Eventide®

SPACE

ユーザーガイド

©2015 Eventide Inc.

V1.01

ご注意

Eventide Spaceの駆動には、付属のパワーサプライをお使いください。
Spaceを水中に落としたり、水をかけたりしないでください。
高熱や高湿の環境下に放置したり、使用しないでください。
Spaceの内部にはユーザーにて設定する項目やスイッチ等はありません。分解したりしないでください。

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device pursuant to Part 15 of FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:(1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

このマニュアルはソフトウェアバージョンV5.2以降に対応しています。
以前のソフトウェアバージョンの機器をお使いの場合、一部機能が変更、または実装されていない場合がございます。
ソフトウェアバージョンのアップデートについては、ユーザーガイドのソフトウェアアップデートの項目を参照してください。

目次

ご注意 1

イントロダクション 5

使い方のヒント 5
特徴 5
ウェブサイト 5

オーバービュー 6

基本的な操作 6

接続 9

様々なセットアップ 10

バイパスの設定 14

バイパスタイプの選択 14

キルドライ – Send/Returnループ 15

グローバルMIX 15

アウトプットレベルのセッティング 16

ピークLED 16
シグナルプレゼントLED 16

インプットスウェルとアウトプットスウェル 17

インプットスウェルの設定 17
アウトプットスウェルの設定 17

アルゴリズムとプリセット 18

プリセットの選択 18
コントロールノブによるプリセットの調整 18
アルゴリズム 18

キャッチアップ 25

エクスプレッションペダル 26

フットスイッチ –PlayモードとPresetモード 28

Playモード 28

Activeフットスイッチ 28
HotSwitchフットスイッチ 28
Tapフットスイッチ 29

Presetモード 30

プリセットの読み込み/バイパス 30
プリセットの選択 30
アクティブプリセット 30

プリセットの保存.....31

プリセットの管理..... 32

AUXスイッチ..... 33

MIDI.....33

Tempoの設定.....34

Tempo ON/OFF..... 34
タップテンポ..... 34
グローバルテンポ..... 34

テンポとパラメータの微調整.....34

テンポの微調整..... 34
パラメータの微調整..... 34

プリセット、システムセッティングのダンプ（バックアップ）.....35

プリセットとシステムセッティングのレストア..... 35

ルーティング.....36

システムモード..... 38

システムモードの起動/終了..... 38
システムモードナビゲーション..... 38

システムメニューツリー..... 39

BYPASS：バイパスモードの選択..... 39
AUX SWITCH：AUXスイッチのプログラム..... 39
MIDI：MIDI機能..... 42
GLOBAL：グローバルセッティング..... 47
UTILITY：ユーティリティ..... 48

H9 Control 50

ファクトリーセッティングのレストアとソフトウェアアップデート.....51

ファクトリーシステムセッティングへのリセット..... 51
ファクトリープリセットとシステムセッティングのリセット..... 51
ソフトウェアアップデート..... 51

MIDI Implementation Chart..... 52

Specifications.....53

イントロダクション

Eventideストンプボックスをお選びいただきありがとうございます。Eventide Spaceは、100プリセット、12のリバーブエフェクトを収録したリバーブエフェクトです。
ディレイ、ピッチシフト、トレモロ、モジュレーションやスペシャルエフェクトを組み合わせた12のEventideリバーブエフェクトは、伝説のH8000FWやEclipse V4などにも収録された魔法のエフェクト群です。

使い方のヒント

Spaceのストンプボックスパックはコンパクトパッケージの中に圧倒的な自由度のプロセッシングを詰め込みました。
このペダルの持つパワーをクリエイティビティにお役立て下さい。
Spaceは、操作性を高めるために試行錯誤を繰り返した結果です。エフェクトを簡単にコントロールできるよう、ベストなユーザーインターフェイスを完成させました。このマニュアルを読み、Spaceの全てをマスターしてください。

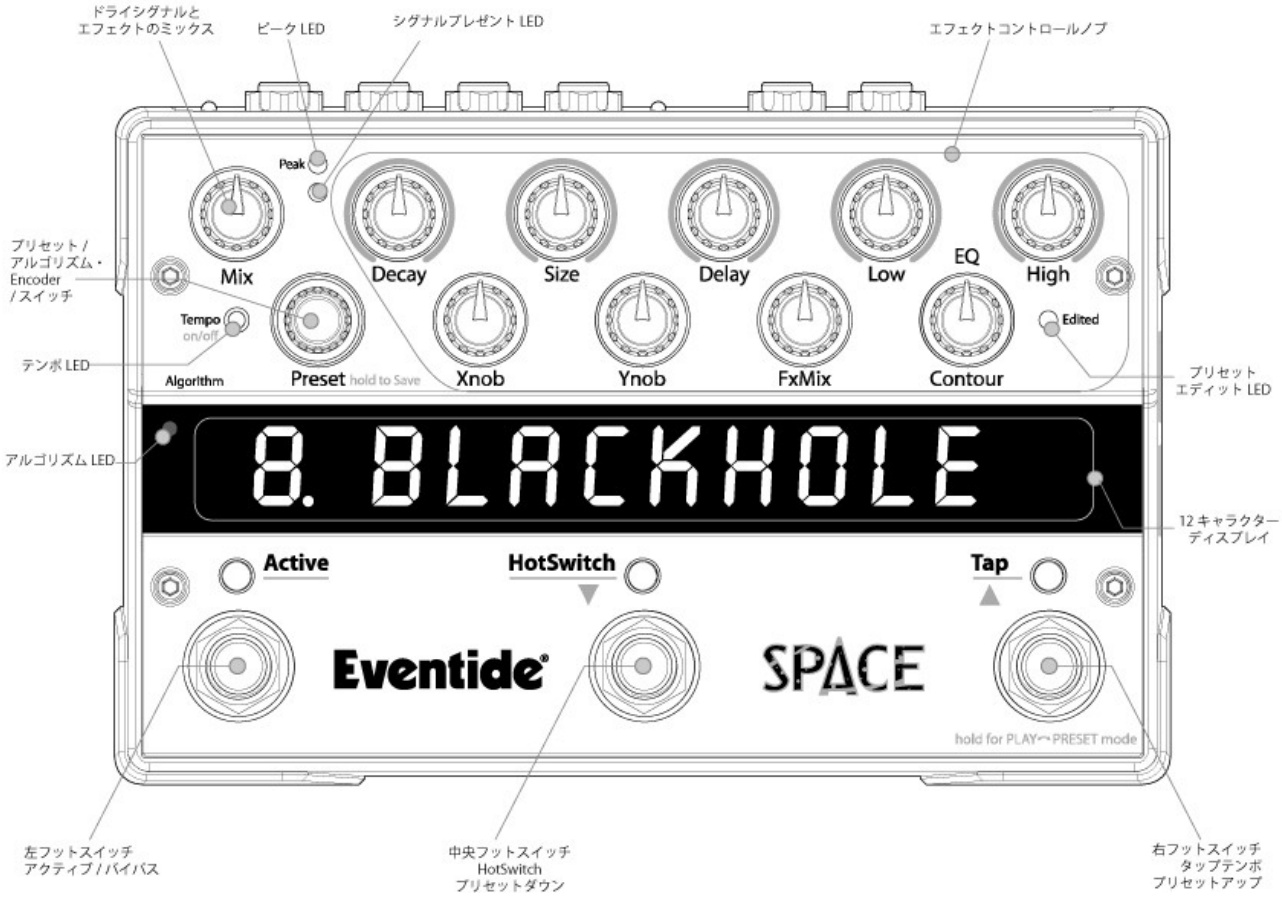
特徴

・最高品質のEventideリバーブエフェクト
・12のユニークなアルゴリズム
・100ユーザープリセット
・楽器だけでなくラインレベルの接続にも対応
・外部エクスプレッションペダル/AUXスイッチでさらなるコントロール性を拡張
・見やすい12キャラクター（文字）の大型LEDディスプレイ
・豊富なMIDI機能
・USB/MIDIからのソフトウェアアップデートに対応
・様々な役割を割り当てられるHotSwitch
・エフェクトのリモートコントロールやマネージメントを行えるH9 Controlアプリケーション
・タップテンポ
・トゥルーバイパス

ウェブサイト

www.eventide.comにアクセスすれば、様々なドキュメントやソフトウェアをダウンロードすることができます。

オーバービュー



基本的な操作

ここではSpaceの基本的な操作について解説します。

アルゴリズム

Spaceには、様々なリバーブエフェクトを収録しています。それらを100のプリセットに保存して、即座に読み込むことができます。
全てのエフェクトは12のリバーブアルゴリズムをベースとしています。アルゴリズムはシグナルプロセッシングの構造を変更し、エフェクトをかけます。エフェクトを作るシグナルプロセッシングソフトウェアにはパラメータと呼ばれるコントロールが含まれています。これらのパラメータはSpaceにある10のコントロールノブ、プリセットなどで設定を変更することが出来ます。つまり、プリセットはアルゴリズムをベースとし、アルゴリズムは“シークレットソース”です。

プリセット

Spaceには100のファクトリープリセットが保存されています。プリセットが読み込まれると、そのプリセットがベースとしているアルゴリズムネームがディスプレイに表示されます。プリセットのサウンドはコントロールノブやHotSwitch、エクスプレッションペダル、MIDIなどを用いてコントロールし、必要ならばプリセットを新たに保存することもできます。プリセットのセーブについては、このユーザーガイドで後ほど説明します。

Encoderノブを使ってプリセットを読み込む

プリセットの読み込みは、シンプルにEncoderノブ（Presetノブ）を回し、必要なプリセットを選択するだけです。
※Encoderノブは本体にPreset Hold to Saveと表記されています。このノブはプッシュスイッチとしても使うことができ、様々な操作に使用します。

Encoderノブを使ってアルゴリズムを選択する

Spaceに収録された12のアルゴリズムは、Encoderノブで選択することができます。Encoderノブを押すと、アルゴリズムLEDが点灯し、ディスプレイにアルゴリズムネームが表示されます。Encoderノブを回して12のアルゴリズムから必要なアルゴリズムを選択します。
操作を止めればそのアルゴリズムが読み込まれ、数秒後、アルゴリズムLEDが消灯し、通常のプリセット選択/プレイモードへと戻ります。

プリセットとは違い、アルゴリズムは上書きして保存したり消去することはできません。つまり、全てのプリセットをSpringなど1種類のアルゴリズムを使用したプリセットで埋めてしまっても、アルゴリズムが消えてしまうことは無く、またEncoderを押して選択すれば12の全てのアルゴリズムを使用することができます。
100のプリセットには自由にアルゴリズムを選択し、好きな組み合わせとセッティングを保存することができます。

フットスイッチを使う
フットスイッチは、PlayモードとPresetモードの2つの操作法があります。
Playモードでは、フットスイッチはタップテンポなどの機能により、エフェクトそのものをコントロールします。
Presetモードでは、フットスイッチは保存されたプリセットを即座に呼び出すことができます。

PlayモードとPresetモード
PlayモードとPresetモードを切替えるには、右のフットスイッチを2秒間ホールド（長押し）します。モードが切り替わると、中央のディスプレイが切り替わります。どちらのモードでも、左側のフットスイッチにあるLEDがエフェクトのアクティブ/バイパスを表示します。このLEDはPlayモードではオレンジ色に、Presetモードでは赤色に点灯します。また、中央のフットスイッチのLEDはPlayモードでのみ緑色、または赤色（HotSwitch使用時）に点灯し、Presetモードでは点灯しません。

Presetモードでは、プリセットナンバーとそのプリセットに付けられたプリセットネームの最初の10文字がディスプレイに表示されます。
Playモードでは、ディスプレイにプリセットネームの最初の12文字が表示されます。

どちらのモードでも、右のフットスイッチをホールドすることでもう1つのモードに切り替わります。

Playモードで使う
Playモードでは、フットスイッチは現在選択されているエフェクトのコントロールに使用します。読み込まれているプリセットは、左のフットスイッチでバイパスとアクティブ（エフェクトOFF/ON）を切り替えます。エフェクトがアクティブの時、オレンジ色のLEDが点灯します。中央のフットスイッチはHotSwitchという機能です。このスイッチには様々な動作をプログラムすることができます。右のフットスイッチはタップテンポです。

Presetモードで使う
Presetモードでは、ディスプレイに現在のプリセットナンバー、プリセットネームが表示されます。
プリセットがアクティブの時、左のフットスイッチのLEDが赤色に点灯します。
プリセットをバイパス（エフェクトOFF）にするには、現在読み込んでいるプリセットのフットスイッチを押します。するとLEDが消灯し、プリセットがバイパスになります。この時ディスプレイにはBYPASSと表示され、その後プリセットナンバーとプリセットネームの表示に戻ります。
同じフットスイッチを押せばディスプレイにACTIVEと表示され、プリセットがアクティブになります。

中央と右のフットスイッチは、プリセットのスクロールです。中央のフットスイッチではプリセットナンバーが下がり、右のフットスイッチで上がります。プリセットナンバーが点滅している時は、まだプリセットが読み込まれず、待機状態になっています。プリセットを読み込むには、左のフットスイッチを押して下さい。

※システムモードでアクティブプリセットレンジやAUXスイッチを使う設定などが可能です。

電源の投入

Spaceにアダプターを接続し、電源をONにすると、電源が切られた時のモード、プリセット、パラメータ、テンポ、システムセッティング等のセッティングを記憶したまま電源が入ります。電源が切られるとインプットとアウトプットが直結され、バイパスとなります。

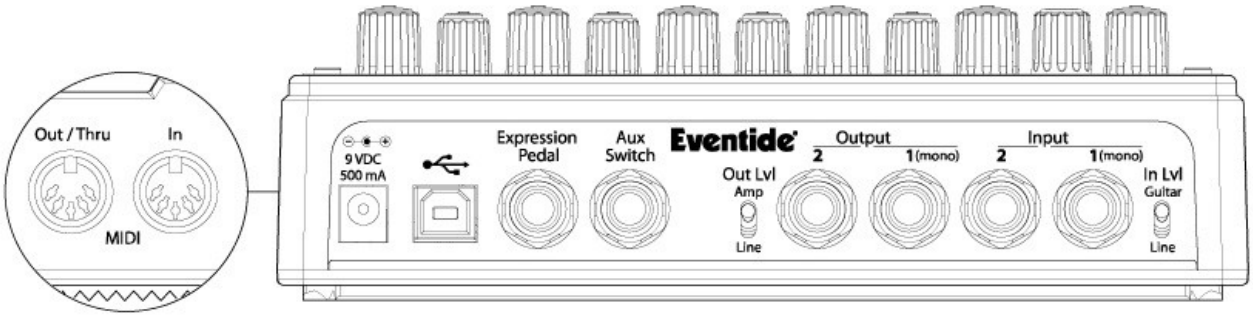
2つのプリセットを同時に使える？

Spaceには2系統のインプット/アウトプットを搭載していますが、同時に2つのプリセットを使うことはできません。プリセットはステレオイン/ステレオアウト、モノラルイン/ステレオアウト、モノラルイン/モノラルアウト、ステレオイン/モノラルアウトなど、様々な接続を自動的に判別してエフェクトを出力できます。

ルーティングオプションについてはこのユーザーガイドで後述します。

接続

ここではSpaceの接続について説明します。Spaceのオーディオインプット/アウトプットはスタンダードなモノラル（アンバランスド）1/4”フォンプラグを接続します。



Spaceはギターやベースを直接接続することができ、他のエフェクターと直列につなぐことも出来ます。また、アンプのエフェクトループやミキサーのSend/Return、Insertなどに接続することもできます。様々なギターやエフェクトペダル、アンプ、ミキサーと接続することができるため、「ベストなセットアップ」は存在しません。お手持ちの様々な機材との組み合わせを試してみてください。

※通常、Spaceは歪み系エフェクターやコンプレッサー、EQ、ノイズゲートの後に接続することで効果的にエフェクトをかけることができますが、エフェクトの接続順に正解は無いので、様々な接続を試してみてください。

