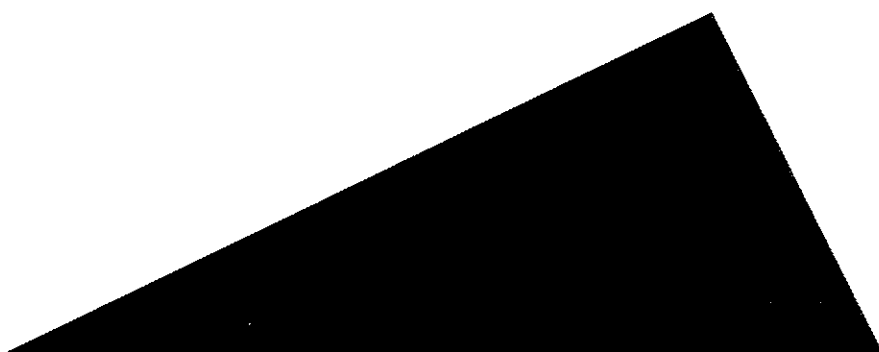


Effect Guide



T R I N I T Y
MUSIC WORKSTATION DRS
TRINITY / TRINITY plus / TRINITY pro / TRINITY proX



Advanced Control Combined Synthesis System



Multi Oscillator Synthesis System



TouchView
Graphical User Interface

KORG

目次

Overview	1
Insert Effect	1
エフェクト・サイズについて	2
エフェクト入出力について	2
グルーピングについて	3
Master Effect	3
Program	4
Program -Single/Double OSCモード	4
Program -Drums OSCモード	5
Combination	6
Sequencer	8
ダイナミック・モジュレーションについて	10

Insert Effect size 1

00: Amp Simulation	13
01: Compressor	14
02: Limiter	15
03: Gate	17
04: Overdrive/Hi-Gain	19
05: Parametric 4EQ (Parametric 4-Band EQ)	20
06: Graphic 7Band EQ	22
07: Wah/Auto Wah	23
08: Random Filter	25
09: Dyna Exciter	26
10: Sub Oscillator	27
11: Decimator	28
12: Chorus	29
13: Harmonic Chorus	30
14: Ensemble	31
15: Flanger	32
16: Tempo Flanger	33
17: Envelope Flanger	34
18: Phaser	35
19: Tempo Phaser	36
20: Envelope Phaser	37
21: Vibrato	38
22: Resonator	39
23: Ring Modulator	40
24: Tremolo	42
25: Rotary Speaker	43
26: Delay	44
27: Multitap Delay	45
28: Early Reflections	46

Insert Effect size2

00: St. Amp Simulation (Stereo Amp Simulation)	47
01: Stereo Compressor	48
02: Stereo Limiter	49
03: Multiband Limiter	50
04: Stereo Gate	51
05: OD/Hi-Gain Wah (Overdrive/Hi-Gain Wah)	53
06: St. Parametric 4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)	55
07: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)	56
08: Graphic 13Band EQ	57
09: St. Random Filter (Stereo Random Filter)	58
10: Stereo Enhancer	60
11: Talking Modulator	61
12: Stereo Decimator	63
13: Stereo Chorus	64
14: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus)	66
15: Multitap Chorus/Dly (Multitap Chorus/Delay)	67
16: Ensemble	68
17: Stereo Flanger	69
18: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)	70
19: St. Tempo Flanger (Stereo Tempo Flanger)	72
20: Stereo Phaser	73
21: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)	74
22: St. Tempo Phaser (Stereo Tempo Phaser)	75
23: St. Bi-phase Mod. (Stereo Bi-phase Modulation)	76
24: Stereo Vibrato	78
25: 2-Voice Resonator	80
26: Doppler	82
27: Stereo Tremolo	84
28: Stereo Auto Pan	85
29: St. Envelope Pan (Stereo Envelope Pan)	87
30: Stereo Dyna Pan	89
31: Phaser+Tremolo	91
32: Shimmer	93
33: Detune	95
34: Pitch Shifter	96
35: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)	98
36: Rotary Speaker	100
37: Dual Delay	102
38: Stereo Delay	103
39: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)	104
40: L/C/R Delay	105
41: Tempo Delay	106
42: St. Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)	108
43: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)	110
44: Random Panning Dly (Random Panning Delay)	112
45: Early Reflections	113
46: Reverb-Hall	114
47: Reverb-SmoothHall	114
48: Reverb-Room	116
49: Reverb-BrightRoom	116
50: Reverb-Wet Plate	118
51: Reverb-Dry Plate	118

Insert Effect size4

00: Piano Body/Damper (Piano Body/Damper Simulation)	119
01: St. Mlt.band Limiter (Stereo Multiband Limiter)	120
02: OD/Hyper-Gain Wah (Overdrive/Hyper-Gain Wah)	121
03: St. Graphic 13EQ (Stereo Graphic 13-Band EQ)	122
04: Vocoder	123
05: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus)	124
06: Multitap Chorus/Dly (Multitap Chorus/Delay)	126
07: Stereo Ensemble	128
08: St. Tempo Flanger (Stereo Tempo Flanger)	129
09: St. Tempo Phaser (Stereo Tempo Phaser)	130
10: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)	131
11: 2Band Pitch Shifter	132
12: Rotary Speaker OD (Rotary Speaker Overdrive)	133
13: Early Reflections	135
14: L/C/R Long Delay	136
15: Stereo Long Delay	137
16: Dual Long Delay	138
17: St. Tempo Delay (Stereo Tempo Delay)	139
18: Hold Delay	140

Master Effect

Modulation

00: Flanger	142
01: Phaser	143
02: Multitap Chorus/Dly (Multitap Chorus/Delay)	144
03: Ensemble	145
04: Chorus	146
05: L/C/R Delay	147

Reverb/Delay

00: L/C/R Long Delay	148
01: Delay/Reverb	149
02: Reverb-Room	151
03: Reverb-Bright Room	151
04: Reverb-Hall	153
05: Reverb-Smooth Hall	153
06: Reverb-Wet Plate	153
07: Reverb-Dry Plate	153

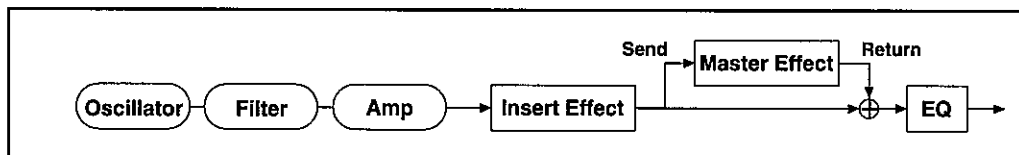
索引	154
----------	-----

Overview

TRINITYシリーズには、Insert EffectとMaster Effectの2種類のエフェクトがあります。

図で示すようにOscillator、Filter、Ampによる音色に対して音作りの一部としてInsert Effectを使用できます。さらに、Master Effectによってリバーブ等の空間処理を行ないます。

100種類のInsert Effect、14種類のMaster Effectにより自由な音作りを実現できます。



TRINITYシリーズの場合、エフェクトの入力レベルを認識する入力レベル・メータ等はありません。従って、入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によるS/Nの低下になったり、過入力の場合はクリップが発生することがあります。

Insert Effect、Master Effectの入力レベルは、クリップのない最大レベルで入力し、その後Insert EffectのWet/Dryパラメータや、Master EffectのOutput LevelまたはReturn 1、2でエフェクト出力レベルを調整することで、ベストの状態が得られます。

レベルを調整するパラメータは、下の表の通りです。

	Program Editモード	Combination Editモード	Sequencerモード
入力	OSC1/2 High, Low Level(P1) Filter1/2 A/B Gain(P3) Amp1/2 Level(P5) Send1/2(P5 or P7) Trim/パラメータ(P7, P8)*	Volume(P1) Send1/2(P1) Trim/パラメータ(P7, P8)*	Volume(P1) Send1/2(P1)
出力	Wet/Dry(P7) Output Level(P8) Return 1, 2(P8)	Wet/Dry(P7) Output Level(P8) Return 1, 2(P8)	Output Level(P8) Return 1, 2(P8)

*エフェクトによって、このパラメータを持たないものもあります。

Insert Effect

Insert Effectは、音作りをするためのエフェクトです。

イコライザー、リミッター、エキサイター等、トーンやダイナミクスを変えるもの、アンブシミュレーション、ロータリースピーカー、ピアノボディ/ダンパー等、楽器特有の効果を出すもの、リング・モジュレータ、トーキング・モジュレータ、ボコーダー、ピッチシフター等、いわゆるエフェクト的效果を出すものや、デシメータ、レゾネータ等、まったく新しいタイプのものから、リバーブ、コーラス、ディレイ、オーバードライブ等、クラシックなものまで、100種類のエフェクト・ライブラリーから使用することができます。

また、Insert Effectには**サイズ**という考え方を採用し、よりフレキシブルで用途にあったエフェクト・ルーティングを可能としています。

Programでは、**最大3個のエフェクトを直列**(ドラム・モードのプログラムでは**最大4個を直列/並列**)に使用できます。Combination、Sequencerでは、各ティンバー、トラックに**最大3個のエフェクトを直列**(ドラム・モードのプログラムを選んだティンバー、トラックでは**最大4個を直列/並列**)に使用できます。全ティンバー、トラックでは、合計で**最大8個のエフェクト**を使用できます。

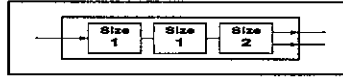
詳しくは、これから述べる各モードのブロック図と説明を参照してください。

エフェクト・サイズについて

Insert Effectには、エフェクト・サイズが1, 2, 4のエフェクトがあります。

Program (シングル・モードまたはダブル・モードのプログラムのとき)

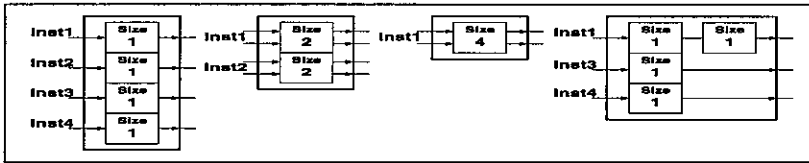
エフェクトのサイズの合計が4以内で直列に最大3個までインサートできます。



Program (ドラム・モードのプログラムのとき)

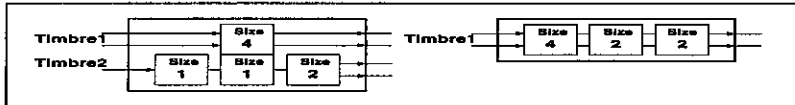
エフェクトのサイズの合計が4以内で直列/並列に最大4個までインサートできます。

DrumKitの各サウンドを1~4のどのInstにアサインするかは、GlobalモードのP5(DrumKit)で、各Keyごとに設定します。



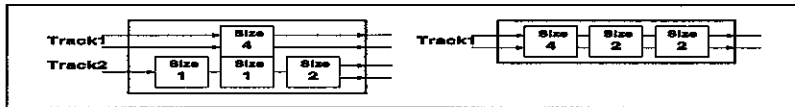
Combination

エフェクトのサイズの合計が8以内で最大8個までインサートできます。



Sequencer

エフェクトのサイズの合計が8以内で最大8個までインサートできます。



エフェクト入出力について

エフェクトの種類、サイズによって、**Dry**(エフェクトをかけない音)と、**Wet**(エフェクトをかけた音)の入出力には、次のようなバリエーションがあります。

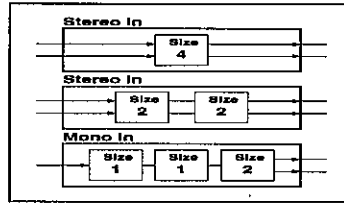
size1	Dry	Mono In - Mono Out	
	Wet	Mono In - Mono Out	
	Dry	Stereo In - Stereo Out	
	Wet	Mono In - Mono Out	
size2	Dry	Stereo In - Stereo Out	
	Wet	Mono In - Stereo Out	
size4	Dry	Stereo In - Stereo Out	
	Wet	Stereo In - Stereo Out	

各エフェクトのブロック図左上に表記

サイズ1のエフェクトは、すべてDry, Wet共にモノラル・イン、モノラル・アウトです。従って、サイズ1のエフェクトをインサートすると、次図のようにモノラル入力となります。また、Effect On/OffのパラメータをOffにすると、バイパスになります。このとき、size1のエフェクトが選ばれているときは、バイパス音もモノラルになります。

MIDI このOn/Offの設定とは別に、エフェクト2コントロール(CC#92)の受信で、すべてのInsert EffectをまとめてOffにすることができます。値が0のときはOffになり、1~127のときは元の設定に戻ります。

ダブル・モードのプログラム等で、Insert Effectをステレオで使用するとき、サイズ2、4のエフェクトを選んでください。



グルーピングについて

Insert Effectを効率よく使うために、Combination、Sequencerでは、グルーピングが可能です。

同じInsert Effectを使用するティンバー、トラックをグループにすると、それらに同じInsert Effectがかかります。これを、エフェクトの**グルーピング**といいます。

Combination、Sequencerでは、シングル・モードまたはダブル・モードのプログラムを使用するティンバー、トラックと、ドラム・モードのプログラムを使用するティンバー、トラックをグルーピングするときは、次に示す注意が必要です。

- ドラム・モードのプログラムを使用するティンバー、トラックに、シングル/ダブル・モードのプログラムを使用するティンバー、トラックをグルーピングするとき
ドラム・モードのプログラムを使用するティンバー、トラックのInsert EffectのInst 1にグルーピング(入力)されます。
- シングル/ダブル・モードのプログラムを使用するティンバー、トラックに、ドラム・モードのプログラムを使用するティンバー、トラックをグルーピングするとき
GlobalモードのP5で設定する、Inst 1にアサインされたDrumKitのみ、シングル/ダブル・モードのプログラムを使用するティンバー、トラックのInsert Effectにグルーピング(入力)されます。

Master Effect

Master Effectは、モードを問わず**センド、リターン形式で、モノラル・イン、ステレオ・アウト**のモジュレーション系、リバーブ/ディレイ系の**2系統**が使用できます。また、モジュレーション系とリバーブ/ディレイ系の直列接続も可能です。

空間処理に最適な**14種類**のエフェクトが使用できます。

センド量は、オシレータごと、または、Insert Effectをかけた後に設定します。Combination、Sequencerでは、ティンバー、トラックごとに設定できます。これにより、ミキサー感覚で、プログラムやコンビネーション、ソング全体の空間処理を行なうことができます。

また、アウトプット端子の1/L/MONO、2/Rの出力の前に、Low/Highタイプの**シェルビングEQ**があります。

これにより、音色の最終的な調整を行なうことができます。

Master Effectの設定は、プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定します(各モードのP8で設定)。



モジュレーション系のエフェクトは、エフェクト4コントロール(CC#94)でOn/Offをコントロールすることができ、リバーブ/ディレイ系のエフェクトは、エフェクト5コントロール(CC#95)でOn/Offをコントロールすることができます。どちらも、グローバルMIDIチャンネルで行ないます。値が0のときはOffになり、1~127のときは元の設定に戻ります。

モジュレーション系のエフェクトへのセンド・レベルは、エフェクト3レベル(CC#93)でコントロールすることができ、リバーブ/ディレイ系のエフェクトへのセンド・レベルは、エフェクト1レベル(CC#91)でコントロールすることができます。

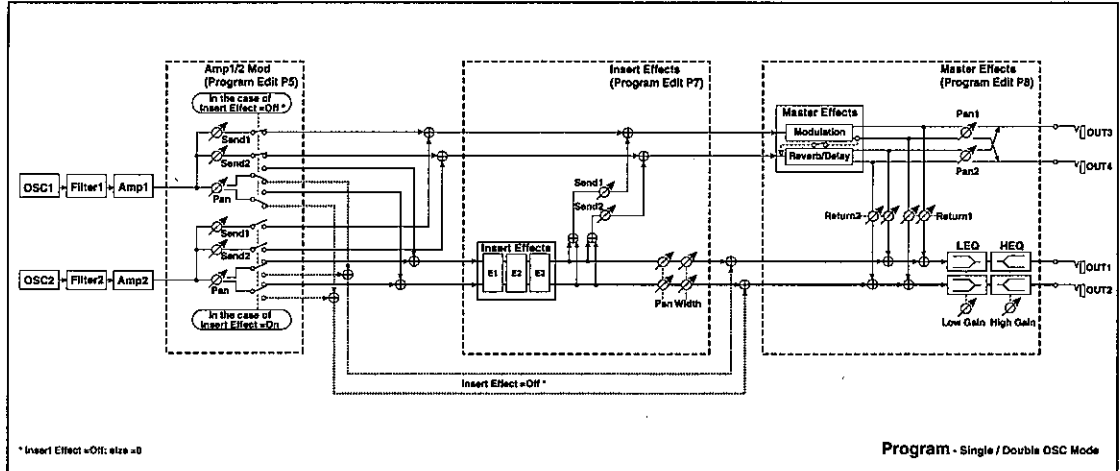
このとき、ProgramではグローバルMIDIチャンネルで、Combination、Sequencerでは各ティンバーやトラックで設定されているMIDIチャンネルで行ないます。

Program

Programでは、Insert Effectは、エフェクト・サイズの合計が4以内で使用できます。

シングル・モード、ダブル・モードのプログラムと、ドラム・モードのプログラムのときは、Insert Effectの構成が変わります。

Program -Single/Double OSC モード

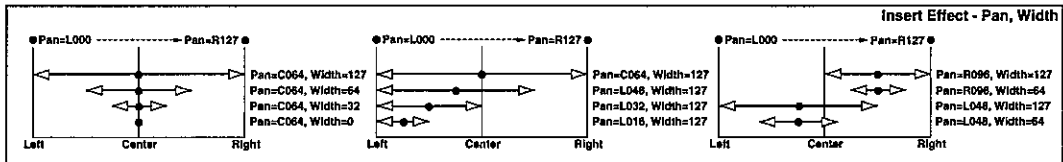


Insert Effect

「1-1c: Oscillator Mode」がsingleやdoubleのプログラムでは、Insert Effectは、E1、E2、E3(上図の中央)に示すようにサイズの合計が**4以内**で、**最大3個まで直列**にインサートできます。

サイズ1のエフェクトをインサートした場合、モノラルになります。この場合、オシレータのPan(Program EditモードP5)は無効になり、中央に定位されます。Insert Effect通過後のPan(Program EditモードP7)で定位を調整します。

Insert Effectの出力がステレオの場合、Width(Program EditモードP7)で、リバーブの広がりのようにエフェクトの広がりを調整できます。このとき、オシレータのパン(Program EditモードP5)の設定を有効にしたい場合は、Insert Effect通過後のPanをC064に、Widthを127にします。



Master Effect

Master Effectの入力レベルは、センド1、2で設定します。

Insert Effectをインサートした場合としない場合で、センドする場所が変わるので、設定するパラメータも変わります。Insert Effectをインサートした場合は、Program EditモードP7で設定するSend1、2が有効となり、インサートしない場合は、Program EditモードP5で設定するSend1、2が有効となります。

また、このSend1、2は、アウトプット端子3、4への出力レベル設定も兼ねています。

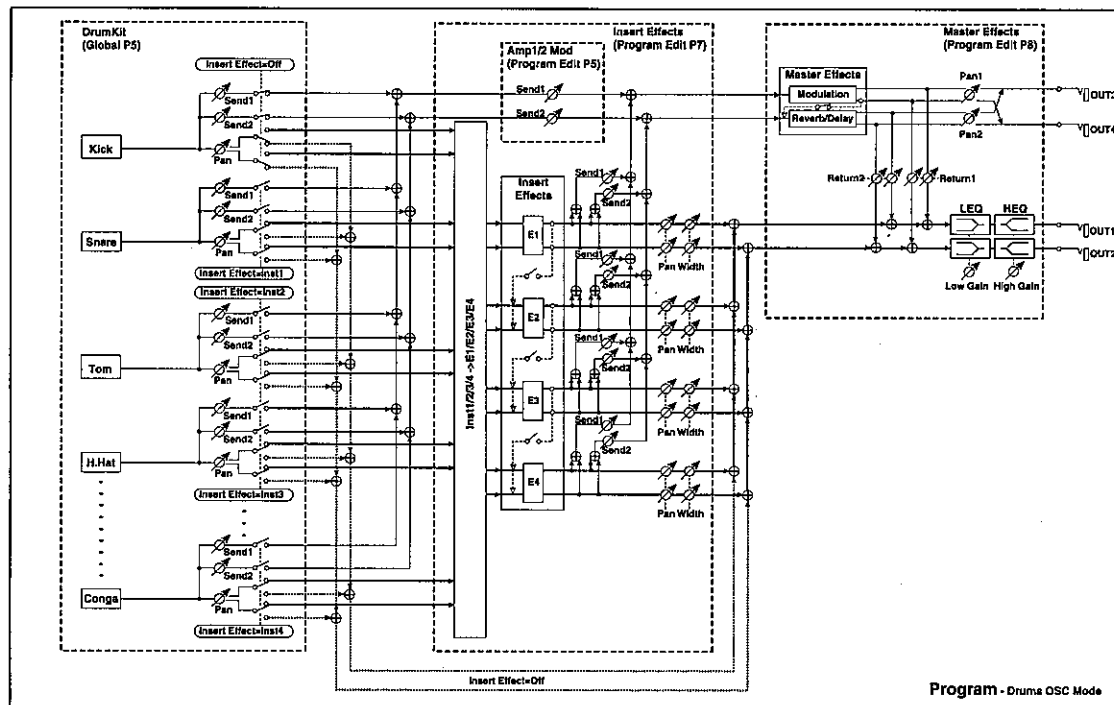
アウトプット端子3、4からは、Master Effect音のみが出力されます。Master EffectをかけないDry音を出力したい場合は、Program EditモードP8で、Master EffectをOffにしてください。ただし、この場合、アウトプット端子1、2にもMaster Effectをかけられなくなります。

アウトプット端子3、4をステレオ出力で使用する場合、Pan1、2(Program EditモードP8)でセンド1、2の出力定位を設定できます。

Master Effectのリターン量は、Return1、2(Program EditモードP8)で設定してください。

LCD画面のチェック・ボックス(左上のSend1と2の間)にチェックをつけると、Modulation→Reverb/Delayの直列接続のルーティングが追加されます(ModulationのRightの出力が、Reverb/Delayの入力に加算されます)。この場合も、Return1、2はそれぞれ独立に設定できます。

Program -Drums OSC モード



Insert Effect

ドラム・モードのプログラムでは、Insert Effectは、E1、E2、E3、E4(上図の中央)に示すように、サイズの合計が4以内で、最大4個まで直列/並列にインサートできます。

Insert EffectのインサートOn/Off、Inst 1~4(E1~E4の入力となります)の選択、各ドラム・サウンドのパン、センド1、2は、GlobalモードのP5で、Keyごとに設定できます。ただし、ここの設定とProgram EditモードのP5で設定したSendの設定を合わせ合わせたものが、最終的なセンドになります。

サイズ1のエフェクトをインサートした場合、モノラルになります。この場合、DrumKitのPan(GlobalモードP5)は無効になり、中央に定位されます。Insert Effect通過後のPan(Program EditモードP7)で定位を調整します。

Insert Effectの出力がステレオの場合、Width(Program EditモードP7)で、リバーブの広がりのようにエフェクトの広がりを調整できます。このとき、DrumKitのパン(GlobalモードP5)の設定を有効にしたい場合は、Insert Effect通過後のPanをC064に、Widthを127にします。

Master Effect

Master Effectの入力レベルは、センド1、2で設定します。

Insert Effectをインサートした場合としない場合で、センドする場所が変わるので、設定するパラメータも変わります。

Insert Effectをインサートした場合は、Program EditモードP7で設定するSend1、2が有効となり、インサートしない場合は、GlobalモードP5とProgram EditモードP5で設定するSend1、2が有効となります。

また、このSend1、2は、アウトプット端子3、4への出力レベル設定も兼ねています。

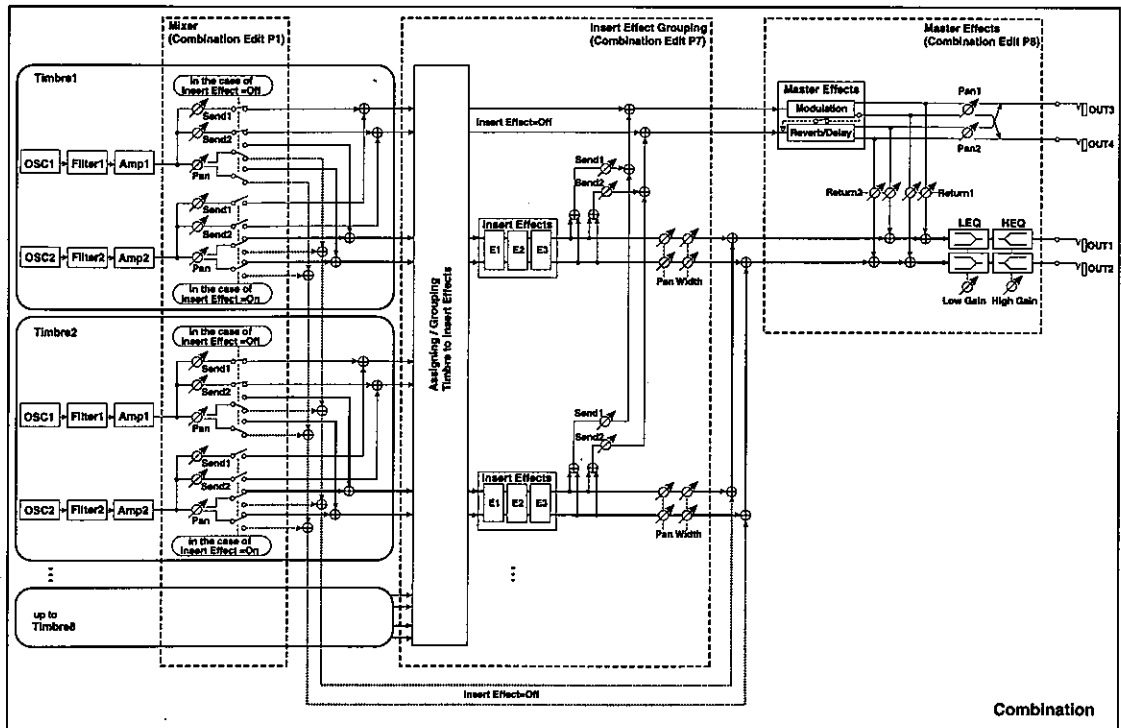
アウトプット端子3、4からは、Master Effect音のみが出力されます。Master EffectをかけないDry音を出力したい場合は、Program EditモードP8で、Master EffectをOffにしてください。ただし、この場合、アウトプット端子1、2にもMaster Effectをかけられなくなります。

アウトプット端子3、4をステレオ出力で使用する場合、Pan1、2(Program EditモードP8)でセンド1、2の出力定位を設定できます。

Master Effectのリターン量は、Return1、2(Program EditモードP8)で設定してください。

LCD画面のチェック・ボックス(左上のSend1と2の間)にチェックをつけると、Modulation→Reverb/Delayの直列接続のルーティングが追加されます(ModulationのRightの出力が、Reverb/Delayの入力に加算されます)。この場合も、Return1、2はそれぞれ独立に設定できます。

Combination



Combination

Insert Effect

Combinationでは、Program Editモードで設定したInsert Effectは無効になるので、新たに、最大8ティンバーのInsert Effectを設定します。

Combination EditモードP7でティンバー1~8のそれぞれに、Insert EffectのOff、サイズ(1, 2, 4, 8)、グルーピングを設定します。

コピー機能を使ってプログラムのInsert Effectの設定をそのまま使用する場合は、使用するティンバーのサイズを、プログラムで使用しているサイズ以上に設定してください。

各ティンバーでは、Insert Effectは、**最大3個まで直列**(DrumKitを用いたプログラムでは**最大4個を直列/並列**)に使用できます。

全ティンバーでは、エフェクト・サイズの合計を**8以内**に設定します。

また、1つのティンバーだけでエフェクト・サイズの合計が8の設定も可能です。ただし、Insert Effectを3個直列に使用する場合、サイズ4のエフェクトは2番目に設定できません。ドラム・モードのプログラムを使用するティンバーの場合も、エフェクト・サイズの合計が8の設定が可能です。ただし3個直列する場合は2個目に、4個直列する場合は2個目、3個目に、サイズ4のエフェクトを設定できません。

サイズ1のエフェクトをインサートした場合、モノラルになります。この場合、ティンバーのPan(Combination EditモードP1 Timb Param1)は無効になり、中央に定位されます。Insert Effect通過後のPan(Combination EditモードP7)で定位を調整します。

Insert Effectの出力がステレオの場合、Width(Combination EditモードP7)で、リバーブの広がりのようにエフェクトの広がりを調整できます。このとき、オシレータのパン(Program EditモードP5)の設定を有効にしたい場合は、Insert Effect通過後のPanをC064に、Widthを127にします。

DrumKitを用いたプログラムの設定は、「Program -Drums OSCモード」を参照してください。

▲ ドラム・モードのプログラムを使用するティンバーに、シングル・モードまたはダブル・モードのプログラムを使用するティンバーをグルーピングするとき、ドラム・モードのプログラムを使用するティンバーのInsert EffectのInst1にグルーピング(入力)されます。

また、シングル・モードまたはダブル・モードのプログラムを使用するティンバーに、ドラム・モードのプログラムを使

用するティンバーをグルーピングするとき、シングル・モード、ダブル・モードのプログラムを使用するティンバーの Insert Effectに、GlobalモードのP5でInst 1にアサインされたDrumKitのみグルーピング(入力)されます。

Master Effect

Combinationでは、Program Editモードで設定したMaster Effectは無効になるので、新たに設定します。

Master Effectの入力レベルは、センド1、2で設定します。

Insert Effectをインサートした場合としない場合で、センドする場所が変わるので、設定するパラメータも変わります。

Insert Effectをインサートした場合は、Combination EditモードP7で設定するSend1、2が有効となり、インサートしない場合は、Combination EditモードP1 Timb Param1で設定するSend1、2が有効となります。

また、このSend1、2は、アウトプット端子3、4への出力レベル設定も兼ねています。

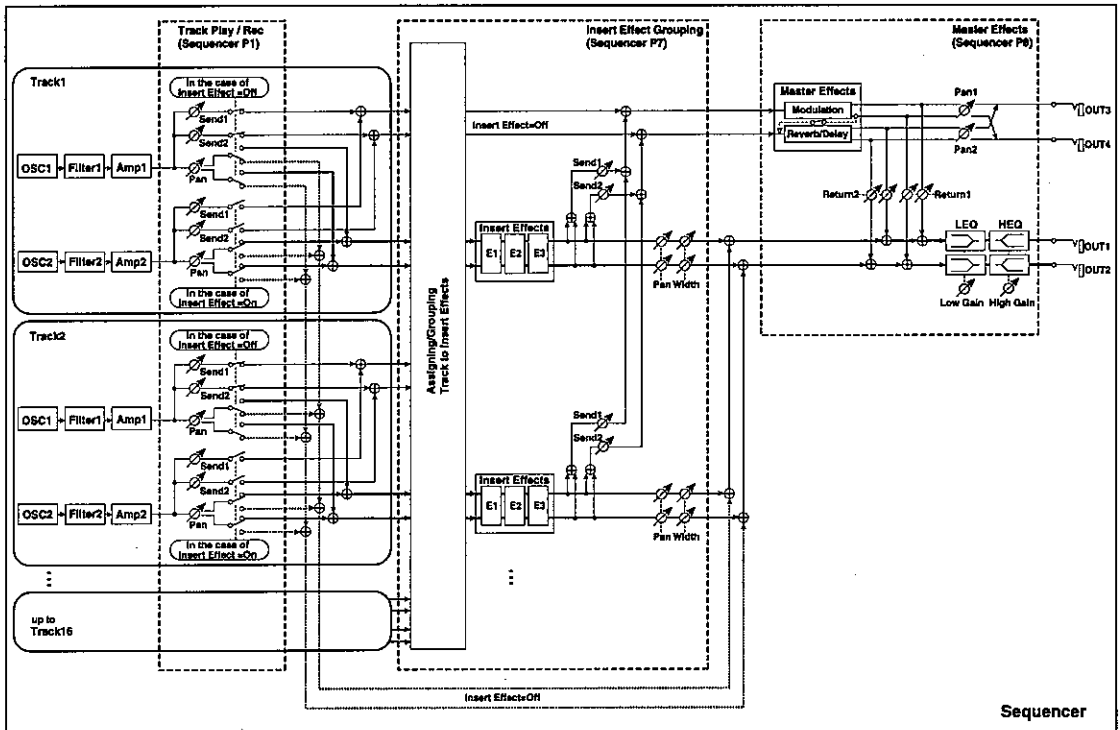
アウトプット端子3、4からは、Master Effect音のみが出力されます。Master EffectをかけないDry音を出力したい場合は、Combination EditモードP8で、Master EffectをOffにしてください。ただし、この場合、アウトプット端子1、2にもMaster Effectをかけられなくなります。

アウトプット端子3、4をステレオ出力で使用する場合、Pan1、2(Combination EditモードP8)でセンド1、2の出力定位を設定できます。

Master Effectのリターン量は、Return1、2(Combination EditモードP8)で設定してください。

LCD画面のチェック・ボックス(左上のSend1と2の間)にチェックをつけると、Modulation→Reverb/Delayの直列接続のルーティングが追加されます(ModulationのRightの出力が、Reverb/Delayの入力に加算されます)。この場合も、Return1、2はそれぞれ独立に設定できます。

Sequencer



Insert Effect

Sequencerでは、Program Editモードで設定した**Insert Effectは無効**になるので、新たに、最大8トラックのInsert Effectを設定します。

SequencerモードP7でトラック1～16のそれぞれに、Insert EffectのOff、サイズ(1、2、4、8)、グルーピングを設定します。コピー機能を使ってプログラムのInsert Effectの設定をそのまま使用する場合は、使用するトラックのサイズを、プログラムで使用しているサイズ以上に設定してください。

各トラックでは、Insert Effectは、**最大3個まで直列**(DrumKitを用いたプログラムでは**最大4個を直列/並列**)に使用できます。

全トラックでは、エフェクト・サイズの合計を**8以内**に設定します。

また、1つのトラックだけでエフェクト・サイズの合計が8の設定も可能です。ただし、Insert Effectを3個直列に使用する場合、サイズ4のエフェクトは2番目に設定できません。ドラム・モードのプログラムを使用するトラックの場合も、エフェクト・サイズの合計が8の設定が可能です。ただし3個直列する場合は2個目に、4個直列する場合は2個目、3個目に、サイズ4のエフェクトを設定できません。

サイズ1のエフェクトをインサートした場合、モノラルになります。この場合、トラックのPan(SequencerモードP1 Track Play/Rec)は無効になり、中央に定位されます。Insert Effect通過後のPan(SequencerモードP7)で定位を調整します。

Insert Effectの出力がステレオの場合、Width(SequencerモードP7)で、リバーブの広がりのようにエフェクトの広がりを調整できます。このとき、オンレータのパン(Program EditモードP5)の設定を有効にしたい場合は、Insert Effect通過後のPanをC064に、Widthを127にします。

DrumKitを用いたプログラムの設定は、「Program -Drums OSCモード」を参照してください。



ドラム・モードのプログラムを使用するトラックに、シングル・モードまたはダブル・モードのプログラムを使用するトラックをグルーピングするとき、ドラム・モードのプログラムを使用するトラックのInsert EffectのInst1にグルーピング(入力)されます。

また、シングル・モードまたはダブル・モードのプログラムを使用するトラックに、ドラム・モードのプログラムを使用するトラックをグルーピングするとき、シングル・モード、ダブル・モードのプログラムを使用するトラックのInsert Effectに、GlobalモードのP5でInst1にアサインされたDrumKitのみグルーピング(入力)されます。

Master Effect

Sequencerでは、Program Editモードで設定したMaster Effectは無効になるので、ソングごとに新たに設定します。

Master Effectの入力レベルは、センド1、2で設定します。

Insert Effectをインサートした場合としない場合で、センドする場所が変わるので、設定するパラメータも変わります。

Insert Effectをインサートした場合は、SequencerモードP7で設定するSend1、2が有効となり、インサートしない場合は、SequencerモードP1-3 Mix 1-8 (P1-4 Mix 9-16)で設定するSend1、2が有効となります。

また、このSend1、2は、アウトプット端子3、4への出力レベル設定も兼ねています。

アウトプット端子3、4からは、Master Effect音のみが出力されます。Master EffectをかけないDry音を出力したい場合は、SequencerモードP8で、Master EffectをOffにしてください。ただし、この場合、アウトプット端子1、2にもMaster Effectをかけられなくなります。

アウトプット端子3、4をステレオ出力で使用する場合、Pan1、2(SequencerモードP8)でセンド1、2の出力定位を設定できます。

Master Effectのリターン量は、Return1、2(SequencerモードP8)で設定してください。

LCD画面のチェック・ボックス(左上のSend1と2の間)にチェックをつけると、Modulation→Reverb/Delayの直列接続のルーティングが追加されます(ModulationのRightの出力が、Reverb/Delayの入力に加算されます)。この場合も、Return1、2はそれぞれ独立に設定できます。

ダイナミック・モジュレーションについて

特定のエフェクト・パラメータを、ジョイスティックやリボン・コントローラなどを使って演奏中にコントロールすることができます。例えば、アフタータッチでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、リボン・コントローラでワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮されます。

ほとんどのダイナミック・モジュレーション付きのパラメータでは、パラメータ、Src(ソース)、Amt(ア Amount)という組み合わせになっています。Srcではモジュレーション・ソースの選択、Amtではダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大るとき、**パラメータの値+Amtの値**が実際のパラメータの値になります。

MIDI Programでは、Insert EffectとMaster Effectのダイナミック・モジュレーションは、グローバルMIDIチャンネルで行ないます。

Combination、Sequencerでは、Insert Effectのダイナミック・モジュレーションは、それぞれのティンバーやトラックで設定されているMIDIチャンネルで行ないます。Master Effectのダイナミック・モジュレーションは、グローバルMIDIチャンネルで行ないます。

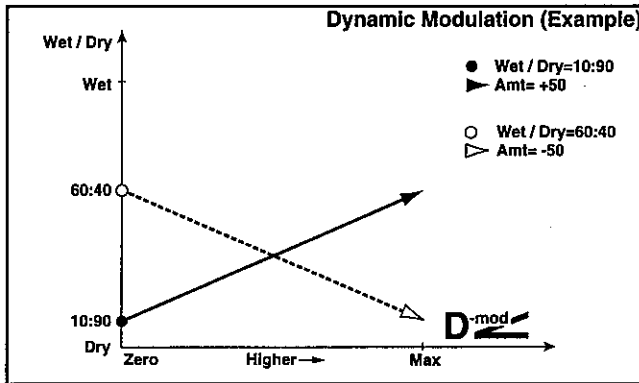
例

Wet/Dry=10:90

Src=AfrTouch

Amt=+50

この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけるとエフェクト音の割合がだんだん大きくなってきて、アフタータッチが最大るときには、エフェクト・バランスは60:40になります。



▲ AUTOFADE以外のソースでエフェクト・パラメータをコントロールする場合、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態でAmtの値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを動かしたときに、変更した値が有効となります。

その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。

ダイナミック・モジュレーション付のパラメータは、各エフェクトのパラメータ表の右側に **D^{mod}** マークがついています。

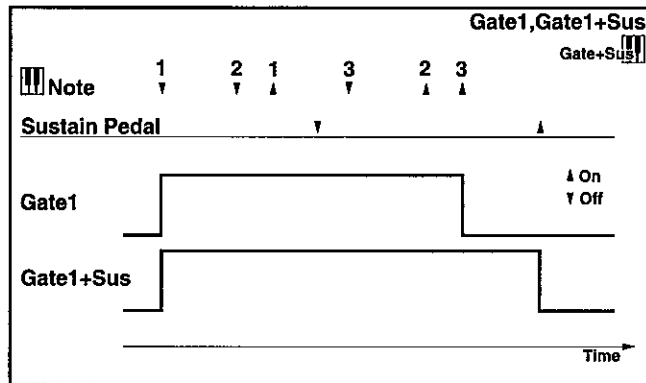
ソース名		
None	ダイナミック・モジュレーションを使用しない。	
Gate1	ノート・オン/オフ。	☞P.11
Gate1+Sus	ノート・オン+サステイン・ペダル オン/オフ。	☞P.11
Gate2	ノート・オン/オフ。(トリガー)	☞P.11
Gate2+Sus	ノート・オン+サステイン・ペダル オン/オフ。(トリガー)	☞P.11
Note No.	ノート・ナンバー。	
Velocity	ベロシティ。	
AfrTouch	アフタータッチ(チャンネル・アフタータッチ)。	
JS(+Y)	ジョイスティック縦・上方向。	
JS(-Y)	ジョイスティック縦・下方向。	

ソース名		
JS(X)	ジョイスティック横方向。	
Ribbon(X)	リボン・コントローラ横方向。	
Ribbon(Z)	リボン・コントローラを押さえる強さ。	
SW1	アサインابل・パネルスイッチ1。(CC#80)	☞P.12
SW2	アサインابل・パネルスイッチ2。(CC#81)	☞P.12
Foot SW	アサインابل・フットスイッチ。(CC#82)	☞P.12
Foot Pedal	アサインابل・フットペダル。(CC#04)	☞P.12
SustainPdl	サステイン・ペダル。	
MIDI Vol	MIDIボリューム。(CC#07)	
MIDI Pan	MIDIパン。(CC#10)	
MIDI Exp	MIDIエクスプレッション・コントロール。(CC#11)	
MIDI Cnt1	MIDIエフェクト・コントロール1。(CC#12)	
MIDI Cnt2	MIDIエフェクト・コントロール2。(CC#13)	
Slider	バリュー・スライダ。(CC#18)	
MIDI CC#19	MIDIコントロール・チェンジ。(CC#19)	
Tempo	テンポ。(シーケンサで設定されている、またはMIDIクロックからのテンポ情報)	☞P.12
AUTOFADE	オートフェード。(一部のエフェクトのみ)	☞P.12

Gate1

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1+Susでは、キーを離してもサステイン・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。

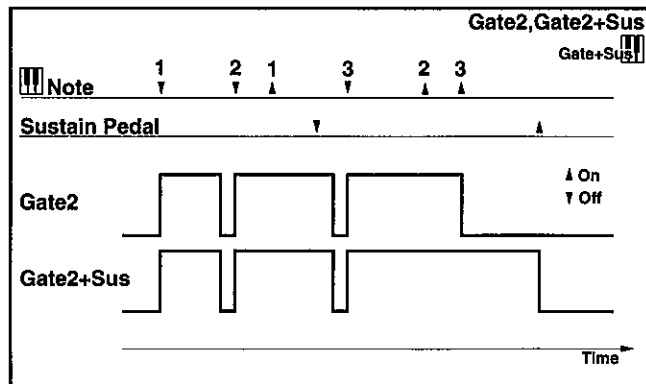
Gate1+Sus



Gate2

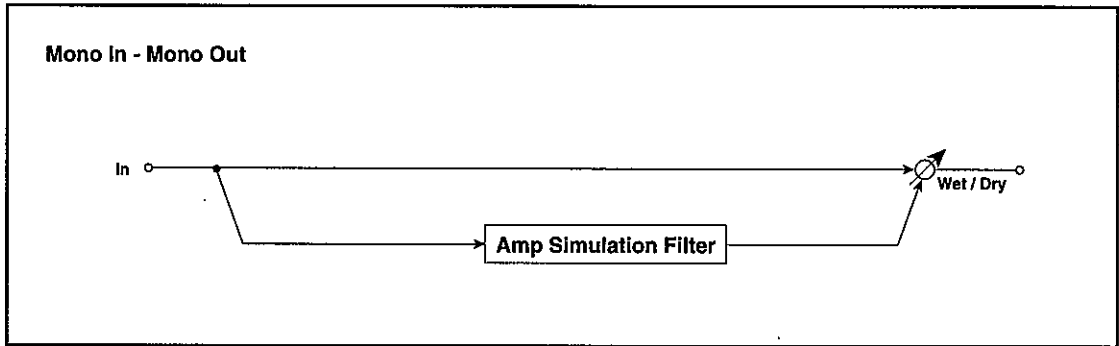
Gate1、Gate1+Susとほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Susでは、size1の17:Envelope FlangerなどのEGや、size2の13:Stereo ChorusなどのAUTOFADEのソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります (Gate1、Gate1+Susでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります)。

Gate2+Sus



00: Amp Simulation

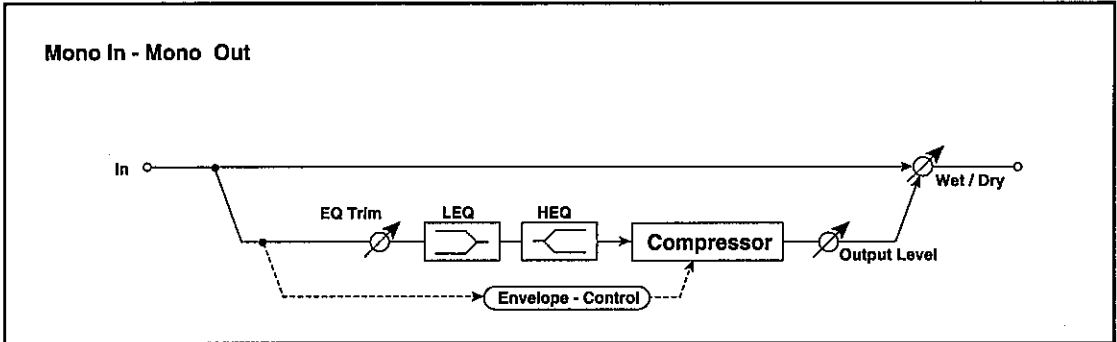
ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。実際にギター・アンプを鳴らしているようなリアルなサウンドが得られます。ギターだけでなくオルガンなどにも効果的です。



a	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプを選択。
b	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

01: Compressor

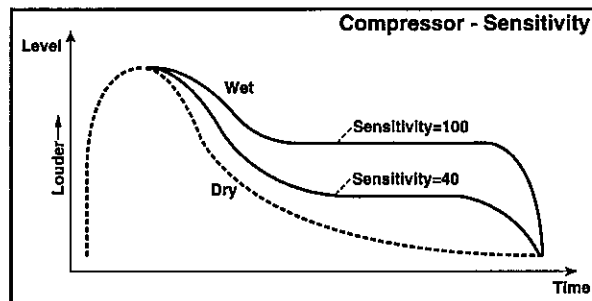
入力信号を圧縮して、音のつぶをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムなどにも効果があります。



a	Sensitivity	1...100	感度の設定。	☞ P.14
b	Attack	1...100	アタックの強さ。	☞ P.14
c	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル。	
d	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
e	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
f	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル。	☞ P.14
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

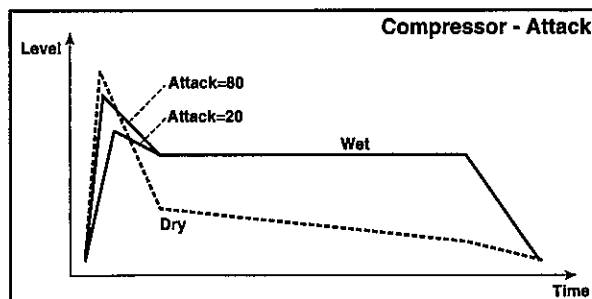
a: Sensitivity
f: Output Level

Sensitivityは、コンプレッサーの感度を設定します。この値を大きくするほど、小さなレベルの音を持ち上げるようになります。Sensitivityを上げると全体的に音量が大きくなるので、Output Levelは、最終的な音量を調節します。



