

KORG

PERFORMANCE SIGNAL PROCESSOR

A2

EFFECT PARAMETER LIST

エフェクト パラメータ リスト



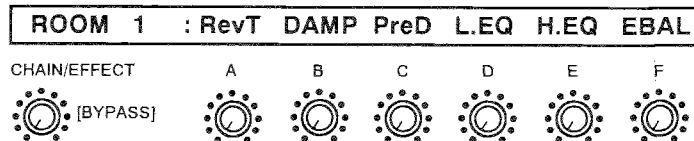
REVERB [RM1, RM2, HL1, HL2, PL1, PL2] (リバーブグループ).....	2
COMPRESSOR [COMP] (コンプレッサー)	3
DISTORTION [DST1, DST2, OVD1, OVD2] (ディストーショングループ)	3
DELAY [DLY1, DLY2, DLY3] (ディレイグループ)	4
STEREO DELAY [SDLY, XDLY] (ステレオディレイグループ)	5
MODULATION DELAY [MDL1, MDL2] (モジュレーションディレイグループ).....	6
MODULATION [CHO1, CHO2, FLN1, FLN2] (モジュレーショングループ)	7
ROTARY SPEAKER [R.SP] (ロータリースピーカー).....	8
AUTO PAN [PAN1, PAN2] (オートパングループ)	9
PARAMETRIC EQUALIZER [P.EQ] (パラメトリックイコライザー)	9
PITCH SHIFTER [PTCH] (ピッチシフター)	10
EXCITER [XCIT] (エキサイター)	10
ENSEMBLE [ENS] (アンサンブル).....	11
PHASER [PHA1, PHA2] (フェイザーグループ)	11
3 BAND EQUALIZER [EQ] (3バンドイコライザー).....	12
SPEAKER SIMULATION [SP1, SP2, SP3] (スピーカーシミュレーショングループ)	12
PEDAL PAN [PAN] (ペダルパン)	13
GATE [GATE] (ゲート).....	13
PEDAL WAH [WAH] (ペダルワウ)	14
EARLY REFLECTION [ER1, ER2, ER3] (アーリーリフレクショングループ).....	14
HARD DISTORTION [HDST, TOD] (ハードディストーショングループ)	15
AUTO WAH [WAH1, WAH2] (オートワウグループ)	16
SPACE PHASER [SPH1, SPH2] (スペースフェイザーグループ).....	17
MULTI - TAP DELAY [MTD1~MTD6] (マルチタップディレイグループ)	18
LONG DELAY [LDLY1~LDLY3] (ロングディレイグループ)	19
TEMPO DELAY [TDLY] (テンポディレイ).....	20
DYNAMIC MODULATION [DMD1, DMD2, PMD1, PMD2] (ダイナミックモジュレーショングループ)	21
4CH MIXER [MIX] (4チャンネルミキサー)	22
GATE II [GAT1, GAT2] (ゲートIIグループ).....	23
LIMITTER [LIM] (リミッター)	24
BAND CHORUS [BCH1, BCH2, BCH3, BCH4] (バンドコーラスグループ)	25
STEREO EXCITER [SXIT] (ステレオエキサイター).....	26
COMP/LIMITTER [C/LM] (コンプ/リミッター)	27
SUPER DISTORTION [SDS1, SDS2, SOD1, SOD2] (スーパーディストーショングループ)	28
HARD DISTORTION II [HD2, TOD2] (ハードディストーションIIグループ)	28
NEW 3 BAND EQUALIZER [3BEQ] (ニュースリーバンドイコライザー).....	29
MULTI - TAP CHORUS [MTC1, MTC2] (マルチタップコーラスグループ)	29
REVERB II [RM 3, HL 3, PL 3] (リバーブIIグループ).....	31
DRIVER [DRV1, DRV2, DRV3, DRV4] (ドライバーグループ).....	32
ROTARY SPEAKER II [RSP2] (ロータリースピーカーII)	32
MODULATION II [CHO3, CHO4, FLN3, FLN4] (モジュレーションIIグループ).....	34
STEREO COMP/LIMITTER LEFT [LIM L] (ステレオコンプ/リミッターレフト).....	35
STEREO COMP/LIMITTER RIGHT [LIM R] (ステレオコンプ/リミッターライト)	36
STEREO PITCH SHIFTER/DELAY [SPT1, SPT2](ステレオピッチシフターグループ)	37
SPACIAL REVERB [SRM1, SRM2, SHL1, SHL2, SPL1, SPL2] (スペイシャルリバーブグループ)	38

エフェクトパラメータ

A2では本体内に45系統、102種類のエフェクターを内蔵しています。これを素材として"チェーン"が作られています。ここでは各エフェクターのパラメータとその動きについて説明します。

REVERB [RM1, RM2, HL1, HL2, PL1, PL2] (リバーブグループ)

ホールなどの残響をシュミレーションすることによって音色に臨場感を与えるエフェクターです。



バリエーション

ROOM1 [RM 1]: ルーム系のリバーブです。

ROOM2 [RM 2]: ルーム系のリバーブです。

HALL1 [HL 1] : ホール系のリバーブです。

HALL2 [HL 2] : ホール系のリバーブです。

PLATE1[PL 1] : プレート系のリバーブです。

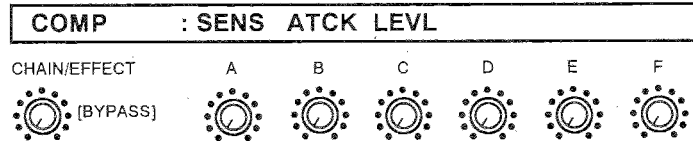
PLATE2[PL 2] : プレート系のリバーブです。

パラメータ

A	RevT	REVERVE TIME (リバーブタイム)	0.1~5.0[SEC]	リバーブタイムを設定します。
B	DAMP	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0~99	高域成分の減衰を調節します。値を大きくするほど、よりソフトなサウンドが得られます。
C	PreD	PRE DELAY (プリディレイ)	0~100[mSEC]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。
D	L.EQ	LOW EQ (ローイコライザー)	-12~12[dB]	低域成分をカット、またはブーストするゲインを設定します。
E	H.EQ	HIGH EQ (ハイイコライザー)	-12~12[dB]	高域成分をカット、またはブーストするゲインを設定します。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	エフェクト音の出カレベルを設定します。この値を大きくするとエフェクト音が大きくなります。

COMPRESSOR [COMP] (コンプレッサー)

入力信号を圧縮することにより、アタック時のピークを押さえるリミッター効果、リリースを一定に保って音を延ばすサステイン効果を得るエフェクトです。

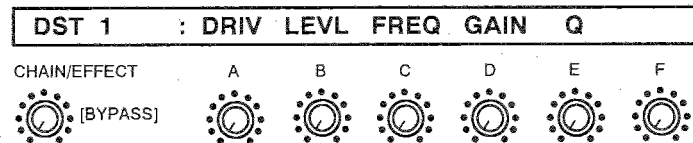


パラメータ

A	SENS	SENSITIVITY (センシティブティ)	0-100	コンプレッサーのかかり具合を設定します。0で入力した音がそのまま出力され100で効果が最大になります。
B	ATCK	ATTACK (アタック)	0-20	アタックの強さを設定します。値を大きくするほどアタックが強調されます。
C	LEVEL	LEVEL (レベル)	0-100	エフェクト音の出力レベルを設定します。

DISTORTION [DST1, DST2, OVD1, OVD2] (ディストーショングループ)

入力した音を歪ませるエフェクトです。歪みの少ないオーバードライブ系、歪みの多いディストーション系のバリエーションがあります。



バリエーション

DISTORTION1[DST1] :ディストーション系のエフェクトです。

DISTORTION2[DST2] :ディストーション系のエフェクトです。

OVER DRIVE1[OVD1] :オーバードライブ系のエフェクトです。

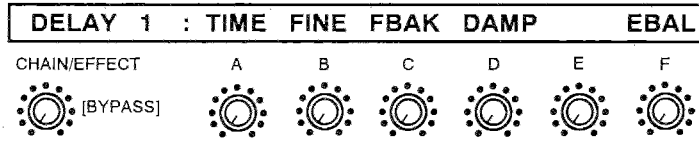
OVER DRIVE2[OVD2] :オーバードライブ系のエフェクトです。

パラメータ

A	DRIV	DRIVE (ドライブ)	0-100	歪ませる度合を設定します。
B	LEVEL	LEVEL (レベル)	0-100	エフェクト音の出力レベルを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。
C	FREQ	FREQUENCY (フリケンシー)	0.55-8.00[KHz]	ブースト/カットする中心周波数を設定します。
D	GAIN	GAIN (ゲイン)	-12-12[dB]	ブースト/カットする量を設定します。
E	Q	Q (キュー)	2.0-10.0	ブースト/カットする効果幅を設定します。この値を大きくするほど効果幅は狭くなります。

DELAY [DLY1, DLY2, DLY3] (ディレイグループ)

1つのディレイブロックを持つディレイです。音が反響しているような効果が得られます。



バリエーション

DELAY1[DLY1]: ロングディレイ効果に適しています。

DELAY2[DLY2]: ショートディレイ効果に適しています。

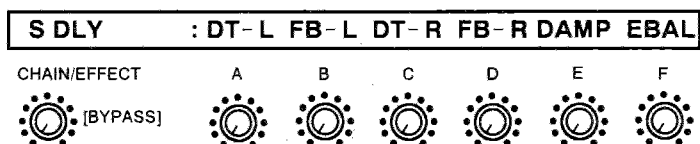
DELAY3[DLY3]: ダブリング効果に適しています。

パラメータ

A	TIME	DELAY TIME (ディレイタイム)	0~800[mSEC]	ディレイタイムを10mSEC単位で設定します。
B	FINE	TIME FINE (タイムファイン)	0.0~9.9[mSEC]	ディレイタイムを0.1mSEC単位で設定します。
C	FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99~99	フィードバックの量を設定します。
D	DAMP	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0~99	フィードバックの高域成分を調整します。値を大きくするほどよりソフトなサウンドが得られます。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

STEREO DELAY [SDLY, XDLY] (ステレオディレイグループ)

2つのディレイブロックを持つディレイです。ハイダンプ、エフェクトバランスはL/Rチャンネルに対して同じ値が設定されます。



バリエーション

STEREO DELAY[SDLY]: セルフフィードバックのついたディレイを2系統持つステレオディレイです。

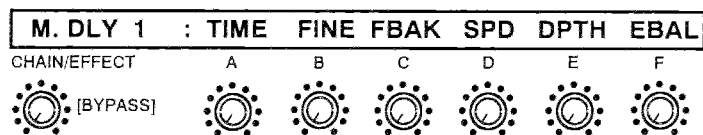
CROSS DELAY[XDLY]: 2つのディレイが相互にフィードバックを掛け合うクロスディレイです。

