

PA8000

KORG

professional
arranger

Advanced Edit

Sound \rightarrow

Sampling \rightarrow Effect

目次

| | |
|---|----------|
| Sound モード | 4 |
| MIDI チャンネル | 4 |
| オシレーターを選択方法 | 4 |
| サウンド、ドラム・キット、デジタル・ドローバー | 4 |
| メイン・ページ | 4 |
| デジタル・ドローバー・ページ | 6 |
| エディット・メニュー | 7 |
| エディット・ページの構成 | 7 |
| Basic: Sound Basic | 8 |
| Basic: OSC Basic | 9 |
| Basic: Vel/Key Zone | 11 |
| Basic: Damper Mode | 11 |
| Basic: Damper Trigger | 12 |
| DrumKit: Sample Setup (Drum Kits) | 13 |
| DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits) | 14 |
| Pitch: Pitch Mod | 15 |
| Pitch: Pitch EG | 16 |
| Filter: Filter Type | 18 |
| Filter: Filter Mod | 19 |
| Filter: Filter LFO Mod | 20 |
| Filter: Filter EG | 21 |
| Amp: Amp Lvl/Pan | 23 |
| Amp: Amp Mod | 23 |
| Amp: Amp EG | 24 |
| LFO: LFO1 | 26 |
| LFO: LFO2 | 27 |
| Effects: FX Select | 28 |
| Effects: FX1 | 28 |
| Effects: FX2 | 28 |
| ページ・メニュー | 29 |
| Write Sound ダイアログ・ボックス | 29 |
| Copy Oscillator ダイアログ・ボックス | 30 |
| Copy FX ダイアログ・ボックス | 30 |
| Copy Drum Kit dialog box | 30 |
| AMS (Alternate Modulation Source) リスト | 31 |

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Sampling モード | 33 |
| Sampling モードに入る | 33 |
| 録音（サンプリング）手順 | 33 |
| エディット・メニュー | 35 |
| Sampling: Record | 35 |
| Sampling: Edit | 36 |
| Sampling: Loop Edit | 37 |
| Sampling: Sampling Info | 38 |
| タイム・スライス | 38 |
| タイム・スライスの手順 | 41 |
| エクステンドの手順 | 42 |
| Multisample: Edit MS | 42 |
| Multisample: Key Assign | 43 |
| ページ・メニュー | 44 |

| | |
|-------------------------------------|----|
| Write Sample ダイアログ・ボックス | 46 |
| Write MultiSample ダイアログ・ボックス | 46 |
| Write Slice ダイアログ・ボックス | 46 |
| Delete Sample ダイアログ・ボックス | 47 |
| Delete Multisample ダイアログ・ボックス | 47 |
| サンプル・エクスポート・ページ | 47 |
| マルチサンプル・エクスポート・ページ | 48 |
| さまざまなソースから PCM サンプルをマージする方法 .. | 48 |

| | |
|---|-----------|
| Effects | 49 |
| ダイナミック・モジュレーション・ソース | 49 |
| Dynamics (Dynamic) | 50 |
| 0: No Effect | 50 |
| 1: Stereo Compressor | 50 |
| 2: Stereo Limiter | 50 |
| 3: Multiband Limiter | 52 |
| 4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter) | 52 |
| 5: Stereo Gate | 53 |
| EQ and Filters (EQ/Filter) | 54 |
| 6: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ) .. | 54 |
| 7: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ) | 54 |
| 8: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer) | 55 |
| 9: Stereo Isolator | 56 |
| 10: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah) | 56 |
| 11: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah) | 57 |
| 12: St. Random Filter (Stereo Random Filter) | 58 |
| 13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter) | 59 |
| 14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator) | 59 |
| 15: Talking Modulator | 60 |
| 16: Stereo Decimator | 61 |
| 17: St. Analog Record (Stereo Analog Record) | 61 |
| Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic) | 62 |
| 18: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah) | 62 |
| 19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet) | 62 |
| 20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet) | 63 |
| 21: Bass Amp Model | 64 |
| 22: Bass Amp + Cabinet (Bass Amp Model + Cabinet) .. | 64 |
| 23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling) | 65 |
| 24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling) .. | 66 |
| 25: Mic Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp) | 66 |
| Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser) | 67 |
| 26: Stereo Chorus | 67 |
| 27: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus) | 67 |
| 28: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation) | 67 |
| 29: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay) | 68 |
| 30: Ensemble | 69 |
| 31: Polysix Ensemble | 69 |
| 32: Stereo Flanger | 70 |
| 33: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger) | 70 |
| 34: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger) | 71 |
| 35: Stereo Phaser | 71 |
| 36: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser) | 72 |
| 37: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser) | 72 |
| Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift) | 73 |
| 38: Stereo Vibrato | 73 |
| 39: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation) .. | 73 |
| 40: 2Voice Resonator | 74 |
| 41: Doppler | 75 |
| 42: Scratch | 76 |

| | |
|--|------------|
| 43: Grain Shifter | 77 |
| 44: Stereo Tremolo | 77 |
| 45: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo) | 78 |
| 46: Stereo Auto Pan | 78 |
| 47: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo) | 79 |
| 48: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator) | 79 |
| 49: Detune | 80 |
| 50: Pitch Shifter | 81 |
| 51: Pitch Shifter BPM | 81 |
| 52: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation) | 82 |
| 53: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus) | 82 |
| 54: Rotary Speaker | 83 |
| Delay | 84 |
| 55: L/C/R Delay | 84 |
| 56: Stereo/CrossDelay | 84 |
| 57: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay) | 85 |
| 58: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay) | 85 |
| 59: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay) | 86 |
| 60: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay) | 87 |
| 61: Tape Echo | 87 |
| 62: Auto Reverse | 88 |
| 63: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay) | 89 |
| 64: L/C/R BPM Delay | 89 |
| 65: Stereo BPM Delay | 90 |
| 66: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay) | 90 |
| 67: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay) | 91 |
| 68: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay) | 91 |
| 69: Tape Echo BPM | 92 |
| Reverb and Early Reflections (Reverb ER) | 93 |
| 70: Reverb Hall | 93 |
| 71: Reverb SmoothHall | 93 |
| 72: Reverb Wet Plate | 93 |
| 73: Reverb Dry Plate | 93 |
| 74: Reverb Room | 93 |
| 75: Reverb BrightRoom | 94 |
| 76: Early Reflections | 94 |
| Mono - Mono Serial (Mono - Mono) | 95 |
| 77: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter) | 95 |
| 78: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ -Wah/Auto Wah) | 95 |
| 79: P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger) | 96 |
| 80: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser) | 96 |
| 81: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay) | 97 |
| 82: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah) | 97 |
| 83: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation) | 98 |
| 84: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain) | 98 |
| 85: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ) | 99 |
| 86: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger) | 99 |
| 87: Comp - Phaser (Compressor - Phaser) | 100 |
| 88: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay) | 100 |
| 89: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ) | 101 |
| 90: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger) | 102 |
| 91: Limiter - Phaser | 102 |
| 92: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay) | 103 |
| 93: Exciter - Comp (Exciter - Compressor) | 103 |
| 94: Exciter - Limiter | 104 |
| 95: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger) | 104 |
| 96: Exciter - Phaser | 105 |
| 97: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay) | 105 |
| 98: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation) | 106 |
| 99: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger) | 106 |
| 100: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser) | 107 |
| 101: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay) | 107 |
| 102: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation) | 108 |
| 103: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation) | 108 |
| 104: Decimator - Comp (Decimator - Compressor) | 109 |
| 105: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo) | 109 |
| 106: Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay) | 110 |
| 107: Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger) | 110 |
| 108: Reverb - Gate | 111 |
| Double Size | 112 |
| 109: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter) | 112 |
| 110: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation) | 112 |
| 111: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah) | 113 |
| 112: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ) | 113 |
| 113: BassTubeAmp + Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet) | 114 |
| 114: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp) | 115 |
| 115: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay) | 115 |
| 116: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter) | 116 |
| 117: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM) | 116 |
| 118: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive) | 117 |
| 119: L/C/R Long Delay | 117 |
| 120: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay) | 118 |
| 121: Hold Delay | 118 |
| 122: LCR BPM Long Dly | 119 |
| 123: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay) | 120 |
| 124: Early Reflections | 120 |
| Vocoder | 121 |
| 125: Vocoder | 121 |

Sound モード

Sound モードで個々のサウンドの演奏やエディットができます。サウンドの選択方法は、取扱説明書の“インターフェイスの基本”を参照してください。

このモードでは選択されたサウンドを鍵盤全域で常に再生します。別の操作モードにいる場合でも、Sound モードに切り替えずに、エディットするサウンドを簡単に選択できます。エディット対象のサウンドが割り当てられているトラックを選択し、SHIFT キーを押しながら SOUND キーを押します。

Hint: この自動割り当てでは、外部シーケンサーでソングを作成しているときに、バンク・セレクト / プログラム・チェンジ・ナンバーをチェックするのに便利です。

Note: サウンドは、最後に選択したパフォーマンスまたは STS と同じスケールを使用します。

MIDI チャンネル

Sound モードでは、アッパー 1 トラックの同じチャンネルで MIDI の送受信を行います。

グローバル・チャンネルがアサインされている場合は、ノートがグローバル・チャンネルでも受信できます。

詳細は、取扱説明書の Global モード“MIDI: MIDI In Channels”、および“MIDI: MIDI Out Channels”を参照してください。

オシレーターを選択方法

オシレーターを選択する必要があるエディット・ページは、画面右側の縦に並んだラジオ・ボタンで、エディットするオシレーター（1 から最大 16）を選びます。

利用できるオシレーターの数、8 ページ“Oscillators Count”で設定します。

画面右側のラジオ・ボタンに、必要なオシレーターの番号が表示されていないときは、上下の矢印にタッチして表示をスクロールさせます。

設定するパラメーターが、すべてのオシレーターに関係する場合は、オシレーターを選択する必要がなくなり、このときラジオ・ボタンは、グレイ表示になって選択できません。

サウンド、ドラム・キット、デジタル・ドローバー

本機には、次の 3 種類のサウンドが用意されています。

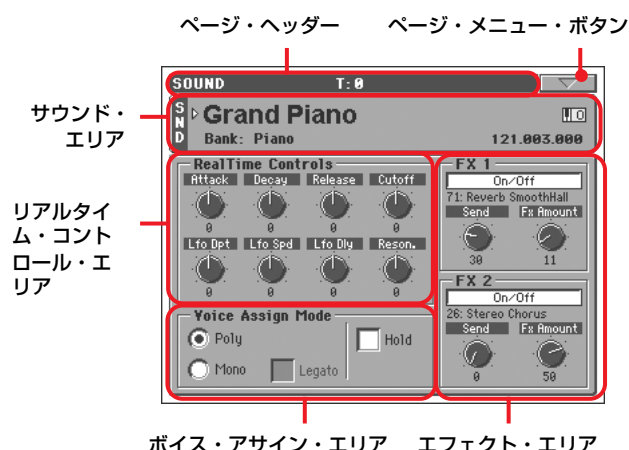
- 通常のサウンド。ピアノ、ストリングス、ベースなど、通常の楽器のサウンドです。
- ドラム・キット。キーボードの各ノートに異なる楽器が割り当てられるドラムやパーカッションのサウンドです。ドラム・キットは、DRUM & PERC バンクや USER DK バンクにあります。
- デジタル・ドローバー。非常に複雑な構造と特殊な用途を持つサウンドです。詳細については、6 ページ“デジタル・ドローバー・ページ”を参照してください。

MENU キーを押してエディット画面を表示させる前に、エディットまたは作成したいタイプのプログラムを選択してください。

Note: ドラム・キットのあるノートには **DRUM** アイコンが表示されています。

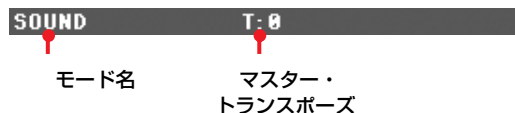
メイン・ページ

SOUND キーを押すと、Sound モードのメイン・ページを表示します。



ページ・ヘッダー

現在のモードとトランスポーズを表示します。



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上の TRANSPOSE キーで変更することができます。

ページ・メニュー・ボタン

ここにタッチして、メニューを表示します。詳細については、29 ページ“ページ・メニュー”を参照してください。



サウンド・エリア

ここに、サウンドの基本的な情報を表示します。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウを表示します。

サウンド名

キーボード・トラックに割り当てられているサウンド。

サウンド・バンク

現在のサウンドが属しているバンク。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です (Bank Select MSB、Bank Select LSB、プログラム・チェンジ)。

- CC00 選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 00 メッセージ (バンク・セレクト MSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
- CC32 選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 32 メッセージ (バンク・セレクト LSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
- PC このセクションでは、選択したサウンドのプログラム・チェンジ (PC) メッセージの値を表示します。値は、0 ~ 127 の標準的な MIDI ナンバリング・フォーマットに従っています。

Note: 一部のメーカーでは、1 ~ 128 のナンバリング方式を採用しています。このタイプの音源に本機を接続すると、PC 値を 1 ずつ増やします。

トランスポーズ・アイコン

オクターブ・トランスポーズ値です。この値を変更するには、パネルの UPPER OCTAVE キーを押します。

リアルタイム・コントロール・エリア

このエリアのコントロールを使用すると、各トラックに割り当てられたサウンドの主なパラメーターをエディットできます。いずれかにタッチし、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変更します。

Note: エディットしたすべての値がサウンドのオリジナル値に相対的に影響します。

Note: ページ・メニューの "Write Sound" コマンドを選択する際、リアルタイム・コントロールをエディットすると、現在のパラメーター値をサウンドとともに保存します。保存後、リアルタイム・コントロールは初期値の位置に戻ります。

Note: 異なるサウンドを選んだときは、リアルタイム・コントロールの値は自動的に 0 になります。

- Attack アタック・タイムです。サウンドがゼロ (キーを弾いた瞬間) から最大レベルに上がるまでの時間を示します。
- Decay ディケイ・タイムです。最後のアタックのレベルからサステインが始まるまでの時間を示します。
- Release リリース・タイムです。サウンドがサステインからゼロになるまでの時間を示します。リリースは、キーを離すとトリガーされます。
- Cutoff フィルターのカットオフです。サウンドの明るさを設定します。
- Lfo Dpt ビブラート (LFO) のかかり具合を調整します。
- Lfo Spd ビブラート (LFO) の早さを調整します。
- Lfo Dly サウンドにビブラート (LFO) をかけはじめる時間を調整します。
- Reson. カットオフ周波数付近の倍音の成分の調整をすることで音にくせを付けます。

ボイス・アサイン

Poly

ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono

モノフォニックで発音します。サウンドは一度に 1 音しか発音しません。

Legato

このパラメータは、Mono を選んだときに有効です。

Note: チェックを付けした場合、サウンドや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

チェック レガートがオンになります。複数のノート・オン・イベントが発生した場合、最初のノート・オンでサウンドがリトリガーされ、それ以降のノート・オンではリトリガーされません。

レガートがオンの場合、複数のノート・オンによる発音のリトリガーは起こりません。1 つのノートがオンになっている状態で、別のノートがオンになると、最初のノートは発音を続けます。オシレーター・サウンド、エンベロープ、LFO はリセットされず、オシレーター・ピッチのみを更新します。この設定は、管楽器やアナログ・シンセサイザーのサウンドに対して効果的です。

チェックなし

レガートがオフになります。ノート・オン・イベントが発生するたびに、ノートはリトリガーされます。

レガートがオフの場合、複数のノート・オンによる発音のリトリガーは、そのノート・オンごとに起こります。オシレーター・サウンド、エンベロープ、LFO は、サウンドの設定に従ってリセット (およびリトリガー) されます。

Hold

鍵盤のキーを離した後も、音色を持続させるときにチェックを付けます。

エフェクト・エリア

Sound モードでは、サウンドは、A ~ D のエフェクトではなく、独自のエフェクトを使用します。2 つのエフェクト・プロセッサー (FX1 と FX2) を使用できます。

On/Off ボタン

エフェクトの使用をオン (反転表示)、オフで切り替えます

Note: エフェクトのパラメーターをエディットすると、この設定は自動的にオンになります。

Note: エフェクト 1 と 2 の両方をオフにすると、サウンドの設定を保存したときエフェクト・センドの値が 0 になります。

選択しているエフェクト

エディット不可。対応する FX プロセッサーに割り当てられたエフェクトを示します。エフェクトを変更する場合は、28 ページ "Effects: FX1"、"Effects: FX2" を参照してください。

Send

エフェクトに送るサウンド・レベル (ドライ音) を調節します。

Fx Amount

ドライ音に加えられるエフェクト音量を調整します。

デジタル・ドローバー・ページ

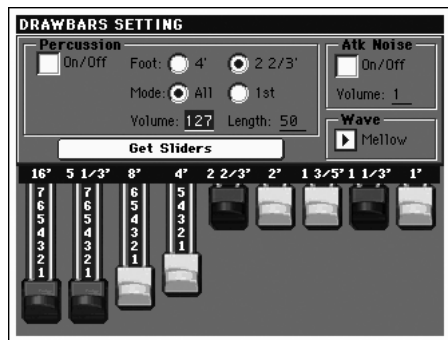
デジタル・ドローバーは、通常のサウンドとは異なります。パラメーターは、新しいサウンドとして保存されませんが、パフォーマンスに保存できます。そのため、デジタル・ドローバー・ページにアクセスすると、MENU キーは無効になります。

Note: Style Play モードや Backing Sequence モードでは、デジタル・ドローバー・サウンドがキーボード・トラックに 1 つ、スタイル・トラックに 1 つ使用可能です。パフォーマンスに保存してください（取扱説明書の Style Record モード “Write Performance ダイアログ・ボックス” 参照）。

Note: Song Play モードでは、デジタル・ドローバー・サウンドがキーボード・トラックに 1 つ、ソング・トラック 1～8 に 1 つ、ソング・トラック 9～16 に 1 つあります。

Note: Sequencer モードでは、デジタル・ドローバー・サウンドがソング・トラック 1～8 に 1 つ、ソング・トラック 9～16 に 1 つあります。

DIGITAL DRAWBARS パンクを選択すると、デジタル・ドローバー・ページが表示され、選択したトラックに現在の設定が割り当てられます。



設定をエディットするには、フットにタッチし、TEMPO/VALUE ダイアルを回して値を変更します。

各フットは、パイプ・オルガンのパイプの長さを示しており、さまざまな長さのパイプによってサウンドが作られます。パイプを長くすると、サウンドは低くなります。そのため、16' ドローバーではサウンドのピッチが最も低く、1' のドローバーではサウンドのピッチが最も高くなります。

Percussion

オルガン・サウンドのアタック部分にパーカッション（打楽器的）な音をつけます。

On/Off

このパラメーターで、パーカッションをオンまたはオフにします。

Foot

パーカッションのレジスターを選択します。

4' 4' のフットにパーカッションが加わります。

2²/3' 2²/3' のフットにパーカッションが加わります。

Mode（パーカッション・モード）

押さえた複数ノートの最初のノートに対してパーカッション・サウンドをトリガーするか、すべてのノートに対してパーカッション・サウンドをトリガーするかを指定します。

All コードのすべてのノートにパーカッシブなアタックを加えます。

1st コードまたは押さえた複数のノートの第一音にパーカッシブなアタックを加えます。パーカッションをリトリガーするには、すべてのノートを離します。

Volume（パーカッションのボリューム）

パーカッシブ・サウンドのレベルです。

0～99 レベルを設定します。

Length（パーカッションの長さ）

パーカッシブ・サウンドのディケイ・スピードです。

0～99 ディケイ・タイムを設定します。

Atk Noise（アタック・ノイズ）

On/Off

パーカッシブ・アタックのノイズをオンまたはオフにします。

Volume

アタック・ノイズのレベル（0～7）です。

Wave（ドローバーの波形）

ドローバーの波形です。

Mellow まろやかな響きの波形を作り出します。

Hard 鋭い響きの波形を作り出します。

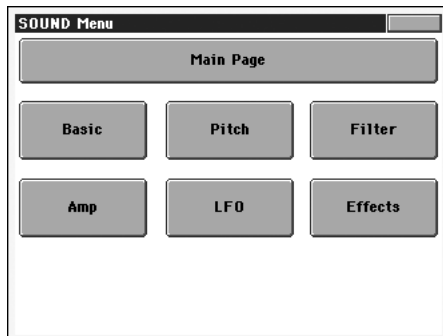
エディット・メニュー

Sound モードどのページからでも、パネルの MENU キーを押すと、Sound モードのエディット・メニューを表示します。メニューにタッチして、Sound モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

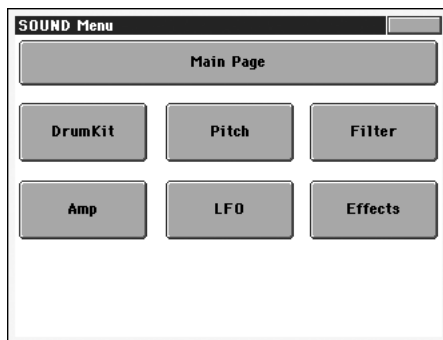
エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻る場合は、EXIT キーまたは SOUND キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンにタッチして戻ることもできます。

各エディット・ページにいたときは、MENU キーを押すと、エディット・メニュー画面に戻りますが、EXIT キーか SOUND キーを押すと Sound モードのメイン・ページに戻ります。

- 通常のサウンドを選択したとき



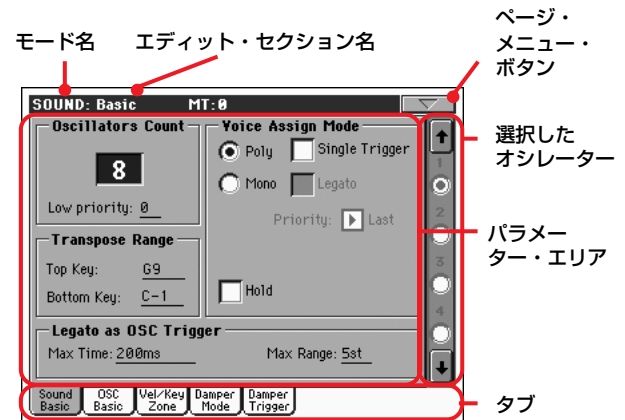
- ドラム・キットを選択したとき : Basic セクションが DrumKit セクションに変わります



メニューの中の各ボタンにタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

エディット・ページの構成

すべてのエディット・ページで、共通に表示されているパラメータが存在します。



モード名

現在 Sound モードであることを表示します。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。

このセクション名は、メニュー画面のボタンのうちの 1 つと一致しています (4 ページ “メイン・ページ” 参照)。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー (29 ページ) を表示します。

選択したオシレーター

ボタンにタッチして、エディットするオシレーターを選択します。

パラメーター・エリア

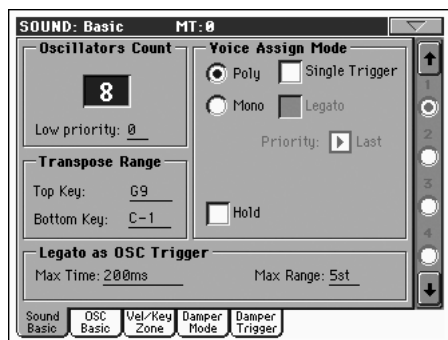
ページごとに、さまざまなパラメーターがあります。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、8 ページからのセクションごとの説明を参照してください。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Basic: Sound Basic

基本的なオシレーター設定、使用オシレーターの数、最大同時発音数など、サウンドの基本設定を行うページです。



Oscillator Count

Oscillators Count

サウンドが使用するオシレーター数（1 から 16）を設定します。最大同時発音数の合計は、サウンドが使用するオシレーターの数によって異なります（1 つのオシレーターの場合、最大同時発音数は 120 音）。

Note: グランド・ピアノをエディットしている場合、ダンパー・ペダルを踏むと、オシレーター 10 ～ 15 のみが聞こえます。

Low priority

多くのオシレーター使ったサウンドで演奏すると、最大発音数を超える場合があります。この場合、最も高い番号のオシレーターのいくつかをオフにすることで、サウンドの同時発音数を一時的に変更することができます。

- 0 いずれのオシレーターもオフにしません。
- 1 必要なときに、最も高い番号のオシレーターを 1 つオフにします。
- 2 必要なときに、最も高い番号のオシレーターから 2 つオフにします。
- [n]...16 必要なときに、最も高い番号のオシレーターから [n] 個をオフにします。

Voice Assign Mode

Poly/Mono

サウンドのポリフォニーを設定します。

- Poly ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。
- Mono モノフォニックで発音します。サウンドは一度に 1 音しか発音しません。

Single Trigger

“Voice Assign Mode” の設定を Poly にしたときに有効です。

チェック 同じ鍵盤を連打すると、音は 1 回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

チェックなし 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

Legato

“Voice Assign Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。これは、Sound モードのメイン・ページと同じものです。詳細については、5 ページ “Legato” を参照してください。

Priority

“Voice Assign Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。複数のノートと同時に弾いたときに、どのノートが優先されるかを指定します。

- Low 低音を優先します。
- High 高音を優先します。
- Last 後着（最後に弾いた音）を優先します。

Hold

鍵盤のキーを離した後も、音色を持続させるときにチェックを付けます。

Transpose Range

Top Key/Bottom Key

トランスポーズの範囲を設定します。この範囲内で、ノートをトランスポーズします。この範囲外のノートはトランスポーズされません。サウンドをトランスポーズする際に、RX サウンドもトランスポーズされないようにする場合に便利です。

Note: どのオシレーターに割り当てられた RX ノイズもトランスポーズ範囲からはずれるように上限キーと下限キーの値を設定してください。例えば、ある RX ノイズを OSC1 で G7 に割り当て、別の RX ノイズを OSC2 で A7 に割り当てている場合、“Top Key” の値は F#7（一番低い RX ノイズのすぐ下のキー）より高くならないように設定します。

Legato as OSC Trigger

このセクションのパラメーターは、ノートがレガートで（前のノートから切れ目なく）演奏される場合を対象としており、サウンド全体（すべてのオシレーター）で機能します。

Max Time

ノート間の切れ目がこの時間以内であれば、レガートと認識されます。コード内の一部のノートがレガート、別のノートがスタッカートで演奏されないようにしたい場合に便利です。

- 1...999 ms ノート間の切れ目がこの値以内であれば、レガートと認識されます。コードを演奏する場合は通常、15 ミリ秒程度が適切です。

Max Range

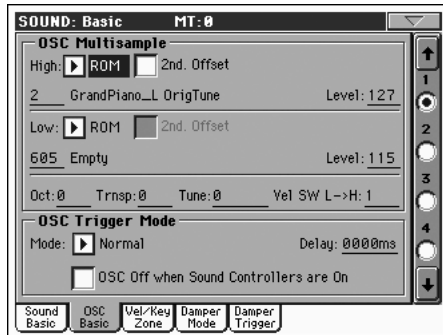
レガートと認識されるノート間の間隔（半音単位）です。この値より広がると、ノートはスタッカートと見なされます。これは、ノート間が狭い場合にのみレガートが可能で、あまり広がるとレガートできない一部のアコースティック楽器の特性を踏まえたものです。

例えば、このパラメーターを 5 st に設定し、“Nylon Guitar DNC” というサウンドを弾いてみてください。5 半音以上離れていない複数のノートをレガートで演奏すると、レガートが滑らかに発音されます。5 半音より離れると、レガートによる滑らかなつながりが失われます。

- 1...127 st レガートが有効な範囲（半音単位）です。

Basic: OSC Basic

16 個のオシレーターごとに、サウンドの基となるマルチサンプルを選択できます。各オシレーターは、1 つまたは 2 つのマルチサンプルを使用できます。各マルチサンプルは、High レイヤーまたは Low レイヤーに割り当てられます。



OSC Multisample

High/Low

このパラメーターで、High レイヤーおよび Low レイヤーごとに異なるマルチサンプルを選択します。ベロシティの値で、2 つのマルチサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、High レイヤーのマルチサンプルと Low レイヤーのマルチサンプルごとに設定できます。

High ポップアップ・メニューおよび Low ポップアップ・メニューで、バンク（ROM または RAM）を選択します。その下にある数字のフィールドでは、選択したバンク内のマルチサンプルを選択します。数字フィールドの右側に、サウンド名を表示します。

High レイヤー用に選択したマルチサンプルは、“Basic: Vel/Key Zone” パラメーターの値よりも高いベロシティでトリガーされます（11 ページ参照）。ベロシティ・スイッチを使用しない場合は、スイッチの値を 001 に設定し、High マルチサンプルのみを選択します。

ROM 工場出荷時のバンクです。フラッシュ ROM メモリーのファクトリー領域には、マルチサンプル（プリセット・マルチサンプル）が 604 種類あります。

RAM RAM から読み取られる RAM マルチサンプルで、ユーザーがロードまたは作成したものです。

Note: RAM マルチサンプルに基づいて新しいサウンドを作成する場合、RAM サンプルを本体 SSD-S メモリー（表示されない PCM フォルダー）からロードする必要があります。起動時または専用コマンドでの PCM サンプルのロードについては、取扱説明書の Media モード、プリファレンス・ページの “Load PCM ボタン” および “PCM Autoload” を参照してください。