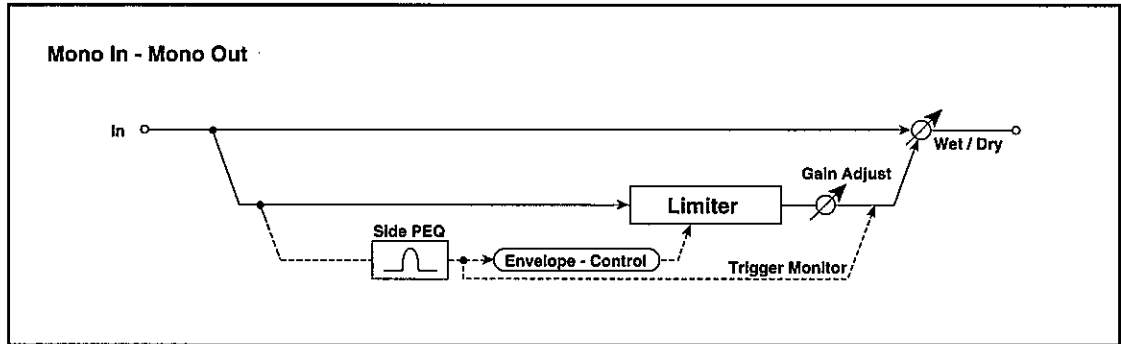
b: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



02: Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは不必要なピークを抑えるために設定したレベル以上の音のみを圧縮します。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキングタイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。



a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比の設定。	☞ P.15
b	Threshold [dB]	-40...0dB	圧縮のかかるレベルの設定。	☞ P.15
c	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。	☞ P.16
d	Release	1...100	リリース・タイムの設定。	☞ P.16
e	Gain Adjust [dB]	-16...+24dB	出力ゲインの設定。	☞ P.15
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ切り替え。	☞ P.16
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00kHz	トリガー信号のイコライザーの中心周波数。	☞ P.16
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅。	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	トリガー信号のイコライザーのゲイン。	
h	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え。	☞ P.16
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

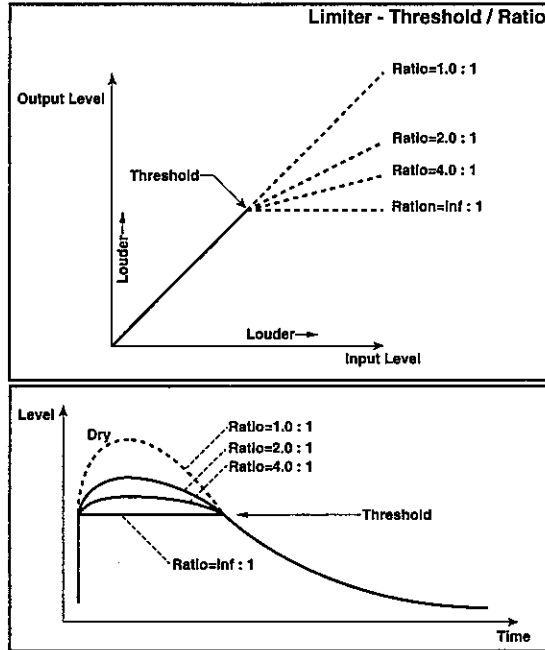
a: Ratio

Ratioは信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、Thresholdで設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

b: Threshold [dB]

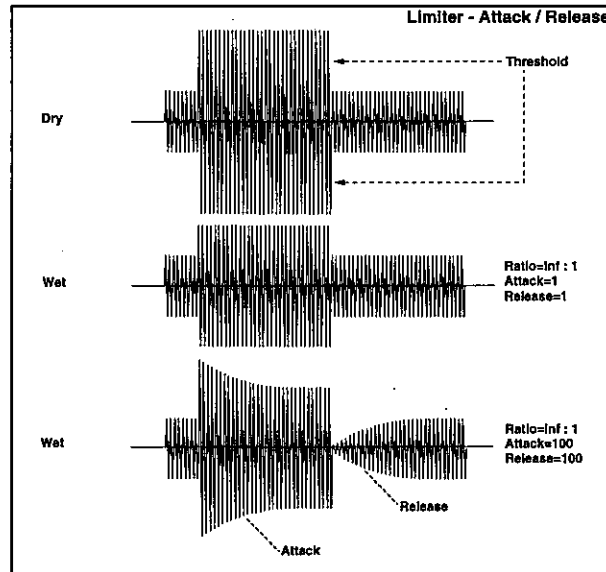
e: Gain Adjust [dB]

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、Gain Adjustで調節してください。



c: Attack
d: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



f: Side PEQ Insert
g: Side PEQ Cutoff [Hz]
g: Q
g: Gain [dB]

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。

リミッターはこのイコライザーを通した後の音で圧縮する／しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

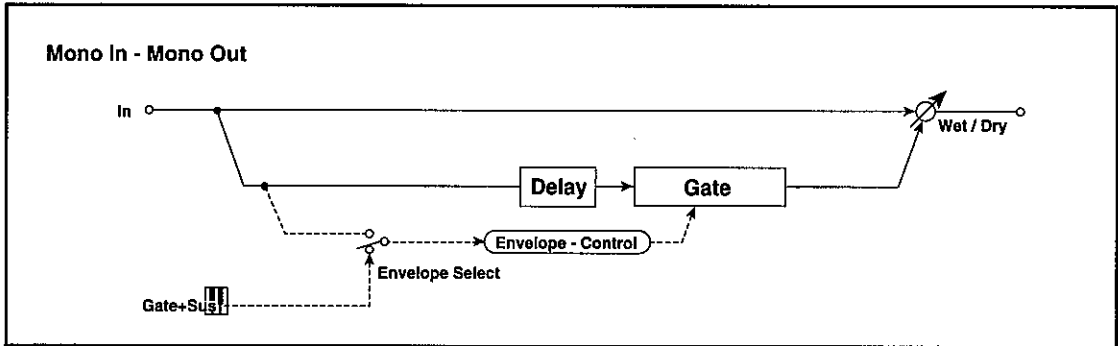
h: Trigger Monitor

これをOnに設定するとリミッターは出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。

通常はOffにしておきます。

03: Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートしてしまうエフェクトです。リバーブの後に接続して、ゲート・リバーブとして使うこともできます。またノート・オン／オフで直接ゲートをオン／オフすることも可能です。



a	Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール／入力信号によるコントロールの切り替え。 P.17	D-mod
	Src	None...Gate2+Sus	Envelope Select=D-modのときゲートをコントロールするモジュレーション・ソース。	
b	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベルの設定。 P.17	D-mod
c	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。 P.17	
d	Release	1...100	リリース・タイムの設定。 P.17	
e	Delay Time [msec]	0...100msec	ゲート入力の Delay タイム。 P.18	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: Envelope Select

a: Src

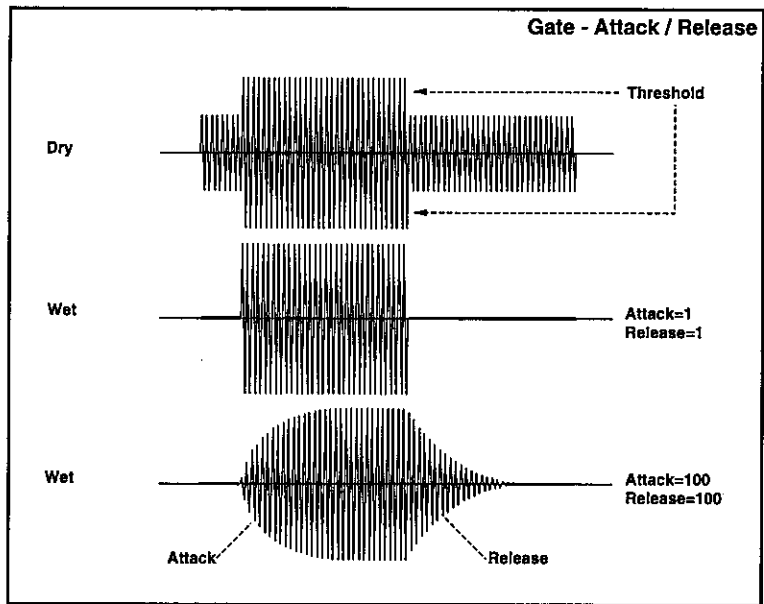
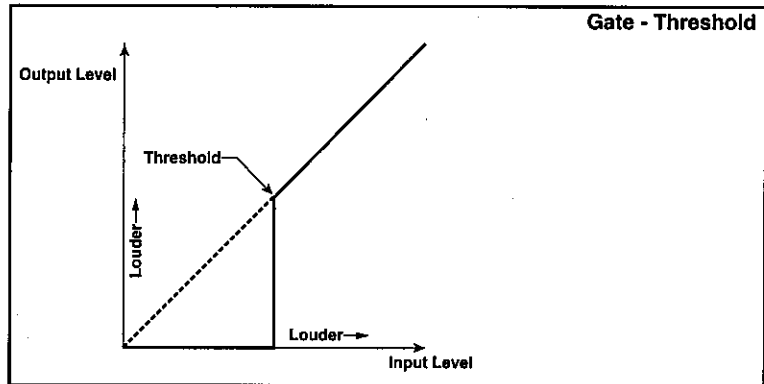
ゲートのオン／オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを、Envelope Selectで選択します。Srcはこのときのモジュレーション・ソースの選択で、NoneからGate2+Susまで選べます。

b: Threshold

c: Attack

d: Release

Thresholdは、Envelope Select=inputのとき、ゲートのかかるレベルを設定します。Attack、Releaseは、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

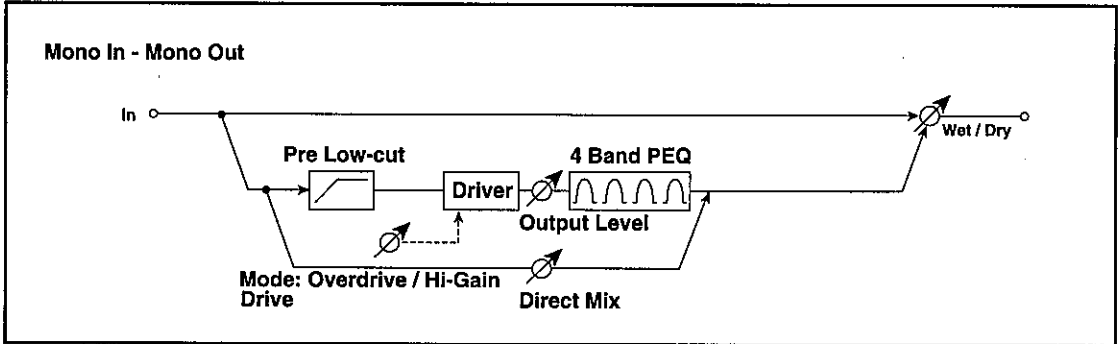


e: Delay Time

ゲートへの入力のデレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはデレイ・タイムを大きくして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

04: Overdrive/Hi-Gain

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。4バンドのイコライザーをコントロールして、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え。
b	Drive	0...100	歪み具合の設定。 P.19
c	Output Level	0...50	出力レベルの設定。 P.19
d	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量。 P.19
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.0kHz	イコライザー・バンド1の中心周波数。
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅。 P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド1のゲイン。
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00kHz	バンド2の中心周波数。
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅。 P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド2のゲイン。
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数。
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅。 P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド3のゲイン。
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数。
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅。 P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド4のゲイン。
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

b: Drive

歪み具合は、入力信号自体の大きさとDriveの設定で決まります。Driveを上げると全体に音量が上がるので、Output Levelで音量を調節します。また、Output Levelは、4-Band EQへの入力レベルになります。4-Band EQでクリップが発生する場合、Output Levelを調節してください。

d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

e: Q

各バンドのフィルターの帯域幅を設定します。この値が大きいほど帯域は狭く、鋭くなります。

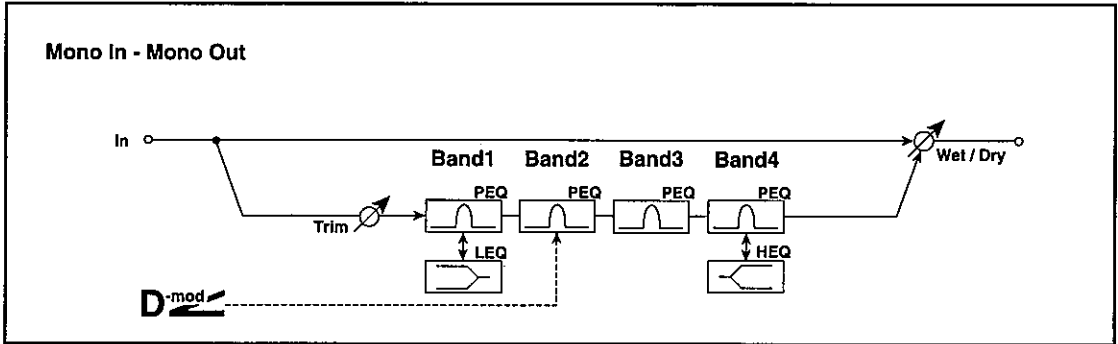
f: Q

g: Q

h: Q

05: Parametric 4EQ (Parametric 4-Band EQ)

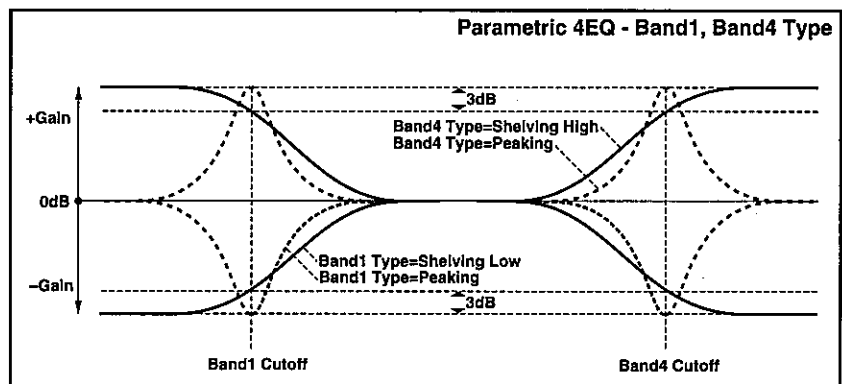
4バンドのパラメトリック・イコライザーです。バンド1、4のピーキング・タイプ/シェルビング・タイプの選択ができます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールが可能です。



a	Trim	0...100	入力レベルの設定。
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ選択。 P.20
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ選択。 P.20
d	Band2 Dynamic Gain Src	None...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース。 P.21
	Amr [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインのモジュレーション量。
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.0kHz	バンド1の中心周波数の設定。
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅の設定。 P.19
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00kHz	バンド2の中心周波数の設定。
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅の設定。 P.19
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。 P.21
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数の設定。
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅の設定。 P.19
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数の設定。
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅の設定。 P.19
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。

b: Band1 Type
c: Band4 Type

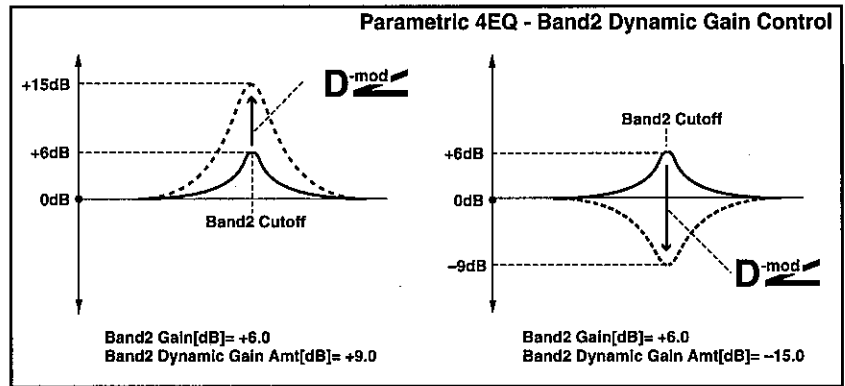
バンド1、4のフィルタータイプを選択します。



d: Band2 Dynamic Gain Src バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

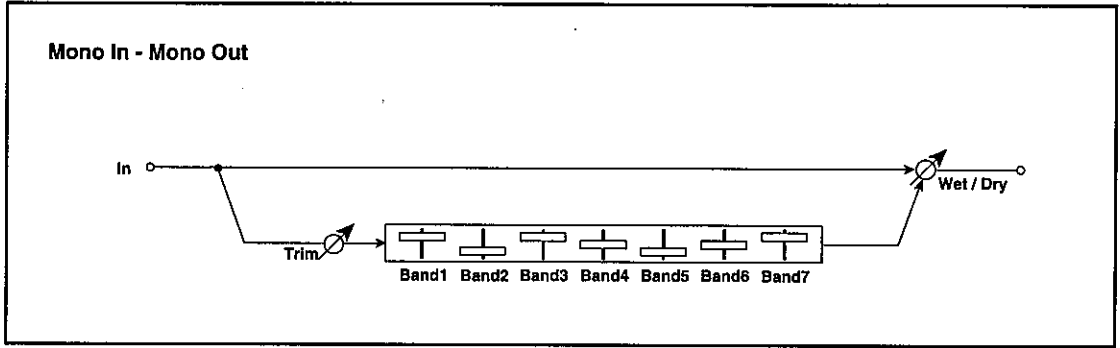
d: Amt [dB]

f: Gain [dB]



06: Graphic 7Band EQ

7バンドのグラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定がバーグラフで表示されるので、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色にあわせて、各バンドの中心周波数の設定を12タイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1 2:Wide 2 3:Wide 3 4:Half Wide 1 5:Half Wide 2 6:Half Wide 3 7:Low 8:Wide Low 9:Mid 10:Wide Mid 11:High 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせの選択。 P.22
b	Trim	0...100	入力レベルの設定。
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド5のゲインの設定。
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド6のゲインの設定。
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド7のゲインの設定。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amf	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。



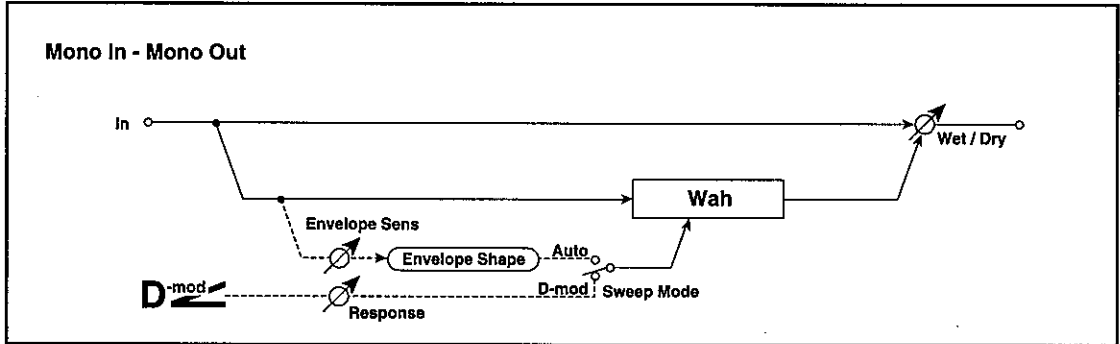
a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右端に表示されます。

3つのGraphic 7Band EQを直列にし、それぞれを7:Low, 9:Mid, 11:Highに設定すると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

07: Wah/Auto Wah

ピンチー・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションから、さらに幅広いレンジ設定まで可能なワウ・エフェクトです。ワウ・フィルターにはバンドパス・タイプ/ローパス・タイプが選択できます。



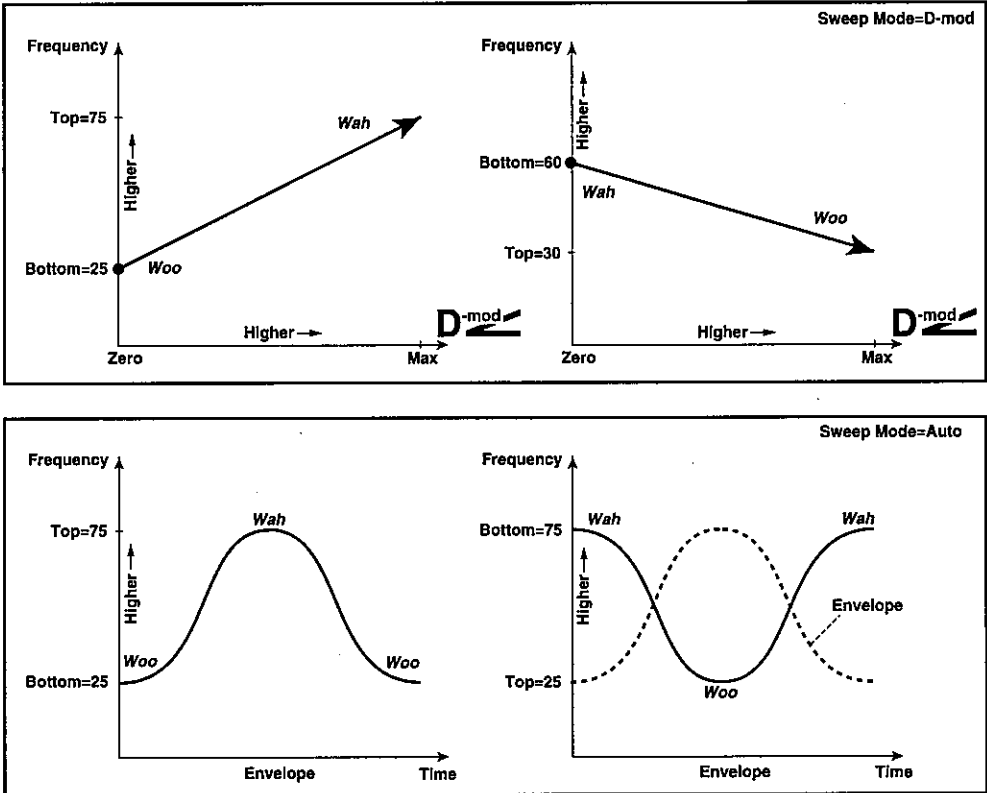
a	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限の設定。	☞P.24
b	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限の設定。	☞P.24
c	Sweep Mode	Auto, D-mod	オート・ワウ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。	☞P.24
	Src	None...Tempo	Sweep Mode=D-modのときにワウを動かすモジュレーション・ソース。	
	Response	0...10	ワウのダイナミック・モジュレーションに対する反応の速さ。	
d	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度の設定。	☞P.24
e	Envelope Shape	-100...+100	オート・ワウのスweepカーブの設定。	☞P.24
f	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)の設定。	
g	Filter Mode	Band Pass, Low Pass	ワウ・フィルターのタイプ選択。	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

D-mod

D-mod

a: Frequency Bottom
b: Frequency Top

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、Frequency TopとFrequency Bottomの値によって決まります。



c: Sweep Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。Sweep Mode=Autoにすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ギターのカッティングやクラビネット系の音にかけのがポピュラーな使い方です。

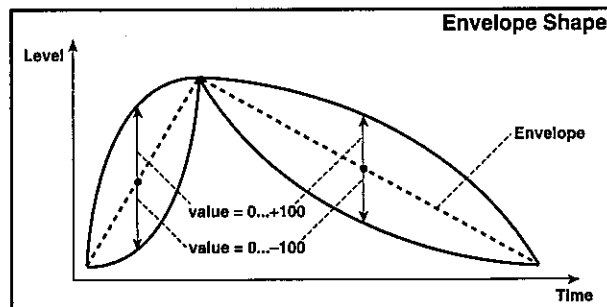
Sweep Mode=D-modにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

d: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

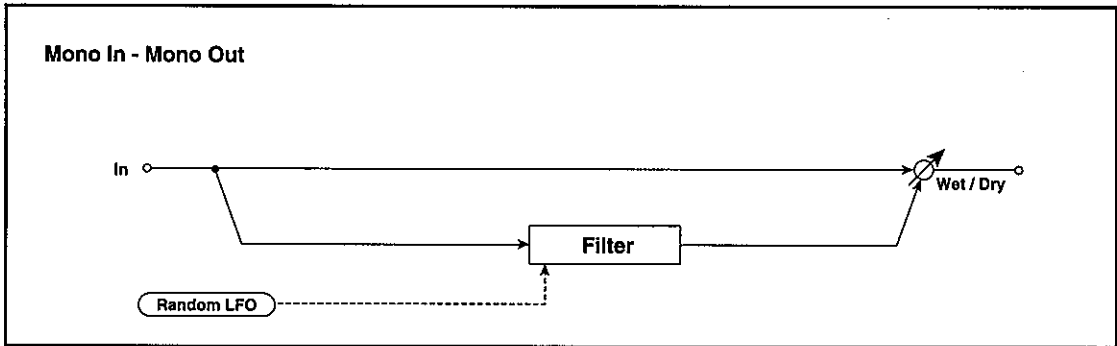
e: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



08: Random Filter

フィルターの周波数がランダムに変化するエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。



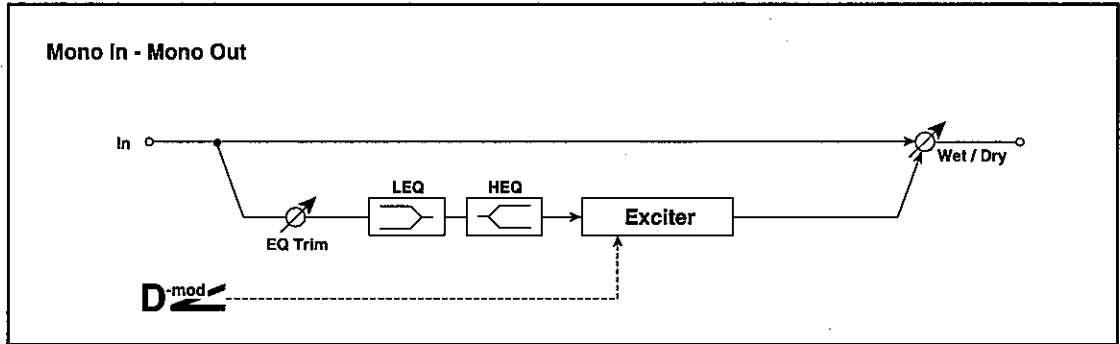
a	LFO Frequency [Hz]	0.05...50.00Hz	フィルターを変調するLFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-50.00... +50.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
b	Cutoff	0...100	フィルターの中心周波数の設定。
c	Depth	0...100	フィルターの中心周波数変調の深さ。
	Src	None...Tempo	フィルター変調のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100... +100	フィルター変調のモジュレーション量。
d	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)の設定。
e	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>※P.25</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

e: Wet/Dry

-Wet~-1:99にすると位相が反転したエフェクト音が出力されます。

09: Dyna Exciter

音にメリハリをもたせ、輪郭を強調するエフェクトです。効果の深さをダイナミック・モジュレーションでコントロールすることができます。



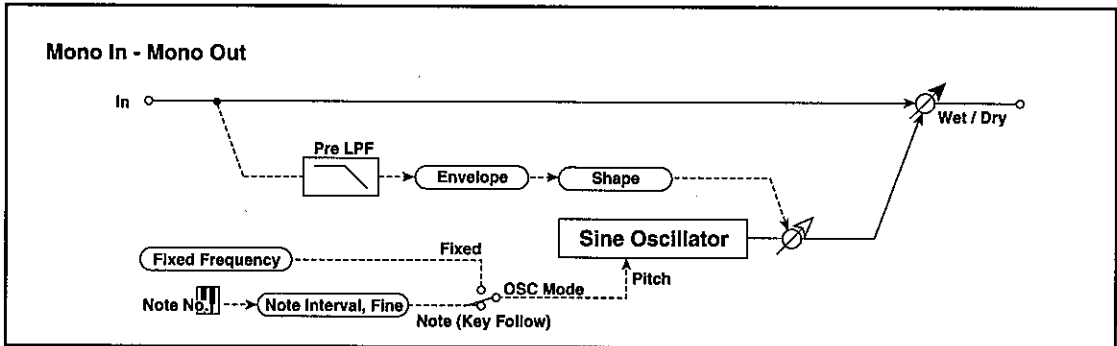
a	Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さの設定。 <small>☞ P.26</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	エキサイターの深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エキサイターの深さのモジュレーション量。	
b	Emphatic Point	0...140	強調する周波数の設定。 <small>☞ P.26</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	強調する周波数のモジュレーション量。	
c	EQ Trim	0...100	2バンドイコライザーの入力レベル。	
d	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
e	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: Blend エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphatic Point 強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

10: Sub Oscillator

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。また、オシレータの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレータ周波数のノート・ナンバー追従／固定の切り替え。 ☞P.27
b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow)の時の、ノート・ナンバーとのピッチ差。 ☞P.27
	Src (fixed)	Note No.	ノート・ナンバー情報のソース (Note No.に固定)。
c	Note Fine	-100...+100	オシレータ周波数の微調整。 ☞P.27
d	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0Hz	OSC Mode=Fixedの時のオシレータ周波数の設定。 ☞P.27
	Src	None...Tempo	OSC Mode=Fixedの時のオシレータ周波数のモジュレーション・ソース。
	Amt	-80...+80Hz	OSC Mode=Fixedの時のオシレータ周波数のモジュレーション量。
e	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限の設定。 ☞P.27
f	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度の設定。
g	Envelope Shape	-100...+100	オシレータの音量エンベロープ・カーブの設定。
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: OSC Mode

OSC Modeでは、オシレータの動作モードを選択します。OSC Mode=Note (Key Follow) にするとノート・ナンバーによってオシレータの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。Note Intervalではもとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。Note Fineではセント単位での微調整が可能です。

b: Note Interval

b: Src

c: Note Fine

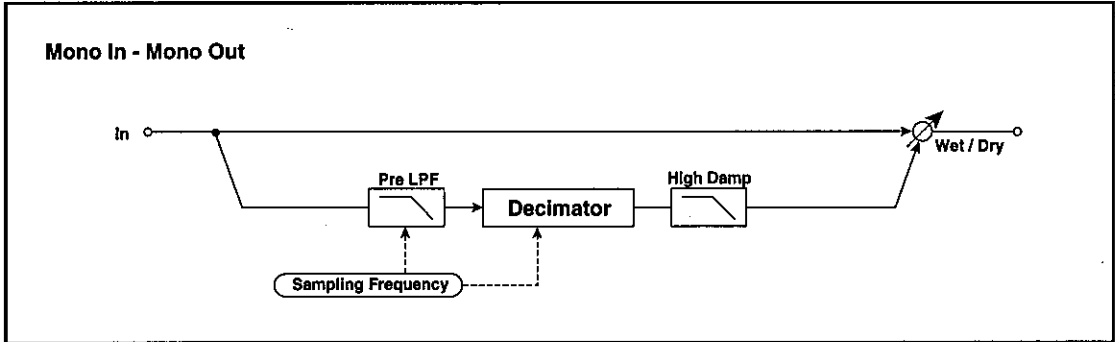
SrcはNote No.に固定されており、他のソースを選ぶことはできません。

d: Fixed Frequency [Hz] Fixed Frequencyでは、OSC Mode=Fixed時の周波数を設定します。

e: Envelope Pre LPF 重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しないでいいときにこの値を調節します。バス・ドラムでは重低音が付加されるがスネア・ドラムにはかからない、といった設定も効果的です。

11: Decimator

サンプリング周波数を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現されます。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択。 P.28
b	Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency)	1.00k...24.00kHz	サンプリング周波数の設定。
	Src	None...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソースの設定。
	Amt	-24.00k...+24.00kHz	サンプリング周波数のモジュレーション量。
c	High Damp [%]	0...100%	高域をカットする割合。
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

D-mod

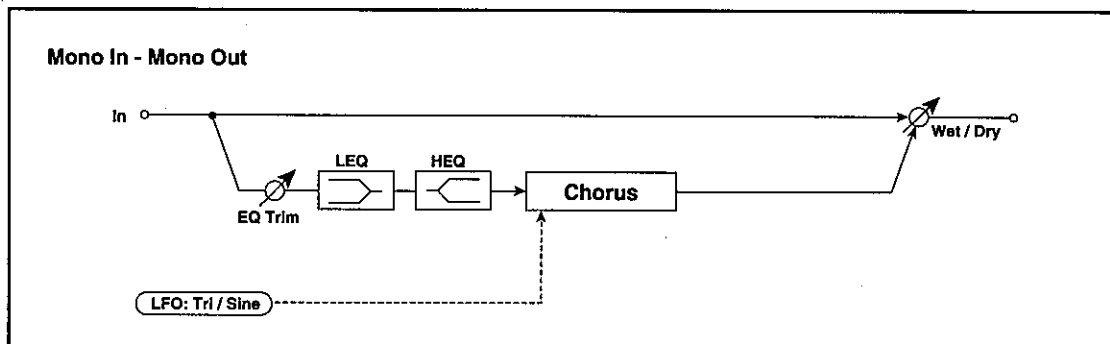
a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。Pre LPF=ONにすると、このノイズの発生を抑えます。

Sampling Freqを3kHz程度に設定しておいてPre LPF=OFFにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

12: Chorus

入力信号のデレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
c	Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec	原音からのデレイ・タイム。
d	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。
e	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。
g	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。
h	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>参照P.25</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

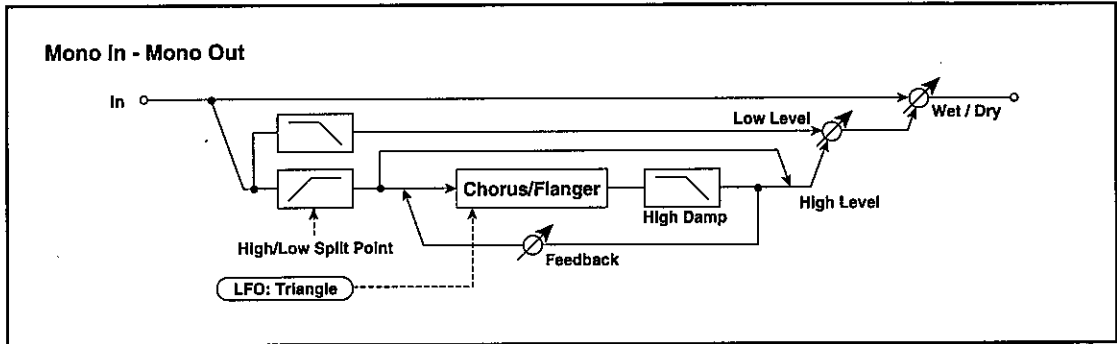
D-mod

D-mod

D-mod

13: Harmonic Chorus

高音域のみを取り出してコーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなのでフランジャーとしても使用できます。



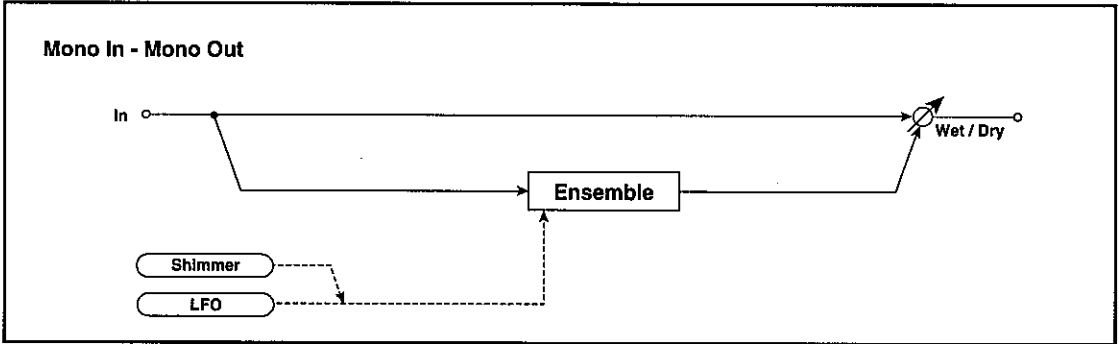
a	LFO frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
b	Pre delay [msec]	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	High/Low Split Point	1...100	低域/高域を分割する周波数。 <small>☞ P.30</small>	
e	Feedback	-100...+100	コーラス・ブロックのフィードバック量。 <small>☞ P.30</small>	
f	High Damp [%]	0...100%	コーラス・ブロックの高域の減衰量。	
g	Low Level	0...100	低域の出力レベル。	
h	High Level	0...100	高域(コーラス)の出力レベル。	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

d: High/Low Split Point 低域/高域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

e: Feedback コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

14: Ensemble

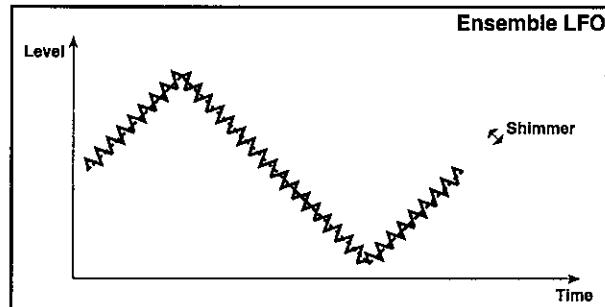
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラスで、より豊かで厚みのあるサウンドが得られます。ストリングス系の音に最も効果があります。



a	Speed	1...100	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量。	
b	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量。 <small>※P.31</small>	D-mod
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
d	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	D-mod
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

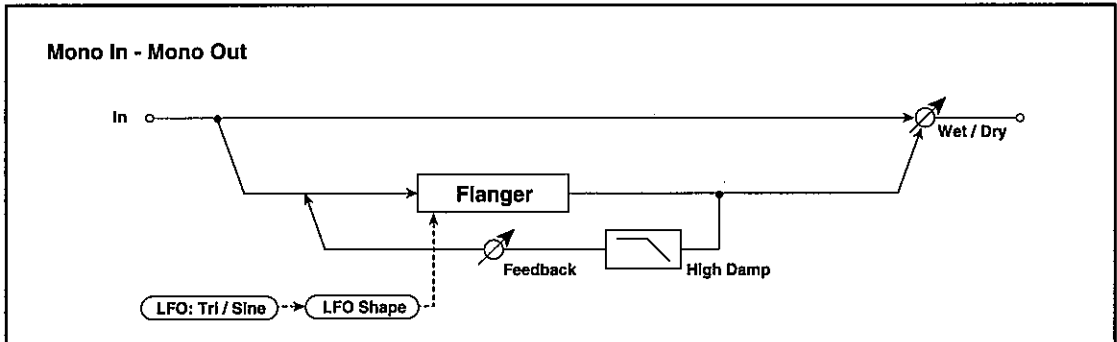
b: Shimmer

LFO波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほどゆらぎは大きくなり、コーラス効果は複雑で豊かなものになります。



15: Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。リード音など倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。



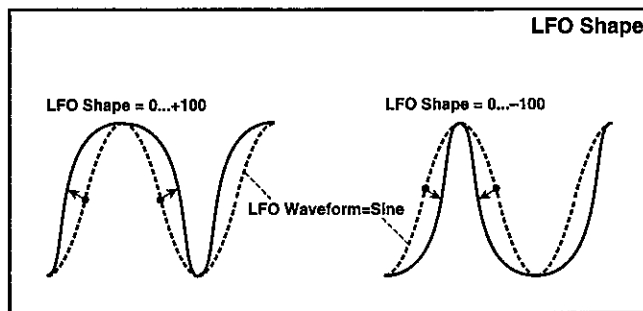
a	Delay Time [msec]	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
c	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>※P.32</small>
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量。 <small>※P.32</small>
g	High Damp [%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>※P.32</small>
h	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>※P.25, 32</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

D-mod

c: LFO Shape

LFO波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。



f: Feedback

h: Wet/Dry

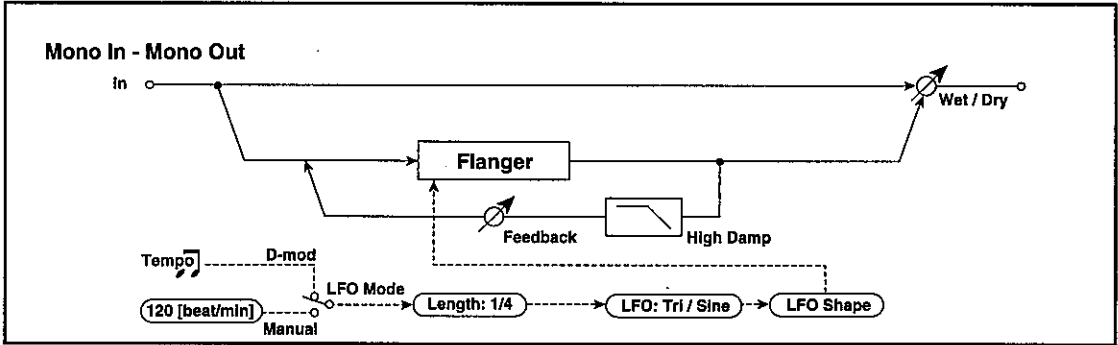
Feedbackが+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。Feedbackが+の値のときにはWet/Dryも+の値に、Feedbackが-の値のときにはWet/Dryも-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

g: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると高域の倍音を抑えることができます。

16: Tempo Flanger

LFOの周期を曲のテンポにあわせて設定することのできるフランジャーです。シーケンサのリズムパターンに同期させてフランジャーをかけたリ、リアルタイムでの演奏でもテンポをあらかじめ入力しておけば、曲にあわせたスピードでフランジングが得られます。LFOの周期は音符単位で設定することができます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
c	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞ P.32</small>
d	LFO Mode	Manual, D-mod	テンポ指定/Clock同期の切り替え。 <small>☞ P.33</small>
	Src (fixed)	Tempo	LFO Mode=D-mod時のソース (Tempoに固定)。
e	Tempo [beat/min]	30...250 beat/min	LFO Mode=Manual時のテンポ設定。 <small>☞ P.33</small>
f	Length	1...16/1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Length×全音符。 <small>☞ P.33</small>
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量。 <small>☞ P.32</small>
i	High Damp [%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>☞ P.32</small>
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞ P.25, 32</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

d: LFO Mode

LFOの動作モードを選択します。Manualにすると、e: Tempoの値で動作します。D-modにすると、MIDI(internal) Clockに同期するので、シーケンサを使った演奏時に便利です。

d: Src (fixed)

LFO Mode=D-mod時のソースは、Tempoに固定されており変更することはできません。

e: Tempo [beat/min]

LFO Mode=Manual時のテンポを設定します。

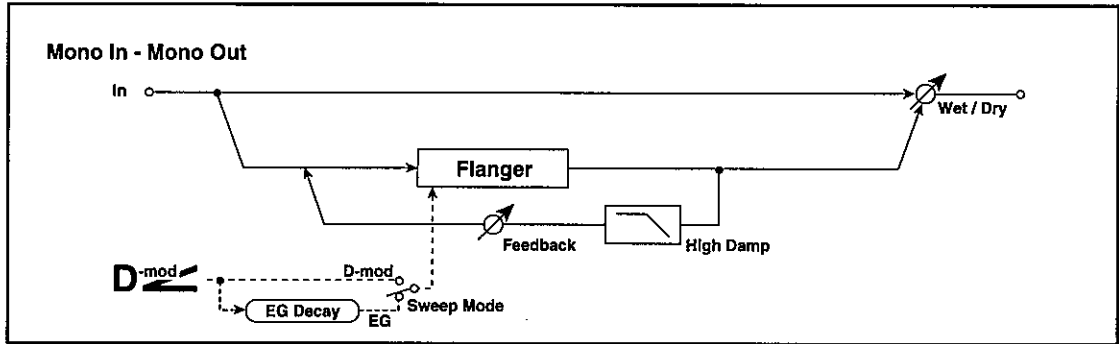
f: Length

LFO周期を設定します。LFOの周期は全音符の長さLengthの値をかけた長さになります。

例えば、Length=1/4に設定すると4分音符のタイミングでフランジャーがスイープします。

17: Envelope Flanger

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	Delay Bottom [msec]	0.0...50.0msec	ディレイ・タイムの下限の設定。	☞ P.24
b	Delay Top [msec]	0.0...50.0msec	ディレイ・タイムの上限の設定。	☞ P.24
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。	☞ P.34
	Src	None...Tempo	Sweep Mode=EGのときはEGをスタートさせるモジュレーション・ソース。Sweep Mode=D-modのときはフランジャーをスィープさせるモジュレーション・ソース。	
d	EG Decay	1...100	EGのディケイ・スピードの設定。	☞ P.34
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量。	☞ P.32
f	High Damp [%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。	☞ P.32
g	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.25, 32
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

c: Sweep Mode

c: Src

フランジャーのコントロールモードを切り替えます。Sweep Mode=EGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレータによってスィープします。このエンベロープ・ジェネレータはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでOscillator EG, Filter EG, Amp EGとは関係ありません。

Srcでエンベロープ・ジェネレータをスタートさせるソースを選択します。Gateなどを選択すると、ノート・オンのタイミングで、エンベロープ・ジェネレータがスタートします。

Sweep Mode=D-modにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースはSrcで選択します。

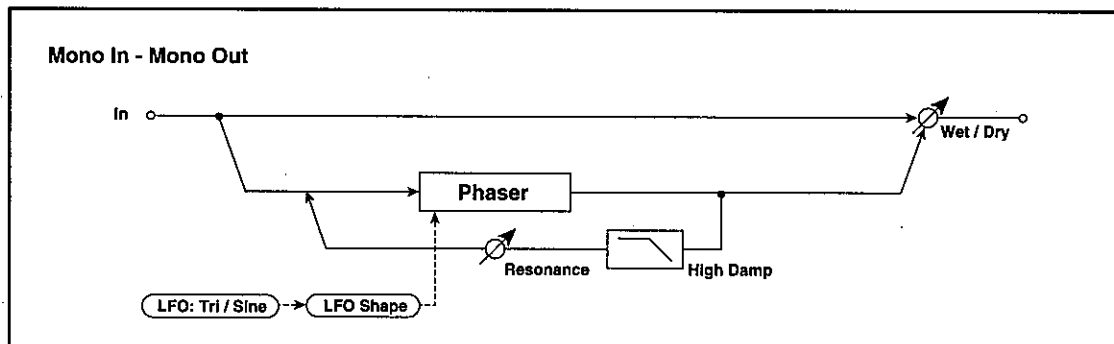
d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレータでは減衰の速さのみコントロールできます。

MIDI Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレータはスタートします。

18: Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけてると効果的です。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
b	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞P.32</small>
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
d	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
f	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 <small>☞P.35</small>
g	High Damp [%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 <small>☞P.35</small>
h	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.25, 35</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

f: Resonance

Resonanceが+の値と-の値ではピークの出かたが変わります。Resonanceが+の値のときにはWet/Dryも+の値に、Resonanceが-の値のときにはWet/Dryも-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