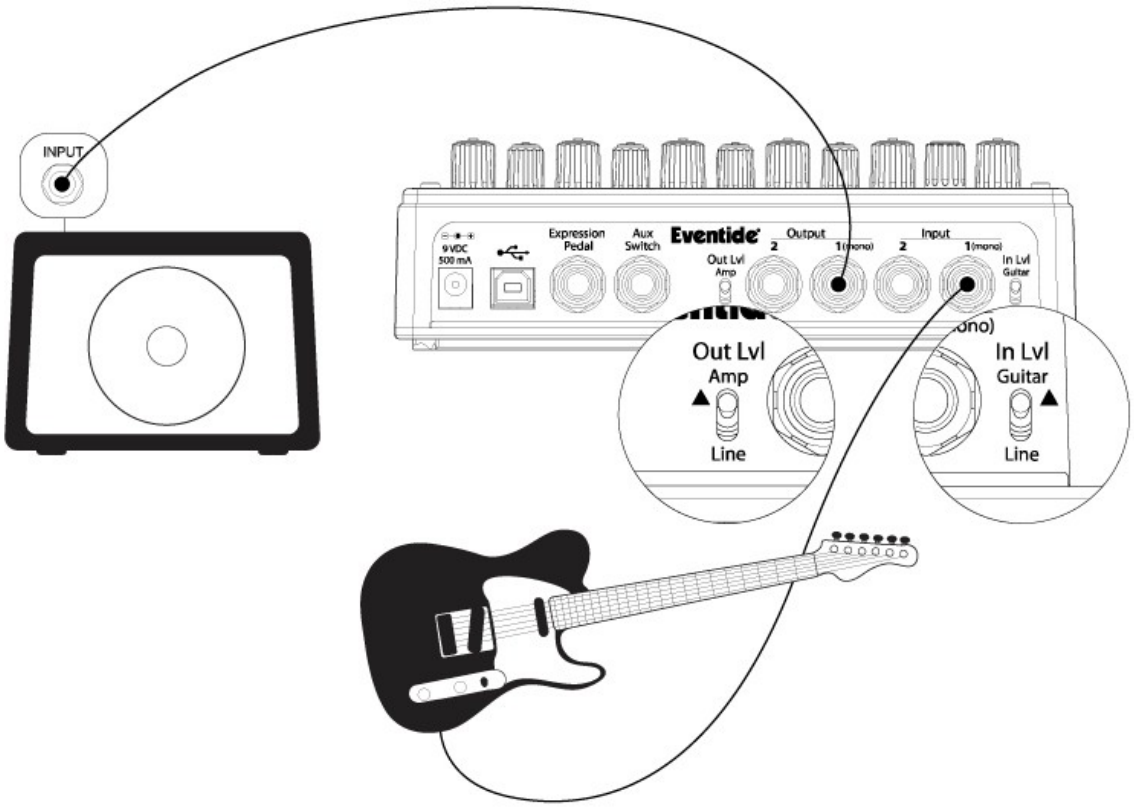
モノラル/ステレオ

Spaceはインプット、アウトプットに接続されているケーブルのプラグを検知し自動的にオーディオルーティングを設定します。
モノラルインプット（Input 1）とステレオアウトなら、ドライシグナルは両方のアウトプットから出力され、ステレオインプットならOutput 1はInput 1のシグナル、Output 2はInput 2のシグナルが出力され、ステレオのイメージを崩すこと無くエフェクトを使用できます。

様々なセットアップ

Spaceを使用する際のいろいろなセットアップの例を載せます。
特にインプットとアウトプットレベルスイッチの設定に注意してみてください。

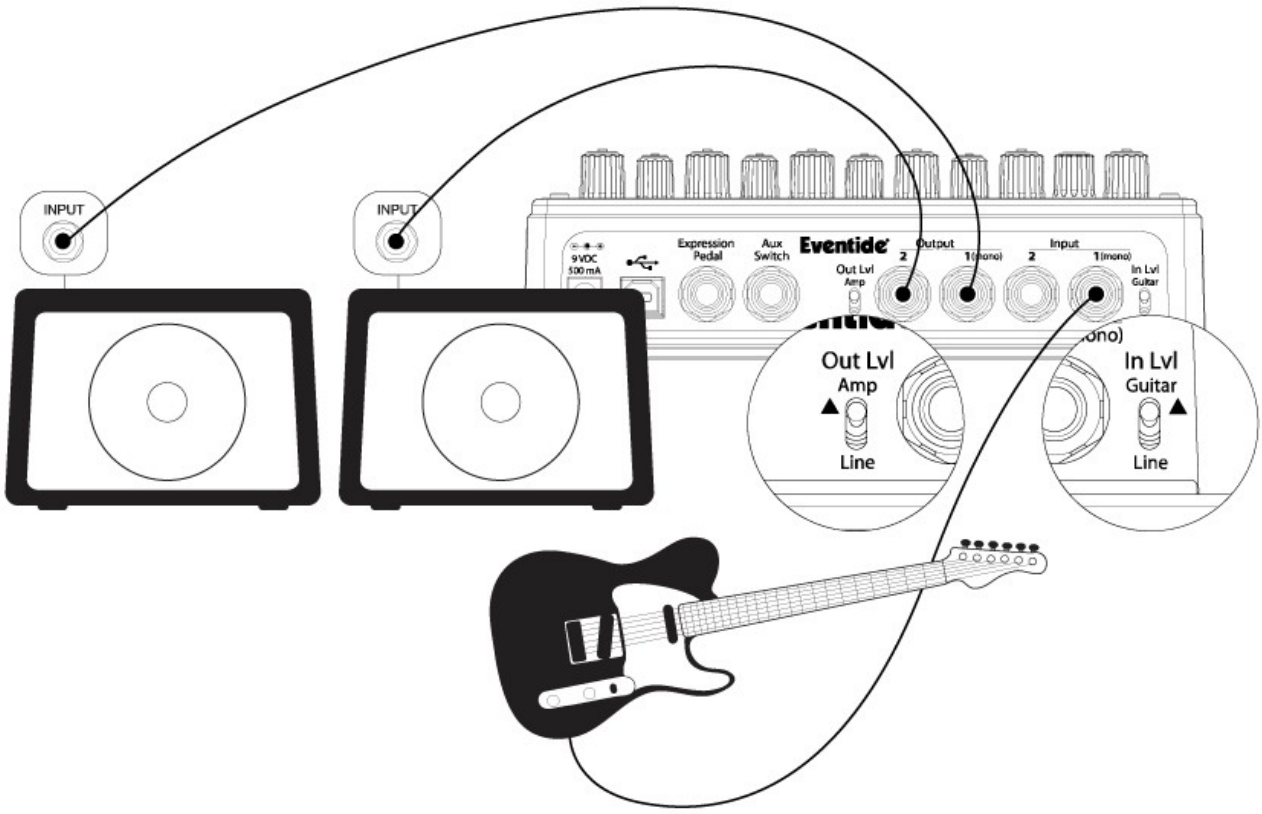
Guitar > Space > Amp – Mono In/Mono Out



最もシンプルにSpaceを接続するセットアップです。ギターやベースをSpaceのInput 1に、アンプ側へのケーブルをOutput 1に接続します。Spaceは、インプットがプレイヤーから見て左側にありますので接続の際は注意してください。
このセットアップでは、インプットレベルスイッチとアウトプットレベルスイッチはGuitar、Ampに設定します。

他のエフェクトペダルを使用する際、通常はそれらのペダルをSpaceより前に接続することを推奨します。SpaceのInput 1に、その前に接続するエフェクトのアウトプットからのケーブルを接続します。もし、ピークLEDが点灯し続けるような状態になる場合、インプットレベルスイッチをLineに設定します。

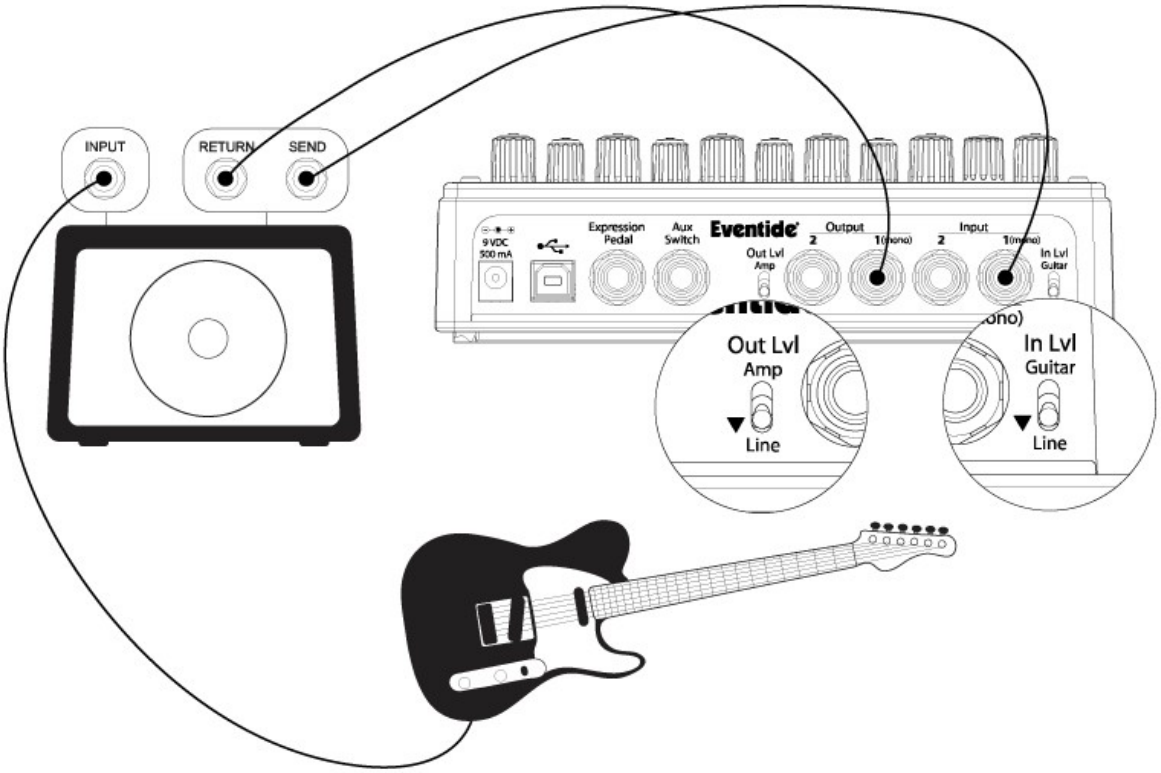
Guitar > Space > Amp 1/Amp2 - Mono or Stereo In/Stereo Out



ギターからのケーブルをInput 1に、アンプ1へのケーブルをOutput 1、アンプ2へのケーブルをOutput 2に接続します。そしてインプットとアウトプットレベルスイッチはGuitar、Ampに設定します。

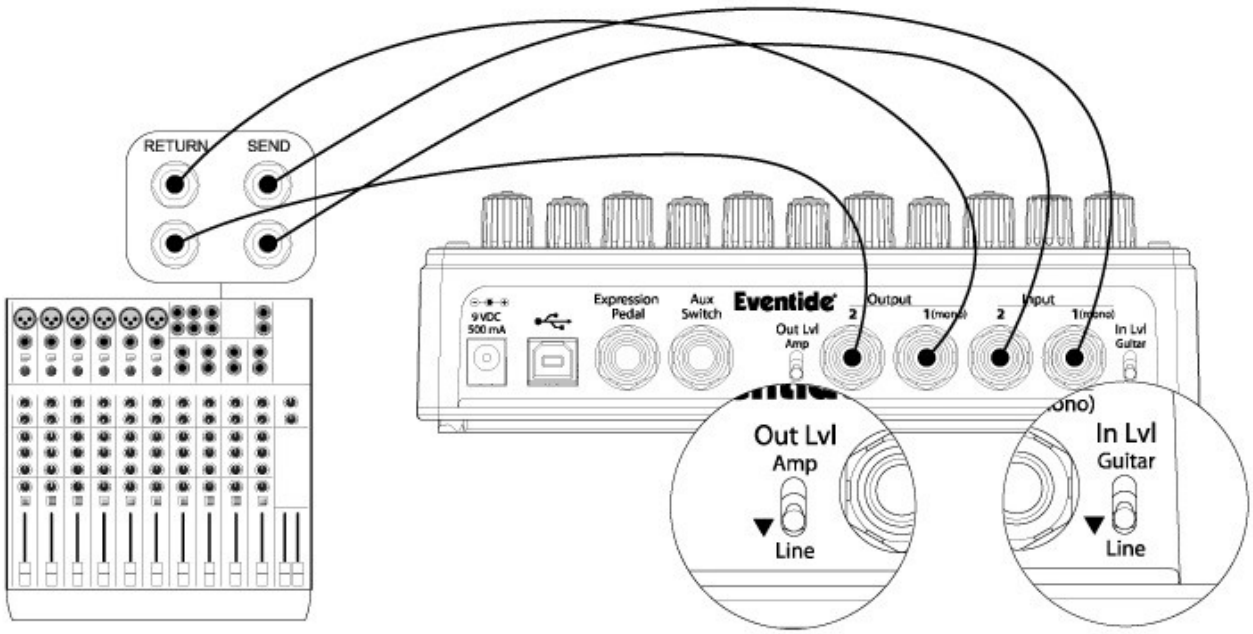
他のエフェクトを使用する場合、通常はSpaceの前に接続します。SpaceのInput 1はその前のエフェクトのアウトプットから接続します。また、他のエフェクトがステレオアウトの場合、アンプ1から出力したい側のチャンネルをInput 1に、もう片方をInput 2に接続します。もし、ピークLEDが点灯し続けるような状態になる場合、インプットレベルスイッチをLineに設定します。

Guitar > Amp Effects Send > Space > Amp Effects Return



アンプにエフェクトループがある場合、Spaceのインプットをアンプのエフェクトループ SENDに、アウトプットをアンプのエフェクトループRETURNに接続します。多くのギターアンプのエフェクトループはラインレベルです。
それに合わせてインプットとアウトプットレベルスイッチはLineに設定します。

Mixer Effects Send> Space > Mixer Effects Return



このセットアップは、ギターのエフェクトループと同様です。ミキサーのエフェクトSENDをインプットに、エフェクトRETURNをアウトプットに接続します。多くのミキサーのエフェクトループはラインレベルです。インプットとアウトプットレベルスイッチはLineに設定します。

バイパスの設定

バイパスの設定は、セットアップに合わせたパフォーマンスを発揮する上で重要です。SpaceはDSPバイパス、リレーバイパス、DSP+FXバイパスのオプションを選択することができます。デフォルトセッティングではDSPバイパスとなっています。

DSPバイパス

Spaceのデフォルトバイパスです。DSPバイパスに設定すると、DSPのインプットとアウトプットがバイパス時に直結され、一切のエフェクトプロセッシングを通りません。多くのシチュエーションに対応するバイパスセッティングです。

リレーバイパス/トゥルーバイパス

ギタリストによっては、トゥルーバイパスペダルにこだわる場合もあります。バイパス時にシグナルパスからペダルのエレクトロニクスが完全に切り離される方式です。リレーバイパスを選択すると、Spaceはリレースイッチを使用し、バイパス時に“ハードワイヤー”でインプットとアウトプットが接続されます。(Spaceの電源を切った時にもこの状態になります。)

リレーバイパスは、ギターとアンプ、Space以外の機材が接続されていないセッティングでは効果的ではありません。
アウトプットがインプットと直結されるため、バイパス時にアウトプットインピーダンスが高くなるためです。DSPバイパスでは、Spaceはバイパス時にもバッファを通し、アウトプットインピーダンスを500Ωに抑えます。
長いケーブルを接続する場合などには特にDSPバイパスが有効です。

※リレーバイパスはインプット/アウトプットレベルスイッチを違う設定にしている時には推奨できません。インプットレベルをGuitar、アウトプットレベルをLineの設定時や、インプットレベルをLine、アウトプットレベルをAmpに設定している時、Spaceはユニティゲインではありません。この時にリレーバイパスでバイパスにすると、音量が急激に変化することがあります。

DSP+FXバイパス

DSP+FXバイパスを選択すると、バイパス時にDSPのインプットとアウトプットを直結し、バッファをかけてアウトプットします。同時に、エフェクトのTail(最後の響き)を残し、ミックスします。自然にエフェクトのかかりをなくすことができます。

バイパスタイプの選択

バイパスモードはシステムモードのBYPASSセッティングで行います。DSPがデフォルトです。
変更したい場合、下記のように行います。
1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにBYPASSが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにBYPASS TYPEが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、バイパスタイプを選択します。DSP、RELAY、DSP+FXから選択できます。
7.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

※MIDIコントロールからの操作でSpadeをバイパスにすることも出来ます。MIDIプログラムチェンジは通常、プリセットの読み込みに使用しますが、プログラムチェンジによるバイパス操作を設定することも出来ます。詳細はシステムモードのMIDIの項目を参照してください。
※Spaceはどのバイパスセッティングでも、バイパス時に入力されたトーンを極力変更しないように作られています。
※Spaceとコンピュータを接続しする場合、コンピュータに合わせたオーディオインターフェースを使用し、バイパスタイプもご使用の機材に合わせて設定してください。
※Spaceの電源がOFFになったとき、自動的にリレーバイパス状態となります。例えばステージ等で何らかのトラブルにより電源が落ちてしまっても、音が途切れることができません。