パラメータ

A	DT-L	DELAY TIME L (Lch. ディレイタイム)	0-400[mSEC]	Lチャンネルのディレイタイムを設定します。
B	FB-L	FEEDBACK L (Lch. フィードバック)	-99~+99	Lチャンネルのフィードバックの量を設定します。
C	DT-R	DELAY TIME R (Rch. ディレイタイム)	0-400[mSEC]	Rチャンネルのディレイタイムを設定します。
D	FB-R	FEEDBACK R (Rch. フィードバック)	-99~+99	Rチャンネルのフィードバックの量を設定します。
E	DAMP	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0-99	フィードバックの高域成分を調整します。値を大きくするほどよりソフトなサウンドが得られます。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほどエフェクト音が大きくなります。

MODULATION DELAY [MDL1, MDL2] (モジュレーションディレイグループ)

原音を強烈に変化させることのできる2つのモジュレーションエフェクトです。



バリエーション

MODULATION DELAY1[MDL1]: 変調波形がサイン波(〜)のディレイです。

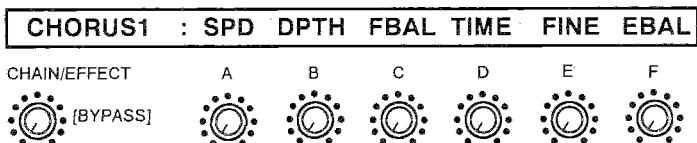
MODULATION DELAY2[MDL2]: 変調波形が三角波(△)のディレイです。

パラメータ

A	TIME	DELAY TIME (ディレイタイム)	0-500[mSEC]	ディレイタイムを10mSEC単位で設定します。
B	FINE	TIME FINE (タイムファイン)	0.0-9.9[mSEC]	ディレイタイムを0.1mSEC単位で設定します。
C	FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99~+99	フィードバックの量を設定します。
D	SPD	SPEED (スピード)	0.05-10.0[Hz]	変調のスピードを設定します。
E	DPTH	DEPTH (デプス)	0-100	変調の深さを設定します。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

MODULATION [CHO1, CHO2, FLN1, FLN2] (モジュレーショングループ)

2つのモジュレーションブロック(コーラス/フランジャー)を組み合わせることでステレオタイプにしたエフェクトです。L/Rチャンネルで、LFOの位相が逆になっているので広がりのある効果が得られます。LFOにはサイン波、三角波が用意されています。



バリエーション

STEREO CHORUS1 [CHO1] : 変調波形がサイン波(〜)のステレオコーラスです。

STEREO CHORUS2 [CHO2] : 変調波形が三角波(∧)のステレオコーラスです。

STEREO FLANGER1 [FLN1] : 変調波形がサイン波(〜)のステレオフランジャーです。

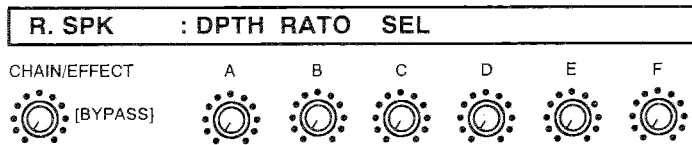
STEREO FLANGER2 [FLN2] : 変調波形が三角波(∧)のステレオフランジャーです。

パラメータ

A	SPD	SPEED (スピード)	0.05-10.0[Hz]	変調のスピードを設定します。
B	DPTH	DEPTH (デプス)	0-100	変調の深さを設定します。
C	FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99-+99	フィードバックの量を設定します。
D	TIME	DELAY TIME (ディレイタイム)	0-50[mSEC]	ダイレクト音から変調がかかるまでの時間を、0.1mSEC単位で設定します。
E	FINE	TIME FINE (タイムファイン)	0.0-0.9[mSEC]	ディレイタイムを0.1mSEC単位で設定します。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

ROTARY SPEAKER [R.SP] (ロータリースピーカー)

回転スピーカの効果を得るエフェクトです。



パラメータ

A	DPTH	DEPTH (デプス)	0~99	ロータリースピーカー効果の深さを設定します。
B	RATO	SPEED RATIO (スピードレシオ)	-10+10	低域用スピーカの回転速度に対する、高域用スピーカの回転速度の比率を設定します。
C	SEL	SPEED SELECT (スピードセレクト)	HIGH/LOW	回転速度を2段階(ハイ/ロー)で設定します。

◆ロータリースピーカーはその効果を最大限に得るために、演奏中リアルタイムでスピードの切り換えを行うことが最も重要なポイントになります。リアルタイムでスピードの切り換えが行うには次の3通りの方法があります。

1) A2本体のみの場合

パラメータエディットモードでC=SPEED SELECT(スピードセレクト)のボリュームを回して切り換えます。またはユーティリティのP/SW(ペダル/スイッチ)を「R.SPD」に設定し、KORG PS-1等のフットスイッチを本体に接続して切り換えます。詳しくは取扱説明書、P.21 ユーティリティ (3)P/SW(ペダル/スイッチ)を参照してください。

2) FC6を使用する場合

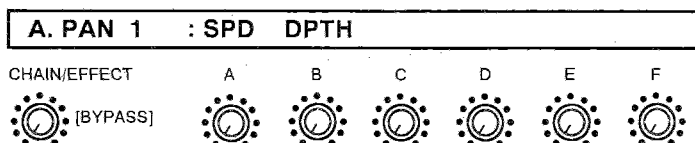
FC6をプログラム選択の状態(マニュアル1,モード1)で使用しているとき、赤く点灯しているLEDのスイッチを踏んで切り換えます。

3) 外部MIDI機器を使用する場合

A2で現在使用しているプログラム番号と同じプログラム番号をMIDIで送ります。

AUTO PAN [PAN1,PAN2] (オートパングループ)

音量を周期的に変化させるエフェクターです。前段階のエフェクトがモノラル出力の場合はモノラルイン、ステレオアウトのオートパンになります。



バリエーション

AUTO PAN1[PAN1]: 変調波形がサイン波(〜)のオートパンです。

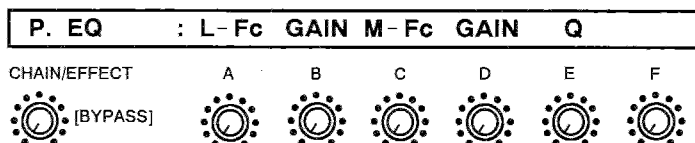
AUTO PAN2[PAN2]: 変調波形が三角波(∧∨)のオートパンです。

パラメータ

A	SPD	SPEED (スピード)	0.05~10.0[Hz]	オートパン効果の早さを設定します。
B	DPTH	DEPTH (デプス)	0~100	オートパン効果の深さを設定します。

PARAMETRIC EQUALIZER [P.EQ] (パラメトリックイコライザー)

パラメトリックタイプのイコライザーに、ローイコライザーを組み合わせたものです。

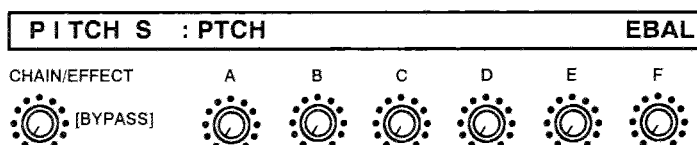


パラメータ

A	L-Fc	LOW-Fc (ローカットオフ)	0.1~2.0[KHz]	低域成分のカットオフ周波数を設定します。
B	GAIN	LOW-GAIN (ローゲイン)	-12~+12[dB]	低域成分のゲインを設定します。
C	R-Fc	MID-Fc (ミドルフリケンシー)	0.55~8.0[KHz]	中域成分のカットオフ周波数を設定します。
D	GAIN	MID-GAIN (ミドルゲイン)	-12~+12[dB]	中域成分のゲインを設定します。
E	Q	Q (キュー)	2.0~10.0	ブースト/カットする効果幅を設定します。この値を大きくするほど効果幅は狭くなります。

PITCH SHIFTER [PTCH] (ピッチシフター)

音程を変化させるエフェクトです。

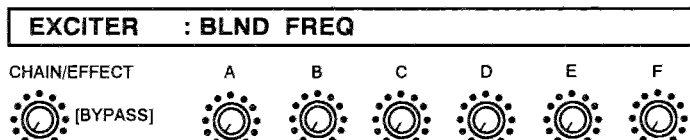


パラメータ

A	PTCH	PITCH (ピッチ)	-100~+100[CENT]	音程の変化幅を5セント単位で設定します。100CENT=1半音
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

EXCITER [XCIT] (エキサイター)

音自体にメリハリを持たせ、音の輪郭をハッキリさせるエフェクトです。

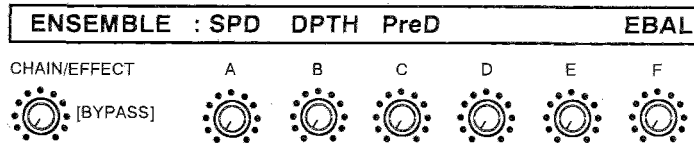


パラメータ

A	BLND	BLEND (ブレンド)	-100~+100	エキサイター効果の深さを設定します。絶対値が大きいほど効果は大きくなります。(+, -で異なった効果が得られます。)
B	FREQ	FREQUENCY (フリケンシー)	1.9-18.6[KHz]	エキサイター効果の中心周波数を設定します。

ENSEMBLE [ENS] (アンサンブル)

コーラス等の効果をより多重化したエフェクターです。

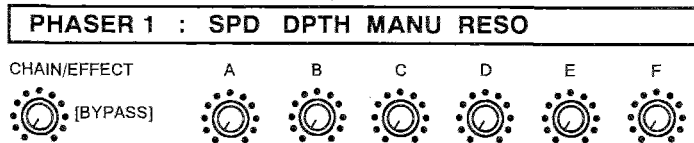


パラメータ

A	SPD	SPEED (スピード)	0.05-10.0[Hz]	変調のスピードを設定します。
B	DPTH	DEPTH (デプス)	0-100	アンサンブル効果の深さを設定します。
C	PreD	PRE DELAY (プリディレイ)	0-50[mSEC]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間を設定します。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

PHASER [PHA1, PHA2] (フェイザーグループ)