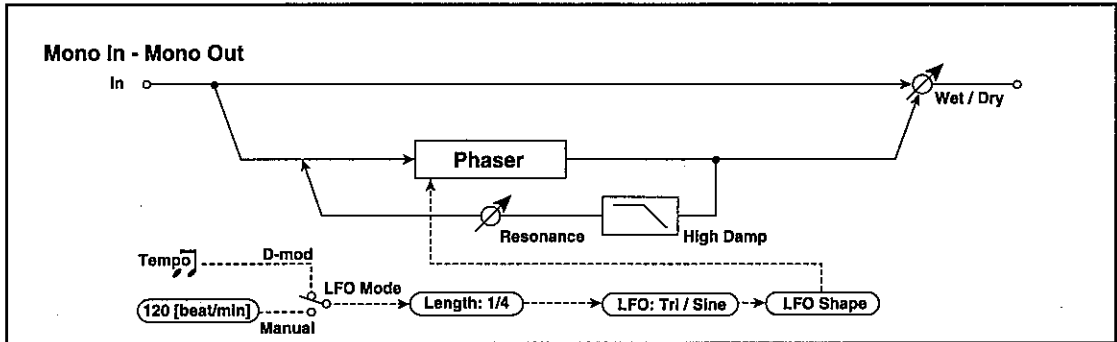
h: Wet/Dry

g: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

19: Tempo Phaser

LFOの周期を曲のテンポにあわせて設定することのできるフェイザーです。シーケンサのリズムパターンに同期させてフェイザーをかけたリ、リアルタイムの演奏でもテンポをあらかじめ入力しておけば、曲にあわせたスピードでフェイジングが得られます。LFOの周期は音符単位で設定することができます。

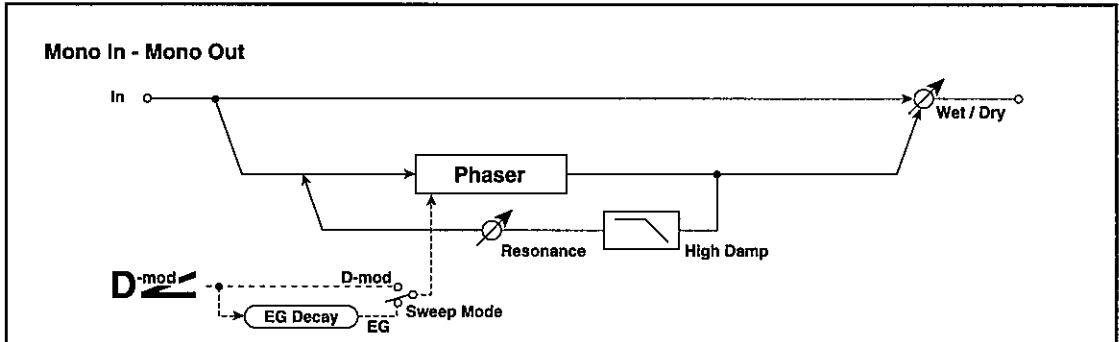


a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
b	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32
c	LFO Mode	Manual, D-mod	テンポ指定/Clock同期の切り替え。 P.33
	Src (fixed)	Tempo	LFO Mode=D-mod時のソース (Tempoに固定)。
d	Tempo [beat/min]	30...250 beat/min	LFO Mode=Manual時のテンポ設定。 P.33
e	Length	1...16/1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Length×全音符。 P.33
f	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 P.35
i	High Damp [%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 P.35
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.25、35
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。



20: Envelope Phaser

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるフェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



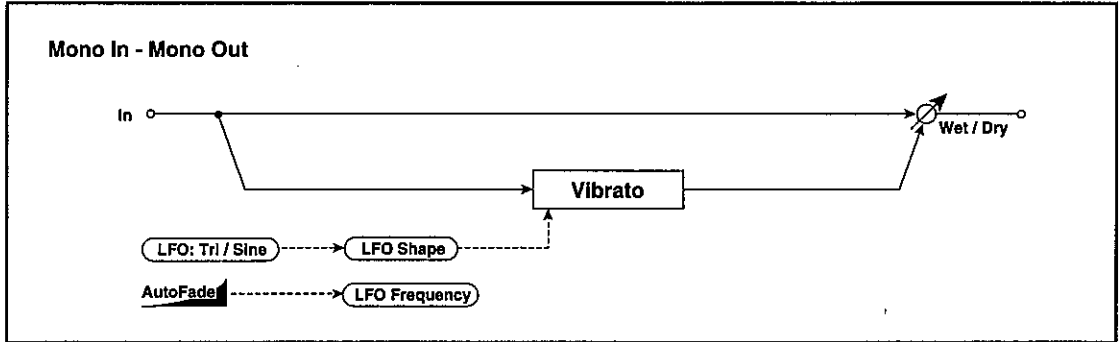
a	Manu Bottom (Manual Bottom)	0...100	効果のかかる周波数の下限。	☞P.24
b	Manu Top (Manual Top)	0...100	効果のかかる周波数の下限。	☞P.24
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。	☞P.34
	Src	None...Tempo	Sweep Mode=EGのときはEGをスタートさせるモジュレーション・ソース。Sweep Mode=D-modのときはフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース。	
d	EG Decay	1...100	EGのディケイスピードの設定。	☞P.34
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。	☞P.35
f	High Damp [%]	0...100%	レゾナンスの高频の減衰量。	☞P.35
g	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞P.25,35
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

D-mod

D-mod

21: Vibrato

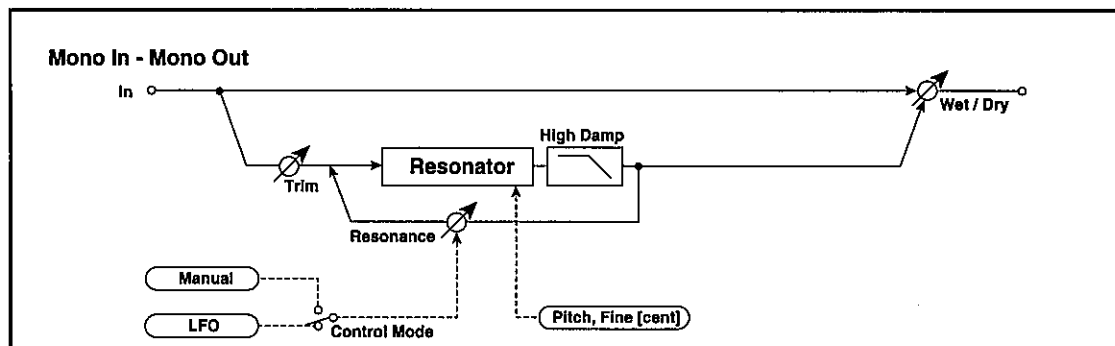
入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.78	D-mod AutoFade
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。	D-mod AutoFade
c	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod AutoFade
	Src	None...AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
e	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	D-mod AutoFade
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
f	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	D-mod AutoFade
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

22: Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。ストリングス系の音で特定の倍音を持ち上げて独特な響きをつけたり、ドラム系の音が音程を持ったようなサウンドにすることもできます。共振の強さはLFOでコントロールすることもできます。



a	Contol Mode	Manual, LFO	共振の強さのコントロールの切り替え。	☞ P.39
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
c	LFO Depth	-100...100	LFOによる共振の強さのコントロール量。	
d	Trim	0...100	レゾネーターの入力レベル。	
e	Pitch	C0...B8	共振する音程。	☞ P.39
f	Fine [cent]	-50...+50cent	共振する音程の微調整。	☞ P.39
g	Resonance	-100...+100	Control Mode=Manualのときの共振の強さの設定。	☞ P.39
h	High Damp [%]	0...100%	共振音の高域減衰量。	☞ P.39
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: Contol Mode

共振の強さをLFOでコントロールするかどうかを切り替えます。

g: Resonance

Control Mode=ManualのときはResonanceで共振の強さを設定します。Resonanceが-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

Control Mode=LFOのときはLFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

e: Pitch

共振する音程を音名で指定します。Fineでセント単位で微調整できます。

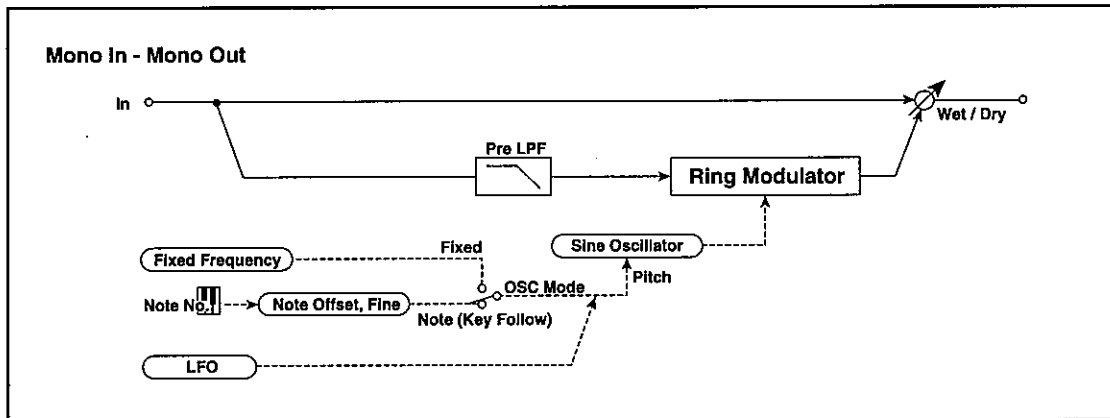
f: Fine [cent]

h: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

23: Ring Modulator

入力信号にオシレータをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレータをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレータの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	Pre LPF	0...100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量の設定。 P.40
b	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレータ周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え。 P.40
c	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00kHz	OSC Mode=Fixedの時のオシレータの周波数。 P.41
	Src	None...Tempo	OSC Mode=Fixedの時のオシレータ周波数のモジュレーション・ソース。
	Amt	-12.00...+12.00kHz	OSC Mode=Fixedの時のオシレータ周波数のモジュレーション量。
d	Note Offset	-48...+48	OSC Mode=Note (Key Follow)の時の、ノート・ナンバーとのピッチ差。 P.41
	Src (fixed)	Note No.	ノート・ナンバー情報のソース (Note No.に固定)。 P.41
e	Note Fine	-100...+100	オシレータ周波数の微調整。 P.41
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	オシレータの周波数を変調するLFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
g	Depth	0...100	オシレータ周波数のLFO変調の深さ。
	Src	None...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

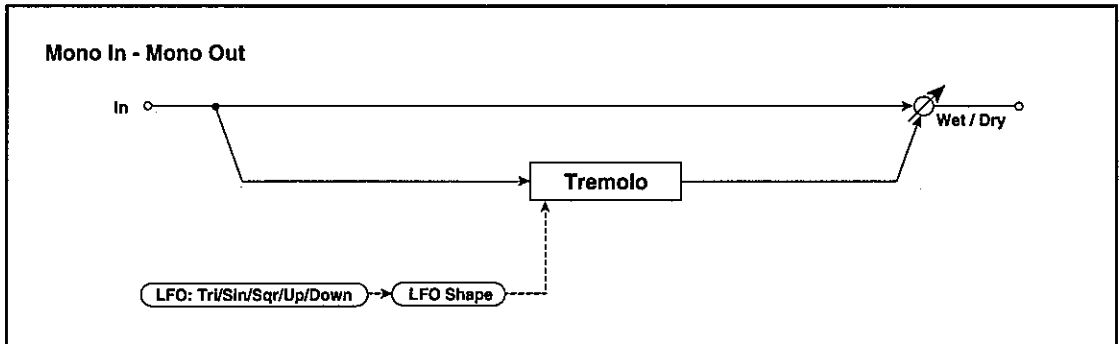
a: Pre LPF リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含むもののときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットして使います。

b: OSC Mode オシレータの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

- d: Note Offset** OSC Mode=Note(Key Follow)のときのオシレータの設定です。Note Offsetはもとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、Note Fineはセント単位で微調整します。オシレータの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。
- e: Note Fine**
- d: Src** ノート・ナンバー情報のソースはNote No.に固定されており、他のソースを選択することはできません。
- c: Fixed Frequency [Hz]** OSC Mode=Fixed時のオシレータの周波数を設定します。

24: Tremolo

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。

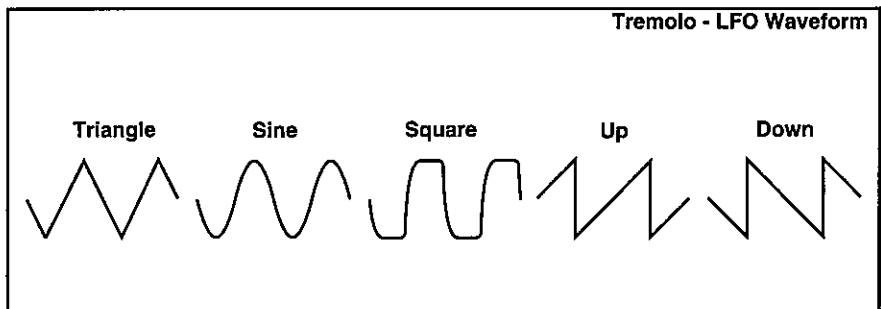


a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Square, Up, Down	LFO波形の選択。	☞ P.42
b	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	☞ P.32
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
d	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	D-mod
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース。	
e	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。	D-mod
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: LFO Waveform

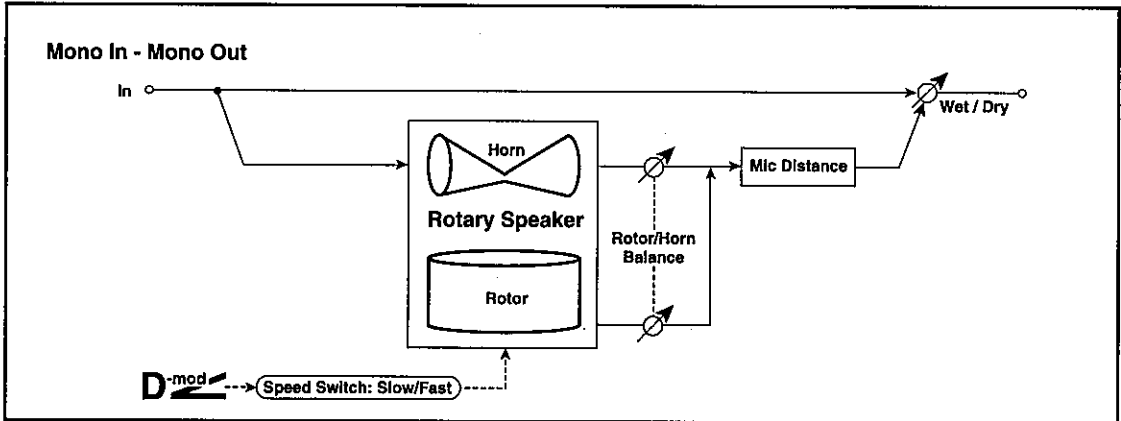
LFOの波形を選択します。

Squareはギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。Amp Simulationと組み合わせると、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプ音が得られます。



25: Rotary Speaker

オルガン・サウンドに不可欠なロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターの駆動ベルトをはずして固定したときのサウンドを再現しています。ダイナミック・モジュレーションでスピーカーの回転する速度を切り替えられます。またマイクロフォンのセッティングもシミュレートしています。



a	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Momentary, Toggle	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチング・モード選択。 P.43	
b	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ。 P.43	D-mod
c	Horn Ratio	Stop, 0.5...2.0	高音側ホーンの回転速度の調整。1.0で標準。Stopでは停止。	
d	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離。 P.43	
e	Rotor/Horn Balance	Rotor, 1...99, Horn	低音側ローターと高音側ホーンの音量バランスの設定。	D-mod
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: Sw

モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

Sw=Momentaryのときは普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

一方、Sw=Toggleのときは、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を越えるたびに、スロー/ファーストが切り替わります。

b: Horn Acceleration

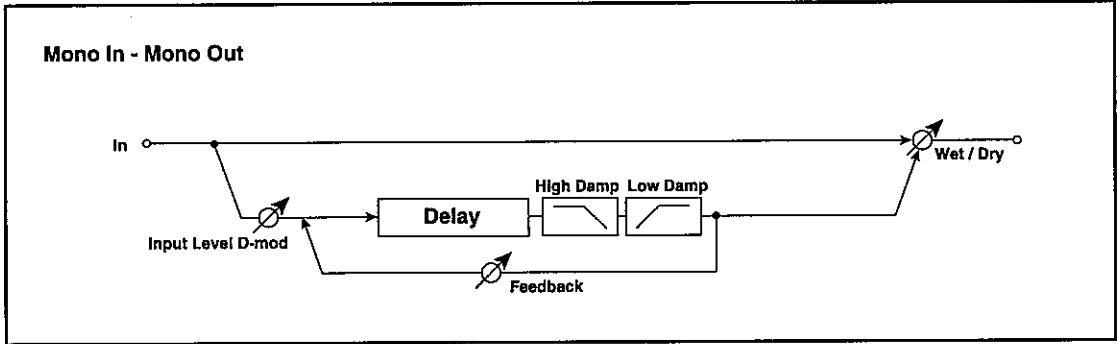
実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。Horn Accelerationは、この切り替えの速さを設定します。

d: Mic Distance

マイクセッティングのシミュレーションです。マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離を設定します。

26: Delay

入力信号を時間的に遅らせた音を作り出すディレイ・エフェクトです。また、フィードバックの低域/高域の減衰量を別々に設定できるので、ディレイ音の雰囲気を様々なに変化させることができます。

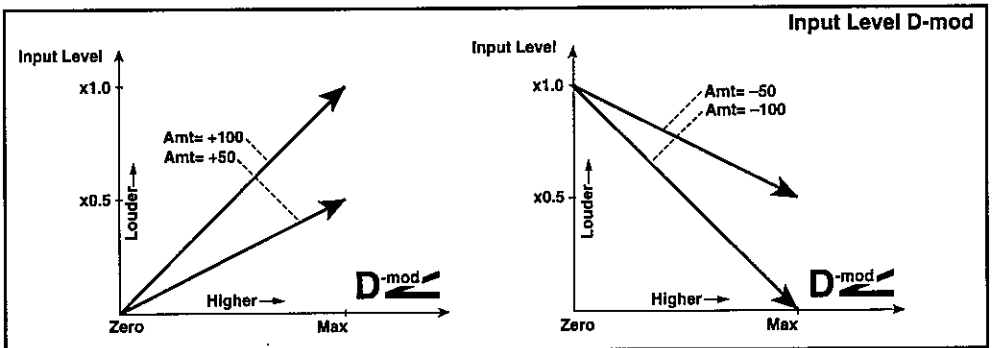


a	Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	ディレイ・タイムの設定。
b	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。
c	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。 <small>P.44</small>
d	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。 <small>P.44</small>
e	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。 <small>P.44</small>
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

c: High Damp [%]
d: Low Damp [%]

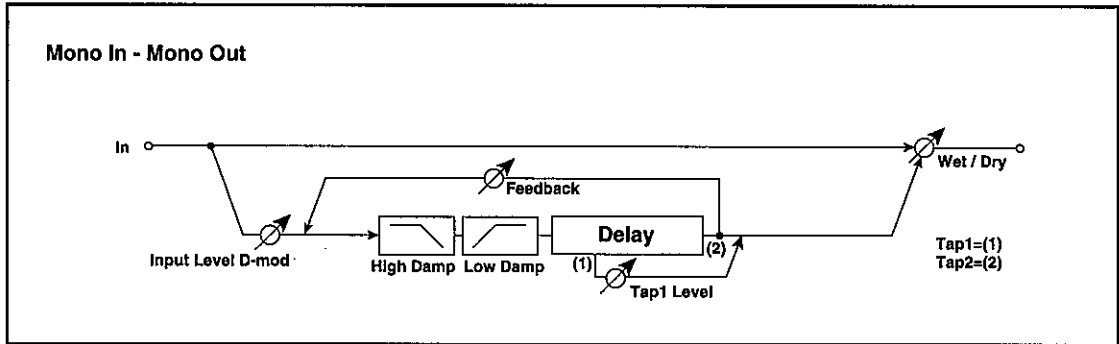
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

e: Input Level D-mod: Src: 入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。
e: Amt



27: Multitap Delay

ディレイの取り口(タップ)を2箇所持ったマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムの組み合わせで複雑なディレイ音を得ることができます。



a	Tap1 Time [msec]	0.0...680.0msec	タップ1のディレイ・タイムの設定。
b	Tap2 Time [msec]	0.0...680.0msec	タップ2のディレイ・タイムの設定。
c	Tap1 Level	+0...+100	タップ1の出力レベル。 <small>参照P.45</small>
d	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量の設定。
	Src	None...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量。
e	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。 <small>参照P.44</small>
f	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。 <small>参照P.44</small>
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。 <small>参照P.44</small>
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

D-mod

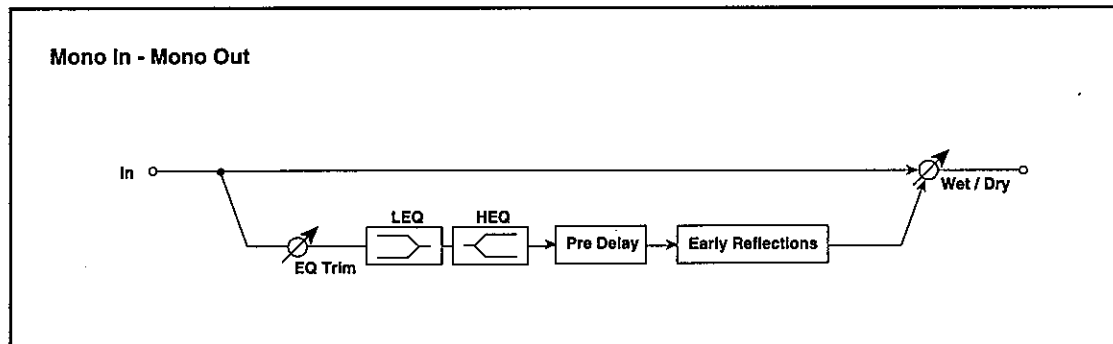
D-mod

c: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちな、ディレイ、フィードバックに、グルーブ感をもたせます。

28: Early Reflections

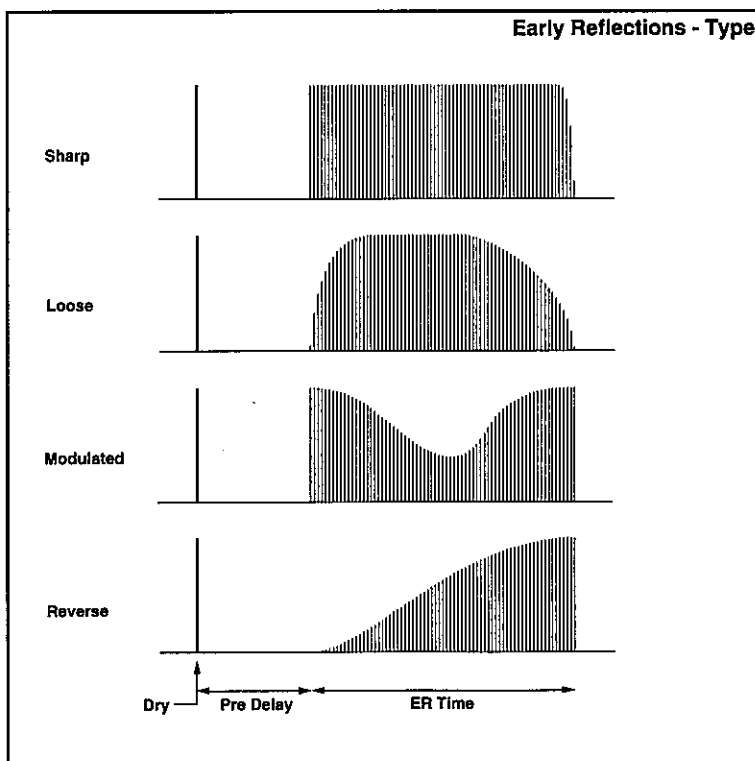
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを選べるのでゲート・リバーブやリバーブ・エフェクトのようなサウンドも得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブの選択。 P.46
b	ER Time [msec]	10...400msec	初期反射音の長さ。
c	Pre Delay [msec]	0...200msec	原音から最初の初期反射音までの時間。
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーの入力レベル。
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。
f	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

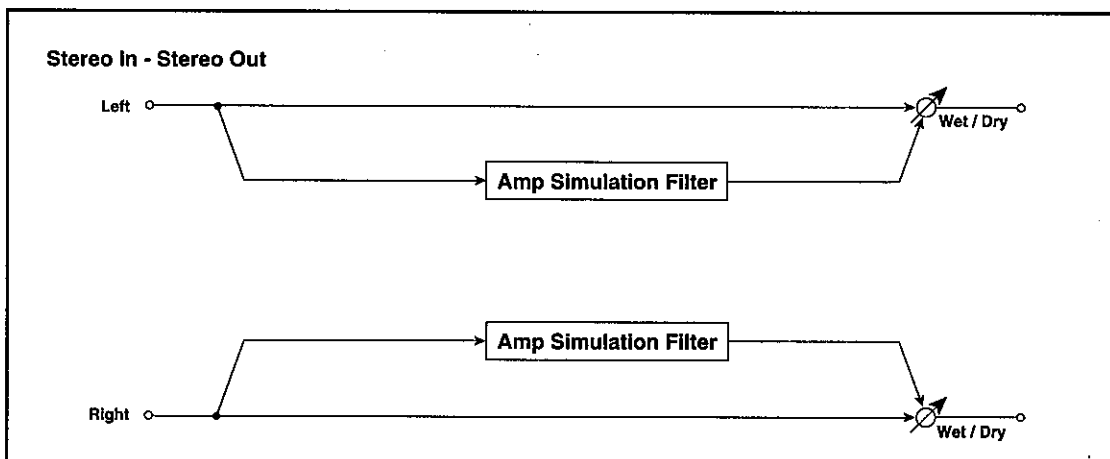


a: Type 初期反射音の減衰のカーブを選択します。



00: St. Amp Simulation (Stereo Amp Simulation)

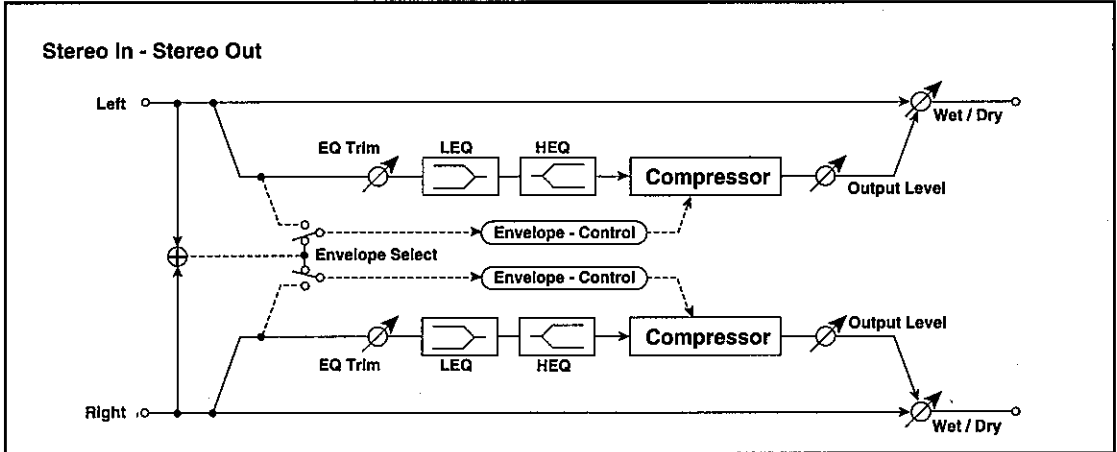
ステレオ・タイプのアンプシミュレータです。



a	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプの選択。
b	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

01: Stereo Compressor

ステレオ・タイプのコンプレッサーです。左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用したりすることができます。



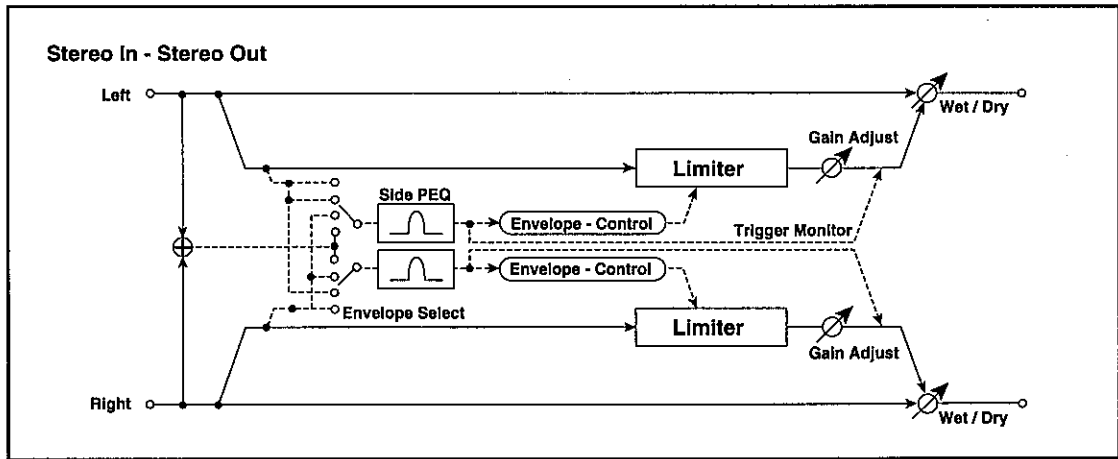
a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク／独立の切り替え。	☞P.48
b	Sensitivity	1...100	感度の設定。	☞P.14
c	Attack	1...100	アタックの強さ。	☞P.14
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル。	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
f	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
g	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル。	☞P.14
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右独立して動作させるかを切り替えます。

02: Stereo Limiter

ステレオ・タイプのリミッターです。左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用したりすることができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立の選択。 <small>☞ P.49</small>
b	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比の設定。 <small>☞ P.15</small>
c	Threshold [dB]	-40...0dB	圧縮のかかるレベルの設定。 <small>☞ P.15</small>
d	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。 <small>☞ P.16</small>
e	Release	1...100	リリース・タイムの設定。 <small>☞ P.16</small>
f	Gain Adjust [dB]	-16...+24dB	出力ゲインの設定。 <small>☞ P.15</small>
g	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ切り替え。 <small>☞ P.16</small>
h	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00kHz	トリガー信号のイコライザーの中心周波数。 <small>☞ P.16</small>
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅。
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	トリガー信号のイコライザーのゲイン。
i	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え。 <small>☞ P.16</small>
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

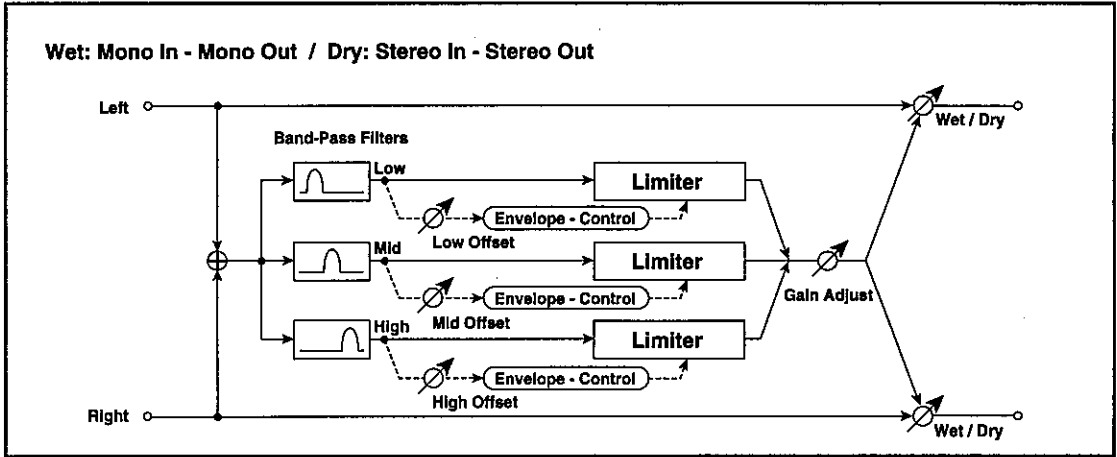
a: Envelope Select

L/R Mixにすると左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only)では左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。

L/R Individuallyでは左右独立して動作します。

03: Multiband Limiter

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調整できます。



a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比の設定。	☞P.15
b	Threshold [dB]	-40...0dB	圧縮のかかるレベルの設定。	☞P.15
c	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。	☞P.16
d	Release	1...100	リリース・タイムの設定。	☞P.16
e	Low Offset [dB]	-40...0dB	低域のトリガー信号のゲイン。	☞P.50
f	Mid Offset [dB]	-40...0dB	中域のトリガー信号のゲイン。	☞P.50
g	High Offset [dB]	-40...0dB	高域のトリガー信号のゲイン。	☞P.50
h	Gain Adjust [dB]	-16...+24dB	出力ゲインの設定。	☞P.15
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

e: Low Offset [dB]

トリガー信号の入力ゲインを設定します。

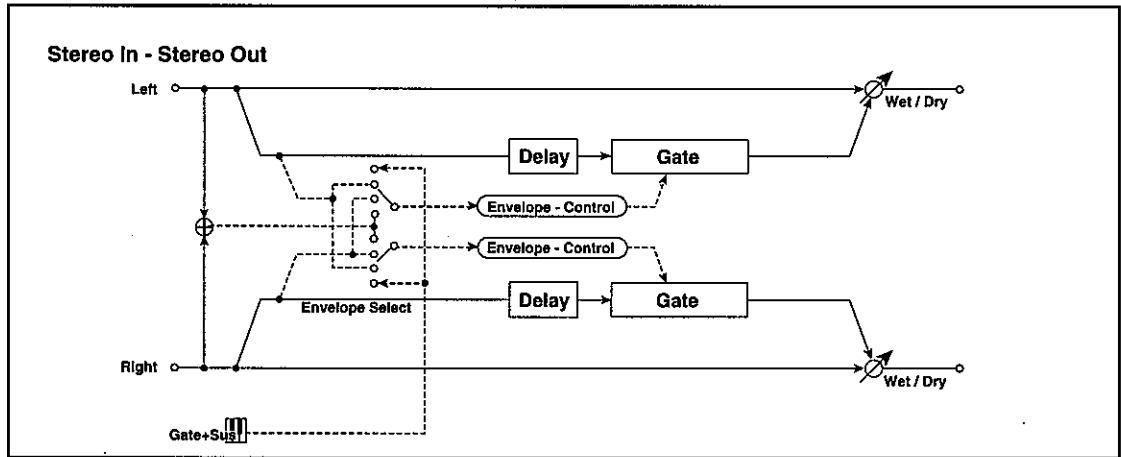
f: Mid Offset [dB]

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、High Offsetによって高域のトリガー信号のレベルを下げてThresholdレベル以下になるように調整します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

g: High Offset [dB]

04: Stereo Gate

ステレオタイプのゲートです。ゲートのオン/オフの仕方を3つのタイプから選んで使用できます。ゲートを一定時間開けたままにしておくホールド機能付きです。また、ゲートのオン/オフを反転させることもできます。



a	Type Select	Level(Hold time is not available), Trigger Attack, Trigger Release	ホールド無し/アタックからのホールド/リリースからのホールド、の選択。 <small>☞ P.51</small>
b	Envelope Select	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only	モジュレーション・ソースによるコントロール/左右の信号のミックス/左/右、の選択。 <small>☞ P.52</small>
	Src	None...Gate2+Sus	Envelope Select=D-modのときゲートをコントロールするモジュレーション・ソース。
c	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え。 <small>☞ P.52</small>
d	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベルの設定。 <small>☞ P.17</small>
e	Hold Time [msec]	0...3000msec	ゲートのホールド時間。 <small>☞ P.51</small>
f	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。 <small>☞ P.17</small>
g	Release	1...100	リリース・タイムの設定。 <small>☞ P.17</small>
h	Delay Time [msec]	0...100msec	ゲート入力のデレイ・タイム <small>☞ P.18</small>
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞ P.18</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: Type Select

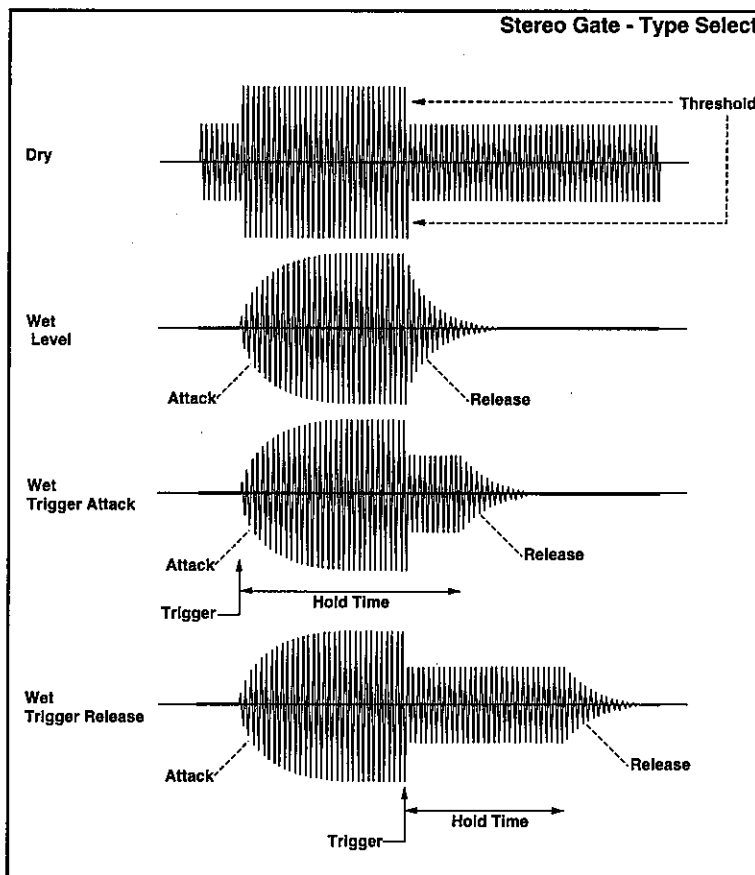
e: Hold Time [msec]

ゲート・タイプを選択します。

Type Select=Levelのときは、入力信号がThresholdで設定したレベル以上になるとゲートが開き、それ以下になると閉じます。Hold Timeは無効となります。

Type Select=Trigger Attackのときは、入力信号がThresholdで設定したレベル以上になってからHold Timeで設定した時間だけゲートが開きます。ゲートが一旦閉じると、入力信号がThresholdで設定したレベルをしたまわって再びそれ以上になるまで次のゲートは開きません。

Type Select=Trigger Releaseのときは、入力信号がThresholdで設定したレベル以上になるとゲートが開き、それ以下になったところからHold Timeで設定した時間が過ぎるとゲートが閉まります。



b: Envelope Select

b: Src

Envelope Selectはゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。Srcはこのときのモジュレーション・ソースの選択で、NoneからGate2+Susまで選べます。

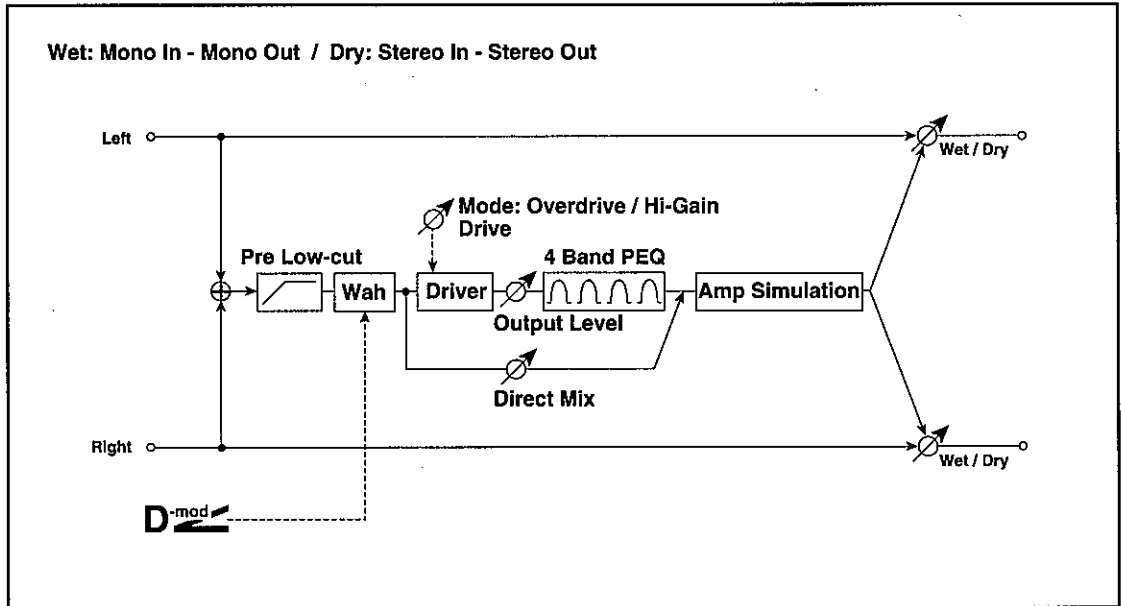
Envelope Select=L/R Mixのときは左右のチャンネルの入力信号をミックスしたものでゲートのオン/オフを決めます。L OnlyまたはR Onlyのときは、左/右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

c: Polarity

ゲート・オン/オフの動作を反転させます。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

05: OD/Hi-Gain Wah (Overdrive/Hi-Gain Wah)

ワウ、4バンドのイコライザーとアンプシミュレータを備えたディストーションです。



size2

a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフの切り替え。	☞ P.54
	Src	None...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース。	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ設定。	☞ P.54
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲインディストーションの切り替え。	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量。	☞ P.19
d	Drive	1...100	歪み具合の設定。	☞ P.19
	Output Level	0...50	出力レベルの設定。	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.0kHz	イコライザー・バンド1の中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅。	☞ P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド1のゲイン。	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00kHz	バンド2の中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅。	☞ P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド2のゲイン。	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅。	☞ P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド3のゲイン。	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅。	☞ P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド4のゲイン。	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量。	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオフ/オン。	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

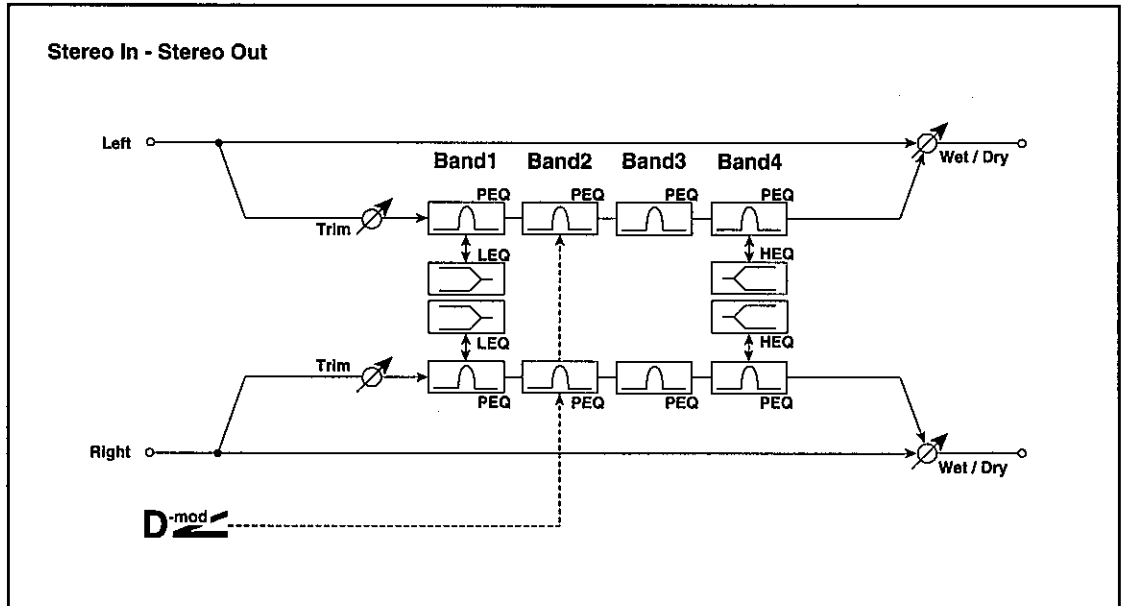
D-mod

D-mod

- a: Wah** ワウのオン／オフを切り替えます。ワウの中心周波数はSrcで選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。
- a: Src**
- b: Wah Sweep Range** ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。-の値ではスイープする方向が逆になります。

06: St. Parametric 4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1, 4のピーキング・タイプ/シェルビング・タイプの選択ができます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールが可能です。



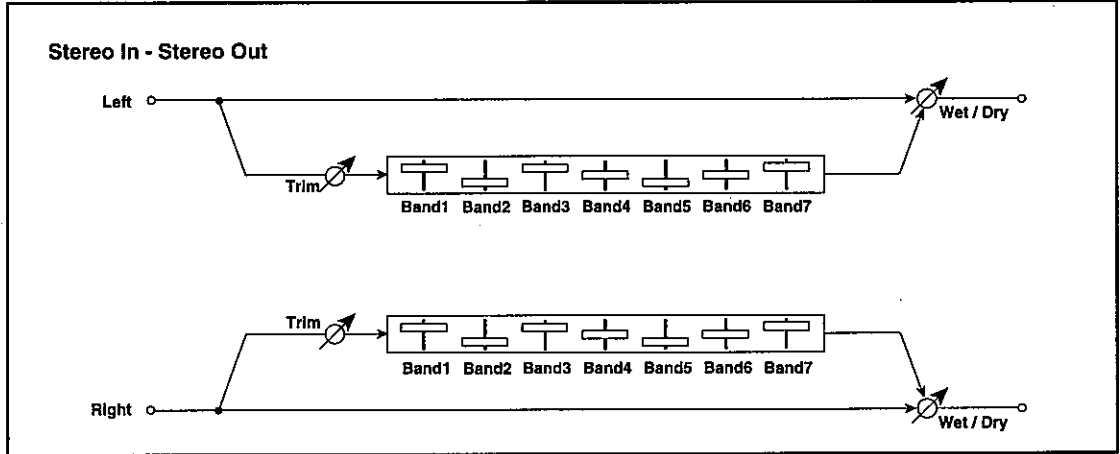
a	Trim	0...100	入力レベルの設定。
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ選択。 <small>☞P.20</small>
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ選択。 <small>☞P.20</small>
d	Band2 Dynamic Gain Src	None...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース。 <small>☞P.21</small>
	Amt [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインのモジュレーション量。
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.0kHz	バンド1の中心周波数の設定。
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅。 <small>☞P.19</small>
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00kHz	バンド2の中心周波数の設定。
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅。 <small>☞P.19</small>
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。 <small>☞P.21</small>
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数の設定。
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅。 <small>☞P.19</small>
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数の設定。
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅。 <small>☞P.19</small>
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。

size2

D-mod

07: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

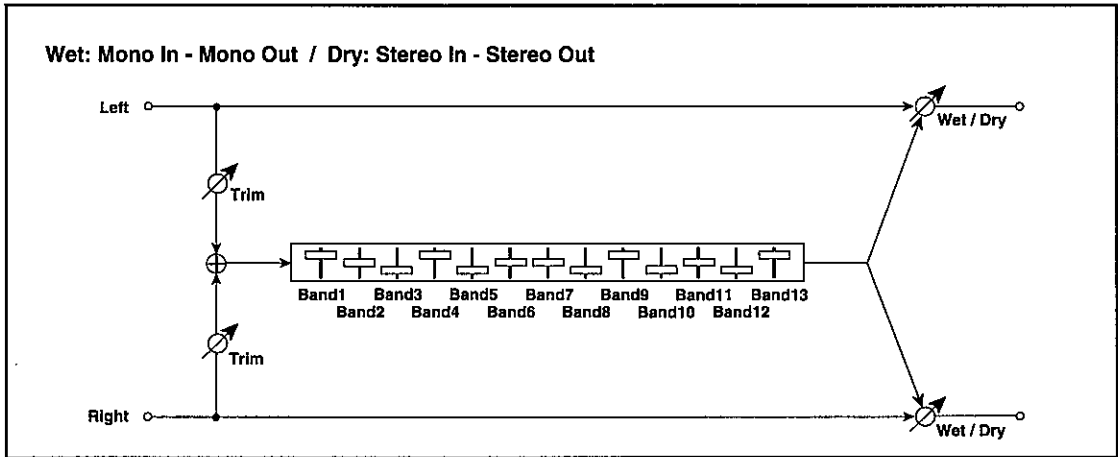
ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定がバーグラフで表示されるので、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色にあわせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1 2:Wide 2 3:Wide 3 4:Half Wide 1 5:Half Wide 2 6:Half Wide 3 7:Low 8:Wide Low 9:Mid 10:Wide Mid 11:High 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせの選択。 <small>参照P.22</small>
b	Trim	0...100	入力レベルの設定。
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド5のゲインの設定。
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド6のゲインの設定。
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド7のゲインの設定。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