キルドライ – Send/Returnループ

Spaceをアンプやミキサーのエフェクトループに接続して使用する場合、Spaceのキルドライ機能が効果的です。
キルドライを有効にすると、Spaceはドライシグナルを出力しません。Mixコントロールはエフェクトレベルコントロールとなります。バイパス時にはミュートとなります。特にパラレルエフェクトループなどで効果的です。

キルドライはデフォルト設定で無効となっています。システムモードのBYPASSメニューから設定できます。
1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにBYPASSが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにKILLDRYが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、YES（有効）かNO（無効）を選択します。
7.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

グローバルMIX

Mixコントロールはプリセットごとに設定されていますが、プリセットチェンジでMixを変化させたくないこともあります。そんな時にはグローバルMIXを使用します。グローバルMIXを有効にすると、全てのMixセッティングがグローバルMIXの設定に変わります。
グローバルMIXは下記の方法で設定できます。

1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにGLOBALが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
6.ディスプレイにMIXが表示されるまでEncoderノブを回します。
7.Encoderノブを押します。
8.Encoderノブを回し、YES（有効）かNO（無効）を選択します。
9.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

アウトプットレベルのセッティング

Spaceのアウトプットレベルは様々なセットアップに合わせて調整することができます。

エフェクトやプリセットのアウトプットレベルを調整したい場合もあります。
例えばBlack Holeエフェクトのように、プリセットのパラメータセッティングによって音量が小さすぎたり大きすぎたりすることがあります。これはセットアップごとのレベルマッチングではなく、エフェクトの設定によるものです。そのため、アウトプットレベルはプリセットごとに設定することができます。

プリセットアウトプットレベルのセッティング

プリセットのアウトプットレベルを設定するには、左のフットスイッチを2秒間ホールドします。これでユニットがPreset O/P Level Adjust Mode（プリセットアウトプットレベルアジャストモード）に入ります。フットスイッチをホールドしたままでいると、ディスプレイにOP 0dBと表示されます（デフォルト）。フットスイッチをホールドしたまま、Encoderノブを使ってプリセットアウトプットレベルを−20dB〜+6dbまでの範囲で0.5dBごとに設定できます。フットスイッチを離せば設定が完了します。
この設定はプリセットをセーブするまで保存されませんので注意して下さい。

※プリセットのアウトプットレベルは、他のプリセットの他のパラメータを変更していなくても保存する必要があります。
保存をしていないと、次回プリセットを読み込んだ時、前回の設定に戻ります。つまり、アウトプットレベルの設定を変更し、それを維持したい場合は必ず保存してください。

ピークLED

ピークLEDは、インプットシグナルレベルがクリッピングに近い時に点灯します。強く弾いた時などに点灯するのは問題ありませんが、ピークLEDが常に点灯するような状況ではインプットシグナルスイッチを切り替えたり、Spaceの前に接続された機材のアウトプットレベルを調整してください。

シグナルプレゼントLED

緑色のシグナルプレゼントLEDはシグナルの入力を示します。プレイをしてもシグナルプレゼントLEDが点灯しない場合、インプットレベルが低すぎることを意味しています。インプットシグナルスイッチを切り替えたり、Spaceの前に接続された機材のアウトプットレベルを調整してください。

インプットスウェルとアウトプットスウェル

エクスプレッションペダルを使用し、エフェクトの前後でボリュームペダルのように音量をリアルタイムで調整することができます。
この設定はグローバルセッティング、またはプリセットごとに設定することができます。グローバルセッティングの場合、プリセットにかかわらず常にアクティブとなります。プリセットごとに設定する場合、選択するプリセットによってアクティブになります。
インプットスウェルはエフェクトへの入力レベルをコントロールするため、エフェクトのかかりの強さが変わります。アウトプットスウェルはエフェクトの後のレベルをコントロールするため、ボリュームペダルのように使うことができます。
この機能は通常エクスプレッションペダルで使用することを想定していて、音量を下げることだけが可能です。ブーストを設定することはできません。

スウェルコントロールを使用している場合、エクスプレッションペダルパラメータを無効にすることができます。
スウェルコントロールをグローバルセッティングで行う場合、自動的にエクスプレッションペダルパラメータは無効となります。

グローバルセッティングでスウェルを設定する場合、システムモードから行います。グローバルセッティングを有効にすると、プリセットごとのスウェルの設定は無視されます。

※Pre/PostとWet/Dryルーティングモードを使用している時、スウェルはウェットチャンネルにのみ有効となります。

インプットとアウトプットスウェルはSpaceがバイパス時には無効となります。新しいプリセットをロードした時、スウェルの値は最大に戻ります。

インプットスウェルの設定
1.左側のフットスイッチをホールドします。ディスプレイにOutput Levelと表示されます。フットスイッチはまだホールドしています。
2.Encoderノブを1度押します。ディスプレイにINSWELL OFF（デフォルト）、またはINSWELL ONと表示されます。
3.Encoderノブを回し、ONかOFFを設定します。ここまでフットスイッチはずっとホールドしていてください。
4.フットスイッチを離します。プリセットは設定前のアクティブ/バイパス状態に戻ります。
5.プリセットを保存します。保存しないと、この設定はロストします。

アウトプットスウェルの設定
1.左側のフットスイッチをホールドします。ディスプレイにOutput Levelと表示されます。フットスイッチはまだホールドしています。
2.Encoderノブを、ディスプレイにOUTSWELL OFF（デフォルト）またはOUTSWELL ONと表示されるまで押します。
3.Encoderノブを回し、ONかOFFを設定します。ここまでフットスイッチはずっとホールドしていてください。
4.フットスイッチを離します。プリセットは設定前のアクティブ/バイパス状態に戻ります。
5.プリセットを保存します。保存しないと、この設定はロストします。

アルゴリズムとプリセット

Spaceには12種類のリバーブタイプのオーディオプロセッシングを行うアルゴリズムが収録されています。アルゴリズムはシグナルプロセッシングの構造を変更し、エフェクトをかけます。エフェクトを作るシグナルプロセッシングソフトウェアにはパラメータと呼ばれるコントロールが含まれています。このセクションではアルゴリズムとコントロールパラメータについて説明します。

プリセットの選択

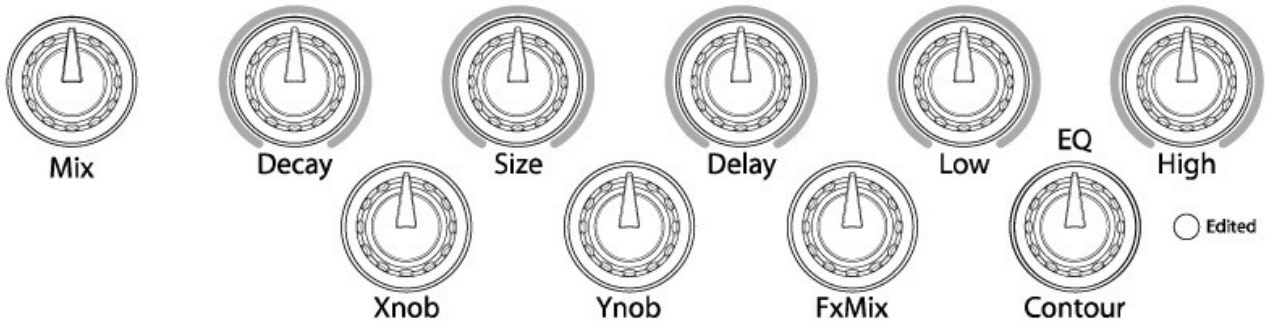
プリセットは、Presetモードではフットスイッチで、PlayモードではEncoderノブで選択できます。

Presetモードでは、右のフットスイッチでプリセットナンバーを上昇、中央のフットスイッチでプリセットナンバーを下降してプリセットナンバーをスクロールし、選択したいプリセットナンバーを待機させて左のフットスイッチで決定し、プリセットを読み込みます。待機中のプリセットナンバーは点滅します。プリセットナンバーの点滅が点灯に変われば、プリセットが読み込まれています。

PlayモードでEncoderノブを使ってプリセットを選択するには、シンプルにEncoderノブ（Presetノブ）を回し、必要なプリセットネームを表示させます。Encoderノブの動きを止めると、そのプリセットが自動的に読み込まれます。

コントロールノブによるプリセットの調整

プリセットのパラメータの値は10のコントロールノブを使用して編集することができます。
コントロールノブを回すと、ディスプレイにパラメータネームとその値が表示されます。コントロールノブはその役割ごとに上下2段にまとめられて設置されています。



プリセットエディットLED

プリセットのパラメータを変更するとユニット右上にあるLEDが点灯して保存していないプリセットの値の変更を知らせます。

プリセットの値は下記の方法で変更できます。
a.コントロールノブを動かす
b.Encoderでエフェクトを選択する
c.MIDIコマンドを受信する
d.エクスプレッションペダルを動かす。

アルゴリズム

Spaceに収録された12のアルゴリズムは、全てのプリセットのベースとなっています。各アルゴリズムにはユニークなシグナルプロセッシングストラクチャーがプログラムされ、様々なエフェクトを作ります。そして、各アルゴリズムには、それぞれ違ったコントロールパラメータがあります。Spaceのアルゴリズムには、Hall、Room、Plate、Springなどのように実世界に存在するデバイスのサウンドをシミュレートしたものや、リバーブエフェクトとトレモロやモジュレーション、ディストーション、ピッチチェンジ、レゾナンス、リバースなど様々なシグナルプロセッシングを組み合わせたものを収録しています。

Spaceの12のアルゴリズムにアクセスするには、Encoderノブを押します。アルゴリズムLEDが点灯し、ディスプレイにアルゴリズムネームが表示されます。Encoderノブを回して12のアルゴリズムから必要なアルゴリズムを選択します。
操作を止めればそのアルゴリズムが読み込まれ、数秒後、アルゴリズムLEDが消灯し、通常のプリセット選択/プレイモードへと戻ります。

プリセットとは違い、アルゴリズムは上書きして保存したり消去することはできません。つまり、全てのプリセットをSpringなど1種類のアルゴリズムを使用したプリセットで埋めてしまっても、アルゴリズムが消えてしまうことは無く、またEncoderを押して選択すれば12の全てのアルゴリズムを使用することができます。
100のプリセットには自由にアルゴリズムを選択し、好きな組み合わせとセッティングを保存することができます。

このセクションでは、各アルゴリズムとコントロールパラメータについて説明します。各コントロールパラメータは、ノブの名称と違っているものもあります。各ノブでコントロールできるパラメータネームは、**ノブ名 ＝ パラメータネーム**という形で表記します。

12のアルゴリズムのうち9種類のアルゴリズムには、INF、およびFREEZEというコントロールオプションがコントロールノブにあります。ノブを最大まで回すことでオプションが設定できます。これらのアルゴリズムのFREEZE機能はそれぞれのアルゴリズムならではのフレイバーがありますが、通常FREEZE機能を使用すると、リバーブインプットをカットしてリバーブをinfinite decayモード、つまり無限大に伸ばすモードとなります。
この時、SpaceのInputから入力されるドライシグナルはFREEZE中のリバーブシグナルとパラレルの扱いとなり、リバーブシグナルとドライシグナルが同時に出力されます。INFも同様にinfinite decayですが、ボリュームが上がり過ぎないように設定されています。
INFとFREEZEはパラメータノブだけでなく、HotSwitchやエクスプレッションペダル、MIDIでもコントロールできます。

●Hall
Hallアルゴリズムは、コンサートホールのような広い閉じた空間の反響をシミュレートします。Hallは3バンドクロスオーバーリバーブネットワークによるフレキシブルなコントロールを実現しています。3つのリバーブはそれぞれ独立したLevelコントロール、そしてHighとLowバンドのリバーブには独立したDecayコントロールがあります。これらを駆使することで、美しいホールリバーブから、さらに現実空間では起こりえないような幻想的な響きを作ることもできます。
INFとFREEZEは全てのDecayコントロール（Master、High、Low）に設定できます。INFかFREEZEをDecayノブにセットすれば、全体のリバーブシグナルを、YnobかXnobにセットすればHighかLowのリバーブだけをinfinite decayモードとすることができます。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = DECAY：リバーブ全体の長さを秒単位でコントロールするMaster Decayパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = SIZE：ホールのサイズを設定します。
Delay = PDLY：最初の反響が鳴るまでのプリディレイをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = LOW-LVL：LOWリバーブのブースト/カットコントロールです。カットオフは300Hzです。-100に設定するとLOWリバーブを全てカットできます。
High = HI-LVL：HIGHリバーブのブースト/カットコントロールです。カットオフは1500Hzです。-100に設定するとHIGHリバーブを全てカットできます。
Contour = MID-LVL：MIDリバーブのブースト/カットコントロールです。300～1500Hzの範囲にリバーブをかけます。-100に設定するとMIDリバーブを全てカットできます。
FXMIX = MOD-LVL：リバーブのランダムモジュレーションの強さを設定します。
Ynob = HIDCY：HIGHリバーブのディケイです。
Xnob = LODCY：LOWリバーブのディケイです。

●Room
Roomアルゴリズムはスタジオルームなど現実に存在する部屋の残響をシミュレートします。ボーカルブースから小さなホールクラスの空間までを再現します。多彩なパラメータにより、リバーブのアーリーリフレクション（初期の反響）やレイトリバーブ（後期の反響）、EQなどを詳細に設定できます。Roomは現実世界の残響をシミュレートするような使い方だけでなく、ほとんど気づかれないレベルで音を少し太くすることで音を前に出すような効果を作ることもできます。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = DECAY：リバーブ全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = SIZE：シミュレートする空間の大きさを設定します。
Delay = PDLY：最初の反響が鳴るまでのプリディレイをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = LOW-LVL：リバーブエフェクトの後で350Hzの低域をブースト/カットします。レイトリバーブの低域の減衰にも影響します。
High = HI-LVL：HIFREQパラメータで設定する周波数をブースト/カットします。レイトリバーブの高域の減衰にも影響します。
Contour = HIFREQ：HI-LVLパラメータでブースト/カットしたい周波数を設定します。HI-LVLが0の時はこの設定も無効です。
FXMIX = MOD-LVL：レイトリバーブにミックスされるランダムモジュレーションの強さを設定します。
Ynob = DIFFUSION：リバーブエフェクトの始まりから終わりまでで、どの程度音が拡散するかを設定します。
Xnob = ER 10+10 LR：アーリーリフレクション（ER）とレイトリバーブ（LR）のバランスを調整します。

●Plate
Plateアルゴリズムは初期のアナログメカニカルリバーブユニット、プレートリバーブを再現しています。
このアルゴリズムはロングリバーブセッティングでも原音を邪魔すること無く、自然な残響を付加します。LO-DAMPとHI-DAMPノブを使用して、トーン全体をコントロールし、様々な音色のバリエーションを作ります。INFとFREEZEはDACAYに設定できます。
特にFREEZEセッティングではプレートスラップサウンドを作るのに最適です。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = DECAY：リバーブ全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = SIZE：プレートのサイズを設定します。
Delay = PDLY：最初の反響が鳴るまでのプリディレイをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = LO-DAMP：ノブを反時計回りに回せばローエンドのダンピング周波数が高くなります。つまり、時計回りに回すとローエンドが強くなります。このダンピング周波数の設定は、この周波数以下のリバーブディケイを減衰させます。
High = HI-DAMP：ノブを反時計回りに回せばハイエンドのダンピング周波数が低くなります。つまり、時計回りに回すとハイエンドが強くなります。このダンピング周波数の設定は、この周波数を越えるリバーブディケイを減衰させます。
Contour = TONE：リバーブの前にかかるトーンコントロールです。反時計回りでダーク、時計回りでブライトなトーンとなります。
FXMIX = MOD-LVL：レイトリバーブにミックスされるランダムモジュレーションの強さを設定します。
Ynob = DIFFUSION：リバーブエフェクトの始まりから終わりまでで、どの程度音が拡散するかを設定します。
Xnob = DISTANCE：プレートリバーブのソースとなるドライバ（スピーカー）とプレートの距離を設定します。

●Spring
Springアルゴリズムは、ギターアンプに搭載されるリバーブエフェクトとして有名なスプリングリバーブサウンドをシミュレートします。
実際に存在するスプリングタンクでは設定することのできないようなパラメータをコントロールすることもできます。
これらのパラメータで、Springアルゴリズムは全く新しいサウンドを作ることもできます。特にTENSIONとNUMSPRコントロールを使うと、リバーブの“スプリングらしさ”を調整することができます。さらにチューブアンプスタイルのトレモロエフェクトをリバーブインプット前に設定することも出来、往年のアンプに搭載されたエフェクトがこのアルゴリズムだけで甦ります。