入力信号の位相を変調することによってうねり効果を得るエフェクトです。



バリエーション

PHASER1[PHA1]: 変調波形がサイン波(〜)のフェイザーです。

PHASER2[PHA2]: 変調波形が三角波(△)のフェイザーです。

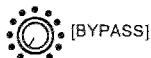
パラメータ

A	SPD	SPEED (スピード)	0.05-10.0[Hz]	変調のスピードを設定します。
B	DPTH	DEPTH (デプス)	0-100	フェイザー効果の深さを設定します。
C	MANU	MANUAL (マニュアル)	0-100	フェイザー効果のかかる中心周波数を設定します。
F	RESO	RESONANCE (レゾナンス)	0-99	音色に癖を持たせる効果です。この値を大きくするほど効果が強くなります。

3 BAND EQUALIZER [EQ] (3バンドイコライザー)

EQ : L-Fc GAIN M-Fc GAIN H-Fc GAIN

CHAIN/EFFECT



A



B



C



D



E



F



パラメータ

A	L-Fc	LOW-Fc (ローカットオフ)	0.1~2.0[KHz]	低域成分のカットオフ周波数を設定します。
B	GAIN	LOW GAIN (ローゲイン)	-12~+12[dB]	低域成分のゲインを設定します。
C	M-Fc	MID-Fc (ミドルフリケンシー)	0.55~8.0[KHz]	パラメトリックイコライザーの中心周波数を設定します。
D	GAIN	MID GAIN (ミドルゲイン)	-12~+12[dB]	中心周波数のゲインを設定します。
E	H-Fc	HIGH-Fc (ハイカットオフ)	1.0~8.0[KHz]	高域成分のカットオフ周波数を設定します。
F	GAIN	HIGH GAIN (ハイゲイン)	-12~+12[dB]	高域成分のゲインを設定します。

♣ 3バンドイコライザーは設定によって入力インジケータのDIGITAL CLIPが点灯していなくても、出力が歪む(クリップ)ことがあります。各GAINを下げ、クリップしない状態で使用してください。

SPEAKER SIMULATION [SP1, SP2, SP3] (スピーカーシミュレーショングループ)

ギターアンプ等のスピーカーの特性をシミュレーションしたエフェクトです。

SP. SIM 1 : FAT BRIT

CHAIN/EFFECT



A



B



C



D



E



F



バリエーション: 3種類のスピーカー(アンプ)をシミュレーションしました。

SPEAKER SIMULATION1[SP1]

SPEAKER SIMULATION2[SP2]

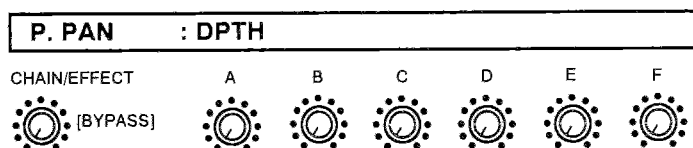
SPEAKER SIMULATION3[SP3]

パラメータ

A	FAT	FAT (ファット)	ON/OFF	オンにすると、中域が強調されます。
B	BRIT	BRIGHT (ブライツ)	ON/OFF	オンにすると、高域が強調されます。

PEDAL PAN [PAN] (ペダルパン)

ボリュームペダルによって定位を左右に振り分けることができるエフェクトです。



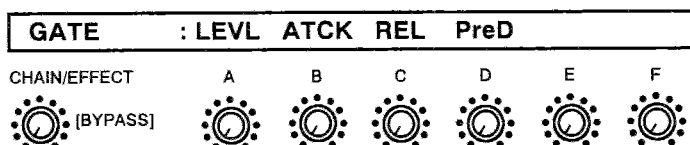
パラメータ

A	DPTH	DEPTH (デプス)	0~100	ペダルパンの効果の深さを設定します。
---	------	----------------	-------	--------------------

GATE [GATE] (ゲート)

入力信号が設定したレベル以下になると出力を遮断するエフェクトです。

リバーブと組み合わせて使うとゲートリバーブの効果を作り出すことができます。

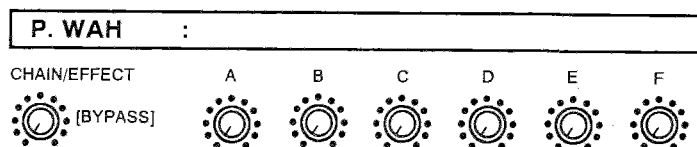


パラメータ

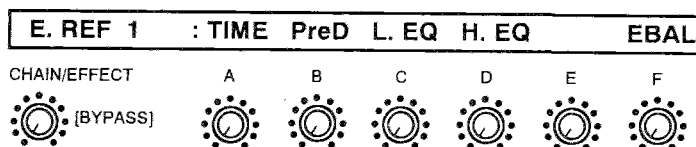
A	LEVL	THRESHOLD LEVEL (スレッシュョルドレベル)	0~99	ゲートの動作レベルを設定します。値を大きくするほど動作レベルが大きくなります。
B	ATCK	ATTACK TIME (アタックタイム)	0~99	ゲートが開き始めてから完全に開くまでの時間を設定します。
C	REL	RELEASE TIME (リリースタイム)	0~99	ゲートが閉じ始めてから出力が減衰するまでの時間を設定します。
D	PreD	PRE DELAY (プリディレイ)	0~50[mSEC]	ダイレクト音のディレイタイムを設定します。この値を大きくすると、見かけ上信号レベルがスレッシュョルドレベルに達するまえからゲートが開くようになります。

PEDAL WAH [WAH] (ペダルワウ)

名前の通り、ボリュームペダルの操作によって"ワー"から"ウー"まで音質を大きく変化させることができます。設定はON/OFFのみ、バリエーション、パラメータはありません。



EARLY REFRECTION [ER1, ER2, ER3] (アーリーリフレクショングループ)



バリエーション

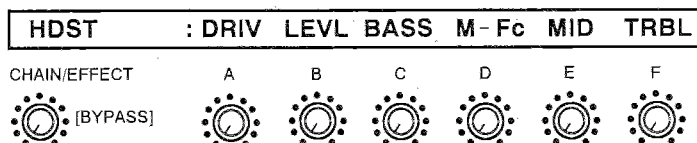
- EARLY REFRECTION 1[ER1] : ゲートリバーブのような効果を得ることができます。
- EARLY REFRECTION 2[ER2] : ゲートリバーブのような効果を得ることができます。
- EARLY REFRECTION 3[ER3] : テープを逆回転させたような効果が得られます。

パラメータ

A	TIME	EARLY REFRECTION TIME (アーリーリフレクションタイム)	5~500[mSEC]	初期反射音の時間を設定します。
B	PreD	PRE DELAY (プリディレイ)	0~100[mSEC]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。
C	L. EQ	LOW EQ (ローイコライザー)	-12~+12[dB]	低域成分をカット又はブーストするゲインを設定します。
D	H. EQ	HIGH EQ (ハイイコライザー)	-12~+12[dB]	高域成分をカット又はブーストするゲインを設定します。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音の音量のバランスを設定します。 この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

HARD DISTORTION [HDST, TOD] (ハードディストーショングループ)

入力した音を歪ませるエフェクトです。3バンドエコライザーを装備して、よりハードなディストーション効果を得ることができます。



バリエーション

HARD DISTORTION [HDST] : 荒い歪みのディストーション系エフェクトです。

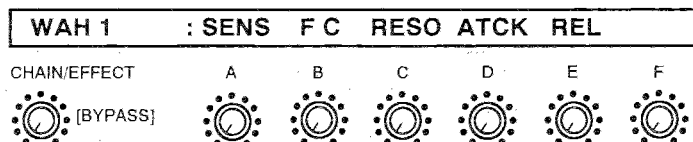
TUBE OVERDRIVE [TOD] : 細かい歪みのオーバードライブ系のエフェクトです。

パラメータ

A	DRIV	DRIVE (ドライブ)	0-100	歪みの強さを設定します。
B	LEVL	LEVEL (レベル)	0-100	エフェクト音の出力レベルを設定します。
C	BASS	BASS GAIN (バスゲイン)	-12~+12	低域成分のブースト・カットする量を設定します。
D	M-Fc	MID-Fc (ミドルフリケンシー)	0.55-8.0[KHz]	MID-EQの中心周波数を設定します。
E	MID	MID GAIN (ミドルゲイン)	-12~+12	中域成分のブースト・カットする量を設定します。
F	TRBL	TREBLE (トレブル)	-12~+12	高域成分のブースト・カットする量を設定します。

AUTO WAH [WAH1, WAH2] (オートワウグループ)

入力信号の変化(エンベロープ)に応じて自動的にワウワウ効果を得ることができるエフェクトです。



バリエーション

DRIVE UP [WAH1] : 入力信号が大きいほどワウのピークが高域へ移動します。

DRIVE DOWN [WAH2] : 入力信号が大きいほどワウのピークが低域へ移動します。

パラメータ

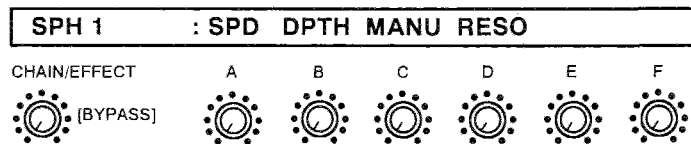
A	SENS	SENSITIVITY (センシティブティ)	0-100	オートワウの感度を設定します。値を大きくするほど小音量からオートワウ効果がかかります。
B	FC	CUTOFF FREQUENCY (カットオフリクエンシー)	0-100	ワウ効果の中心周波数を設定します。大きい値に設定するほどワウ効果が高域でかかるようになります。
C	RESO	RESONANCE (レゾナンス)	0-99	音色にクセを持たせるパラメータです。値を大きくするほど効果が強くなります。
D	ATCK	ATTACK TIME (アタックタイム)	1-20	値を大きくするとワウ効果のアタックが早くなります。
E	REL	RELEASE TIME (リリースタイム)	1-20	値を大きくするとワウ効果のリリースが早くなります。

◆パラメータの設定(特にRESONANCE)によって、音が歪む場合があります。

このようなときは、入力レベル、RESONANCE値を下げてご使用ください。

SPACE PHASER [SPH1, SPH2] (スペースフェイザーグループ)

入力信号の位相を変調することによって、うねり効果を得るエフェクトです。フェイザー (PHA1, PHA2) より位相回路の段数が増えており、より率直なフェイズシフト効果が得られます。