08: Graphic 13Band EQ

13バンドのグラフィック・イコライザーです。よりきめ細かなイコライジングが可能です。音色にあわせて、各バンドの中心周波数の設定を2通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	A, B	各バンドの中心周波数の組み合わせの選択。 <small>03P.57</small>
b	Trim	0...100	入力レベルの設定。
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド5のゲインの設定。
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド6のゲインの設定。
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド7のゲインの設定。
j	Band8 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド8のゲインの設定。
k	Band9 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド9のゲインの設定。
l	Band10 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド10のゲインの設定。
m	Band11 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド11のゲインの設定。
n	Band12 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド12のゲインの設定。
o	Band13 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド13のゲインの設定。
p	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: Type

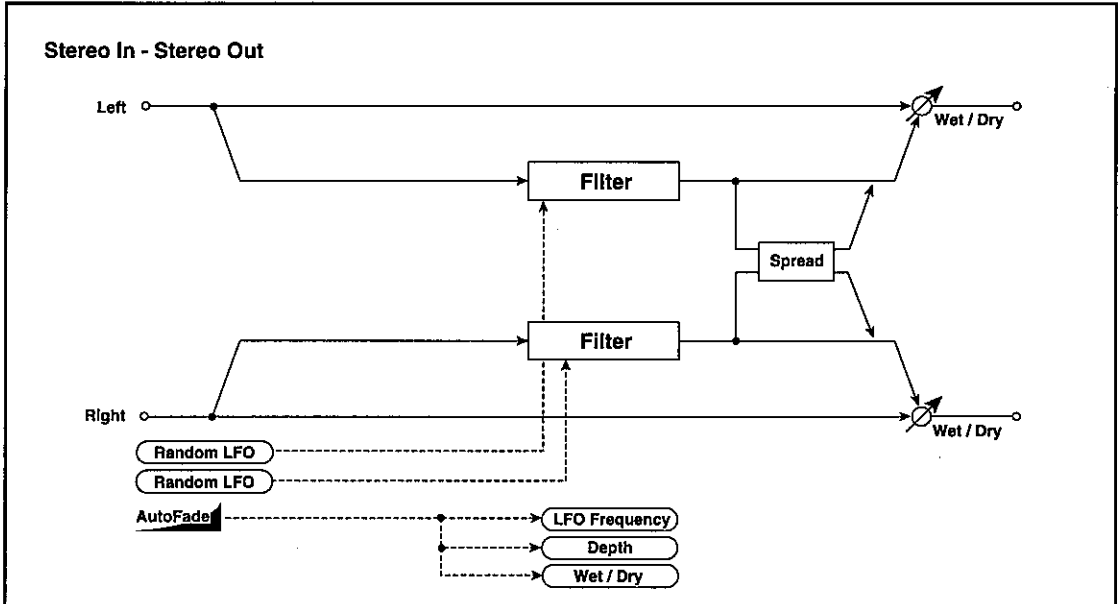
各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右端に表示されます。

size2

D-mod

09: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのランダム・フィルターです。オートフェードによってエフェクト音をフェードインさせたりLFOのスピードを変化させることも可能です。



a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの選択。 P.58
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。
b	LFO Frequency [Hz]	0.05...50.00Hz	フィルターを变調するLFOのスピード。
	Src	None...AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-50.00...+50.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
c	Cutoff	0...100	フィルターの中心周波数の設定。
d	Depth	0...100	フィルターの中心周波数変調の深さ。
	Src	None...AUTOFADE	フィルター変調のモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	フィルター変調のモジュレーション量。
e	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)の設定。
f	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.25
	Src	None...AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: AUTOFADE Src
a: Fade-In Rate

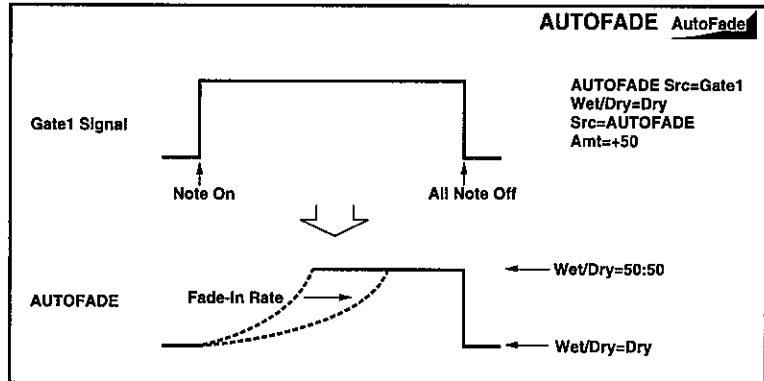
LFOスピード、変調の深さ、エフェクト・バランスの各モジュレーション・ソースにAUTOFADEを選ぶと、オートフェード機能をつかってモジュレーションをかけることができます。

AUTOFADE Srcでは、オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースを選択します。Fade-In Rateは、フェードインのスピードの設定です。

ノート・オンでエフェクト・バランスをDryから50までフェードインさせる場合の設定例。

a: AUTOFADE Src=Gate 1
f: Wet/Dry=Dry
f: Src=AUTOFADE
f: Amt=+50

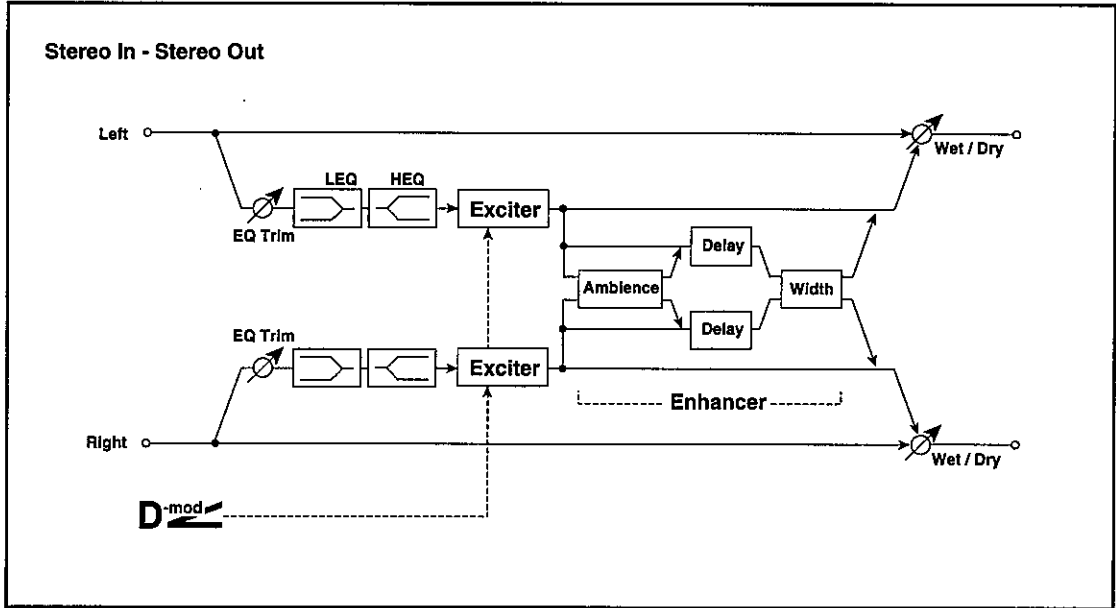
MIDI AUTOFADE Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



size2

10: Stereo Enhancer

ステレオ・タイプのエキサイターに加えて、広がりと存在感を付加するエフェクトです。入力のアステレオ感を増したり、モノラルのソースに対してステレオ感を出すことができます。



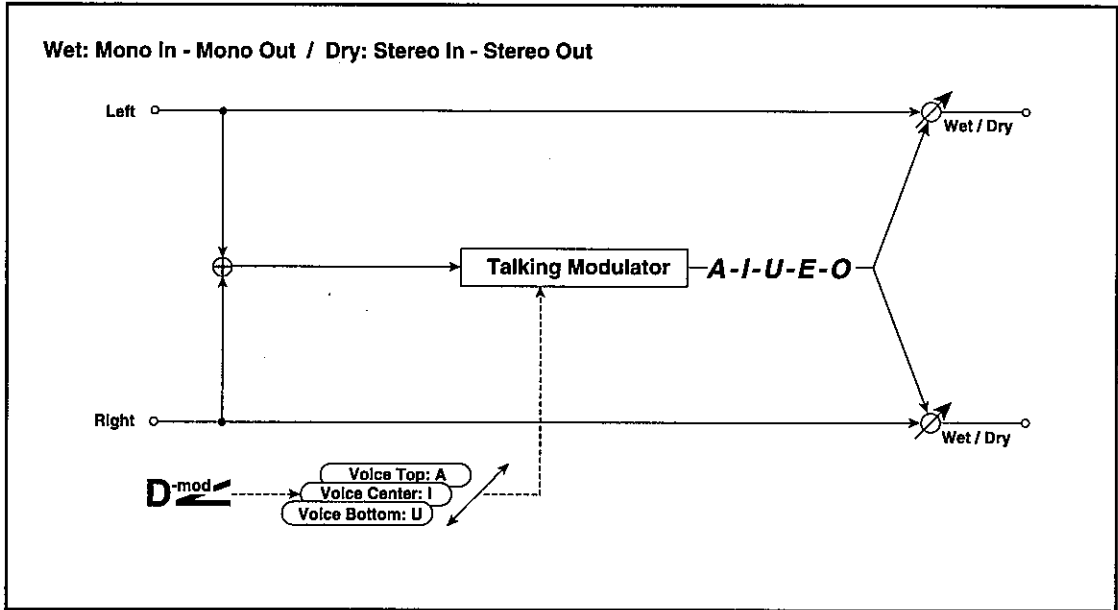
a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さの設定。	☞ P.26	D-mod
	Src	None...Tempo	エキサイターの深さのモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	エキサイターの深さのモジュレーション量。		
b	Emphatic Point	0...140	強調する周波数の設定。	☞ P.26	D-mod
	Src	None...Tempo	エキサイターが強調する周波数のモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	強調する周波数のモジュレーション量。		
c	Enhancer Dly L [msec]	0...50.0msec	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム。	☞ P.60	D-mod
d	Enhancer Dly R [msec]	0...50.0msec	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム。	☞ P.60	
e	Enhancer Width	-100...+100	エンハンサー効果の深さの設定。		
	Src	None...Tempo	エンハンサーの深さのモジュレーション・ソース。		
	Amt	0...+100	エンハンサーの深さのモジュレーション量。		
f	Enhancer Ambience	0...100	エンハンサーのアンビエンス効果の深さ。	☞ P.60	D-mod
g	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーの入力レベル。		
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。		
i	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。		D-mod
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。		
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。		

c: Enhancer Dly L [msec] エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

f: Enhancer Ambience エンハンサーのアンビエンス効果の深さを設定します。アンビエンス効果は、ステレオ感をさらに広げます。ただし、e: Enhancer Width=0の場合や入力ソースがモノラルの場合には効果がありません。

11: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセがしゃべっているようなサウンドが得られます。



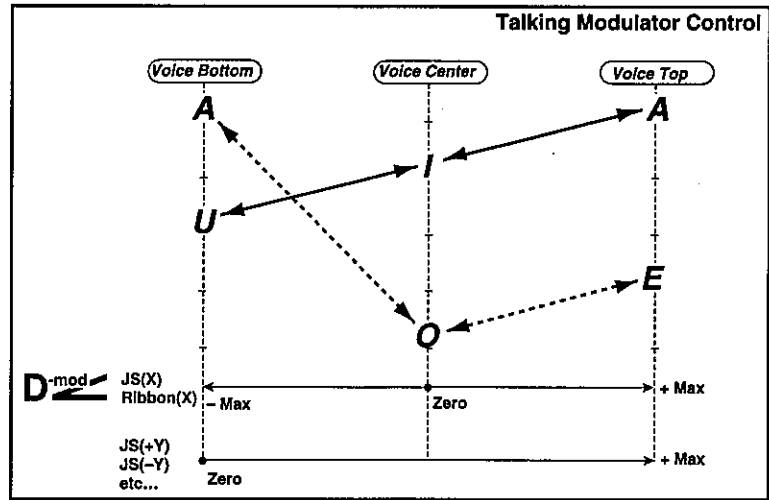
a	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール。
	Src	None...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース。
b	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での、声の母音の選択。 <small>☞P.61</small>
c	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での、声の母音の選択。 <small>☞P.61</small>
d	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での、声の母音の選択。 <small>☞P.61</small>
e	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さの調整。 <small>☞P.62</small>
f	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ。
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

b: Voice Top
c: Voice Center
d: Voice Bottom

これらのパラメータは声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

例えば、モジュレーション・ソースにRibbon(X)を選んでいる場合。

Voice Top=A, Voice Center=I, Voice Bottom=Uに設定すると、リボン・コントローラの右端から左端へ指を動かせば「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。



e: Formant Shift

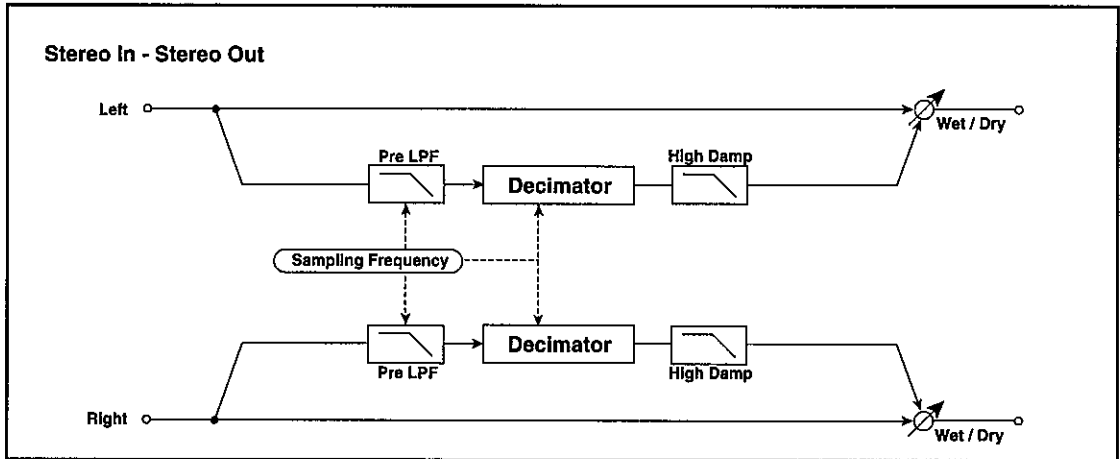
効果のかかる周波数の高さを調整します。高い音にかけたい場合はこの値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

f: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

12: Stereo Decimator

ステレオ・タイプのデシメーターです。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択。 <small>④P.28</small>
b	Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency)	1.00k...24.00kHz	サンプリング周波数の設定。
	Src	None...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソースの設定。
	Amt	-24.00k...+24.00kHz	サンプリング周波数のモジュレーション量。
c	High Damp [%]	0...100%	高域をカットする割合。
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

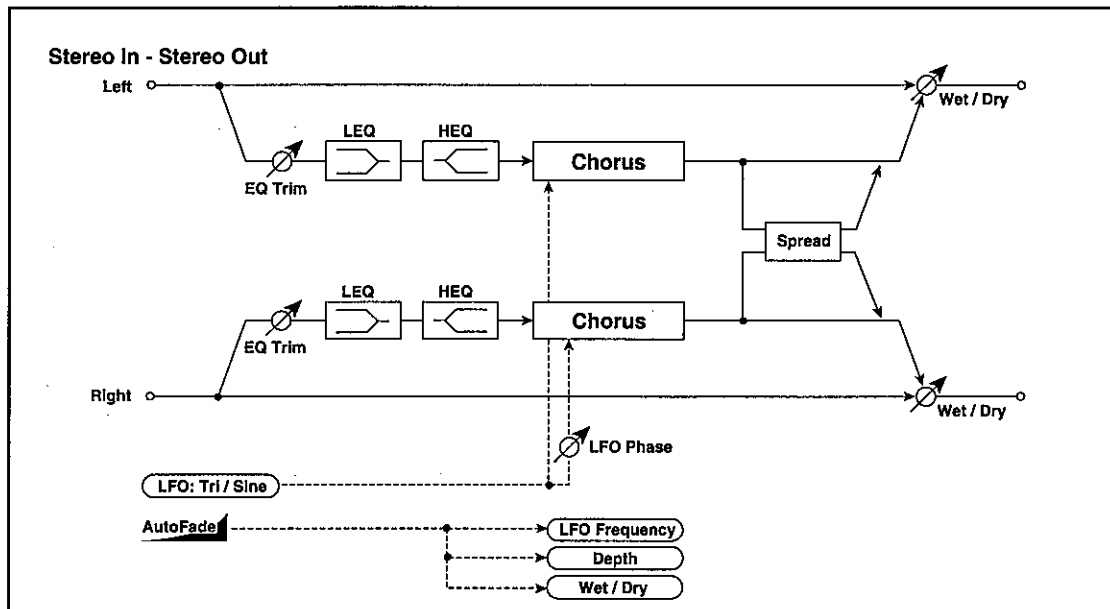
size2

D-mod

D-mod

13: Stereo Chorus

ステレオ・タイプのコーラスです。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。オートフェードによりコーラス効果をフェードインさせることができます。



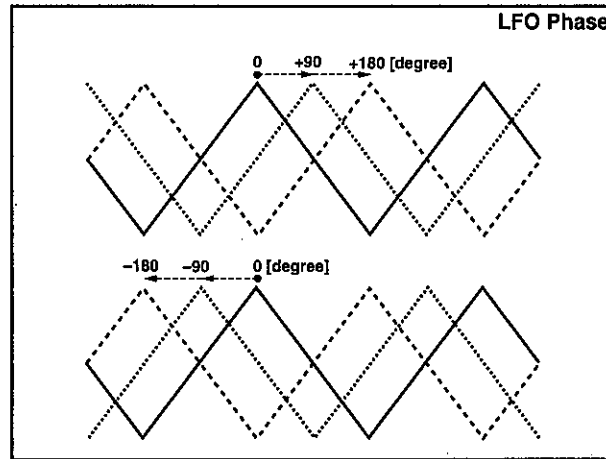
a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.58
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。 P.65
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
d	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec	左チャンネルのディレイ・タイム。 P.65
e	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec	右チャンネルのディレイ・タイム。 P.65
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
	Src	None...AUTOFADE	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。
g	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.65
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.25
	Src	None...AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod
AutoFade

D-mod
AutoFade

D-mod
AutoFade

- b: LFO Phase [degree]** LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。

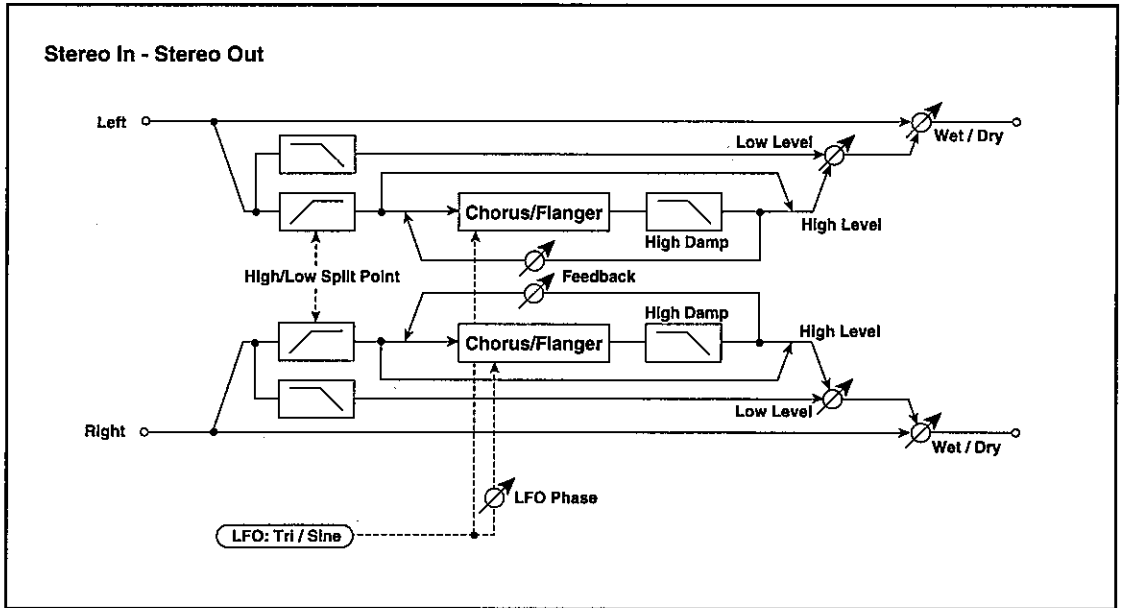


- d: L Pre Delay [msec]** 左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。
- e: R Pre Delay [msec]**

- i: Spread** エフェクト音の定位する幅を設定します。+100で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音がセンターから出力されます。-の値のときはエフェクト音が左右逆になります。

14: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus)

ステレオ・タイプのハーモニック・コーラスです。左右のLFOをずらして広がりをごコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。	☞ P.65
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
f	High/Low Split Point	1...100	低域/高域を分割する周波数。	☞ P.30
g	Feedback	-100...+100	コーラスブロックのフィードバック量。	☞ P.30
h	High Damp [%]	0...100%	コーラスブロックの高域の減衰量。	
i	Low Level	0...100	低域の出力レベル。	
h	High Level	0...100	高域(コーラス)の出力レベル。	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

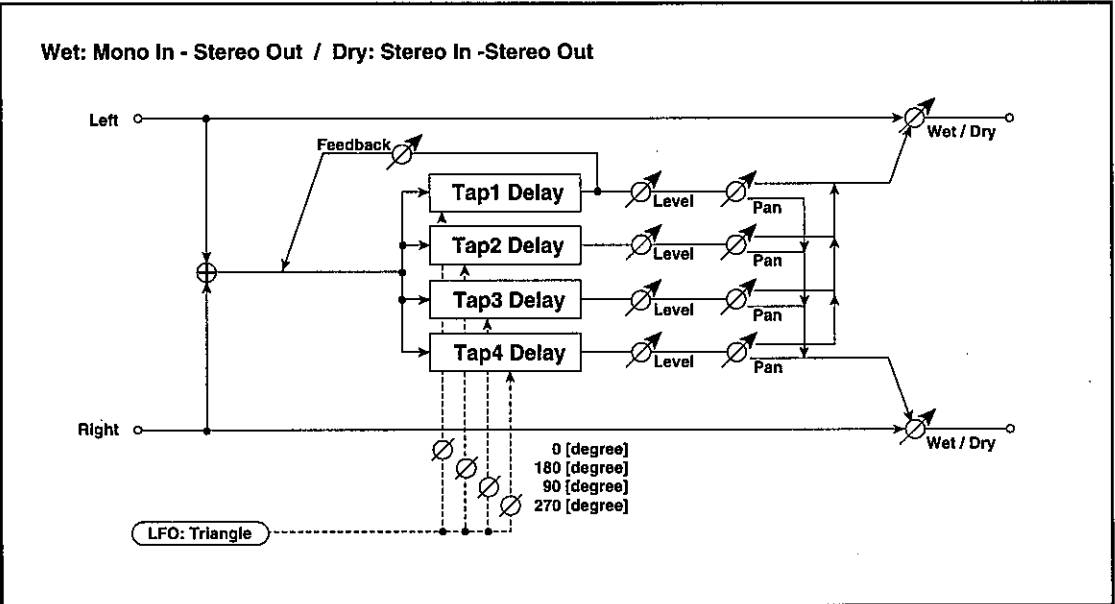
D-mod

D-mod

D-mod

15: Multitap Chorus/Dly (Multitap Chorus/Delay)

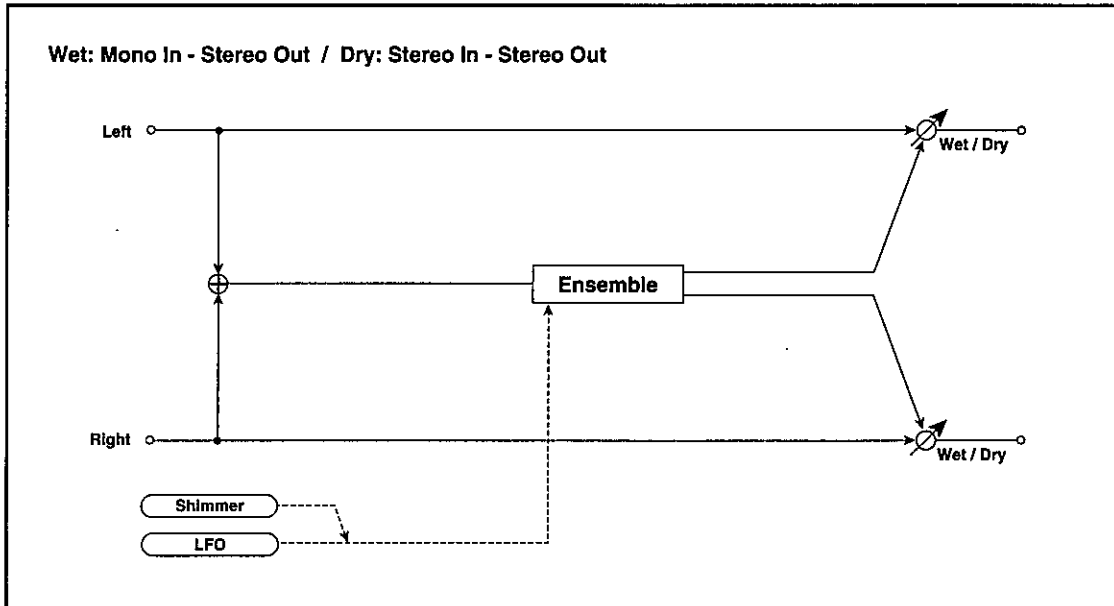
LFO位相の異なる4つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00Hz	LFOのスピード。
b	Tap1(000) [msec]	0...570msec	タップ1 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム。
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ。
	Level	0...30	タップ1の出力レベル。
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ1のステレオ定位。
c	Tap2(180) [msec]	0...570msec	タップ2 (LFO位相=180度)のディレイ・タイム。
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ。
	Level	0...30	タップ2の出力レベル。
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ2のステレオ定位。
d	Tap3(090) [msec]	0...570msec	タップ3 (LFO位相=90度)のディレイ・タイム。
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ。
	Level	0...30	タップ3の出力レベル。
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ3のステレオ定位。
e	Tap4(270) [msec]	0...570msec	タップ4 (LFO位相=270度)のディレイ・タイム。
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ。
	Level	0...30	タップ4の出力レベル。
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ4のステレオ定位。
f	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量。
	Src	None...Tempo	タップ1フィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量。
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

16: Ensemble

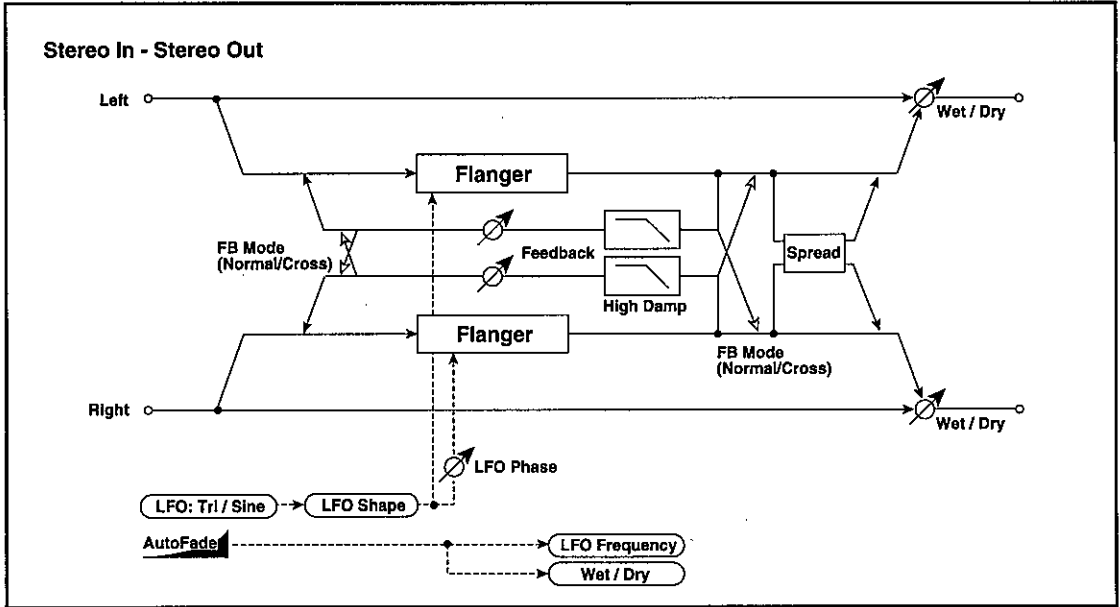
3個のコーラス・ブロックを持つアンサンブルです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量。	
b	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量。	※P.31
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

17: Stereo Flanger

ステレオ・タイプのフランジャーです。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。オートフェードによりフランジャー効果をフェードインさせることができます。



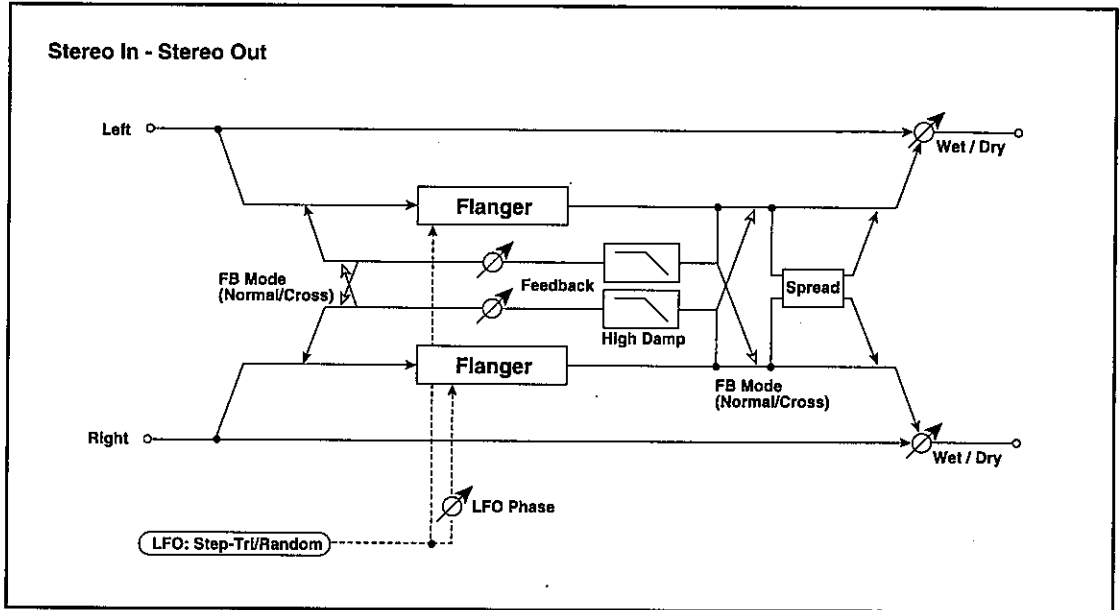
a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.58
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。
b	Delay Time [msec]	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32
d	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。 P.65
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量。 P.32
	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。 P.69
h	High Damp [%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 P.32
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.65
j	Wet/Dry	--Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.25, 32
	Src	None...AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

g: FB Mode

フィードバックの接続を設定します。CrossではLch/Rchが互いにフィードバックを掛け合うクロスオーバー・フランジャーになります。

18: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

ステレオ・タイプのフランジャーです。階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるので、特徴のあるフランジングが得られます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形の選択。	☞ P.70
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。	☞ P.65
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	☞ P.70
	Src	None...Tempo	LFOスピード、ステップスピード共通のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz]	0.05...50.00Hz	LFOステップスピード(階段状に変化するスピード)。	☞ P.70
	Amt	-50.00...+50.00Hz	LFOステップスピードのモジュレーション量。	
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量。	☞ P.32
	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。	☞ P.69
h	High Damp [%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。	☞ P.32
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	☞ P.65
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.25, 32
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

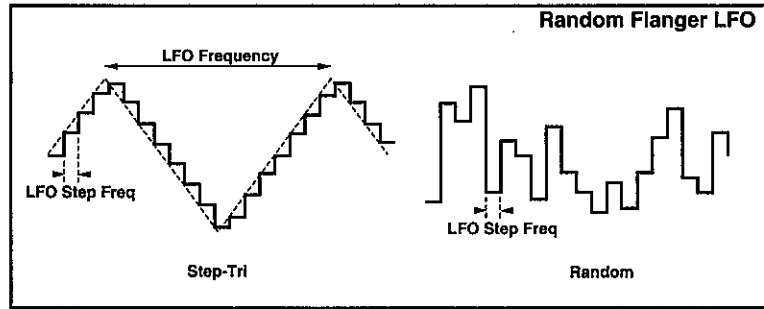
b: LFO Waveform

d: LFO Frequency [Hz]

e: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]

LFO Waveform=Step-Triのとき、LFOは階段状の三角波になります。LFO Frequencyはもとの三角波のスピードを設定します。このとき、LFO Step Freqを変えることで階段の幅をコントロールできます。

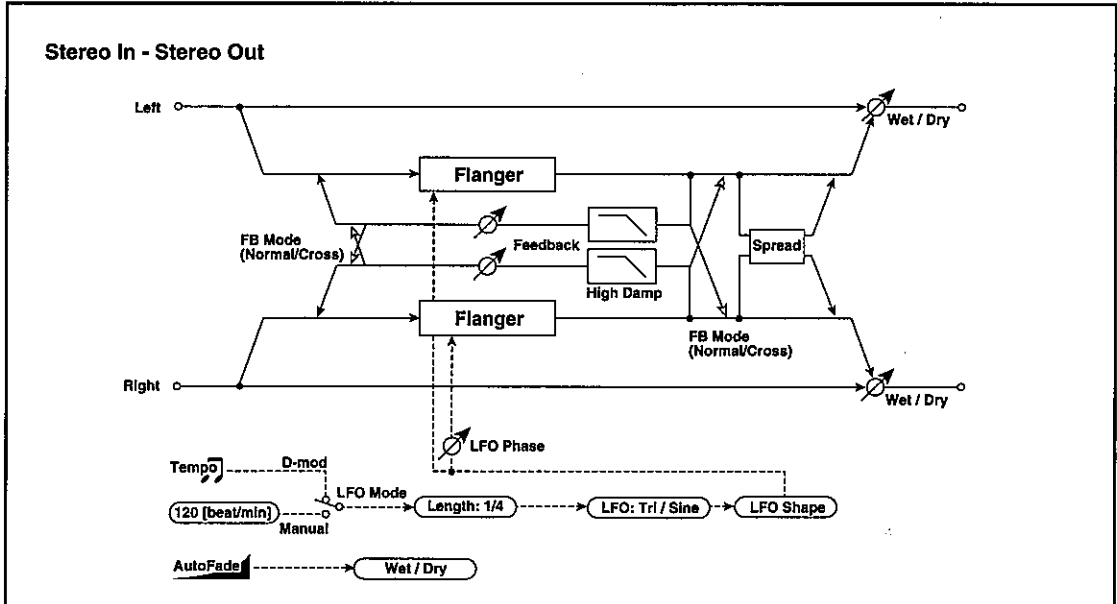
また、LFO Waveform=Randomのときは、LFO Step FreqがランダムLFOの周期になります。



size2

19: St. Tempo Flanger (Stereo Tempo Flanger)

ステレオ・タイプのテンポ・フランジャーです。オートフェードによりフランジャー効果をフェードインさせることができます。

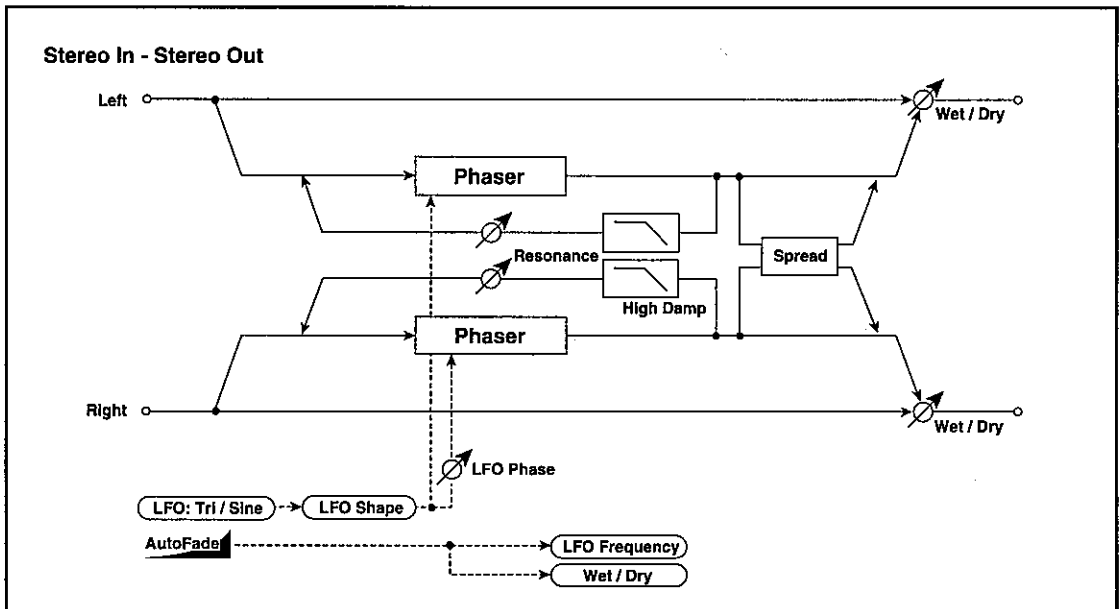


a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.58
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。
b	Delay Time [msec]	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。 P.32
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32
d	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。 P.65
e	LFO Mode	Manual, D-mod	テンポ指定/Clock同期の切り替え。 P.33
	Src (fixed)	Tempo	LFO Mode=D-mod時のソース (Tempoに固定)。
f	Tempo [beat/min]	30...250 beat/min	LFO Mode=Manual時のテンポ設定。 P.33
	Length	1...16 / 1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Length×全音符。 P.33
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量。 P.32
	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。 P.69
i	High Damp [%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 P.32
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.65
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.25, 32
	Src	None...AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod
AutoFade

20: Stereo Phaser

ステレオ・タイプのフェイザーです。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。オートフェードによりフェイザー効果をフェードインさせることができます。



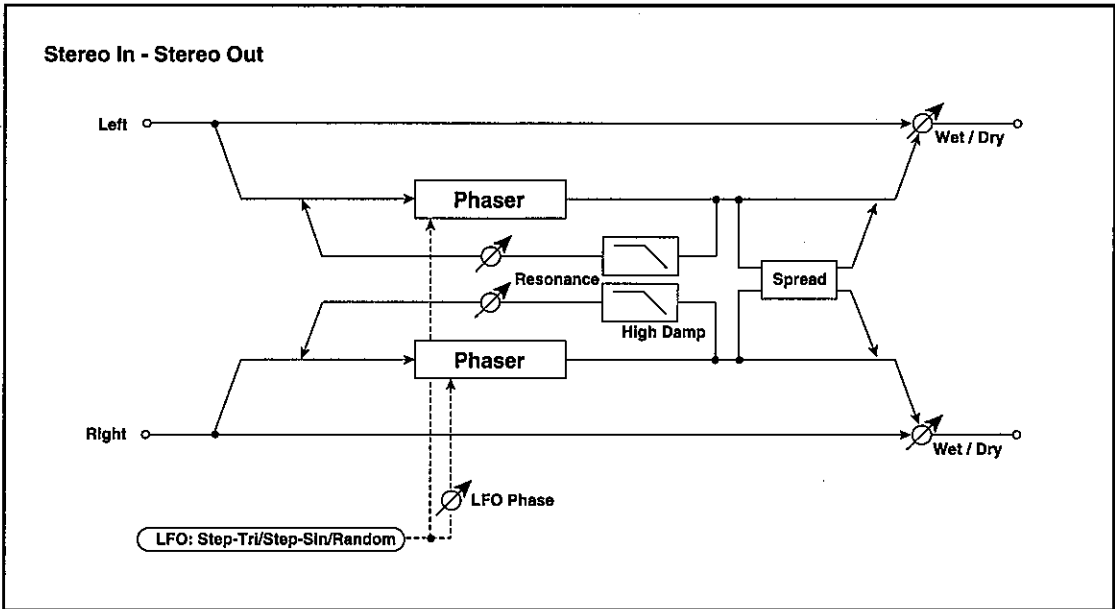
a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.58
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。 P.65
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
e	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
g	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 P.35
h	High Damp [%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 P.35
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.65
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.25, 35
	Src	None...AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

size2

D-mod
AutoFadeD-mod
AutoFade

21: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

ステレオ・タイプのフェイザーです。階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるので特徴のあるフェイジングが得られます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO波形の選択。	☞ P.70
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。	☞ P.65
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	☞ P.70
	Src	None...Tempo	LFOスピード、ステップスピード共通のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz]	0.05...50.00Hz	LFOステップスピード。	☞ P.70
	Amt	-50.00...+50.00Hz	LFOステップスピードのモジュレーション量。	
e	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。	
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
g	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。	☞ P.35
h	High Damp [%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。	☞ P.35
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	☞ P.65
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.25, 35
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

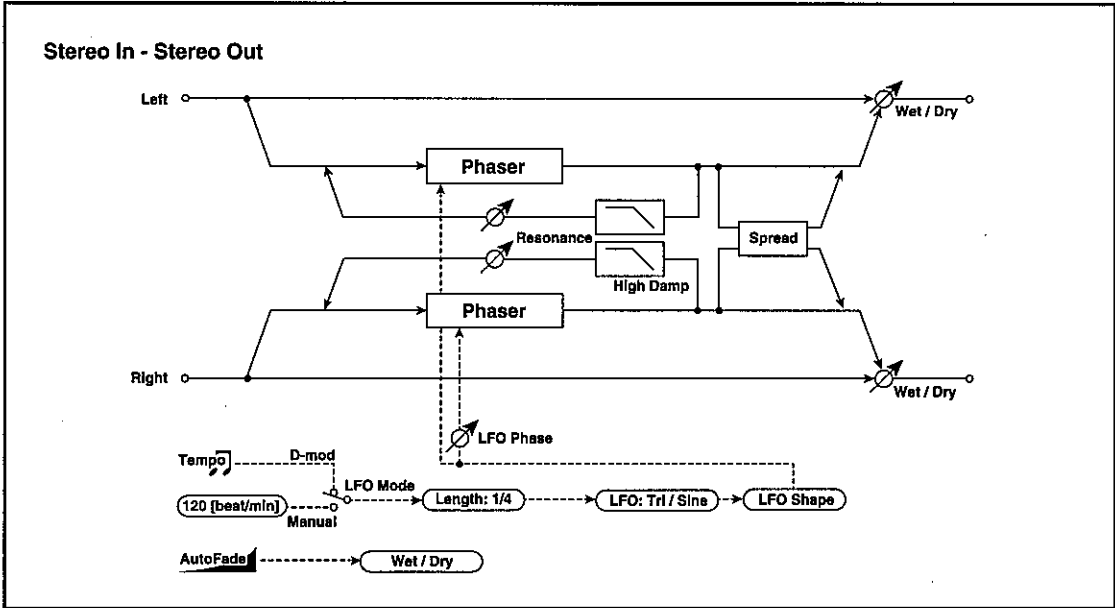
D-mod

D-mod

D-mod

22: St. Tempo Phaser (Stereo Tempo Phaser)

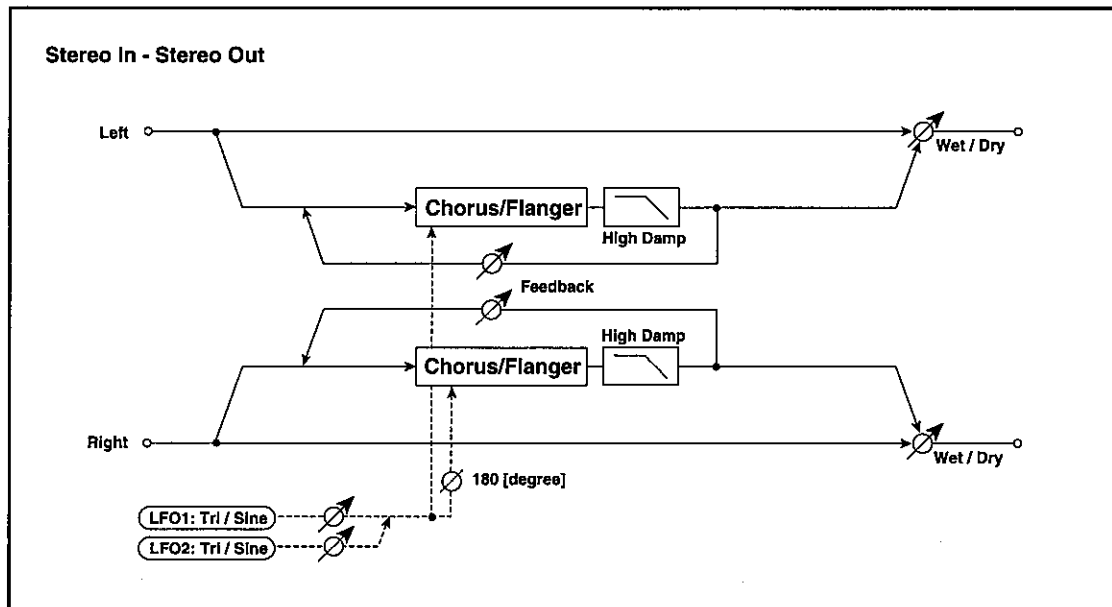
ステレオ・タイプのテンポ・フェイザーです。オートフェードによりフェイザー効果をフェードインさせることができます。