Mix = VERBMIX：リバーブインプット部でのウェットとドライのミキサーです。つまり、この“ドライ”にはトレモロエフェクトをかけることができます。
Decay = DECAY：リバーブ全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = TENSION：スプリングリバーブのバネの張力を調整します。反時計回りでテンションが強く、時計回りでテンションが弱くなります。
Delay = NUMSPR：リバーブタンク内のスプリングの本数を1本～3本で設定します。
Low = LO-DAMP：ノブを反時計回りに回せばローエンドのダンピング周波数が高くなります。つまり、時計回りに回すとローエンドが強くなります。このダンピング周波数の設定は、この周波数以下のリバーブディケイを減衰させます。
High = HI-DAMP：ノブを反時計回りに回せばハイエンドのダンピング周波数が低くなります。つまり、時計回りに回すとハイエンドが強くなります。このダンピング周波数の設定は、この周波数を越えるリバーブディケイを減衰させます。
Contour = RESONANCE：HI-DAMP周波数に金属的なレゾナンス（反響）を付加します。
FXMIX = MOD-LVL：コーラスエフェクトのような美しいモジュレーションを付加します。
Ynob = RE-SPD：インプット前にあるトレモロエフェクトのスピードをHz単位、またはTempoモードでテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Xnob = TREM-INT：インプット前にあるトレモロエフェクトのかかりの深さをコントロールします。

●DualVerb
DualVerbアルゴリズムは、2種類のハイクオリティスタジオリバーブ（AとB)を組み合わせ、それぞれ個別にDecay、Pre-DelayとEQコントロールを搭載しています。2つのリバーブをミックスすることでリッチで立体的なステレオリバーブを作ることができます。2つのリバーブを組み合わせても不自然にはならず、スムースなサウンドです。INFとFREEZEはそれぞれのDecayコントロールノブ（DecayとXnob)に設定できます。FREEZE中、ABMIXのミキサーはリバーブの後に設置されます。通常は前段ですが、後段とすることで片方だけをフリーズさせたり、両方、ミックスなど様々なオプションを作ります。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = A-DCY：リバーブAの全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = SIZE：リバーブを作る空間のサイズを設定します。1つのノブでAとBの空間の様々なバランスを設定できます。
Delay = A-PDLY：リバーブAの最初の反響が鳴るまでのプリディレイをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = A-TONE：リバーブAのトーンコントロールです。反時計回りでダーク、時計回りでブライトなトーンとなります。
High = B-TONE：リバーブBのトーンコントロールです。反時計回りでダーク、時計回りでブライトなトーンとなります。
Contour = RESN：リバーブAとBのトーンノブのレゾナンスをミックスします。A-TONEとB-TONEの様々なコンビネーションを設定することができます。A-TONEとB-TONEが両方とも0に設定されていると、このコントロールは無効となります。
FXMIX = ABMIX：リバーブAとBのミックスです。ステレオ使用時、このパラメータでステレオチャンネルをミックスできます。時計回り最大に設定すると、デュアルモノラルリバーブ（リバーブAが左、Bが右）として出力されます。
Ynob = B-PDLY：リバーブBの最初の反響が鳴るまでのプリディレイをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Xnob = B-DCY：リバーブBの全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。

●Reverse
ディレイとフィードバックで作る、真のリバースリバーブです。SIZEとFEEDBACKパラメータを最小に設定するとテンポに直接同期できるリバースリバーブエフェクトとなります。SIZEパラメータでもう1つのリバーブを設定することができ、FEEDBACKを高く設定すると異世界のような幻想的な音を作ることができます。INFとFREEZEはSIZEとノブに設定できます。ここで設定できるのは前段にあたるリバースリバーブのみです。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = DECAY：リバーブAの全体の長さをミリ秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = SIZE：より広い空間的な音を作る、ポストリバーブをミックスします。
Delay = FEEDBACK：リバースリバーブを作るためのディレイのフィードバックを設定します。
Low = LOW-LVL：低域のブースト/カットを行います。
High = HI-LVL：高域のブースト/カットを行います。
Contour = CONTOUR：LOW-LVLとHI-LVLで設定する高域と低域の帯域が交差する区間のサイズを設定します。LOW-LVLとHI-LVLが両方とも0に設定されている時は無効となります。
FXMIX = MOD-LVL：インプット部でマイクロピッチデチューンモジュレーションを追加します。
Ynob = DIFFUSION：リバースエフェクトが立ち上がる時の音の広がりを設定します。0に設定するとメカニカルスタッターサウンドとなります。
Xnob = LATE DRY：リバースエフェクトが立ち上がってからのドライシグナルレベルを調整します。

●ModEchoVerb

ModEchoVerbはEventide H8000でも人気のリバーブストラクチャー、“Echo Space of God”や“Glorious Flange Canyon”をベースにしたアルゴリズムです。無限に伸びるリバーブと無限にフィードバックするディレイを組み合わせ、モジュレーションを合わせました。モジュレーションにはH3000タイプのSwept Verb、フランジャー、コーラスを設定できます。ModEchoVerbはスタンドアロンのリバーブ、ディレイ、コーラスやフランジャーなどを組み合わせて使うよりも扱いやすく作られています。INFとFREEZEはDECAYパラメータに設定できます。FREEZE中、シグナルにはディレイとモジュレーションをかけてリバーブとパラレルで出力できます。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = DECAY：リバーブの全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = SIZE：ルームサイズから巨大な渓谷まで広く空間を設定できます。
Delay = ECHO：リバーブの後にかかるディレイエフェクトのディレイタイムをミリ秒単位で設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = LOW-LVL：リバーブエフェクトの後で350Hzの低域をブースト/カットします。
High = HI-LVL：リバーブエフェクトの後で2000Hzの高域をブースト/カットします。
Contour = ECHTONE：ECHOで設定するディレイのフィードバックループのトーンコントロールです。反時計回りでダークに、時計回りでブライトになります。
FXMIX = SWPTVERB 、FLANGEMIX、CHORUSMIX：モジュレーションタイプを選択します。
Ynob = MODRATE：モジュレーションのレートコントロールです。0～100で設定できます。
Xnob = ECHO-FBK： ECHOで設定するディレイのフィードバックをコントロールします。

●BlackHole

HallやRoomより大きく、BlackHoleアルゴリズムはEventide H8000のCathedralタイプのリバーブエフェクトです。宇宙から異世界辺りで聞くことの出来る音をイメージしています。Spaceに収録されたBlackHoleアルゴリズムは2つのディケイモード（FowardとInverse）を搭載しています。さらにフィードバックはリバーブのサイズを“巨大”から”無限”へとコントロールすることができます。SIZEとGRAVITYパラメータだけでもエピックなサウンドですが、PDLYとFEEDBACKを組み合わせればアルゴリズムが次のレベルへ到達します。INFとFREEZEはFEEDBACKに設定できます。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = INV-GRAV：Inverseディケイモードです。
　　GRAVITY：Foward（ノーマル）ディケイモードです。
Size = SIZE：リバーブを作る空間のサイズを設定します。
Delay = PDLY：最初の反響が鳴るまでのプリディレイをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = LOW-LVL：リバーブエフェクトの後で350Hzの低域をブースト/カットします。
High = HI-LVL：リバーブエフェクトの後で2000Hzの高域をブースト/カットします。
Contour = RESONANCE：LOW-LVLとHI-LVLで設定する高域と低域のフィルタのレゾナンスを設定します。0～ 100で設定できます。
FXMIX = FEEDBACK：さらに巨大な空間の広がりを作る、リバーブストラクチャーのフィードバックコントロールです。
Ynob = MODRATE：モジュレーションのレートコントロールです。0～100で設定できます。
Xnob = MOD-DPTH：モジュレーションのデプスコントロールです。0～100で設定できます。

●MangledVerb
Spaceは様々な美しいサウンドを作ることが出来ます。しかし宇宙（スペース）には美しいだけでなく、カオスで暴力的な場所もたくさんあります。そんな場所をイメージして、Eventide EclipseからMangledVerbアルゴリズムを移植しました。
変わったステレオリバーブの後にディストーションを通すエフェクトで、チェロの弦を弓でこするようなサウンドから怒り狂った野獣の檻のようなサウンドまで設定できます。XnobとYnobは丁寧に設定してください。そしてSIZEを小さく、DECAYを短く設定してみると、また驚きのサウンドが生み出されます。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = DECAY：リバーブの全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = SIZE：リバーブを作る空間のサイズを設定します。15より小さく設定するとディストーションエフェクトのように使えます。
Delay = PDLY：最初の反響が鳴るまでのプリディレイをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = LOW-LVL :リバーブの前段に設置されたディストーションの低域をブースト/カットします。
High = HI-LVL：リバーブの前段に設置されたディストーションの高域をブースト/カットします。
Contour = MID-LVL：リバーブの前段に設置されたディストーションの中域をブースト/カットします。
FXMIX = WOBBLE：変わったデチューンを作るモジュレーションのレートコントロールです。
Ynob = OUTPUT：ディストーションのアウトプットレベルです。
Xnob = SOFTCLIP、OVERDRIVE：ディストーションのインプットレベルを2種類から切替えます。

●TremoloVerb
TremoloVerbは非常に美しい、惑星サイズのリバーブにアグレッシブなトレモロエフェクトを組み合わせたアルゴリズムです。
Sine、Triangle、Peak、Ramp、Squareの波形を選択でき、リズミックなアンビエンスを作ります。さらにRandom、Sample/Holdで大気を激しく振動させ、EnvelopeやADSRでは自分のプレイで、EXP PDLではエクスプレッションペダルでリバーブをコントロールできます。
INFとFREEZEはDECAYパラメータに設定できます。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = DECAY：リバーブの全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Size = SIZE：リバーブを作る空間のサイズを設定します。
Delay = PDLY：最初の反響が鳴るまでのプリディレイをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = LOW-LVL：リバーブエフェクトの後で350Hzの低域をブースト/カットします。
High = HI-LVL：HIFREQパラメータで設定する周波数をブースト/カットします。
Contour = HIFREQ：HI-LVLパラメータでブースト/カットしたい周波数を設定します。HI-LVLが0の時はこの設定も無効です。
FXMIX = MONO DPTH / ST DPTH：トレモロの深さをコントロールします。ステレオモードではモノラルデプス（2つのチャンネルが同じ）とステレオデプス（左右のチャンネルで90° の位相をずらす）を設定できます。
Ynob = SPEED：トレモロエフェクトのスピードをHz単位、またはTempoモードでテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Xnob = SHP：トレモロエフェクトの波形を選択します。
SINE、TRIANGL、PEAK、RANDOM、RAMP、SQUARE、SMP/HLD、ENVELOP、ADSR、EXP PDLから選択できます。

●DynaVerb
DynaVerbはEventide EclipseのリバーブとEventide Omnipressor®を組み合わせた、柔軟なダイナミクスを持つリバーブです。Omnipressorはゲート、エキスパンダー、コンプレッサー、リミッター、そしてOmnipressor ならではの“Dynamic Reversal”の全てをかけることができます。 Dynamic Reversalは小音量は大きく、大音量は小さくして出力するエフェクトです。DybaVerbではOmnipressorを使用してリバーブのアウトプットをダイナミックにコントロール可能。インプットシグナルを最大に、リバーブアウトプットをカオスにしてそれらをミックスするようなことも出来ます。さらにDynaVerbはDECAYパラメータを0にすることでスタンドアロンのOmnipressorとして使うこともできます。INFとFREEZEはDECAYパラメータに設定できます。ダッキングリバーブやゲートリバーブに加え、インフィニットリバーブまでも作ることができます。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。100％でウェットシグナルのみとなります。
Decay = DECAY：リバーブの全体の長さを秒単位でコントロールするパラメータです。1/100秒、または1/10秒ごとに設定できます。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。0に設定するとOmnipressor®、またはゲートとして使うことができます。DECAY=0の設定はOMNIMODEと言います。
Size = SIZE：リバーブを作る空間のサイズを設定します。
Delay = ATK：Omnioressor / ゲートのアタックタイムを秒単位で設定します。
Low = LOW-LVL：リバーブエフェクトの後で350Hzの低域をブースト/カットします。
High = HI-LVL：リバーブエフェクトの後で2000Hzの高域をブースト/カットします。
Contour = SC IN 10 + RV 10：Omnioressor / ゲートのゲインコントロールに使用するシグナルにリバーブエフェクトのシグナルをミックスします。反時計回りに回しきるとリバーブエフェクトはゲインコントロールに影響を与えず、時計回りに回しきるとリバーブエフェクトのシグナルだけでゲインをコントロールします。OMNIMODEでは、フィードフォワード（FF)とフィードバック（FB)のフェードコントロールとなり、コンプレッサーやエキスパンダー、ゲート等のプロセッシングとして使用できます。また、これはEQではありませんが、音色を積極的にコントロールすることもできます。
FXMIX = THRSH：Omnioressor / ゲートのスレッショルド（閾値）を設定します。
Ynob = REL：Omnioressor / ゲートのリリースタイムを秒単位で設定します。
Xnob = OMRATIO：Omnipressorのレシオをコントロールします。反時計回りに回しきるとトラディショナルなゲートに、そこからこのノブを回していくとエキスパンダー、コンプレッサー、リミッター、インフィニットダッキング、さらにダイナミックリバーサルへと入るネガティブレシオも設定できます。

●Shimmer
本物の天国を見たことはありませんが、このエフェクトならギターサウンドから天使の声を聴くことが出来るかもしれません。A-PCHとB-PCHを1200cに、DELAYを最小に、他は最大に設定してみてください。天にも昇る心地とはこのことではないでしょうか。
PTCH-DCYパラメータのPITCH FREEZEオプションはピッチシフトをロックします。同パラメータのPITCH+VERB FRZオプションでは全てをフリーズさせます。

Mix = MIX：ウェット（リバーブシグナル）とドライ（インプットシグナル）のミキサーです。
Decay = DECAY：リバーブ全体の長さをコントロールするパラメータです。1～100の範囲で設定できます。小さな値に設定するとリバーブアタックをなくすことができます。
Size = SIZE：リバーブを作る空間のサイズを設定します。
Delay = DELAY：リバーブ後段のディレイとリバーブ前段のピッチシフトディレイタイムをミリ秒単位で設定します。Tempoモードではそのテンポをベースとした音符でコントロールできます。
Low = LOW-DCY：ポストリバーブとピッチシフターの低域をコントロールします。フィードバックパス内にあるコントロールです。
High = HI-DCY：ポストリバーブとピッチシフターの高域をコントロールします。フィードバックパス内にあるコントロールです。
Contour = MID-DCY：ポストリバーブとピッチシフターの中域をコントロールします。フィードバックパス内にあるコントロールです。
FXMIX = PITCH-DCY：リバーブとピッチシフトシグナルのフィードバックをコントロールします。
Ynob = B-PCH：ピッチシフターBのピッチチェンジを1セント単位で設定します。500cが完全4度、700cが完全5度、1200cが1オクターブです。
Xnob = A-PCH：ピッチシフターAのピッチチェンジを1セント単位で設定します。500cが完全4度、700cが完全5度、1200cが1オクターブです。

キャッチアップ

通常、パラメータコントロールノブを動かした時、即座にパラメータが変更されます。しかし場合により、それが望ましくないこともあります。

例えば、Decayが1秒に設定されたRoomアルゴリズムに設定されたプリセットを読み込みます。その時、Decayのノブが最大の位置にあったとします。
今、このプリセットのディケイタイムを3秒に調整しようと思った時、ノブを動かすと最大から3秒まで回さなければなりません。
パラメータが即座に変更される場合、ノブを回している間に不要なロングディケイが間に設定されてしまうことになります。

Spaceのキャッチアップ機能は、ノブポジションを戻している間にパラメータが変わってしまうことを防ぐための機能です。キャッチアップをONにすると、ノブを動かしても即座にパラメータは変更されません。ディスプレイにはプリセットの値と“TURN”の文字が交互に表示され、左か右の矢印が表示されます。パラメータは、ノブが現在のパラメータの位置に戻るまで変更されません。
ノブが現在のパラメータの位置に戻れば、即座にパラメータを変更することができるようになります。

例に戻ると、キャッチアップがONになっている時、Decayはコントロールノブが最大の位置から1秒の位置に戻るまでパラメータが変更されず、1秒と←TURNの表示がなされます。そしてコントロールノブが1秒の位置に戻れば、ディケイタイムを変更できるようになります。