バリエーション

SPACE PHASER 1 [SPH1] : 変調波形がサイン波 (〜) のフェイザーです。

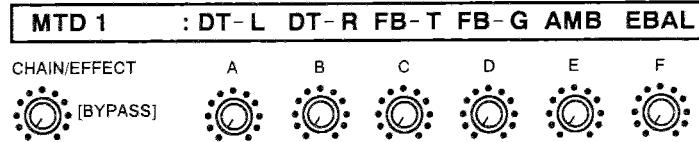
SPACE PHASER 2 [SPH2] : 変調波形が三角波 (△) のフェイザーです。

パラメータ

A	SPD	SPEED (スピード)	0.05-10.0[Hz]	変調のスピードを設定します。
B	DPTH	DEPTH (デプス)	0-100	エフェクトの深さを設定します。
C	MANU	MANUAL (マニュアル)	0-100	エフェクトのかかる中心周波数を設定します。
D	RESO	RESONANCE (レゾナンス)	0-99	音色にクセを持たせる効果です。値を大きくするほど効果が強くなります。

MULTI-TAP DELAY [MTD1~MTD6] (マルチタップディレイグループ)

L、R、2本のディレイ音のディレイタイムを別々に設定できるエフェクトです。これら2本のディレイの定位を、“AMB(アンビエンス)”のパラメータによって設定できます。また、バリエーションによってフィードバックのかけかたが違います



バリエーション

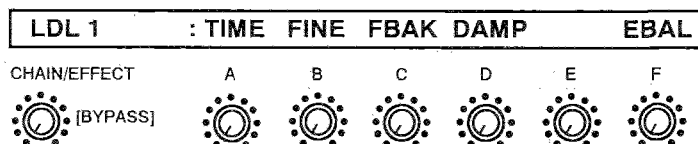
- MULTI-TAP DELAY 1 [MTD1]: 2本のディレイが、Rチャンネル→Lチャンネル、Rチャンネル→Lチャンネル.....という風に、繰り返し出力されます。
- MULTI-TAP DELAY 2 [MTD2]: タイムの短いリピートディレイがRチャンネル→Lチャンネルの順に出力されます。
- MULTI-TAP DELAY 3 [MTD3]: ディレイ音がRチャンネル→Lチャンネルへ流れるようにパンします。
- MULTI-TAP DELAY 4 [MTD4]: フィードバック音が次第に重なり合うパターンです。
- MULTI-TAP DELAY 5 [MTD5]: ディレイ音がRチャンネル→Lチャンネルへ流れるようにパンし、それが繰り返されます。
- MULTI-TAP DELAY 6 [MTD6]: ディレイタイムの短いマルチタップディレイです。

パラメータ

A	DT-L	DELAY TIME L (Lchディレイタイム)	0-800[mSEC]	Lチャンネルのディレイタイムを10mSECごとに設定します。
B	DT-R	DELAY TIME R (Rchディレイタイム)	0-800[mSEC]	Rチャンネルのディレイタイムを10mSECごとに設定します。
C	FB-T	FEEDBACK TIME (フィードバックタイム)	0-800[mSEC]	それぞれのディレイ音がフィードバックするときの音の間隔を設定します。
D	FB-G	FEEDBACK GAIN (フィードバックゲイン)	-99-+99	フィードバックの量を設定します。
E	AMB	AMBIENCE (アンビエンス)	0-20	2本のディレイ音の定位を設定します。この値が大きいほど、それぞれのディレイ音は左右に広がります。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほどエフェクト音が大きくなります。

LONG DELAY [LDLY1~LDLY3] (ロングディレイグループ)

ディレイタイムを長くとれるディレイです。(最大1600ms)



バリエーション

LONG DELAY 1 [LDLY1] : ダブリング効果に適しています。

LONG DELAY 2 [LDLY2] : 長めのディレイタイムをもったディレイです。

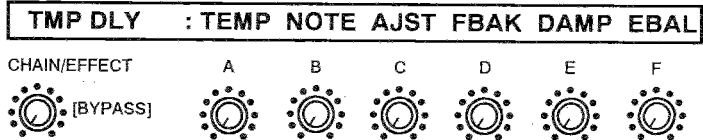
LONG DELAY 3 [LDLY3] : 超ロングディレイ効果に適しています。

パラメータ

A	TIME	DELAY TIME (ディレイタイム)	0~1600[mSEC]	ディレイタイムを10mSEC単位で設定します。
B	FINE	TIME FINE (タイムファイン)	0.0~9.9[mSEC]	ディレイタイムを0.1mSEC単位で設定します。
C	FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99~+99	フィードバックの量を設定します。
D	DAMP	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0~99	フィードバックの高域成分を調整します。値を大きくするほどソフトなサウンドが得られます。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほどエフェクト音が大きくなります。

TEMPO DELAY [TDLY] (テンポディレイ)

テンポと音符 (NOTE) を設定することによって、ディレイタイムを自動的に決めるディレイです。曲のテンポ、ビートに同期したディレイを即座に作り出すことができます。テンポを 120 に設定すると 60 秒に四分音符が 120 回カウントされるスピードになります。



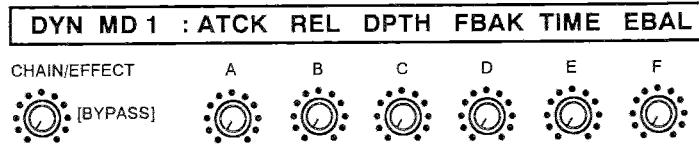
パラメータ

A	TEMP	TEMPO (テンポ)	40~192	テンポ (四分音符の長さ) を設定します。NOTE が 1/2 (♩) の場合のみ、TEMPO の範囲は 75~192 になります。
B	NOTE	NOTE (ノート)	下図参照	どの音符の長さにディレイを同期させるかを設定します。
C	AJST	ADJUST (アジャスト)	-9.9~+9.9[%]	ディレイタイムの微調整を行います。
D	FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99~+99	フィードバックの量を設定します。マイナスの場合は位相が逆になります。
E	DAMP	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0~99	フィードバックの高域成分を調節します。値を大きくするほどよりソフトなサウンドが得られます。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

NOTE	DISPLAY
	1/2
	1/4D
	1/4
	1/8D
	1/4T
	1/8
	1/8T
	1/16
	1/16T
<hr/>	
	1/32
	1/32T
	1/64
	1/64T

DYNAMIC MODULATION [DMD1, DMD2, PMD1, PMD2] (ダイナミックモジュレーショングループ)

入力信号の強弱(ダイナミクス)でディレイタイムをコントロールし、コーラスやフランジャー効果を得る新しいエフェクトです。また、バリエーションの[PMD1]、[PMD2]では、コントロールをペダルで行います。



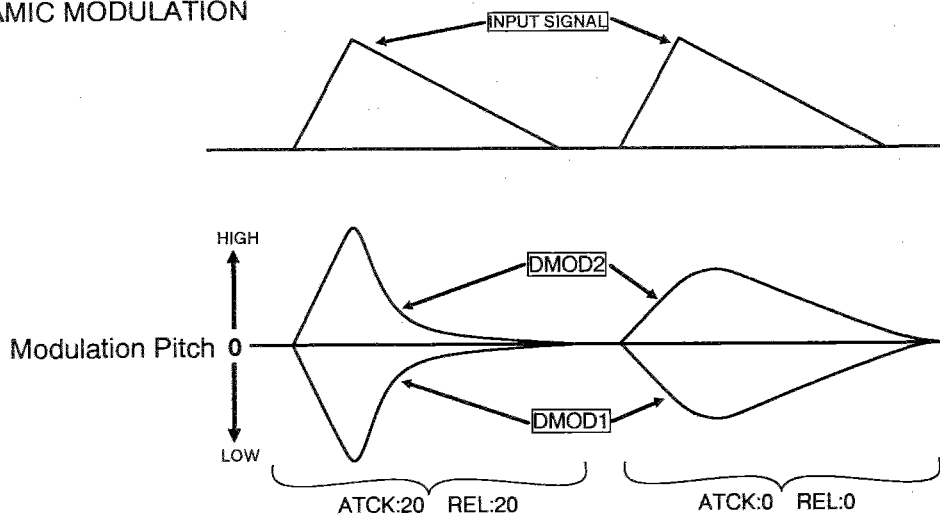
バリエーション

- DYNAMIC MODULATION 1 [DMD1] : 入力音が大きいほどディレイタイムが長くなります。
- DYNAMIC MODULATION 2 [DMD2] : 入力音が大きいほどディレイタイムが短くなります。
- PEDAL MODULATION 1 [PMD1] : ペダルを踏み込むとディレイタイムが長くなります。
- PEDAL MODULATION 2 [PMD2] : ペダルを踏み込むとディレイタイムが短くなります。

パラメータ

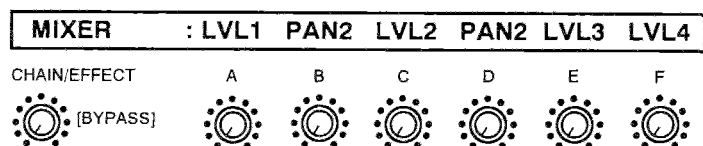
A	ATCK	ATTACK (アタック)	0-20	入力信号のアタックを設定します。値を大きくするほどアタックが早くなります。(DMD1, 2のみ設定可能。)
B	REL	RELEASE (リリース)	0-20	入力信号のリリースを設定します。値を大きくするほどリリースが早くなります。(DMD1, 2のみ設定可能。)
C	DPTH	DEPTH (デプス)	0-100	変調の深さを設定します。
D	FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99--+99	フィードバックの量を設定します。マイナスの場合は位相が逆になります。
E	TIME	DELAY TIME (ディレイタイム)	0-50[ms]	エフェクト音のディレイタイムを設定します。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

DYNAMIC MODULATION



4CH MIXER [MIX] (4チャンネルミキサー)

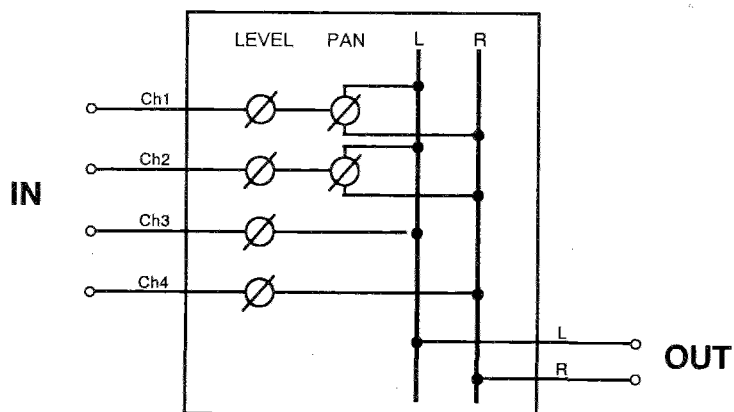
4イン、ステレオアウトのミキサーです。1,2チャンネルはパンを設定することができます。