サウンドを選択できる状態になっており、名前が画面に表示されていても、サンプルがロードされなかった場合、サウンドは聞こえません。

Note: それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

2nd Offset

マルチサンプルの再生を開始するポイントを指定します。一部のマルチサンプルでは、このパラメーターを利用できません。

チェック あらかじめマルチサンプルごとに決められたオフセット用の位置からスタートします。

チェックなし マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

Level

マルチサンプルのレベルを設定します。

0...127 マルチサンプルのレベル

Note: マルチサンプルによっては、このパラメーターを高く設定すると、コード演奏時にサウンドがひずむおそれがあります。この場合は、レベルを下げてください。

Pitch/Velocity Switch

Octave

選択したオシレーターのピッチをオクターブ単位で調整します。マルチサンプルの通常のオクターブは「0」です。

− 2... + 1 オクターブ単位でトランスポーズします。

Transpose

選択オシレーターの音程を半音単位、± 1 オクターブの範囲で設定します。

− 12... + 12 半音単位でトランスポーズします。

Tune

サンプルのピッチをセント（100 セントで半音）単位、± 1 オクターブの範囲で設定します。

− 1200... + 1200

セント単位でピッチを微調整します。

Vel SW L->H (Velocity Multisample Switch Low-High)

これは、選択したオシレーターの High レイヤーと Low レイヤーを分けるベロシティ値です。この値よりも強く押したノートは、High 設定のマルチサンプルで演奏されます。

OSC Trigger Mode

選択したオシレーターをトリガーするための条件を設定します。例えば、“Normal” のオシレーターは常に機能していますが、“Legato” のオシレーターはノートがレガートで演奏された場合にのみ機能します。

Mode

選択したオシレーターを発音するためのトリガーです。

Normal キーを押している間は常にオシレーターが発音します（“OSC Off when Sound Controllers are On” パラメーターにチェックをつけている場合を除く）。

Legato ノートが「レガート」で演奏された場合にのみオシレーターが発音します。レガートの発音には、“Sound Basic” ページで設定した、前のノートとの切れ目とピッチの間隔も考慮されます（上記 “Legato as OSC Trigger” 参照）。

Staccato 上記の設定と反対に、ノートが「レガート」で演奏されない場合にのみオシレーターが発音します。

Sound Controller 1

Sound Controller 1 としてプログラムされたスイッチ、フット・スイッチ、EC5 ペダルを使用した場合にのみオシレーターが発音します。コントローラーを踏んでから離すと、次のノートも、選択したオシレーターをトリガーします。踏んだままの場合、コントローラーを離すまでにオシレーターは機能し続けます。

Note: Sequencer モードや Sound モードでは、Assignable Switch 1 が自動的に Sound Controller 1 に割り当てられます。

Hint: 以下のサウンド・コントローラーと同じく、以降のノートに対して異なるニュアンスを有効にする場合に特に便利です。

Sound Controller 2

Sound Controller 2 としてプログラムされたスイッチ、フット・スイッチ、EC5 ペダルを使用した場合にオシレーターが発音します。

Note: Sequencer モードや Sound モードでは、Assignable Switch 2 が自動的に Sound Controller 2 に割り当てられます。

Sound Controller Y +

ジョイスティックで使します。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分（値 64）より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#01（モジュレーション）のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Sound Controller Y -

ジョイスティックで使します。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分（値 64）より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#02（プレス・コントローラー）のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Cycle 1 このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。例えば、Oscillator 1、2、4 に Cycle 1 トリガー・モードが割り当てられている場合、以下のノートによって Oscillator 1、2、4 という順にトリガーされ、再び Oscillator 1 に戻ります。

Hint: これは、複数の異なるサウンド・ニュアンスをトリガーしたり、ベクター・シンセサイザーのようなサウンド・シーケンスを作成したりする場合に特に便利です。

Cycle 2 Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。ただし、Cycle 1 とは異なるオシレーターのグループに対して、Cycle 1 と並行して使します。Cycle 1 トリガー・モードと Cycle 2 トリガー・モードを使用すると、ステレオ・マルチサンプルをサイクルできます。

Random Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターはサイクルで演奏します。ただし、割り当てたグループ内で、複数のオシレーターがランダムに機能します。

After Touch Trigger On

90 以上の値のアフタータッチ・メッセージを受信すると、オシレーターがトリガーされます。ペロシティの値は、最新のノート・オン・メッセージと同じです。アフタータッチの値がゼロになると、オシレーターは停止します。

Hint: 以下のトリガーと同じく、ノートの再生中にハーモニクスまたはグロールを鳴らすような場合に特に便利です。

Y + Trigger On

ジョイスティックで使します。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分（値 64）より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#01（モジュレーション）のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Y - Trigger On

ジョイスティックで使します。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分（値 64）より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#02（プレス・コントローラー）のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Delay

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。KeyOff にすると、ノート・オフで発音します。ハーブシコードの鍵盤を離れた時に聞こえるカチッという音を作りたいときに便利です。この場合は、21 ページ “Sustain” を 0 に設定してください。

Key Off キーボードを離すと発音します。

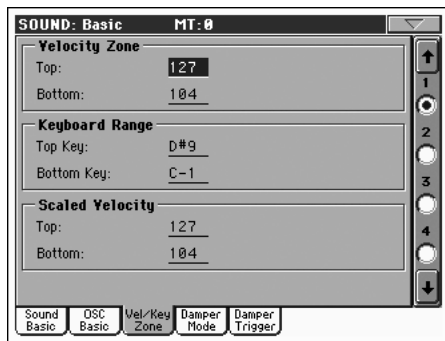
0...5000ms ミリ秒単位のディレイです。

OSC Off when Sound Controllers are On

サウンド・コントローラーの動作を「そのまま反映」します。このパラメーターにチェックをつけると、サウンド・コントローラー（Sound Controller 1、Sound Controller 2、Sound Controller Y +、Sound Controller Y -）のいずれかが 1 つが有効になっている場合、現在のオシレーターは機能しません。“Normal”、“Legato”、または “Staccato” モードの（つまり、サウンド・コントローラーとしてプログラムされたスイッチ、フット・スイッチ、EC5 ペダル、ジョイスティックを使ってオフにできる）オシレーターに適用する必要があります。

Basic: Vel/Key Zone

選択オシレーターのノートやベロシティによる発音範囲を設定します。



Velocity Zone

選択オシレーターのベロシティによる発音範囲を設定します。

Note: Top の値より大きい値を Bottom に設定することはできません。また、Bottom より小さい値を Top に設定することはできません。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

Keyboard Range

選択オシレーターのノートによる発音範囲を設定します。

Note: Top より大きいノートを Bottom に設定することはできません。また、Bottom より小さいノートを Top に設定することはできません。

C-1...G9 割り当てられたノートです。

Scaled Velocity

オシレーターが受信するベロシティ値の範囲を設定できます。

“Velocity Zone” 機能（上記参照）を使用すると、オシレーターの発音は範囲内（10～20 など）に制限します。関連するサンプルをトリガーするときに、ダイナミクスが弱くなる可能性があります。

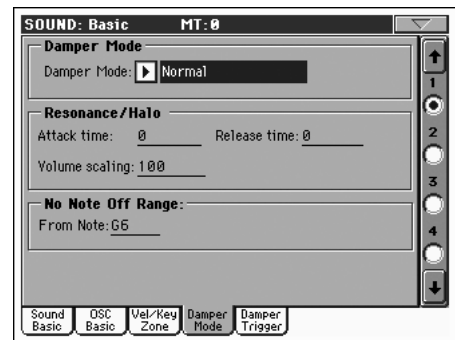
このパラメーターに別の値を割り当てると、制限された範囲が広がります（例えば、下限値 10 を “Scaled Velocity” の値 0 に変換し、上限値 20 を “Scaled Velocity” の値 127 に変換することが可能です）。下限値と上限値の間の値は、それによって自動的に調整します。

そのため、10～20 のベロシティ範囲にギターのフレット・ノイズを割り当て、ギターの RX サウンドを作ることができます。10～20 のダイナミクス値を受信すると、実際のベロシティ値が “Scaled Velocity” 値に拡張され、サウンドは大きくなります。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

Basic: Damper Mode

ダンパー・ペダルの動作や、レゾナンス / ハロー・エフェクトを設定したり、選択したオシレーターにノート・オフ・メッセージが送信されない範囲を指定したりします。



Damper Mode

各オシレーターのダンパー・モードをプログラムします。

Damper Mode

ダンパー・ペダルがどのように動作するかを指定します。

Normal 通常のダンパー・ペダルの動作です。つまり、踏んだままにすると、アコースティック・ピアノの長めの減衰音をシミュレートするように、ノートのディケイが引き伸ばされます。

Damper Off 選択したオシレーターでダンパー・ペダルが無効になります。

Hint: サウンドをトリガーするために、選択したオシレーターをダンパー・トリガー・ページで使用する場合は、“Damper Off” に設定します。サウンド “Harmonica DNC” にチェックをつけ、ダンパー・トリガーがどのように使用されるかを確認してください。

Resonance/Halo

ダンパー・ペダルによって、マルチサンプルが有効になります。通常はピアノのレゾナンス / ハロー・エフェクトで使用します。ノートの発音中にペダルを踏んだ場合、マルチサンプルが鳴ってから消えるまでのスピードや、マルチサンプルが到達可能なボリュームは、下記で設定する “Resonance/Halo” パラメーターの値に左右されます。

Hint: このダンパー・モードは、“Normal” モードよりもリアルですが、複数の声部を用いた場合は耳に届かない音が多くなります。そのため、ソロ・ピアノの演奏に特に適したモードと言えます。

Note: ハーフ・ペダリングの度合いによって、MIDI 経由で受信したダンパー・メッセージ（コントロール・チェンジ #64）と同様に、レゾナンス / ハロー・エフェクトのレベルを制御できます。

Repedaling “Normal” モードと同じ機能ですが、ノートを離してから（ノート・オフ・イベントが発生してから）ダンパー・ペダルを踏むと、ダンパー・ペダル・エフェクトが有効になります。この場合、ダンパー・エフェクトは、現在のリリース・レベルから始まり、ゆるやかなディケイ・カーブを描いて減衰していきます。

Warning: スタイルで任意のオシレーターに “Repedaling” を割り当てたサウンドを使用しないでください。サスティンをかけると、不協和音が生じるおそれがあります。例えば、“Grand Piano RX” は、スタイル・トラックで避けるべきサウンドです。

Resonance/Halo

“Resonance/Halo” ダンパー・モード（上記参照）を選択すると、有効になるレゾナンス / ハロー・エフェクトを設定できます。このパラメーターは、ノートの再生中にダンパー・ペダルを踏むと有効になるレゾナンス / ハローにのみ影響します。

Attack Time

ダンパー・ペダルを踏んでからレゾナンス / ハローが最大レベルに達するまでの時間です。

0...99 現在の Amp Env Attack（アンプ・エンベロープ・アタック）値を基準にしたアタック・タイムです。

Release Time

ダンパー・ペダルを離してからレゾナンス / ハローが消えるまでの時間です。

0...99 現在の Amp Env Release（アンプ・エンベロープ・リリース）値を基準にしたリリース・タイムです。

Volume Scaling

現在のサウンド・レベルを基準にしたレゾナンス / ハロー・エフェクトのボリュームです。現在のサウンド・レベルは、マルチサンプル・ボリューム、ベロシティ値、現在の Amp Env（アンプ・エンベロープ）値の合計で決まります。

0% ボリュームなしです。

1...100% 現在のサウンド・レベルをパーセントで表します。

No Note Off Range

From Note

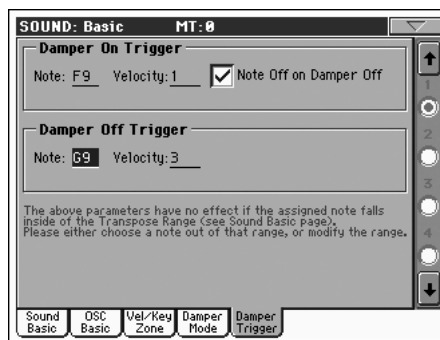
アコースティック・ピアノの場合と同じく、ダンパーは一定のピッチまでの弦のみを抑えます。そのピッチ以降は、ダンパーを常に踏んでいるのと同じことになります。

Note: このパラメーターは、ダンパー・モードが“Normal”の場合にのみ有効です。“Resonance/Halo”モードの場合は無効です。

C#-1...G9 ダンパーを常に踏んだ状態と同じ響きにする最初のノートです。アコースティック・ピアノの場合は、通常 G6 に設定します。

Basic: Damper Trigger

ダンパー・ペダルを踏むか離すとトリガーされるノートを設定します。このページのパラメーターは、1つのオシレーターではなくサウンド全体に機能します。



画面下部のメッセージで表示されるように、指定したノートが“Basic: Sound Basic”ページで設定した“Transpose Range”（8ページ“Transpose Range”参照）の範囲内に収まる場合、これらのパラメーターは無効です。ノートがその範囲よりも上か下にあるようにするため、範囲外のノートを選択するか、“Transpose Range”を変更します。

Transpose Range



Damper On Trigger

ダンパー・ペダルを踏む（ダンパー・オン・イベントが発生する）と、特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます（例えば、“Grand Piano RX”サウンドで、ペダルを踏む際のかすかなきしみ音を鳴らしたり、“Harmonica DNC”サウンドに、息を吹き込む音を加えたりできます）。

Note

特殊なダンパー・オン・サンプルの配置場所に注意してください。

Velocity

特殊なダンパー・オン・サンプルの固定ベロシティです。

Note Off on Damper Off

チェックをつけると、ダンパー・ペダルを離したときにダンパー・オン・サンプルの再生が停止します。

Damper Off Trigger

ダンパー・ペダルを離す（ダンパー・オフ・イベントが発生する）と、特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます（例えば、“Grand Piano RX”サウンドに、ペダルを離す際の音を加えることができます）。

Note

特殊なダンパー・オフ・サンプルの配置場所に注意してください。

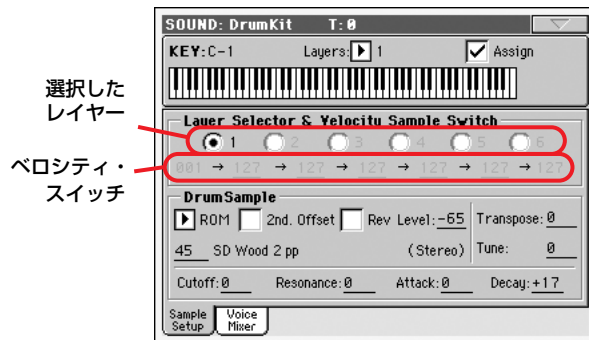
Velocity

特殊なダンパー・オフ・サンプルの固定ベロシティです。

DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)

このページは、ドラム・キットをエディットする際に表示します。キーおよびレイヤーごとに異なる打楽器を選択できます。

DRUM ドラム・キットで使用するオシレーターは 1 つだけです。



Key

Key

エディットするキーです。このパラメーターが選ばれているとき（反転表示）に、実際に鍵盤を弾いて設定できます。

Layers

選択したキーに割り当てられたレイヤーの数です。選択したレイヤーの数によって、さまざまな数のベロシティ・スイッチを設定できます。

Assign

サンプルをオン / オフします。

チェック サンプルが選択したキーに割り当てられます。

チェックなし サンプルは割り当てられません。次に高いキーに割り当てられたサンプルを代わりに使用します。

Layer Selector & Velocity Sample Switch

レイヤーの選択

このラジオ・ボタンで、エディットするレイヤーを選択します。選択可能なレイヤーは、“Layers”パラメーターの設定によって異なります。

ベロシティ・スイッチ

ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択ドラム・サンプル / キーのサウンドが切り替ります。ここで設定した値以上で弾いたときは、各レイヤーで設定したサウンドが発音します。

最初と最後のベロシティ値は、編集できません。常に 001 と 127 になります。

Drum Sample

ドラム・サンプル

各レイヤーのドラム・サンプルを選択できます。ベロシティの値で、使用可能なサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、各マルチサンプルごとに設定できます。

ポップアップ・メニューでは、バンク（ROM または RAM）を選択します。その下にある数字のフィールドでは、選択したバンク内のサンプルを選択します。数字フィールドの右側に、サンプル名を表示します。

現在のレイヤー用に選択したサンプルは、“ベロシティ・スイッチ”パラメーターの値よりも高いベロシティでトリガーされます（13 ページ参照）。ベロシティ・スイッチを使用しない場合は、選択したキーに 1 つのレイヤーのみを割り当て、サンプルを Layer 1 にのみ割り当てます。

ROM 工場出荷時のバンクです。フラッシュ ROM メモリーのファクトリー領域には、コルグが標準で提供しているサンプル（プリセット・サンプル）が 944 種類あります。

RAM RAM から読み取られる RAM サンプルで、ユーザーがロードまたは作成したものです。

Note: RAM サンプルに基づいて新しいドラム・キットを作成する場合、RAM サンプルを本体 SSD-S メモリー（表示されない PCM フォルダ）からロードする必要があります。起動時または専用コマンドでの PCM サンプルのロードについては、取扱説明書 Media モード、プリファレンス・ページの“Load PCM ボタン”および“PCM Autoload”を参照してください。

ドラム・キットを選択できる状態になっており、名前が画面に表示されていても、サンプルがロードされなかった場合、サウンドは聞こえません。

Note: それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

2nd Offset

サンプルの再生を開始するポイントを指定します。一部のサンプルでは、このパラメーターを利用できません。

チェック あらかじめドラム・サンプルごとに決められたオフセット用の位置からスタートします。

チェックなし ドラム・サンプル波形の先頭からスタートします。

Reverse

チェックをつけると、サンプルはリバース再生します。もともとループするように設定されているファクトリー ROM サンプルまたはユーザー（RAM）サンプルの場合、サンプルのループは解除され、一度だけリバース再生します。もともとリバース再生するように設定されているサンプルは、そのまま再生します。

チェック サンプルをリバース再生します。

チェックなし サンプルを通常再生します。

既存の RAM サンプルでリバース方法を有効にする方法

OS バージョン 1.60 以降で作成したサンプルの場合、リバース機能はすぐに有効になります。既存のサンプルでリバースを有効にするには、以下の手順に従います。

1. 旧サンプルを格納している .SET フォルダをロードします。
2. Sampling モードに入ります。
3. レコード・ページで、変換する既存のサンプルを選択します。
4. 何もエディットせずに、ページ・メニューの“Write”コマンドを選択し、サンプルを上書き保存します。
5. サンプルがステレオの場合、サンプルの L（左）と R（右）の両方を必ず変換してください。

Level

ドラム・サンプルのレベルを設定します。詳しくは、9 ページ “Level” をご覧ください。

Mono/Stereo 表示

エディット不可。 選択したドラム・サンプルがモノかステレオであるかどうかの表示です。

Transpose

選択したドラム・サンプルをトランスポーズします。選択キーのピッチを変更するときに使用するパラメーターです。

0 トランスポーズしません。
- 64... + 63半音単位でトランスポーズする値です。

Tune

割り当てられたサンプルの音程を微調整します。

0 オリジナル・チューニング
- 99... + 99
セント(半音の 100 分の 1)単位で微調整する値です。

Cutoff

選択サンプルに適用するフィルターのカットオフ周波数を設定します。

Resonance

選択サンプルに適用するフィルターのレゾナンスを設定します。

Attack

選択サンプルに対する EG の “Attack” のオフセット値です。

Decay

選択サンプルに対する EG の “Decay” のオフセット値です。

DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits)

ドラム・キットの各種設定を行います。ここではアサイン・モードやパン、エフェクト・センドの設定をします。



Key

13 ページ “Key” 参照。

Voice Assign Mode

Single Trigger

サンプルの発音の仕方を設定します。

チェック 同じ鍵盤を連打すると音が 1 回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

チェックなし 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

Exclusive Group

1 つのキーが発音するとすでに発音していた音が止みます。たとえばハイハットのクローズとオープンと同じグループに入れると、オープン・ハイハットが発音する時点でクローズの発音が停止します。

Off グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止みません。

1...127 選択キーをグループ化します。このキーを弾くと、同じグループの他のキーすべての音が止みます。次にグループ内の別のキーを弾くと、今まで発音していたキーの音が止みます。

Enable Note On Receive

ノート・オン (キー・オン) メッセージの受信を有効 / 無効にします。

チェック ノート・オン・メッセージを通常通り受信します。

チェックなし ノート・オン・メッセージが受信されないため、該当するキーは発音しません。

Enable Note Off Receive

ノート・オフ (キー・オフ) メッセージの受信を有効 / 無効にします。

チェック キーボードを離すとすぐに音が止みます。

チェックなし サンプルの最後まで発音が続きます。ノート・オフ・メッセージは無視します。

Mixer

Pan

選択キーのステレオ音像の定位を設定します。

Send FX1

選択キーの FX1 センド・レベルを設定します。

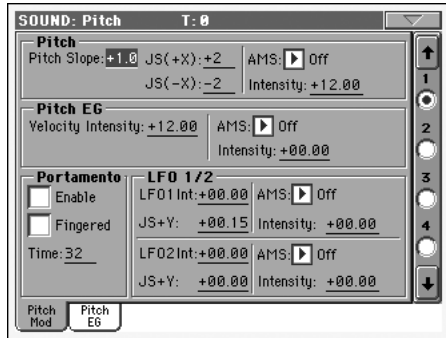
Send FX2

選択キーの FX2 センド・レベルを設定します。

Pitch: Pitch Mod

各オシレーターのパitch・モジュレーションを設定します。オシレーターごとのキー位置によるpitch変化や、pitchを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。またpitch EGによるpitch変化量や、オシレーターのLFO1、LFO2によるpitch変化量をコントロールします。

その他に、ポルタメントのオン/オフと、かかり方を設定します。

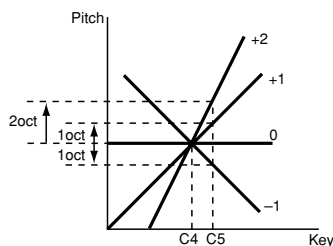


Pitch

Pitch Slope

通常は+ 1.0 に設定します。
+の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどpitchが高くなり、-の値を設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどpitchが低くなります。
0 に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。

図は“Slope”とpitchの関係を示しています。



- 1.0... + 2.0 pitch・スロープの値

Fixed Scale

このボタンがオン（反転表示）のオシレーターは、pitch・ベンドやサブ・スケールの設定は無効になります。

このとき、関係するパラメーターは、グレイ表示になって設定することができません。

これは、ノートによって異なるpitchになると困るノイズ（木管楽器のプレス・ノイズなど）をオシレーターに割り当てるときに役立ちます。

JS (+ X)

ジョイスティックを右側に傾けたときに、pitchをどれだけ変化させるかを設定します。12で1オクターブです。

例えば、+ 12 に設定してジョイスティックを右側に傾けると、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでpitchが変化します。

- 60... + 12半音単位の最大pitch変化量

JS (- X)

ジョイスティックを左側に傾けたときに、pitchをどれだけ変化させるかを設定します。12で1オクターブです。

例えば、- 60 に設定してジョイスティックを左側に傾けると、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音になるまでpitchが変化します。
これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

- 60... + 12 半音単位の最大pitch変化量

AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのpitchにモジュレーションをかけるソースを選びます (31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。0 に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。
例えば、“AMS”をJoystick + Y にしてジョイスティックを向こう側（奥側）へ傾けたとき、ここが+の値のときはpitchが上がり、-の値のときはpitchが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。

- 12.00... + 12.00 パラメーター値

Pitch EG

pitch EG（エンベロープ・ジェネレーター）は、すべてのオシレーターに固有のものです。

Velocity Intensity

16 ページ “Pitch: Pitch EG” で設定したpitch EGによるモジュレーションの深さと方向を設定します。12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

- 12.00... + 12.00 パラメーター値

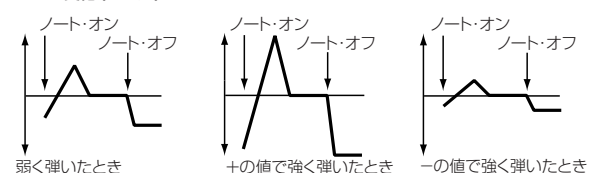
Pitch EG AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのpitch EGにモジュレーションをかけるソースを選びます (31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Pitch EG Intensity

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS”をVelocityに設定し、この値を+ 12.00にすると、±1オクターブの範囲でpitch EGによるpitchの変化量をベロシティでコントロールします。弱く弾くほどpitch変化がpitch EGの設定レベルに近づきます。

pitchの変化(レベル)



(Intensity (Pitch EG) による設定)

Note: “Intensity” (pitch EG)、“AMS”によるそれぞれの設定の加算で、pitch EGによるpitch・モジュレーションの深さと方向が決定します。

Portamento

Enabled

ポルタメント（ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する）効果のオン（チェック）/ オフと、かかり方を設定します。

Note: CC#65（ポルタメント SW）受信時も効果がかかります。

Fingered

このパラメーターは、ポルタメント効果が各ノートごとにリスタートする（チェック）、しないの設定をします。

Time

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

000...127 MIDI 値で表したポルタメント・タイムです。

LFO 1/2

選択オシレーターの LFO1/2 のモジュレーション・パラメーターを設定します。

LFO 1 (LFO 2) Int

26 ページ “LFO: LFO1”、27 ページ “LFO: LFO2” によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00 にすると、最大で ± 1 オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。－の値のときは LFO 波形は逆相になります。

－ 12.00... + 12.00 効果の深さと方向の値

JS + Y

ジョイスティック + Y 方向（奥: 向こう側）に傾けたときの LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

設定した値が大きいと、ジョイスティックを + Y（奥）方向に傾けたときに得られる LFO1 によるピッチ・モジュレーションが深くなります。12.00 にすると最大 ± 1 オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。－の値のときは LFO 波形は逆相になります。

－ 12.00... + 12.00 ジョイスティックによる効果の深さ

AMS (Alternate Modulation Source)

LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選びます（31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照）。

Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。0 に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00 にすると最大 ± 1 オクターブの LFO1 によるピッチ・モジュレーションがかかります。－の値のときは LFO は逆相になります。

例えば、“AMS” を Joystick + Y にしてジョイスティックを傾けると、ここが + の値のときは LFO1 によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、－の値のときは逆相でかかります。

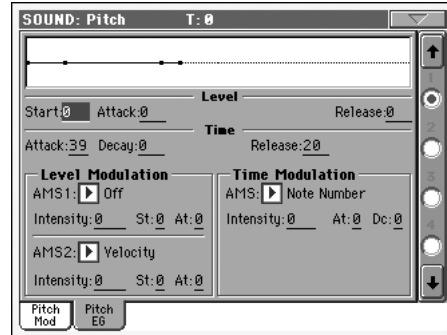
“LFO1 Int”、“JS + Y”、“AMS” によるそれぞれの設定の加算で、LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

－ 12.00... + 12.00 パラメーター値

Pitch: Pitch EG

オシレーターに、ピッチの時間的変化を与えるピッチ EG を設定します。

ここで設定した EG のオシレーターのピッチへの深さは、15 ページ “Pitch EG Intensity” で調整します。



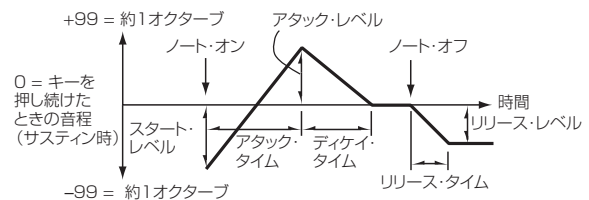
ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、ピッチのエンベロープの表示です。

Level

ピッチが変化する量を設定します。実際の変化量は後述の “Intensity (AMS1/2 Intensity)” の設定によって異なります。例えば、“Intensity” が + 12.00 のとき、“Level” が + 99 で 1 オクターブ上がり、－ 99 で 1 オクターブ下がります。

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity = +12.00 のとき)



Start

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

－ 99... + 99 パラメーター値

Attack

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

－ 99... + 99 パラメーター値

Release

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

－ 99... + 99 パラメーター値

Time

ピッチが変化する時間を設定します。

上記のダイアグラムを参照してください。

Attack

ノート・オン時からアタック・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

– 99... + 99 パラメーター値

Decay

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

– 99... + 99 パラメーター値

Release

ノート・オフ時からリリース・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

– 99... + 99 パラメーター値

Level Modulation

ピッチEGの変化（レベル）（AMS=JS-Y/Velocity, Intensity=+値）



AMS1/2

ピッチ EG の“Level” をコントロールするソースを選びます（31 ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照）。

Intensity (AMS1/2)

“AMS1” の効果の深さと方向を設定します。0 のとき“Start”、“Attack”、“Release” で設定したレベルで動作します。

例えば、“AMS1” が Joystick + Y のとき、ジョイスティックを向こう側に傾けることで、ピッチ EG の“Level” を変化させることができます。“Intensity” の絶対値を大きくするほど、ジョイスティックを離れたときのピッチ EG のレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing) で設定します。鍵盤を離すとピッチ EG の設定レベルになります。

また、“AMS1” が Velocity のときは、“Intensity” の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチ EG のレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing) で設定します。弱く弾くほど、ピッチ EG の設定レベルに近づきます。