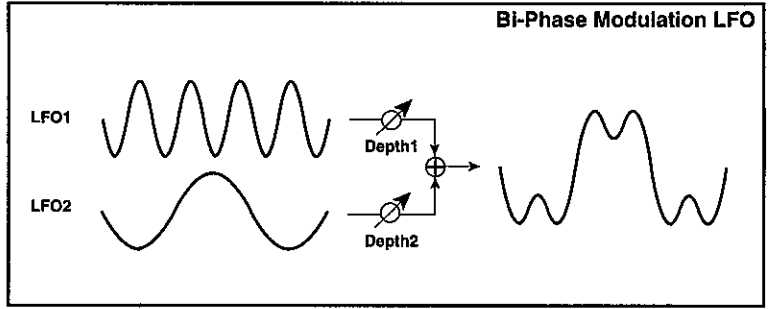
a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.58
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。 P.65
d	LFO Mode	Manual, D-mod	テンポ指定/Clock同期の切り替え。 P.33
	Src (fixed)	Tempo	LFO Mode=D-mod時のソース (Tempoに固定)。
e	Tempo [beat/min]	30...250 beat/min	LFO Mode=Manual時のテンポ設定。 P.33
	Length	1...16 / 1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Length×全音符。 P.33
f	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
g	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 P.35
h	High Damp [%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 P.35
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.65
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.25、35
	Src	None...AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

23: St. Bi-phase Mod. (Stereo Bi-phase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気でのモジュレーションが可能です。



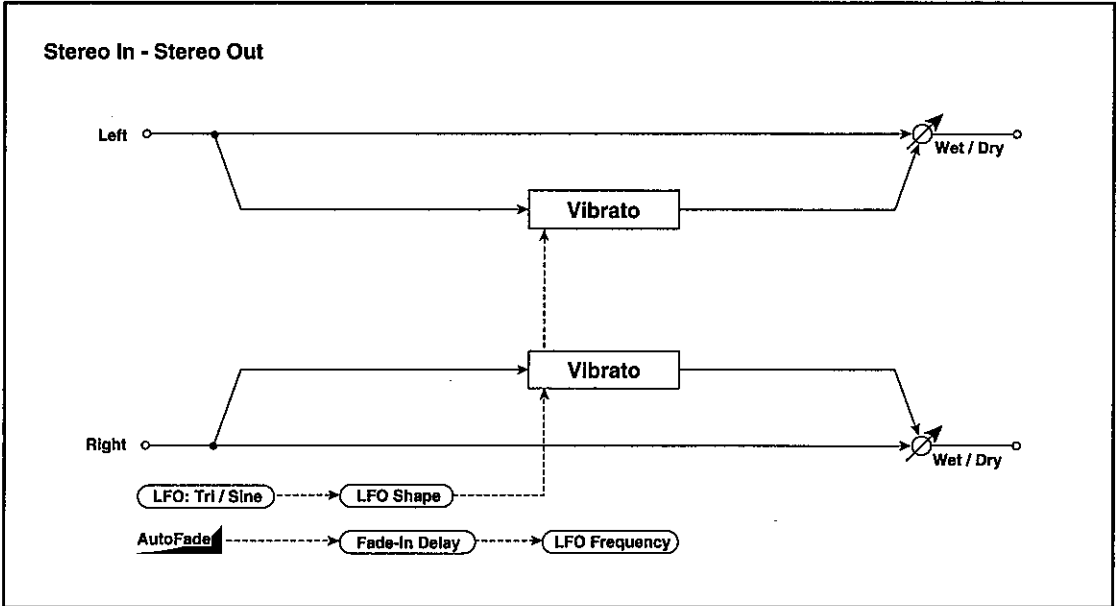
a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1の波形の選択。	
	LFO2 Waveform	Triangle, Sine	LFO2の波形の選択。	
b	LFO Phase Sw	0 degree, 180 degree	左右のLFOの位相差の切り替え。	
c	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00Hz	LFO1のスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO1, 2のスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-30.00...+30.00	LFO1のスピードのモジュレーション量。	
d	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00Hz	LFO2のスピード。	D-mod
	Amt	-30.00...+30.00	LFO2のスピードのモジュレーション量。	
e	Depth1	0...100	LFO1の変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO1, 2の変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO1の変調の深さのモジュレーション量。	
f	Depth2	0...100	LFO2の変調の深さ。	D-mod
	Amt	-100...+100	LFO2の変調の深さのモジュレーション量。	
g	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec	左チャンネルのディレイ・タイム。	☞P.65
h	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec	右チャンネルのディレイ・タイム。	☞P.65
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量。	☞P.30
	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞P.25
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	



size2

24: Stereo Vibrato

ステレオ・タイプのビブラートです。オートフェードがかかり始めるまでのデレイ・タイムを自由に設定することができます。



a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.78
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。
b	Fade-In Delay [msec]	00...2000msec	フェードインのデレイ・タイムの設定。 P.78
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
d	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: AUTOFADE Src

a: Fade-In Rate

b: Fade-In Delay [msec]

LFOスピードのモジュレーション・ソースにAUTOFADEを選ぶと、オートフェード機能をつけてモジュレーションをかけることができます。

AUTOFADE Srcではオートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースを選択します。Fade-In Rateはフェードインのスピードの設定です。Fade-In Delayではオートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンでLFOスピードを1.0Hzから4.0Hzまでフェードインさせる場合の設定例。

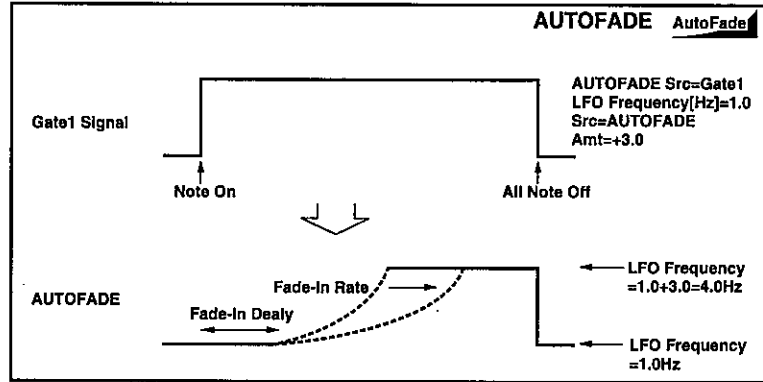
a: AUTOFADE Src=Gate1

e: LFO Frequency [Hz]=1.0

e: Src=AUTOFADE

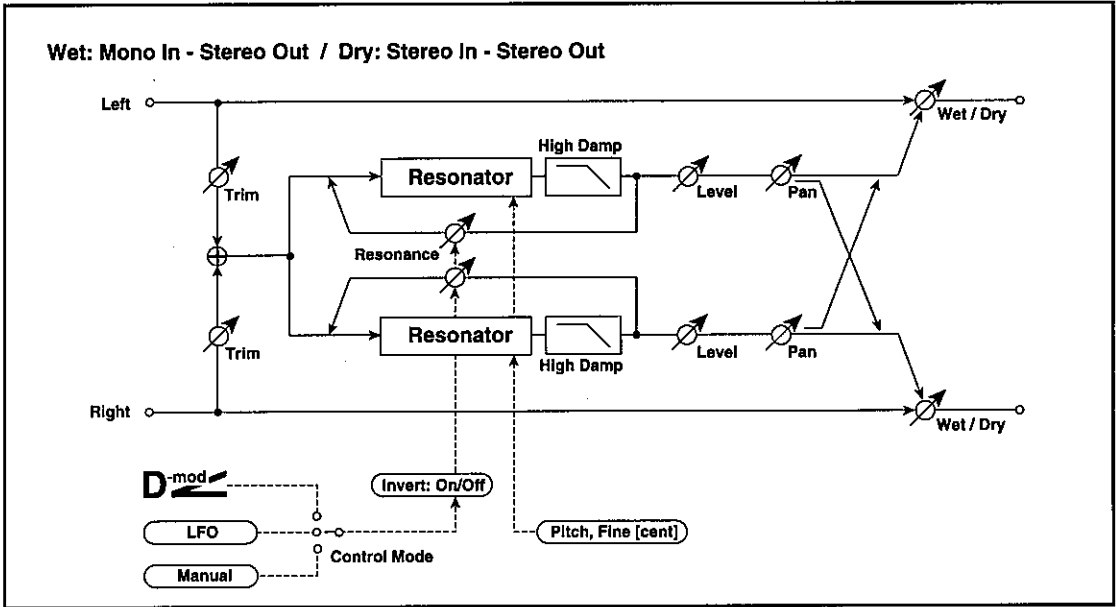
e: Amt=3.0

MIDI AUTOFADE Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上になるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



25: 2-Voice Resonator

共振するポイントを2つ持ったレゾネーターです。それぞれの共振音の出力レベルやステレオ定位を設定できます。



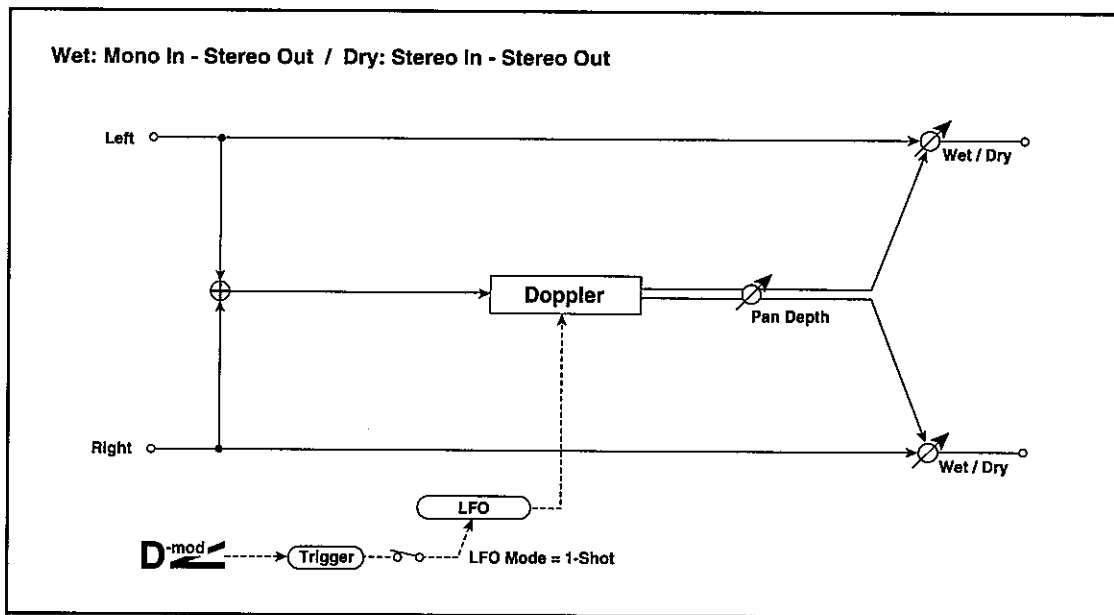
a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え。 <small>☞ P.81</small>
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-modのときのボイス1と2のコントロールの反転。 <small>☞ P.81</small>
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	D-mod Src	None...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース。
c	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量。
	Trim	0...100	レゾネーターの入力レベル。
d	Voice1: Pitch	C0...B8	ボイス1の共振する音程。
	Fine [cent]	-50...+50	ボイス1の共振する音程の微調整。
e	Voice1: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manualのときのボイス1の共振の強さの設定。 <small>☞ P.81</small>
	High Damp [%]	0...100%	ボイス1の共振音の高域減衰量。 <small>☞ P.39</small>
f	Voice1: Level	0...100	ボイス1の出力レベル。
	Pan	L6...R6	ボイス1の定位。
g	Voice2: Pitch	C0...B8	ボイス2の共振する音程。
	Fine [cent]	-50...+50	ボイス2の共振する音程の微調整。
h	Voice2: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manualのときのボイス2の共振の強さの設定。 <small>☞ P.81</small>
	High Damp [%]	0...100%	ボイス2の共振音の高域減衰量。 <small>☞ P.39</small>
i	Voice2: Level	0...100	ボイス2の出力レベル。
	Pan	L6...R6	ボイス2の定位。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。



- a: Contol Mode** 共振の強さのコントロールを切り替えます。
- e: Voice1: Resonance** Control Mode=Manualのときは、Resonanceで共振の強さを設定します。Resonanceが-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。
- h: Voice2: Resonance** Control Mode=LFOのときは、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。
- Control Mode=D-modのときは、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースがJS(X)またはRibbon(X)のときは、LFOの場合と同様に、オクターブ上下の音程をコントロールできます。
- a: LFO/D-mod Invert** Control Mode=LFOまたはD-modのとき、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1が設定した音程(レゾナンスが+の値)のとき、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。

26: Doppler

救急車などが通りすぎるときの「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。音程が変化しながら移動する様子が表現できます。またダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFOの動作モードの切り替え。 P.82	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO Mode=1-Shotのときに、LFOをスタートさせるモジュレーション・ソース。	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Pitch Depth	0...100	通りすぎるときのピッチの変化量。 P.83	D-mod
	Src	None...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	ピッチの変化量のモジュレーション量。	
d	Pan Depth	-100...+100	通りすぎるときの定位の変化量。 P.83	D-mod
	Src	None...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	定位の変化量のモジュレーション量。	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: LFO Mode

a: Src

LFO ModeはLFOの動作モードを切り替えます。LFO Mode=Loopのときは何度も繰り返しドップラー効果がかかります。

LFO Mode=1-Shotのときは、Srcで選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、Srcの設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないので注意してください。

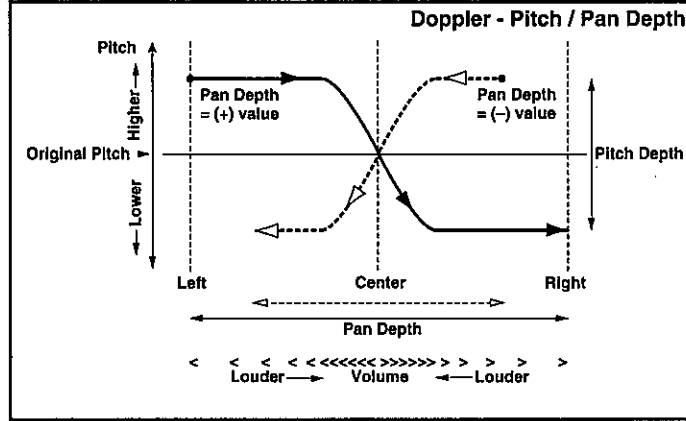
MIDI Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

c: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、Pitch Depthではこのときのピッチの変化量を設定します。

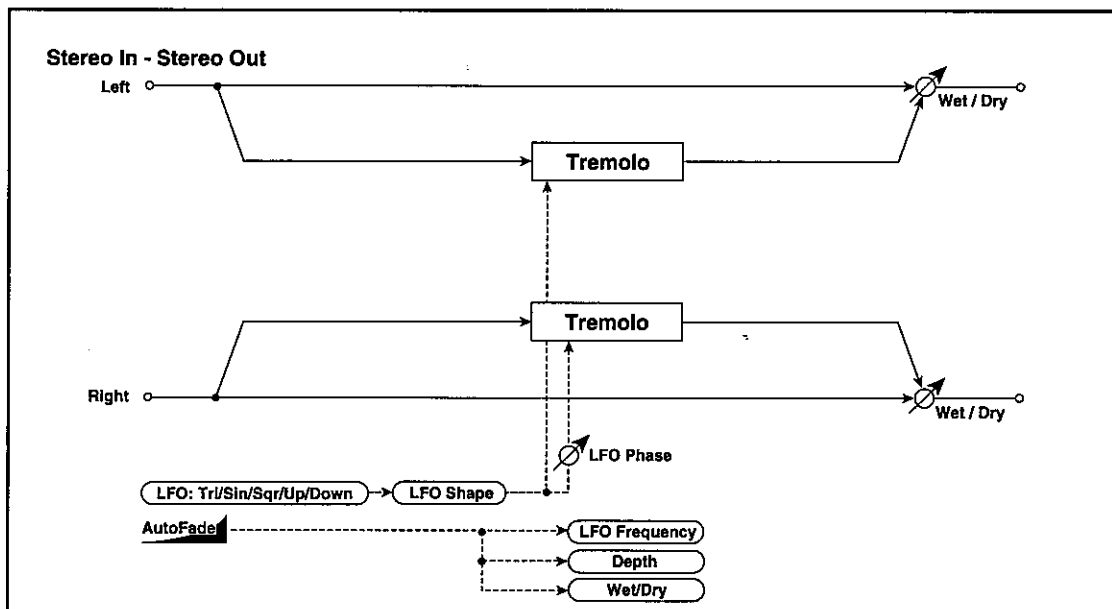
d: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



27: Stereo Tremolo

ステレオ・タイプのトレモロです。左右のLFOをずらすと、左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。オートフェードによりトレモロ効果をフェードインさせることができます。

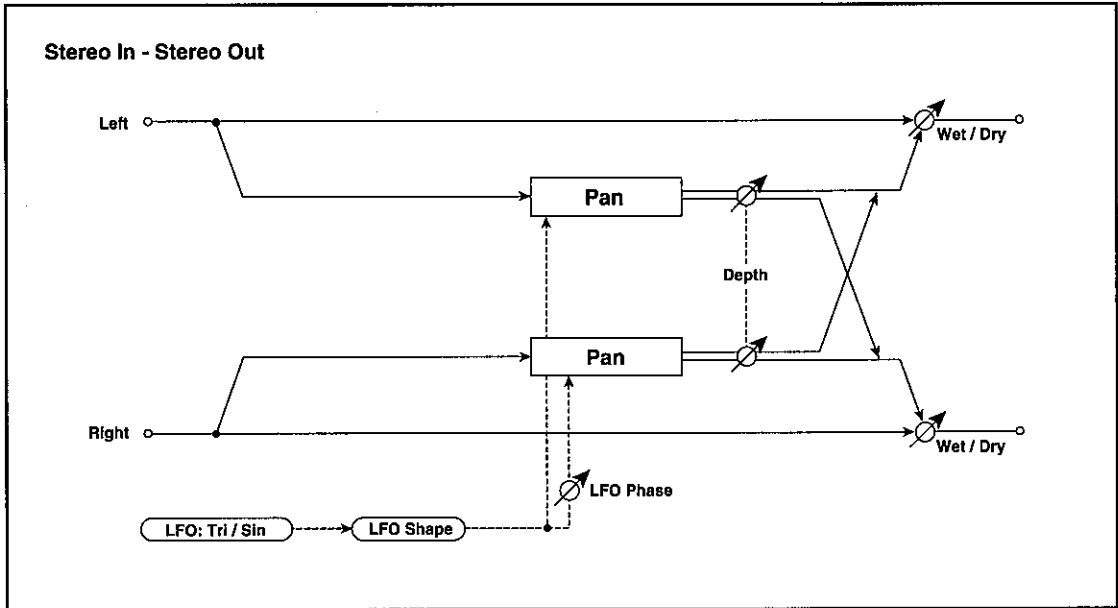


a	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.58
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Square, Up, Down	LFO波形の選択。 P.42
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。 P.84
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
	Src	None...AUTOFADE	変調の深さのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

c: LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

28: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかけて合ったりする効果が得られます。



size2

a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。	
b	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	☞P.32
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。	☞P.85
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

D-mod

D-mod

D-mod

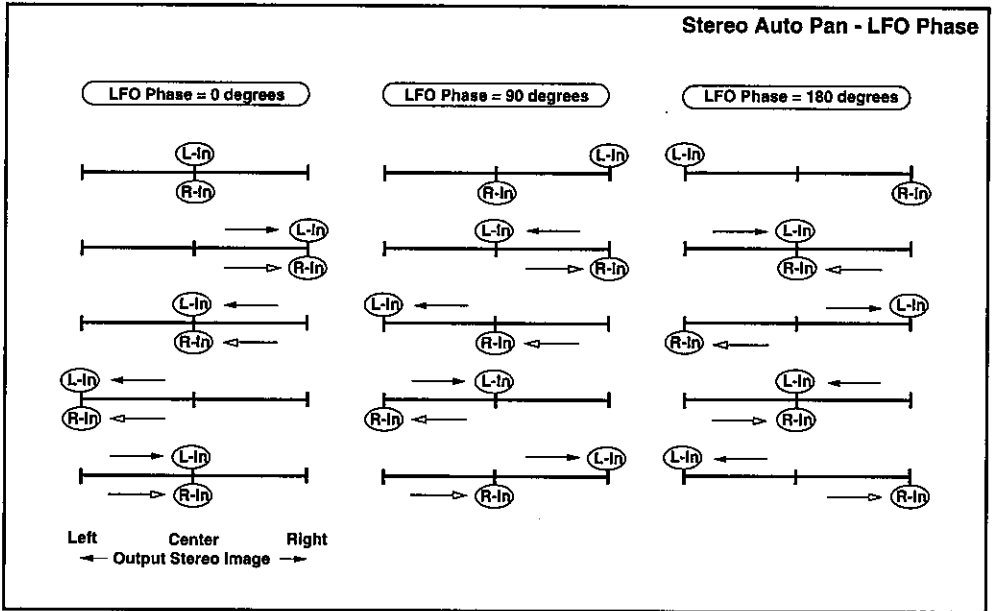
b: LFO Shape

LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

c: LFO Phase

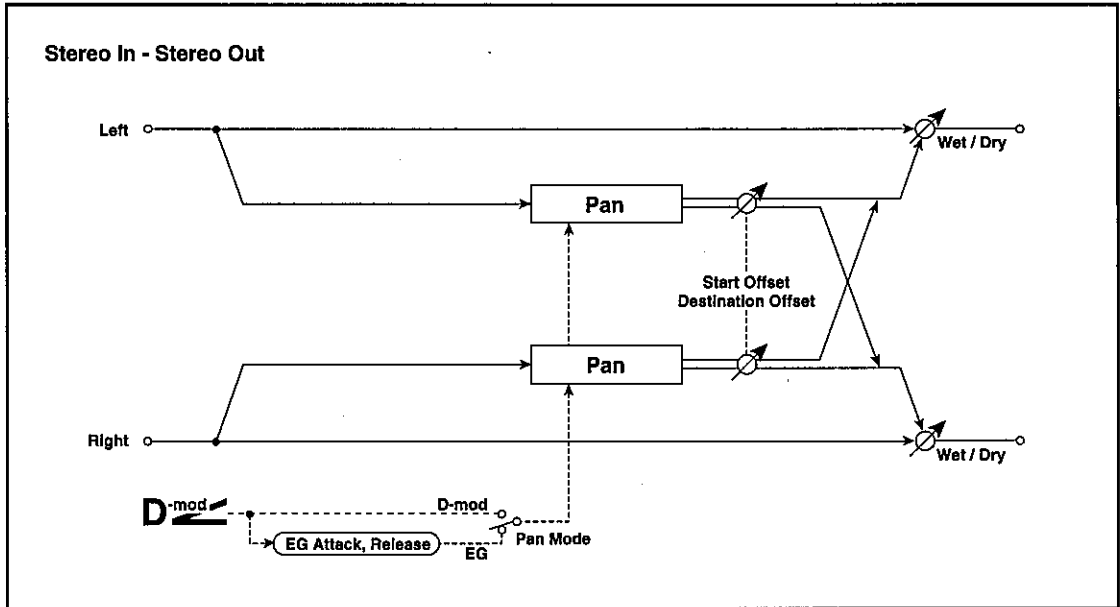
左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけて合ったり、追いかけて合ったりしながら動き回ります。+180または-180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交う様な効果が得られます。

ただし、このパラメータが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



29: St. Envelope Pan (Stereo Envelope Pan)

エンベロープ・ジェネレータによって音を左右にゆらす、ステレオ・タイプのオートパンです。またモジュレーション・ソースで直接パンニングをコントロールすることも可能です。



	Pan Mode	EG, D-mod	パンニングのモード切り替え。	☞P.87
a	Src	None...Tempo	Pan Mode=EGのときはEGをスタートさせるモジュレーション・ソースの選択。Pan Mode=D-modのときはパンを動かすモジュレーション・ソースの選択。	☞P.87
b	EG Attack	1...100	エンベロープ・ジェネレータのアタックの速さ。	☞P.88
c	EG Release	1...100	エンベロープ・ジェネレータのリリースの速さ。	☞P.88
d	Lch Start Offset	L, 1...99, R	左チャンネルのパンニングの初期値。	☞P.88
	Destination Offset	L, 1...99, R	左チャンネルのパンニングの目的値。	
e	Rch Start Offset	L, 1...99, R	右チャンネルのパンニングの初期値。	☞P.88
	Destination Offset	L, 1...99, R	右チャンネルのパンニングの目的値。	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: Pan Mode

エンベロープ・ジェネレータによってパンニングを動かすか、モジュレーション・ソースで直接動かすかを切り替えます。

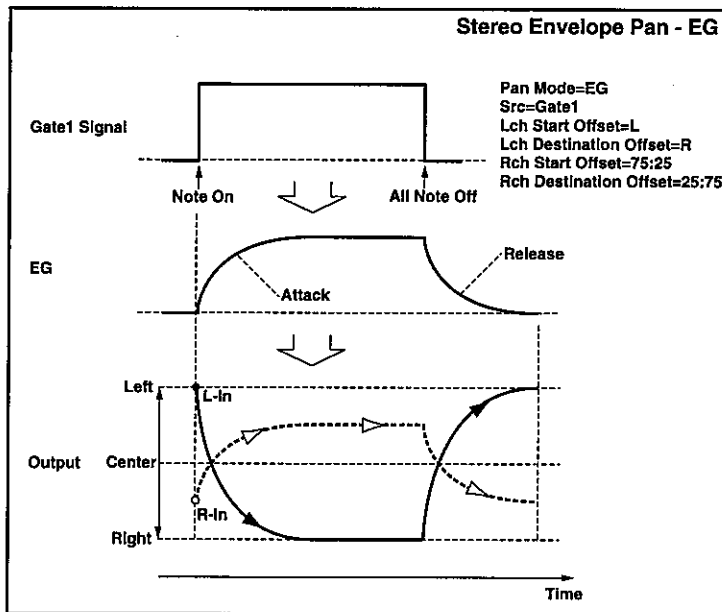
a: Src

Pan Mode=D-modのときは、エンベロープをスタートさせるモジュレーション・ソースを選択します。このエンベロープ・ジェネレータはStereo Envelope Panが独自に持つもので、Oscillator EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。Gateなどを選択すると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレータがスタートします。

MIDI Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレータはスタートします。

Pan Mode=D-modのときは、Srcで選んだモジュレーション・ソースによってパンニングを直接コントロールできます。

- b: EG Attack
- c: EG Release



- d: Lch Start Offset
- d: Destination Offset
- e: Rch Start Offset
- e: Destination Offset

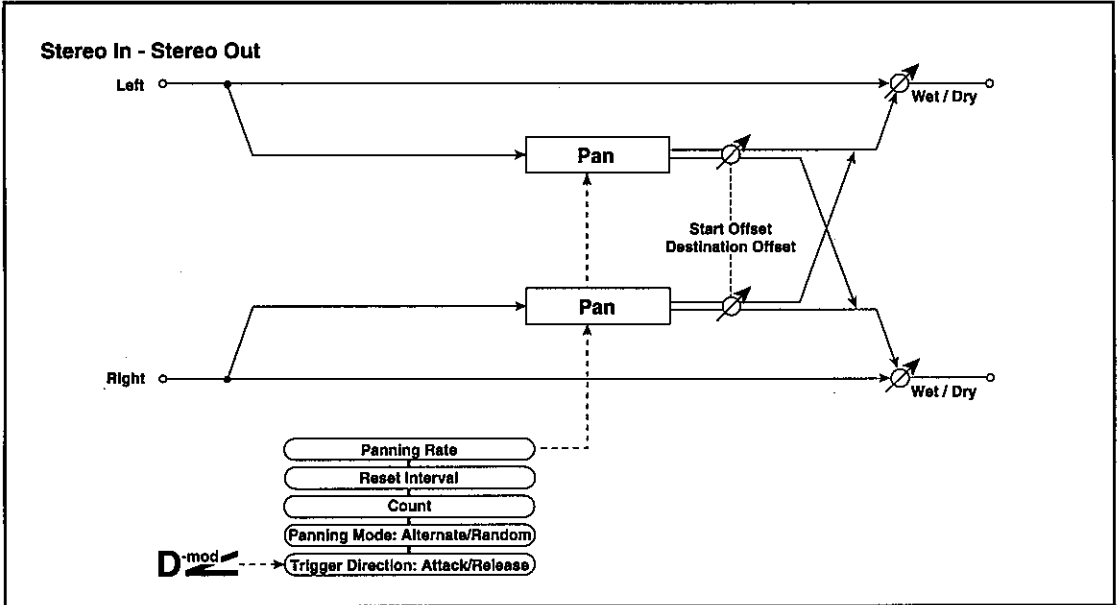
Pan Mode=EGのとき、Start Offsetはエンベロープ・ジェネレータのスタート時のパンニングを設定します。Destination Offsetはサスティン時のパンニングです。

Pan Mode=D-modのとき、Start Offsetはモジュレーション・ソースの値が0のときのパンニングの設定です。Destination Offsetはモジュレーション・ソースの値が最大の時のパンニングになります。

30: Stereo Dyna Pan

モジュレーション・ソースのオン/オフの回数を数えてパンニングを切り替えるエフェクトです。フレーズにあわせてパンニングが変わるような設定が可能で、ソロ演奏時等に効果的に使えます。ディレイの後に接続して、ディレイ音がゆっくりとパンニングしていくというような応用もできます。

size2



a	Trigger Source	None...Tempo	オン/オフを数えるモジュレーション・ソースの選択。P.89
b	Trigger Direction	Attack, Release	オンの回数を数えるか、オフの回数を数えるかの選択。P.89
c	Panning Mode	Alternate, Random	パンニングモード交互/ランダムの切り替え。P.90
d	Count	1...16	パンニングを変えるまでの回数。P.89
e	Reset Interval	0...100	パンニングとオン/オフ回数をリセットするまでの時間。P.90
f	Panning Rate	1...100	パンニングのスピードの設定。P.90
	Src	None...Tempo	パンニングのスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	パンニングのスピードのモジュレーション量。
g	Lch Start Offset	L, 1...99, R	左チャンネルのパンニングの初期値。P.90
	Destination Offset	L, 1...99, R	左チャンネルのパンニングの目的値。
h	Rch Start Offset	L, 1...99, R	右チャンネルのパンニングの初期値。P.90
	Destination Offset	L, 1...99, R	右チャンネルのパンニングの目的値。
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: Trigger Source
b: Trigger Direction
d: Count

Trigger Direction=Attackのとき、Trigger Sourceで選んだソースがオンされた回数を数えます。Trigger Direction=Releaseのときは、Trigger Sourceで選んだソースがオフされた回数を数えます。

数えた回数がCountの値を超えるとパンニングが切り換わります。モジュレーション・ソースにGateを選ぶと、弾いたフレーズにあわせてパンニングさせることができます。

MIDI Trigger Sourceで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。Trigger Direction=Attackのとき、この値が64未満から64以上に変わる(オフ→オン)回数を数え、Trigger Direction=Releaseのときは、この値が64以上から64未満に変わる(オン→オフ)回数を数えます。

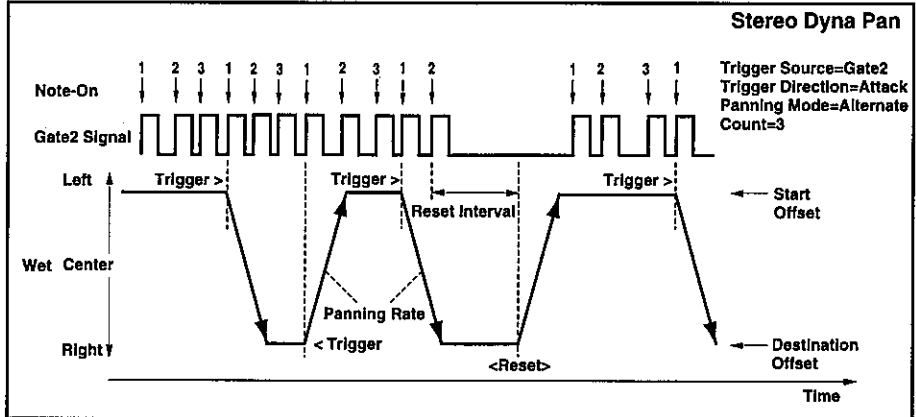
- c: Panning Mode
- g: Lch Start Offset
- g: Destination Offset
- h: Rch Start Offset
- h: Destination Offset

Panning Mode=Alternateのとき、パンニングはStart Offsetの値からDestination Offsetの値へ、そして、Start Offsetの値へと交互に切り換わります。

Panning Mode=Randomのとき、パンニングはStart OffsetとDestination Offsetの間の値でランダムに切り換わります。

3回ノート・オンすることによりパンする場合の設定例。

- a: Trigger Source=Gate2
- b: Trigger Direction=Attack
- c: Panning Mode=Alternate
- d: Count=3



e: Reset Interval

Trigger Sourceで選んだモジュレーション・ソースがしばらくオフのままだと、数えた回数をリセットしてパンニングもStart Offsetに戻します(ただしPanning Mode=Randomのときは戻されません)。Reset Intervalはこのときの時間を設定します。値を大きくするほど設定される時間は長くなります。ゆっくりとしたパンニングの場合、この値が小さすぎるとパンニングが変わり切る前にリセットがかかってしまい、思うようにパンニングさせることができないことがあります。そのときは、Reset Intervalを大きな値に設定します。

フレーズとフレーズの間時間に時間をあわせると、フレーズの頭では必ずパンニングとカウントが最初から始まるようにリセットさせることができます。

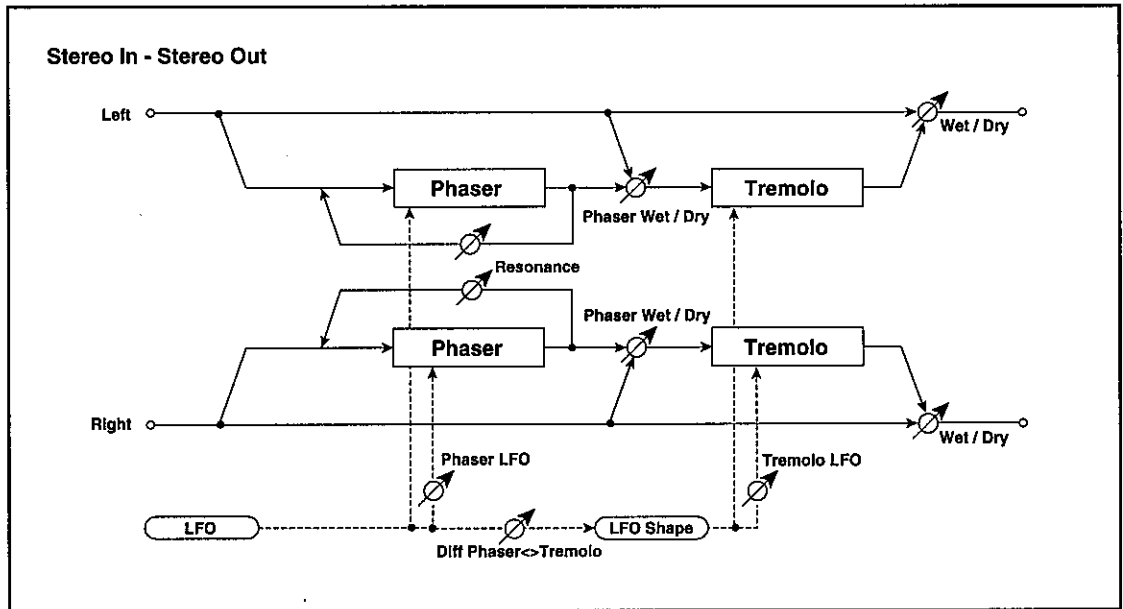
f: Panning Rate

パンニングの切り替え時に移動する早さを設定します。値を小さくするほどゆっくりとパンニングが移り変わるようになります。

ディレイと組み合わせるとディレイ音をパンニングさせるような場合は、ディレイ・タイムやフィードバックにあわせてこのパラメータを調節すると良いでしょう。

31: Phaser+Tremolo

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
b	Phaser LFO [degree]	-180...+180	フェイザーのLFO左右の位相差。 <small>☞P.91</small>
c	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数の設定。
d	Phaser Depth	0...100	フェイザーのLFO変調の深さ。
	Src	None...Tempo	フェイザーの変調の深さのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	フェイザーの変調の深さのモジュレーション量。
e	Phaser Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量。
f	Phaser Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.25, 92</small>
g	Tremolo LFO [degree]	-180...+180	トレモロのLFO左右の位相差。 <small>☞P.91</small>
	Diff Tremolo<->Phaser	-180...+180	トレモロとフェイザーのLFOの位相差。
h	Tremolo LFO Shape	-100...+100	トレモロのLFOを变形させる割合。 <small>☞P.32</small>
i	Tremolo Depth	0...100	トレモロのLFO変調の深さ。
	Src	None...Tempo	トレモロの変調の深さのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	トレモロの変調の深さのモジュレーション量。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.92</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

b: Phaser LFO [degree] Phaser LFOとTremolo LFOは、それぞれの左右の位相差を設定します。

g: Tremolo LFO [degree]

g: Diff Tremolo<->Phaser

Phaser LFOではフェイザーの広がり、Tremolo LFOでは左右方向へのゆれ具合をコントロールできます。

Diff Tremolo<->Phaserでは、フェイザーとトレモロの位相差を設定します。フェイザーとトレモロの関係をコントロールして音の移動感、回転感をコントロールします。

f: Phaser Wet/Dry

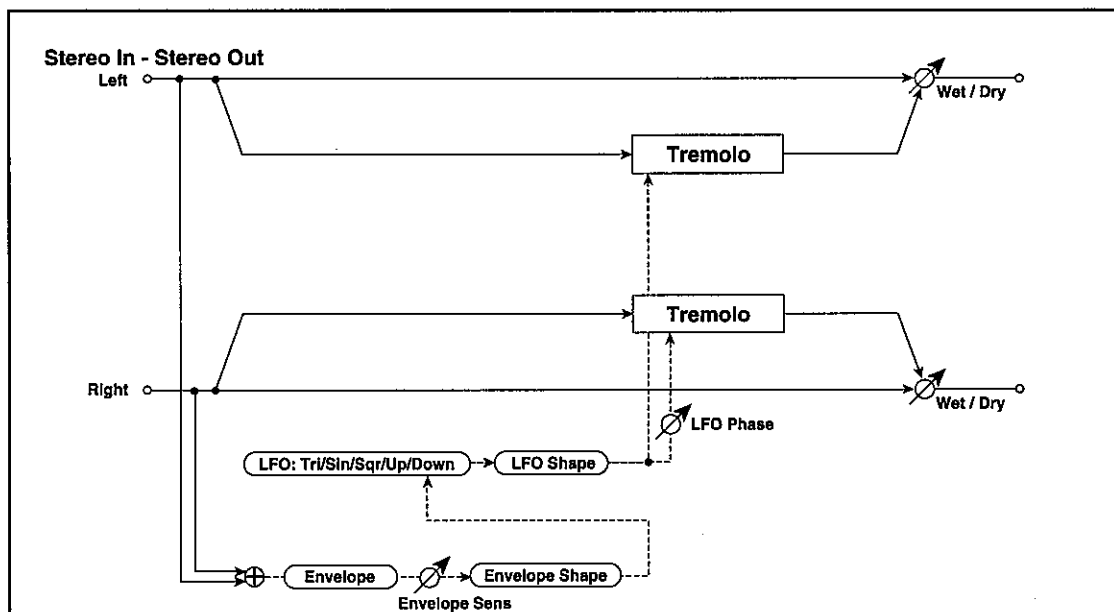
Phaser Wet/Dryはフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。

j: Wet/Dry

それに対してWet/Dryは、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

32: Shimmer

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens	0...100	入力信号のエンベロープの感度の設定。
b	Envelope Shape	-100...+100	入力信号のエンベロープのカーブの設定。
c	LFO Waveform	Triangle, Sine, Square, Up, Down	LFO波形の選択。
d	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞ P.32</small>
e	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>☞ P.84</small>
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。 <small>☞ P.93</small>
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードの入力信号による変化量。
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ。 <small>☞ P.93</small>
	Envelope Amount	-100...+100	変調の深さの入力信号による変化量。
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

f: LFO Frequency [Hz] エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。

f: Envelope Amount [Hz]

LFOのスピードは、LFO Frequencyの値にEnvelope Amount×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。Depthも同様に、Depthの値にEnvelope Amount×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

g: Depth

g: Envelope Amount

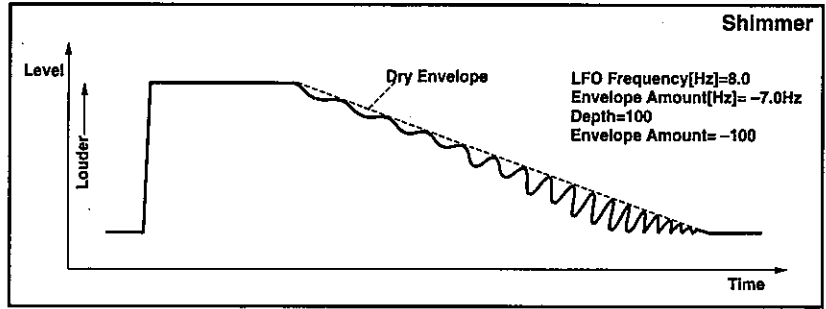
入力が最大るとき1.0Hz、Depth=0で、入力が0のとき8.0Hz、Depth=100になる場合の設定例。

f: LFO Frequency [Hz]=8.0

f: Envelope Amount [Hz]=-7.0

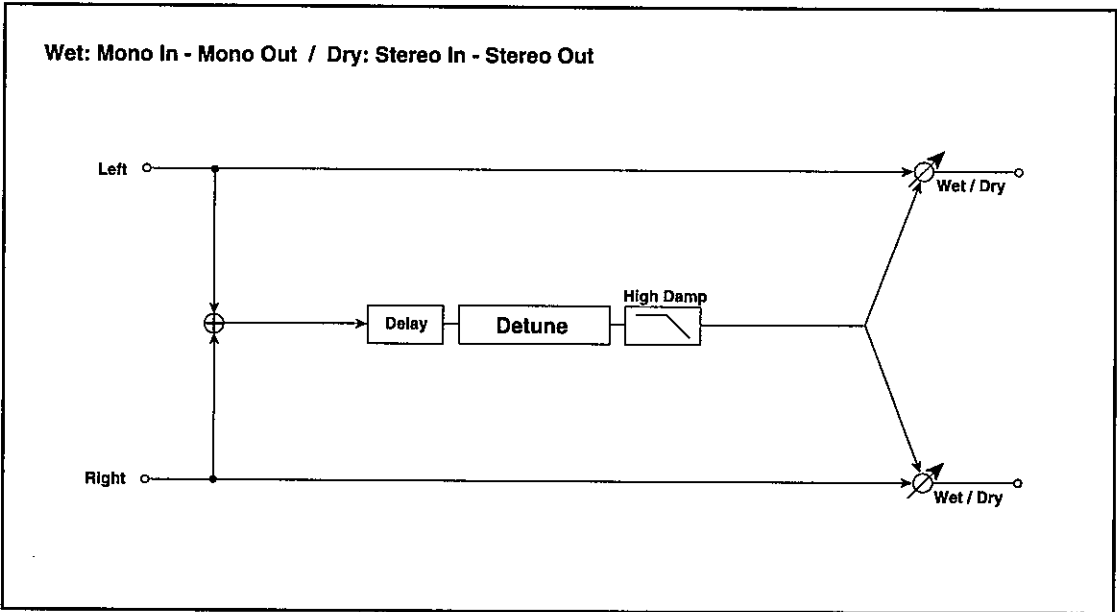
g: Depth=100

g: Envelope Amount=-100



33: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



a	Pitch Shift [cent]	-100...+100cent	入力信号とのピッチの差。
	Src	None...Tempo	ピッチの差のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100cent	ピッチの差のモジュレーション量。
b	Delay Time [msec]	0...1000msec	入力信号からのディレイ・タイムの設定。
c	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

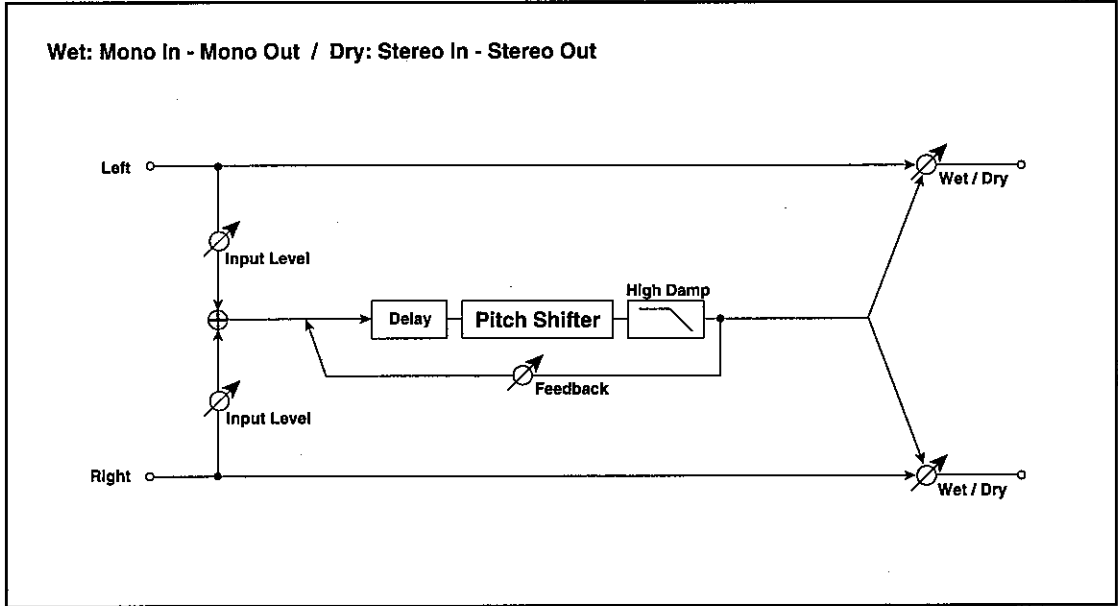
size2

D-mod

D-mod

34: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプ、そして、その中間の3つのタイプから選んで使用できます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も可能です。



a	Input Level	0...100	エフェクトへの入力レベルを設定します。	D-mod
	Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソースの選択。	
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
b	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え。 <small>☞P.96</small>	D-mod
c	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量の設定。 <small>☞P.97</small>	
	Src	None...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース。	
d	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量。	D-mod
	Fine [cent]	-100...+100cent	セント単位でのピッチシフト量の設定。 <small>☞P.97</small>	
	Amt	-100...+100cent	ピッチシフト量のモジュレーション量。	
e	Delay Time [msec]	0...1000msec	入力信号からのディレイ・タイムの設定。 <small>☞P.97</small>	D-mod
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。 <small>☞P.97</small>	
g	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.97</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

b: Mode

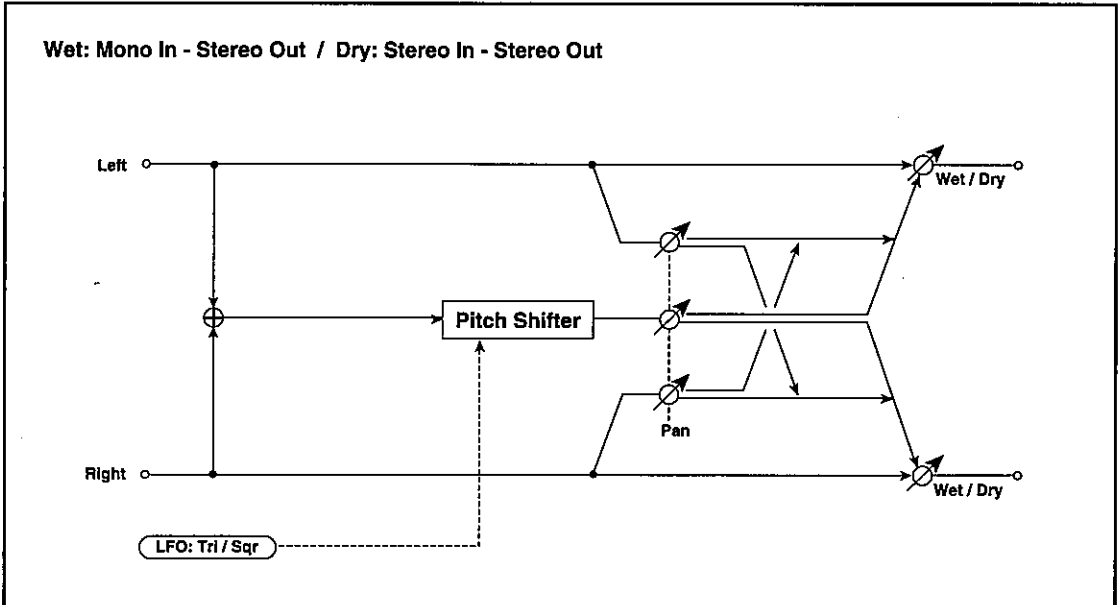
ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。