パラメータ

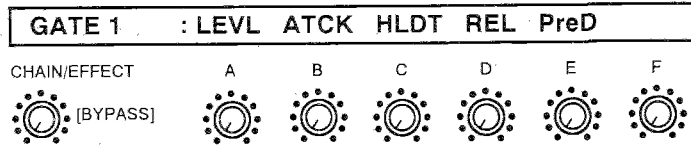
A	LVL1	Ch1 LEVEL (チャンネル1レベル)	0-100	チャンネル1のレベルを設定します。
B	PAN1	Ch1 PAN (チャンネル1パン)	L50-C-R50	チャンネル1のパンを設定します。L50で左、Cで中央、R50で右から出力されます。
C	LVL2	Ch2 LEVEL (チャンネル2レベル)	0-100	チャンネル2のレベルを設定します。
D	PAN2	Ch2 PAN (チャンネル2パン)	L50-C-R50	チャンネル2のパンを設定します。L50で左、Cで中央、R50で右から出力されます。
E	LVL3	Ch3 LEVEL (チャンネル3レベル)	0-100	チャンネル3のレベルを設定します。出力はLチャンネル固定です。
F	LVL4	Ch4 LEVEL (チャンネル4レベル)	0-100	チャンネル4のレベルを設定します。出力はRチャンネル固定です。

4CH Mixer Block Diagram



GATE II [GAT1, GAT2] (ゲートIIグループ)

インターナルエフェクトのゲートにホールド効果を加えて、多彩なゲートサウンドを作り出せるようにしたエフェクトです。



バリエーション

GATE 1 [GAT1] : 入力信号のレベルがスレッシュホールドレベル以下に減衰してからホールドが始まります。

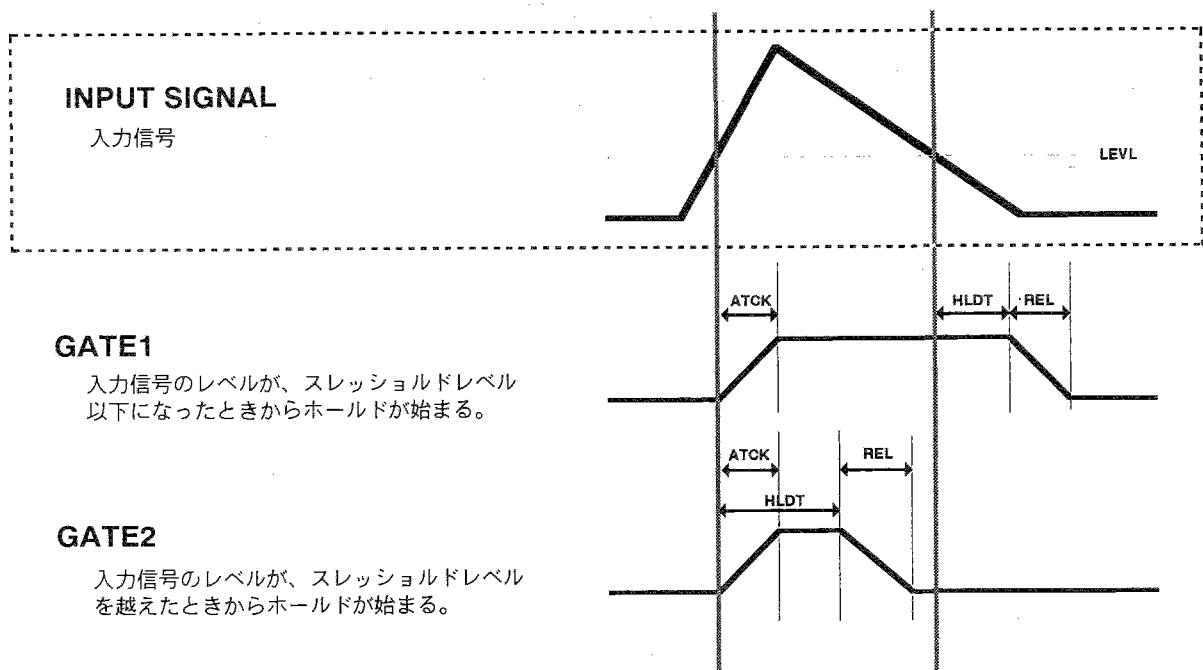
GATE 2 [GAT2] : 入力信号のレベルがスレッシュホールドレベルをこえたときからホールドが始まります。

シンバル音を一定時間で切ったりするような使い方に有効です。

パラメータ

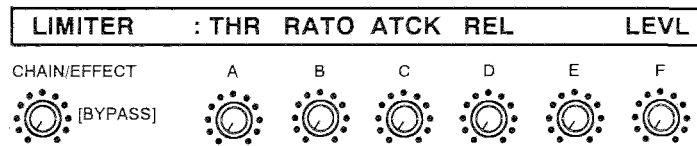
A	LEVEL	THRESHOLD LEVEL (スレッシュホールドレベル)	0-99	ゲートの動作レベルの設定を行います。値を大きくするほど動作レベルが大きくなります。
B	ATCK	ATTACK TIME (アタックタイム)	0-50	ゲートが開き始めてから、完全に開き切るまでの時間を設定します。
C	HLDT	HOLD TIME (ホールドタイム)	0-1600[ms]	ゲートが開いている時間を設定します。(下図参照)
D	REL	RELEASE TIME (リリースタイム)	0-50	ゲートが閉じ始めてから出力が減衰するまでの時間を設定します。
E	PreD	PRE DELAY (プリディレイ)	0-50[ms]	ダイレクト音のディレイタイムの設定を行います。この値を大きくすると、見かけ上信号レベルがスレッシュホールドレベルに達するまえからゲートが開くようになります。

♣入力を続けた状態でHOLD TIMEをエディットすると、その間はゲート動作が不安定になる場合がありますが故障ではありません。



LIMITER [LIM] (リミッター)

設定したスレッシュホールドレベル以上の入力信号を圧縮することによって、アタック時のピークを押え歪みを防ぎます。

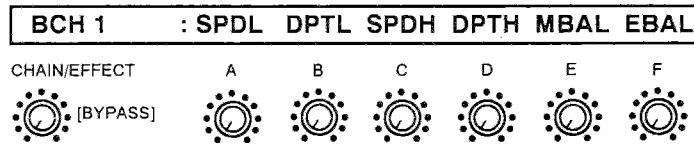


パラメータ

A	THR	TRESHOLD (スレッシュホールド)	0-99	リミッター効果のかかるスレッシュホールドレベルを設定します。値が大きくなるほどスレッシュホールドレベルが小さくなります。
B	RATO	RATIO (レシオ)	0-100	スレッシュホールドレベルより大きい入力信号をどれくらい圧縮するかを設定します。0で1/1、100で1/100になります。
C	ATCK	ATTACK (アタック)	0-30	アタックの強さを設定します。値が大きいほどアタックが強調されます。
D	REL	RELEASE (リリース)	0-30.0	リリースの時間を設定します。値が大きいほどリリースの時間が長くなります。
F	LEVEL	LEVEL (レベル)	0-100	出力レベルを設定します。

BAND CHORUS [BCH1, BCH2, BCH3, BCH4] (バンドコーラスグループ)

入力信号をフィルターで高域、低域に分け、それぞれをコーラスに入力し、ミキシングして出力するエフェクトです。



バリエーション

- BAND CHORUS 1 [BCH1] : 変調波形がサイン波(〜)で、ディレイタイムが短いコーラスです。
- BAND CHORUS 2 [BCH2] : 変調波形が三角波(△)で、ディレイタイムが短いコーラスです。
- BAND CHORUS 3 [BCH3] : 変調波形がサイン波(〜)で、ディレイタイムが長いコーラスです。
- BAND CHORUS 4 [BCH4] : 変調波形が三角波(△)で、ディレイタイムが長いコーラスです。

パラメータ

A	SPDL	SPEED LOW (スピードローバンド)	0.05-10.0[Hz]	低域の変調のスピードを設定します。
B	DPTL	DEPTH LOW (デプスローバンド)	0-100	低域の変調の深さを設定します。
C	SPDH	SPEED HIGH (スピードハイバンド)	SYNC/ 0.05-10.0[Hz]	高域の変調のスピードを設定します。SYNCと表示されているときはローバンドの変調スピードと同期します。この場合変調スピードはローバンドで設定した値になります。
D	DPTH	DEPTH HIGH (デプスハイバンド)	0-100	高域の変調の深さを設定します。
E	MBAL	MIX BALANCE (ミックスバランス)	0-100	低域と高域のバランスを設定します。0で低域のみ、100で高域のみの出力になります。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

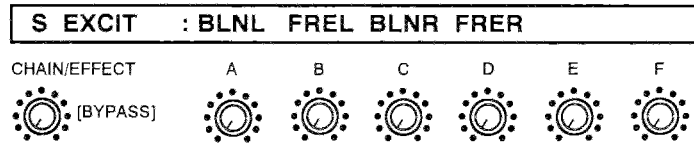
ディレイタイム

	LOW BAND	HIGH BAND
BCH 1 BCH 2	25	20
BCH 3 BCH 4	35	30

単位 = mSEC

STEREO EXCITER [SXIT] (ステレオエキサイター)

音自体にメリハリを持たせ、音の輪郭をはっきりさせるエフェクトです。ステレオになっています。

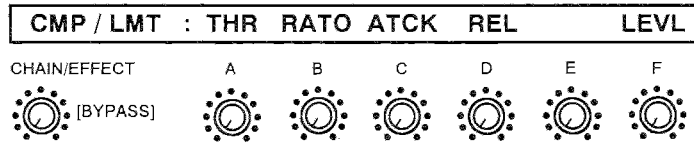


パラメータ

A	BLNL	BLEND LEFT (ブレンドレフト)	- 100~+100	左チャンネルのエキサイター効果の深さを設定します。絶対値が大きいほど効果が大きくなり、+と-で異なった効果が得られます。
B	FREL	FREQUENCY LEFT (フリケンシーレフト)	1.9~18.6[KHz]	左チャンネルのエキサイター効果の中心周波数を設定します。
C	BLNR	BLEND RIGHT (ブレンドライト)	- 100~+100	右チャンネルのエキサイター効果の深さを設定します。絶対値が大きいほど効果が大きくなり、+と-で異なった効果が得られます。
D	FRER	FREQUENCY RIGHT (フリケンシーライト)	1.9~18.6[KHz]	右チャンネルのエキサイター効果の中心周波数を設定します。