– 99... + 99 パラメーター値

St (Start Level Swing)

“AMS1/2” による“Start”レベルの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、+で EG レベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

At (Attack Level Swing)

“AMS1/2” による“Attack”レベルの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、+で EG レベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

Time Modulation

ピッチEGの変化（タイム）（AMS=Velocity, Intensity=+値）



AMS (Alternate Modulation Source)

ピッチ EG の“Time” をコントロールするソースを選びます。31 ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照

Intensity (AMS Intensity)

“AMS” の“Time” への効果の深さと方向を設定します。0 にするとピッチ EG のタイムは“Attack”、“Decay”、“Release” で設定した値になります。

EG タイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。

ここの値を 16、33、49、66、82、99 にすると、それぞれの設定 EG タイムは最大で 2、4、8、16、32、64 倍（または、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64 倍）にすることができます。

例えば、“AMS” が Velocity のとき、“Intensity” の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチ EG の“Time” の変化幅が大きくなります。変化の方向は“At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing) で設定します。弱く弾くほど、ピッチ EG の設定タイムに近づきます。

– 99... + 99 パラメーター値

At (Attack Time Swing)

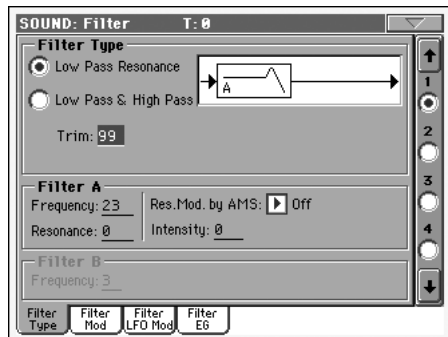
“AMS” による“Attack”タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Dc (Decay Time Swing)

“AMS” による“Decay”タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Filter: Filter Type

オシレーターが使用するフィルターを設定するページです。レゾナンス付き 24dB/oct ローパス・フィルター、または 12dB/oct ローパス・フィルターと 12dB/oct ハイパス・フィルターをシリーズ接続したものが選択できます。



Filter Type

選択オシレーターのフィルターのタイプ（レゾナンス付きローパス・フィルターまたはローパス+ハイパス・フィルター）を選択します

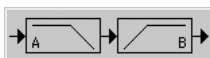
Low Pass Resonance

ローパス・フィルターを選んだとき、フィルター A のみが有効になります。



Low Pass & High Pass

ローパスとハイパス・フィルターを選んだとき、フィルター B も有効になります。



Trim

選択オシレーターから出力された音声信号をフィルター A へ入力するレベルを設定します。

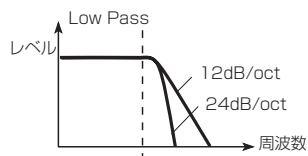
Note: この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

00...99 トリム・レベル

Filter A

Frequency

フィルター A のカットオフ周波数を設定します。



カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。
"Type" の Low Pass Resonance の方がカットのカーブが急峻です。

00...99 カットオフ周波数の値

Resonance

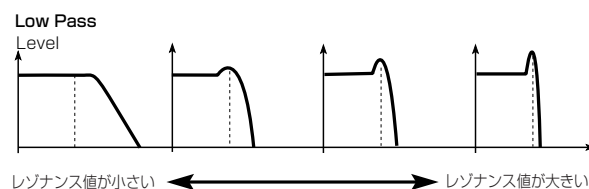
レゾナンスは "Frequency" で設定したカットオフ周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

00...99 レゾナンスの値。

Res. Mod. by AMS

"Resonance" のレベルをコントロールするソースを選びます (31 ページ "AMS (Alternate Modulation Source) リスト" 参照)。

レゾナンスによる効果



Intensity

"Resonance A" で設定したレゾナンス・レベルに対して、"AMS (Alternate Modulation Source)" による効果の深さと方向を設定します。

例えば Velocity を選択したとき、キーボード・ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

＋の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど "Resonance A" で設定した効果に近づきます。

－の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど "Resonance A" で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

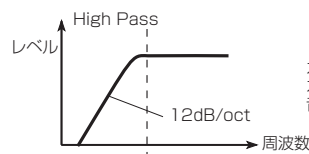
レゾナンスのレベルは "Resonance"、"Intensity" によるそれぞれの設定の加算で決まります。

－ 99... + 99 パラメーター値

Filter B

Frequency

フィルター B のカットオフ周波数を設定します。"Type" が Low Pass & High Pass のときに表示します。

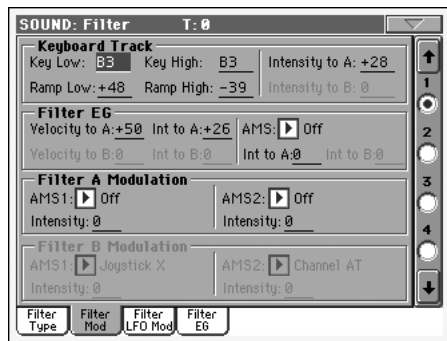


カットオフ周波数よりも低音域をカットするフィルターです。音を削ることで、音色を細くします。

00...99 カットオフ周波数の値

Filter: Filter Mod

フィルター（選択オシレーター用）のカットオフ周波数に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。



“Filter Type” が Low Pass Resonance のときは、フィルター B をエディットすることができません（グレイ表示）。

Keyboard Track

選択オシレーターのフィルターのカットオフ周波数に対するキーボード・トラックを設定します。カットオフ周波数が鍵盤の位置（音程）に沿って変化する動作は、“Key Low”、“Key High”、“Ramp Low”、“Ramp High”の各パラメーターで設定します。

Key Low/High

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Key Low” から “Key High” までの間では、フィルターの变化はありません。

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

C-1...G9 範囲の下限 / 上限

Ramp Low/High

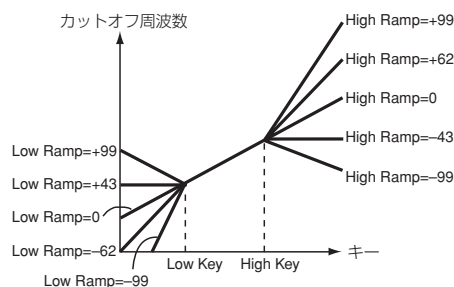
キーボード・トラックの傾きを設定します。

“Intensity to A”、“Intensity to B” を +50 に設定して、“Ramp Low” を -62、“Ramp High” を +62 にすると、カットオフ周波数の変化の傾きは鍵盤の位置（音程）と同じになります。従って “Resonance A” を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“Ramp Low” を +43、“Ramp High” を -43 にすると、カットオフ周波数は鍵盤の位置に左右されません。この設定は、鍵盤ごとにカットオフ周波数が変化しないようにするときに使用します。

- 99... + 99 傾きの値

以下のグラフは、鍵盤の位置（音程）と “Ramp” の設定（“Intensity to A” と “Intensity to B” が +50 のとき）によるカットオフ周波数の変化を示しています。



Tracking to A/B

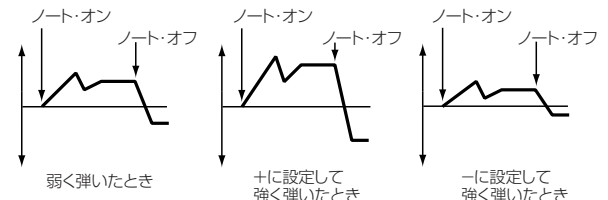
キーボード・トラックがかかりはじまるノート・ナンバーを設定し、フィルター A、B に対する変化の深さと方向をそれぞれ “Intensity to A”、“Intensity to B” で設定します。

“Key Low” から “Key High” までの間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置（音程）に沿って変化します。

- 99... + 99 パラメーター値

Filter EG

カットオフ周波数の変化



Velocity to A

フィルター A のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG (21 ページ “Filter: Filter EG” で設定) を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します。

+ の値にすると、強く弾くほどフィルター EG によるカットオフ周波数の変化が大きくなります。- の値にすると、強く弾くほど逆相の EG によるカットオフ周波数の変化が大きくなります。

- 99... + 99 “Velocity to A” パラメーターの値

Velocity to B

フィルター B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します（上記 “Velocity to A” 参照）。

- 99... + 99 “Velocity to B” パラメーターの値

Int to A (Intensity to A)

フィルター A のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向を設定します。

+ の値にすると、Filter EG の “Level”、“Time” パラメーターで設定する EG レベルが + の部分では音色が明るく（鋭く）なり、- の部分では暗く（鈍く）なります。

- の値にすると、Filter EG の “Level”、“Time” パラメーターで設定する EG レベルが + の部分では音色が暗く（鈍く）なり、- の部分では明るく（鋭く）なります。

- 99... + 99 パラメーター値

Int to B (Intensity to B)

フィルター B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向を設定します（上記 “Int to A (Intensity to A)” 参照）。

- 99... + 99 パラメーター値

AMS

フィルター A と B のカットオフ周波数に時間的变化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます (31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Int to A (Intensity to A)

“AMS” によるフィルター A への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については、前述の “Int to A (Intensity to A)” を参照してください。

Int to B (Intensity to B)

“AMS” によるフィルター B への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については、前述の “Int to A (Intensity to A)” を参照してください。

Note: “Velocity to A/B”, “Intensity to A/B”, “(AMS) Intensity to A/B” によるそれぞれの設定の加算で、フィルター EG による効果の深さと方向が決定します。

Filter A/B Modulation

Note: フィルター B のパラメーターは、18 ページ “Filter Type” が Low Pass & High Pass のときに表示します。

AMS1

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照。

Intensity

“AMS1” による効果の深さと方向を設定します。

“AMS1” が JS X のとき、ここを + の値にしてジョイスティックを右側に傾けるとカットオフ周波数上がり、左側に傾けると下がります。- の値にすると逆の動作になります。

この値は、フィルター A の “Frequency” の設定値へ加算します。

AMS2

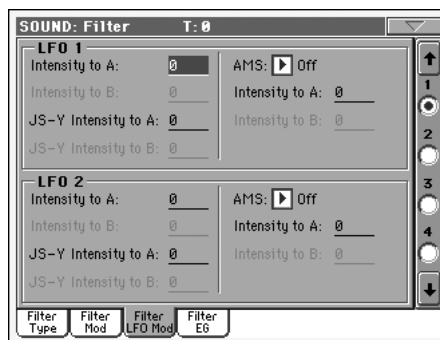
フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます (31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity

選択したソースによる効果の深さと方向を設定します (20 ページ “Intensity” 参照)。

Filter: Filter LFO Mod

フィルター (選択オシレーター用) のカットオフ周波数をフィルター LFO で周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。

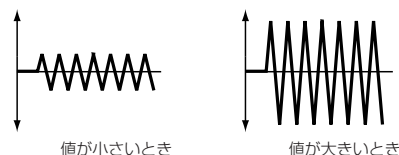


LFO 1

Intensity to A

LFO1 (26 ページ “LFO: LFO1” で設定) によるフィルター A のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。- の値にすると、逆相となります。

カットオフの変化



- 99... + 99 パラメーター値

Intensity to B

LFO1 によるフィルター B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します (上記 “Intensity to A” 参照)。

- 99... + 99 パラメーター値

JS - Y Intensity to A

ジョイスティックを - Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター A のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを - Y (手前) 方向に傾けたときのフィルターへの LFO1 の効果が大きくなります。

- 99... + 99 パラメーター値

JS - Y Intensity to B

ジョイスティックを - Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター B のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します (上記 “JS - Y Intensity to A” 参照)。

AMS (Filter LFO1 Alternate Modulation Source)

フィルター A、B 両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます (31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity to A

“AMS” によるフィルター A に対する効果の深さと方向を設定します。例えば “AMS” がアフター・タッチのとき、設定した値が大きいほど、鍵盤を強く押したときの LFO1 による効果が大きくなります。

– 99... + 99 パラメーター値

Intensity to B

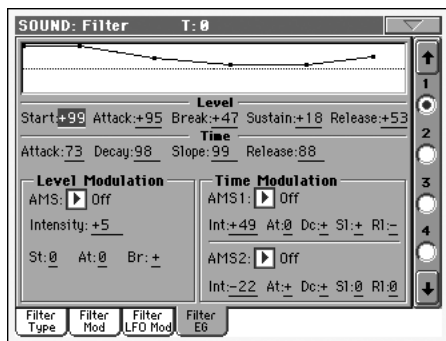
“AMS” によるフィルター B に対する効果の深さと方向を設定します（上記 “Intensity to A” 参照）。

LFO 2

LFO2（27 ページ “LFO: LFO2” で設定）によるフィルター A と B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。詳しくは前述の “LFO 1” をご覧ください。

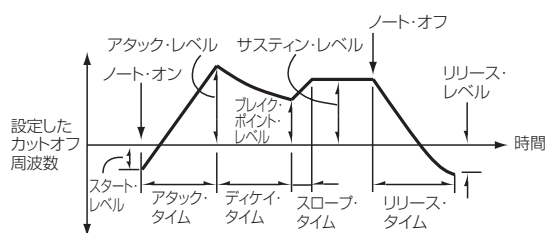
Filter: Filter EG

選択オシレーターのフィルター A、B のカットオフ周波数を時間的に変化させる EG を設定します。この設定がフィルターのカットオフ周波数に与える効果の深さは “Velocity”、“Intensity” パラメーターで設定します。



ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、フィルターのエンベロープの表示です。



Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。18 ページ “Filter Type” で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonance（レゾナンス付きローパス・フィルター）で、“EG Intensity” が+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく（鋭く）なり、-の値にすると音色が暗く（鈍く）なります。

Start

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

– 99... + 99 レベル値

Attack

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

– 99... + 99 レベル値

Break（ブレイク・ポイント・レベル）

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

– 99... + 99 レベル値

Sustain

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

– 99... + 99 レベル値

Release

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

– 99... + 99 レベル値

Time

フィルターの変化にかかる時間を設定します。

Attack

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

Decay

アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

Slope

ディケイ・タイムが終わったときからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

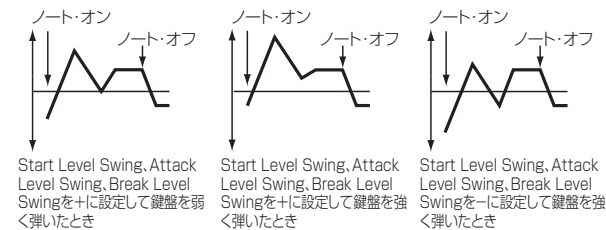
Release

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

Level Modulation

フィルターEGの変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



AMS

フィルターEGの“Level”をコントロールするソースを選びます (31ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

Intensity

“AMS”の効果の深さと方向を設定します。0にすると、“Frequency A (Cutoff Frequency A)”で設定したレベルで動作します。

例えば“AMS”がVelocityのとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Level Swing)を+、“Intensity”を+の値にすると、強く弾くほどEGレベルは上がり、-の値にすると、強く弾くほどEGレベルは下がります。

- 99... + 99 インテンシティの値

St (Start Level Swing)

“AMS”による“Start”の変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

At (Attack Level Swing)

“AMS”による“Attack”の変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Br (Break Level Swing)

“AMS”による“Break”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Time Modulation

フィルターEGの変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



AMS1/2

フィルターEGの“Time”をコントロールするソースを選びます (31ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

Int

“AMS1/2”の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1/2”がFlt KTr + / +のとき、キーボード・トラックの設定によってEGの“Time”パラメーターをコントロールします。+の値にすると“Ramp Low/High”が+の値の場合EGタイムは長くなり、“Ramp Low/High”が-の値の場合EGタイムは短くなります。変化方向は“At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing)、“Sl” (Slope Time Swing)、“Rl” (Release Time Swing)でそれぞれ設定します。

0にすると、“Frequency”で設定した時間で動作します。

“AMS1/2”がVelocityのとき、このパラメーターを+の値にすると、強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると、強く弾くほどEGタイムは短くなります。

- 99... + 99 インテンシティの値

At (Attack Time Swing)

“AMS1/2”によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Dc (Decay Time Swing)

“AMS1/2”によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Sl (Slope Time Swing)

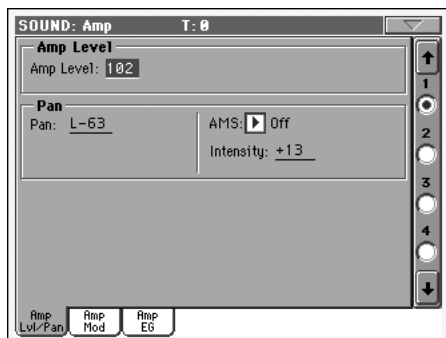
“AMS1/2”によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Rl (Release Time Swing)

“AMS1/2”によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Amp: Amp Lvl/Pan

選択オシレーターの音量とパンを設定します。



Amp Level

Amp Level

選択オシレーターの音量を設定します。

Note: プログラムの音量は、CC#7 (ボリューム)、CC#11 (エクスプレッション) の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとにCC#7とCC#11 をかけ合わせた値になります。グローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

0...127 音量値

Pan

Pan

選択オシレーターのパン（音の定位）を設定します。

DRUM ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパン（14 ページ “Pan” 参照）を設定してください。

Random ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

L001 左側に振り切ります。

C064 中央に定位します。

R127 右側に振り切ります。

Note: CC#10 (パンポット) の受信でコントロールできます。CC#10 の値が 0 または 1 で左に振り切り、64 でオシレーターごとの “Pan” の設定値、127 で右に振り切ります。グローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

AMS

パンを変化させるためのソースを選びます（31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照）。“Pan” の設定を基準にして変化します。

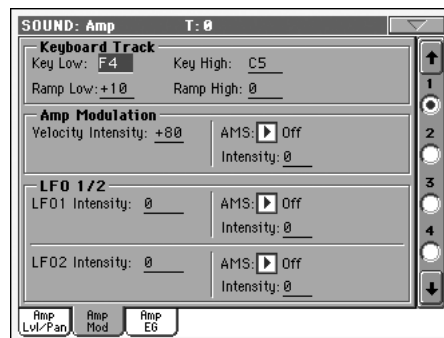
Intensity

“AMS” による効果の深さを設定します。例えば、“Pan” の設定値が C064 で、“AMS” が Note Number のとき、+ の値にすると C4 を境にしてノート・ナンバーが大きくなる（高音を弾く）ほどパンが右側に移動していき、小さくなる（低音を弾く）ほど左側に移動します。- の値にすると逆の動作になります。

- 99... + 99 パラメーター値

Amp: Amp Mod

各オシレーターのアンプに変化を与えて音量を変化させます。



Keyboard Tracking

選択オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。弾く鍵盤の位置による音量の変化を、“Key” と “Ramp” の各パラメーターで設定します。

Key Low/High

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Key Low” から “Key High” までの間では、音量の変化はありません。

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

C-1...G9 範囲の下限 / 上限

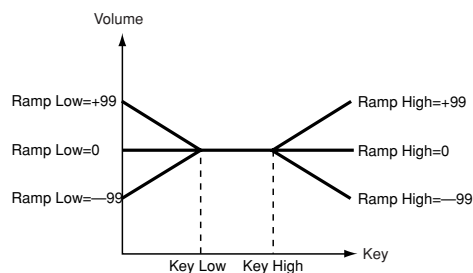
Ramp Low/High

キーボード・トラックの傾きを設定します。

“Ramp Low” を + の値にすると “Key Low” で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、- の値にすると音量は下がります。“Ramp High” を + の値にすると “Key High” で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、- の値にすると音量は下がります。

- 99... + 99 傾きの値

下図は弾く鍵盤の位置と “Ramp Low/High” の設定による音量変化の例です。:

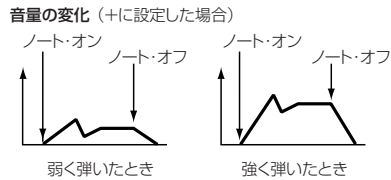


Amp Modulation

選択オシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定を行います。

Velocity Intensity

＋の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。また、－の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。



－ 99... + 99 インテンシティの値

AMS

選択オシレーターのアンプの音量をコントロールするソースを選びます (31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。Velocity は選択できません。

Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。実際の音量は、アンプ EG による音量変化に “Alternate Modulation” 等の値をかけ算したもので、アンプ EG の各レベルが小さいとオルタネート・モジュレーションによる変化のかかりも小さくなります。

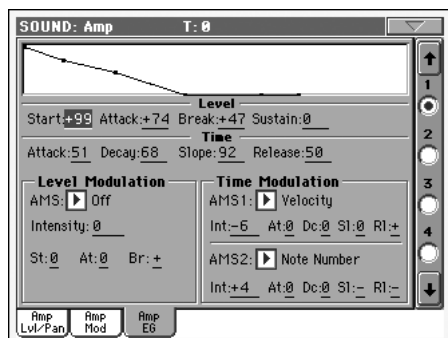
例えば “AMS” がアフタータッチのとき、このパラメーターを＋の値にして鍵盤を強く押し込むと、音量が大きくなります。ただし、すでに EG の設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。

このパラメーターを－の値にして鍵盤を強く押し込むと、音量は下がります。

－ 99... + 99 インテンシティの値

Amp: Amp EG

選択オシレーターの音量を時間的に変化させるパラメーターを設定します。

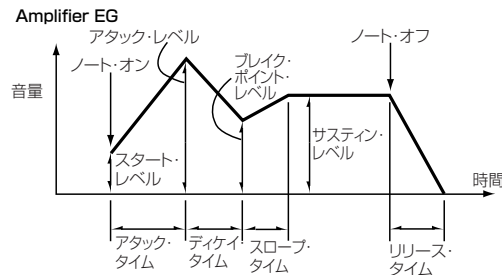


ダイアグラム

このページの上部にはアンプのエンベロープを表示します。

Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。



Start

ノート・オン時の音量レベルを設定します。音の頭で「カッ」と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。

0...99 レベル値

Attack

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

Break

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

Sustain

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

Time

音量が変化する時間を設定します。

Attack

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。スタート・レベルが 0 のときは、音の立ち上がりの時間となります。

0...99 タイム値

Decay

アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

Slope

ブレイク・ポイント・レベルに達してからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

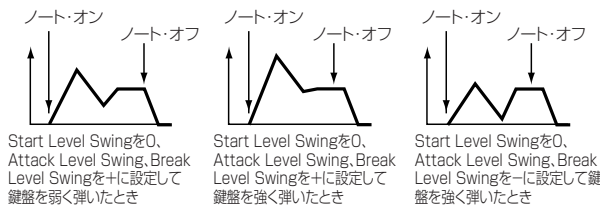
Release

ノート・オフ時から、音量が 0 になるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

Level Modulation

Amp1 EGの変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



AMS

アンプ EG の“Level” をコントロールするソースを選びます (31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity

“AMS” の効果の深さと方向を設定します。例えば“AMS” が Velocity のとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Point Level Swing) の各パラメーターを+にして“Intensity”を+の値にすると、強く弾くほどアンプ EG の音量レベルは上がります。一方、“Intensity”を-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0 にすると、24 ページ “Amp: Amp EG” で設定したレベルで動作します。

- 99... + 99 インテンシティの値

St (Start Level Swing)

“AMS” による“Start”レベルの変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にすると EG レベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0 にすると変化はかかりません。

At (Attack Level Swing)

“AMS” による“Attack”レベルの変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にすると EG レベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0 にすると変化はかかりません。

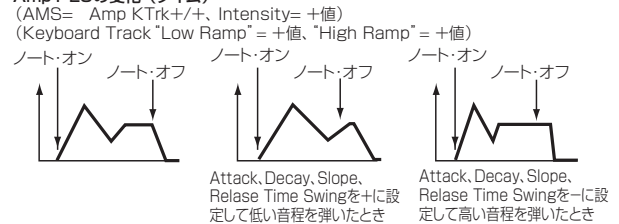
Br (Break Point Level Swing)

“AMS” による“Break”ポイント・レベルの変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にすると EG レベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0 にすると変化はかかりません。

Time Modulation

24 ページ “Time” で設定したアンプ EG タイムをオルタネート・モジュレーション・ソースで変化させます。

Amp1 EGの変化 (タイム)



Amp1 EGの変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



AMS1

アンプ EG の“Time” パラメーターをコントロールするソースを選びます (31 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。オフにすると変化はかかりません。

Intensity

“AMS1” の効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS1 (T)” が Amp KTrk + / + のとき、(アンプ) キーボード・トラックの設定 (23 ページ “Keyboard Tracking”) によって EG の “Time” をコントロールします。“Intensity”を+の値にすると “Ramp” が+の値の場合、EG タイムは長くなり、“Ramp” が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は “At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing)、“Sl” (Slope Time Swing)、“Rl” (Release Time) でそれぞれ設定します。

“AMS1” が Velocity のとき、+の値にすると強く弾くほど EG タイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほど EG タイムは短くなります。0 にすると、“Level” パラメーター (24 ページ参照) で設定した時間で動作します。

At (Attack Time Swing)

“AMS1”による“Attack”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

Dc (Decay Time Swing)

“AMS1”による“Decay”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

SI (Slope Time Swing)

“AMS1” による “Slope” の変化の方向を設定します。
“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

RI (Release Time)

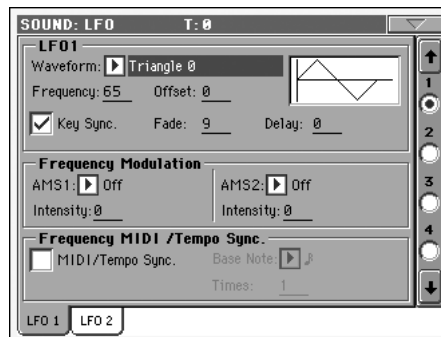
“AMS1” による “Release” の変化の方向を設定します。
“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

AMS2

アンプ EG のもう 1 つのオルタネート・モジュレーション・ソースを選びます。前述の “AMS1” パラメーターを参照してください。

LFO: LFO1

このページと次のページでは各オシレーター・のピッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させる LFO を設定します。オシレーターごとに 2 つの LFO が使用できます。ピッチ、フィルター、アンプでの LFO1、LFO2 のインテンシティの値を-にすることで逆相の LFO 効果が得られます。



Waveform

LFO 波形を選びます。いくつかの LFO で表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。

| | | | |
|----------------------|--|-------------------|--|
| Triangle 0 | | Step Triangle - 4 | |
| Triangle 90 | | Step Triangle - 6 | |
| Triangle Random | | Step Saw - 4 | |
| Saw 0 | | Step Saw - 6 | |
| Saw 180 | | | |
| Square | | | |
| Sine | | | |
| Guitar | | | |
| Exponential Triangle | | | |
| Exponential Saw Down | | | |
| Exponential Saw Up | | | |

三角波

キー・オン時に初期位相が不規則に変化

ノコギリ波 ↓

矩形波

サイン波

ギター・ビブラート

Random1 (S/H):
間隔が一定でレベルがランダムに変化する、一般的なサンプル&ホールド (S/H) タイプです。

Random2 (S/H):
間隔がランダムでレベルもランダムに変化します。

Random3 (S/H):
間隔がランダムで最大レベルと最小レベルに交互に変化します (間隔がランダムな矩形波)。

Random4 (Vector)
Random5 (Vector)
Random6 (Vector)
Random 1~3を滑らかに変化させるタイプです。アコースティック楽器などの不安定さを再現するときに使用します。

Frequency

LFO 周波数を設定します。99 で最も速くなります。

00...99 周波数値

Offset

LFO 波形の中心となる値を設定します。例えば次図のように 0 に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。+ 99 に設定すると、ギターのビブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でビブラートがかかります。

なお、“Waveform” の Guitar は、“Offset” を 0 にしても+の領域で振動します。

下図はオフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化を表したものです。

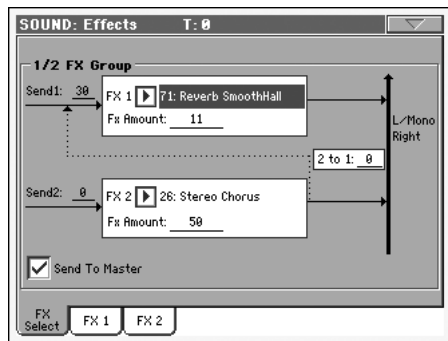


- 99... + 99 オフセット値

選択オシレーターに対して使用できる 2 つ目の LFO である LFO2 を設定します。パラメーター値については、26 ページ“LFO: LFO1”を参照してください。ただし、“AMS1”または“AMS2”では LFO で変調をかけることができません。

Effects: FX Select

サウンド全体にかける 2 基のエフェクトを選択し、これをオン、オフしたり接続順序を設定します。



Note: エフェクトの詳細は、“Effect” の章を参照してください。

1/2 FX Group

Send 1/2

各エフェクトのセンド・レベルを設定します。

DRUM ドラムのサンプルは独自のセンド・レベル（14 ページ参照）が設定されているので、このパラメーターではドラム・プログラムの全般的なオフセット量を設定します。