ピッチシフト量が少なくいいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けると良いでしょう。

c: Pitch Shift [1/2tone]	ピッチシフト量は、Pitch Shiftの値+Fineの値になります。モジュレーション量も、c: Amtの値+d: Amtの値になります。
c: Src	
c: Amt	
d: Fine [cent]	モジュレーション・ソースはPitch ShiftとFine共通です。
d: Amt	
e: Delay Time [msec]	ディレイ・タイムとフィードバック量を設定します。フィードバックされた音は再びピッチシフターへ入力されるので、音程が次第に上昇(または下降)して行きます。
f: Feedback	

35: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力するとエフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。

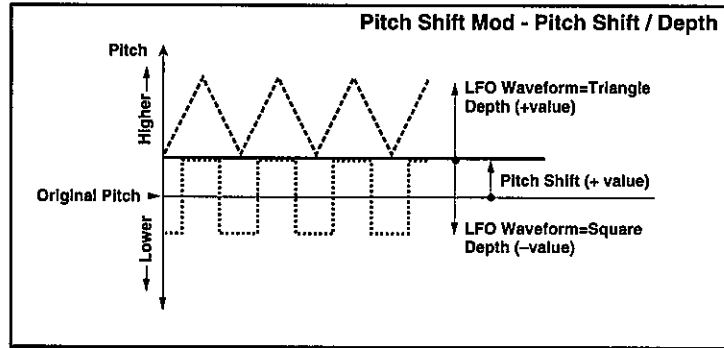


a	Pitch Shift [cent]	-100...+100cent	入力信号とのピッチの差。	☞ P.98
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO波形の選択。	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	Depth	-100...+100	ピッチシフト量のLFO変調の深さ。	☞ P.98
	Src	None...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。	
e	Pan	L, 1:99...99:1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	☞ P.99
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.99
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: Pitch Shift [cent]

ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。

d: Depth

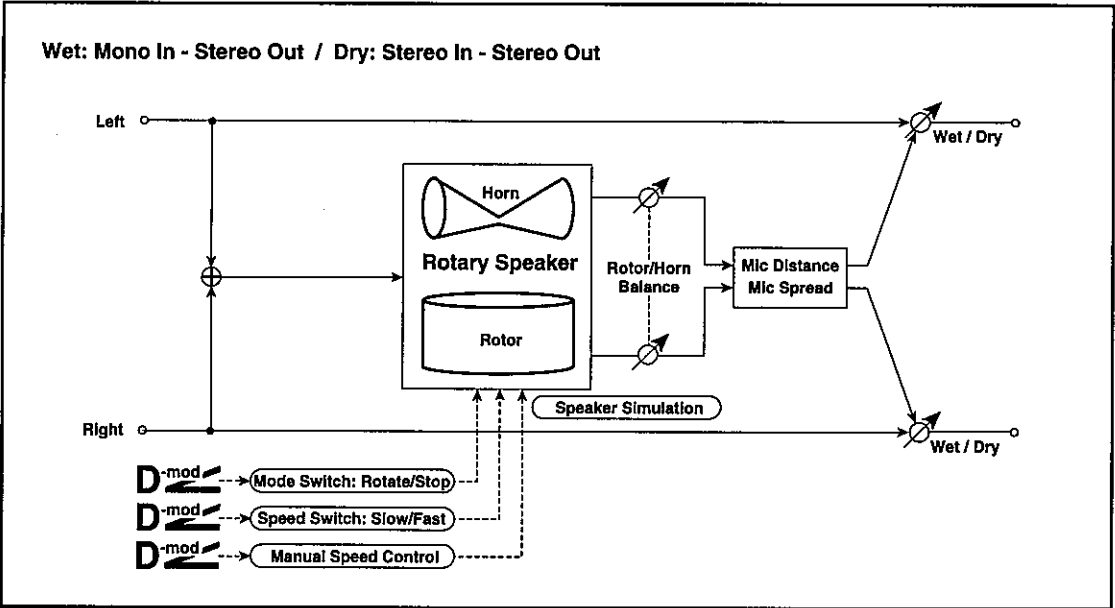


e: Pan
f: Wet/Dry

Panではエフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトではWet/Dry=Wetの状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

36: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートしているで、よりリアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Momentary, Toggle	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 P.101	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Momentary, Toggle	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 P.43	
c	Manual Speed Control	None...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース。 P.101	D-mod
d	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ。 P.43	D-mod
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調整。1.00で標準。Stopでは停止。	
e	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ。 P.43	D-mod
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調整。1.0で標準。Stopでは停止。	
f	Mic Distance	0...50	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離。 P.101	D-mod
g	Mic Spread	0...50	左右のマイクロフォンの角度。 P.101	
h	Rotor/Horn Balance	Rotor, 1...99, Horn	低音側ローターと高音側ホーンの音量バランスの設定。	D-mod
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

a: Sw

モジュレーション・ソースによる回転/ストップの切り替え方を選択します。

Sw=Momentaryのときはスピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のとき回転し、64以上のときストップします。

一方、Sw=Toggleのときには、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転/ストップのが切り替わります。

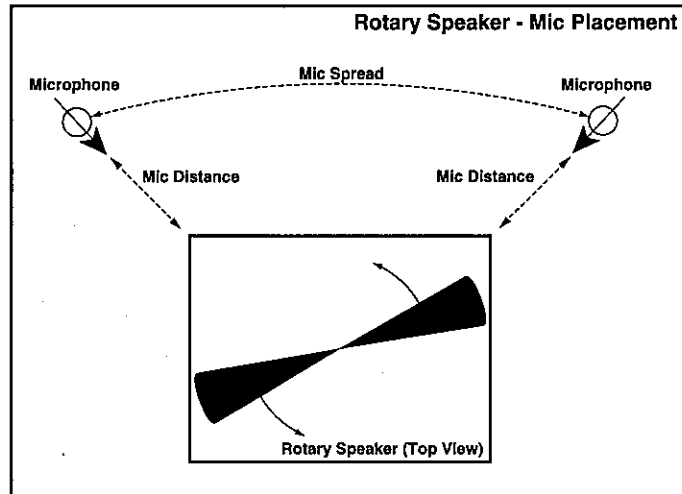
MIDI モジュレーション・ソースの値が64を越えるたびに、回転/ストップが切り替わります。

c: Manual Speed Control

スピーカーの回転速度をスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、Manual Speed Controlでモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはNoneに設定しておきます。

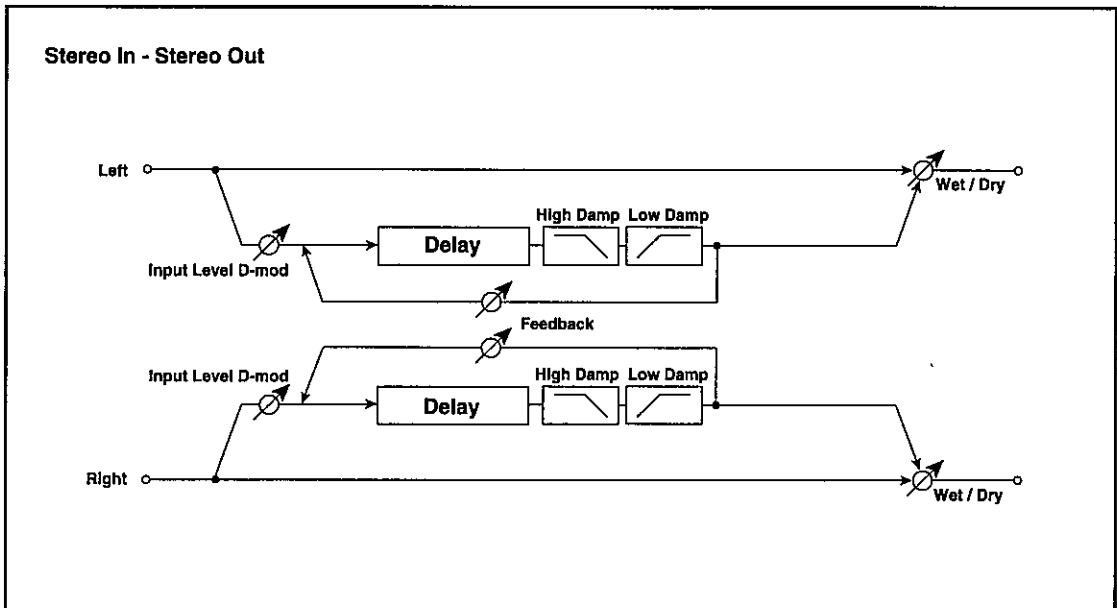
f: Mic Distance
g :Mic Spread

ステレオでのマイクセッティングのシミュレーションです。



37: Dual Delay

左右のチャンネルをそれぞれ独立して設定できる2チャンネルのディレイです。



a	L Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。
b	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量。
c	L High Damp [%]	0...100%	左チャンネルの高域の減衰量。 <small>☞P.44</small>
	L Low Damp [%]	0...100%	左チャンネルの低域の減衰量。
d	R Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量。
f	R High Damp [%]	0...100%	右チャンネルの高域の減衰量。 <small>☞P.44</small>
	R Low Damp [%]	0...100%	右チャンネルの低域の減衰量。
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	左右の入力レベルのモジュレーション・ソース。 <small>☞P.44</small>
	Amt L	-100...+100	左チャンネルの入力レベルのモジュレーション量。
h	Amt R	-100...+100	右チャンネルの入力レベルのモジュレーション量。 <small>☞P.44</small>
i	L Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	左チャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.44</small>
	Src	None...Tempo	左右のエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	左チャンネルのエフェクト・バランスのモジュレーション量。
j	R Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	右チャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.44</small>
	Amt	-100...+100	右チャンネルのエフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

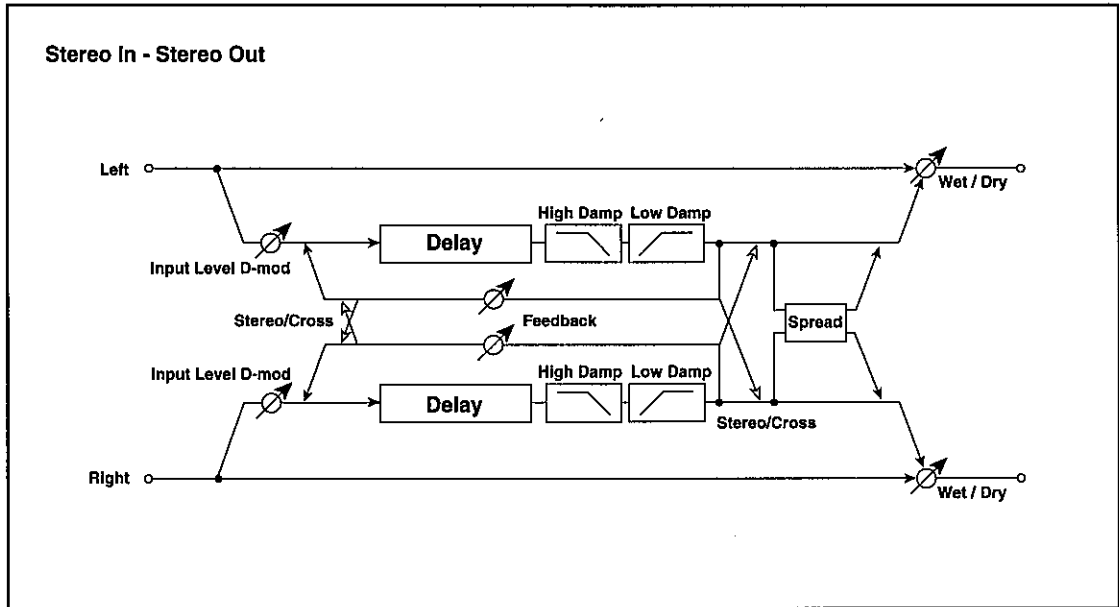
D-mod

D-mod

38: Stereo Delay

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

size2



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え。
b	L Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。
c	R Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。
e	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。 <small>☞P.44</small>
f	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。 <small>☞P.44</small>
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。 <small>☞P.44</small>
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。
h	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞P.65</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量。
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

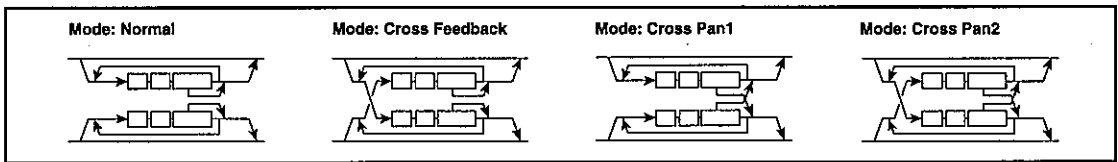
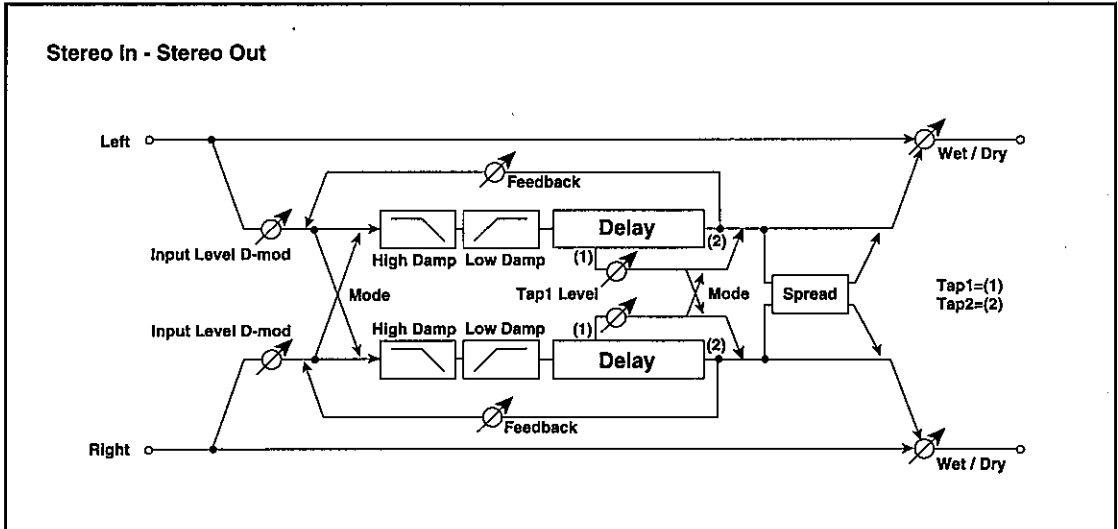
D-mod

D-mod

D-mod

39: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、様々なパターンの、複雑な空間表現が可能です。



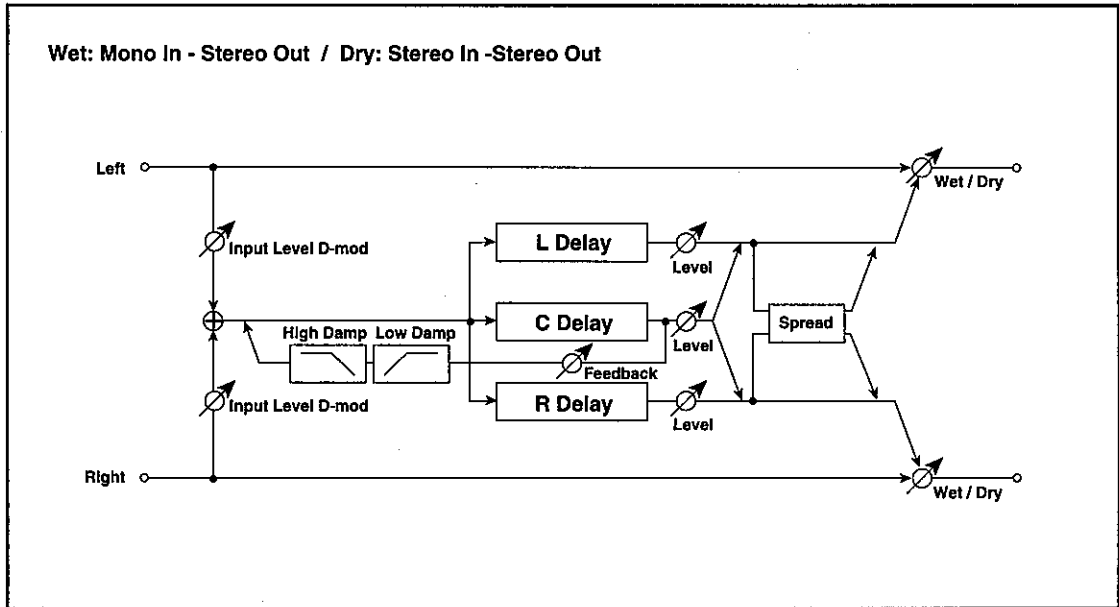
a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え。	☞P.104
b	Tap1 Time [msec]	0.0...680.0msec	タップ1のディレイ・タイムの設定。	
c	Tap2 Time [msec]	0.0...680.0msec	タップ2のディレイ・タイムの設定。	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル。	☞P.45
e	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量。	
f	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	☞P.44
g	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。	☞P.44
h	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	
i	Src	None...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量。	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。		
Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。		

a: Mode 左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメータの効果を表わすためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

40: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調整することもできます。

size2

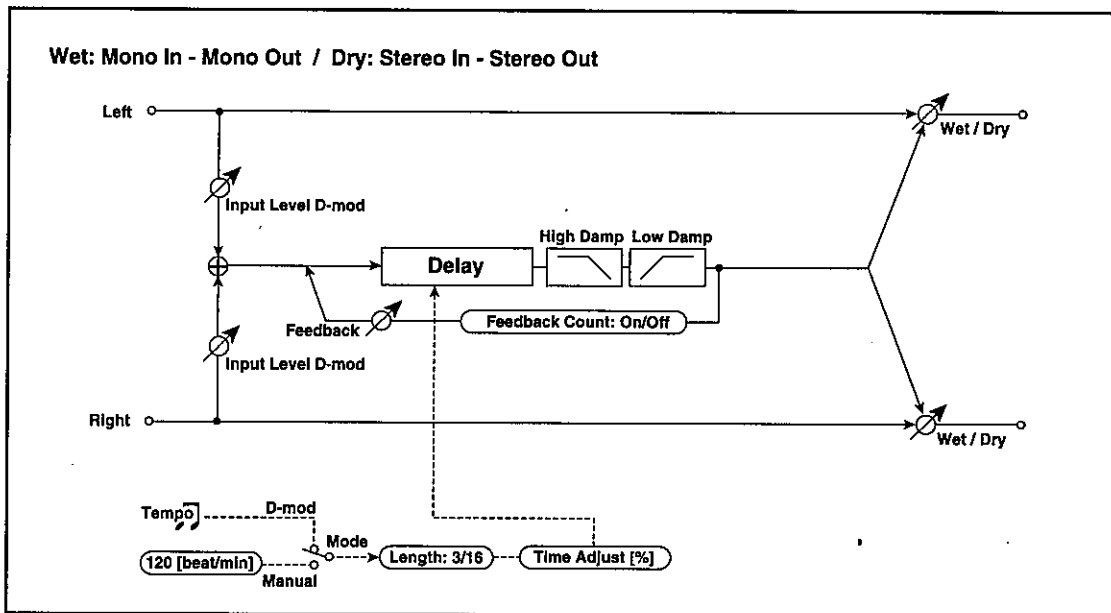


a	L Delay Time [msec]	0...1360msec	タップLのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップLの出力レベル。	
b	C Delay Time [msec]	0...1360msec	タップCのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップCの出力レベル。	
c	R Delay Time [msec]	0...1360msec	タップRのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップRの出力レベル。	
d	Feedback	-100...+100	タップCのフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	P.44
f	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。	P.44
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	D-mod P.44
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅の設定。	P.65
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

41: Tempo Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポにあわせて設定することのできるディレイです。シーケンサに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲にあわせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。

また、フィードバックの回数を自由に指定できます。



a	Mode	Manual, D-mod	テンポ指定/Clock同期の切り替え。 <small>☞ P.107</small>
	Src (fixed)	Tempo	Mode=D-mod時のソース (Tempoに固定)。
b	Tempo [beat/min]	30...250 beat/min	LFO Mode=Manual時のテンポ設定。 <small>☞ P.107</small>
	Length	1...96 / 1...96	ディレイ・タイムの設定。ディレイ・タイム=Length×全音符。 <small>☞ P.107</small>
c	Time Adjust [%]	-10.00...+10.00%	ディレイ・タイムの微調整。
	Delay 1362ms	OVER!!	ディレイ・タイム上限/エラー表示。 <small>☞ P.107</small>
d	Feedback Count	Off, On	フィードバック回数カウントしない/するの切り替え。 <small>☞ P.107</small>
	Src (fixed)	Gate1	フィードバック回数カウントを開始させるソース (Gate1に固定)。
e	Count [times]	0...96	フィードバック回数。 <small>☞ P.107</small>
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。
g	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。 <small>☞ P.44</small>
h	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。 <small>☞ P.44</small>
i	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。 <small>☞ P.44</small>
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

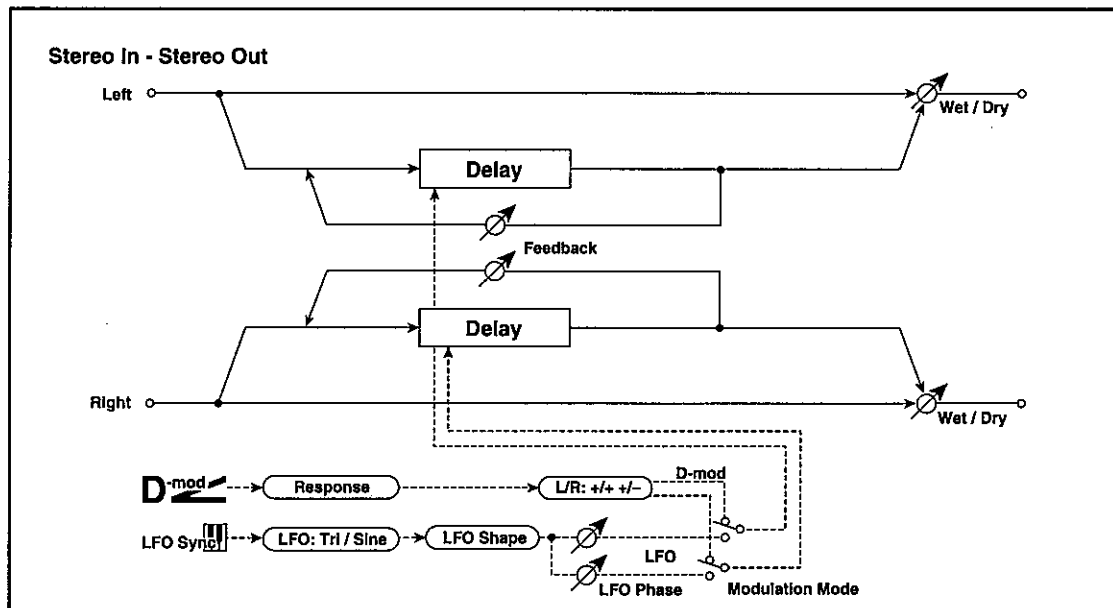
D-mod

D-mod

a: Mode	動作モードを選択します。Manualにすると、b: Tempoの値で動作します。D-modではMIDI (internal) Clockに同期するので、シーケンサを使った演奏時に便利です。
a: Src (fixed)	Mode=D-mod時のソースはTempoに固定されており変更することはできません。
b: Tempo [beat/min]	Mode=Manual時のテンポを設定します。
b: Length	ディレイ・タイムを設定します。ディレイ・タイムは全音符の長さにLengthの値をかけた長さになります。
c: Delay 1362ms	例えば、Length=1/4に設定すると4分音符の長さのディレイになります。 ディレイ・タイムは最長1362msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!!」と表示されます。この表示が出なくなるようにTempoとLengthを設定し直してください。
d: Feedback Count	Feedback Countでフィードバック回数カウントしない/する、を切り替えます。
d: Src (fixed)	Feedback Count=Onのとき、ディレイ音はCountで指定した回数だけフィードバックして消えます。
e: Count [times]	フィードバック回数カウントを開始させるソースはGate1に固定されており、他のソースを選ぶことはできません。

42: St. Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることのできるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。

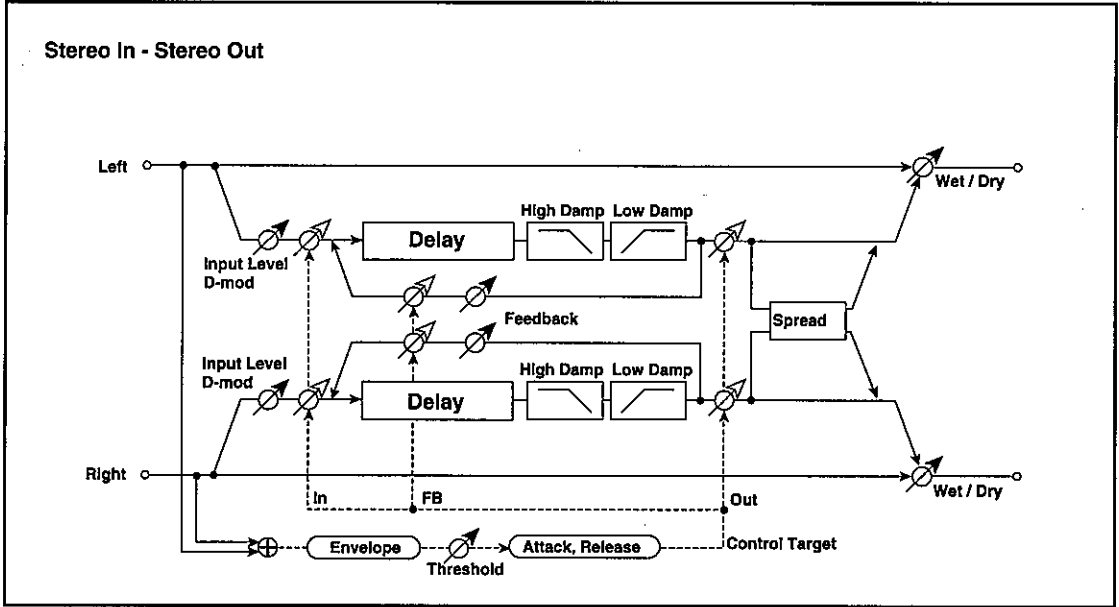


a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。
b	D-mod Modulation	L/R: +/+ , L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転。 P.109
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ。
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.32
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
e	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオフ/オン。 P.109
	Src	None...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース。
f	L LFO Phase [degree]	-180...+180	左のLFOリセット時の位相。 P.109
	R LFO Phase [degree]	-180...+180	右のLFOリセット時の位相。
g	L Depth	0...200	左のLFOの変調の深さ。
	R Depth	0...200	右のLFOの変調の深さ。
h	L Delay Time [msec]	0.0...500.0	左のディレイ・タイム。
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0	右のディレイ・タイム。
i	L Feedback	-100...+100	左のディレイのフィードバック量。
	R Feedback	-100...+100	右のディレイのフィードバック量。
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.25
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

- b: D-mod Modulation** モジュレーション・ソースによるコントロールの時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。
- e: LFO Sync** モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。
- e: Src** SrcでLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることが可能です。
- f: L LFO Phase [degree]** L LFO Phase, R LFO Phaseで左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。
- f: R LFO Phase [degree]**
- MIDI** Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、LFOはL LFO Phase, R LFO Phaseで設定した位相にリセットします。

43: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, In, Out, FB	レベル・コントロール無し/入力/出力/フィードバックの切り替え。 P.110
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転。 P.110
b	Threshold	0...100	効果のかかるレベルの設定。 P.110
c	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム。 P.110
d	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム。 P.110
e	L Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。
f	R Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。
h	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。 P.44
	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.65
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: Control Target

レベル・コントロール無しが、ディレイの入カレベル/出力(エフェクト・バランス)/フィードバック量のどれをコントロールするかを切り替えます。

a: Polarity

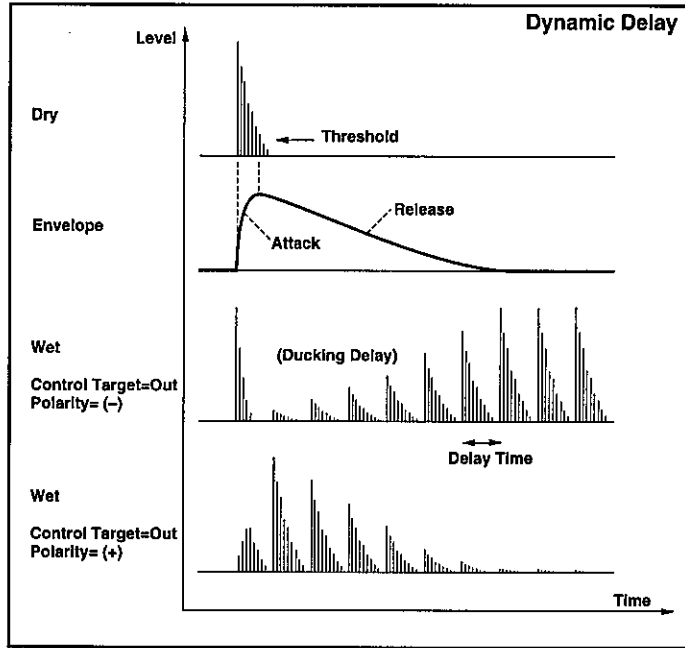
Polarityが+のとき、入力信号がThresholdより大きいときにディレイがかかります。-のときは入力信号がThresholdより小さいときにかかります。

b: Threshold

c: Attack

d: Release

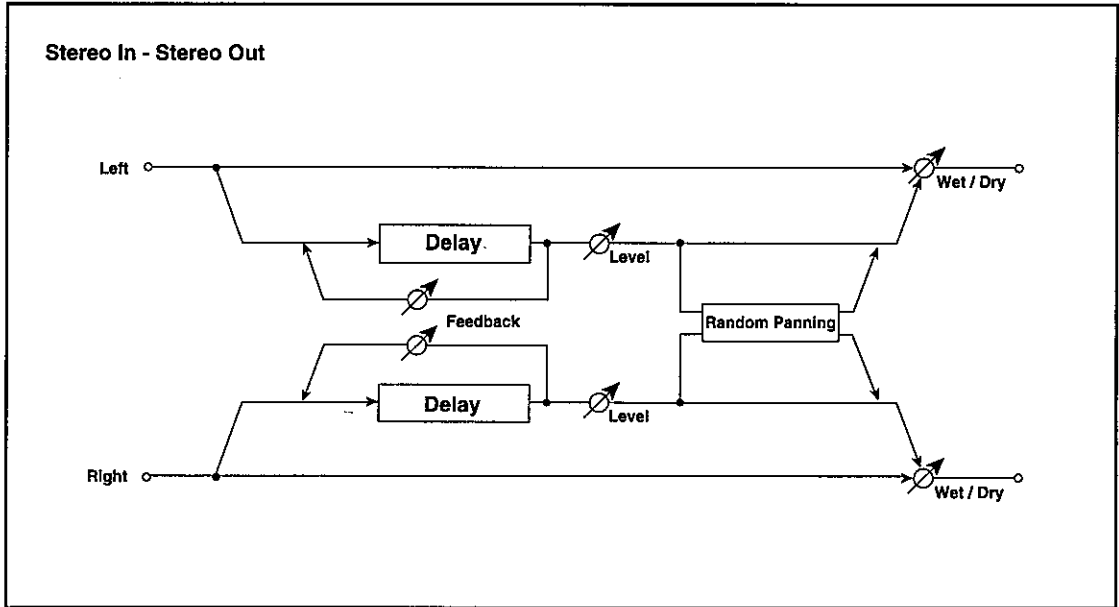
Attack, Releaseでは、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



size2

44: Random Panning Dly (Random Panning Delay)

ディレイ音がランダムに飛び回るステレオ・ディレイです。不思議な雰囲気のディレイ空間を作り出すことができます。



a	L Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。
b	R Delay Time [msec]	0.0...680.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。
c	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量の設定。
d	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量の設定。
e	L PanningSpeed [Hz]	0.02...20.00Hz	左チャンネルの定位が変わるスピード。 <small>☞P.112</small>
f	R Panning Speed [Hz]	0.02...20.00Hz	右チャンネルの定位が変わるスピード。 <small>☞P.112</small>
g	Panning Spread	0...100	ディレイ音の定位の幅の設定。 <small>☞P.112</small>
h	L Delay Level	0...100	左チャンネルのディレイ音の出力レベル。
i	R Delay Level	0...100	右チャンネルのディレイ音の出力レベル。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

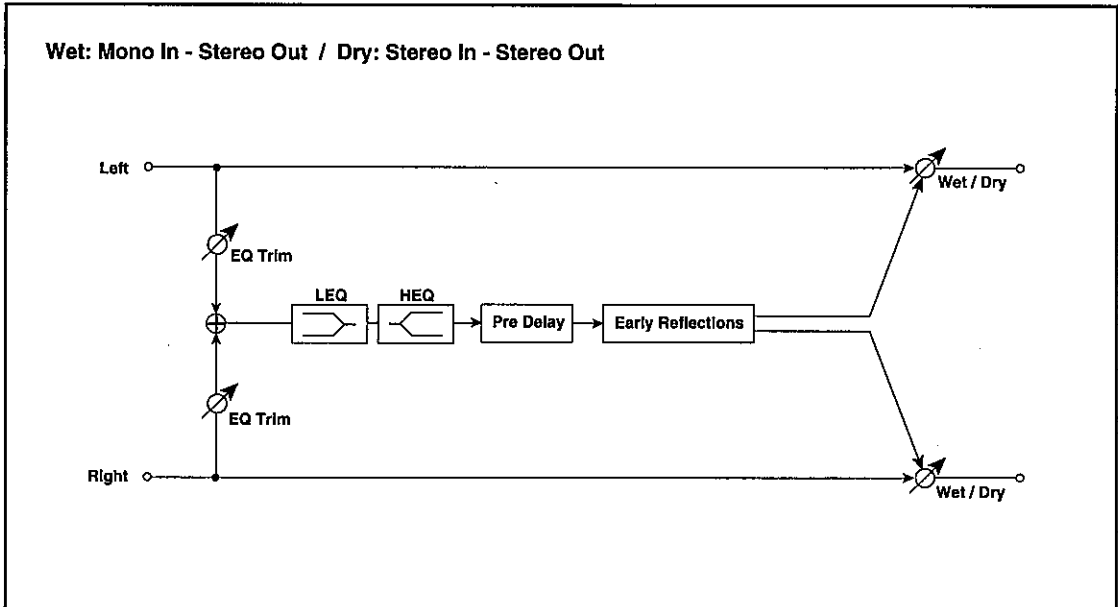
D-mod

e: L Panning Speed [Hz] ディレイ音の定位がランダムに変わるスピードを設定します。ディレイ・タイムにあわせて設定するのも効果的です。

g: Panning Spread ディレイ音の定位が、左右にランダムに振れる幅を設定します。

45: Early Reflections

ステレオ・タイプのアーリー・リフレクションです。サイズ1のものと比較して反射音の数が倍になっているのでスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブの選択。 <small>※P.46</small>
b	ER Time [msec]	10...800msec	初期反射音の長さ。
c	Pre Delay [msec]	0...200msec	原音から最初の初期反射音までの時間。
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーの入力レベル。
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。
f	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

size2

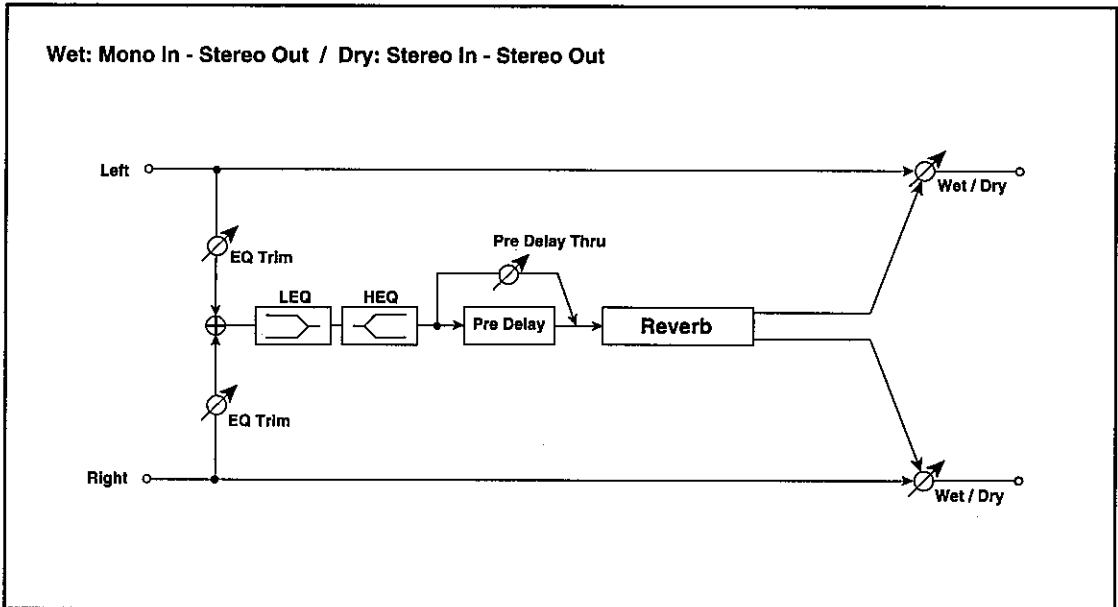
D-mod

46: Reverb-Hall

中くらいの大きさのコンサートホールやアンサンブルホールでの、残響やアンビエンス感をシミュレートしたエフェクトです。

47: Reverb-SmoothHall

ホール・タイプのリバーブで、リリースのスムーズな残響音が得られます。リバーブ・タイムを長く設定することで、大きめのホールからスタジアムまでシミュレートできます。



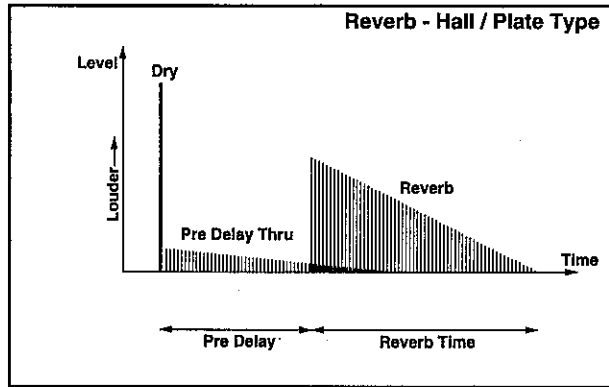
a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0sec	残響時間の設定。
b	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay [msec]	0...200msec	ダイレクト音からのディレイ・タイム。 <small>☞P.114</small>
d	Pre Delay Thru [%]	0...100%	ディレイしない音をミックスする割合。 <small>☞P.114</small>
e	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン
g	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

c: Pre Delay [msec]
d: Pre Delay Thru [%]

Pre Delayでは、リバーブの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりコントロールします。

Pre Delay Thruでは、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。



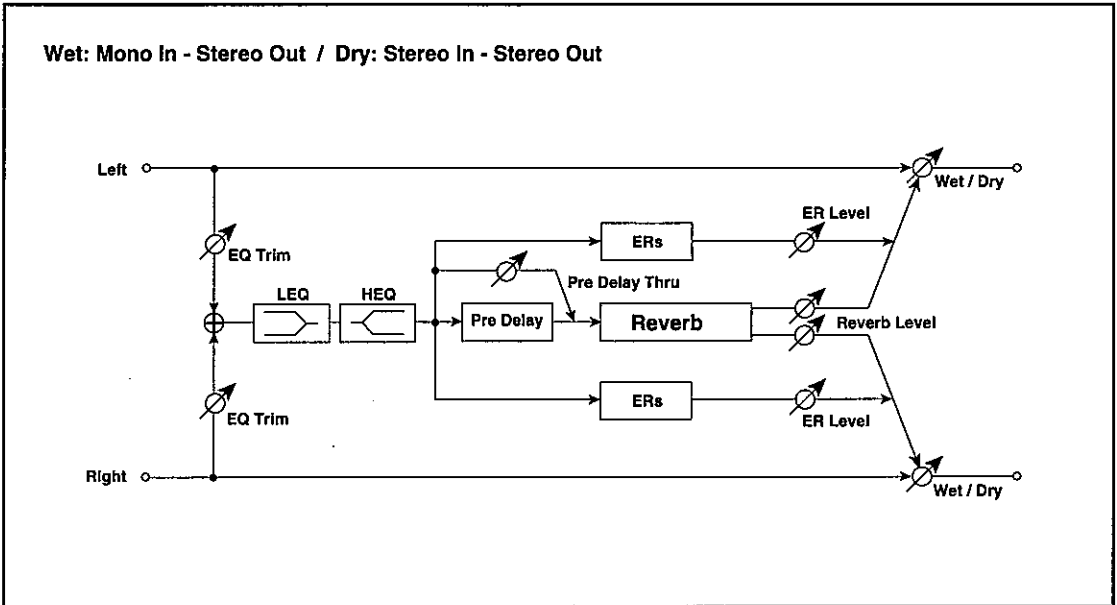
size2

48: Reverb-Room

初期反射音を強調したリバーブで、タイトなルーム感が得られます。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

49: Reverb-BrightRoom

明るい感じのルーム・タイプのリバーブです。



a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0sec	残響時間の設定。	
b	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	
c	Pre Delay [msec]	0...200msec	ダイレクト音からのデレイ・タイム。	☞P.116
d	Pre Delay Thru [%]	0...100%	デレイしない音をミックスする割合。	☞P.116
e	ER Level	0...100	初期反射音のレベルの設定。	☞P.116
f	Reverb Level	0...100	リバーブレベルの設定。	☞P.116
g	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。	
i	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

c: Pre Delay [msec]

Pre Delayはリバーブの入力音のデレイ・タイムを設定します。空間の広がりコントロールします。

d: Pre Delay Thru [%]

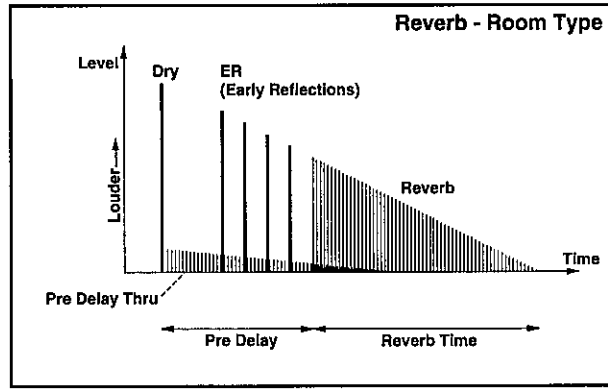
Pre Delay Thruでは、このデレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

e: ER Level

初期反射音のレベルとリバーブレベルを設定します。

f: Reverb Level

この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。ER Levelを大きくすると固い感じに、Reverb Levelを大きくすると柔らかい感じになります。



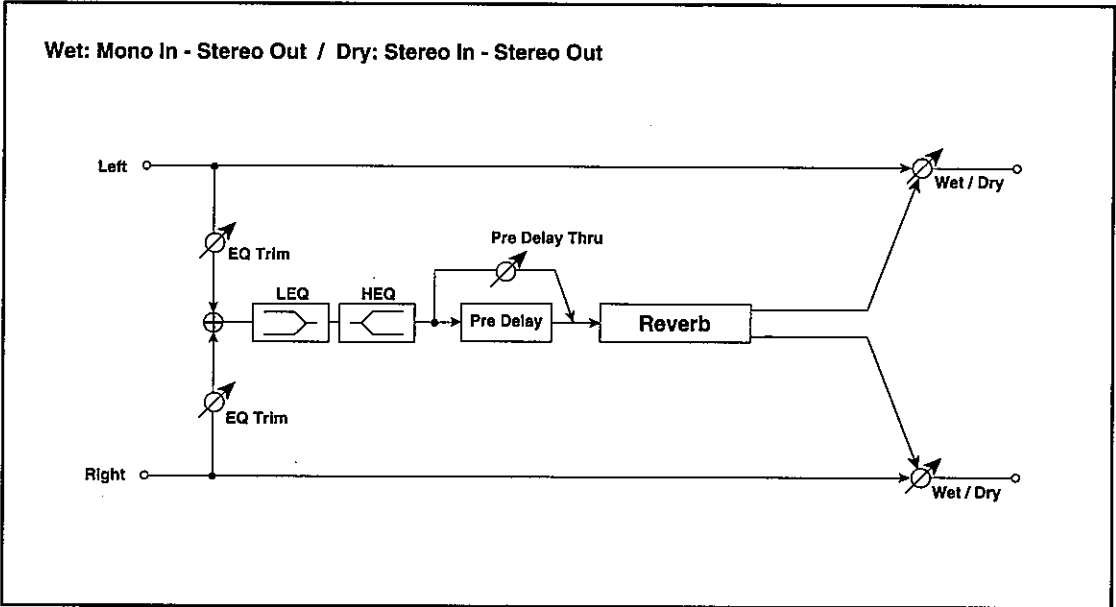
size2

50: Reverb-Wet Plate

密度の濃い、プレート・リバーブのシミュレーションです。あたたかみのある残響音が得られます。

51: Reverb-Dry Plate

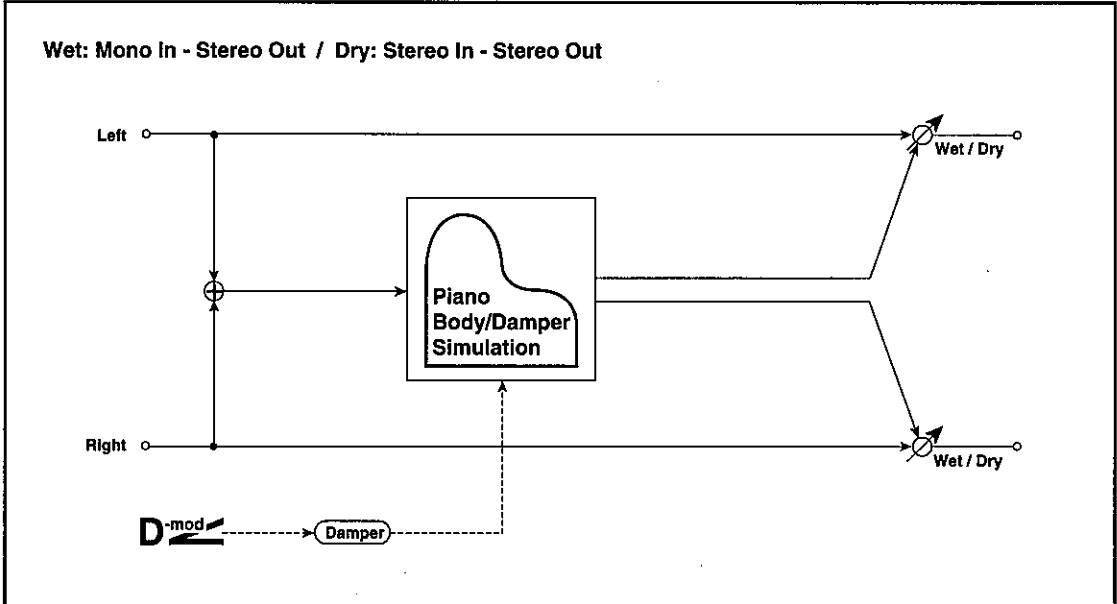
軽めのプレート・リバーブのシミュレーションです。乾いた感じの残響音が得られます。



a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0sec	残響時間の設定。
b	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay [msec]	0...200msec	ダイレクト音からのディレイ・タイム。 <small>☞ P.114</small>
d	Pre Delay Thru [%]	0...100%	ディレイしない音をミックスする割合。 <small>☞ P.114</small>
e	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
g	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