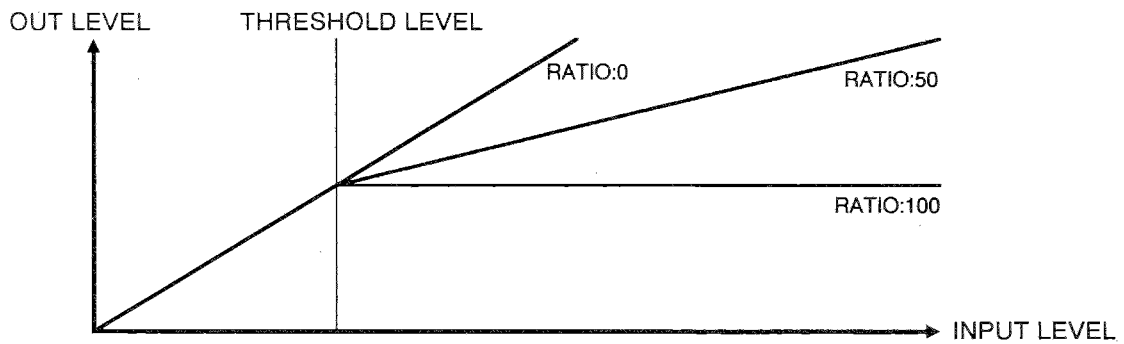
COMP/LIMITER [C/LM] (コンプ/リミッター)

入力信号を圧縮するエフェクトです。パラメータの設定により、ピークを押えるリミッターと、サスティーンを増すコンプレッサーの両方を使うことができます。



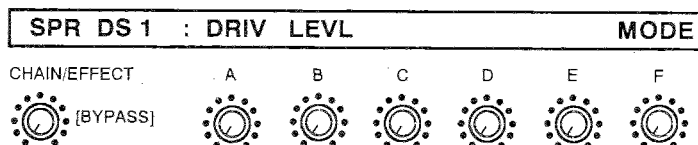
パラメータ

A	THR	THRESHOLD LEVEL (スレッシュホールドレベル)	0-99	コンプレッション(圧縮)の始まるレベルを設定します。値が大きいほど小さいレベルからコンプレッションが始まります。
B	RATO	RATIO (レシオ)	0-100	コンプレッションの度合い(圧縮比)を設定します。0で変化なし(入力1:出力1)、100で最大(入力100:出力1)になります。
C	ATCK	ATTACK (アタック)	0-30	アタックの強さを設定します。値が大きいほどアタック音が強調されます。
D	REL	RELEASE (リリース)	0-30	リリースの時間を設定します。値が大きいほどリリースの時間が長くなります。
F	LEVEL	OUT LEVEL (アウトレベル)	0-100	出力レベルを設定します。



SUPER DISTORTION [SDS1, SDS2, SOD1, SOD2] (スーパーディストーショングループ)

独自のデジタルプロセッシング技術で、リアルなディストーションサウンドに必要な倍音成分をシミュレーションした新しいディストーションエフェクトです。



バリエーション

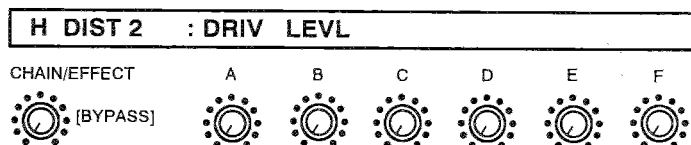
- SUPER DISTORTION 1 [SDS1] : 強烈なドライブを生み出すハードなディストーションです。
- SUPER DISTORTION 2 [SDS2] : ウォームで伸びのあるディストーションサウンドです。
- SUPER OVERDRIVE 1 [SOD1] : 歪みの強い、リードソロに適したオーバードライブサウンドです。
- SUPER OVERDRIVE 2 [SOD2] : ソロ、バックिंगにオールマイティなクランチオーバードライブです。

パラメータ

A	DRIV	DRIVE (ドライブ)	0-100	ディストーションの強さを設定します。
B	LEVL	EFFECT LEVEL (エフェクトレベル)	0-100	エフェクトの音量を設定します。
F	MODE	OUTPUT MODE (アウトプットモード)	AMP1, AMP2, LINE	最適なディストーション効果を得るために、使用する再生装置を設定します。自分のシステムに合わせ、次のように設定してください。 AMP1 : 小、中型、ビルトインタイプのアンプを使用。 AMP2 : 大型のスタックタイプのアンプを使用。 LINE : ライン (PA/MTR) で使用。

HARD DISTORTION II [HD2, TOD2] (ハードディストーションIIグループ)

ハードディストーションをさらにグレードアップしたエフェクトです。



バリエーション

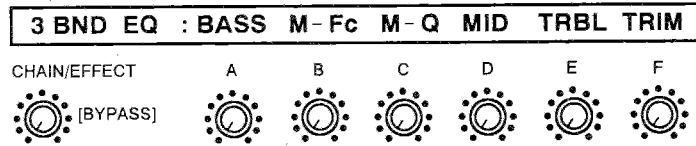
- HARD DISTORTION 2 [HD2] : アタックの効いたハードなディストーションです。
- TUBE OVERDRIVE 2 [TOD2] : ピッキングの微妙なニュアンスを表現できるオーバードライブです。

パラメータ

A	DRIV	DRIVE (ドライブ)	0-100	ディストーションの強さを設定します。
B	LEVL	EFFECT LEVEL (エフェクトレベル)	0-100	エフェクト音のレベルを設定します。

NEW 3 BAND EQUALIZER [3BEQ] (ニュースリーバンドイコライザー)

特にギター用としてより使いやすい特性に改良したイコライザーです。ディストーションと組合せることによって、幅広いトーンパリエーションを得ることができます。

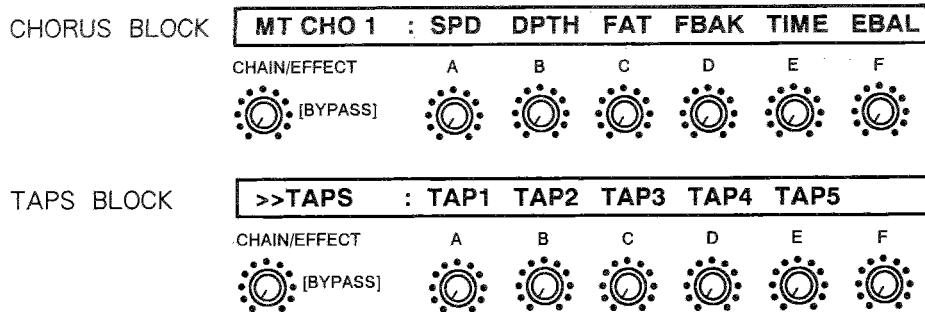


パラメータ:

A	BASS	BASS GAIN (バスゲイン)	-12~+12	低域のゲインを設定します。
B	M-Fc	MID FREQUENCY (ミッドフリケンシー)	550-8K[Hz]	中域のイコライジングの中心周波数を設定します。
C	M-Q	MID Q (ミッドキュー)	2-5	中域のイコライジングの帯域幅を設定します。値が大きいほど帯域幅が狭くなります。
D	MID	MID GAIN (ミッドゲイン)	-12~+12	中域のイコライジングのゲインを設定します。
E	TRBL	TREBLE GAIN (トレブルゲイン)	-12~+12	広域のゲインを設定します。
F	TRIM	INPUT TRIM (インプットトリム)	0-100	入力レベルを調節し、過入力による歪みを防ぎます。

MULTI-TAP CHORUS [MTC1, MTC2] (マルチタップコーラスグループ)

5個のディレイ音 (tap) を取り出し、それぞれに違った深さの変調を掛けることのできる新しいタイプのコーラスです。なお、このエフェクトは CHORUS BLOCK と TAPS BLOCK の2ブロック構成になっており、チェーンを構成する場合エフェクト2個分として取り扱われます。ディスプレイ上はプレイモードで、[MTC1]または[MTC2]の表示の下のボリュームを押すと CHORUS BLOCK を呼び出すことができます。その右側に表示されている [>>] の下のボリュームを押すと、TAPS BLOCK を呼び出すことができます。TAPS BLOCK では各タップの定位を個々に設定できるため、複雑なステレオ感を演出することができます。



バリエーション

MULTI-TAP CHORUS 1 [MTC1] : 変調波形がサイン波(〜)のコーラスです。

MULTI-TAP CHORUS 2 [MTC2] : 変調波形が三角波(△)のコーラスです。

CHORUS BLOCK

A	SPD	SPEED (スピード)	0.05~10.0[Hz]	変調のスピードを設定します。
B	DPTH	DEPTH (デプス)	0~100	変調の深さを設定します。
C	FAT	FAT MODE (ファットモード)	0, 1, 2, 3 (※1参照)	より厚いコーラス効果を得るためのモードです。0のときは各タップに同じ深さで変調がかかり、1~3のときは各タップに、※1の比率で変調がかかり、より厚いコーラス効果を作り出します。
D	FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99~+99	フィードバックの量を設定します。マイナスの場合は位相が逆になります。
E	TIME	DELAYTIME MODE (ディレイタイムモード)	1, 2, 3, 4 (※2参照)	各ディレイ音 (tap) のディレイタイムテーブルを設定します。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