000...127 エフェクトのセンド・レベル

FX1/2

エフェクト 1/2 のエフェクト・タイプを選びます。エフェクトの詳細は、“Effect” の章を参照してください。

Note: 000: No Effect を選ぶと、マスター・エフェクトからの出力をミュートします。

FX Amount

エフェクトの音量を設定します。ドライ（エフェクトのかかってない）音の量を調整します。

2 to 1

エフェクト 1 の入力へ送られるエフェクト 2 の出力レベルを設定します。

000...127 エフェクト 2 からエフェクト 1 へ戻る信号のレベル

Send to Master

ダイレクト信号とエフェクトのかかった信号がともにマスター・エフェクトに入るか、エフェクトのかかった信号のみが入るかを設定します。

チェック エフェクトのかかった信号だけが音声出力に送られます。ダイレクト（エフェクトのかかっていないドライ）信号は送られません。

チェックなし

エフェクトのかかった信号とダイレクト信号がともに音声出力に送られます。

Effects: FX1

FX1 エフェクト・プロセッサ（通常はリバーブ）に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、“Effect” の章を参照してください。

Effects: FX2

FX2 エフェクト・プロセッサ（通常はモジュレーション・エフェクト）に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、“Effect” の章を参照してください。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチすると、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Write Sound (サウンドの保存)

このコマンドを選択すると、Write Sound ダイアログ・ボックスを表示します。ここで、エディットしたすべてのサウンドの設定を保存することができます。詳細は 29 ページ “Write Sound ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Solo Oscillator (ソロ・オシレーター)

このコマンドを選択すると、選択した 1 つのオシレーターの発音のみになります。この時、他のオシレータは消音します。もう一度、このコマンドを選択すると選ぶと消音を解除します。

この機能が有効なときは、ページ画面の上部に “Solo OSC [n]” (n はオシレーター番号) 表示が点滅します。この状態で、ソロにする他のオシレーターを選ぶことができます。

Swap LFO (LFO の入れ替え)

このコマンドを選択すると、LFO1 と LFO2 を入れ替えることができます。

Copy Oscillator (オシレーターのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy Oscillator ダイアログ・ボックスを表示します。ここでオシレーター間で、各種の設定をコピーすることができます。

詳細は 30 ページ “Copy Oscillator ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Copy FX (エフェクトのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy FX ダイアログ・ボックスを表示します。サウンド間で、エフェクトの設定をコピーすることができます。詳細は 30 ページ “Copy FX ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Copy Drum Kit (ドラム・キットのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy Drum Kit ダイアログ・ボックスを表示します。異なるドラム・キット設定をコピーすることができます。詳細は 30 ページ “Copy Drum Kit dialog box” をご覧ください。

Init. Sound (サウンド設定を初期値に戻す)

このコマンドを選択すると、すべてのパラメーターを初期値に戻します。

Compare (設定の比較)

このコマンドを選択し、チェックが入るとエディットしたパラメーターと比較するために、保存されているパラメーター値を一時的に呼び出します。この機能が有効なときは、サウンドのパラメーターをエディットすることができません。

またこのときは、ページ画面の上部に “Compare” 表示が点滅します。

Write Soundダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Sound コマンドを選択すると、この画面を表示します。ここで、すべてのサウンド・パラメーターの設定を、サウンドごとに保存することができます。

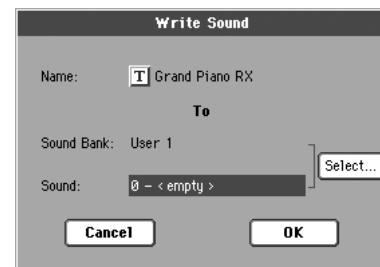
Warning: 既存のサウンドに上書き保存すると、そのサウンドが削除され、保存するサウンドに置き換えられます。ユーザー・サウンドは、誤って削除されないように記憶デバイスに保存してください。

Note: ドラム・キットを通常のサウンド上に上書きすることはできません。また、逆に通常のサウンドをドラム・キット上に上書きすることもできません。

Note: ファクトリー・サウンド領域に上書き保存するには、Media モードの “Factory Sound Protect” パラメーターのチェックをはずします。

Warning: 工場出荷時のサウンドをディットし上書き保存をすると、そのサウンドを使用したすべてのパフォーマンス、STS、スタイルやソングの音色も変化するので、このことを考慮した上で、サウンドのエディットを行ってください。

元のデータを復元するには、付属の CD または Web サイト (www.korg.co.jp) から工場出荷時のデータを再ロードしてください。



Name

保存されるサウンドの名前です。**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

Sound Bank (サウンド・バンク)

保存先のサウンド・バンクを選択します。各バンクは、パネルの PERFORMANCE/SOUND キーのいずれか 1 つに該当します。別のバンクを選択する場合は、TEMPO/VALUE ダイアルを回します。

Sound (サウンド位置)

選択したバンクで保存先のサウンドを選択します。別のサウンドを選択する場合は、TEMPO/VALUE ダイアルを回します。

Select... ボタン

このボタンにタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示し選択することができます。

Copy Oscillator ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Oscillator”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、オシレーター間ですべての設定をコピーできます。



From Sound

このボタンにタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示して、オシレーターをコピーするサウンドを選びます。

From Oscillator

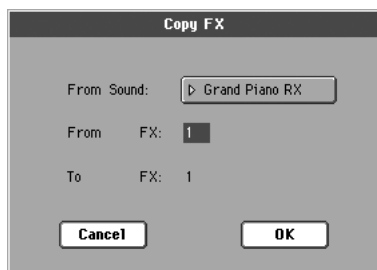
コピー元になるオシレーターを選択します。

To Oscillator

コピー先になるオシレーターを選択します。

Copy FX ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy FX”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、FX プロセッサー間ですべてのFX設定をコピーできます。



From Sound

このボタンにタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示し、エフェクトをコピーするサウンドを選びます。

From FX

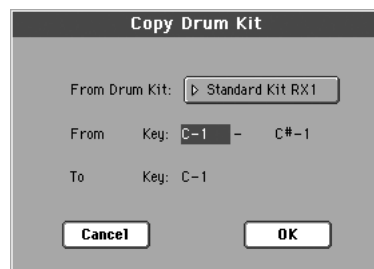
コピー元になるエフェクトを選択します。

To FX

コピー先になるエフェクトを選択します。

Copy Drum Kit dialog box

ページ・メニューから“Copy Drum Kit”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、ドラム・キットの範囲内のキーから設定をコピーできます。



From Drum Kit

このボタンにタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示して、コピーするドラム・キットを選びます。

From Key

コピー元になるする鍵盤範囲を設定します。

To Key

コピー先のキーです。ここから上のキーに向かって設定をコピーします。

AMS (Alternate Modulation Source) リスト

| | |
|---|-----------------------------------|
| Off | オルタネート・モジュレーションを使用しない |
| Pitch EG | ピッチ EG |
| Filter EG | 同一オシレーター内のフィルター EG |
| Amp EG | 同一オシレーター内のアンプ EG |
| LFO1 | 同一オシレーター内の LFO1 |
| LFO2 | 同一オシレーター内の LFO2 |
| Flt KTrk + / + (Filter Keyboard Track + / +) | 同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック |
| Flt KTrk + / - (Filter Keyboard Track + / -) | 同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック |
| Flt KTrk O/ + (Filter Keyboard Track O/ +) | 同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック |
| Flt KTrk + /O (Filter Keyboard Track + /O) | 同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック |
| Amp KTrk + / + (Amp Keyboard Track + / +) | 同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック |
| Amp KTrk + / - (Amp Keyboard Track + / -) | 同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック |
| Amp KTrk O/ + (Amp Keyboard Track O/ +) | 同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック |
| Amp KTrk + /O (Amp Keyboard Track + /O) | 同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック |
| Note Number | ノート・ナンバー |
| Velocity | ベロシティ |
| Poly AT (Poly After Touch) | ポリ・アフタータッチ (本機からの送信はシーケンス・データのみ) |
| Channel AT (Channel After Touch) | アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ) |
| Joystick X | ジョイスティック X(横) 方向 |
| Joystick + Y | ジョイスティック + Y(奥) 方向 (CC#01) |
| Joystick - Y | ジョイスティック - Y(手前) 方向 (CC#02) |
| JS + Y & AT/2 (Joy Stick + Y & After Touch/2) | ジョイスティック + Y(奥) 方向およびアフタータッチ |
| JS - Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2) | ジョイスティック - Y(手前) 方向およびアフタータッチ |
| Ass.Pedal | アサインブル・フットペダル (CC#04) |
| CC#18 | CC#18 |
| CC#17 | CC#17 |
| CC#19 | CC#19 |
| CC#20 | CC#20 |
| CC#21 | CC#21 |
| Damper | ダンパー・ペダル (CC#64) |
| CC#65 | ホルタメント・スイッチ (CC#65) |
| Sostenuto | ソステヌート・ペダル (CC#66) |
| CC#80 | CC#80 |
| CC#81 | CC#81 |
| CC#82 | CC#82 |
| CC#83 | CC#83 |
| Tempo | テンポ (内部クロックまたは外部 MIDI クロックのテンポ情報) |

Flt KTrk + / + (Filter Keyboard Track + / +)

Flt KTrk + / - (Filter Keyboard Track + / -)

Flt KTrk O/ + (Filter Keyboard Track O/ +)

Flt KTrk + /O (Filter Keyboard Track + /O)

Amp KTrk + / + (Amp Keyboard Track + / +)

Amp KTrk + / - (Amp Keyboard Track + / -)

Amp KTrk O/ + (Amp Keyboard Track O/ +)

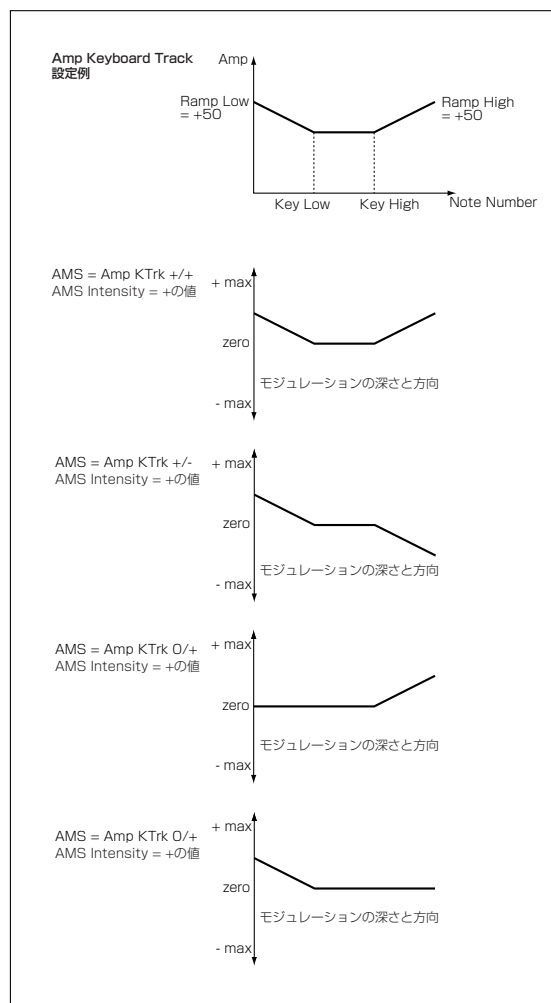
Amp KTrk + /O (Amp Keyboard Track + /O)

+ / + "Ramp Low"、"Ramp High" の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。

+ / - "Ramp Low" の設定している符号、"Ramp High" の設定している符号の逆 (+ 50 なら - 50、- 50 なら + 50) に従って効果の方向が決まります。

O/ + "Ramp Low" の AMS 効果はありません。"Ramp High" の設定している符号に従って効果の方向が決まります。

+ /0 “Ramp Low” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。“Ramp High” のAMS効果はありません。



JS + Y & AT/2 (Joy Stick + Y & After Touch/2)

ジョイスティック+Y（奥）方向、およびアフタータッチ（MIDIで受信）により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

JS Y & AT/2 (Joy Stick – Y & After Touch/2)

ジョイスティック–Y（手前）方向、およびアフタータッチ（MIDIで受信）により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Sampling モード

本機には、フル機能のサンプラーが装備されています。サンプラーは、オーディオ・グループを基に (a) 新しいサウンドや (b) リズム・パターンを作成できる高機能ツールを備えています。

新しいサウンド：サンプリングで新しいサウンドを作るには、本機のオーディオ入力に接続した外部の音源（マイクや CD プレイヤーなど）から録音する方法や、記憶デバイスからファイルをロードする方法があります。本機では、WAV、AIFF ファイル、コルグ Trinity/Triton サンプル、Trinity/Triton マルチサンプル、Triton プログラム、Akai S1000、S3000 のサンプルおよびプログラムなどの一般的なフォーマットを読み込むことができます。

サンプリング機能を使用するには、サンプルをマルチサンプルまたはドラム・キットに割り当てる必要があります。マルチサンプルの場合、キーボードを複数のゾーンに分割し、それぞれにサンプルを配置できます。ドラム・キットの場合、複数の異なるサンプルをキーボードの各ノートに割り当てることができます。各ノートには、最大で 6 つのダイナミック・レイヤーを設定できます。

その上で、マルチサンプルをサウンドに割り当てることが可能です。この機能で作成したサウンドは、通常のサウンドと同じように使用し、任意のトラックに割り当てることができます。

サンプル・ロード機能を使用すると、記憶デバイスからサンプル（コルグ「.KSF」、Akai「.S1」または「.S3」、「.AIFF」、「.WAV」）を読み込むことができます。インポート機能を使用すると、コルグ Trinity/Triton ファイルからマルチサンプル（コルグの「.KMP」）、Akai S1000 または S3000 の CD からプログラム（Akai「.P1」または「.P3」）を読み込むことができます。コルグ Triton ディスクからプログラム（「.PCG」ファイル）をインポートし、サウンドに変換できます。

Note: Akai データは、Akai CD からのみインポートできます。

エクスポート機能を使用して、サンプル（「.KSF」）およびマルチサンプル（「.KMP」）をコルグ専用フォーマットでエクスポートすることもできます。

オーディオ・グループ。 Sampling モードにはもう 1 つ、タイム・スライスという強力な機能があります。タイム・スライス機能では、サンプルしたパターンをスタイルのリズム・トラックとして使用することで、MIDI トラックのサウンドをリアルな音に近づけることができます。

サイクルさせたリズム・サンプル（「オーディオ・グループ」）は、独立したパーカッションに「スライス」できます。MIDI トラックと組み合わせれば、「スライス」したオーディオ・グループを機器のテンポ設定に従って演奏したり、元のグループよりも遅く、または速く演奏したりできます。

Warning: PCM データに関連付けられたサウンドを格納している「.SET」フォルダーをロードすると、メモリー内の既存の PCM データをすべて削除します。すべてを保存する操作を行う際に「PCM」オプションを選択して、PCM データを保存してからフォルダーをロードしてください（取扱説明書 Media モードの「すべての記憶データの保存」を参照）。

「.SET」フォルダーに PCM データが保存されているかどうかを確認するには、「PCM」フォルダーを開いてください。

Hint: メモリー内の PCM データを削除せずに新しい PCM データをロードする場合は、サウンドを 1 つだけロードします。

Note: Sampling モードに入ると、SSD の PCM 領域（表示されません）からサンプルを自動的にロードします。Sampling モードが操作可能な状態になるまで多少の時間がかかる場合もあります。

Note: Sampling モードに最初に入ったときには、サウンドは聞こえません。

Note: 一部のデモ・オーディオ・グループ（Real Drum や Turkish/Arabic World など）は、本機の Web サイト（www.korg.co.jp）の「Bonus Page」エリアにあります。

Sampling モードに入る

- ・ Sound モードで、RECORD キーを押し、Sampling モードに入ります。
- ・ Sampling モードで、RECORD キーを押すと、Sound モードに戻ります。

録音（サンプリング）手順

以下に、一般的なサンプリング手順の概要を示します。

録音の準備

最初に、サンプリングの録音レベルを設定します。

1. SOUND キーを押して Sound モードに入り、RECORD キーを押してレコード・ページを表示します。
2. MASTER VOLUME スライダーをゼロにしてから、サンプリングするソース（マイクや CD プレイヤーなど）を本機の背面にあるオーディオ入力のどちらか一方または両方につなぎます。ソースを接続したら、MASTER VOLUME スライダーをゼロ以外の値にします。
3. 本機の GAIN ノブ（オーディオ入力コネクタの横にあります）とソース本体の出力レベルで、ソースのボリュームを調整します。サンプリングするソースの出力レベルの方をできる限り最大にしてください。
画面のメーターで、入力レベルを確認します。パネルの MIC キー横の AUDIO IN LED が赤になると、音のひずみ（クリッピング）が発生していることを示します。なるべく赤に届かないようにし、通常はオレンジ色の範囲内にとどまるように設定してください（グリーンは、入力信号が低すぎることを示します）。
4. “Record Mode” パラメーターで、サンプリングするオーディオ入力を選択します。

録音

次に、サウンドまたはオーディオ・グループを録音します。

1. 録音するソースを最初に鳴らしてから、画面の Record ボタンにタッチして録音を開始してください。
または、画面の Record ボタンにタッチしてから、録音するソースを鳴らしてください。
2. 画面の Record ボタンにもう一度タッチすると、録音が終了します。メモリーがいっぱいになった場合も、サンプリングは自動的に終了します。1 回のサンプルで、21.8 秒まで録音できます。
Note: サンプリング時間は、ステレオの場合もモノラルの場合も同じです。保存に必要なメモリーは、サンプリングされたデータの実際のサイズによって異なります。
3. レコード・ページ以外のページを選択し、キーボードを演奏すると、サンプリングしたサウンドを聞くことができます。
4. 録音したサウンドに不満がある場合は、レコード・ページに戻って、画面の Record ボタンにタッチし、録音をやり直してください。Record ボタンにもう一度タッチすると、録音が終了し、新しいサンプルを自動的に作成します。
5. サウンドのサンプリングが終了したら、それを保存できます（下記の手順 A を参照）。オーディオ・グループの場合、タイム・スライス機能で編集を続けます（下記の手順 B を参照）。

A) サンプルの保存とサウンドの作成

サンプルを保存し、それを基にマルチサンプルまたはサウンドを作ることができます。

1. ページ・メニューから“Write”コマンドを選択します。Write Sample ダイアログ・ボックスを表示します（46 ページ“Write Sample ダイアログ・ボックス”参照）。新しいサンプルに名前を付け、SSD-S メモリーの PCM フォルダー（表示されません）に保存します。サンプルは、本機の電源をオフにしても保存します。
Note: SSD の PCM 領域には、最大で 64MB のサンプルを保存できます。
2. 保存したら、録音手順を繰り返して別のサンプルを作成できます。
3. 必要なサンプルをすべて録音して保存したら、MENU キーを押して、「Multisamples」セクションに移動し、サンプルをマルチサンプルに割り当てます。マルチサンプルの異なるキーボード・ゾーンに各サンプルを割り当てます。
4. マルチサンプルの編集が完了したら、ページ・メニューから“Write”コマンドを選択します。Write Multisample ダイアログ・ボックスを表示します（46 ページ“Write MultiSample ダイアログ・ボックス”参照）。新しいマルチサンプルに名前を付け、本体メモリー（SSD）に保存します。
5. RECORD キーを押して Sampling モードから Sound モードに戻ります。
6. マルチサンプルを基に新しいサウンドを作ること、単独のサンプルを基に新しいドラム・キットを作ることできます。
・新しいマルチサンプルにアクセスするには、通常のサウンドを最初を選択します。MENU キーを押して“Basic: OSC Basic”ページに移動します（9 ページ参照）。使用可能なレイヤーをどれか 1 つ選択し、マルチサンプルの RAM バンクを選択します。最後に、新しいマルチサンプルを選択します。
・新しいサンプルにアクセスするには、そのサンプルをドラム・キットに割り当てる必要があります。まずドラム・キットを選択してください。MENU キーを押して“DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)”ページに移動します（13 ページ参照）。キーとレイヤーを選択し、サンプルの RAM バンクを選択します。最後に、新しいサンプルを選択します。
7. ページ・メニューの“Write Sound”コマンドを選択し、空のユーザー領域にサウンドを保存します。
8. 必要に応じ、新しいサウンドをトラックに割り当てます。サウンドをパフォーマンスに保存する場合は“Write Performance”コマンド、スタイル・パフォーマンスに保存する場合は“Write Current Style Perf.”、STS に保存する場合は“Write STS”コマンドをページ・メニューから選択します。
Hint: ドラム・キットは、ドラム・トラックやパーカッション・トラックに適しています。ドラム・キットは、スタイル・パフォーマンスに割り当ててください。

B) オーディオ・グループの保存

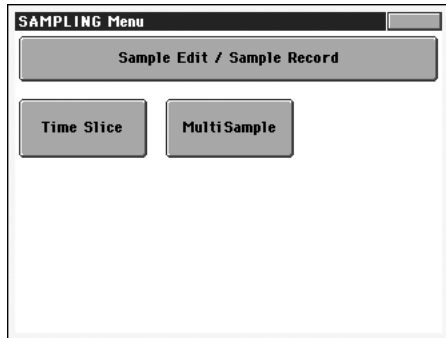
オーディオ・グループを録音したら、それを「スライス」して、複数のパーカッション・サンプル、マルチサンプル、MIDI グループを作ります。

1. タイム・スライス・ページに移動します。スライスを作成したら、エクステンド機能を使ってグループを微調整します。ページ・メニューの“Write”コマンドを選択し、スライスしたサンプル、マルチサンプル、MIDI グループを保存します。
2. RECORD キーを押して Sampling モードから Sound モードに戻ります。
3. 新しいマルチサンプルにアクセスするには、通常のサウンドを最初を選択します。MENU キーを押して“Basic: OSC Basic”ページに移動します（9 ページ参照）。使用可能なレイヤーをどれか 1 つ選択し、マルチサンプルの RAM バンクを選択します。最後に、新しいマルチサンプルを選択します。
4. ページ・メニューの“Write Sound”コマンドを選択し、空のユーザー領域にサウンドを保存します。
5. 新しいサウンドをスタイル・トラック（なるべくドラム・トラックかパーカッション・トラック）に割り当て、ページ・メニューの“Save Current Style Perf.”コマンドを選択してスタイル・パフォーマンスを保存します。
6. Style Record モードで“Import: Import Groove”機能を使用し、新しいサウンドを割り当てたスタイル・トラックに、生成した MIDI グループを割り当てます。この MIDI グループを新しいサウンドで再生することで、元のオーディオ・グループをキーボードで演奏できるようになります。
Warning: 生成した MIDI グループは、本機の電源をオフにすると削除します。電源をオフにする前に、MIDI グループをスタイル・トラックにインポートしてください。

エディット・メニュー

Sampling モードの任意のページで MENU キーを押すと、画面に Sampling モードのエディット・メニューを表示します。メニューにタッチすると、Sampling モードのさまざまなエディット・セクションにアクセスできます。

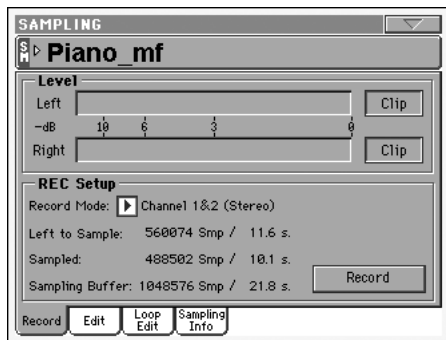
エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。Sample Edit/Sample Record ページに戻る場合は、EXIT キーを押します。または、メニューの Sample Edit/Sample Record ボタンにタッチして戻することもできます。



メニューの中の各ボタンにタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

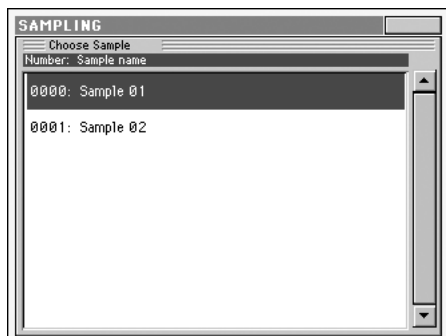
Sampling: Record

このページでは、16 ビット、48kHz のステレオまたはモノラル・サンプルを録音できます。このページにいる間は、入力信号をモニターできますが、キーボードを弾いて音を鳴らすことはできません。



SM (サンプル)

このエリアにタッチすると、サンプル選択ウィンドウが開くので、ロードするサンプルを 1 つ選択します。



選択すると、ウィンドウは自動的に閉じます。

Level

2 つのメーターで、入力信号のレベルを確認します。CLIP インジケータが赤の場合、信号レベルは高すぎます。ソースの出力レベルを下げるか、本機の背面パネルの GAIN ノブを回して、入力信号を抑えます。

REC Setup

Record Mode

本機の背面にあるオーディオ入力を選択します。

Channel 1 (L)

入力 1 のみを選択します。モノラル・サンプルを作成します。

Channel 2 (R)

入力 2 のみを選択します。モノラル・サンプルを作成します。

Channel 1 & 2 (Stereo)

入力 1 と 2 の両方を選択します。ステレオ・サンプルを作成します。

Note: 録音またはロードするサンプルがステレオかモノラルかに関係なく、メモリー内のサンプルはステレオとして扱います。モノラル・サンプルは、モノラル・ファイルとして保存します。ステレオ・サンプルは、2 つのモノラル・ファイルとして保存され、リロードしたときにはモノラル・ファイルとして扱います。

Left to Sample

エディット不可。サンプリング用に残されているメモリー（サンプル・アドレス / 秒）です。サンプリングに使用できる最大サンプル・アドレスは 1,048,576 (モノラルまたはステレオ) で、21.8 秒です。

Sampled

エディット不可。サンプリングに使用されたメモリー（サンプル・アドレス / 秒）です。

Sampling Buffer

エディット不可。サンプリング・エディットに使用できるメモリー（サンプル・アドレス / 秒）です。

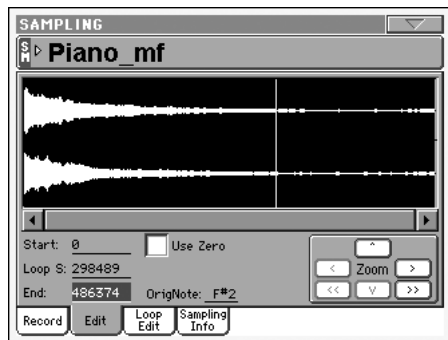
Record ボタン

このボタンにタッチすると録音が始まり、もう一度タッチすると録音が終了します。サンプリング容量がいっぱいになると、録音は自動的に停止します。

Note: 本機のサンプリング・レートは、常に 16 ビット、48kHz です。それ以外のサンプリング・レート (8 ビット / 16 ビット、11.025 ~ 48kHz) もロードできます。

Sampling: Edit

このページでは、サンプルをカット、トリム、ノーマライズするとともに、ループ・ポイントをエディットすることができます。なお、サンプルは鍵盤全体で演奏できます。



SM（サンプル）

選択したサンプルです。上記“SM（サンプル）”を参照してください。

波形表示

選択したサンプル（鍵盤を弾いたときに聞こえる音）の波形を視覚的に表示したものです。開始ポイントと終了ポイントの間を反転表示（その領域以外が濃い色で表示）します。

パラメーター

Start（サンプルの開始ポイント）

サンプルの開始ポイントをサンプル・アドレスで示します。開始ポイントと終了ポイントをエディットしてサンプルを短くすることもできます。サンプルの開始ポイントを変更すると、サウンドのアタック部分をカットします。

Note: 開始ポイントを前に動かして「ループ開始」ポイントに重なると、「ループ開始」ポイントも前にずれます。

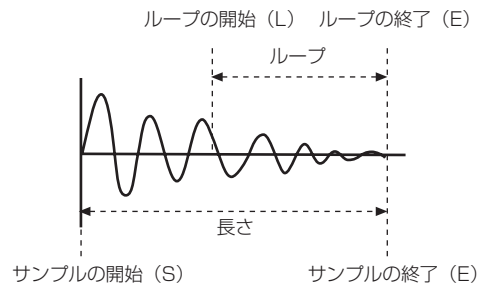
Warning: エディットしたサンプルを“Write Sample”コマンドで保存すると、開始ポイントから終了ポイントの範囲外のサウンドを完全に削除します。

Loop Start

Note: このパラメーターは、ループをオンにしない限り無効です。“Sampling: Loop Edit”ページの“Loop On”パラメーターでループをオンにしてください（37 ページ参照）。

このパラメーターを使用して、ループの開始ポイントを調整します。このパラメーターを調整する際に、クリック・ノイズが聞こえる場合もあります。これは、ループの開始ポイントと終了ポイントがつながる部分で、ピッチやレベルのずれが生じるためです。この場合は、クリック・ノイズが聞こえないように、ループの開始ポイントとループまたはサンプルの終了ポイントを動かしてください。

オーディオ・グループをエディットする際には、ループの開始ポイントとサンプルの開始ポイントを合わせる必要があります。このパラメーターは通常、一般的なサウンド（ギター、ピアノ、声）のサンプル開始ポイントとは異なる値になります。



End（サンプル / ループの終了ポイント）

サンプルとループの終了ポイントをサンプル・アドレスで示します。終了ポイントをエディットしてサンプルを短くすることもできます。

Warning: エディットしたサンプルを“Write Sample”コマンドで保存すると、開始ポイントから終了ポイントの範囲外のサウンドを完全に削除します。

Use Zero

このパラメーターにチェックをつけ、開始ポイント、ループ開始ポイント、終了ポイントを動かすと、選択範囲を直近のゼロ交差位置（波形がX軸を越えてマイナス値とプラス値にまたがる位置）に配置します。これにより、ループをより厳密に設定でき、クリック・ノイズが発生する確率も低くなります。