00: Piano Body/Damper (Piano Body/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



size4

a	Sound Board Depth	0...100	ピアノのボディの共振の深さの設定。 P.119
b	Damper Depth	0...100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ。 P.119
	Src	None...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース。
c	Tone	1...100	エフェクト音の音質の調整。 P.119
d	Mid Shape	0...36	音質の中域の調整。 P.119
e	Tune	-50...+50	チューニングの微調整。 P.119
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: Sound Board Depth ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: Damper Depth

b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。Srcではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常はSustainPdi(サスティン・ペダル)を使用します。

Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: Tone

エフェクト音の音質をコントロールします。

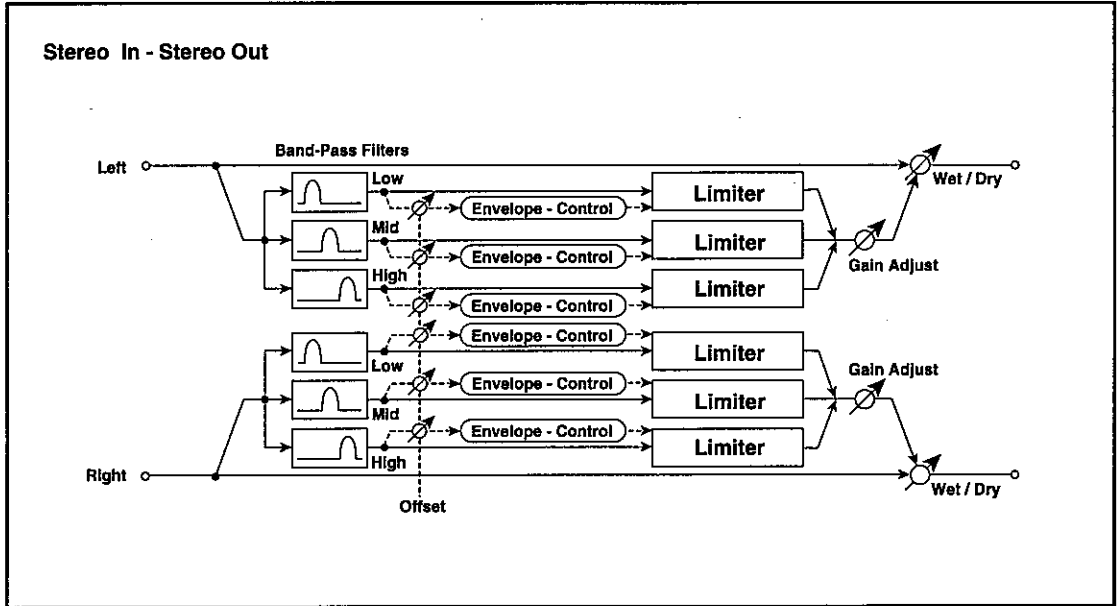
d: Mid Shape

e: Tune

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。Master Tuneなどでチューニングを変えた場合このパラメータを調整し直してください。

01: St. Mlt.band Limiter (Stereo Multiband Limiter)

ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。

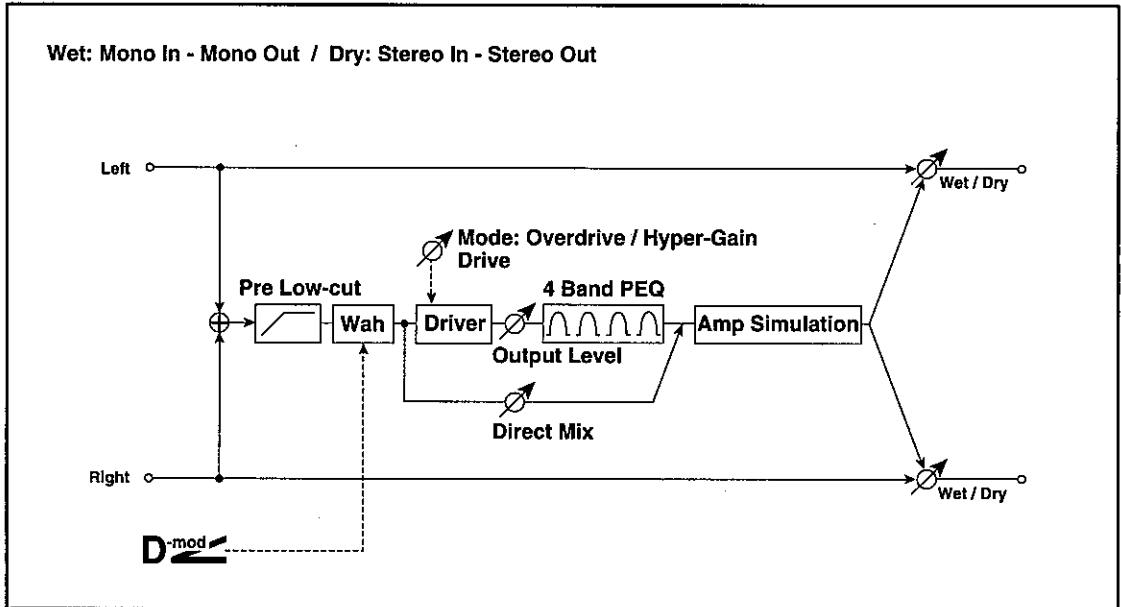


a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比の設定。	☞ P.15
b	Threshold [dB]	-40...0dB	圧縮のかかるレベルの設定。	☞ P.15
c	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。	☞ P.16
d	Release	1...100	リリース・タイムの設定。	☞ P.16
e	Low Offset [dB]	-40...0dB	低域のトリガー信号のゲイン。	☞ P.50
f	Mid Offset [dB]	-40...0dB	中域のトリガー信号のゲイン。	☞ P.50
g	High Offset [dB]	-40...0dB	高域のトリガー信号のゲイン。	☞ P.50
h	Gain Adjust [dB]	-16...+24dB	出力ゲインの設定。	☞ P.15
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	



02: OD/Hyper-Gain Wah (Overdrive/Hyper-Gain Wah)

オーバードライブと、強烈的な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、4バンドのイコライザーとアンプ・シミュレータ付きです。size1, 2よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフの切り替え。	☞ P.54
	Src	None...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース。	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ設定。	☞ P.54
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え。	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量。	☞ P.19
d	Drive	1...120	歪み具合の設定。	☞ P.19
	Output Level	0...50	出力レベルの設定。	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.0kHz	イコライザー・バンド1の中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅。	☞ P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド1のゲイン。	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00kHz	バンド2の中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅。	☞ P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド2のゲイン。	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅。	☞ P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド3のゲイン。	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅。	☞ P.19
	Gain [dB]	-18...+18dB	バンド4のゲイン。	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量。	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオフ/オン。	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

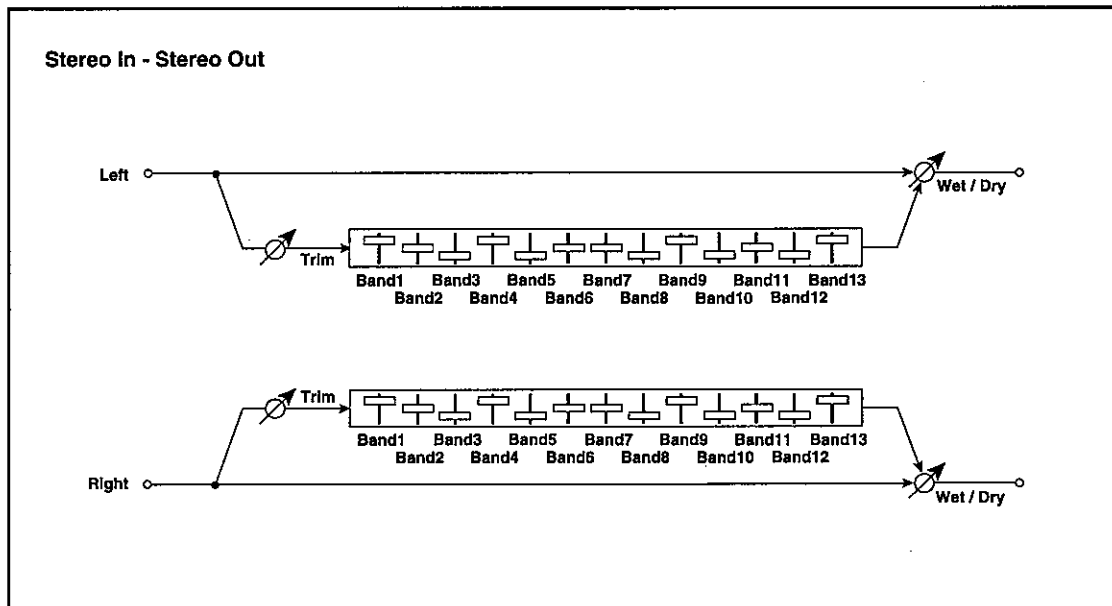
size4

D-mod

D-mod

03: St. Graphic 13EQ (Stereo Graphic 13-Band EQ)

ステレオ・タイプの13バンド・グラフィック・イコライザーです。きめ細かなイコライジングが可能です。音色にあわせて、各バンドの中心周波数の設定を2通りのタイプに切り替えられます。

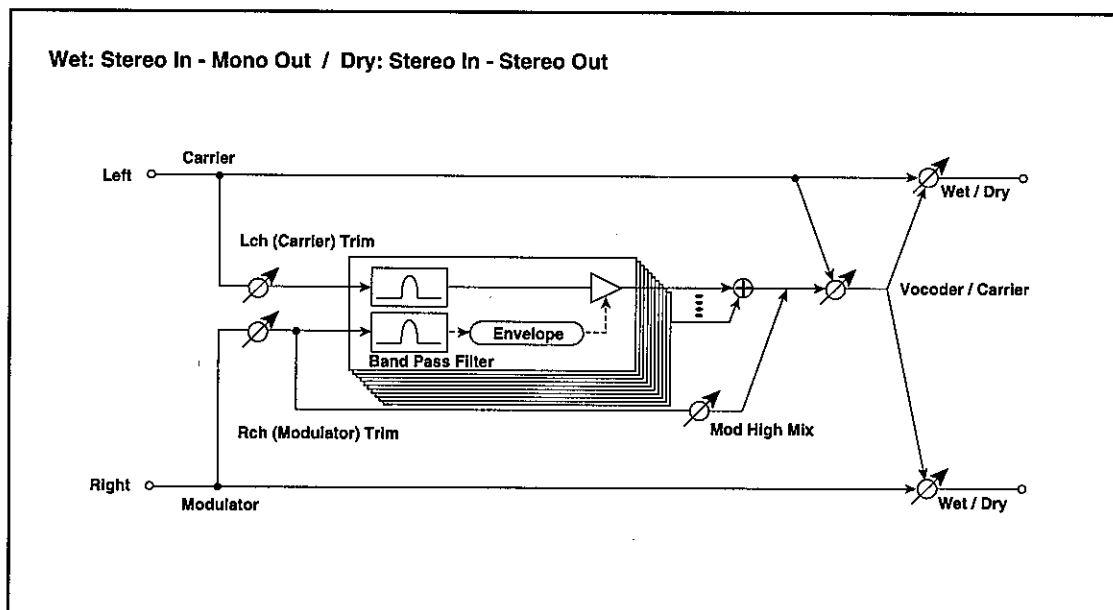


a	Type	A, B	各バンドの中心周波数の組み合わせの選択。 P.57
b	Trim	0...100	入力レベルの設定。
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
f	Band4 [dB]	--18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド5のゲインの設定。
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド6のゲインの設定。
i	Band7 [dB]	--18.0...+18.0dB	バンド7のゲインの設定。
j	Band8 [dB]	--18.0...+18.0dB	バンド8のゲインの設定。
k	Band9 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド9のゲインの設定。
l	Band10 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド10のゲインの設定。
m	Band11 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド11のゲインの設定。
n	Band12 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド12のゲインの設定。
o	Band13 [dB]	-18.0...+18.0dB	バンド13のゲインの設定。
p	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション■。

04: Vocoder

入力信号(キャリア)に、別の信号(モジュレータ)のくせをつけて出力するエフェクトです。キャリアを左チャンネルに、モジュレータを右チャンネルに入力して使用します。

キャリアには倍音の多い音色、モジュレータには効果音的な音など特徴のある音が適しています。



a	Lch (Carrier) Trim	0...100	左チャンネル(キャリア)の入力レベル。
b	Rich (Modulator) Trim	0...100	右チャンネル(モジュレータ)の入力レベル。
c	Mod High Mix	0...100	右チャンネル(モジュレータ)の高域成分の出力レベル。 P.123
d	Vocoder/Carrier	0...100	ボコーダー出力と左チャンネル(キャリア)のバランス。 P.123
	Src	None...Tempo	ボコーダー出力と左チャンネル(キャリア)のバランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	ボコーダー出力と左チャンネル(キャリア)のバランスのモジュレーション量。
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.123
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

c:Mod High Mix

右チャンネル(モジュレータ)の音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレータの特徴を強調するときにはこの値を上げます。

d:Vocoder/Carrier e:Wet/Dry

Vocoder/Carrierはボコーダー音と左チャンネル(キャリア)の音のバランスを設定します。一方、Wet/Dryは、エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定です。

ボコーダーの効果の深さを変えたいときには、Wet/Dry=Wetに設定して、Vocoder/Carrierでバランスをとってください。

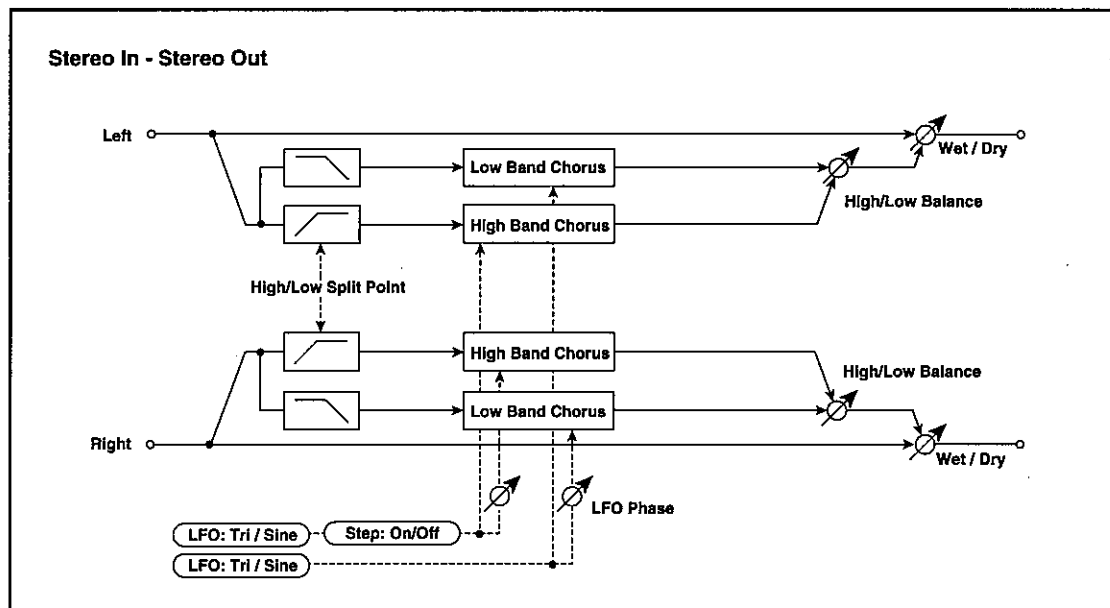
size4

D-mod

D-mod

05: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus)

入力信号を低域と高域に分けて別々にコーラスをかけることのできる、ステレオ・タイプのハーモニック・コーラスです。低域と高域のコーラスを独立して設定することができます。また高域側は、階段状のLFO波形を使ったステップ・コーラスとして使用することもできます。ストリングス・アンサンブルなどにかけてると分厚く、繊細なコーラス効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。	
b	LFO Phase [degree]: Low	-180...+180	低域の左右のLFOの位相差。	☞P.65
	High	-180...+180	高域の左右のLFOの位相差。	
c	LFO Frequency [Hz]: Low	0.02...20.00Hz	低域のLFOのスピード。	
	High	0.02...20.00Hz	高域のLFOのスピード。	
d	LFO Step Freq [Hz] (LFO Step Frequency)	Off, On	高域のLFOを階段状にするかどうかを設定。	☞P.125
	High	0.05...50.00Hz	LFOが階段状に変化するスピード。	
e	Pre Delay [msec]: Low	0.0...50.0msec	低域のディレイ・タイム。	
	High	0.0...50.0msec	高域のディレイ・タイム。	
f	Depth: Low	0...100	低域のLFO変調の深さ。	
	High	0...100	高域のLFO変調の深さ。	
g	LFO Freq D-mod (LFO Frequency D-mod)	Low, High, Both	LFOのスピードのモジュレーション低域のみ/高域のみ/両方の切り替え。	☞P.125
	Src	None...Tempo	LFOのスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-20.00(-80.00)...+20.00Hz(+80.00)	LFOのスピードのモジュレーション量。	
h	Depth D-mod	Low, High, Both	LFO変調の深さのモジュレーション低域のみ/高域のみ/両方の切り替え。	☞P.125
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
i	High/Low Split Point	1...100	低域/高域を分割する周波数。	☞P.125
	High/Low Balance	Low, 1...99, High	低域/高域の出力バランスの設定。	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

D-mod

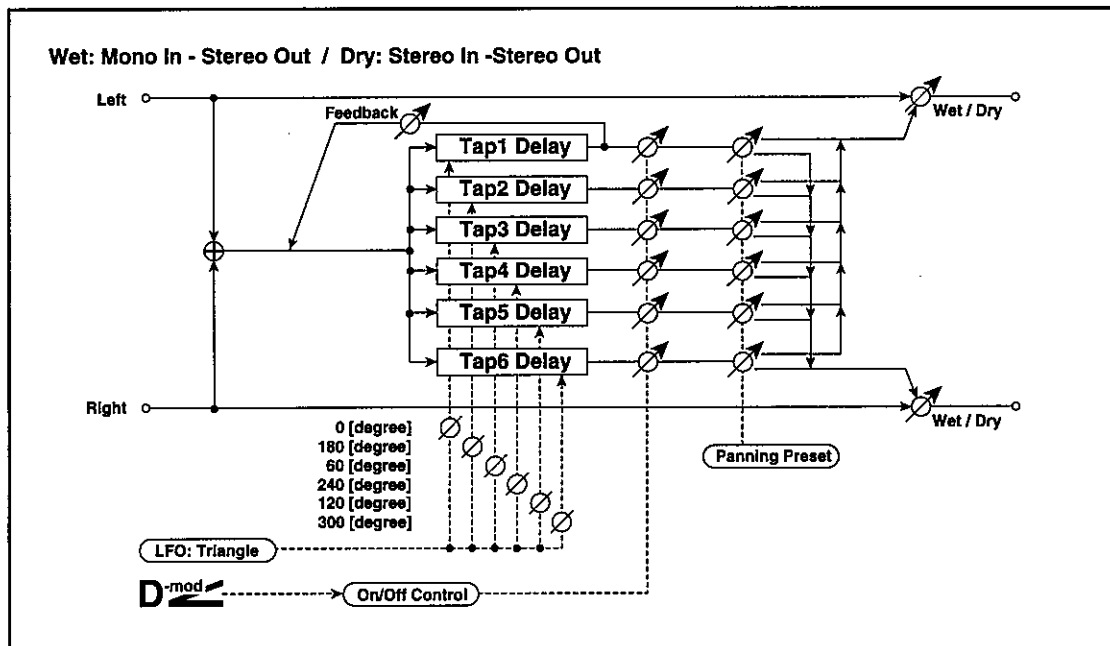
D-mod

D-mod

- d: LFO Step Freq [Hz]**
d: High 高域のLFOを階段状にするかどうかを設定します。d: Highを変えることで階段の幅をコントロールできます。
- g: LFO Freq D-mod** LFOのスピードのダイナミック・モジュレーションを低域のみにかけるか、高域のみか、両方にかけるかを切り替えます。d: LFO Step Freqがオンのときは、高域のLFOは階段状になり、ダイナミック・モジュレーションもこのLFOのスピード(階段の幅)にかかります。
- h: Depth D-mod** LFO変調の深さのダイナミック・モジュレーションを低域のみにかけるか、高域のみか、両方にかけるかを切り替えます。
- i: High/Low Sprit Point** 低域/高域を分割する周波数を設定します。分けられた信号はそれぞれのコーラスブロックへ入力されます。

06: Multitap Chorus/Dly (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる6つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00Hz	LFOのスピード。	
b	Tap1(000) [msec]	0...570msec	タップ1 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム。	
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ。	
	Status	Always On, Always Off, On→Off(dm), Off→On(dm)	タップ1の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.127	D-mod
c	Tap2(180) [msec]	0...570msec	タップ2 (LFO位相=180度)のディレイ・タイム。	
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ。	
	Status	Always On, Always Off, On→Off(dm), Off→On(dm)	タップ2の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.127	D-mod
d	Tap3(060) [msec]	0...570msec	タップ3 (LFO位相=60度)のディレイ・タイム。	
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ。	
	Status	Always On, Always Off, On→Off(dm), Off→On(dm)	タップ3の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.127	D-mod
e	Tap4(240) [msec]	0...570msec	タップ4 (LFO位相=240度)のディレイ・タイム。	
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ。	
	Status	Always On, Always Off, On→Off(dm), Off→On(dm)	タップ4の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.127	D-mod
f	Tap5(120) [msec]	0...570msec	タップ5 (LFO位相=120度)のディレイ・タイム。	
	Depth	0...30	タップ5のコーラスの深さ。	
	Status	Always On, Always Off, On→Off(dm), Off→On(dm)	タップ5の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.127	D-mod
g	Tap6(300) [msec]	0...570msec	タップ6 (LFO位相=300度)のディレイ・タイム。	
	Depth	0...30	タップ6のコーラスの深さ。	
	Status	Always On, Always Off, On→Off(dm), Off→On(dm)	タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.127	D-mod

h	Panning Prese	1, 2, 3, 4	各タップのステレオ定位パターンの選択。 P.127
i	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量。
	Src	None...Tempo	タップ出力レベル、フィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。 P.127
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量。 P.127
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。 P.127

b: Status

各タップの出力を設定します。

c: Status

Always Onのときは常に出力オン(モジュレーションなし)。

d: Status

Always Offのときは常に出力オフ(モジュレーションなし)。

e: Status

On→Off(dm)のときはモジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

f: Status

Off→On(dm)のときはモジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

g: Status

これらの組み合わせにより、4相コーラスから2タップディレイへと、演奏中にモジュレーション・ソースによって徐々にクロスフェードさせるような設定も可能になります。

h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

i: Src

タップの出力レベル、フィードバック量、エフェクト・バランスは、すべてここで選択したモジュレーション・ソースによって同時にコントロールされます。

i: Amt**l: Amt**

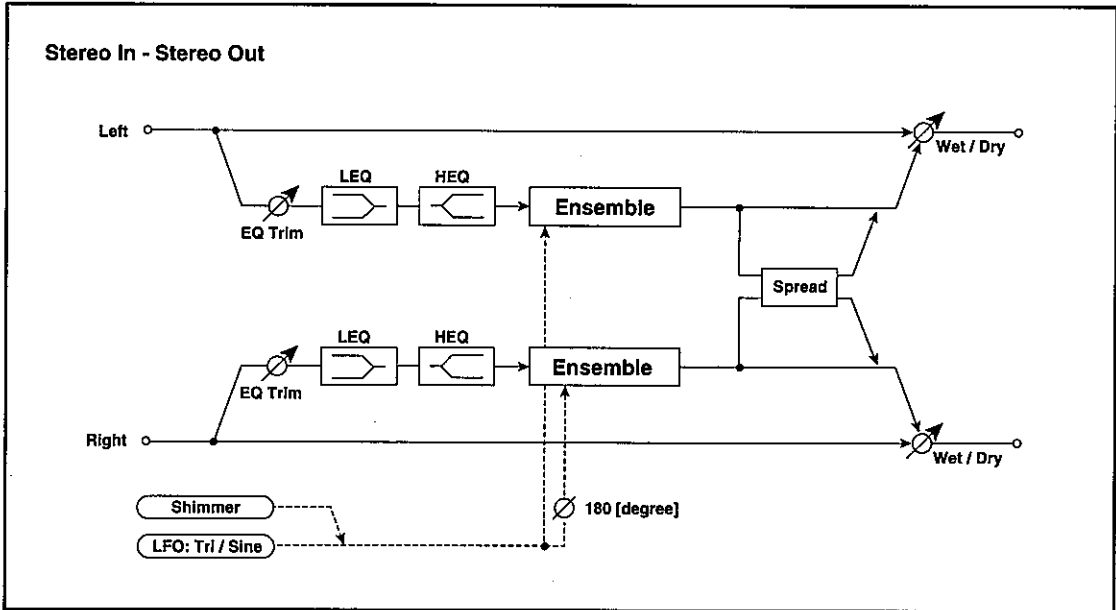
D-mod

D-mod

size4

07: Stereo Ensemble

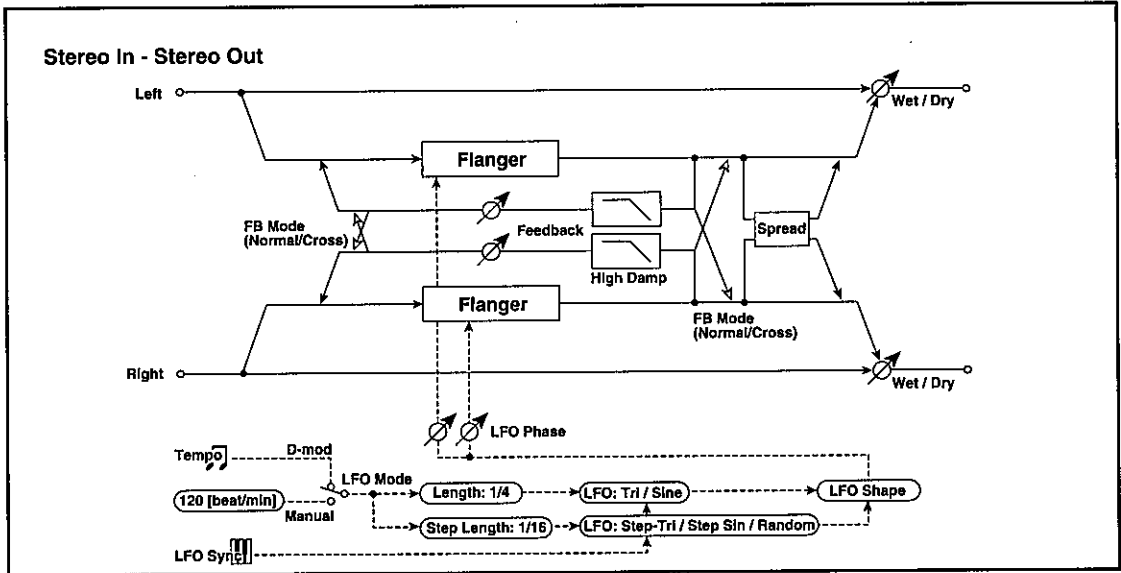
左右それぞれに3個ずつのコラス・ブロックを持つステレオ・アンサンブルです。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。	
	Speed	1...100	LFOのスピード。	
b	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量。	※P.31
d	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
e	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
g	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
h	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	※P.65
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

08: St. Tempo Flanger (Stereo Tempo Flanger)

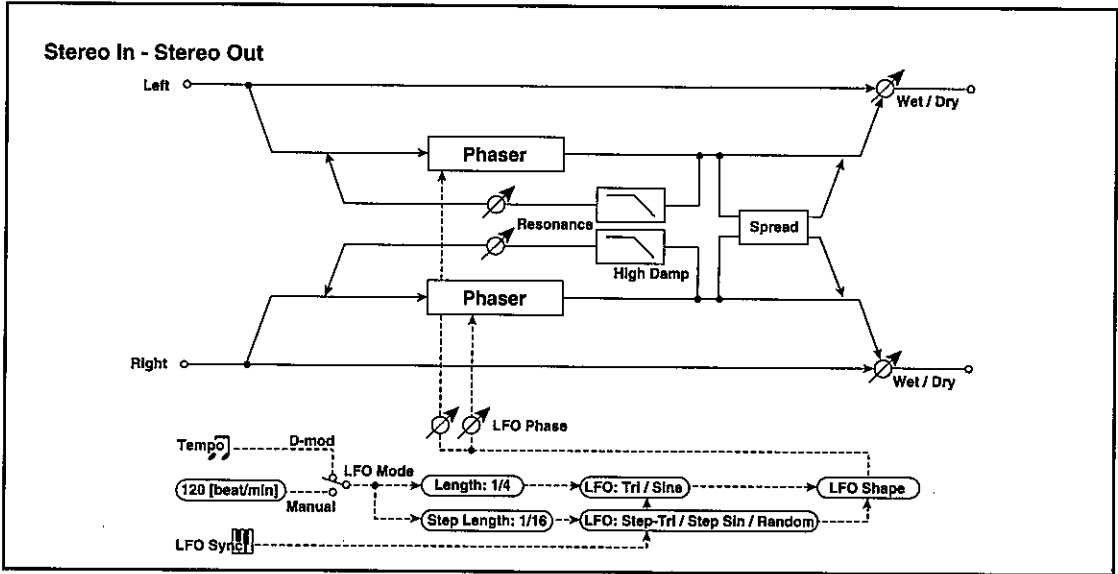
ステレオ・タイプのテンポ・フランジャーで、LFOにはランダム/ステップ波形も使用でき、ランダム/ステップのスピードをテンポに同期させることもできます。またノート・オンなどにLFOをシンクさせることができるので、決まったタイミングでのフランジングが得られます。



a	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオフ/オン。 <small>☞P.109</small>
	Src	None...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース。
b	Delay Time [msec]	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。
c	LFO Waveform	Triangle, Sine, Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO波形の選択。 <small>☞P.70</small>
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞P.32</small>
d	LFO Lch Phase [deg]	-180...+180	左のLFOリセット時の位相。 <small>☞P.109</small>
	Rch Phase [deg]	-180...+180	右のLFOリセット時の位相。
e	LFO Mode	Manual, D-mod	テンポ指定/Clock同期の切り替え。 <small>☞P.33</small>
	Src(fixed)	Tempo	LFO Mode=D-mod時のソース(Tempoに固定)。
f	Tempo [beat/min]	30...250 beat/min	LFO Mode=Manual時のテンポ設定。 <small>☞P.33</small>
	Length	1...16 / 1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Length×全音符。 <small>☞P.33</small>
	Step	1...16 / 1...32	LFOステップ周期の設定。LFOステップ周期=Length×全音符。
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量。 <small>☞P.32</small>
	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。 <small>☞P.69</small>
i	High Damp [%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>☞P.32</small>
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞P.65</small>
j	Wet/Dry	-Wet...-1.99, Dry, 1.99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.25,32</small>
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

09: St. Tempo Phaser (Stereo Tempo Phaser)

ステレオ・タイプのテンポ・フェイザーで、LFOにはランダム/ステップ波形も使用でき、ランダム/ステップのスピードをテンポに同期させることもできます。またノート・オンなどにLFOをシンクさせることができるので、決まったタイミングでのフェイズングが得られます。



a	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオフ/オン。	☞ P.109
	Src	None...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーションソース。	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO波形の選択。	☞ P.70
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	☞ P.32
c	LFO Lch Phase [deg]	-180...+180	左のLFOリセット時の位相。	☞ P.109
	Rch Phase [deg]	-180...+180	右のLFOリセット時の位相。	
d	LFO Mode	Manual, D-mod	テンポ指定/Clock同期の切り替え。	☞ P.33
e	Src(fixed)	Tempo	LFO Mode=D-mod時のソース(Tempoに固定)。	
	Tempo [beat/min]	30...250 beat/min	LFO Mode=Manual時のテンポ設定。	☞ P.33
	Length	1...16 / 1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Length×全音符。	☞ P.33
	Step	1...16 / 1...32	LFOステップ周期の設定。LFOステップ周期=Length×全音符。	
f	Manual	0...100	効果のかかる中心周波数の設定。	
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーションソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。	☞ P.35
i	High Damp [%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。	☞ P.35
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	☞ P.65
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.35
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーションソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

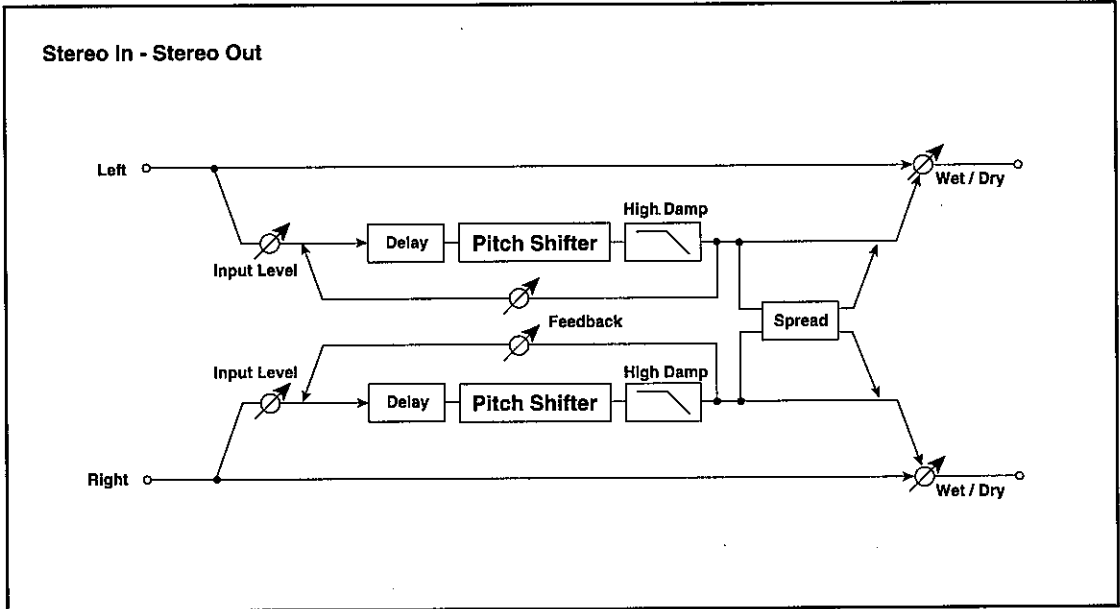
D-mod

D-mod

D-mod

10: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



size4

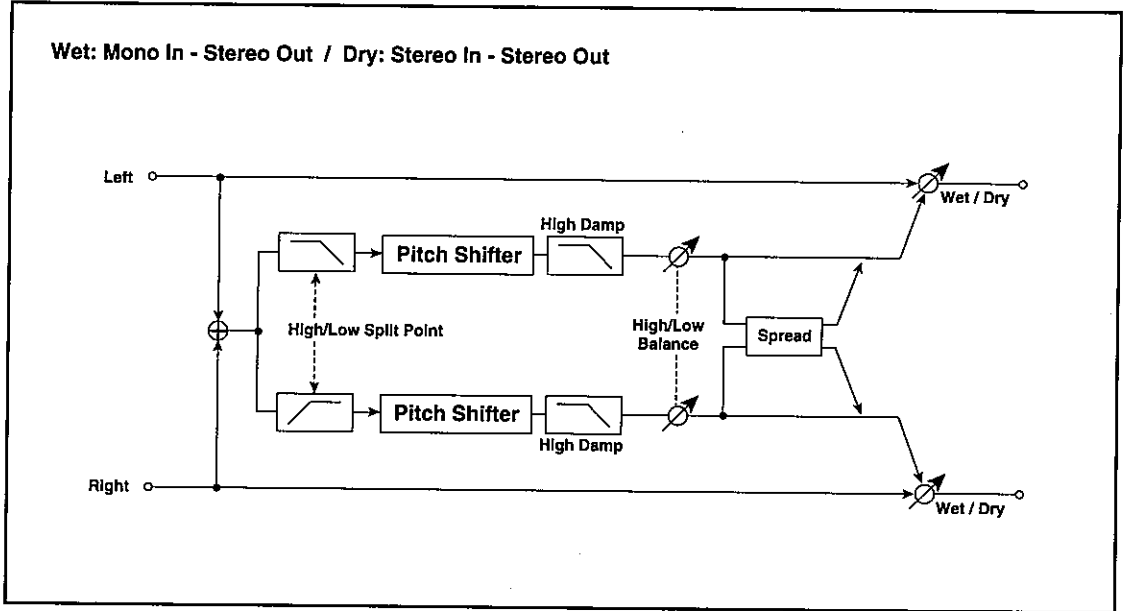
a	Input Level	0...100	エフェクトへの入力レベルを設定します。	D-mod
	Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソースの選択。	
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
b	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え。 P.96	D-mod
c	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転。	
d	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量の設定。 P.97	
	Src	None...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量。	
e	Fine [cent]	-100...+100cent	セント単位でのピッチシフト量の設定。 P.97	D-mod
	Amt	-100...+100cent	ピッチシフト量のモジュレーション量。	
f	Lch Delay [msec]	0...1000msec	左チャンネルのディレイタイムの設定。 P.97	D-mod
	Rch Delay [msec]	0...1000msec	右チャンネルのディレイタイムの設定。	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。 P.97	D-mod
h	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.65	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

c: L/R Pitch

Up/Downにすると、右チャンネルのピッチシフト量を逆にします。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。

11: 2Band Pitch Shifter

入力信号を高域と低域に分けて、別々のピッチシフト量を設定できるピッチシフターです。ストリングス系の音で、高域にデチューン効果をかけ、低域ではオクターブ下を加えるなどして大きなアンサンブルのようなサウンドにすることも可能です。



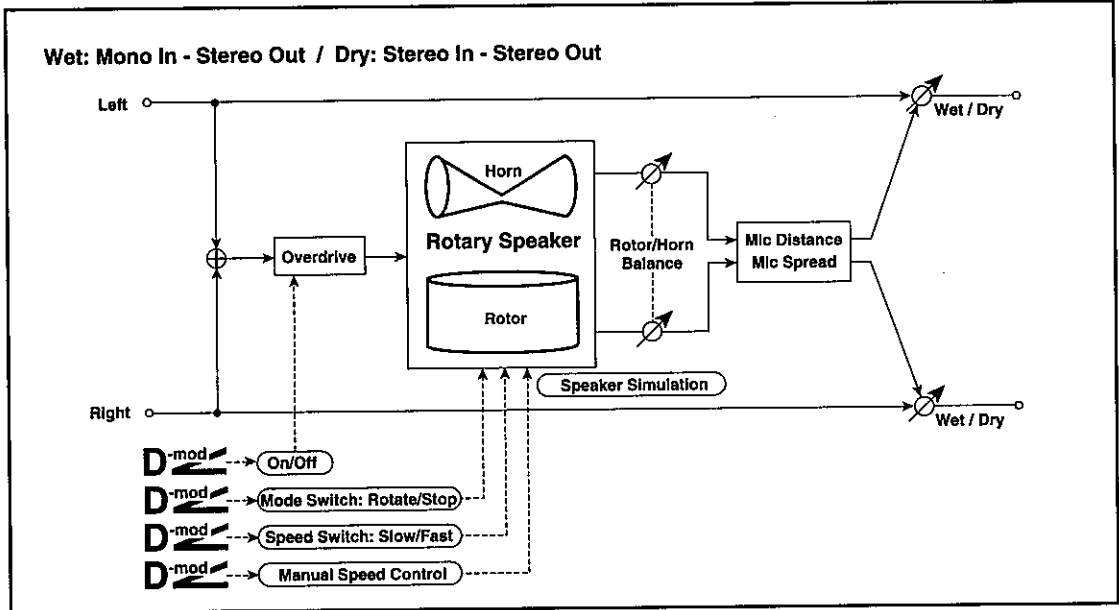
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え。	☞ P.96
b	Low Pitch [1/2tone]	-24...+24	低域側の半音単位でのピッチシフト量の設定。	☞ P.97
	Src	None...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーションソース。	
c	Amt	-24...+24	低域側のピッチシフト量のモジュレーション量。	
	Low Fine [cent]	-100...+100cent	低域側のセント単位でのピッチシフト量の設定。	☞ P.97
d	Amt	-100...+100cent	低域側のピッチシフト量のモジュレーション量。	
	Low High Damp [%]	0...100%	低域側の高域減衰量。	
e	High Pitch [1/2tone]	-24...+24	高域側の半音単位でのピッチシフト量の設定。	☞ P.97
	Amt	-24...+24	高域側のピッチシフト量のモジュレーション量。	
f	High Fine [cent]	-100...+100cent	高域側のセント単位でのピッチシフト量の設定。	☞ P.97
	Amt	-100...+100cent	高域側のピッチシフト量のモジュレーション量。	
g	High High Damp [%]	0...100%	高域側の高域減衰量。	
h	High/Low Split Point	1...100	低域/高域を分割する周波数。	
	High/Low Balance	Low, 1:99...99:1, High	低域と高域の出力バランス。	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	☞ P.132
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーションソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

i: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。+100にすると、左チャンネルに低域側、右チャンネルに高域側が出力されます。0にすると、両チャンネルに低域側、高域側をミックスして出力されます。-の値にすると、低域側、高域側が左右逆に出力されます。

12: Rotary Speaker OD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオタイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪を再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレータを内蔵しているため、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オフ/オンの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	オーバードライブ・オフ/オンを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Momentary, Toggle	オーバードライブ・オフ/オンを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 <small>☞P.134</small>	
b	Overdrive Gain	0...50	歪み具合の設定。	
	Overdrive Level	0...50	オーバードライブの出力レベル。	
c	Overdrive Tone	0...15	オーバードライブの音質。	
	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オフ/オンの切り替え。	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Momentary, Toggle	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 <small>☞P.101</small>	
e	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Momentary, Toggle	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 <small>☞P.43</small>	
f	Rotor/Horn Balance	Rotor, 1...99, Horn	低音側ローターと高音側ホーンの音量バランスの設定。	
	ManualSpeedControl	None...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース。 <small>☞P.101</small>	D-mod
g	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ。 <small>☞P.43</small>	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調整。1.00で標準。Stopでは停止。	

size4

D-mod

D-mod

D-mod

D-mod

h	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ。 P.43
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調整。1.00で標準。Stopでは停止。
i	Mic Distance	0...50	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離。 P.101
	Mic Spread	0...50	左右のマイクロフォンの角度。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

D-mod

a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオフ/オンの切り替え方を選択します。

Sw=Momentaryのときは、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

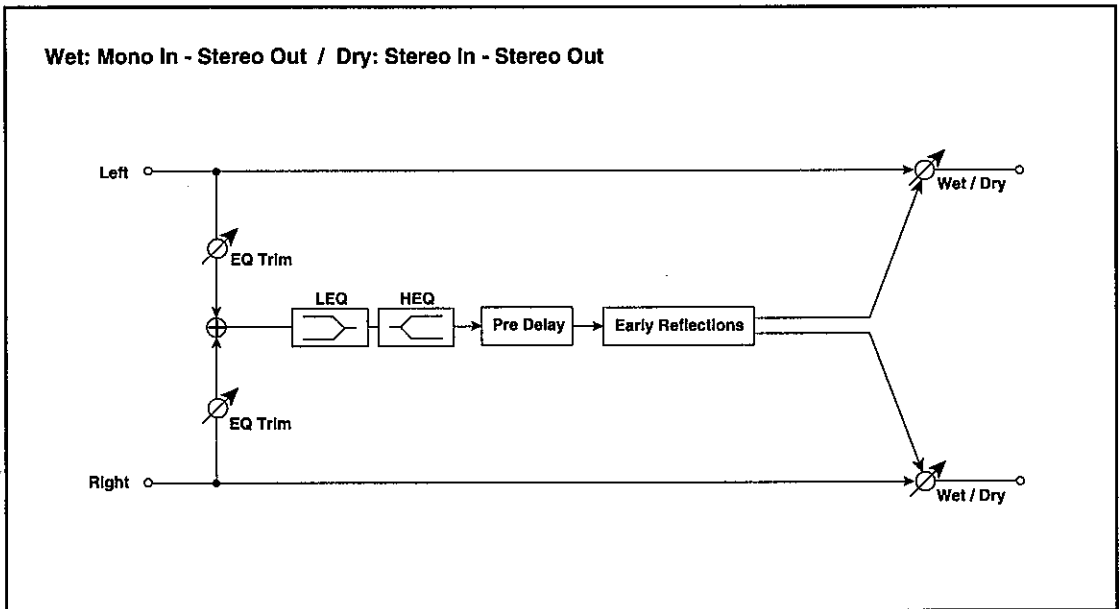
MIDI モジュレーション・ソースの値が64以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

一方、Sw=Toggleのときは、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオフ/オンが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を越えるたびに、オーバードライブのオン/オフが切り替わります。

13: Early Reflections

ステレオ・タイプのアーリー・リフレクションです。サイズ2のものと比較して反射音の数がさらに倍になっているので、非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。