TAPS BLOCK

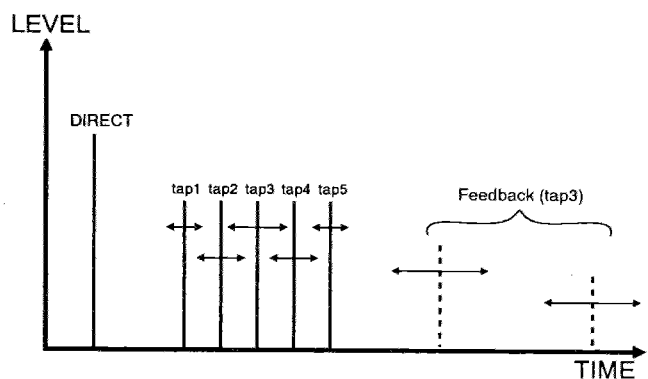
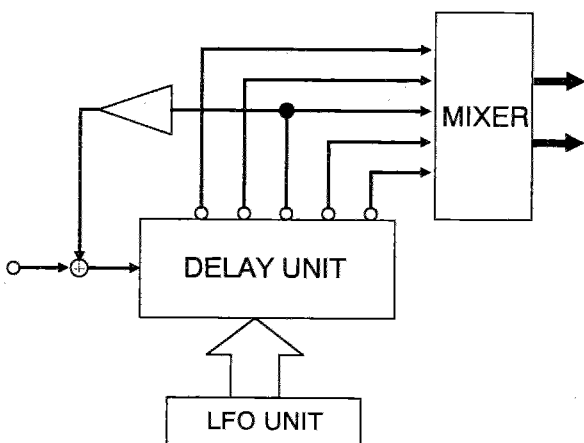
A	TAP1	TAP 1 PAN (タップ1パン)	OFF, L, R, L+R	TAP 1 の定位を設定します。
B	TAP2	TAP 2 PAN (タップ2パン)	OFF, L, R, L+R	TAP 2 の定位を設定します。
C	TAP3	TAP 3 PAN (タップ3パン)	OFF, L, R, L+R	TAP 3 の定位を設定します。
D	TAP4	TAP 4 PAN (タップ4パン)	OFF, L, R, L+R	TAP 4 の定位を設定します。
E	TAP5	TAP 5 PAN (タップ5パン)	OFF, L, R, L+R	TAP 5 の定位を設定します。

※1 FAT RATIO TABLE (1=DEPTH で設定した深さ)

	tap1	tap2	tap3	tap4	tap5
0	1	1	1	1	1
1	0.3	0.6	1	0.6	0.3
2	0.3	0.5	1	0.8	0.9
3	0.1	0.3	1	0.2	0.4

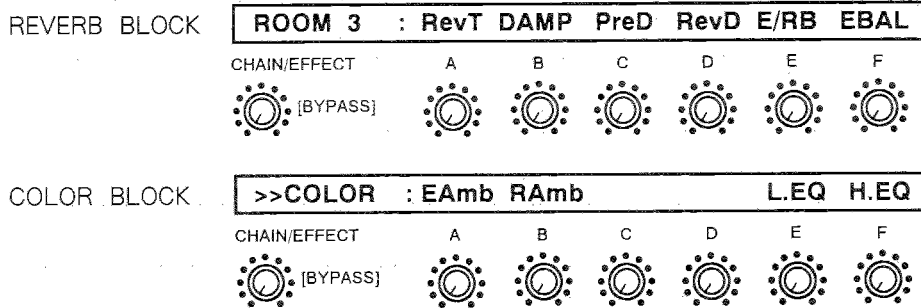
※2 DELAYTIME TABLE (UNIT:mSEC)

	tap1	tap2	tap3	tap4	tap5
1	1	3	8	12	15
2	10	15	20	25	30
3	8	15	22	35	42
4	20	25	30	40	50



REVERB II [RM 3, HL 3, PL 3] (リバーブIIグループ)

リバーブ (ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, PLATE1, PLATE2) をグレードアップしたものです。パラメータも増えたため、REVERB BLOCKと COLOR BLOCKの2ブロック構成になっており、マルチタップコーラス同様チェーンを構成する場合はエフェクト2個分として取り扱われます。ディスプレイ上ではプレイモードで、[RM 3][HL 3][PL 3]の表示の下のボリュームを押すと REVERB BLOCKを呼び出すことができます。その右側に表示されている [>>]の下のボリュームを押すと、COLOR BLOCKを呼び出すことができます。COLOR BLOCKではより細かい音色を設定します。



バリエーション

- ROOM 3 [RM 3] : ルーム系のリバーブです。
- HALL 3 [HL 3] : ホール系のリバーブです。
- PLATE 3 [PL 3] : プレート系のリバーブです。

パラメータ

REVERB BLOCK

A	RevT	REVERB TIME (リバーブタイム)	0.1~5.0[SEC]	リバーブタイムを設定します。
B	DAMP	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0~80[%]	高域成分の減衰を調節します。値を大きくするほどよりソフトなサウンドが得られます。
C	PreD	PRE DELAY (プリディレイ)	0~200[mSEC]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。
D	RevD	REVERB BALANCE (リバーブバランス)	0~200[mSEC]	ダイレクト音から残響音までの時間を設定します。
E	E/RB	ER/REV BALANCE (リバーブバランス)	0~100[%]	初期反射音と残響音の比を設定します。0でE/R音のみ、50で1対1、100でREV音のみになります。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100[%]	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

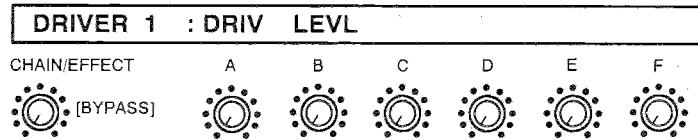
COLOR BLOCK

A	EAmb	E/R AMBIENCE (E/R アンビエンス)	0~100[%]	初期反射音の定位を設定します。0で中央に集まり、値を大きくするほど左右に広がります。
B	RAmb	REVERB AMBIENCE (リバーブアンビエンス)	0~100[%]	残響音の定位を設定します。0で中央に集まり、値を大きくするほど左右に広がります。
E	L.EQ	LOW EQ (ローコライザー)	-12~+12	低音域のレベルを設定します。
F	H.EQ	HIGH EQ (ハイコライザー)	-12~+12	高音域のレベルを設定します。

♠エフェクトのON/OFFは、REVERB BLOCKで行ってください。

DRIVER [DRV1, DRV2, DRV3, DRV4] (ドライバーグループ)

ロータリースピーカーII専用設計したディストーションユニットです。往年のハードロック系オルガンサウンドを再現するには、なくてはならないエフェクトです。



バリエーション

DRIVER 1 [DRV1] : オーバードライブ系のエフェクトです。

DRIVER 2 [DRV2] : オーバードライブ系のエフェクトです。

DRIVER 4 [DRV3] : ディストーション系のエフェクトです。

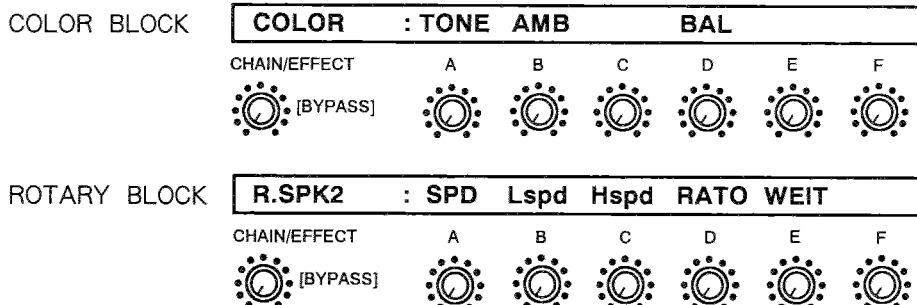
DRIVER 4 [DRV4] : ディストーション系のエフェクトです。

パラメータ

A	DRIV	DRIVE (ドライブ)	0~100	ディストーションの強さを設定します。
B	LEVL	LEVEL (レベル)	0~100	出力レベルを設定します。値が大きいほどエフェクト音も大きくなります。

ROTARY SPEAKER II [RSP2] (ロータリースピーカーII)

ロータリースピーカー[R.SP]を、大幅にグレードアップしたエフェクトです。パラメータの数も増え、より忠実なロータリーサウンドをシュミレーションすることができます。このエフェクトはCOLOR BLOCKとROTARY BLOCKの2ブロック構成になっており、チェーンを構成する場合エフェクト2個分として取り扱われます。ディスプレイ上はプレイモードで、[RSP2]の表示の下のボリュームを押すとROTARY BLOCKを呼び出すことができます。その左側に表示されている[COLR]の表示の下のボリュームを押すとCOLOR BLOCKを呼び出すことができます。ROTARY BLOCKではロータリーパートの音色を細かく設定し、COLOR BLOCKではサウンドのトーンやカラーを設定します。



COLOR BLOCK

A	TONE	UPPER TONE (アッパートーン)	1~10	アッパースピーカーの音色を設定します。値が大きいほど明るい音になります。
B	AMB	AMBIENCE (アンビエンス)	MONO, ST0~4	エフェクトの広がり感を設定します。
D	BAL	BALANCE (バランス)	0~100	アッパースピーカーとロワースピーカーの音量バランスを設定します。この値を大きくするほどアッパースピーカー側の音量が大きくなります。

ROTARY BLOCK

A	SPD	SPEED CHANGE (スピードチェンジ)	(LOW/HIGH)	スピーカの回転速度を2段階(ロー/ハイ)で設定します。
B	Lspd	LOW SPEED (ロースピード)	-5~+5	ロースピード時の回転速度を調節します。値を大きくするほどスピードが早くなります。
C	Hspd	HIGH SPEED (ハイスピード)	-5~+5	ハイスピード時の回転速度を調節します。値を大きくするほどスピードが速くなります。
D	RATO	SPEED RATIO (スピードレシオ)	-3~+3	ロワースピーカーに対するアッパースピーカーの速さを調節します。0が標準で、値が大きいほどアッパースピーカーのスピードが速くなります。
E	WEIT	WEIGHT (ウェイト)	1~3	スピードチェンジの時間を設定します。値が大きいほどゆっくりとスピードが変わります。

◆エフェクトのオン・オフについて

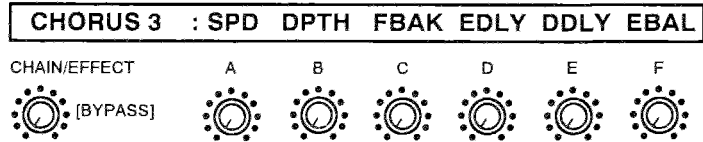
エフェクトのオン・オフを行うときには、カラー、ロータリー両ブロックのスイッチを押して行ってください。
またロータリーブロックのみを押すことによってスピーカの回転だけを止めることもできます。

◆ペダルによるスピードコントロール

P. 8 の ROTARY SPEAKER(ロータリー スピーカー)と同様です。

MODULATION II [CHO3, CHO4, FLN3, FLN4] (モジュレーションIIグループ)

二つのモジュレーションブロック(コーラス/フランジャー)を組合せてステレオタイプにしたエフェクトです。LFOの位相はデプスのパラメータによってL/R ch同位相、逆位相にすることができます。またダイレクト音にディレイを持たせることが可能ですので、フランジャーなどをよりアクの強いものにすることができます。