キャッチアップはデフォルトでOFFになっています。システムモードのメニュー、UTILITYのKNOB MODEからON/OFFを設定できます。
設定の変更は下記のように行います。

1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにUTILITYが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにKNOB MODEが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、CATCHUP（ON）かNORMAL（OFF）を選択します。
7.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

エクスプレッションペダル

外部エクスプレッションペダルは、リアパネルのExpression Pedal端子に1/4インチ**モノラル**フォンジャックを使用して接続します。エクスプレッションペダルは複数のパラメータをまとめてコントロールすることができます。エクスプレッションペダルには5kΩ～25kΩのリニアテーパーポットを使用したタイプを接続してください。
エクスプレッションペダルは機種によってその操作感や動作が異なります。エクスプレッションペダルをSpaceにマッチさせるには、ペダルのキャリブレートを行います。キャリブレートをするには、エクスプレッションペダルを接続し、ペダルを最小から最大まで踏み込みます。キャリブレーションは必要な時にのみ行うことを推奨します。キャリブレーションはUTILITY/PEDAL CALセッティングでON/OFFできます。

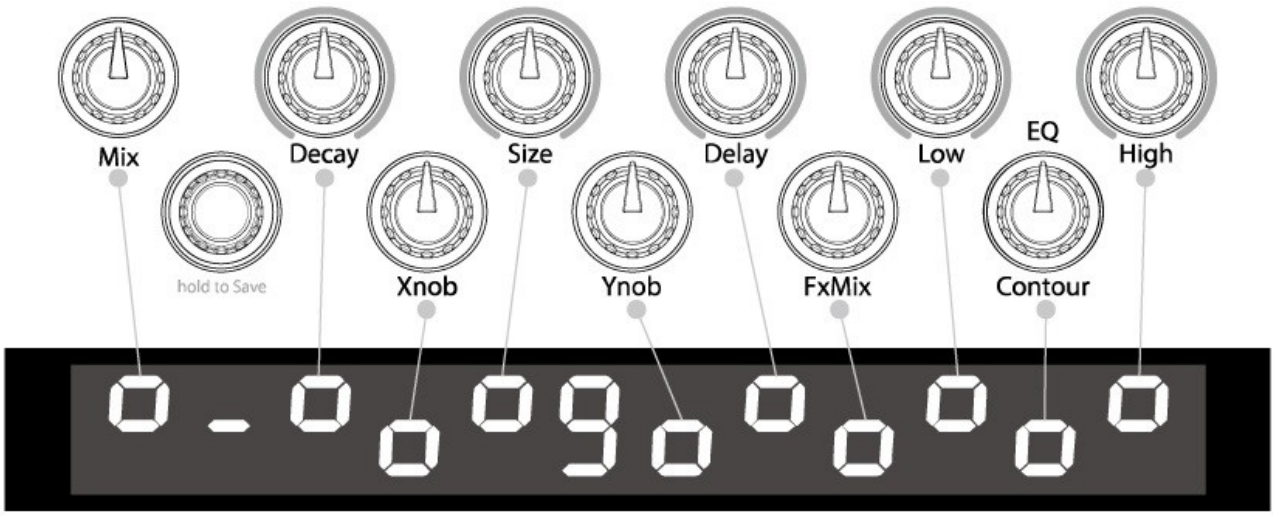
1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにUTILITYが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにPEDAL CALが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、ONかOFFを選択します。
7.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

キャリブレーションがONの時、ユニットはペダルの最大値と最小値を記憶します。キャリブレーションをONにして、エクスプレッションペダルを接続し、ペダルを最小から最大まで数回踏み込みます。その後キャリブレーションをOFFにします。
エクスプレッションペダルによっては、操作時の踏み込みの強さなどによっても数値が変わってくることに注意してください。つまり、キャリブレーションをOFFにしておかないと、操作するごとにペダルの操作に対するパラメータの変化が微妙に変わるということもあり得ます。最も感覚的に合致するような動作が設定できたら、キャリブレーションをOFFにしておけばその値が保存されます。

エクスプレッションペダルのセッティングはペダルを手前から奥まで踏み込み、コントロールノブを動かすことで行えます。ペダルを動かすと、右上にあるプリセットエディットLEDが点滅します。これはペダルプログラムが有効であることを示します。
エクスプレッションペダルに割り当てるパラメータをプログラムするには、ペダルを最も手前のポジションに設定し、ペダルに割り当てたいノブを動かします。その時、ペダルが手前のポジションの時に設定したい値にノブを設定します。次にペダルを最も奥まで踏み込み、ペダルに割り当てたノブをペダルで可変させたい値まで動かします。パラメータはペダルの動きに関連付けられます。どのノブも、ペダルのコントロールに割り当てることが出来ます。割り当てが終わったら、ペダルを動かしてサウンドの変化を聞いてみましょう。

ペダルの動作を停止して数秒後、プリセットエディットLEDの点滅が停止して点灯へと変わります。
この時にコントロールノブを動かしてもペダルに割り当てられたパラメータやその値は変わりません。

エクスプレッションペダルを使用すると、ディスプレイの値が変化します。エクスプレッションペダルにパラメータが1つだけ割り当てられている時、ディスプレイにはそのパラメータネームと値が表示されます。複数のパラメータがペダルに割り当てられている時、ディスプレイにはペダルの動きを示す0～9の値が表示され、同時に10のパラメータノブを□で表し、ペダルに割り当てられているノブの位置が視覚的に表示されます。



ペダルには好きな組み合わせでパラメータを割り当てることができます。割り当てたパラメータを解除したい時は、ペダルの手前の位置と奥の位置で同じ値に設定します。
例えば、エクスプレッションペダルにMixコントロールを50％～100％の範囲で、Delayコントロールを10ms～100msの範囲で設定したとします。この時、Delayコントロールの割り当てを解除したい時は、以下のように行います。

1.ペダルを最も手前の位置まで動かし、Delayノブを20msの位置になるように「動かします」
2.ペダルを最も奥まで踏み込み、Delayノブを20msの位置から別の場所に動かして、また2の位置まで戻します。

ペダルのプログラムは、プログラム中に「動かした」ノブの値が変わることに注意してください。例えばプログラム中にノブを全く動かさない場合、そのノブの割り当ては解除されることもなければ、新たに割り当てが設定されることもありません。

エクスプレッションペダルセッティングは、プリセットをセーブするまで保存されません。セッティングを変更し、それをプリセットとして使用したい時は必ずプリセットのセーブを行って下さい。

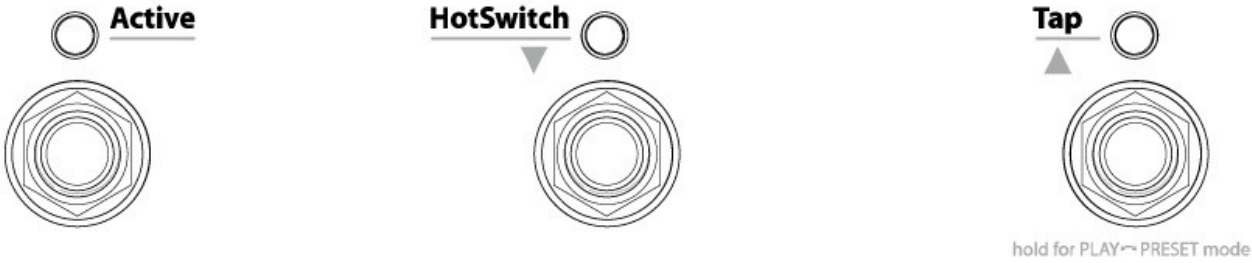
プリセットを読み込んだ時、エクスプレッションペダルが接続されていなければ、パラメータの値は自動的に最後に使用した値に設定されます。

※エクスプレッションペダルのプログラミングはシステムモードのUTILITYメニューから無効にすることもできます。エクスプレッションペダルのプログラミングは簡単ですが、それゆえに場合により設定が変わってしまうこともあります。必要なプログラミングが終了したら、プログラミングを無効にしておくとそのセッティングがステージなどで突然変わってしまうこともありません。
※エクスプレッションペダルインプットは0～3VのCV（Control Voltage）にも対応しています。外部CVを使用する時は、グラウンドループの発生に注意してください。CVソースをSpaceのEXPジャックに接続してハムノイズが出る場合、CVソースのグラウンドをオーディオソースとは別のグラウンドに接続します。グラウンドループは環境により発生する場合もあるため特定が難しく、このユーザーガイドで完全な回避法を記載することはできません。

全ての割り当てを解除する
Playモードで、左側のフットスイッチを2秒間ホールドします。これでユニットはプリセットアウトプットレベルアジャストモードに入ります。そのままホールドを続け、Encoderノブを押すとNO EXPと表示されます。フットスイッチをホールドしたまま、ディスプレイにSURE?と表示されるまでEncoderノブを回します。構わなければ、さらにEncoderノブを回します。ディスプレイにOP LEVELと表示されれば、現在のプリセットでのエクスプレッションペダルの全ての割り当てが解除されています。

フットスイッチ –PlayモードとPresetモード

Spaceのフットスイッチは、3つのモードによって様々な操作が行えます。Playモード、Presetモード、そしてシステムモードです。通常、SpaceはPlayモードとPresetモードで使用します。この2つのモードについて、ここでは説明します。システムモードではMIDIや外部コントロールなど、様々なセッティングを行います。システムモードについては本ユーザーガイドのシステムモードのセクションを参照してください。



右側のフットスイッチをホールドすることでPlayモードとPresetモードを切り替えることができます。

Playモード

Playモードでは、ディスプレイにパラメータネームの最初の12文字が表示され、3つのフットスイッチはプリセットのコントロールに使用します。

Activeフットスイッチ

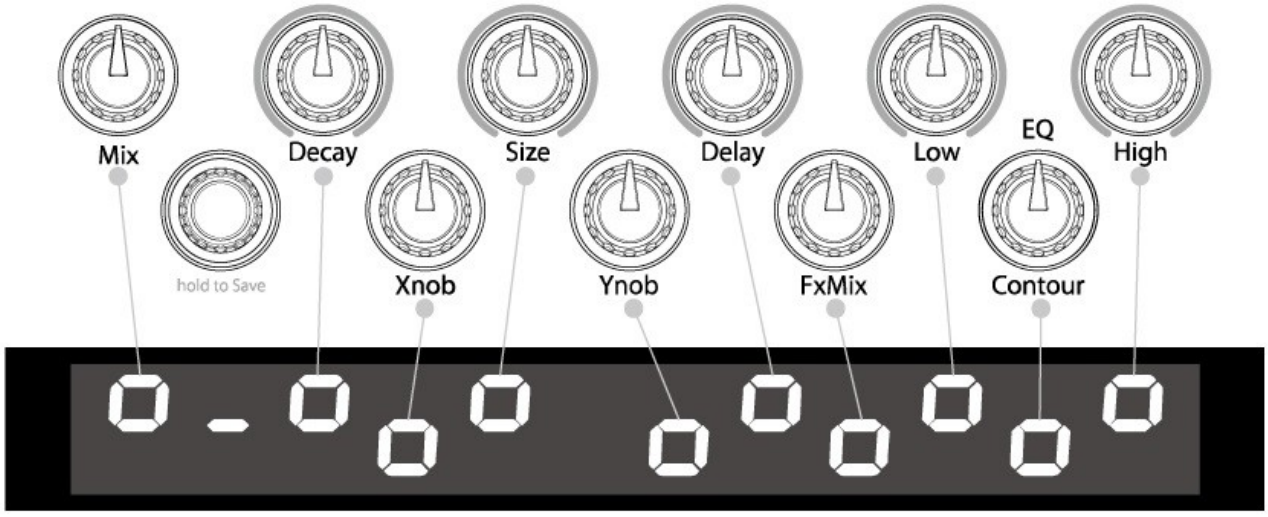
Activeフットスイッチは、エフェクトのアクティブとバイパスを切替えます。エフェクトがアクティブの時、オレンジのLEDが点灯します。バイパスの時はLEDが消灯しています。

HotSwitchフットスイッチ

中央のフットスイッチは様々な役割をプログラムして使用することができます。このスイッチにより、通常のプリセットパラメータと、もう1つのプリセットパラメータを瞬時に切替えられます。1つのプリセットに2つのセッティングを保存するような使い方ができます。

HotSwitchの設定がされているプリセットを読み込むと、中央のフットスイッチLEDが緑色に点灯し、HotSwitchがアクティブであることを示します。HotSwitchの設定がなければ、LEDは点灯しません。

HotSwitchを踏むとプリセットのパラメータの値がHotSwitchに設定された値へと変化します。中央のフットスイッチLEDはオレンジに点灯し、HotSwitchのパラメータが有効になっていることを示します。HotSwitchにパラメータが1つだけ割り当てられている時、ディスプレイにパラメータネームと値が表示されます。複数のパラメータが割り当てられている時、ディスプレイにはコントロールノブが□で表示され、割り当てられているパラメータが視覚的に分かるようになります。



再度HotSwitchを踏むと、プリセットパラメータは通常の値に戻り、中央のフットスイッチLEDは緑色に変わります。このように、HotSwitchを踏むことで2つの設定したパラメータを行き来することができます。

さらにHotSwitchをモメンタリースイッチとして使うこともできます。この時、HotSwitchを踏んでいる間だけパラメータが変わります。

HotSwitchのプログラム

Playモードで、HotSwitchは常にアクティブでプログラム可能です。
HotSwitchのプログラムを行うには、フットスイッチをホールドしながらHotSwitchに割り当てたいパラメータのノブを動かします。
実際に音も変化するため、HotSwitchを押した時の音を確認しながらプログラムが行えます。プログラムモードでは、中央のフットスイッチLEDは緑色、または赤色に点滅します。プログラムされたHotSwitchのパラメータが有効になるのは、LEDが赤色の時のみです。

※HotSwitchプログラムは、プリセットをセーブするまで保存されません。変更した設定を維持したい場合は、プリセットをセーブしてください。

HotSwitchのプログラムを削除するには、中央のフットスイッチ（HotSwitch）をホールドし、Encoderノブを押して離します。
ディスプレイにHOTSW CLEARと表示されます。HotSwitchのプログラムを削除すると、中央のフットスイッチLEDが消灯します。

HotSwitch機能はMIDIやAUXスイッチからもアクセスできます。詳細はシステムモードの項目を参照してください。

Tapフットスイッチ

Tapフットスイッチは、TempoがONの時にはTempoを設定するタップテンポスイッチとして、TempoがOFFの時は特定のパラメータの値を設定するタップテンポとして機能します。TempoがONの時、タップテンポでテンポの値を更新するとディスプレイには新しく設定されたテンポがBPMで表示されます。TempoがOFFの時、タップテンポでディレイのパラメータを更新すると、その値が表示されます。
TempoのON/OFFはTempoボタンを押すことで切替えます。Tempoのステータスが変更されると、ディスプレイにTEMPO ON、またはTEMPO OFFと表示されます。また、TempoがONになるとTapスイッチのLEDがテンポに合わせて点滅します。

Tempo OFF時、Hall、Room、Plate、Spring、DualVerb、Reverse、ModEchoVerb、TremoloVerb、DynaVerbではディケイタイムの設定となり、秒単位で表示されます。Blackhole、MangledVerb、Shimmerではプリディレイの設定となり、ミリ秒単位で表示されます。

Presetモード

Presetモードでは、ディスプレイに現在読み込まれているプリセットナンバーとプリセットネームの最初の10文字が表示されます。
左のフットスイッチでプリセットの読み込みとプリセットのバイパスを設定します。

※100プリセットはどれも好きなアルゴリズムを設定することができます。例えば100全てのプリセットをBlackholeにすることもできます。

プリセットの読み込み/バイパス

プリセットをバイパスするには、左のフットスイッチを押します。再度左のフットスイッチを押せば、プリセットがアクティブになります。
プリセットを読み込むと、プリセットに設定されているアルゴリズムが一度表示されます。

1つのプリセットには、下記の情報が保存されています。
1.各パラメータの値
2.Tempo/Tapの値
3.Tempo ON/OFFの設定
4.HotSwitchプログラム
5.エクスプレッションペダルマッピング

※SpaceはTempoの値をプリセットを読み込むごとに変更することも、プリセットに保存された値を無視することもできます。Tempoの値はプリセットに保存されていますが、グローバルテンポをONにすることで、プリセットを切替えてもテンポを変更せずにエフェクトだけを変えることができます。グローバルテンポの設定はこのユーザーガイドで後述します。

プリセットの選択

Presetモードでは、中央と右側のフットスイッチでプリセットを選択します。中央のフットスイッチを踏むとプリセットナンバーが下がり、右側のフットスイッチを踏むとプリセットナンバーが上がります。この時のプリセットは待機状態で、左側のフットスイッチで決定します。