OrigNote（元のノート）

サンプルされたノートの元のピッチです。このパラメーターは実際のサウンドには影響しませんが、サンプルをマルチサンプルに割り当てるときなどに、サンプルの元のピッチを認識しておくに便利です。

例えば、C4 の音をサンプリングした場合は、このパラメーターを「C4」に設定します。マルチサンプルのキーボード・ゾーンに割り当てられたサンプルは、必要に応じて、このパラメーターを基にトランスポーズされるので、元のピッチ自体が変更されずに済みます。

Zoom

ダイアグラム内の波形のサイズを変更できます。ボタンがグレイ表示になっている場合、ズームは最大限または最小限に設定されています。



縦に拡大します。



縦に縮小します。



横に拡大します。



横に縮小します。



最大に拡大します。



最小に縮小します。

サンプルの長さの変更と適切なループ・ポイントの判別

サンプル長とループ・ポイントを調整するには、“Loop On”パラメーターにチェックをつけます。さらに、“Start”、“Loop Start”、“End”の各パラメーターを用いて、最適なループを作ります。

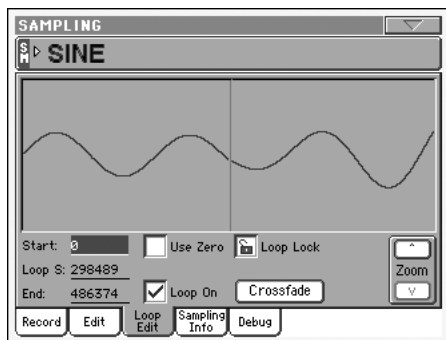
例えば、実際に使う長さ以上のオーディオ・グループをサンプリングしたとします。“End”パラメーターで、サンプルの終了ポイントを越える部分をカットし、“Start”パラメーターまたは“Loop Start”パラメーターで、ループの開始ポイントを調整します。

通常は、レベルの違いによるループのクリック・ノイズを避けるために、“Snap to Zero”パラメーターにチェックをつけると便利です。

Sampling: Loop Edit

ループは、サンプルしたサウンドの一部を反復再生するものです。サウンドの一部を反復してサウンドのサステイン部分を人為的に作り、サンプリング時間を節約するために用いられます。アタック・ステージを過ぎると、ほとんどのサウンドはサステイン・ステージの間、同じ波形を繰り返します。ループ開始ポイントは“Loop Start”パラメーターで、ループの終了ポイント（サンプルの終了位置と常に同じ）は“End”パラメーターで調整できます。

このページでは、ダイアグラムの中央にあるループの開始ポイントと終了ポイントを見ながら、ループ・ポイントを微調整できます。自然なループは、音が途切れずに続いて聞こえます。



SM（サンプル）

選択したサンプルです。35 ページ“SM（サンプル）”を参照してください。

ループ・ダイアグラム

このダイアグラムには、画面の左半分に“End”（ループの終了）、右半分に“Loop Start”の部分を表示します。“End”パラメーターと“Loop Start”パラメーターで、ループを調整してください。

パラメーター

Start

36 ページ“Start（サンプルの開始ポイント）”を参照してください。

Loop Start

36 ページ“Loop Start”を参照してください。

End

36 ページ“End（サンプル / ループの終了ポイント）”を参照してください。

Use Zero

36 ページ“Use Zero”を参照してください。

Loop Lock

エディットしているループの長さを固定します。

チェックなし

“Loop S.”パラメーターと“End”パラメーターを分けてエディットできます。

チェック

“Loop S.”パラメーターか“End”パラメーターのどちらか一方をエディットすると、2 つの値の間（ループの長さ）が変わらないように、もう一方を自動的に調整します。特定のテンポに合わせてリズム・ループを作成する場合に便利です。

Loop On

ループをオンまたはオフにします。

チェック

ループが有効になり、キーボードのキーを押している間、ループの開始ポイントと終了ポイントの間のサウンドを反復再生します。ループの開始ポイントが“Start”パラメーターの値と同じ場合、サンプル全体を反復再生します。

ループをオンにすると、ループ・ポイントを示す黄色い縦線を波形ダイアグラムに表示します。

チェックなし

ループが無効になります。サウンドは、キーボードのキーを押し続けても、サンプルの開始ポイントから終了ポイントまで一度だけ再生します。

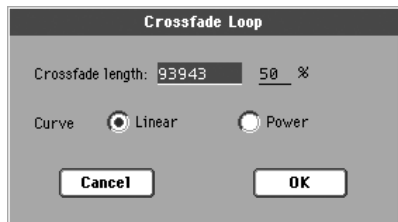
Crossfade

ストリングスや木管セクションなど、ピッチが揺れる複雑なサウンドのサンプルをループしてサステインを作り出す場合、ふくらみのあるサウンドを維持するためにループを長めにする必要があります。クロスフェード・ループを使用すると、ループの開始ポイントと終了ポイントのピッチおよびレベルのずれを最小限に抑え、自然な響きのループを作り出すことができます。この問題を解決するために、クロスフェード・ループは、ループの終了ポイントから開始ポイントまでの間に徐々にサウンドを変化させます。

具体的には、ループの開始ポイントの直前にある、（下記の“Crossfade Length”で指定した）波形部分を、終了ポイントとミックスします。このとき、終了ポイントの直前にある、（“Crossfade Length”で指定した）波形部分のレベルが徐々に下げられます。一方、ループの開始ポイントの直前にある、波形部分のレベルは徐々に上げられ、この2つをミックスします。

“Loop On”パラメーターにチェックをつけており、“Start”パラメーターの値と“Loop S.”パラメーターの値が異なる場合に、Crossfade ボタンが有効になります。

Crossfade ボタンにタッチすると、Crossfade Loop ダイアログ・ボックスを表示します。



Crossfade Length

“Crossfade Length” では、クロスフェードさせたいサンプルの長さを指定します。値は、サンプル・アドレスでも、パーセント (%) でも入力できます。パーセントで指定した場合、サンプル・アドレスを自動的に計算します。

50% に設定した場合、ループの開始ポイントと終了ポイントの範囲の後半部分に対してクロスフェードを実行します。

“Crossfade Length” は、サンプルの開始ポイントからループの開始ポイントまでの長さか、ループの開始ポイントからサンプルの終了ポイントまでの長さのうち、小さい方の値を超えないようにします。

Curve

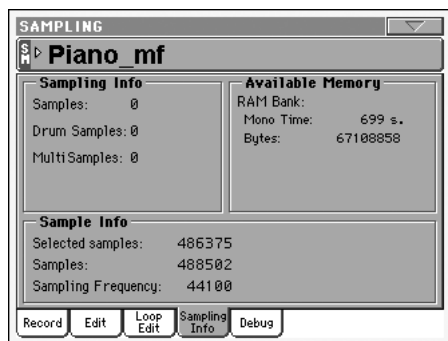
“Curve” では、クロスフェード部分でボリュームがどのように変わるかを指定します。

Linear ボリュームは直線的に変化します。

Power ボリュームは直線的には変化しません。“Linear” に設定すると、クロスフェード・カーブの途中でボリュームが急に落ちるような感じを受けることもあります。このような場合は、“Power” に設定します。

Sampling: Sampling Info

このページでは、エディット中のサンプルに関する詳しい情報を参照できます。RAM メモリーの一般的な情報も表示します。



SM (サンプル)

選択したサンプルです。35 ページ “SM (サンプル)” を参照してください。

Sampling Info

Samples

メモリー内のサンプル数です。

Drum Samples

メモリー内のドラム・サンプル数です。

Multisamples

メモリー内のマルチサンプル数です。

Available Memory

RAM Bank

本機には、64MB の RAM が搭載されています。つまり、64MB までサンプルをロードまたは録音できます。

Mono Time

サンプル用に残されているメモリー (秒) です。この値は、モノラル・サンプル用です。ステレオ・サンプルの場合、この数字は半分になります。

Bytes

サンプリング用に残されているメモリー (バイト) です。この値は、モノラル・サンプル用です。ステレオ・サンプルの場合、この数字は半分になります。

Sample Info

Selected Samples

選択したサンプルのサイズ (サンプル・アドレス数) です。

Samples

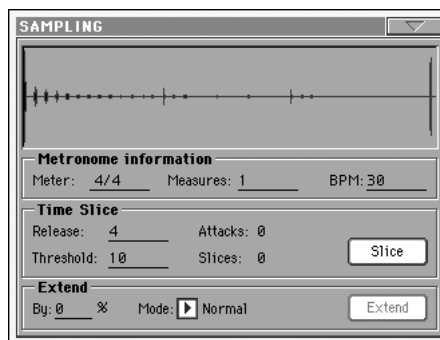
メモリー内のサンプルの合計サイズ (サンプル・アドレス数) です。

Sampling Frequency

選択したサンプルの帯域 (Hz) です。

タイム・スライス

タイム・スライス機能を使用すると、リズム・オーディオ・グループを複数の打楽器のサンプルに変換できます。変換したサンプルは、スタイルまたはソングのドラム・トラックやパーカッション・トラックに割り当てることができます。



タイム・スライスのしくみ

解析と処理: タイム・スライス機能は、リズム・オーディオ・グループ (ドラム・パターンをループするサンプル) 内のアタック (キックやスネアなど) を検出し、オーディオ・グループを個々のパーカッション・サンプルに自動的に分割します。

分割されたパーカッション・サンプルはマルチサンプル内の異なるキーに、マルチサンプルはサウンドに自動的に割り当てられます。

生成されたマルチサンプル内で、各サンプルはキーボード上の各ノート（C#3 以降）に割り当てられます。このマルチサンプルを上昇半音階で弾くと、元のオーディオ・グループを再現できます。

また、MIDI グループも作成します。この MIDI グループには、スライスされたパーカッション・サンプルを元のオーディオ・グループと同じ順序でトリガーする（つまり、C#3 から上昇半音階で再生する）一連のノートが含まれています。

この MIDI グループをスタイルのパーカッション・トラックにインポートすると（取扱説明書 Style Record モード “Import: Import Groove” 参照）、このシーケンスを使って、パーカッション・サンプルのピッチに影響を与えずにグループのテンポを調節できます。

さらに、以下のことも可能になります。

- ・ ノートの再生順序を変更する
- ・ 発音のタイミングを変更する
- ・ 新しいリズム・ループを自由に作り変えられるように、パターン・ノートをエディットする

保存: スライスを行ったら、ページ・メニューから “Write” コマンドを選択し、スライスしたサンプルに基づくサウンド、および対応する MIDI シーケンスを含む MIDI グループを保存します。

・ サウンドは、本体メモリーのユーザー領域にある選択した場所に保存します。通常のサウンドとして選択することも、スタイルのドラム・トラックまたはパーカッション・トラックに割り当てることもできます。

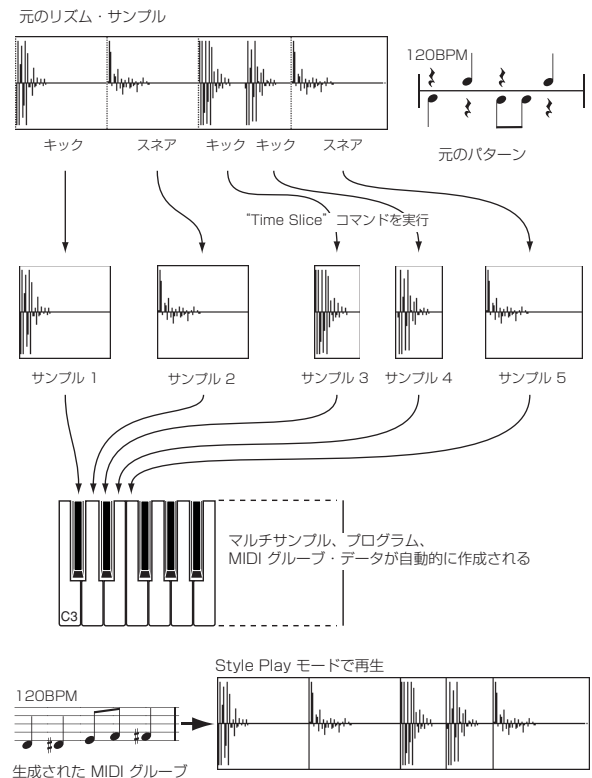
・ マルチサンプルは、次の空き領域に自動的に保存します。

・ サンプルは、本体 SSD メモリーの PCM フォルダーに保存します。Media モードの “PCM Autoload” オプションにチェックをつけると、音源をオンにしたときに、サンプルを自動的にロードします（取扱説明書 Media モード参照）。

・ MIDI グループは、一時的に SSD メモリーに保存され、Style Record モードのインポート機能（取扱説明書 Style Record モード “Import: Import Groove” 参照）を使用する場合にのみ有効になります。

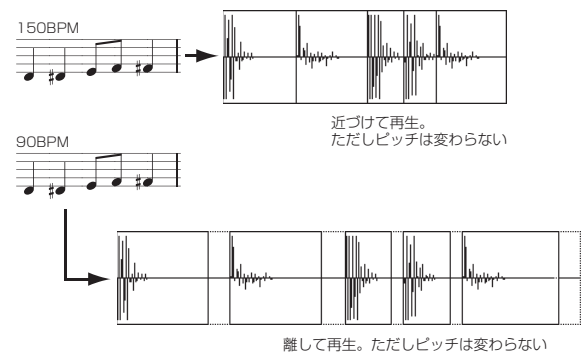
Warning: MIDI グループは、本機の電源をオフにすると削除します。

例 1 - サンプルと MIDI グループ・データの生成



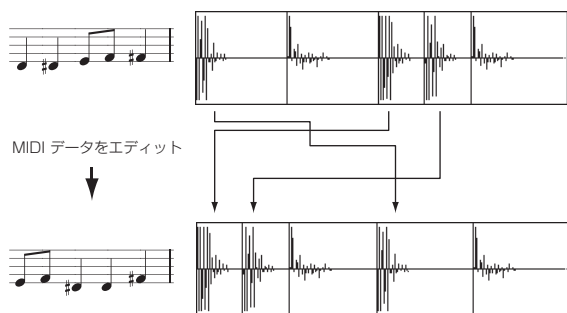
Note: スライスした MIDI データは “Write” コマンドで保存します。

例 2 - グループのテンポの変更



Note: グループのテンポを変更するには、生成された MIDI データをパーカッション・トラックに（Style Record モードのインポート機能で）インポートし、新しく生成されたサウンドをパーカッション・トラックに割り当てる必要があります。テンポを遅くしたときに、スライスしたサンプルの間にギャップが生じた場合は、各サンプルのテイルがスムーズになるように、エクステンド機能で自動的に調整します。

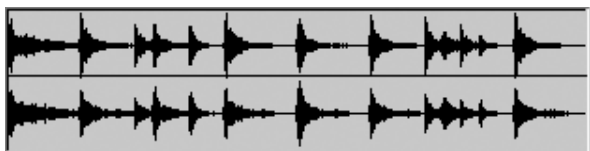
例 3 - MIDI ノートとサンプルの再結合



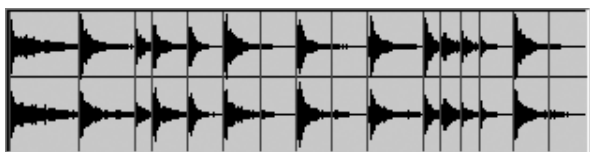
Note: 生成した MIDI シーケンス内のノートを再結合するには、Style Record モードのインポート機能で MIDI データをインポートする必要があります。その上で、イベント・エディットを使用してノートの順序を変更します。

サンプル・ダイアグラム

このダイアグラムには、サンプルの波形とスライスを表示します。以下に、スライス前のサンプル・ダイアグラムを示します。



以下は、スライス後の同じダイアグラムです。



Metronome Information

Meter

元のサンプルの拍を指定します。

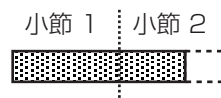
Measures

元のサンプルの小節数を指定します。通常、1 小節が 2 小節のグループをロードします。

BPM

元のサンプルのテンポ (BPM) を指定します。本機は、“Start”、“End” (36 ページ参照)、“Meter”、“Measures” の各パラメーターに基づいて、この値を自動的に計算します。

BPM は、自動的に計算された値よりも低い値にのみ調節できます。これは、実際のサンプルが入力した拍と小節の値よりも低い場合などに役立ちます。



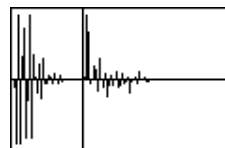
上記の例では、実際のグループは小節 2 の前半までしかありません。また、認識されたテンポは 130 で、実際のテンポは 100 です。この場合、BPM を 100 に設定し、グループの最後に休符を追加すると、ループがなめらかにつながります。

Time Slice

詳細は、41 ページ“タイム・スライスの手順”を参照してください。

Release

このパラメーターの値を調整すると、スライス・エンジンの再実行に必要な速度が変わり、それによって認識されるアタックの数が変わります。例えば、下記の例では、“Release” の値が高すぎる (リリース時間が長すぎる) と、2 番目のアタックが認識されない可能性があります。



Note: “Release” の値を変更したら、Slice ボタンにもう一度タッチする必要があります。

Threshold

タイム・スライスの感度を指定します。ここで設定した値を上回るアタックが認識されるようになります。値が低すぎる場合、弱いアタックは無視される可能性があります。

Note: “Threshold” の値を変更した場合、Slice ボタンにタッチする必要はありません。スライス値はすぐに変更されます。

Attacks

このパラメーター (エディット不可) は、認識されたアタック数を示します。1 つのスライスで、複数のアタックが認識される可能性もあります。認識されるアタックの数を変更するには、“Release” パラメーターと “Threshold” パラメーターを調整します。

Slices

このパラメーター（エディット不可）は、生成されたスライス数（MIDI ファイルに生成されたサンプル数とノート数）を示します。この値を変更するには、「Release」パラメーターと「Threshold」パラメーターをエディットします。

Note: 最大で 100 個のスライスを作成できます。

Slice ボタン

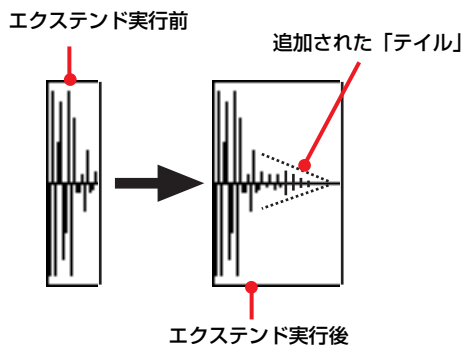
このボタンにタッチすると、タイム・スライス・ページにアクセスするか、「Release」の値を変更した後で、スライスを実行します。サンプルが録音またはロードされていない場合、このボタンはグレイ表示（選択不可）になっています。

サンプルのうち、Sample Edit/Sample Record セクションで設定した「Start」から「End」までの部分に対して、タイム・スライスを実行します。

Extend

詳細は、42 ページ「エクステンドの手順」を参照してください。

スライスしたグループのテンポが元のテンポよりも遅い場合、サンプル間にギャップが生じる可能性もあります。エクステンド機能では、すべてのサンプルに「テイル」を追加し、ディケイ部分をスムーズにして響きを自然にします。



Note: エクステンド機能は、タイム・スライスを実行した後でのみ使用できます。

Note: エクステンド機能を実行すると、サンプル・サイズが増えます。

By

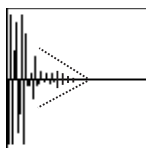
このパラメーターで、サンプルに追加する「テイル」の長さ（パーセント）を設定します。値が大きくなれば、サンプル・サイズも増えます。通常のグループには、20 ~ 30% の設定が最も適しています。

Caveat: 「By」の値を大きくすると、アーチファクトが耳につくようになる可能性があります。

Mode

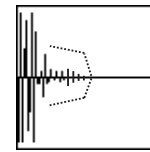
追加した「テイル」を直線的に減衰させるか、サスティンを長時間保った後で急に減衰させるかを指定します。

Normal ディケイが短い（ただしエンベロープが急にカットされるわけではない）パーカッシブなサウンドに最適です。「テイル」のエンベロープは直線的で、レベルは短時間で減衰します。



Long

サウンドが次のノートにまで伸びるシンバルなどに最適です。「テイル」エンベロープは長く伸びながらゆるやかに下がり、終わり近くで急に落ちます。



Extend ボタン

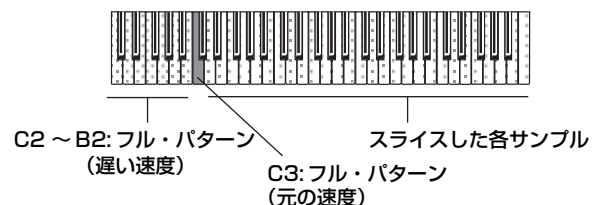
エクステンドを実行する場合、このボタンにタッチします。タッチすると、グレイ表示になり、再選択できなくなります。このページでいずれかのパラメーターを変更すると、再び選択できるようになります。

タイム・スライスの手順

スライスを実行する前に、サンプルを録音またはロードする必要があります。録音またはロードしたサンプルを「Sampling: Edit」でエディットし、スライスを実行できます。

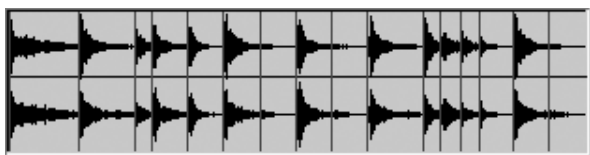
1. サンプルを録音またはロードしたら、タイム・スライス・ページに移動します。
2. 本機は、指定した「Meter」と「Measures」の値に基づいて、BPM パラメーターを自動的に計算します。これらのデータがわかっている場合は、「Meter」、「Measures」、「BPM」の各パラメーターを設定すれば、より正確にスライスを実行できます。
3. 「Slice」コマンドを選択します。

元のサンプルがスライスされ、生成されたサンプルが異なるキーに割り当てられます。



| キー | 割り当てられるサンプル / パターン | 速度 (%) |
|--------|--------------------|--------|
| C2 | フル・パターン (半分の速度) | 50% |
| C#2 | フル・パターン (速度はさまざま) | 53% |
| D2 | | 56% |
| D#2 | | 60% |
| E2 | | 63% |
| F2 | | 67% |
| F#2 | | 71% |
| G2 | | 75% |
| G#2 | | 80% |
| A2 | | 84% |
| A#2 | | 89% |
| B2 | | 94% |
| C3 | フル・パターン (元の速度) | 100% |
| C#3 以上 | スライスした各サンプル | — |

元のパターンを持つ MIDI グループも生成します。縦線で区切られたスライスを画面に表示します。



4. スライスしたドラム・キットをキーボードで弾いてください。

・フル・パターンを異なる速度でテストするには、C2（半分の速度）から C3（元の速度）までを弾きます。上記の表を参照してください。

・スライスしたサンプルを 1 つだけテストするには、C#3 以降のノートを押します。半音スケールをすべて押さえると、元のパターンを発音します。

Hint: 生成されたサンプルが多すぎ、キーボードに収まらない場合は、OCTAVE キーを押してキーボードをトランスポートし、最高音のキーより上のサンプルを聞いてください。

5. スライスの結果に不満がある場合は、“Release” パラメーターを調整します。これでもうまくスライスできない場合は、“Threshold” パラメーターも変更してください。“Release” パラメーターを調整したら、タイム・スライスをもう一度実行する必要があります。

6. タイム・スライスを実行する際、テンポ値は切りのよい値に整えられるので、ループが正確ではない可能性もあります。場合によっては、“Sampling: Edit” ページの“Start” パラメーターと“End” パラメーターを調整し、グループが途切れないようにする必要があります。この 2 つのパラメーターをエディットしたら、タイム・スライスをもう一度実行します。

さまざまな設定を試してください。ここで行うオーディオ・グループのエディットは、純粋に実験のためです。

7. スライスが完了したら、スライスしたサンプルや MIDI グループを保存したり、エクステンド機能を使ってスライスにさらに磨きをかけたりできます。

ページ・メニューから“Write” コマンドを選択します。Write Slice ダイアログ・ボックスを表示します（46 ページ“Write Slice ダイアログ・ボックス”参照）。新しいサウンドに名前を付け、ユーザー・サウンド領域に保存します。

同じ名前を持つ MIDI グループも、本体メモリーの専用領域に保存します。この領域は機器の電源をオフにすると消去されるので、ご注意ください。電源をオフにする前に、Style Record モードのインポート機能で、MIDI グループを内部スタイル・パターンに変換してください。

・スライスを微調整するには、エクステンド機能を使用します（下記“Extend”参照）。

8. 保存したら、RECORD キーを押して Sampling モードを終了します。

9. Sampling モードを終了したら、Style Record モードのインポート機能で、生成した MIDI グループをロードできます（詳細は、取扱説明書 Style Record モード“Import: Import Groove”参照）。

エクステンドの手順

1. 使用するグループのテンポに従って、“BBBByyyy”パラメーターを設定します。グループのテンポを大幅に下げる場合は、このパラメーターの値を高めに設定します。グループのテンポをそれほど下げない場合は、この値は低めでかまいません。
2. エクステンドのモードを選択します。シンバルの場合は、“Long”が適しています。
3. “Extend” コマンドを選択します。

4. エクステンドが完了したら、C2（半分の速度）から C3（元の速度）までを弾いて、フル・パターンを異なる速度でテストします。41 ページの表を参照してください。

5. エクステンドの結果に不満がある場合は、設定を変更します。以前の変更は消去されます。

6. エクステンドが完了したら、スライスしてエクステンドしたサンプル、および生成された MIDI グループを本体メモリーに保存できます。

ページ・メニューから“Write” コマンドを選択します。Write Slice ダイアログ・ボックスを表示します（46 ページ“Write Slice ダイアログ・ボックス”参照）。新しいサウンドに名前を付け、ユーザー・サウンド領域に保存します。

同じ名前を持つ MIDI グループも、本体メモリーの専用領域に保存します。この領域は機器の電源をオフにすると消去されるので、ご注意ください。電源をオフにする前に、Style Record モードのインポート機能で、MIDI グループを内部スタイル・パターンに変換してください。

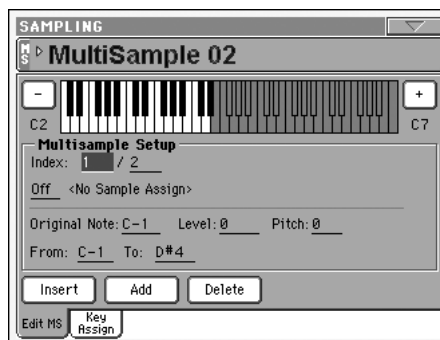
7. 保存したら、RECORD キーを押して Sampling モードを終了します。

8. Sampling モードを終了したら、Style Record モードのインポート機能で、生成した MIDI グループをロードできます（詳細は、取扱説明書 Style Record モード“Import: Import Groove”参照）。

Multisample: Edit MS

マルチサンプルは、複数のサンプルをキーボード上にまとめる方法です。各サンプルは、高域と低域の制限をつけて、キーボード・ゾーン（インデックス）に割り当てられます。

マルチサンプルはサウンドに割り当てられます（9 ページ“Basic: OSC Basic”参照）。そこで、“Amplitude Envelope”、“LFO”、“Filters”などのパフォーマンス・パラメーターによる調整が加えられます。



MS (マルチサンプル)

このエリアにタッチすると、Choose Multisample ウィンドウが開くので、メモリー内のマルチサンプルを 1 つ選択します。

キーボード・ダイアグラム

選択したインデックス / ゾーンが反転表示され、その元のノートが赤で示します。左右の-ボタンと+ボタンにタッチすると、ダイアグラムが 1 オクターブ下または上に移動します。

Multisample Setup

Index

左側はマルチサンプルの選択ゾーンのインデックス番号、右側はマルチサンプルの合計ゾーン数です。ゾーンは必ず 1 つのサンプルに対応します。

キーボードでノートを 1 つ押すと、対応するインデックス番号を自動的に選択します。

サンプル番号 / サンプル名

マルチサンプルの選択ゾーンに割り当てられたサンプルの番号と名前です。

Original Note

このパラメーターを使うと、割り当てられたサンプルをキーボードで自動的にトランスポートできます。このノートを弾くと、サンプルを録音時の音で再生します。

最初は、サンプルのエディット時に割り当てられた“OrigNote (元のノート)” 値 (36 ページ参照) と同じです。この状態から始められるので、効率的にプログラミングできます。