バリエーション

STEREO CHORUS 3 [CHO3] : 変調波形が三角波(△)のステレオコーラスです。

STEREO CHORUS 4 [CHO4] : 変調波形がサイン波(～)のステレオコーラスです。

STEREO FLANGER 3 [FLN3] : 変調波形が三角波(△)のステレオフランジャーです。

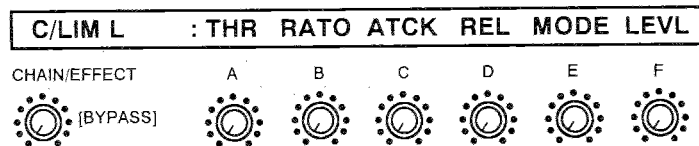
STEREO FLANGER 4 [FLN4] : 変調波形がサイン波(～)のステレオフランジャーです。

パラメータ

A	SPD	SPEED (スピード)	0.05-10.0[Hz]	変調のスピードを設定します。
B	DPTH	DEPTH (デプス)	- 100-100	変調の深さ及びLFOの位相を設定します。- 100-0ではLFOの左右の位相が逆になります。
C	FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	- 99-+99	フィードバックの量を設定します。
D	EDLY	EFFECT DELAY TIME (エフェクトディレイタイム)	0-50[mSEC]	音が入力されてから変調された音が出るまでの時間を設定します。0-10mSECまでは0.1mSEC単位、10-50mSECは1mSEC単位になります。
E	DDL Y	DIRECT DELAY TIME (ダイレクトディレイタイム)	0-50[mSEC]	音が入力されてからダイレクト音が出るまでの時間を設定します。0-10mSECまでは0.1mSEC単位、10-50mSECは1mSEC単位になります。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

STEREO COMP/LIMITER LEFT [LIM L] (ステレオコンプ/リミッターレフト)

ステレオ仕様のコンプ/リミッターです。モードによってデュアルモノ、リンク1、リンク2となります。このエフェクトのオン・オフは[LIM L]、[LIM R]のどちらで行ってもかまいませんが、一方をオンにすると他方もオンになります。



パラメータ

A	THR	TRESHOLD (スレッシュールド)	0-99	コンプレッション(圧縮)の始まるレベルを設定します。値が大きくなるほど小さいレベルからコンプレッションが始まります。
B	RATO	RATIO (レシオ)	0-100	スレッシュールドレベルより大きい入力信号をどれくらい圧縮するかを設定します。0で1/1、100で1/100になります。
C	ATCK	ATTACK (アタック)	0-100	アタックの強さを設定します。値が大きいほどコンプレッションの始まるタイミングが遅くなります。
D	REL	RELEASE (リリース)	0-100	リリースの時間を設定します。値が大きいほどリリースの時間が長くなります。
E	MODE	MODE (モード)	DUAL/LNK1/LNK2	ステレオ動作モードを設定します。
F	LEVL	OUTPUT LEVEL (アウトプットレベル)	0-100	出力レベルを設定します。

ステレオ動作モード [MODE] について

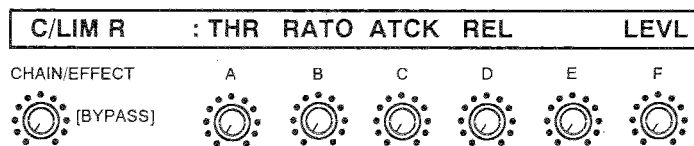
[DUAL]=DUAL MONO : 2チャンネルのコンプ/リミッターが別々に動作します。

[LNK1]=LINK 1 : L, R両チャンネルの加算された信号によってゲインがコントロールされます。また両チャンネルのパラメータは個々に働きます。

[LNK2]=LINK 2 : L, R両チャンネルの加算された信号によってゲインがコントロールされます。また両チャンネルのパラメータはLチャンネル[LIM L]側で設定したパラメータとなります。

STEREO COMP/LIMITER RIGHT [LIM R] (ステレオコンプ/リミッターライト)

ステレオ仕様のコンプ/リミッターです。モードによってデュアルモノ、リンク1、リンク2となります。このエフェクトのオン・オフは[LIM L]、[LIM R]のどちらで行ってもかまいませんが、一方をオンにすると他方もオンになります。レフトチャンネル[LIM L]でモードが[LNK2](リンク2)になっているときは[LIM R]でのパラメータ設定は無効になり、[LIM L]の設定と同じになります。

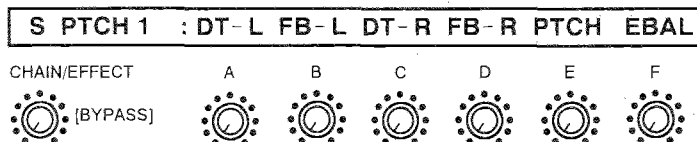


パラメータ

A	THR	TRESHOLD (スレッシュールド)	0-99	コンプレッション(圧縮)の始まるレベルを設定します。値が大きくなるほど小さいレベルからコンプレッションが始まります。
B	RATO	RATIO (レシオ)	0-100	スレッシュールドレベルより大きい入力信号をどれくらい圧縮するかを設定します。0で1/1、100で1/100になります。
C	ATCK	ATTACK (アタック)	0-100	アタックの強さを設定します。値が大きいほどコンプレッションの始まるタイミングが遅くなります。
D	REL	RELEASE (リリース)	0-100	リリースの時間を設定します。値が大きいほどリリースの時間が長くなります。
F	LEVL	OUTPUT LEVEL (アウトブットレベル)	0-100	出力レベルを設定します。

STEREO PITCH SHIFTER/DELAY [SPT1, SPT2](ステレオピッチシフターグループ)

ステレオソースにたいして微妙に音程をずらしてコーラス効果を得ます。またステレオディレイとしての効果もあり、フィードバックグループ内にピッチシフトブロックがあるので、フィードバックをかければ段々とピッチシフトするステレオディレイとなります。



バリエーション

STEREO PITCH 1 [SPT1] : 左チャンネルと右チャンネルが互いに逆のピッチシフトとなります。

STEREO PITCH 2 [SPT2] : 左チャンネルと右チャンネルが同じピッチシフトとなります。

パラメータ

A	DT-L	DELAY TIME LEFT (ディレイタイムレフト)	0-400[mSEC]	Lチャンネルのディレイタイムを設定します。
B	FB-L	FEEDBACK LEFT (フィードバックレフト)	0-99	Lチャンネルのフィードバックレベルを設定します。
C	DT-R	DELAY TIME RIGHT (ディレイタイムライト)	0-400[mSEC]	Rチャンネルのディレイタイムを設定します。
D	FB-R	FEEDBACK RIGHT (フィードバックライト)	0-99	Rチャンネルのフィードバックレベルを設定します。
E	PTCH	PITCH (ピッチ)	-100~+100[CENT]	ピッチシフトの音程を設定します。この値が大きくなるほど [SPT1] ではLのピッチが上がりRのピッチが下がります。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほどエフェクト音が大きくなります。

SPACIAL REVERB [SRM1, SRM2, SHL1, SHL2, SPL1, SPL2] (スペシャルリバーブグループ)

完全ステレオリバーブとしてL, R2系統のリバーブから構成されています。インプットとアウトプットのクロスフェードパラメータにより各チャンネルの信号を互いのチャンネルに振り分けることができます。

S ROOM 1 : RevT DAMP PreD ICFM OCFM EBAL

CHAIN/EFFECT A B C D E F

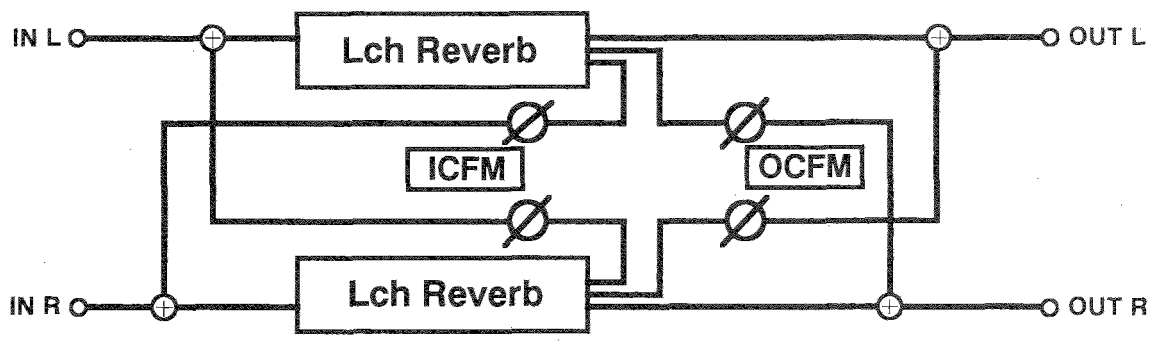
[BYPASS]

バリエーション

- SPACIAL ROOM 1 [SRM1] : ルーム系のリバーブです。
- SPACIAL ROOM 2 [SRM2] : ルーム系のリバーブです。
- SPACIAL HALL 1 [SHL1] : ホール系のリバーブです。
- SPACIAL HALL 2 [SHL2] : ホール系のリバーブです。
- SPACIAL PLATE 1 [SPL1] : プレート系のリバーブです。
- SPACIAL PLATE 2 [SPL2] : プレート系のリバーブです。

パラメータ

A	RevT	REVERB TIME (リバーブタイム)	0.1-5.0[SEC]	リバーブタイムを設定します。
B	DAMP	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0-80	高域成分の減衰を調節します。値を大きくする程よりソフトなサウンドが得られます。
C	PreD	PRE DELAY (プリディレイ)	0-100[mSEC]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。
D	ICFM	INPUT CROSS FADE MIX (インプットクロスフェードミックス)	0-100	2つのリバーブの入力にクロスフェードのミキシングを行います。この値を大きくするほど複雑なリバーブ音になります。
E	OCFM	OUTPUT CROSS FADE MIX (アウトプットクロスフェードミックス)	0-100	2つのリバーブ音の左右の混ざる量を設定します。この値を大きくするほど左右のリバーブ音が混じり合います。
F	EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0-100	エフェクト音の出力レベルを設定します。この値を大きくするとエフェクト音が大きくなります。



♣ [ICFM]、[OCFM]共に0のときはディアルモノのリバーブになります。

KORG

■本社: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)325-5691(代)■インフォメーションセンター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一7F#B1 ☎(03)363-5995
■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)323-5241■横浜営業所: 〒220 横浜市西区北幸2-10-42 ☎(045)324-7776(代)
■北関東営業所: 〒331 大宮市榎木町4-929-2 (048)644-8800(代) ☎大阪営業所: 〒530 大阪市北区茶屋町18-21豊崎ビル3F ☎(06)374-0691(代)■名古屋営業所/
ショールーム/スタジオ: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419(代)■福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166(代)