Encoderノブを回してプリセットを選択することもできます。Encoderノブでプリセットを選択する時、プリセットは自動的に読み込まれます。

※プリセットのパラメータが変更されている時、プリセットをセーブせずに他のプリセットを読み込むと、以前のプリセットの変更は全て破棄されます。

アクティブプリセット

100のプリセットがあまりに多すぎると感じた時、特にステージで必要なプリセットだけを素早く選択できるよう、選択できるプリセットの範囲を限定することができます。保存されている他のプリセットが消えることはなく、必要なプリセットだけを呼び出すことが出来ます。また、プリセットを変更し、新たに保存する際にもアクティブプリセットの中から選ぶことになるため、非アクティブなプリセットが上書きされることもありません。

アクティブプリセットは選択できるプリセットレンジを制限します。例えばステージで5つのプリセットしか使用しない場合、必要なプリセットを保存したナンバー（例えば6から10）だけをアクティブとしておくことで、操作性を高めることができます。

デフォルトでは100全てのプリセットがアクティブとなっています。システムモードでアクティブプリセットのレンジを選択することができます。

1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにUTILITYが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにPRESET RANGEが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、選択できるプリセットの最大値を1～100の範囲で設定します。
7.左側のフットスイッチを押し、選択できるプリセットの最小値をL1から最大値までの範囲で設定します。
8.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

プリセットの保存

プリセットは以下の方法でセーブし、変更を保存します。
1.Encoderを数秒間ホールドすると、現在のプリセットナンバーと10文字のプリセットネームが表示されます。
表示されたらEncoderを離します。プリセットナンバーが点滅し、Edited LEDが点灯します。
2.Encoderを回し、保存したいプリセットナンバーを選択します。
3.右側のフットスイッチを押すと、プリセットネームの最初の文字が点滅します。Encoderを回して文字を選択します。
4.左右のフットスイッチで編集する文字を変更できます。
5.文字を選択したら、右側のフットスイッチを長押しすることで以前に設定されていた文字を上書きすることができます。
6.プリセットを保存するには、Encoderを再度ホールドします。ディスプレイにSAVEDと表示されます。
7.数秒でセーブモードが終了します。
8.プリセットを保存せずにセーブモードを終了するには、Encoderをホールドせずにプッシュするか、中央の
フットスイッチを押します。その時、ディスプレイにはNO SAVEと表示されます。

※Encoderノブは必ずホールドしてください。Encoderノブをただ押すだけだと、プリセットが保存されません。新しいプリセットを保存すると、以前のプリセットは上書きされます。プリセットを保存する時、そのまま行うと現在のプリセットに上書き保存を行います。プリセットの保存先はしっかりと確認してください。
※プリセットネームで最初の文字を編集中、左側のフットスイッチを押すと最後の文字の編集に移ります。
※プリセットネームの最後尾には文字を追加するための空白があります。これは消去できません。
※プリセットネームは最大16文字まで保存できます。

プリセットの管理
プリセットを保存する際、そのプリセットを使う状況を考えて行います。例えば同じ楽曲で使う2つのプリセットを保存する際、片方をメロで、片方をサビで使う、等です。それらのプリセットは隣のプリセットナンバーに保存する方が効果的です。
こうすれば、フットスイッチ1発でプリセットを切替えられます。

※プリセットを保存する際、現在アクティブのプリセットナンバー以外に保存をすると、保存をした先のプリセットナンバーがアクティブとなります。例えば、現在のプリセットナンバーが1で、10に保存をした時、プリセットナンバー10がアクティブとなります。

AUXスイッチ

リアパネルのAUX SWITCHジャックには、3つの独立したモメンタリスイッチ“AUXスイッチ”を接続することもできます。
このモメンタリスイッチはステレオケーブルを使用して接続するもので、Tip、Ring、Tip+Ringを使用します。

SpaceにはPresetモードとPlayモードがあります。AUXスイッチはそれらのモードを即座に切り替えることもできます。
AUXスイッチを接続しても、Space本体のフットスイッチは使用できます。ローカルフットスイッチは常にアクティブです。AUXスイッチには、様々な機能を割り当てることが出来ます。例えばタップテンポスイッチやHotSwitch、プリセット選択スイッチなどです。
また、AUXスイッチではパラメータの値を切り替えることもできます。例えば、AUXスイッチでDecayを1秒から5秒に切り替えることもできます。AUXスイッチのプログラムについては、システムモードの項目を参照してください。

※AUXスイッチの接続には、必ずステレオケーブルを使用して下さい。
※ラッチングトグルスイッチ（ラッチタイプ）は使用できません。モメンタリータイプ（アンラッチタイプ）を使用して下さい
※TipとRingのフットスイッチを同時に押すと、Tip+Ringスイッチとして判別されます。これを応用し、2つのフットスイッチで3つの機能を使うこともできます。

MIDI

SpaceにはMIDIインプットとアウト/スルー端子を装備しています。MIDIでは下記のことができます。
1.バイパス/アクティブの切替え
2.プリセットのロード
3.HotSwitchの切替え
4.パラメータの値を変更
5.MIDIクロックによるテンポ設定
6.MIDIクロックソースとしてSpaceを使用
7.Spaceのノブやスイッチ、Spaceに接続したエクスプレッションペダルやAUXスイッチで外部MIDIデバイスをコントロール
8.プリセットやシステムセッティングをコンピュータにダンプ（バックアップ）とロード（レストア）
9.MIDIプログラムチェンジでのバイパス/アクティブコントロール

SpaceではMIDIインプット/アウトプットの端子を自動的にUSB、DIN5で判別します。USBが接続された場合、DIN5 MIDIアクティビティ（MIDIスルー等）は無視されます。MIDIセットアップの詳細についてはシステムモードの項目を参照してください。
また、MIDI機能の一覧はこのユーザーガイドの後段に掲載しています。

Tempoの設定

Tempo ON/OFF
Tempoは、Tempoボタンを押すことでON/OFFが可能です。TempoがONの時は、ディスプレイにテンポレートが表示され、Tempo LEDがテンポに合わせて点滅します。TempoがOFFの時にはTempo LEDは点灯しません。

タップテンポ
PlayモードではTapフットスイッチはタップテンポとして使用できます。TempoがONの時はディスプレイにテンポがBPMで表示されます。

※AUXスイッチをタップテンポに設定している時、ディスプレイにはPresetモードでもテンポの値が表示されます。

グローバルテンポ
Tempoの値はプリセットごとに保存されています。ですが、場合によりプリセットを変更してもテンポを変更したくない時もあります。そんな時にはシステムのGLOBALコマンドを使用します。グローバルテンポがONの時、Tempoの値はプリセットごとに設定された値を無視し、現在設定されているテンポを継続します。設定は以下のように行います。
1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにGLOBALが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにTEMPOが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、ONかOFFを選択します。
7.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

テンポとパラメータの微調整

テンポの微調整
Encoderノブは、テンポの微調整に使用可能です。TempoがONの時にテンポはBPMで、TempoがOFFの時にはミリ秒で表示されます。
Playモードで右側のフットスイッチをタップすると、テンポの値が表示されます。この時、Encoderノブを回すことでテンポの微調整が行えます。
タップテンポでは難しい、細かな値の調整が行えます。調整中、ディスプレイのテンポは常にアップデートされます。
数秒後、Encoderノブは微調整機能が解除されます。

パラメータの微調整
Encoderノブはパラメータの微調整としても使用可能です。Encoderノブを使うには、Playモードでまず設定したいパラメータのコントロールノブを動かします。Encoderノブを動かすと、ディレイタイムを調整できます。調整中、ディスプレイのディレイタイムは常にアップデートされます。数秒後、Encoderノブは微調整機能が解除されます。

プリセット、システムセッティングのダンプ（バックアップ）

現在のエフェクト、設定したプリセット、システムセッティングはMIDI SysExを使用してコンピュータやMIDIデバイスにダンプすることができます。SysExダンプはMIDI System Exclusive Messageで、SpaceからMIDIシーケンサーやコンピュータに送信できます。Spaceのプリセットやシステムセッティングは後からレストアすることができ、例えば以前のプロジェクトで使用したセッティングを読み込んだり、各種セッティングのバックアップをとっておく際に有効です。

プリセット/システムセッティングのダンプは下記のように行います。
1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにMIDIが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにDUMPが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、ALL（全て）、CURRENT（現在アクティブなエフェクトのセッティングのみ）、PRESETS（プリセットのみ）、SYSTEM（システムセッティングのみ）を選択します。
7.SysExダンプを開始します。
8.しばらく待つと、ダンプが完了します。
9.ダンプが完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

※CURRENT を選択すると、現在ロードされているプリセットだけがダンプされます。PRESETを選択すると全てのプリセットが、ALLを選択すると全てのプリセットとシステムセッティングがダンプされます。SYSTEMを選択すると、システムセッティングのみがダンプされます。

プリセットとシステムセッティングのレストア
MIDI SysExを使用してプリセットとシステムセッティングをレストアすることができます。SpaceのSysEx IDナンバーは1～16に設定してください。
MIDI SysEx IDナンバーの設定は下記のように行います。

1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにMIDIが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにSYS IDが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、SysEx IDナンバーを1～16で設定します。
7.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

ルーティング

Spaceでは、プリセットによってルーティングを変更することができます。例えばギターアンプの前とギターのエフェクトループの中、または歪み系エフェクトの前と後のように、プリセットによってそのエフェクトの接続を使い分けることができます。
Spaceでは、モノラルで使用する場合に限り、システムモードのUTILITY/ROUTING項目を使用して2系統のインプットとアウトプットを使用してプリセットごとにルーティングを変更することができます。
このモードは、使用している機材や接続によっては使用することでハウリングを引き起こしたりする場合もあるため、設定は慎重に行って下さい。また、分からない場合はNORMALに設定してください。

1.Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードに入ります。
2.ディスプレイにUTILITYが表示されるまでEncoderノブを回します。
3.Encoderノブを押します。
4.ディスプレイにROUTINGが表示されるまでEncoderノブを回します。
5.Encoderノブを押します。
6.Encoderノブを回し、NORMAL、PRE.PST、WET.DRYを選択します。
7.設定が完了したらEncoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドし、システムモードを終了します。

※外部機材との接続方法などにより、フィードバックを引き起こす場合があります。設定を変更する際は必ずアンプ等の音量を落としてから行って下さい。

ノーマル（NORMAL）

インプット/アウトプット端子をスタンダードなモノラル/ステレオ接続に使用します。

Pre/Post（PRE.PST）

Pre/Postモードでは、プリセットによりストンプボックスエフェクトのシグナルチェーンの位置を変更することができます。
例えば、他のエフェクトの前に接続したいエフェクト（Pre）と、他のエフェクトの後に接続したいエフェクト（Post）があります。アンプの前とアンプのエフェクトループなども同様です。この設定はプリセットごとにPreとPostを設定することが出来ます。

PRE：Input 1からのモノラルシグナルにエフェクトをかけ、Output 1から出力します。Input 2はOutput 2に直結します。KillDryが設定されている時、Output 2の出力はミュートされます。バイパス時にはOutput 1は常にドライとなります。

POST：Input 2からのモノラルシグナルにエフェクトをかけ、Output 2から出力します。Input 1はOutput 1に直結します。KillDryが設定されている時、Output 2の出力はミュートされます。バイパス時にはOutput 1は常にドライとなります。

PRE/POSTモードでは下記のオプションが追加されます。
1.左側のフットスイッチをホールドし、ディスプレイにアウトプットレベルを表示します。フットスイッチはまだホールドしています。
2.ディスプレイにPRE（デフォルト）、またはPOSTと表示されるまでEncoderを押し、ホールドします。
3.Encoderノブを回してセッティングを設定します。ここまでフットスイッチをホールドしています。
4.フットスイッチを離します。プリセットのアクティブ/バイパス設定が前の状態に戻ります。
5.変更を保存したい場合はプリセットをセーブします。プリセットをセーブしなければ、この設定はロストします。

Pre/Postモードで、インプットスウェルとアウトプットスウェルはWetチャンネルでのみ動作します。

Wet/Dry（WET.DRY、STEREO）

Wet/Dryモードでは、1つまたは2つのインプットを使用します。片方のアウトプットはドライ、すなわちインプットと同じ音を出力し、もう片方からモノラルエフェクトを出力します。インプットシグナルがステレオの場合、左右のチャンネルのシグナルがミックスされ、モノラルとして扱われます。インプットを1つしか使用しない場合はInput 1に接続してください。

Wetの接続はプリセットごとに選択出来ます。プリセットによってOutput 1をウェットにしたり、Output 2をウェットにしたり、さらにノーマルステレオアウトプットを選択したりできます。例えば2台のアンプを使用し、片方にだけエフェクトをかけたり、もう片方にだけ別のエフェクトをかけたり、両方のアンプを使用してステレオエフェクトを出力したりすることができます。

Wet/Dryモードでは下記のオプションが追加されます。
1.左側のフットスイッチをホールドし、ディスプレイにアウトプットレベルを表示します。フットスイッチはまだホールドしています。
2.ディスプレイにWET1（デフォルト）、WET2、またはSTEREOと表示されるまでEncoderを押し、ホールドします。
3.Encoderノブを回してセッティングを設定します。ここまでフットスイッチをホールドしています。
4.フットスイッチを離します。プリセットのアクティブ/バイパス設定が前の状態に戻ります。
5.変更を保存したい場合はプリセットをセーブします。プリセットをセーブしなければ、この設定はロストします。

WET1：Output 1からウェットシグナルが出力されます。Output 2からはドライシグナルが出力されます。
バイパス時、KillDryがセットされていればOutput 1がミュートされ、Output 2が常にドライとなります。

WET2：Output 2からウェットシグナルが出力されます。Output 1からはドライシグナルが出力されます。
バイパス時、KillDryがセットされていればOutput 2がミュートされ、Output 1が常にドライとなります。

Wet/Dryモードで、インプットスウェルとアウトプットスウェルはWetチャンネルでのみ動作します。

システムモード

システムモードはシステム全体に関わる設定を行います。バイパスやAUXスイッチ、エクスプレッションペダル、MIDI等の設定はここで行います。

システムモードの起動/終了

システムモードに入るには、Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドします。システムモードを終了する際にも同様に、Encoderノブと右側のフットスイッチを同時に数秒間ホールドします。システムモードに入ると、必ずトップレベルメニューの選択から始まります。システムモード中は左右のフットスイッチLEDが赤色に点滅し、スペシャルなモードであることを示します。また、このモードでは中央のフットスイッチのLED、エフェクトインジケータLED、Tempo LEDは点灯しません。

システムモードナビゲーション

システムモード内のメニューは、基本的に下記のとおりに移動することが出来ます。

Encoderノブを押す：より深層のメニューに入ります。
Encoderノブを回す：メニュー内の項目を選択したり、パラメータの変更を行います。
中央のフットスイッチを押す：より上層のメニューに戻ります。

選択中のメニューに2つのフィールドがある場合、左右のフットスイッチでフィールドを切替えることができます。この時、片方のLEDが点滅し、現在表示されている側のフィールドを表します。例えば左側のLEDが点滅していれば、ディスプレイに左側のフィールドが表示されていて、右側のフットスイッチでフィールドを切替えることができます。

ヒント：中央のフットスイッチは常にメニューツリーの上層に戻ります。
　　各種設定を行いたい時はすぐにトップレベルメニューにまで戻ることができます。

システムメニューツリー

システムモードのトップレベルメニューにはBYPASS、AUX SWITCH、MIDI、GLOBAL、UTILITYの項目があります。
各項目、選択肢の()内は選択可能な項目です、デフォルト設定は**太字**で表示しています。

BYPASS：バイパスモードの選択
システムモードに入り、Encoderノブを回して、BYPASSを選択し、Encoderノブを押せばバイパスセッティングモードに入ります。
EncoderノブでBYPASS TYPEとKILLDRYを設定できます。

・BYPASS TYPE：バイパスタイプの選択（DSP、RELAY、DSP+FX）
Encoderノブを押し、Encoderノブを回してDSP、RELAY、DSP+FXからバイパスタイプを選択します。

DSPを選択すると、DSPのインプットとアウトプットがバイパス時に直結され、一切のエフェクトプロセッシングを通りません。
RELAYを選択すると、バイパス時にインプットとアウトプットが直結された“ハードワイヤー”トゥルーバイパスとなります。
DSP+FXを選択すると、バイパス時にDSPのインプットとアウトプットを直結し、バッファをかけてアウトプットします。同時に、
エフェクトのTail（最後の響き）を残し、ミックスします。エフェクトバイパス時、自然にエフェクトのかかりをなくすことができます。