キーボード・ダイアグラム上では、このパラメーターで設定したノートも赤で示します。

Level

選択したゾーンの相対的なレベルです。必ずマイナスの値です。

Pitch

選択したサンプルをセント単位で微調整できます (1 セント=半音の 1/100)。

From ... To

選択したゾーン (インデックス) の範囲です。最小範囲は 1 つのキーです。ゾーンの範囲を狭くすると、隣接するゾーンがギャップを埋めるように自動的に広がります。

Hint: 無音のゾーンを作成するには、ゾーンを作成し、そこにサンプルを割り当てずに空白のままにします。

各種ボタン

Insert

このボタンにタッチすると、現在のゾーンが 2 等分され、選択したゾーン (インデックス) の左に新しいゾーンを作成します。

Add

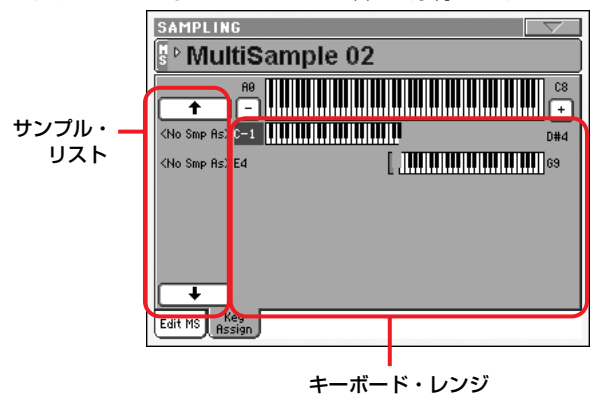
このボタンにタッチすると、新しいゾーン (インデックス) を最後のゾーンの後に追加します。

Delete

このボタンにタッチすると、選択したゾーン / インデックスを削除します。削除したゾーンの右側のゾーンを、ギャップを埋めるように自動的に拡張します。

Multisample: Key Assign

マルチサンプルの各キーボード・レンジ / インデックスに割り当てられるサンプルを表示、エディットします。キーボード上に割り当てられたサンプルとそのレンジを、より詳しく表示します。



MS (マルチサンプル)

43 ページ “MS (マルチサンプル)” を参照してください。

サンプル・リスト

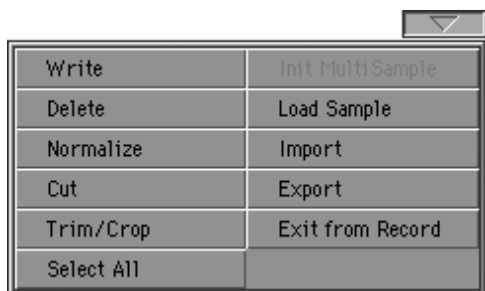
選択したマルチサンプルに割り当てられたサンプルのリストです。上下の矢印ボタンで、リストをスクロールします。

キーボード・レンジ

各サンプル名に並んで、ゾーン内の最低音と最高音を表示します。この値をエディットすると、ゾーン・レンジを変更できます。元のノートは赤で示されています。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンドにタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Write

Write Sample、Write Multisample、または Write Slice ダイアログ・ボックスを表示し（どのダイアログ・ボックスが表示されるかは、現在どのページにいるかによって決まります）、以下の操作を可能にします。

- ・ SSD の PCM 領域（表示されません）にサンプルを保存する
- ・ 本体メモリー（SSD）にマルチサンプルを保存する
- ・ タイム・スライス機能で生成されたサウンドを本体メモリー（SSD）に保存する

詳細は、46 ページ「Write Sample ダイアログ・ボックス」、46 ページ「Write MultiSample ダイアログ・ボックス」、または 46 ページ「Write Slice ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Delete

1 つまたはすべてのサンプルやマルチサンプルをメモリーから削除します。

詳細は、47 ページ「Delete Sample ダイアログ・ボックス」、または 47 ページ「Delete Multisample ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Normalize

選択したサンプルのレベルを自動的に計算して調整します。サンプルのピークを -0dB（クリップが発生しない最大ボリューム）にし、それに従って、残りの部分を同じ割合で引き上げます。

ノーマライズは、他のサンプルを基準にサンプルのレベルを最適化するので、すべてのサンプルのボリュームがそろいます。また、信号の増幅による残留ノイズがこれ以上増えないようにするので、S/N 比を最適な状態に保つことにも役立ちます。

Cut

サンプルの（開始ポイントと終了ポイントの間の）選択部分をカットします。

Trim/Crop

サンプルの選択範囲外（開始ポイントと終了ポイントの間以外）をすべてカットします。

Select All

サンプル全体を選択します。

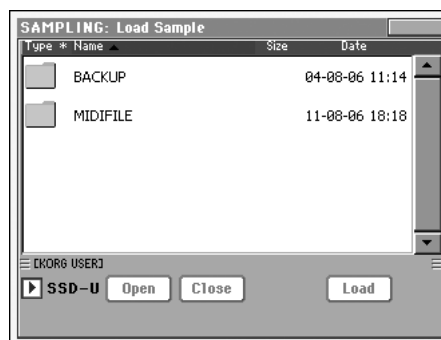
Init Multisample

マルチサンプル・ページでのみ有効。このコマンドを選択すると、新しい空のマルチサンプルを作成できます。サンプルが何も割り当てられていない状態で、ゾーンが 1 つだけ有効になります。

Load Sample

KSF、AIFF、WAVE のいずれかのフォーマットでサンプル（モノラルまたはステレオ）を 1 つロードします。

Warning: 新しいサンプルをロードすると、エディット中のサンプルを保存していない場合は、エディット内容が失われます。エディット内容を保存していない場合は、サンプルをロードする前に、エディット中のサンプルを「Write」コマンドで SSD メモリーに保存してください。




サンプルはエディターにロードします。Sampling モードを離れる前に、未保存のサンプルを新規サンプルとして「Write」コマンドで SSD（PCM フォルダー）に保存します。

- ・ 「KSF」は、コルグのネイティブ・サンプル・フォーマットで、Trinity/Triton シリーズのワークステーションと Pa シリーズのアレンジャーで使用します。ファイルの拡張子は「.KSF」です。
- ・ 「S1」は Akai の S1000、「S3」は S3000 のネイティブ・サンプル・フォーマットです。
- ・ 「AIFF」は、Apple の主要なオーディオ・フォーマットです。ファイルの拡張子は「.AIF」です。
- ・ 「WAVE」は、Microsoft の主要なオーディオ・フォーマットです。ファイルの拡張子は「.WAV」です。

Note: Akai データは、Akai CD からのみインポートできます。

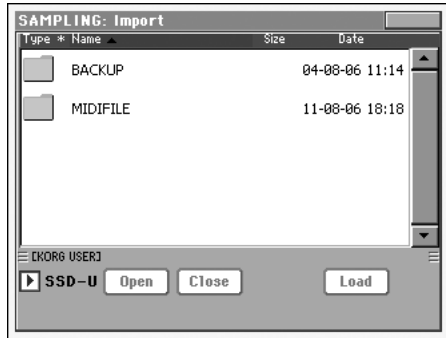
Note: ロードできるサンプルのレートは 8 / 16 ビット、11.025 ~ 48kHz です。ロードされたサンプルは、元のレートを常に維持します。

Note: サンプルが本機で可能な最大サイズ（モノラルかステレオで 1,048,576 サンプル・アドレス = 1 メガ・サンプル・アドレス）を超えた場合は、切り捨てられます。そのことを通知する警告を、画面に表示します。

Hint: このウィンドウで、検索（）機能を使用し、さまざまなメディアのサンプル・ファイルを検索できます。詳細は、取扱説明書の Media モードの「ファイルの検索機能」を参照してください。

Import

複雑なフォーマット、つまりネイティブではない（コルグ以外の）フォーマットのサンプルおよびマルチサンプルをインポートできます。



このコマンドでは、以下のフォーマットをインポートできます。

- ・ 「PCG」は、コルグのネイティブ・プログラム・フォーマットで、Trinity/Triton シリーズのワークステーションで使います。ファイルの拡張子は「.PCG」です。ドラム・キットはインポートできないので注意してください。
- ・ 「KMP」は、コルグのネイティブ・マルチサンプル・フォーマットで、Trinity/Triton シリーズのワークステーションで使います。ファイルの拡張子は「.KMP」です。
- ・ 「P」は、Akai S1000 および S3000 のネイティブ・プログラム・フォーマットです（サンプル・キー割り当てまたはマルチサンプルを含む）。

Note: Akai データは、Akai CD からのみインポートできます。

インポートしたサウンドとマルチサンプルは、機器の電源をオフにしたときに失われないように、本体 SSD メモリーに自動的に保存します。

電源をオンにしたときにサンプルを自動的にロードするには、Media モードの“PCM Autoload”オプションにチェックをつけます（取扱説明書 Media モード参照）。電源をオンにしたときにサンプルをロードするには、同じページの Load PCM ボタンにタッチします（取扱説明書 Media モード参照）。サンプルは、Sampling モードに入ったときにも自動的にロードします。


Note: 本機と Triton では、一部を除き、内蔵マルチサンプルの大半が共通しています。PCG ファイルを読み取る際、本機は、Triton とまったく同じマルチサンプルを用いようとしています。これができなかった場合は、類似のマルチサンプルを探します。これもできなかった場合は、＜空＞のマルチサンプルを選択します。Sound Edit モードで、インポートしたプログラムに適したマルチサンプルを選択します。

Note: Triton の PCG データがすべてインポートされるわけではありません。Insert FX、EQ、Arpeggio、Combi、Global、および Drum Kit データはロードされません。

Note: ドラム・キットをインポートすることはできません。

Note: マルチサンプルには、複数の異なるサンプルを格納できます。各サンプルは、元のファイルと同じキーに割り当てられます。

Hint: KMP ファイルをインポートするには、選択したマルチサンプルの名前を記録しておいてください。Sound Edit モードで、マルチサンプルを新しいサウンドに割り当てる際に必要となります。

Hint: このウィンドウで、検索（) 機能を使用し、さまざまなメディアのファイルを検索できます。詳細は、取扱説明書の Media モードの「ファイルの検索機能」を参照してください。

Export

Sample Edit / Sample Record セクションにいる場合は、2 つの一般的なコンピューター・オーディオ・ファイル・フォーマットのどちらかで、サンプルをエクスポートできます。Multisample セクションにいる場合は、コルグの「.KMP」ファイルでマルチサンプルをエクスポートできます。

詳細は、47 ページ“サンプル・エクスポート・ページ”、または 48 ページ“マルチサンプル・エクスポート・ページ”を参照してください。

Exit from Record

Sampling モードを終了します。

Write Sample ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスを開くには、Sample Edit/Sample Record セクションで、ページ・メニューの“Write” コマンドを選択しますこのダイアログ・ボックスでは、SSD メモリーの PCM 領域（表示されません）にサンプルを保存できます。



サンプルに別の名前を割り当てるには、**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

サンプルを保存するメモリー内の領域を決めるためのオプションを選択します。

- ・ “Save as a new Sample” を選択すると、新しい領域に保存します。
- ・ “Save to” を選択すると、既存の領域を上書きします。
Warning: 同じ領域にある古いサンプルは削除されます。

Write MultiSample ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスを開くには、Multisample セクションで、ページ・メニューの“Write” コマンドを選択します。このダイアログ・ボックスでは、本体メモリー（SSD）にマルチサンプルを保存できます。マルチサンプルは、複数のサンプルをキーボード上にまとめる方法で、サウンドの基礎部分として使用します。

Note: マルチサンプルは、機器の電源をオフにしてもメモリー内で維持しますが、関連するサンプルは保存されずに消去します。電源をオンにしたときに RAM メモリーにマルチサンプルを自動的にロードするには、Media モードの“PCM Autoload”パラメーターにチェックをつけます。



マルチサンプルに別の名前を割り当てるには、**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

サンプルの保存先を決めるためのオプションを選択します。

- ・ “Save as a new MultiSample” を選択すると、新しい領域に保存します。
- ・ “Save to” を選択すると、既存の領域を上書きします。
Warning: 同じ領域にある古いマルチサンプルは削除されます。

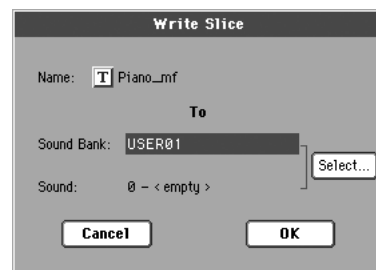
Write Slice ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスを開くには、タイム・スライス・ページで、ページ・メニューの“Write” コマンドを選択します。このダイアログ・ボックスでは、サウンド、スライスしたサンプル、タイム・スライス機能で生成されたマルチサンプルを、生成された MIDI グループとともに保存できます。

サウンドは、本体の非揮発メモリー（SSD）の選択したユーザー・バンク領域に保存します。マルチサンプルは、同じメモリー（SSD）の空き領域に保存します。サンプルは、同じメモリー（SSD）の PCM 領域（表示されません）に保存します。

Note: MIDI グループは、一時的な予約領域に自動的に保存され、機器の電源をオフにすると自動的に消去します。そのため、機器の電源をオフにする前に、Style Record モードの“Import: Import Groove”機能でインポートしてください。

Warning: ターゲット領域にある古いサウンドは削除します。



Name

サウンドに別の名前を割り当てるには、**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Sound Bank

保存先のサウンド・バンクを選択します。各バンクは、パネルの SOUND キーのうちの 1 つと一致します。別のバンクを選択する場合は、TEMPO/VALUE ダイアルを回します。

Sound

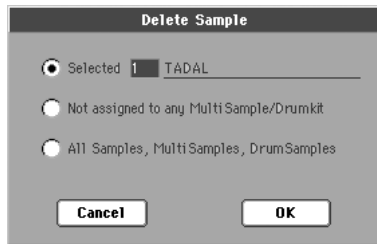
選択したバンクで保存先のサウンドを選択します。別のサウンドを選択する場合は、TEMPO/VALUE ダイアルを回します。

Select ボタン

保存先のバンクやサウンドをサウンド選択ウィンドウで選びます。

Delete Sample ダイアログ・ボックス

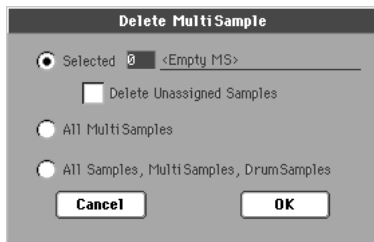
このダイアログ・ボックスを開くには、Sample Edit/Sample Record セクションの任意のページで、ページ・メニューの“Delete” コマンドを選択します。



- “Selected” を選択し、サンプル番号を指定すると、そのサンプルのみをメモリーから削除します。
- “Not assigned to any Multisample/Drumkit” を選択すると、マルチサンプルまたはドラムキットに割り当てられていないサンプルのみを削除します。
Note: このオプションの使用には注意が必要です。保存しておきたいサンプルまでが、マルチサンプルまたはドラムキットにまだ割り当てられていないために削除される可能性があります。必要なサンプルがすべてマルチサンプルやドラムキットに割り当てられていることが明らかな場合にのみ、使用してください。
- “All Samples, Multisamples, Drum Samples” を選択すると、すべてのサンプル、マルチサンプル、ドラム・サンプルをメモリーから削除します。この操作を実行すると、RAM が完全にリセットされるので、問題が発生した場合に、その大元から消去できます。

Delete Multisample ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスを開くには、Multisample セクションの任意のページで、ページ・メニューの“Delete” コマンドを選択します。

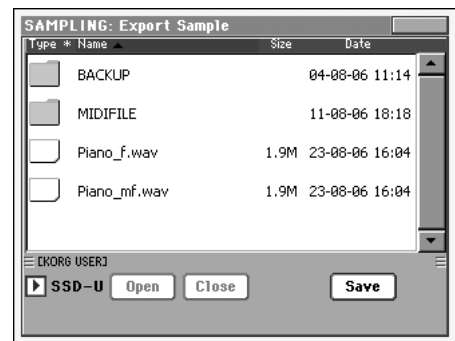


- “Selected” を選択し、マルチサンプル番号を指定すると、そのマルチサンプルのみをメモリーから削除します。
“Delete Unassigned Samples” オプションにチェックをつけると、別のマルチサンプルに割り当てられていないサンプルをすべて削除できます。このオプションにチェックをつけると、マルチサンプルに割り当てられている削除対象のサンプルに加え、別のマルチサンプルに割り当てられていないサンプルもすべて削除します。
Note: このオプションの使用には注意が必要です。保存しておきたいサンプルまでが、マルチサンプルまたはドラムキットにまだ割り当てられていないために削除される可能性があります。必要なサンプルがすべてマルチサンプルやドラムキットに割り当てられていることが明らかな場合にのみ、使用してください。

- “MultiSamples” を選択すると、すべてのマルチサンプルを削除します。サンプルについては、削除されたマルチサンプルに関連付けられたものも含めて、削除されずに残ります。
- “All Samples, Multisamples, Drum Samples” を選択すると、すべてのサンプル、マルチサンプル、ドラム・サンプルをメモリーから削除します。この操作を実行すると、RAM が完全にリセットされるので、問題が発生した場合に、その大元から消去できます。

サンプル・エクスポート・ページ

このページを開くには、Sample Edit/Sample Record セクションの任意のページで、ページ・メニューの“Export” コマンドを選択します。



Original Name

エクスポート中のサンプルの名前です。

File Name

記憶デバイスに生成されるファイルの名前です。

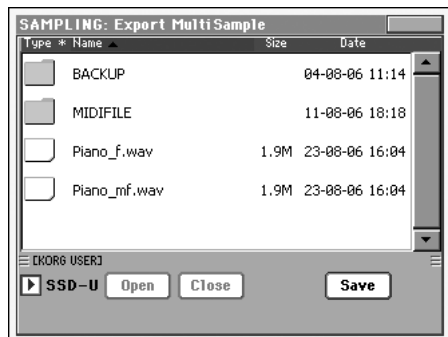
File Type

以下のどちらかをファイルのフォーマットとして選択できます。

- WAV Microsoft Wave フォーマット。Windows PC で一般的に用いられるファイル・タイプです。
- AIFF Apple の Audio Interchange File Format。Mac OS の標準ファイル・タイプです。

マルチサンプル・エクスポート・ページ

このページを開くには、Multisample セクションの任意のページで、ページ・メニューの“Export” コマンドを選択します。



この機能を使用すると、Multisample セクションでエディット中のマルチサンプルに加え、そのマルチサンプルに関連付けられたサンプルを本体メモリーからエクスポートできます。エクスポートを実行すると、「.KMP」ファイル（コルグのマルチサンプル用ファイル・フォーマット）、関連付けられたサンプルと同数の「.KSF」ファイル（コルグのサンプル用ファイル・フォーマット）を、同じディレクトリーに生成します。

Note: ステレオ・マルチサンプルをエクスポートする場合は、左チャンネル用ファイルと右チャンネル用ファイルに別の名前を割り当て、一方のファイルがもう一方のファイルを上書きしないようにしてください。通常は、同じ名前の末尾に「-L」や「-R」をつけます。

さまざまなソースから PCM サンプルをマージする方法

.SET フォルダーをロードすると、メモリー内の PCM サンプルはすべて削除します。複数のソースからサンプルをマージするには、以下の手順を実行します。

1. 他のサンプルとマージするサンプルが入っている .SET フォルダーをロードします。
2. 別の .SET フォルダーから単独のサウンドをロードします。
3. 別のソースのサンプル（Trinity、Triton、Akai、Wav、Aiff ファイル）をロードまたはインポートします。
4. 同じ .SET フォルダーに上書き保存するか、新しい .SET フォルダーを保存します。

Effects

Pa800はアップパー、ロワー、スタイル、ソング、パットの各トラックに使用できる 4 つのエフェクト・プロセッサを内蔵しています。

ダイナミック・モジュレーション・ソース

ダイナミック・モジュレーションは、エフェクトの特定のパラメーターのかかり具合を本機のコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。

D^{mod}シンボルが付いているパラメーターには、ダイナミック・モジュレーションを適用することができます。

以下の表は、利用できるダイナミック・モジュレーションのソースになります。

| モジュレーション・ソース | ノート |
|---------------|-----------------|
| Off | モジュレーションなし |
| Gate1 | |
| Gate1 + Dmpr | |
| Gate2 | |
| Gate2 + Dmpr | |
| Note Nr | ノート・ナンバー |
| Velocity | ノート・ベロシティ |
| Expo Velocity | エクスポネンシャル・ベロシティ |
| AfterTouch | アフター・タッチ |
| JS X | ジョイスティック左右 |
| JS + Y: CC#01 | ジョイスティック奥方向 |
| JS - Y: CC#02 | ジョイスティック手前方向 |
| MIDI(CC#04) | |
| MIDI(CC#12) | |
| MIDI(CC#13) | |
| MIDI(CC#16) | |
| MIDI(CC#18) | |
| MIDI(CC#17) | |
| MIDI(CC#19) | |
| MIDI(CC#20) | |
| MIDI(CC#21) | |
| MIDI(CC#17+) | |
| MIDI(CC#19+) | |
| MIDI(CC#20+) | |
| MIDI(CC#21+) | |
| Damper: #64 | |
| PrtA.SW: #65 | ポルタメント・スイッチ |

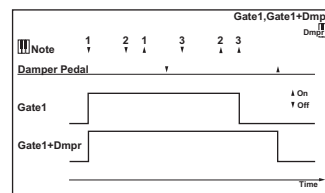
モジュレーション・ソース ノート

| | |
|--------------|------------|
| Sostenu: #66 | ソステヌート・ペダル |
| MIDI(CC#67) | |
| MIDI(CC#80) | |
| MIDI(CC#81) | |
| MIDI(CC#82) | |
| MIDI(CC#83) | |
| MIDI(CC#85) | |
| MIDI(CC#86) | |
| MIDI(CC#87) | |
| MIDI(CC#88) | |
| Tempo | |

ゲート・パラメーターに関する注意

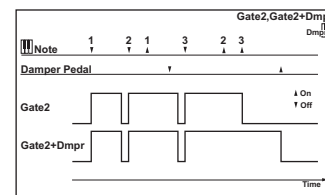
Gate1、Gate1 + Dmpr (Gate1 + Damper)

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 + Damper では、キーを離してもダンパー(サスティン)・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



Gate2、Gate2 + Dmpr (Gate2 + Damper)

Gate1、Gate1 + Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2 + Damper では、71 ページ “34: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)” などの EG や、73 ページ “38: Stereo Vibrato” 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 + Dmpr 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。)



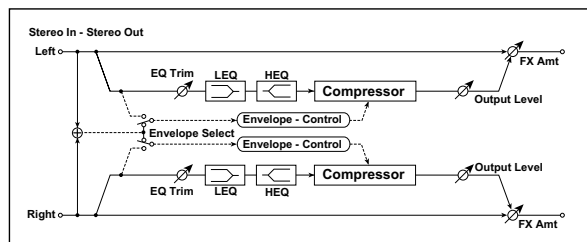
Dynamics (Dynamic)

0: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。

1: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつづ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、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、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 | |
| b | Sensitivity | 1...100 | 感度 | |
| c | Attack | 1...100 | アタックの強さ | |
| d | EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| e | Pre LEQ Fc | Low, Mid-Low | 低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択 | |
| | Pre HEQ Fc | High, Mid-High | 高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択 | |
| f | Pre LEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 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 | |
| | Src | Off...Tempo | コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量 | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

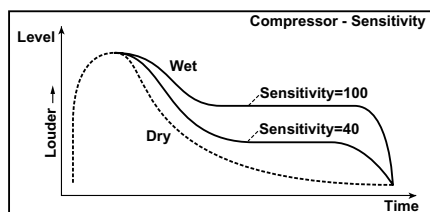
a: Envelope Select

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、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

b: Sensitivity

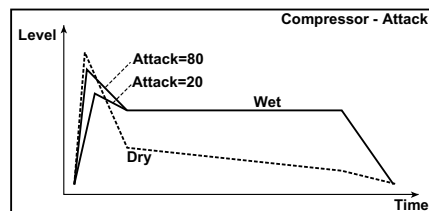
g: Output Level

“Sensitivity” は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity” を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level” で最終的な音量を調節します。



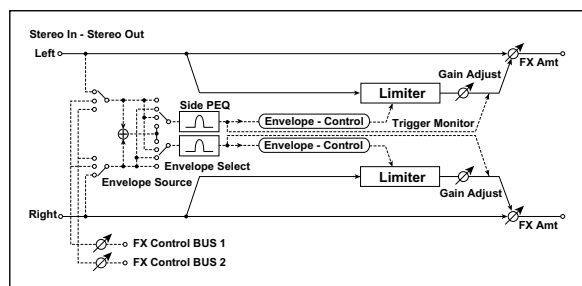
c: Attack

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。



2: Stereo 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、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。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。ステレオ・タイプで、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。



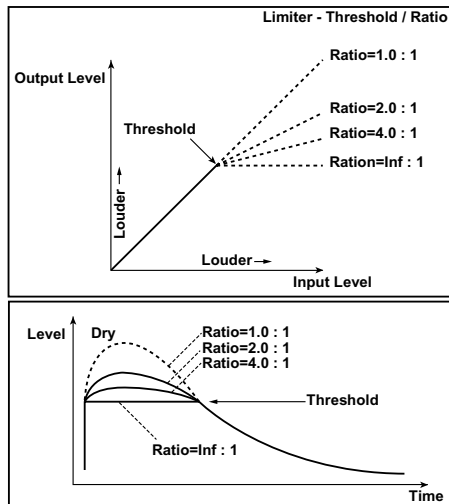
| | | | | |
|---|----------------------|---|--|--|
| a | Envelope Select | L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually | 左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロール / 独立の選択 | |
| b | Ratio | 1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 | |
| c | Threshold [dB] | - 40...0 | 圧縮のかかるレベル | |
| v | Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| e | Gain Adjust [dB] | - Inf, - 38... + 24 | 出力ゲイン | |
| | Src | Off...Tempo | 出力ゲインのモジュレーション・ソース | |
| f | Amt | - 63... + 63 | 出力ゲインのモジュレーション量 | |
| | Side PEQ Insert | Off, On | トリガー信号のイコライザーのオン / オフ | |
| g | 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 | |
| | Side PEQ Cutoff [Hz] | 20...12.00k | トリガー信号のイコライザーの中心周波数 | |
| h | 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... + 18.0 | トリガー信号のイコライザーのゲイン | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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

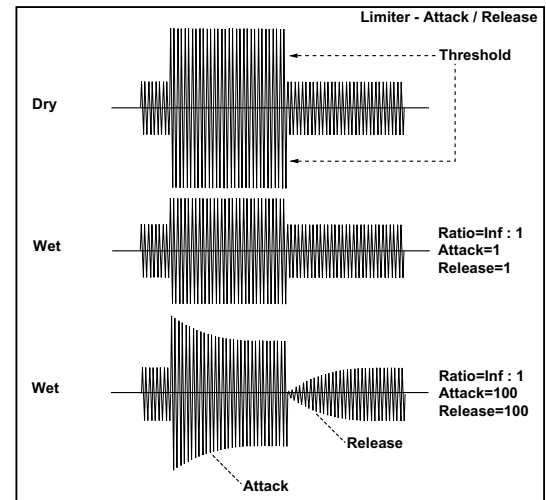
L/R Mix にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only) にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル (右チャンネル) の信号のみで同時にコントロールします。L/R Individually にすると、左右独立して動作します。

b: Ratio**c: Threshold [dB]****e: Gain Adjust [dB]**

“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。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。

**d: 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: Trigger Monitor**

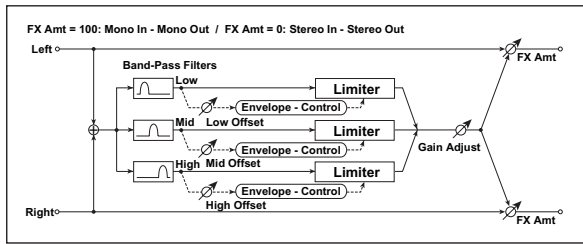
これを On にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号を出力します。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常は Off にしておきます。

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トリガー信号で圧縮する / 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。

3: 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 / 高域の音圧を調節できます。



| | | | | |
|---|------------------|-----------------------------|---------------------------------|--|
| a | Ratio | 1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 | |
| b | Threshold [dB] | - 40...0 | 圧縮のかかるレベル | |
| c | Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| d | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| e | Low Offset [dB] | - 40...0 | 低域のトリガー信号のゲイン | |
| f | Mid Offset [dB] | - 40...0 | 中域のトリガー信号のゲイン | |
| g | High Offset [dB] | - 40...0 | 高域のトリガー信号のゲイン | |
| h | Gain Adjust [dB] | - Inf, - 38... + 24 | 出力ゲイン | |
| | Src | Off...Tempo | 出力ゲインのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 63... + 63 | 出力ゲインのモジュレーション量 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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]

f: Mid Offset [dB]

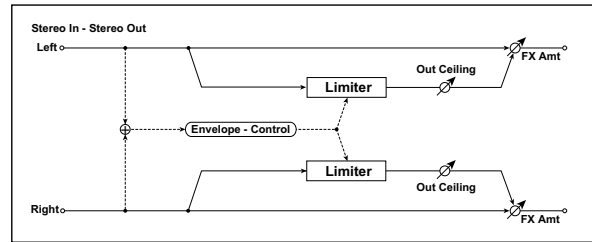
g: High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。

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節します。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。