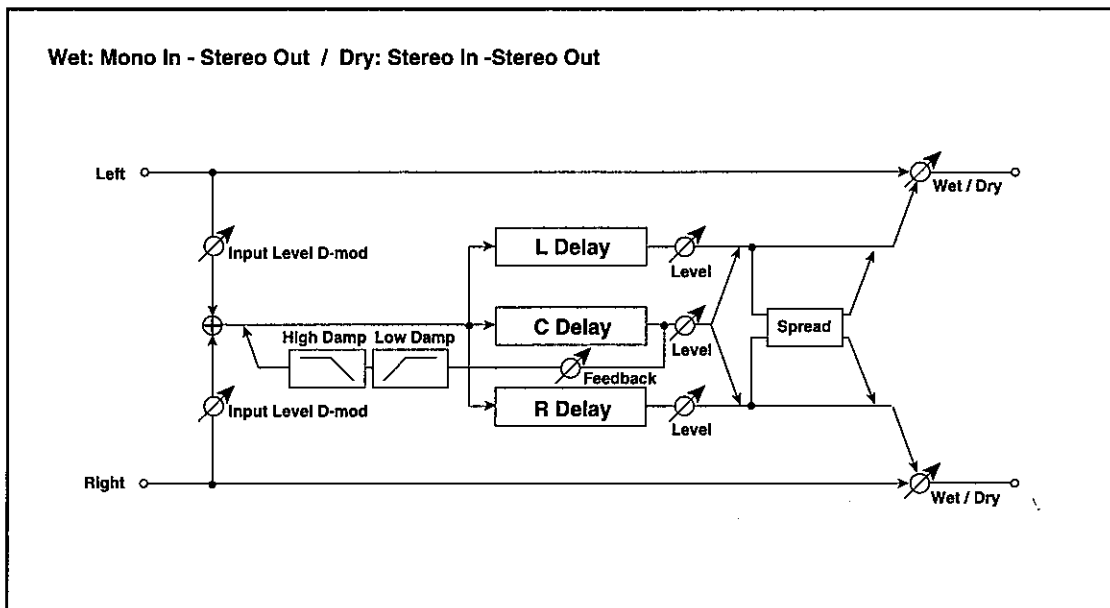


a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブの選択。	☞ P.46
b	ER Time [msec]	10...1600msec	初期反射音の長さ。	
c	Pre Delay [msec]	0...200msec	原音から最初の初期反射音までの時間。	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーの入力レベル。	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
f	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

size4

14: L/C/R Long Delay

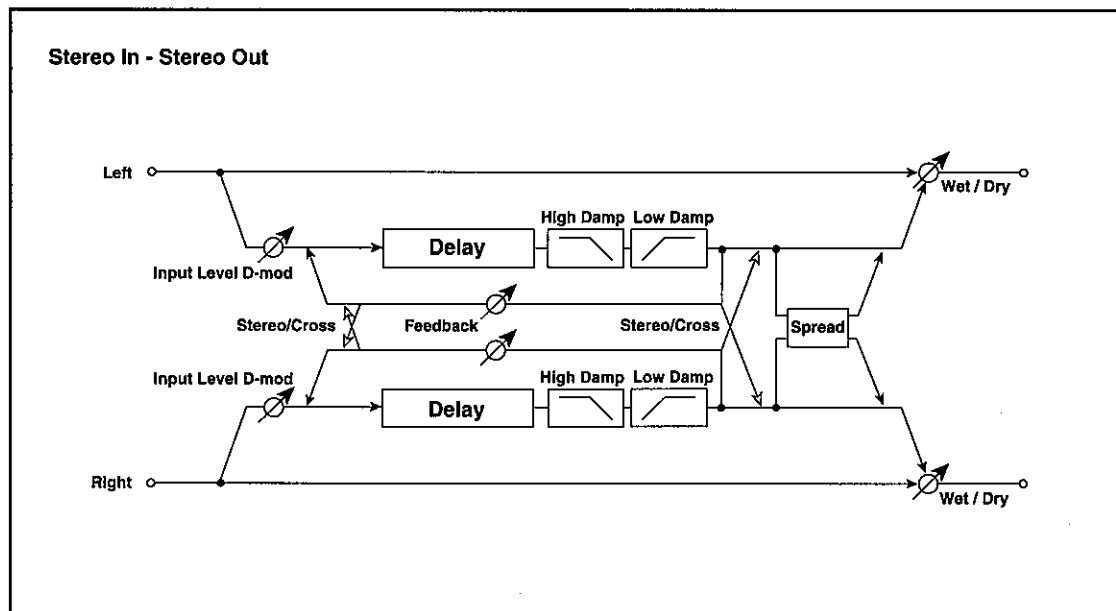
3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長2730msecまで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0...2730msec	タップLのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップLの出力レベル。	
b	C Delay Time [msec]	0...2730msec	タップCのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップCの出力レベル。	
c	R Delay Time [msec]	0...2730msec	タップRのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップRの出力レベル。	
d	Feedback	-100...+100	タップCのフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	P.44
f	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。	P.44
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	P.44
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅の設定。	P.65
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

15: Stereo Long Delay

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長1360msecまで設定できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え。	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。	
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	※P.44
f	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。	※P.44
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	※P.44
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
h	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	※P.65
	Src	None...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量。	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	

size4

D-mod

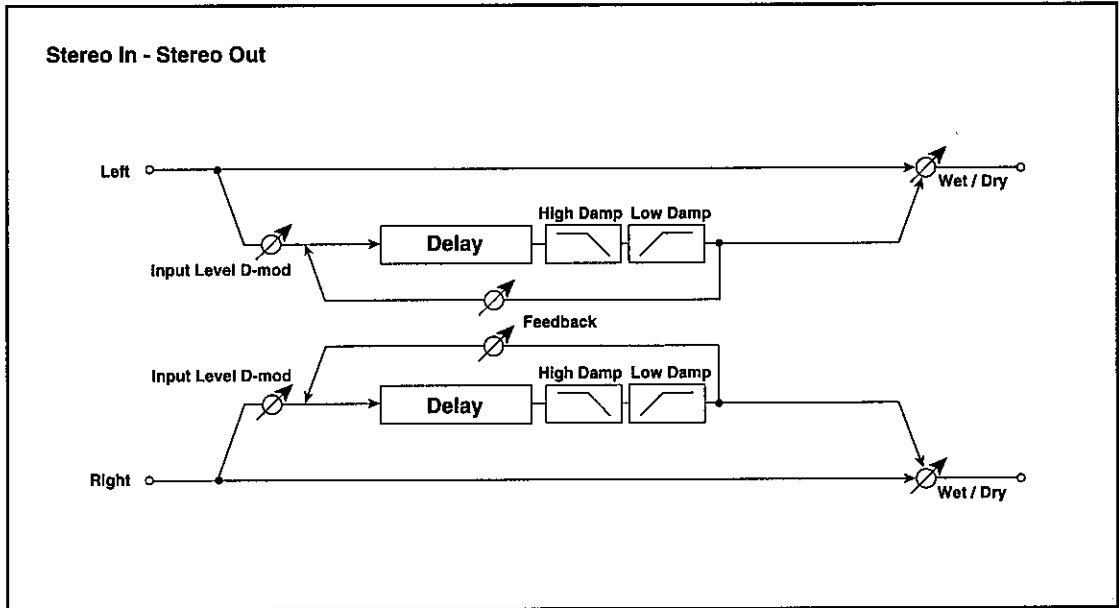
D-mod

D-mod

D-mod

16: Dual Long Delay

左右のチャンネルをそれぞれ独立して設定できる2チャンネルのディレイです。ディレイ・タイムが最長1360msecまで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。
b	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量。
c	L High Damp [%]	0...100%	左チャンネルの高域の減衰量。 <small>☞ P.44</small>
	L Low Damp [%]	0...100%	左チャンネルの低域の減衰量。
d	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量。
f	R High Damp [%]	0...100%	右チャンネルの高域の減衰量。 <small>☞ P.44</small>
	R Low Damp [%]	0...100%	右チャンネルの低域の減衰量。
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	左右の入カレベルのモジュレーション・ソース。 <small>☞ P.44</small>
	Amt L	-100...+100	左チャンネルの入カレベルのモジュレーション量。
h	Amt R	-100...+100	右チャンネルの入カレベルのモジュレーション量。 <small>☞ P.44</small>
i	L Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	左チャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞ P.44</small>
	Src	None...Tempo	左右のエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	左チャンネルのエフェクト・バランスのモジュレーション量。
j	R Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	右チャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞ P.44</small>
	Amt	-100...+100	右チャンネルのエフェクト・バランスのモジュレーション量。

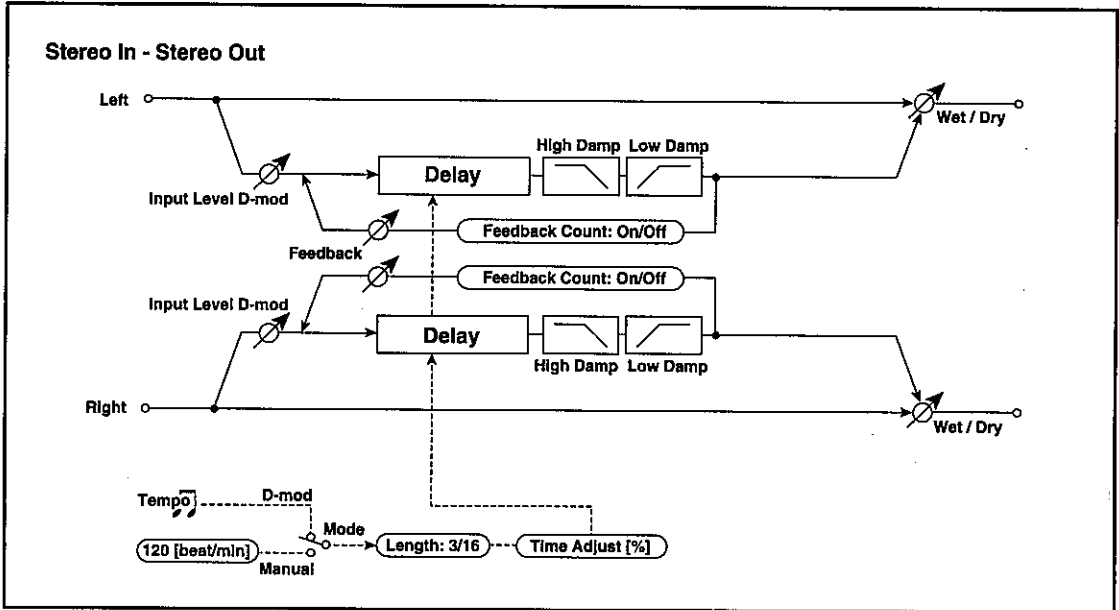
D-mod

D-mod

D-mod

17: St. Tempo Delay (Stereo Tempo Delay)

ステレオ・タイプのテンポ・ディレイです。



size4

a	Mode	Manual, D-mod	テンポ指定 / Clock同期の切り替え。 <small>☞ P.107</small>
	Src (fixed)	Tempo	Mode=D-mod時のソース (Tempoに固定)。
b	Tempo [beat/min]	30...250 beat/min	LFO Mode=Manual時のテンポ設定。 <small>☞ P.107</small>
	Length	1...96 / 1...96	ディレイ・タイムの設定。ディレイ・タイム=Length×全音符。 <small>☞ P.107</small>
c	Time Adjust [%]	-10.00...+10.00%	ディレイ・タイムの微調整。
	Delay 1362ms	OVER!!	ディレイ・タイム上限 / エラー表示。 <small>☞ P.107</small>
d	Feedback Count	Off, On	フィードバック回数カウントしない / するの切り替え。 <small>☞ P.107</small>
	Src (fixed)	Gate1	フィードバック回数カウントを開始させるソース (Gate1に固定)。
e	Count [times]	0...96	フィードバック回数。 <small>☞ P.107</small>
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。
g	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。 <small>☞ P.44</small>
h	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。 <small>☞ P.44</small>
i	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。 <small>☞ P.44</small>
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

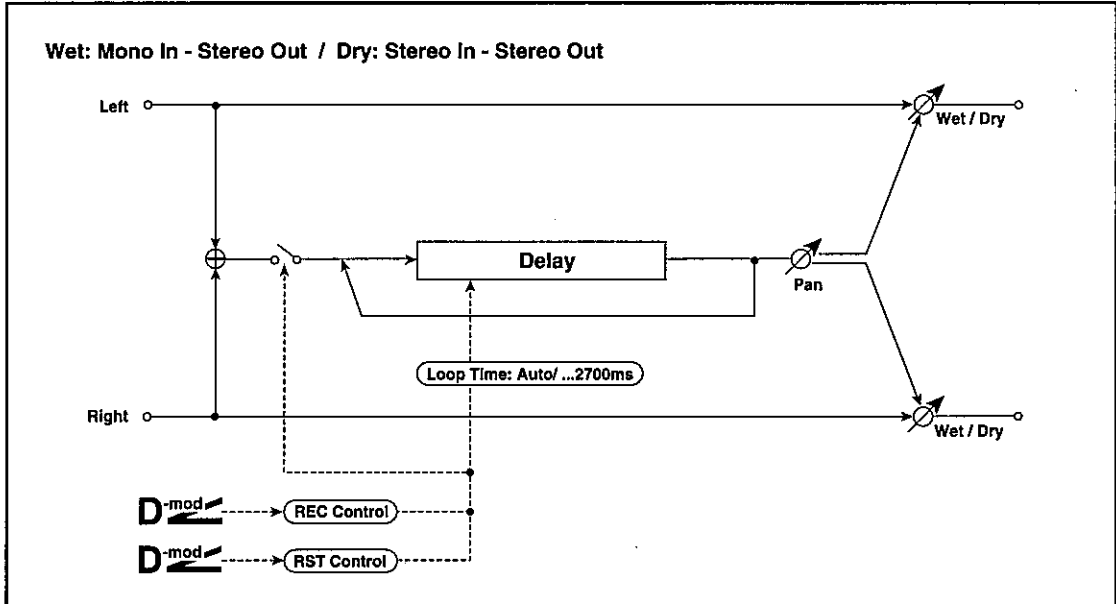
D-mod

D-mod

D-mod

18: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...2700msec	ループ時間の自動設定モード/ループ時間設定。 P.140
b	REC Control Src	None...Tempo	録音用コントロール・ソースの選択。 P.140
c	RST Control Src	None...Tempo	リセット用コントロール・ソースの選択。 P.141
d	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ。 P.140
e	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ。 P.141
f	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位の設定。
	Src	None...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量。
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。

a: Loop Time [msec]

Autoのときはループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュレーション・ソースまたはManual Rec Controlをオンにしている時間)がループ時間となります。ただし、最長2700msecを超えた場合、ループ時間は自動的に2700msecにセットされます。

b: REC Control Src

d: Manual REC Control

REC Control Srcでは、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースをオンに、またはManual REC ControlをREC Onにすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバーダブされていきます。

REC Control Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: RST Control Src
e: Manual RST Control

RST Control Srcでは、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースがオンに、またはManual RST ControlをRST Onにすると、すでに録音したものを消去することができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットされます。

MIDI RST Control Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

ホールドの手順 (Loop Time=Autoの場合)

- ① a: Loop Time [msec]=Auto
 b: REC Control Src=JS(+Y)
 c: RST Control Src=JS(-Y)
 d: Manual REC Control=REC Off
 e: Manual RST Control=RST On

に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。

- ② e: Manual RST Control=RST Off

に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。

- ③ ジョイスティックを+Y側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズがホールドされます。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作すると良いでしょう。

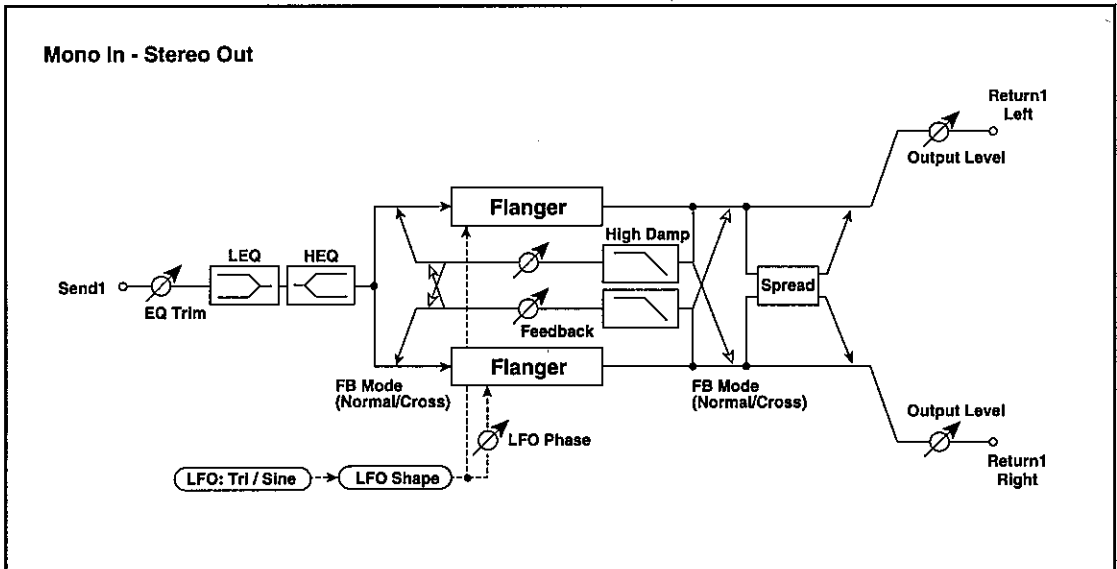
ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また2700msecを超えると、ループ・タイムは自動的に2700msecに設定されます。

(a: Loop Time=1~2700msecに設定したときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏がホールドされます。)

- ④ 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを-Y側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度③の手順を繰り返してください。
- ⑤ 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバッキングとして演奏することができます。
- ⑥ 再度ジョイスティックを+Y側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

00: Flanger

モノラル・イン・ステレオ・アウト・タイプのフランジャーです。2バンド・イコライザー付きなのでエフェクト音の音質のコントロールができます。



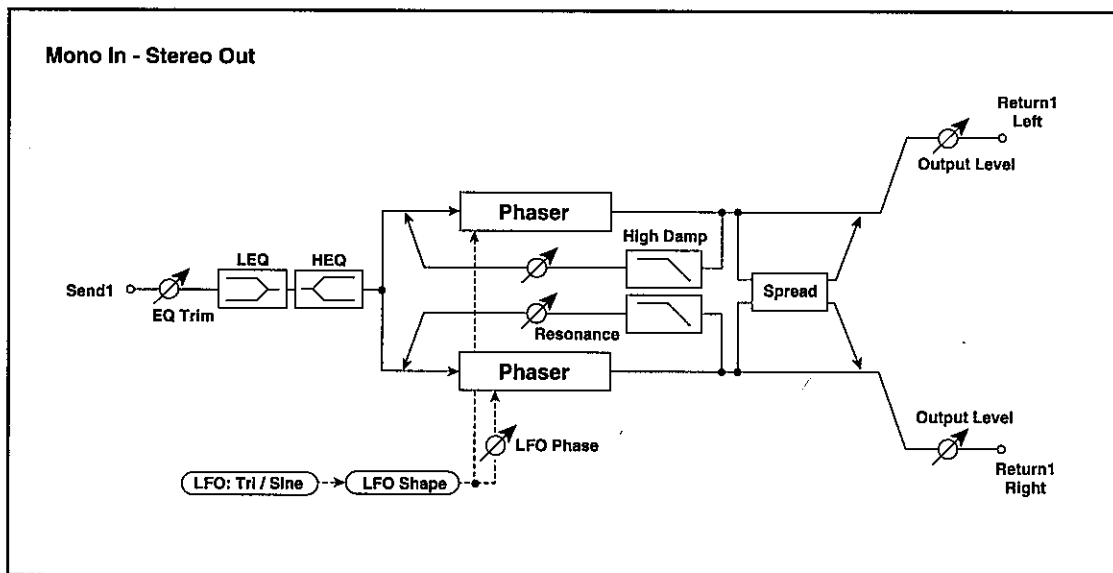
a	Delay Time [msec]	0.0...50.0msec	原音からのテイル・タイム。
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞P.32</small>
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>☞P.65</small>
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量。 <small>☞P.32</small>
	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。 <small>☞P.69</small>
g	High Damp [%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>☞P.32</small>
h	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーの入力レベル。
	LEQ [dB]	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ [dB]	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
i	Spread	0...100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞P.65</small>
j	Output Level	-100...+100	エフェクト音の出力レベル。 <small>☞P.32、142</small>
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。

j: Output Level

-100~-1のときは、位相が反転したエフェクト音が出力されます。

01: Phaser

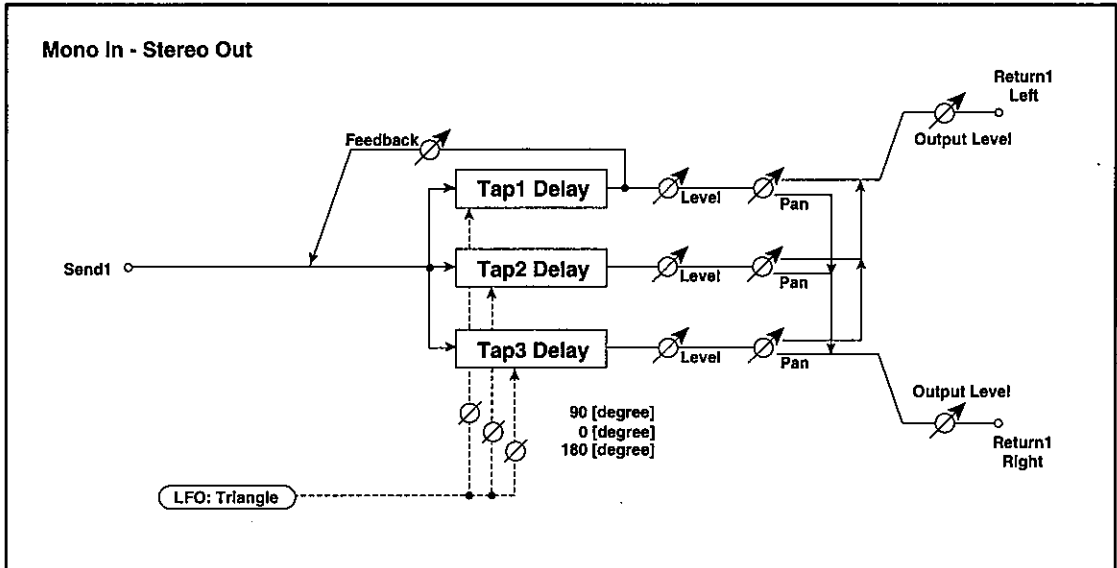
モノラル・イン・ステレオ・アウトタイプフェイザーです。2バンド・イコライザー付きなのでエフェクト音の音質のコントロールができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞ P.32</small>
b	LFO Phase [degree]	--180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>☞ P.65</small>
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
d	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
f	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 <small>☞ P.35</small>
g	High Damp [%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 <small>☞ P.35</small>
h	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーの入力レベル。
	LEQ [dB]	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ [dB]	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
i	Spread	0...100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞ P.65</small>
j	Output Level	-100...+100	エフェクト音の出力レベル。 <small>☞ P.35, 142</small>
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。

02: Multitap Chorus/Dly (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる3つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



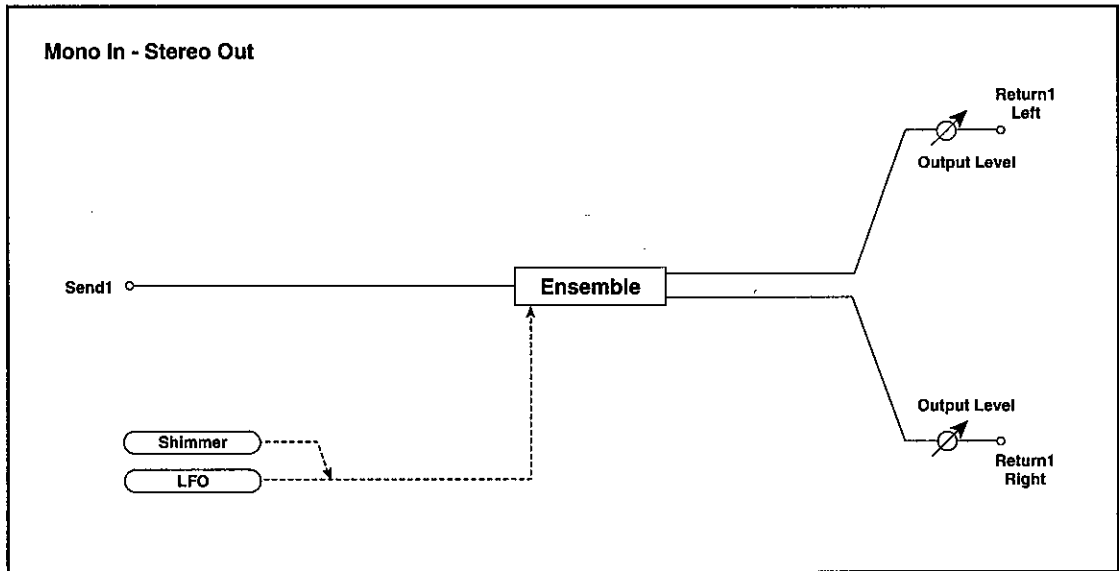
a	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
b	Tap1(090) [msec]	0...570msec	タップ1 (LFO位相=90度)のディレイ・タイム。
	Depth	0...100	タップ1のコーラスの深さ。
	Level	0...100	タップ1の出力レベル。
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ1のステレオ定位。
c	Tap2(000) [msec]	0...570msec	タップ2 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム。
	Depth	0...100	タップ2のコーラスの深さ。
	Level	0...100	タップ2の出力レベル。
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ2のステレオ定位。
d	Tap3(180) [msec]	0...570msec	タップ3 (LFO位相=180度)のディレイ・タイム。
	Depth	0...100	タップ3のコーラスの深さ。
	Level	0...100	タップ3の出力レベル。
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ3のステレオ定位。
e	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量。
	Src	None...Tempo	タップ1フィードバック量のモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量。
f	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。

D-mod

D-mod

03: Ensemble

3個のコーラス・ブロックを持つアンサンブルです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので立体的な、深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。

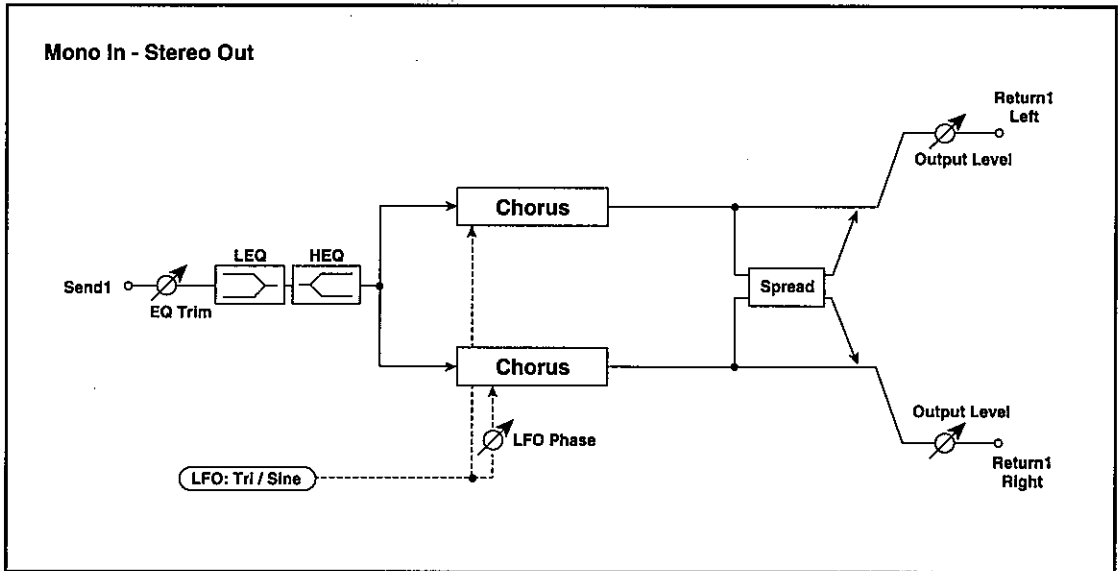


Master Effect

a	Speed	1...100	LFOのスピード。	D-mod M
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量。	
b	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量。 <small>※P.31</small>	D-mod M
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。	D-mod M
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	

04: Chorus

モノラル・イン・ステレオ・アウトタイプのコーラスです。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形の選択。	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差。	☞ P.65
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec	左チャンネルのディレイ・タイム。	☞ P.65
d	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec	右チャンネルのディレイ・タイム。	☞ P.65
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。	
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
h	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	☞ P.65
i	Output Level	-100...+100	エフェクト音の出力レベル。	☞ P.142
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	

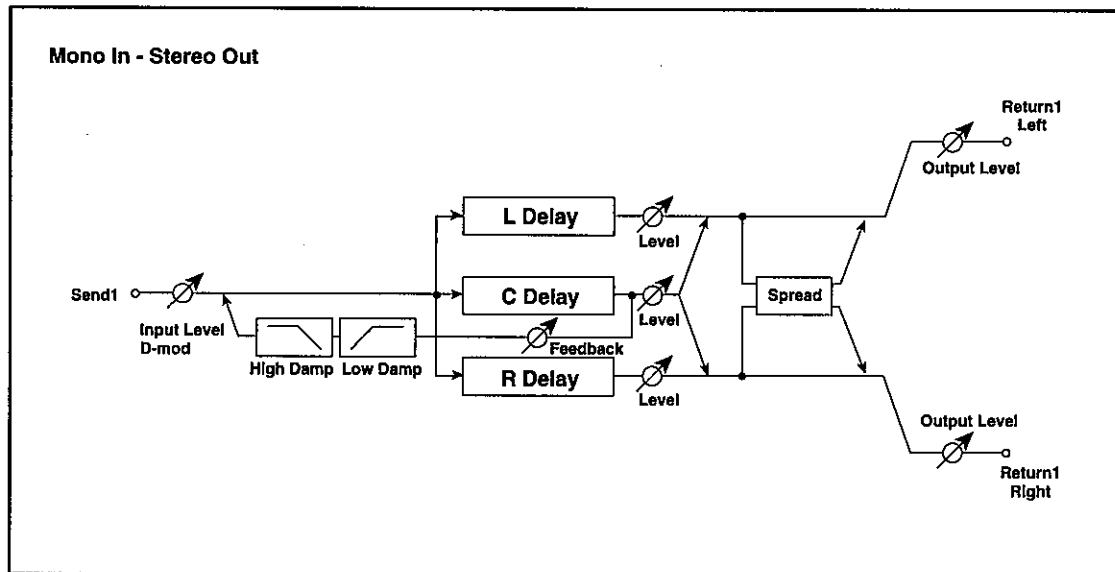
D-mod

D-mod

D-mod

05: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。

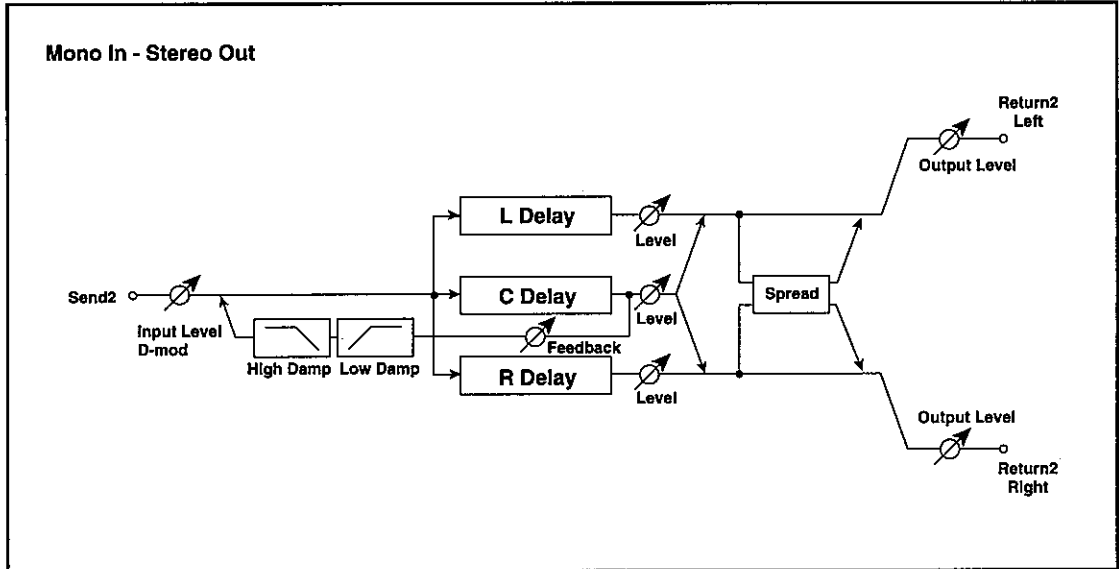


Master Effect

a	L Delay Time [msec]	0...680msec	タップLのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップLの出力レベル。	
b	C Delay Time [msec]	0...680msec	タップCのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップCの出力レベル。	
c	R Delay Time [msec]	0...680msec	タップRのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップRの出力レベル。	
d	Feedback	-100...+100	タップCのフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	P.44
f	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。	P.44
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	P.44
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅の設定。	P.65
i	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。	D-mod
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	

00: L/C/R Long Delay

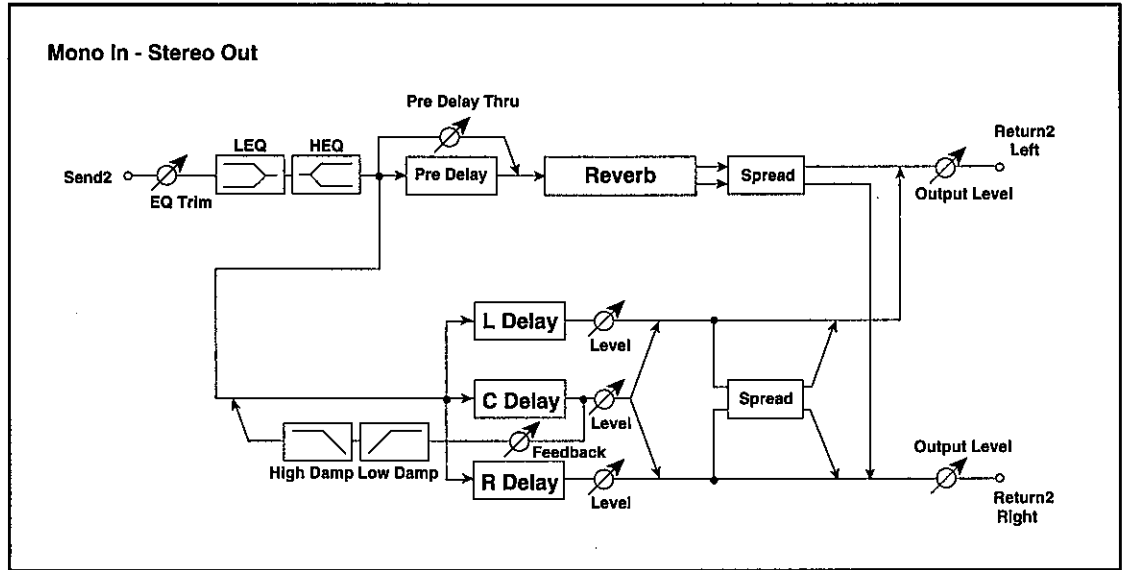
3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。最長2000msecのディレイ・タイムが設定可能です。



a	L Delay Time [msec]	0...2000msec	タップLのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップLの出力レベル。	
b	C Delay Time [msec]	0...2000msec	タップCのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップCの出力レベル。	
c	R Delay Time [msec]	0...2000msec	タップRのディレイ・タイムの設定。	
	Level	0...50	タップRの出力レベル。	
d	Feedback	-100...+100	タップCのフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。	P.44
f	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。	P.44
g	Input Level D-mod: Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	P.44
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	D-mod
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位の設定。	P.65
i	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。	D-mod
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	

01: Delay/Reverb

マルチタップ・ディレイと、ホールタイプのリバーブを組み合わせたエフェクトです。



a	L Delay Time [msec]	0...680msec	タップLのディレイ・タイムの設定。
	Level	0...30	タップLの出力レベル。
b	C Delay Time [msec]	0...680msec	タップCのディレイ・タイムの設定。
	Level	0...30	タップCの出力レベル。
c	R Delay Time [msec]	0...680msec	タップRのディレイ・タイムの設定。
	Level	0...30	タップRの出力レベル。
d	Feedback	-100...+100	タップCのフィードバック量の設定。
e	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。 <small>☞P.44</small>
	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量。
f	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	リバーブの残響時間の設定。
	High Damp [%]	0...100%	リバーブの高域の減衰量。
g	Pre Delay [msec]	0...200msec	リバーブのディレイ・タイム。 <small>☞P.116</small>
	Pre Delay Thru	0...30	リバーブのディレイしない音をミックスする割合。
h	EQ Trim	0...30	リバーブのイコライザーの入力レベル。
	LEQ [dB]	-15...+15	リバーブの低域イコライザーのゲイン。
	HEQ [dB]	-15...+15	リバーブの高域イコライザーのゲイン。
i	Spread	0...30	エフェクトの定位する幅の設定。 <small>☞P.150</small>
	Spread Control	Delay, Reverb, Both	エフェクトの定位する幅のコントロールディレイのみ/リバーブのみ/両方、の切り替え。
j	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。

i: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。30で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音がセンターから出力されます。

i: Spread Control

Spread control=Delayのときは、ディレイ出力の定位する幅のみコントロールできます。このとき、リバーブは最大に広がった状態です。

Spread control=Reverbのときは、リバーブ出力の定位する幅のみコントロールできます。このとき、ディレイは最大に広がった状態です。

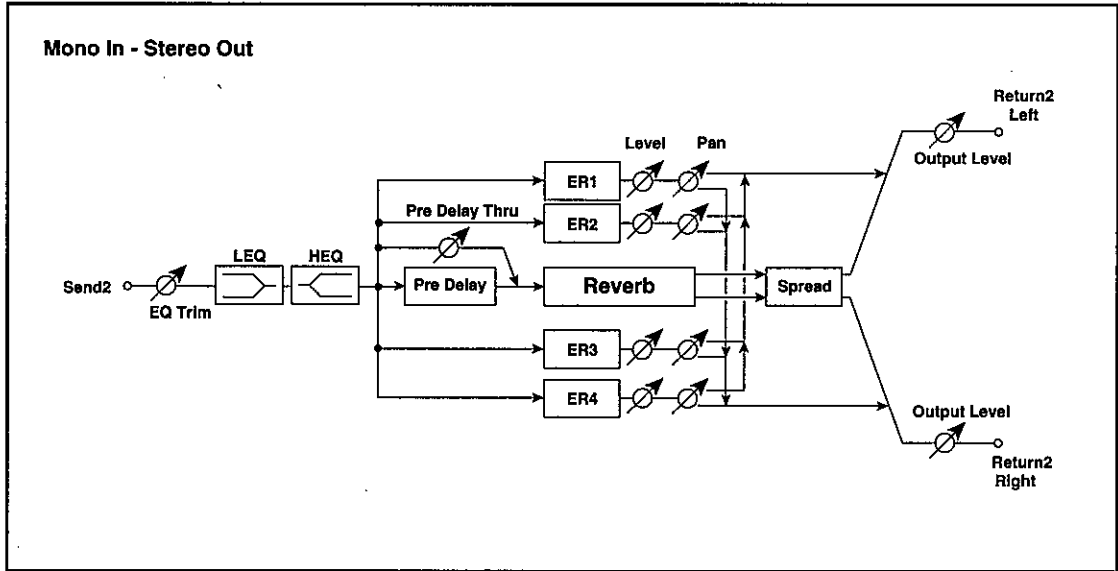
Spread control=Bothのときは、ディレイとリバーブ両方の定位する幅を同時に動かします。

02: Reverb-Room

ルーム・タイプのリバーブです。4つの初期反射音を自由に設定できるので、前後左右の壁での反射をシミュレートして、よりリアルなリバーブ音を作り出すことができます。また、リバーブ音の定位する幅を設定することもできます。

03: Reverb-Bright Room

明るい感じのルーム・タイプのリバーブです。4つの初期反射音を自由に設定できるので、前後左右の壁での反射をシミュレートして、よりリアルなリバーブ音を作り出すことができます。また、リバーブ音の定位する幅を設定することもできます。



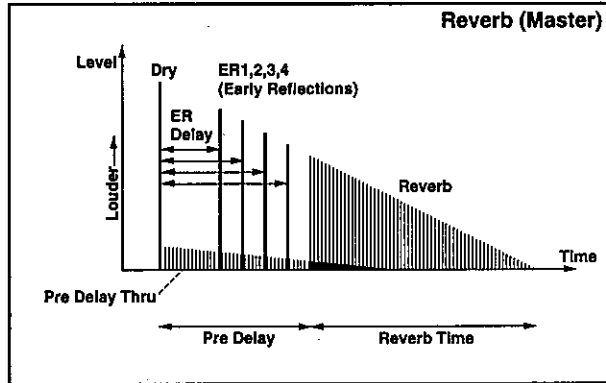
Master Effect

a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0sec	残響時間の設定。
b	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay [msec]	0...200msec	ダイレクト音からのデレイ・タイム。 <small>☞ P.152</small>
	Pre Delay Thru	0...30	デレイしない音をミックスする割合。
d	EQ Trim	0...30	イコライザーの入力レベル。
	LEQ [dB]	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ [dB]	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
e	ER1 Delay [msec]	0...200msec	初期反射音1のデレイ・タイム。 <small>☞ P.152</small>
	Level	0...30	初期反射音1の出力レベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音1のステレオ定位。
f	ER2 Delay [msec]	0...200msec	初期反射音2のデレイ・タイム。 <small>☞ P.152</small>
	Level	0...30	初期反射音2の出力レベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音2のステレオ定位。
g	ER3 Delay [msec]	0...200msec	初期反射音3のデレイ・タイム。 <small>☞ P.152</small>
	Level	0...30	初期反射音3の出力レベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音3のステレオ定位。
h	ER4 Delay [msec]	0...200msec	初期反射音4のデレイ・タイム。 <small>☞ P.152</small>
	Level	0...30	初期反射音4の出力レベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音4のステレオ定位。
i	Spread	0...30	リバーブ音(初期反射音を除く)の定位する幅の設定。 <small>☞ P.65</small>

j	Output Level	0...100	エフェクト音の出カレベル。
	Src	None...Tempo	出カレベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出カレベルのモジュレーション量。



- c: Pre Delay [msec]
- e: ER1 Delay [msec]
- f: ER2 Delay [msec]
- g: ER3 Delay [msec]
- h: ER4 Delay [msec]



04: Reverb-Hall

ホール・タイプのリバーブです。4つの初期反射音を自由に設定できるので、前後左右の壁での反射をシミュレートして、よりリアルなリバーブ音を作り出すことができます。また、リバーブ音の定位する幅を設定することもできます。

05: Reverb-Smooth Hall

リリースのスムーズなホール・タイプのリバーブです。4つの初期反射音を自由に設定できるので、効果的にアンビエンス感をつけることができます。また、リバーブ音の定位する幅を設定することもできます。

06: Reverb-Wet Plate

密度の濃いプレート・リバーブのシミュレーションです。4つの初期反射音を自由に設定できるので、効果的にアンビエンス感をつけることができます。また、リバーブ音の定位する幅を設定することもできます。

07: Reverb-Dry Plate

軽めのプレート・リバーブのシミュレーションです。4つの初期反射音を自由に設定できるので、前後左右の壁での反射をシミュレートして、よりリアルなリバーブ音を作り出すことができます。また、リバーブ音の定位する幅を設定することもできます。

a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0sec	残響時間の設定。
b	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay [msec]	0...200msec	ダイレクト音からのデレイ・タイム。 ^{※P.152}
	Pre Delay Thru	0...30	デレイしない音をミックスする割合。
d	EQ Trim	0...30	イコライザーの入カレベル。
	LEQ [dB]	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ [dB]	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
e	ER1 Delay [msec]	0...200msec	初期反射音1のデレイ・タイム。 ^{※P.152}
	Level	0...30	初期反射音1の出カレベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音1のステレオ定位。
f	ER2 Delay [msec]	0...200msec	初期反射音2のデレイ・タイム。 ^{※P.152}
	Level	0...30	初期反射音2の出カレベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音2のステレオ定位。
g	ER3 Delay [msec]	0...200msec	初期反射音3のデレイ・タイム。 ^{※P.152}
	Level	0...30	初期反射音3の出カレベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音3のステレオ定位。
h	ER4 Delay [msec]	0...200msec	初期反射音4のデレイ・タイム。 ^{※P.152}
	Level	0...30	初期反射音4の出カレベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音4のステレオ定位。
i	Spread	0...30	リバーブ音(初期反射音を除く)の定位する幅の設定。 ^{※P.65}
j	Output Level	0...100	エフェクト音の出カレベル。
	Src	None...Tempo	出カレベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出カレベルのモジュレーション量。

索引

记号

- 2-Voice Resonator 80
2Band Pitch Shifter 132

A

- Amp Simulation 13

C

- Chorus
 Master Effect 146
 size1 29
Compressor 14

D

- Decimator 28
Delay 44
Delay/Reverb 149
Detune 95
Doppler 82
Dual Delay 102
Dual Long Delay 138
Dyna Exciter 26

E

- Early Reflections
 size1 46
 size2 113
 size4 135
Ensemble
 Master Effect 145
 size1 31
 size2 68
Envelope Flanger 34
Envelope Phaser 37

F

- Flanger
 Master Effect 142
 size1 32

G

- Gate 17
Graphic 13Band EQ 57
Graphic 7Band EQ 22

H

- Harmonic Chorus 30
Hold Delay 140

L

- L/C/R Delay
 Master Effect 147
 size2 105
L/C/R Long Delay
 Master Effect 148
 size4 136
Limiter 15

M

- Multiband Limiter 50
Multitap Chorus/Dly
 Master Effect 144
 size2 67
 size4 126
Multitap Delay 45

O

- OD/Hi-Gain Wah 53
OD/Hyper-Gain Wah 121
Overdrive/Hi-Gain 19

P

- Parametric 4EQ 20
Phaser
 Master Effect 143
 size1 35
Phaser+Tremolo 91
Piano Body/Damper 119
Pitch Shift Mod. 98
Pitch Shifter 96

R

- Random Filter 25
Random Panning Dly 112
Resonator 39
Reverb-Bright Room
 Master Effect 151
 size2 116
Reverb-Dry Plate
 Master Effect 153
 size2 118
Reverb-Hall
 Master Effect 153
 size2 114
Reverb-Room
 Master Effect 151
 size2 116
Reverb-Smooth Hall
 Master Effect 153
 size2 114

- Reverb-Wet Plate
 Master Effect 153
 size2 118
Ring Modulator 40
Rotary Speaker
 size1 43
 size2 100
Rotary Speaker OD 133

S

- Shimmer 93
St. Amp Simulation 47
St. Bi-phase Mod. 76
St. Dynamic Delay 110
St. Envelope Pan 87
St. Graphic 13EQ 122
St. Graphic 7EQ 56
St. Harmonic Chorus
 size2 66
 size4 124
St. Mlt.band Limiter 120
St. Multitap Delay 104
St. Parametric 4EQ 55
St. Pitch Shifter 131
St. Random Filter 58
St. Random Flanger 70
St. Random Phaser 74
St. Tempo Delay 139
St. Tempo Flanger
 size2 72
 size4 129
St. Tempo Phaser
 size2 75
 size4 130
Stereo Auto Pan 85
Stereo Chorus 64
Stereo Compressor 48
Stereo Decimator 63
Stereo Delay 103
Stereo Dyna Pan 89
Stereo Enhancer 60
Stereo Ensemble 128
Stereo Flanger 69
Stereo Gate 51
Stereo Limiter 49
Stereo Long Delay 137
Stereo Phaser 73
Stereo Tremolo 84
Stereo Vibrato 78
Sub Oscillator 27

T

Talking Modulator	61
Tempo Delay	106
Tempo Flanger	33
Tempo Phaser	36
Tremolo	42

V

Vibrato	38
Vocoder	123

W

Wah/Auto Wah	23
--------------------	----

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災(火災等)によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1
明正大井5号営業所 コルグ物流センター内 ☎ (03) 3799-9085

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 / インフォメーション: ☎(03)5376-5022
■東京営業所: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
■大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)374-0691
■福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-325第2池田ビル1F ☎(092)531-0166