中央のフットスイッチを押せばBYPASSメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・KILLDRY：キルドライの設定（NO/YES）
Encoderノブを押し、キルドライ設定の無効と有効を切替えます。

YESを選択すると、ドライシグナルがアウトプットからカットされ、100% Wetレベルで出力されます。コントロールは、キルドライを有効にするとWet Levelコントロールとなります。

中央のフットスイッチを押せばBYPASSメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

AUX SWITCH：AUXスイッチのプログラム
3つまでのAUXスイッチを接続し、プリセットパラメータやシステムコントロールを操作することができます。3つのAUXスイッチはリアパネルのAUX SWITCH端子にステレオ1/4インチフォンプラグで接続します。3つのスイッチはTIP、RING、T+Rで表示されます。それぞれTip、Ring、Tip+Ringです。TipとRingのスイッチを同時に押すとTip+Ringとして認識されます。AUXスイッチの接続には必ずステレオケーブルを使用してください。

AUXスイッチの設定は、まずEncoderノブを押し、AUX SWITCHを選択します。ここには2つのフィールドがあり、フットスイッチで編集するフィールドを切替えられます。LEDが点滅し、表示しているフィールドを示します。例えば左側のLEDが点滅していれば、ディスプレイ左側のフィールドを編集していて、右側のフットスイッチでフィールドを切替えることができます。

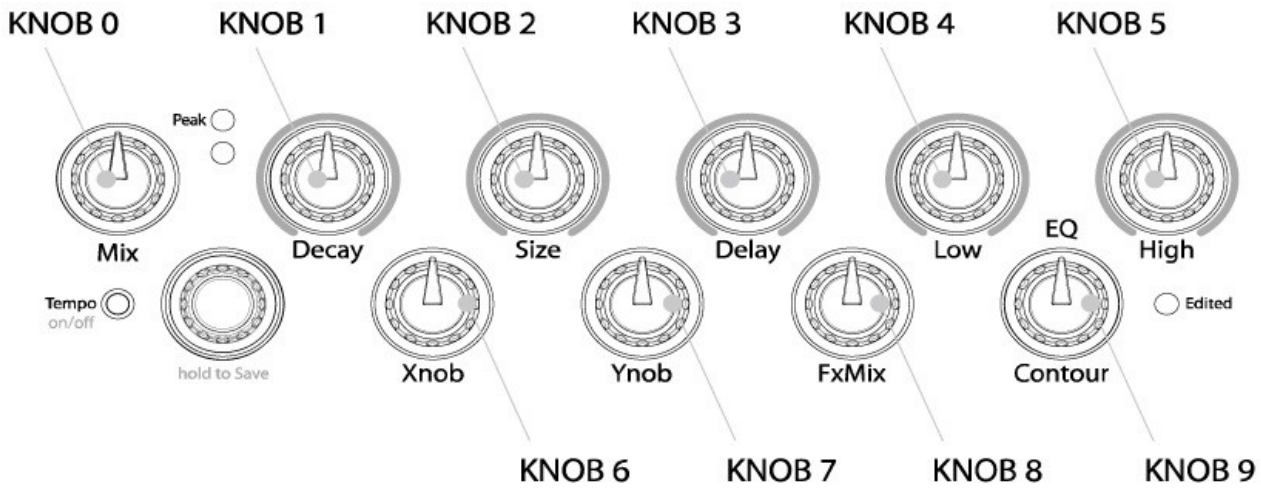
スイッチを設定する際は、まずSpaceの機能（ディスプレイの左側のフィールド）を選択し、その後必要なコントロール（例えばMix等）を設定します。

AUXスイッチにはデフォルトで下記の機能が割り当てられています。

TIP ： BYPASS
RING ： HOTSW
TIP+RING ： TAP

・AUXスイッチによるコントロールのセットアップ
Encoderノブを回し、AUXスイッチのコントロールを設定します。ここでは各種パラメータや機能をコントロールすることもできます。設定できる項目は下記のとおりです。

BYPASS：バイパス/アクティブの切替え。バイパスタイプはBYPASSの項目で設定します。
PRE+：フットスイッチを踏むとプリセットナンバーが上昇します。
PRE−：フットスイッチを踏むとプリセットナンバーが下降します。
TAP：タップテンポスイッチを割り当てます。
HOTSW：HotSwitchを割り当てます。
PLY/PRE：PlayモードとPresetモードを切替えます
KB0～KB9：ディスプレイの表示幅は限られているため、各パラメータのコントロールはパラメータネームではなくノブ番号で表示されます。どのノブがどの番号かは下図で示します。
FS1～3：オルタナティブモード（SpaceがPresetモードの時、AUXスイッチをPlayモードのスイッチとして、Playモードの時にAUXスイッチをPresetモードのスイッチとして動作させます。FS1が左、FS2が中央、FS3が右のフットスイッチです。）
PEDAL：AUXスイッチでエクスプレッションペダルに割り当てたプリセットのパラメータをエクスプレッションペダルを踏む代わりにAUXスイッチで切り替えます。



AUXスイッチを使用して様々なパラメータをON/OFFコントロールのように切り替えることができます。
パラメータコントロールノブを選択した後、パラメータの2つの値を設定します。最小値（MIN VAL）と最大値（MAX VAL）です。それぞれの値はフットスイッチが踏まれるごとに切り替わります。

パラメータコントロールノブを指定し、ディスプレイにKB0～KB9が表示された時、左側のフットスイッチを踏むことでMIN VALが表示されます。当該のコントロールノブを回し、最小値を設定します。例えば、KB0を選択した時はMixコントロールノブを回して最小値を設定します。ディスプレイに、今設定されているMIN VALが表示されます。
再度左側のフットスイッチを押せば最大値、MAX VALの設定に移ります。当該のコントロールノブを回して最大値を設定します。ディスプレイに、今設定されているMAX VALが表示されます。

このモードでコントロールするパラメータは全てのプリセットに割り当てられます。例えばAUXスイッチにDecay（KB1）を割り当て、MIN VALを1秒、MAX VALを2秒に設定すれば、フットスイッチでディケイタイムを切り替えることができます。そして、そのまま別のエフェクトやプリセットを選択すれば、そのエフェクトやプリセットでのDecayノブに割り当てられたコントロールを操作することができます。

※プリセットが選択されると、AUXスイッチに割り当てられたパラメータはMIN VALとなります。プリセットロード後に初めてスイッチを押すと、パラメータはMAX VALに切り替わります。

・外部コントロールソースの設定
右側のフットスイッチを押すと、AUXスイッチの中から1つのスイッチを選択します。AUXスイッチは2種類の選択方法があります。
マニュアルセレクトとLearnモードです。

マニュアルセレクトでは、Encoderノブを回してAUXスイッチを選択します。
TIP：ジャックのTipに接続されたスイッチです。
RING:ジャックのRingに接続されたスイッチです。
T+R：ジャックのTip+Ringに接続されたスイッチです。

TIP_MOM、RING_MOM、T+R_MOMと表示されるものはモメンタリーコントロールです。コントロールノブの割り当てにのみ設定でき、踏んでいる間だけパラメータが切り替わります。

Learnモードで外部コントロールソースを選択する時、再度右側のフットスイッチを押します。ディスプレイにLEARNと表示され、SpaceはAUXスイッチのシグナルを待ちます。ここで設定したいAUXスイッチを押すことで自動的に割り当てられます。右側のフットスイッチを押すことでLEARNモードを終了し、マニュアルセレクトに戻ります。

左右のフットスイッチを使うことで割り当てる機能とスイッチの表示を切替え、自在なセッティングが行えます。
AUXスイッチコントロールのデフォルトセッティングは下記のとおりです。
BYPASS<>TIP
HOTSW<>RING
TAP<>T+R

※PRE+、PRE−、PLY/PRE、KB0～KB9、FS1～FS3、PEDALのコントロールは割り当てられておらず、ディスプレイには---と表示されます。

※1つのスイッチに複数のコントロールを割り当てることもできます。例えばTIPにBYPASSとHOTSW、KB6…etc。
これは上手くお使いいただければとても有用ですが、基本的に1つのスイッチに1つのコントロールを割り当てる方が扱いやすくなります。新しいコントロールを割り当てる時、以前に設定されていたコントロールが競合しないかを確認し、競合する場合は設定を解除(---)してからお使い下さい。

設定が完了すれば、中央のフットスイッチを押し、トップレベルシステムメニューに戻ります。

MIDI：MIDI機能
システムモードに入り、Encoderノブを回して、MIDIを選択し、Encoderノブを押せばMIDI機能のセッティングモードに入ります。
Encoderノブを回し、MIDIプログラムマップやMIDIチャンネル、MIDIデータバンプなどの機能を選択します。

・RCV CHANNEL：MIDIレシーブチャンネル（OFF、OMNI、1～16）
Encoderノブを押し、EncoderノブでMIDIレシーブチャンネル（MIDIシグナルを受信するチャンネル）を選択します。
1～16のMIDIチャンネルナンバーを選択するか、OFFでMIDIを受信しない設定、またはOMNIで全てのMIDIチャンネルを受信する設定が行えます。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・XMT CHANNEL：MIDIトランスミットチャンネル（1～16）
Encoderノブを押し、EncoderノブでMIDIトランスミットチャンネル（MIDIシグナルを送信するチャンネル）を選択します。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・RCV CTL：MIDI CCメッセージの受信
RCV CTLでは外部MIDIコンティニュアスコントロール（CC)メッセージを使用して各種コントロールの割り当てやシステムコントロールを行います。Spaceの好きなパラメータ、例えばMixコントロールを外部からコントロールすることができます。MIDI BendやMIDI CCでコントロールしたいものを選択できます。

EncoderでRCV CTLを選択すると、2つのフィールドがあります。左側のフィールドはコントロールに割り当てるものを、右側のフィールドにはコントロールソース（MIDI CCナンバー等）が表示されています。ここでは左側のフィールドで編集するものから説明します。
左側のLEDが点滅していなければ、左側のフットスイッチを押して左側のフィールドに移動して下さい。

・コントロールパラメータの設定
Encoderノブで外部コントロールに割り当てるパラメータや機能を選択します。外部からコントロールできるパラメータや機能は下記のとおりです。
BYPASS：ユニットのバイパス
PRE+：プリセットナンバーが上昇
PRE−：プリセットナンバーが下降
TAP：タップテンポスイッチ
HOTSW：Hotswitch
PLY/PRE：PlayモードとPresetモードを切替え
ACTIVE：アクティブ（エフェクトONのみ。バイパスはできません。）
TOGGLE：アクティブとバイパスの切替え
KB0～KB9：パラメータコントロールノブ
FS1：左のフットスイッチ
FS2：中央のフットスイッチ
FS3：右のフットスイッチ
PEDAL：フットペダル
ISW：インプットスウェル
OSW：アウトプットスウェル

パラメータコントロールノブは、それぞれ最小値と最大値を設定します。
パラメータコントロールノブを指定し、ディスプレイにKB0～KB9が表示された時、0～127のMIDI CCの値でパラメータの値のレンジを設定できます。左側のフットスイッチを踏むことでMIN VALが表示されます。Encoderノブを回し、最小値を設定します。
再度左側のフットスイッチを押せば最大値、MAX VALの設定に移ります。Encoderノブを回して最大値を設定します。

MIDI CCは0～127の値を送信します。最小値はMIDI CCが0を、最大値はMIDI CCが127を送信した時に割り当てられます。

これらのパラメータは全てのプリセットに有効になります。

※最小値と最大値は見かけ上のもので、実際には最小値に最大値より大きな値を設定することも出来ます。この時、MIDI CCの値が上がるとパラメータの値が下がります。

※複数の外部コントローラーに同じパラメータを割り当てることもできます。新しいコントロールを割り当てる時、以前に設定されていたコントロールが競合しないかを確認し、競合する場合は設定をクリアしてください。クリアするにはパラメータ/機能を選択し、MIDI CCを---に設定して下さい。

・外部コントロールソースの設定
右側のフットスイッチを押し、外部コントロールソースフィールドの編集を行います。ここでは2種類の選択方法があります。
マニュアルセレクトとLearnモードです。

マニュアルセレクトでは、シンプルにEncoderノブを回してMIDIソースを選択します。
---：何も選択されていません。
BND：MIDIピッチベンドを使用します。
C0～C99：MIDI CCメッセージの0～99です。

Learnモードでコントロールソースを選択する場合、再度右側のフットスイッチを押します。ディスプレイにLEARNと表示され、SpaceはMIDIのシグナルを待ちます。ここで設定したいMIDIメッセージを送信することで自動的に割り当てられます。
右側のフットスイッチを押すことでLEARNモードを終了し、マニュアルセレクトに戻ります。

左右のフットスイッチを使うことで割り当てる機能とスイッチの表示を切替え、自在なセッティングが行えます。デフォルトパッチでは、パラメータ/機能は---に設定され、何も割り当てられていません。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・XMT CC：コントロールノブでMIDI CCを送信する。
デフォルトパッチは下記のとおりです。
PDL＞C15
KB0＞C22
KB1＞C23
・
・
・
・
・
KB9＞C31

XMT CCはSpaceのコントロールノブやエクスプレッションペダルをMIDIコントローラーとして使用することができます。

Encoderノブを押してXMT CCを選択すると、2つのフィールドがあります。左側のフィールドはコントロールソース、右側のフィールドにはコントロールに割り当てるものが表示されています。ここでは左側のフィールドで編集するパラメータを説明します。左側のLEDが点滅していなければ、左側のフットスイッチを押して左側のフィールドに移動して下さい。

・コントロールソースの選択
Encoderノブを回してコントロールソースを選択します。下記から選択できます。
PEDAL：エクスプレッションペダル
KB0～KB9：パラメータコントロールノブ
TIP：AuxスイッチのTIP
RING：AuxスイッチのRING
T+R：AuxスイッチのTIP+RING

・コントロールソースの割り当て
右側のフットスイッチでMIDI CCをどのコントロールソースに割り当てるかを設定できます。下記から選択できます。
OFF：コントロールソースを割り当てません。
C0～C99：MIDI CCの0～99を割り当てます。

左右のフットスイッチを切替えることでソースと割り当てを切替えて表示し、様々なセッティングが行えます。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・RCV MAP：MIDIプログラムチェンジレシーブマップの制作
MIDIプログラムチェンジマップは、手持ちの様々なMIDIコントローラーを使用してSpaceのプリセットを自在に呼び出すことができます。コンパクトMIDIコントローラーはもちろん、MIDIシーケンサー等でもコントロールできます。Encoderノブを押し、RCV MAPを選択します。この機能ではMIDIプログラムチェンジメッセージを受信した時に呼び出すプリセットを設定します。

ディスプレイの左側のフィールドにはプログラムナンバー（0～127）が表示され、右側のフィールドにはプリセットナンバー（1～100）とTOGGLE、BYPASS、ACTIVE、OFFが表示されます。

MIDIプログラムチェンジナンバーの選択は2種類の方法があります。マニュアルセレクトとLearnモードです。マニュアルセレクトの場合、左側のフットスイッチLEDが点滅している時にEncoderノブを回してプログラムナンバーを選択します。

Learnモードを使用する場合、再度左側のフットスイッチを押します。SpaceはMIDIのシグナルを待ちます。ここで設定したいMIDIプログラムチェンジナンバーを送信することで自動的に割り当てられます。左側のフットスイッチを押すことでLEARNモードを終了し、マニュアルセレクトに戻ります。

右側のフットスイッチを押し、バンクプリセットフィールドへと移動します。Encoderノブを回し、プリセットを選択します。

他のプログラムナンバーを他のプリセットにマッピングする場合、左側のフットスイッチを再度押し、設定したいプログラムナンバーを選択します。また右側のフットスイッチでプリセットナンバーを選択します。

デフォルトマッピングでは、プログラムナンバー0～99がプリセットナンバー1～100に割り当てられています。

MIDIプログラムチェンジを使用してプリセットをロードする時、メッセージでユニットのバイパスセッティングも同時に設定できます。
右側のフットスイッチLEDが点滅中、Encoderノブを反時計回りに回してバイパスセッティングを選択できます。
OFF：バイパスセッティングを行いません。（バイパスセッティングを変更しません。）
BYPASS：プリセットロード時にSpaceをバイパスにします。
ACTIVE：プリセットロード時にSpaceをアクティブにします。
TOGGLE：プリセットロード時にSpaceがバイパスならアクティブに、アクティブならバイパスにします。