4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

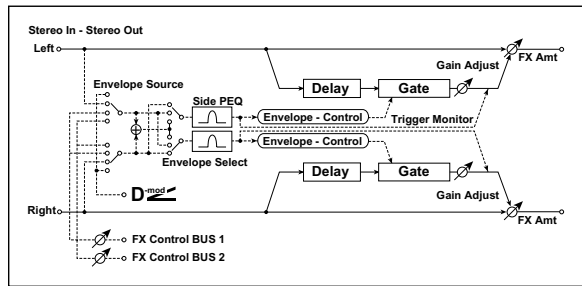
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



| | | | | |
|---|------------------|----------------|---------------------------------|--|
| a | Threshold [dB] | - 30.0...0.0 | 圧縮のかかるレベル | |
| b | Out Ceiling [dB] | - 30.0...0.0 | 出力ゲイン | |
| c | Release [msec] | 0.50...1000.0 | リリース・タイム | |
| d | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

5: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、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。



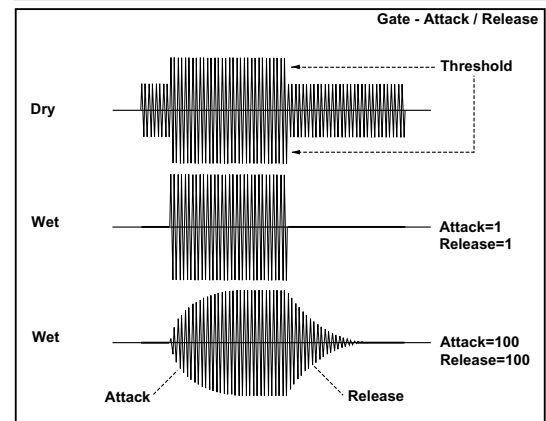
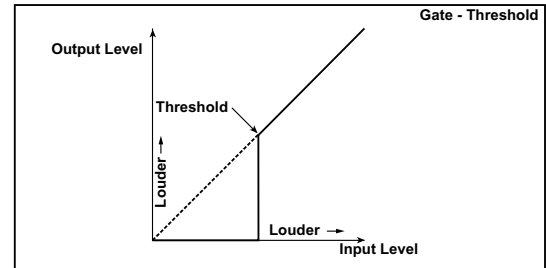
| | | | | |
|---|----------------------|-------------------------|--|--|
| a | Envelope Source | D-mod, Input | D-mod コントロールする / 入力信号をトリガーとして使用 / FX Control Bus 1 を使用 / FX Control Bus 2 を使用の選択 | |
| b | Envelope Select | L/R Mix, L Only, R Only | 左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロールの選択 | |
| | Src | Off...Tempo | Envelope Src=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース | |
| c | Threshold | 0...100 | ゲートのかかるレベル | |
| | Polarity | +, - | ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え | |
| d | Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| e | Delay Time [msec] | 0...100 | ゲート入力のディレイ・タイム | |
| f | Side PEQ Insert | Off, On | トリガー信号のイコライザーのオン / オフ | |
| | 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 | |
| g | Side PEQ Cutoff [Hz] | 20...12.00k | トリガー信号のイコライザーの中心周波数 | |
| | 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... + 18.0 | トリガー信号のイコライザーのゲイン | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

c: Threshold

d: Attack

d: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” が L/R Mix、L Only または R Only のときに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。



c: Polarity

ゲート・オン / オフの動作が反転します。- にすると設定したレベルより入力信号が大きいため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。

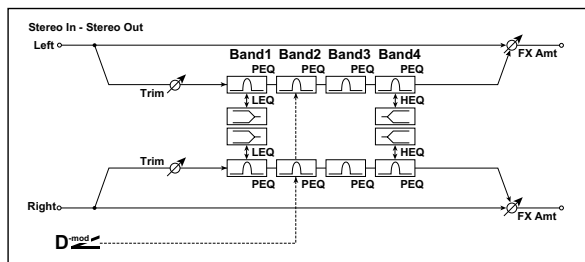
e: Delay Time [msec]

ゲートへの入力のディレイ・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ィレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

EQ and Filters (EQ/Filter)

6: St.Parametric4EQ (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 はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。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できます。

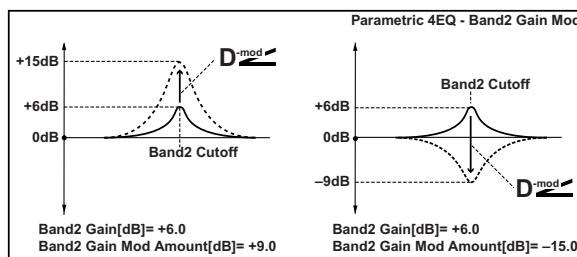
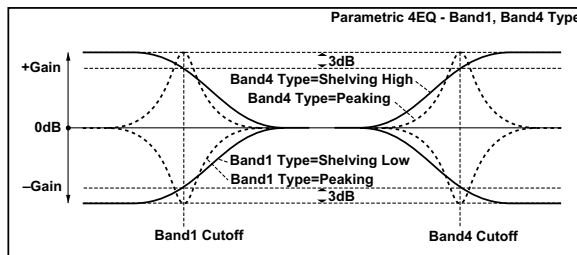


| | | | | |
|---|------------------------|------------------------|---------------------------------|-------|
| a | Trim | 0...100 | 入力レベル | |
| b | Band1 Type | Peaking, Shelving-Low | バンド 1 のタイプ | |
| c | Band4 Type | Peaking, Shelving-High | バンド 4 のタイプ | |
| d | Band2 Dynamic Gain Src | Off...Tempo | バンド 2 のゲインのモジュレーション・ソース | |
| | Amt [dB] | -18.0...+18.0 | バンド 2 のゲインのモジュレーション量 | |
| e | Band1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | -18.0...+18.0 | バンド 1 のゲイン | |
| f | Band2 Cutoff [Hz] | 50...10.00k | バンド 2 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | -18.0...+18.0 | バンド 2 のゲイン | D-mod |
| g | Band3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | -18.0...+18.0 | バンド 3 のゲイン | |
| h | Band4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | -18.0...+18.0 | バンド 4 のゲイン | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

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



e, f, g, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

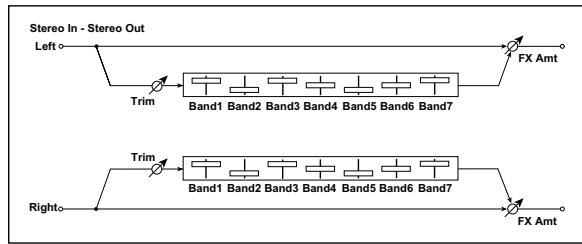
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [dB]

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。

7: 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をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、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わられます。



| | | | | |
|---|------------|--|---------------------------------|--|
| 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を選択 | |
| | Trim | 0...100 | 入力レベル | |
| b | Band1 [dB] | -18.0... +18.0 | バンド1のゲイン | |
| c | Band2 [dB] | -18.0... +18.0 | バンド2のゲイン | |
| d | Band3 [dB] | -18.0... +18.0 | バンド3のゲイン | |
| e | Band4 [dB] | -18.0... +18.0 | バンド4のゲイン | |
| f | Band5 [dB] | -18.0... +18.0 | バンド5のゲイン | |
| g | Band6 [dB] | -18.0... +18.0 | バンド6のゲイン | |
| h | Band7 [dB] | -18.0... +18.0 | バンド7のゲイン | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | -100... +100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

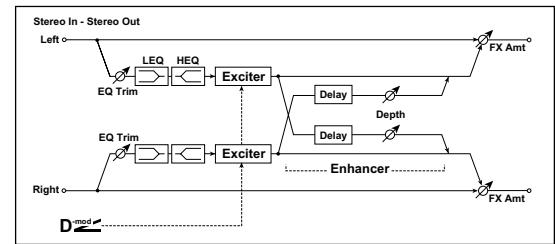
a: Type

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、画面右側に表示します。

3つの Graphic 7-Band EQ を直列にし、それぞれを 7:Low、9:Mid、11:High にすると、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。

8: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



| | | | | |
|---|-------------------------|-------------------|---------------------------------|--|
| a | Exciter Blend | -100... +100 | エキサイター効果の深さ | |
| | Src | Off...Tempo | エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | -100... +100 | エキサイター効果の深さのモジュレーション量 | |
| b | Emphasis Freq | 0...70 | エキサイターが強調する周波数 | |
| | Src | Off...Tempo | 強調する周波数のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | -70...+70 | 強調する周波数のモジュレーション量 | |
| c | Enhancer Delay L [msec] | 0.0...50.0 | エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム | |
| d | Enhancer Delay R [msec] | 0.0...50.0 | エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム | |
| e | Enhancer Depth | 0...100 | エンハンサー効果の深さ | |
| | Src | Off...Tempo | エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | -100... +100 | エンハンサー効果の深さのモジュレーション量 | |
| f | EQ Trim | 0...100 | 2 バンド・イコライザーへの入力レベル | |
| g | Pre LEQ Fc | Low, Mid-Low | 低域イコライザーのカットオフ周波数—低/中の選択 | |
| | Pre HEQ Fc | High, Mid-High | 高域イコライザーのカットオフ周波数—高/中の選択 | |
| h | Pre LEQ Gain [dB] | -15.0... +15.0 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | -15.0... +15.0 | 高域イコライザーのゲイン | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | -100... +100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Exciter 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: Emphasis Freq

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。

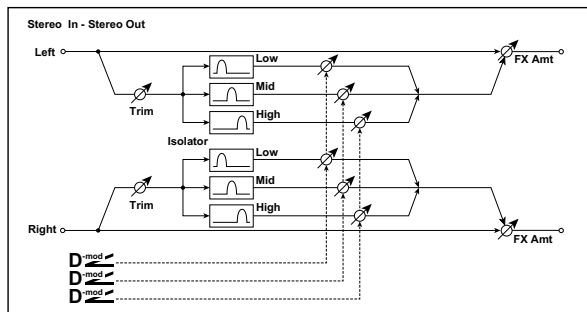
c: Enhancer Delay L [msec]

d: Enhancer Delay R [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。

9: Stereo Isolator

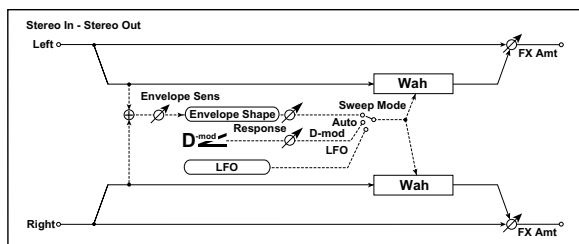
入力信号を低域 / 中域 / 高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



| | | | | |
|----------|----------------|---------------------|---------------------------------|--------------|
| a | Trim | 0...100 | 入力レベル | |
| b | Low/Mid [Hz] | 100...500 | 低域 / 中域の帯域分割周波数 | |
| c | Mid/High [Hz] | 2000...6000 | 中域 / 高域の帯域分割周波数 | |
| d | Low Gain [dB] | - Inf, - 59... + 12 | 低域のゲイン | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 低域ゲインのモジュレーション・ソース | |
| e | Amt | - 72... + 72 | 低域ゲインのモジュレーション量 | |
| | Mid Gain [dB] | - Inf, - 59... + 12 | 中域のゲイン | D-mod |
| f | Src | Off...Tempo | 中域ゲインのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 72... + 72 | 中域ゲインのモジュレーション量 | |
| g | High Gain [dB] | - Inf, - 59... + 12 | 高域のゲイン | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 高域ゲインのモジュレーション・ソース | |
| h | Amt | - 72... + 72 | 高域ゲインのモジュレーション量 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| j | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| | | | | |

10: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

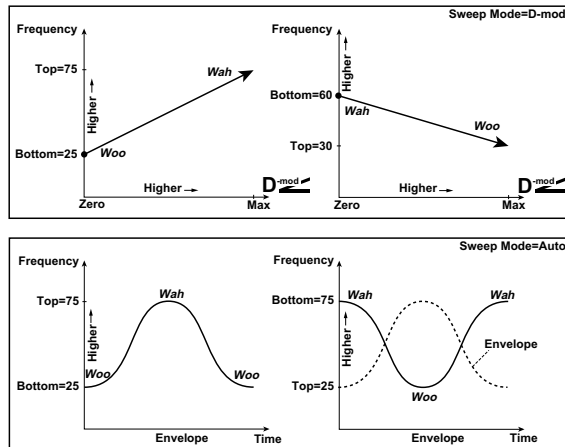
ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



| | | | | |
|----------|--------------------|----------------------|--|------------------|
| a | Frequency Bottom | 0...100 | ワウの中心周波数の下限 | |
| | Frequency Top | 0...100 | ワウの中心周波数の上限 | |
| b | Sweep Mode | Auto, D-mod, LFO | オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え | |
| | Src | Off...Tempo | Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース | D-mod |
| c | Respon | 0...100 | Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ | |
| | Envelope Sens | 0...100 | オート・ワウの感度 | |
| d | Envelope Shape | - 100... + 100 | オート・ワウのスイープカーブ | |
| | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | D-mod |
| e | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| f | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | MIDI Sync |
| | BPM | MIDI, 40.00...300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| g | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| h | Resonance | 0...100 | レゾナンス量 (共振の強さ) | |
| | Low Pass Filter | Off, On | ワウのローパス・フィルターのオン / オフ | |
| i | Output Level | 0...100 | エフェクト音の出力レベル | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| j | Amt | - 100... + 100 | エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量 | |
| | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| k | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Frequency Bottom**a: Frequency Top**

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

**b: Sweep Mode**

ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode”を 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。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。“Sweep Mode”を 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。

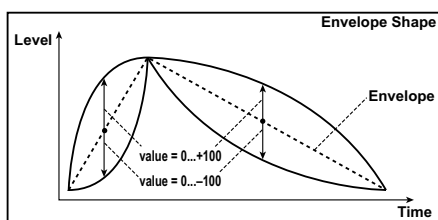
“Sweep Mode”を LFO にすると、LFO によって周期的にスイープします。

c: 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。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。

**d: LFO Frequency [Hz]****e: MIDI Sync**

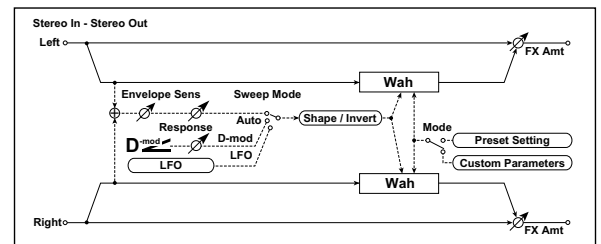
LFO のスピードは、“MIDI/Tempo Sync”を Off にすると“LFO Frequency”の設定に、“MIDI/Tempo Sync”を On にすると“BPM”、“Base Note”、“Times”の設定に従います。

e: BPM**e: Base Note****e: Times**

“BPM”の数値で指定したテンポ（“BPM”を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ）に対して“Base Note”で選んだ音符（♪〜。）を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。

11: St. Vintage Wah**(Stereo Vintage/Custom Wah)**

ビンテージ・ワウペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



| | Mode | Preset, Custom | プリセット / カスタム設定の選択 | |
|----------|--------------------|--------------------------|--|--|
| a | Shape | - 100... + 100 | スイープのカーブ | |
| | Invert | Off, On | スイープ方向の反転 / 非反転 | |
| | Frequency Bottom | 0...100 | Mode=Custom 時のワウの中心周波数の下限 | |
| b | Frequency Top | 0...100 | Mode=Custom 時のワウの中心周波数の上限 | |
| | Resonance Bottom | 0...100 | Mode=Custom 時のレゾナンス量（共振の強さ）の下限 | |
| c | Resonance Top | 0...100 | Mode=Custom 時のレゾナンス量（共振の強さ）の上限 | |
| | Sweep Mode | Auto, D-mod, LFO | オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え | |
| d | Src | Off...Tempo | Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース | |
| | Manual | 0...100 | Sweep Mode=D-mod, Src=Off のときの中心周波数 | |
| e | Envelope Sens | 0...100 | オート・ワウの感度 | |
| | Response | 0...100 | Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ | |
| f | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| g | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | ♪...♪ | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| h | Output Level | 0...100 | エフェクト音の出力レベル | |
| | Src | Off...Tempo | エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Shape

ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

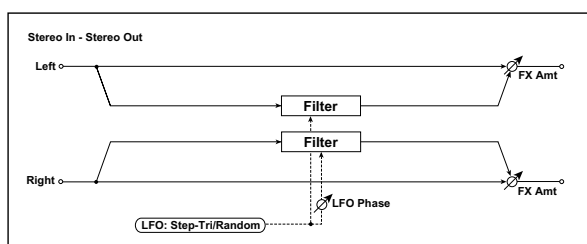
c: Resonance Bottom

c: Resonance Top

Mode=Preset で、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top は内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視します。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top の設定値は Mode=Custom のときに有効になります。

12: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

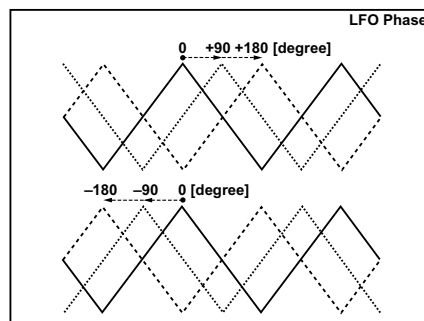
ステレオ・タイプのバンドパス・フィルタに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルタ発振による特殊効果音が作り出せます。



| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|-------|
| a | LFO Waveform | Step-Tri, Random | LFO 波形 | |
| | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| b | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | D-mod |
| | Src | Off...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... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| c | LFO Step Freq [Hz] | 0.05...50.00 | LFO ステップ・スピード（階段状に変化するスピード） | D-mod |
| | Amt | - 50.00... + 50.00 | LFO ステップ・スピードのモジュレーション量 | |
| d | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | Sync |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | ♪...... | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| e | Step Base Note | ♪...... | LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類 | Sync |
| | Times | x1...x32 | LFO ステップ・スピードを指定する音符の数 | |
| f | Manual | 0...100 | フィルタの中心周波数 | |
| | Src | Off...Tempo | フィルタの中心周波数のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | フィルタの中心周波数のモジュレーション量 | |
| g | Depth | 0...100 | フィルタ変調の深さ | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | フィルタ変調のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | フィルタ変調のモジュレーション量 | |
| h | Resonance | 0...100 | レゾナンス量（共振の強さ） | |
| | FX Amount | - 100... 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| i | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: 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。

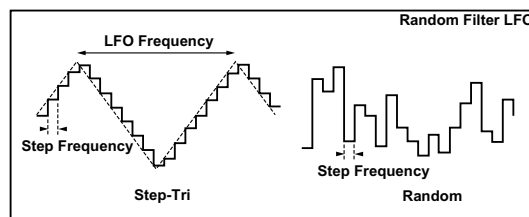


a: LFO Waveform

b: LFO Frequency [Hz]

c: LFO Step Freq [Hz]

“LFO Waveform” を Step-Tri にすると、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” を Random にすると、“LFO Step Freq” がランダム LFO の周期になります。



d: BPM

e: Step Base Note

e: Times

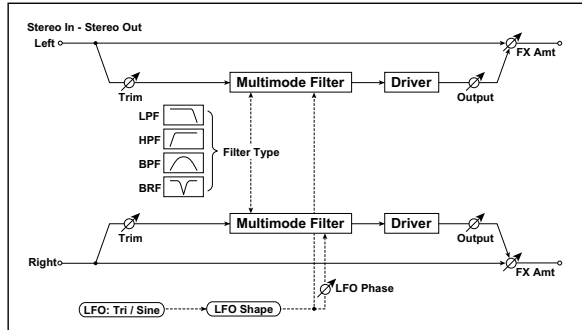
“BPM” の数値で指定したテンポ（“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ）に対して “Step Base Note” で選んだ音符（♪～♪）を “Times” の数だけ並べた長さを LFO の階段の幅 / ランダム LFO の周期として設定します。

i: FX Amount

マイナスの値にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

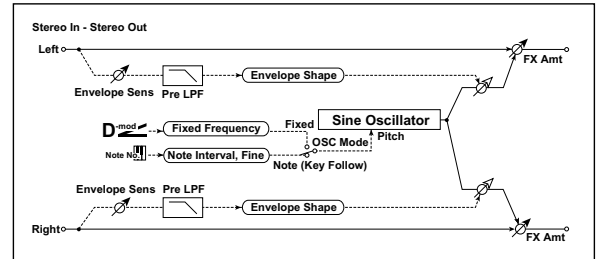
ローパス / ハイパス / バンドパス / バンドリジェクトの 4 つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。



| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|--|
| a | Type | LPF, HPF, BPF, BRF | フィルター・タイプの選択 | |
| | Trim | 0...100 | 入力レベル | |
| b | Cutoff | 0...100 | カットオフ周波数 (中心周波数) | |
| | Src | Off...Tempo | カットオフ周波数のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | カットオフ周波数のモジュレーション量 | |
| c | Resonance | 0...100 | レゾナンス量 | |
| | Src | Off...Tempo | レゾナンス量のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | レゾナンス量のモジュレーション量 | |
| d | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| | Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| | Depth | 0...100 | LFO によるカットオフ周波数変調の深さ | |
| e | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| f | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| g | Drive SW | Off, On | フィルターでの歪みのオン / オフ | |
| | Output Level | 0...100 | 出力レベル | |
| h | Drive Gain | 0...100 | 歪み具合 | |
| | Low Boost | 0...100 | 低域の増幅量 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胸鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーター周波数をノート・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 | オシレーター周波数のノート・ナンバー追従 / 固定の切り替え | |
| b | Note Interval | - 48...0 | OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差 | |
| | Note Fine | - 100... + 100 | オシレーター周波数の微調整 | |
| c | Fixed Frequency [Hz] | 10.0...80.0 | OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数 | |
| | Src | Off...Tempo | OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 80... + 80 | OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量 | |
| d | Envelope Pre LPF | 1...100 | 重低音を付加する周波数上限 | |
| e | Envelope Sens | 0...100 | 重低音を付加する感度 | |
| | Envelope Shape | - 100... + 100 | オシレーターの音量エンベロープ・カーブ | |
| f | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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

b: Note Interval

b: Note Fine

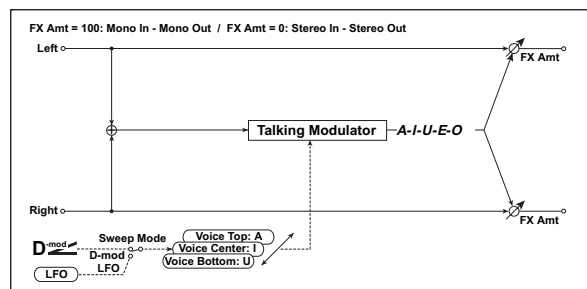
“OSC Mode” では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode” を Note (Key Follow) にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval” では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine” では、セント単位での微調整が可能です。

d: 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。

15: 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、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



| | | | | |
|----------|----------------------|--------------------------------------|--|--------------|
| a | Sweep Mode | D-mod, LFO | モジュレーション・ソースによるコントロール / LFO によるコントロールの切り替え | |
| b | Manual Voice Control | Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top | 声のパターンのコントロール | |
| | Src | Off...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 | D-mod |
| c | Voice Top | A, I, U, E, O | コントロール上端での声の母音 | |
| d | Voice Center | A, I, U, E, O | コントロール中央での声の母音 | |
| e | Voice Bottom | A, I, U, E, O | コントロール下端での声の母音 | |
| f | Formant Shift | - 100... + 100 | 効果のかかる周波数の高さ | |
| | Resonance | 0...100 | 声のパターンのレゾナンスの強さ | |
| g | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| h | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | Sync |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

c: Voice Top

d: Voice Center

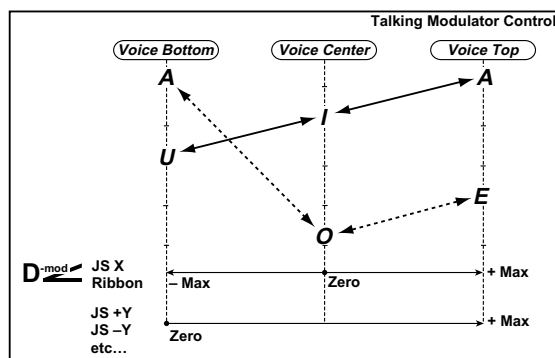
e: Voice Bottom

声の母音をコントロールの上端、中央、下端に割り当てます。

例：“Voice Top” を A、“Voice Center” を I、“Voice Bottom” を U に設定した場合。

“Sweep Mode” が D-mod で、モジュレーション・ソースに Ribbon を選んでいるとき、リボン・コントローラの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

“Sweep Mode” を LFO にすると、LFO によって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」... と周期的に変化します。



f: Formant Shift

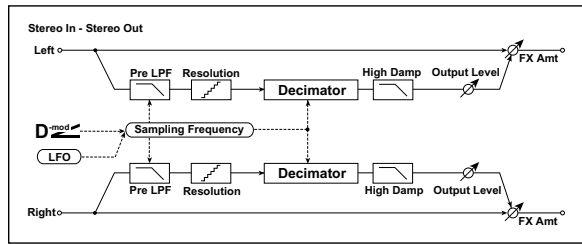
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

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。

16: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、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します。



| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|--|
| 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 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域をカットする割合 | |
| b | Sampling Freq [Hz] | 1.00k... 48.00k | サンプリング周波数 | |
| | Src | Off...Tempo | サンプリング周波数のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 48.00k... + 48.00k | サンプリング周波数のモジュレーション量 | |
| c | LFO Frequency [Hz] | 0.02... 20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| d | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| e | Depth | 0...100 | サンプリング周波数の LFO 変調の深さ | |
| | Src | Off...Tempo | サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション量 | |
| f | Resolution | 4...24 | データのビット長 | |
| g | Output Level | 0...100 | 出力レベル | |
| | Src | Off...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 | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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

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”を On にすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Frequency” を 3kHz 程度に設定しておいて “Pre LPF” を 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。

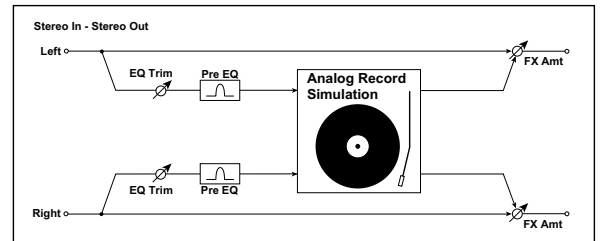
f: Resolution

g: Output Level

“Resolution” の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので “Output Level” で調節してください。

17: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



| | | | | |
|---|--------------------|------------------|---------------------------------|--|
| a | Speed [RPM] | 33 1/3, 45, 78 | レコードの回転数 | |
| b | Flutter | 0...100 | 変調の深さ | |
| c | Noise Density | 0...100 | ノイズの密度 | |
| | Noise Tone | 0...100 | ノイズの音質 | |
| d | Noise Level | 0...100 | ノイズの音量 | |
| | Src | Off...Tempo | ノイズの音量のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | ノイズの音量のモジュレーション量 | |
| e | Click Level | 0...100 | クリック・ノイズの音量 | |
| | Src | Off...Tempo | クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | クリック・ノイズの音量のモジュレーション量 | |
| f | EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| g | Pre EQ Cutoff [Hz] | 300... 10.00k | イコライザーの中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | イコライザーの帯域幅 | |
| g | Gain [dB] | - 18.0... + 18.0 | イコライザーのゲイン | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

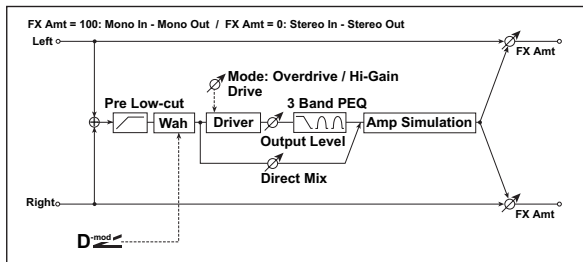
e: Click Level

レコード盤の 1 回転につき 1 回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)

18: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

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。ワウ、3 バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、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 | Wah | Off, On | ワウのオン / オフ | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース | |
| | Sw | Toggle, Moment | ワウのオン / オフ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 | |
| b | Wah Sweep Range | - 10... + 10 | ワウのレンジ | |
| | Wah Sweep Src | Off...Tempo | ワウをコントロールするモジュレーション・ソース | |
| 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 | |
| d | Drive | 1...100 | 歪み具合 | |
| | Pre Low-cut | 0...10 | ディストーションの入力での低域カット量 | |
| e | Output Level | 0...50 | 出力レベル | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 50... + 50 | 出力レベルのモジュレーション量 | |
| f | Low Cutoff [Hz] | 20...1.00k | 低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 低域イコライザーのゲイン | |
| g | Mid1 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 1 のゲイン | |
| h | Mid2 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 2 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ン / オフ | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

ギターアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。

a: Wah

ワウのオン / オフを切り替えます。

a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン / オフの切り替え方を選択します。

“Sw” を Moment にすると、普段はオフで、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オンになります。



モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンになります。

一方、“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。



モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオン / オフします。

b: Wah Sweep Range

b: Wah Sweep Src

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。ワウの中心周波数は “Wah Sweep 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。

