく取り出さないと、ファイルが破損する可能性があります。
7. ドライブが取り出された後、Sync をタップして、HeadRush ドライブの内容に加えた変更の「コミット」を行います。するとドライブの取り出しを確認するメッセージが表示されます。続行する場合は「**Proceed**」を、コンピューター上のファイルへのアクセスを続ける場合は「**Cancel**」をタップします。

HeadRush MX5 がファイルを分析してインポートを開始すると、ディスプレイ上のメーターがその進行状況を示します。プロセスが終了すると、通常のグローバル設定画面が表示されます。同期処理中は、接続を外したり、電源を切ったりしないでください。

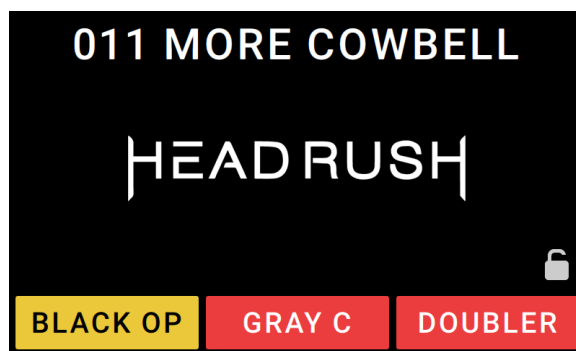


スクリーンロック

スクリーンロック機能は、タッチスクリーン機能を無効にして、現在のリグ名、セトリスト名、カスタマイズされた画像を表示することができます。

スクリーンロック機能を有効にするには、メインページの右上にあるボタンをタップし、**Lock Screen** をタップします。

スクリーンロック機能を解除するには、ロック解除アイコンをタップする。



スクリーンロック画像をカスタマイズするには:

1. コンピューターに HeadRush MX5 を、標準的な USB ケーブルで接続します。
2. コンピューターの電源が入っている状態で、HeadRush MX5 の電源を入れます。
3. 画面右上の●●●ボタンをタップし、**Global Settings** をタップします。
4. グローバル設定画面で、画面右上の●●●ボタンをタップし、**USB Transfer** をタップします。コンピューター上では、HeadRush というマストストレージデバイスとして表示されます。

Windows ユーザー: コンピューターへの接続が初めての場合は、クラス・コンプライアント・ドライバーをインストールする間、少し待つ必要があります。

5. HeadRush ドライブを開きます。
6. LockScreenLogo という名前の.png, .bmp, .jpg, .jpeg ファイルを HeadRush ドライブのフォルダに置きます。800x400 ピクセルの画像を使用することをお勧めします(転送後、自動的にこのサイズに拡大されます)。なお、HeadRush の内容を変更した場合、その変更はすぐに反映され、取り消すことはできません。
7. **重要:** コンテンツの転送が終了したら、HeadRush ドライブをコンピューターからアンマウント/イジェクトする必要があります。ドライブを正しく取り出していないと、ファイルが破損する可能性があります。
8. ドライブが取り出された後、**Sync** をタップして、HeadRush ドライブの内容に加えた変更を「コミット」します。ドライブを取り出したことを確認するメッセージが表示されます。続行する場合は **Proceed** を、コンピューター上のファイルへのアクセスを続ける場合は **Cancel** をタップします。

HeadRush MX5 がファイルを分析してインポートすると、ディスプレイ上のメーターがその進行状況を示します。プロセスが終了すると、通常のグローバル設定画面が再び表示されます。同期処理中に接続を外したり、電源を切ったりしないでください。

ファームウェアアップデート手順

1. HeadRush MX5 の USB ポートをコンピュータに接続し、HeadRush MX5 とコンピュータの電源が入っていることを確認します。
2. HeadRush MX5 で、右上の … アイコンをタップし、**Global Settings** をタップします。
3. 「グローバル設定」画面で、右上の … アイコンを再度タップし、**Firmware Update** をタップします。表示された画面で、OK をタップして続行します。再起動後、画面の下端に **Update** と表示されます。
4. お使いの OS (Windows または macOS) 用の HeadRush Updater アプリケーションを開きます。(最新のアップデータアプリケーションは、headrushfx.com からダウンロードできます)
5. アップデータのウィンドウが表示されたら、**Update HeadRush** をクリックします。アップデートが完了するまで、HeadRush MX5 やパソコンの電源を切らないでください。
6. アップデートが完了すると、アップデータウィンドウに Done と表示され、HeadRush MX5 が再起動します。Done をクリックして、アップデータウィンドウを閉じます。
7. Headrush MX5 が最新のファームウェアを使用していることを確認します。右上の … アイコンをタップし、**Global Settings** をタップします。画面下部にファームウェアのバージョンが表示されます。

付属

技術仕様

Footswitches	(3) footswitches with color LEDs	
Knobs	(1) 300°	master volume knob
	(1) 360°	navigation/data encoder
Display	(1) full-color LED-backlit display with touch interface 4" / 102 mm (diagonal)	
Connectors	(1) 1/4" (6.35 mm)	mono input (guitar)
	(1) 1/4" (6.35 mm)	TRS input (expression pedal)
	(1) 1/4" (6.35 mm)	stereo output (send)
	(1) 1/4" (6.35 mm)	stereo input (return)
	(2) 1/4" (6.35 mm)	balanced output (main)
	(1) 1/8" (3.5 mm)	stereo output (headphones)
	(1) 1/8" (3.5 mm)	stereo input (auxiliary device)
	(1) 1/8" (3.5 mm)	MIDI output
	(1) 1/8" (3.5 mm)	MIDI input
	(1) USB Type-B port	
	(1) DC power adapter input	
電源	Connection	DC power adapter input
	Input Voltage	12 VDC, 3.0 A, center-positive
サイズ (W x D x H)	295 x 150 x 70mm	
重量	1.57 kg	

※仕様は予告なく変更になる場合がございます。

商標およびライセンス

HeadRush は inMusic Brands, Inc. の米国およびその他の国における登録商標です。

Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

macOS は、Apple Inc の米国およびその他の国における登録商標です。

他のすべての製品名、会社名、商標、または商号は、それぞれの所有者のものであります。

headrushfx.com