・XMT MAP：MIDIプログラムチェンジトランスミットマップの制作
Presetモードでは、フットスイッチでプリセットを読み込んだ時、MIDIプログラムチェンジメッセージをMIDI OutやUSBから送信できます。例えば他のEventideストンプボックスを始めとするMIDI機器のプリセット等を同時に変更することができます。

MIDIプログラムチェンジトランスミットマップの制作には、Encoderノブを押してXMT MAPを選択します。
ディスプレイの左側のフィールドにはプリセットナンバー（1～100）が、右側のフィールドにはOFF、またはプログラムナンバー（0～127）が表示されます。

デフォルトマッピングでは、プログラムナンバー0～99がプリセットナンバー1～100に割り当てられています。

左側のフットスイッチを押し、プリセット/エフェクトフィールドに移動します。Encoderノブを回してプリセットを選択します。
右側のフットスイッチを押し、プログラムナンバーフィールドへ移動します。Encoderノブを回してプログラムナンバーを選択します。

※MIDIプログラムチェンジナンバーを送信するには、MIDIプログラムチェンジトランスミットがONになっている必要があります。
デフォルトセッティングはOFFです。MIDIメニューの中で設定できます。

※Spaceのプリセットが MIDIプログラムチェンジメッセージで呼び出された時、ここで設定したMIDIプログラムチェンジメッセージは送信されません。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・CTL XMT：MIDI CCメッセージの送信設定（ON/OFF）
Encoderノブを押し、CTL XMTを選択します。Encoderノブを回してMIDI CCメッセージを送信するかどうかを設定します。
このセッティングはパラメータノブでMIDIコントロールメッセージを送信するかを決定します。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・PGM XMT：MIDIプログラムチェンジメッセージの送信設定（ON/OFF）
Encoderノブを押し、PGM XMTを選択します。Encoderノブを回してMIDIプログラムチェンジメッセージを送信するかどうかを設定します。ONの時、プリセットをフットスイッチで選択するとMIDIプログラムチェンジメッセージが送信されます。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・SYS ID：MIDI SysEx ID（1～16）
Encoderノブを押し、SYS IDを選択します。Encoderノブを回してMIDI SysEx IDを設定します。プリセットやシステムセッティングのバックアップ、レストアに使用します。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・OUTPUT：MIDI Outの設定（XMT、THRU、THRU+C、MERGE）
Encoderノブを押し、OUTPUTを選択します。Encoderノブを回してMIDIアウトプットモードを下記から選択します。
XMT：SpaceのMIDIデータだけを送信します。MIDIインプットのデータは送信されません。
THRU：Spaceに送信されたMIDIデータをそのまま送信します。
THRU+C：Spaceに送信されたMIDIデータに加え、Spaceでジェネレートしたクロックを送信します。
MERGE：Spaceに送信されたMIDIデータをコピーし、新たに送信し直します。

※OUTPUTがTHRUに設定されている時、SpaceのMIDIトランスミット機能は無効となります。

※THRU+CとMERGEを設定した時、大きすぎるMIDIアクティビティを受信すると、Spaceの動作が重くなることがあります。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・DUMP：ダンプセレクト（ALL、ACTIVE、PRESET、SYSTEM）
Encoderノブを押し、DUMPを選択します。Encoderノブを回してSysExダンプを通してバックアップする内容を設定します。
ALL：全てのプリセットとシステムセッティングをバックアップします。
ACTIVE：選択されているプリセットセッティングだけをバックアップします。
PRESET：100のプリセットを全てバックアップします。
SYSTEM：システムセッティングだけをバックアップします。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・MIDICLK IN：MIDIインプットクロックの設定（ON/OFF）
Encoderノブを押し、MIDICLK INを選択します。Encoderノブを回し、MIDIクロックを受信するかどうかを設定します。
ONの時、入力されたMIDIクロックはTapコントロールに代わり、テンポソースとして使用します。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・MIDICLK OUT：MIDIアウトプットクロックの設定（ON/OFF）
Encoderノブを押し、MIDICLK OUTを選択します。Encoderノブを回し、MIDIクロックを送信するかどうかを設定します。
ONの時、SpaceはテンポをMIDIクロックとして出力します。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・CLK FILTER：MIDIクロックフィルタの設定（ON/OFF）
Encoderノブを押し、CLK FILTERを選択します。Encoderノブを回してMIDIクロックフィルタのON/OFFを設定します。
ONの時、Spaceは入力されたMIDIクロックをフィルタリングします。MIDIクロックが不安定な時などに使用します。
フィルタリング処理を行うことでMIDIクロックスピードが変わったり、遅延が起こる場合もあります。

中央のフットスイッチを押せばMIDIメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

GLOBAL：グローバルセッティング
システムモードに入り、Encoderノブを回してGLOBALを選択します。EncoderノブでMIXやTEMPOなどを選択できます。

・MIX：グローバルMIX（ON/OFF）
Encoderノブを押し、MIXを選択します。Encoderノブを回し、グローバルMIXの設定を行います。Mixコントロールはプリセットごとに設定されていますが、プリセットチェンジでMixを変化させたくない場合にグローバルMIXを使用します。
グローバルMIXをONにすると、全てのMixセッティングがグローバルMIXの設定に変わります。

中央のフットスイッチを押せばGLOBALメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・TEMPO：グローバルTEMPO（ON/OFF）
Encoderノブを押し、TEMPOを選択します。Encoderノブを回し、グローバルTENMPOの設定を行います。テンポはプリセットごとに設定されていますが、プリセットチェンジでテンポを変化させたくない場合にグローバルTEMPOを使用します。
グローバルTEMPOをONにすると、全てのテンポセッティングがグローバルTEMPOの設定に変わります。

中央のフットスイッチを押せばGLOBALメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・INSWELL：インプットスウェル（ON/OFF）
Encoderノブを押し、INSWELLを選択します。Encoderノブでグローバルインプットスウェルの ON/OFFを設定します。グローバルインプットスウェルがONの時、プリセットごとの設定にかかわらずインプットスウェルは常にアクティブとなります。

中央のフットスイッチを押せばGLOBALメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・OUTSWELL：グローバルアウトプットスウェル（ON/OFF）
Encoderノブを押し、OUTSWELLを選択します。Encoderノブでグローバルアウトプットスウェルの ON/OFFを設定します。グローバルアウトプットスウェルがONの時、プリセットごとの設定にかかわらずアウトプットスウェルは常にアクティブとなります。

中央のフットスイッチを押せばGLOBALメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

UTILITY：ユーティリティ
システムモードに入り、Encoderノブを回してUTILITYを選択します。
Encoderノブを押せば、様々なユーティリティの設定が行えます。

・ROUTE：ルーティングモードの設定（NORMAL、PRE.PST、WET.DRY）
Encoderノブを押し、ROUTEを選択します。Encoderノブでルーティングモードの設定ができます。
ルーティングモードの詳細についてはユーザーガイドのルーティングの項目を参照してください。

中央のフットスイッチを押せばUTILITYメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・KNOB MODE：ノブの動作の設定（NORMAL、CATCHUP、LOCKED）
Encoderノブを押し、KNOB MODEを選択します。Encoderノブでパラメータノブを動かした時の動作の設定ができます。
ここではノーマル、キャッチアップとロックを設定できます。キャッチアップについてはユーザーガイドのキャッチアップの項目を参照してください。ノーマルモードでは全てのノブがアクティブとなり、ノブを動かすと現在のノブの位置からパラメータを変更します。
ロックに設定すると、ノブを動かしてもパラメータが変わりません。ステージなどで設定を変更したくない時に使用します。

中央のフットスイッチを押せばUTILITYメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・SPILL：スピルオーバーの設定（1、2-5 SEC、OFF）
Encoderノブを押し、SPILLを選択します。Encoderノブでスピルオーバーの ON/OFFを設定します。スピルオーバーがOFFの時、プリセットを変更するとエコーなどの以前のプリセットのエフェクトがカットされます。スピルオーバーを有効にすると、次のプリセットのエフェクトがフェードインします。その時、スピルオーバーの時間を設定することが出来ます。デフォルトでは2秒です。

中央のフットスイッチを押せばUTILITYメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・PRESET RANGE：アクティブプリセットの設定（1-100）
Encoderノブを押してPRESETを選択し、左側のフットスイッチとEncoderノブでプリセットの最小値を、右側のフットスイッチとEncoderノブでプリセットの最大値を設定します。
アクティブプリセットはフットスイッチ、Encoderノブで選択する場合にのみ有効で、MIDIプログラムチェンジでは全てのプリセットを選択することができます。

中央のフットスイッチを押せばUTILITYメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・PEDAL LOCK：ペダルロックの設定（ON/OFF）
Encoderノブを押してPEDAL LOCKを選択し、EncoderノブでON/OFFを設定します。
ペダルロックがOFFの時、エクスプレッションペダルを使用することができます。

ONにすると、エクスプレッションペダルが使用できなくなり、全てのエクスプレッションペダルセッティングはロックされます。

中央のフットスイッチを押せばUTILITYメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・PEDAL CAL：エクスプレッションペダルキャリブレート（ON/OFF）
Encoderノブを押してPEDAL CALを選択し、EncoderノブでON/OFFを設定します。OFFをにするとエクスプレッションペダルのオートキャリブレートを行いません。

中央のフットスイッチを押せばUTILITYメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・SERIAL NO：シリアルナンバー
Encoderノブを押し、SERIAL NOを選択するとディスプレイにSpaceのシリアルナンバーが表示されます。

中央のフットスイッチを押せばUTILITYメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

・SW VERSION：ソフトウェアバージョン
Encoderノブを押し、SW VERSIONを選択すると、現在インストールされているSpaceのソフトウェアバージョンが表示されます。

中央のフットスイッチを押せばUTILITYメニューに、さらに中央のフットスイッチを押せばトップレベルメニューに戻ります。

H9 Control

5.0.0以降のバージョンのSpaceは、H9 Controlアプリケーションを使用してWindows、MACOSXなどと接続してコントロールすることができます。H9 Controlでは、無限大のプリセット、各パラメータの簡単なコントロールや新たなアルゴリズムのダウンロードなどが可能です。

H9 Controlは、Eventideのウェブサイトからダウンロードすることができます。

H9 Control for iOS
https://itunes.apple.com/us/app/h9-control/id568128041?mt=8 （iTunes Storeから検索も可能）

H9 Control App for Windows
https://www.eventideaudio.com/support/downloads/h9-control-app-windows

H9 Control App for Mac OSX 10.10
https://www.eventideaudio.com/support/downloads/h9-control-app-mac-osx-1010

H9 Controlを使用するには、Spaceと各デバイスをUSBで接続します。また、先にEventideアカウントにてSpaceのアクティベートをしておく必要があります。iOS機器と接続するには、Apple Camera Connection Kitを使用してください。

●Eventideアカウントの登録
https://www.eventideaudio.com/user/register （英語のサイトとなります。）
こちらのURLから、Eventideアカウントの作成（上部のCreate New Account）、およびお手持ちの製品の登録を行って下さい。
ユーザーネーム、メールアドレス、パスワードを登録していただきます。登録後、Eventideからご登録いただいたアドレスにメールが届きますので、そちらに記載されているURLにアクセスしていただくことで登録が完了します。

・改めてhttps://www.eventideaudio.com/ にアクセスします。ログイン状態になっていると思いますが、そうでない場合は先ほどご登録いただいたユーザーネームとパスワードでログインします。

●お手持ちのSpaceをアカウントに登録（アクティベーション）
・https://www.eventideaudio.com/ の右上にあるMy Accountをクリックします。すると次のページの右上にRegister a New Productという項目があるので、そちらをクリックします。

・Product CategoryからHardwareを選択し、続いてProductからSpaceを選択します。その後出てくるSerial numberの欄にシリアルナンバーを登録します。その他項目（Purchase store＝ご購入店、Purchase city＝ご購入場所、Purchase date＝ご購入日）は登録しなくてもかまいません。

ファクトリーセッティングのレストアとソフトウェアアップデート

ファクトリーシステムセッティングへのリセット
右側のフットスイッチとEncoderノブををホールドしながら電源を投入（アダプターの接続）を行い、ディスプレイにCLEAR SETUPと表示されるまでホールドを続けるとシステム設定を初期設定に戻すことができます。

ファクトリープリセットとシステムセッティングのリセット
中央のフットスイッチとEncoderノブをホールドしながら電源を投入し、ディスプレイにINITIALIZINGと表示されるまでホールドを続けるとプリセット全体とシステム設定を初期設定に戻します。
この操作は取り消すことが出来ませんので慎重に行って下さい。

ソフトウェアアップデート
●Eventideアカウントの登録
https://www.eventideaudio.com/user/register （英語のサイトとなります。）
こちらのURLから、Eventideアカウントの作成（上部のCreate New Account）、およびお手持ちの製品の登録を行って下さい。
ユーザーネーム、メールアドレス、パスワードを登録していただきます。登録後、Eventideからご登録いただいたアドレスにメールが届きますので、そちらに記載されているURLにアクセスしていただくことで登録が完了します。

●アップデートソフトウェアのダウンロード
ソフトウェアアップデートにはH9 Control、またはEventide Direct Updaterを使用します。
Eventide Direct Updaterは下記URLからダウンロードできます。

Eventide Direct Updater Windows
https://www.eventideaudio.com/support/downloads/eventide-direct-updater-windows

Eventide Direct Updater OSX 10.10
https://www.eventideaudio.com/support/downloads/eventide-direct-updater-osx-1010

Eventide Direct Updater Mac
https://www.eventideaudio.com/support/downloads/eventide-direct-updater-mac

・H9 Controlでのアップデート方法
お手持ちのEventideデバイスとPC/Mac/iOSを接続し、H9 Controlを起動します。初回起動時等に、Eventideアカウントのユーザーネームとパスワードの入力が必要となります。エフェクトが認識されると、内蔵しているエフェクトアルゴリズムがH9 Control上でアクティブになります。
ソフトウェア/アプリ右下、右から2番めにある「ペダル」という項目を選択し、続いて下から2番めの「ストンプボックスのソフトウェアをアップデートする」を選択することでアップデートが開始されます。
アップデートには数分程度かかることがあり、またペダルが数回再起動する場合があります。アップデートにともない、設定していたプリセットがリセットされる場合もあります。

・Eventide Direct Updaterでのアップデート方法
お手持ちのEventideデバイスとPC/Macを接続し、Eventide Direct Updaterを起動します。

・Select Eventide Deviceで対象のデバイスを、Select Update for Deviceで、アップデートしたいデバイスを選択します。アップデートファイルから直接アップデートを行う場合、ここでUpdate from Fileからアップデートファイルを直接指定します。

・Start Updateからアップデートを行います。アップデートには数分程度かかることがあり、またペダルが数回再起動する場合があります。アップデートにともない、設定していたプリセットがリセットされる場合もあります。

MIDI Impementaiton Chart

Mode 1: Omni On, Poly Mode 2: Omni On, Mono O=Yes
Mode 3: Omni Off, Poly Mode 4: Omni Off, Mono X=No

	Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1～16 1～16	1～16 1～16	
Mode	Default Messages Altered	3 × ×	1 × ×	
Note Number	True Voice	×	×	
After Touch	Key's Channels	× ×	× ×	
Pitch Bender		○	○	
Control Change	0:127	○	○	CC0～CC99
Program Change	True#	○	○	
System Exclusive		○	○	ID:XXh Bulk Dump/ Rcv only
System Common	Song Pos Song Select Tune	× × ×	× × ×	
System Real Time	Clock Commands	○ ×	○ ×	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	× × × ×	× × × ×	

Specifications

Analog I/O

Input Impedance

500k ohms (mono) 1 Meg (stereo)

Output Impedance

470 ohms

Recommended Load Impedance

10k ohms or greater

Connectors

Input 1 (mono) – ¼ inch mono phone jack

Input 2 – ¼ inch mono phone jack

Output 1 (mono) - ¼ inch mono phone jack

Output 2 - ¼ inch mono phone jack

Expression Pedal - ¼ inch mono phone jack

Aux Switch - ¼ inch stereo phone jack

USB - Type B Socket. Use USB 2.0 cables only.

AC Adaptor Jack – 5mm Barrel w/2.5mm

Pin Polarity: Pin is (+) Barrel (–)

MIDI In - Five pin DIN (Female)

MIDI Out/Thru - Five pin DIN (Female)

Power Supply

9 VDC, 500 ma, Tip hot (+)

Dimensions

English: 4.8” (H) x 7.5” (W) x 2.12” (D)

Metric: 122 (H) x 190 (W) x 54 (D) mm

Weight

2.15 lbs, 1 kG

※スペシフィケーションは予告なく変更される場合があります。

Technical Support : eventideaudio.com/support