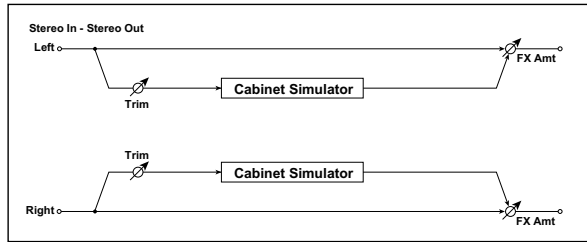
d: Pre Low-cut

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。

d: Drive

e: Output Level

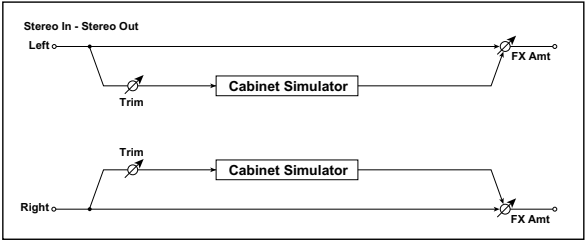
歪み具合は、入力信号自体の大きさと “Drive” の設定で決まります。“Drive” を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level” で音量を調節します。また、“Output Level” は、3-Band EQ への入力レベルになります。3-Band EQ でクリップが発生する場合は “Output Level” を調節してください。



| a | Trim | 0...100 | 入力レベル | |
|---|-----------|------------------|--|--|
| b | Type | | キャビネットの選択 | |
| | | TWEED - 1x12 | 12 インチ x 1 のスピーカー、オープン・バックのブルーザーな特性を持つキャビネット | |
| | | TWEED - 4x10 | 10 インチ x 4 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット | |
| | | BLACK - 2x10 | 10 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット | |
| | | BLACK - 2x12 | 12 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット | |
| | | VOX AC15 - 1x12 | 12 インチ x 1 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15 のキャビネット | |
| | | VOX AC30 - 2x12 | 12 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30 のキャビネット | |
| | | VOX AD412 - 4x12 | 12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412 のキャビネット | |
| | | UK H30 - 4x12 | 30W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット | |
| | | UK T75 - 4x12 | 75W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット | |
| | | US V30 - 4x12 | 30W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット | |
| c | Air | 0...100 | マイク位置の設定 | |
| d | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

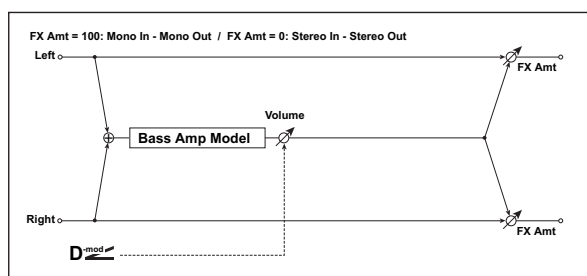
ベースアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



| a | Trim | 0...100 | 入力レベル | |
|---|--------------|---------------------|--|--|
| b | Cabinet Type | | キャビネットの選択 | |
| | | LA - 4x10 | 10 インチ x 4 のスピーカー、LA サウンドのキャビネット | |
| | | MODERN - 4x10 | 10 インチ x 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット | |
| | | METAL - 4x10 | 10 インチ X 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル | |
| | | CLASSIC - 8x10 | 10 インチ x 8 のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット | |
| | | UK - 4x12 | 12 インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット | |
| | | STUDIO - 1x15 | 15 インチ x 1 のスピーカー、STUDIO コンボ・キャビネット | |
| | | JAZZ - 1x15 | 15 インチ x 1 のスピーカー、JAZZ コンボ・キャビネット | |
| | | VOX AC100 - 2x15 | 15 インチ x 2 のスピーカー、VOX AC100 用キャビネット | |
| | | US - 2x15 | 15 インチ x 2 のスピーカー、US 製キャビネット | |
| | | UK - 4x15 | 15 インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット | |
| | | LA - 1x18 | 18 インチ x 1 のスピーカー、LA サウンドのキャビネット | |
| | | COMBI - 1x12 & 1x18 | 12 インチ x 1 と 18 インチ x 1 のスピーカー・コンビネーション・キャビネット | |
| | | | | |
| | | | | |
| c | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| c | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

21: Bass Amp Model

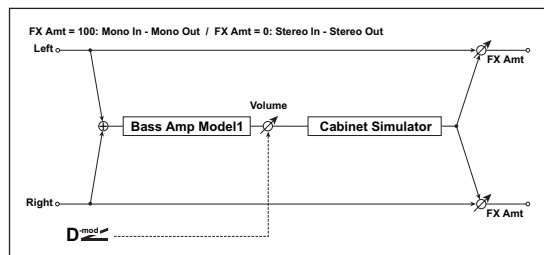
ベースアンプのシミュレーションです。



| | | | | |
|---|-----------|-------------------|---|--|
| a | Amp Type | LA STUDIO JAZZ | LA サウンドの代表的なアンプ JAZZ ベーシストに愛用されている コンボ・アンプ | |
| | | GOLD PANEL | ゴールドのパネルが目を引く、ク リーンなサウンドが特徴のモダン・ アンプ | |
| | | SCOOPED VALVE2 | 80 年代サウンドの代表的なアンプ ロックに最適な真空管アンプ | |
| | | VALVE CLASSIC | ULTRA LO スイッチを ON にした 真空管アンプ Mid Range の設定で基本的なキャ ラクターが変わる真空管アンプ | |
| b | Volume | 0...100 | 出力レベル | |
| | Src | Off...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 | |
| c | Bass | 0...100 | ベース（低域）のレベル | |
| d | Middle | 0...100 | ミドル（中域）のレベル | |
| | Mid Range | 0...4 | ミドルの周波数帯の設定 | |
| e | Treble | 0...100 | トレブル（高域）のレベル | |
| f | Presence | 0...100 | プレゼンス（高音域の音質） | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされた エフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュ レーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレ ーション量 | |

22: Bass Amp + Cabinet (Bass Amp Model + Cabinet)

ベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーション
です。



| | | | | |
|---|-------------------|---|-------------------------------------|--|
| a | Amp Type | LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC | アンプの選択 | |
| b | Volume | 0...100 | 出力レベル | |
| | Src | Off...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 | |
| c | Bass | 0...100 | ベース（低域）のレベル | |
| d | Middle | 0...100 | ミドル（中域）のレベル | |
| | Mid Range | 0...4 | ミドルの周波数帯の設定 | |
| e | Treble | 0...100 | トレブル（高域）のレベル | |
| f | Presence | 0...100 | プレゼンス（高音域の音質） | |
| g | Cabinet Simulator | Off, On | キャビネット・シミュレーションの オン/オフ | |
| h | Cabinet Type | LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18 | キャビネットの選 | |
| | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされた エフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュ レーション・ソース” 参照 | |
| i | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレ ーション量 | |

a: Amp Type

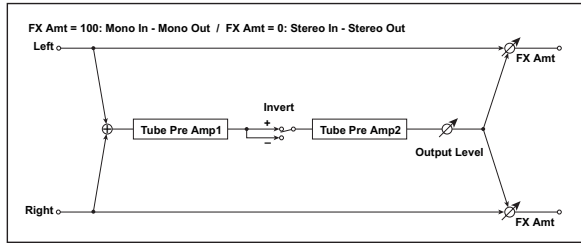
h: Cabinet Type

推奨組み合わせ

| Amp Type | Cabinet Type |
|------------|----------------------|
| LA STUDIO | LA - 4x10, LA - 1x18 |
| JAZZ | JAZZ - 1x15 |
| GOLD PANEL | MODERN - 4x10 |
| SCOOPED | METAL - 4x10 |
| VALVE2 | CLASSIC - 8x10 |
| VALVE | CLASSIC - 8x10 |
| CLASSIC | COMBI - 1x12 & 1x18 |

23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

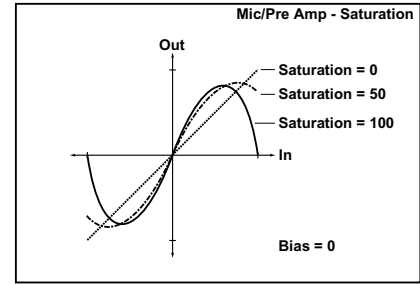
2 段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ 2 本の真空管を個別に設定できます。真空管の持つ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。



| | | | | |
|---|-------------------------|--------------------|---------------------------------|--|
| a | Tube1 Low Cut [Hz] | Thru, 21...8.00k | 1 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定 | |
| | High Cut [Hz] | 53...20.00k, Thru | 1 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定 | |
| b | Tube1 Gain [dB] | - 24.0... + 24.0 | 1 段目の入力ゲイン | |
| | Saturation [%] | 0...100 | 1 段目の入出力特性の設定 | |
| c | Tube1 Bias | 0...100 | 1 段目のバイアス電圧の設定 | |
| d | Tube1 Phase | Normal, Wet Invert | 位相反転のオン / オフ | |
| e | Tube2 Low Cut [Hz] | Thru, 21...8.00k | 2 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定 | |
| | High Cut [Hz] | 53...20.00k, Thru | 2 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定 | |
| f | Tube2 Gain [dB] | - 24.0... + 24.0 | 2 段目の入力ゲイン | |
| | Saturation [%] | 0...100 | 2 段目の入出力特性の設定 | |
| g | Tube2 Bias | 0...100 | 2 段目のバイアス電圧の設定 | |
| h | Tube2 Output Level [dB] | - 48.0... + 0.0 | 出力レベル | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

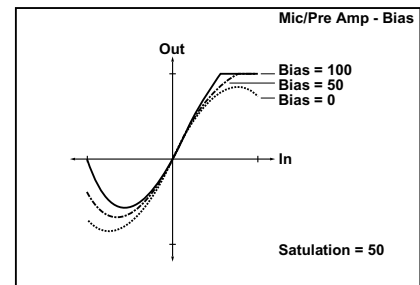
b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

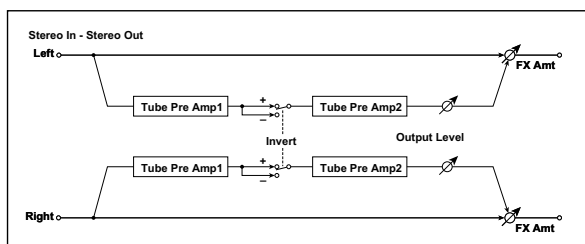


d: Tube1 Phase

Wet Invert に設定すると、1 段目と 2 段目の間で信号の位相を反転します。2 段目では、反転した信号に対して “Bias” がかかるため音色が変化します。

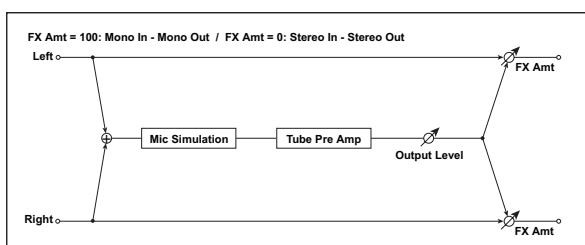
24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです。
(65 ページ “23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)” 参照)



25: Mic Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。
マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。



| | | | | |
|---|------------------------|--|---------------------------------|------------------|
| a | Mic Type | Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic | マイクの種類の選択 | |
| b | Mic Position | Close, On, Off, Far | マイク・セッティング / 距離の設定 | |
| c | Tube Low Cut [Hz] | Thru, 21...8.00k | 低域カット・フィルターの周波数設定 | |
| | High Cut [Hz] | 53...20.00k, Thru | 高域カット・フィルターの周波数設定 | |
| d | Tube Gain [dB] | - 24.0... + 24.0 | 真空管プリアンプの入力ゲイン | |
| | Saturation [%] | 0...100 | 真空管プリアンプの入出力特性の設定 | |
| e | Tube Bias | 0...100 | 真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定 | |
| f | Tube Output Level [dB] | - 48.0... + 0.0 | 真空管プリアンプの出力レベル | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D ^{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

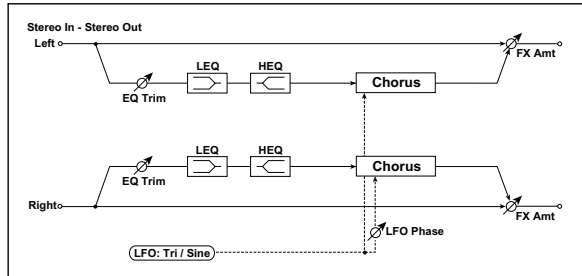
b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。
Close で最も近く、Far で最も遠くなります。

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)

26: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・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。左右の LFO をずらして広がり方をコントロールすることができます。



| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|--|
| a | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| b | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| c | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| d | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| e | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| | L Pre Delay [msec] | 0.0...50.0 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| f | R Pre Delay [msec] | 0.0...50.0 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| g | Src | Off...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 | EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| | Pre LEQ Fc | Low, Mid-Low | 低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択 | |
| i | Pre HEQ Fc | High, Mid-High | 高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択 | |
| | Pre LEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 低域イコライザーのゲイン | |
| j | Pre HEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 高域イコライザーのゲイン | |
| | FX Amount | - 100... 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| k | Src | Off...Tempo | 49 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

d: L Pre Delay [msec]

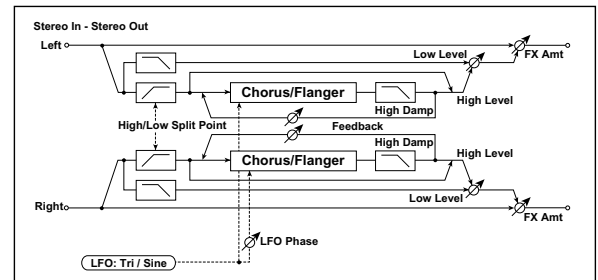
d: R Pre Delay [msec]

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。

28: St. Biphase Mod.

27: St.HarmonicChorus (Stereo 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 Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| b | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| c | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| d | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| e | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| | Pre Delay [msec] | 0.0...50.0 | Sets the delay time from the original sound | |
| f | Depth | 0...100 | 原音からのディレイ・タイム | |
| | Src | Off...Tempo | LFO 変調の深さ | |
| g | Amt | - 100... + 100 | LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース | |
| | High/Low Split Point | 1...100 | LFO 変調の深さのモジュレーション量 | |
| h | Feedback | - 100... + 100 | コーラス・ブロックのフィードバック量 | |
| | 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 | |
| | High Level | 0...100 | 高域 (コーラス) の出力レベル | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照 | |
| k | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

f: High/Low Split Point

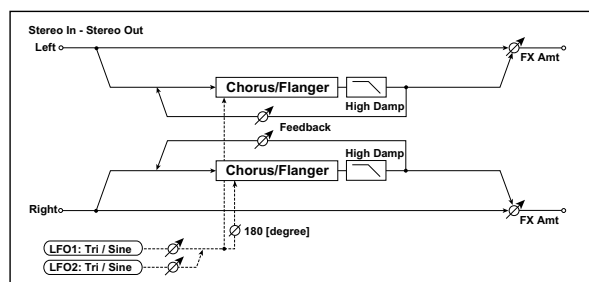
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

g: Feedback

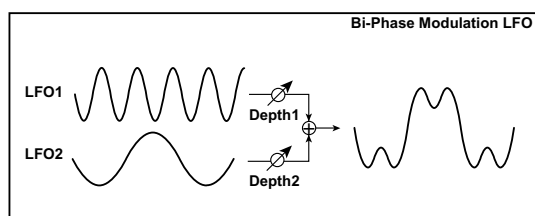
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

(Stereo Biphase 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のもジュレーションが可能です。

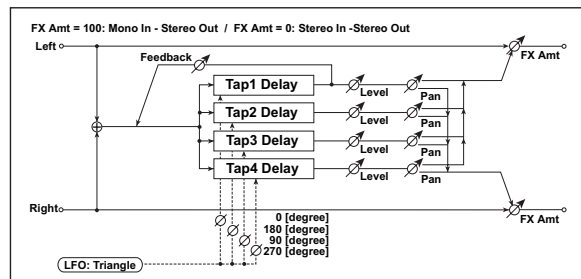


| | | | | |
|---|---------------------|--------------------|---------------------------------|--|
| a | LFO1 Waveform | Triangle, Sine | LFO1 波形 | |
| | LFO2 | Triangle, Sine | LFO2 波形 | |
| | Phase Sw | 0 deg, 180 deg | 左右のLFOの位相差の切り替え | |
| b | LFO1 Frequency [Hz] | 0.02... 30.00 | LFO1 スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース | |
| | LFO1 Amt | - 30.00... + 30.00 | LFO1 スピードのモジュレーション量 | |
| c | LFO2 Frequency [Hz] | 0.02... 30.00 | LFO2 スピード | |
| | Amt | - 30.00... + 30.00 | LFO2 スピードのモジュレーション量 | |
| d | Depth1 | 0... 100 | LFO1 変調の深さ | |
| | Src | Off...Tempo | LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | LFO1 変調の深さのモジュレーション量 | |
| e | Depth2 | 0... 100 | LFO2 変調の深さ | |
| | Amt | - 100... + 100 | LFO2 変調の深さのモジュレーション量 | |
| f | L Pre Delay [msec] | 0.0...50.0 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| | R Pre Delay [msec] | 0.0...50.0 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| g | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | High Damp [%] | 0... 100 | 高域の減衰量 | |
| h | FX Amount | - 100... 0... 100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |



29: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

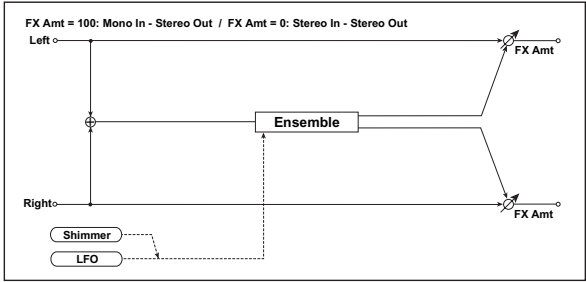
LFO 位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



| | | | | |
|---|--------------------|---------------------|---------------------------------|--|
| a | LFO Frequency [Hz] | 0.02... 13.00 | LFO スピード | |
| b | Tap1 (000) [msec] | 0...1000 | 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 | |
| c | Pan | L6...L1, C, R1...R6 | タップ1 のステレオ定位 | |
| | Tap2 (180) [msec] | 0...1000 | 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 | |
| d | 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 | |
| e | Tap3 (090) [msec] | 0...1000 | 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 | |
| f | Pan | L6...L1, C, R1...R6 | タップ3 のステレオ定位 | |
| | Tap4 (270) [msec] | 0...1000 | 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 | |
| g | 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 | |
| h | Tap1 Feedback | - 100... + 100 | タップ1 のフィードバック量 | |
| | Src | Off...Tempo | タップ1 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1 のフィードバック量のモジュレーション量 | |
| i | FX Amount | 0... 100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

30: Ensemble

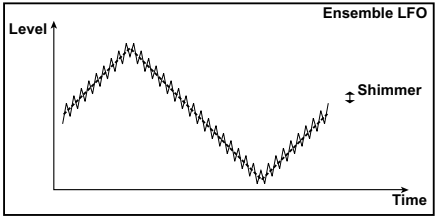
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



| | | | | |
|---|-----------|-------------------|---------------------------------|--|
| a | Speed | 1...100 | LFO スピード | |
| | Src | Off...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 | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| | Src | Off...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 | |
| c | Shimmer | 0...100 | LFO 波形のゆらぎの量 | |
| d | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

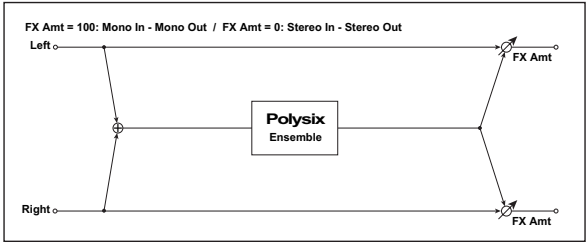
c: Shimmer

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。



31: Polysix Ensemble

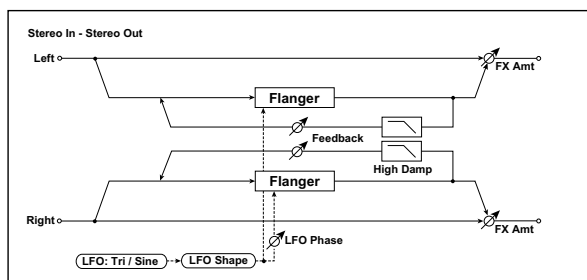
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySix に搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



| | | | | |
|---|-----------|-------------------|---------------------------------|--|
| a | Depth | 0...100 | 効果の深さ | |
| | Src | Off...Tempo | 効果の深さのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | 効果の深さのモジュレーション量 | |
| b | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

32: Stereo 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。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、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 | Delay Time [msec] | 0.0...50.0 | 原音からのディレイ・タイム | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| b | LFO Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| c | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| e | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| f | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| g | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | フィードバックの高域の減衰量 | |
| h | FX Amount | - 100...0... 100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

g: Feedback

h: FX Amount

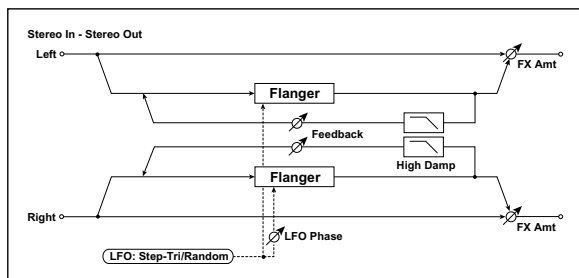
“Feedback” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback” が+の値のときには“FX Amount” も+の値に、“Feedback” が-の値のときには“FX Amount” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

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。

33: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

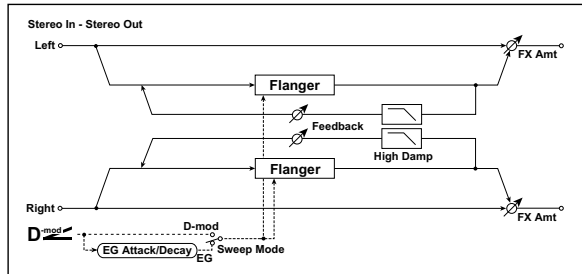
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。



| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|--|
| a | Delay Time [msec] | 0.0...50.0 | 原音からのディレイ・タイム | |
| | LFO Waveform | Step-Tri, Random | LFO 波形 | |
| b | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| c | Src | Off...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... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| d | LFO Step Freq [Hz] | 0.05... 50.00 | LFO ステップ・スピード（階段状に変化するスピード） | |
| | Step Amt | - 50.00... + 50.00 | LFO ステップ・スピードのモジュレーション量 | |
| e | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| f | Step Base Note | | LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO ステップ・スピードを指定する音符の数 | |
| g | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| h | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | フィードバックの高域の減衰量 | |
| i | FX Amount | - 100... 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

34: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーター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 | L Dly Bottom [msec] | 0.0...50.0 | 左チャンネルのディレイ・タイムの下限 | |
| | L Dly Top [msec] | 0.0...50.0 | 左チャンネルのディレイ・タイムの上限 | |
| b | R Dly Bottom [msec] | 0.0...50.0 | 右チャンネルのディレイ・タイムの下限 | |
| | R Dly Top [msec] | 0.0...50.0 | 右チャンネルのディレイ・タイムの上限 | |
| 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 | |
| | Src | Off...Tempo | Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフランジャーをスweepさせるモジュレーション・ソース | D-mod |
| | | | | |
| d | EG Attack | 1...100 | EGのアタック・スピード | |
| | EG Decay | 1...100 | EGのディケイ・スピード | |
| e | Feedback | -100...+100 | フィードバック量 | |
| f | High Damp [%] | 0...100 | フィードバックの高域の減衰量 | |
| g | FX Amount | -100...0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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”をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスweepします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているもので Pitch EG、Filter EG、Amp EG とは関係ありません。

“Src”でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode”を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。

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・ジェネレーターはスタートします。

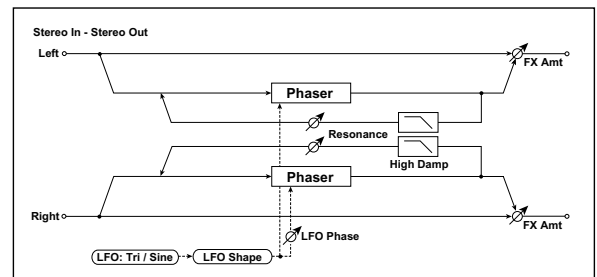
d: EG Attack

d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

35: Stereo 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。ステレオ・タイプで、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 | |
| | LFO Shape | -100...+100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| b | LFO Phase [degree] | -180...+180 | 左右のLFOの位相差 | |
| c | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | -20.00...+20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| d | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | 95 |
| | BPM | MIDI, 40.00...300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| e | Manual | 0...100 | 効果のかかる周波数 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | LFO 変調のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | -100...+100 | LFO 変調のモジュレーション量 | |
| f | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | D-mod |
| | Src | Off...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 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | レゾナンスの高域の減衰量 | |
| j | FX Amount | -100...0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

h: Resonance

i: FX Amount

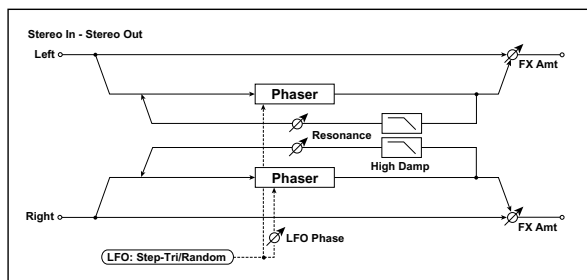
“Resonance”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance”が+の値のときには“FX Amount”も+の値に、“Resonance”が-の値のときには“FX Amount”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

h: 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。

36: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

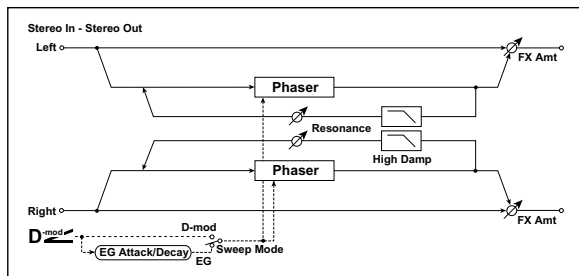
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。



| | | | | |
|---|--------------------|----------------------------|--------------------------------------|--|
| a | LFO Waveform | Step-Tri, Step-Sin, Random | LFO 波形 | |
| | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| b | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...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... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| c | LFO Step Freq [Hz] | 0.05... 50.00 | LFO ステップ・スピード | |
| | Amt | - 50.00... + 50.00 | LFO ステップ・スピードのモジュレーション量 | |
| d | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| e | Step Base Note | | LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO ステップ・スピードを指定する音符の数 | |
| f | Manual | 0...100 | 効果のかかる周波数 | |
| | Src | Off...Tempo | LFO 変調のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | LFO 変調のモジュレーション量 | |
| g | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| h | Resonance | - 100... + 100 | レゾナンス量 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | レゾナンスの高域の減衰量 | |
| i | FX Amount | - 100... 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

37: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターン of 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。

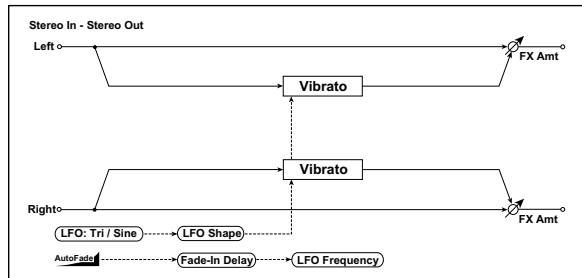


| | | | | |
|---|---------------|------------------|---|--|
| a | L Manu Bottom | 0...100 | 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限 | |
| | L Manu Top | 0...100 | 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限 | |
| b | R Manu Bottom | 0...100 | 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限 | |
| | R Manu Top | 0...100 | 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限 | |
| c | Sweep Mode | EG, D-mod | 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 | |
| | Src | Off...Tempo | Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時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 Attack | 1...100 | EG のアタック・スピード | |
| | EG Decay | 1...100 | EG のディケイ・スピード | |
| e | Resonance | - 100... + 100 | レゾナンス量 | |
| f | High Damp [%] | 0...100 | レゾナンスの高域の減衰量 | |
| g | FX Amount | - 100... 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)

38: Stereo 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 | Off...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 | D _{mod} |
| b | Fade-In Delay [msec] | 00...2000 | フェード・インのディレイ・タイム | |
| | Fade-In Rate | 1...100 | フェード・インのスピード | |
| c | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| | LFO Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| d | LFO Frequency Mod | D-mod, AUTOFADE | LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え | |
| e | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| f | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | MIDI Sync |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| g | Depth | 0...100 | Sets the depth of LFO modulation | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | LFO 変調の深さ | |
| | Amt | - 100... + 100 | LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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

b: Fade-In Delay [msec]

b: Fade-In Rate

d: LFO Frequency Mod

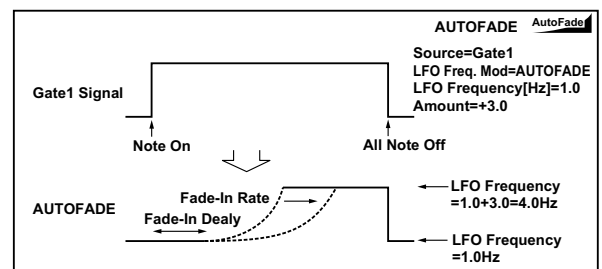
“LFO Frequency Mod” を AUTOFADE にすると、“AUTOFADE Src” で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“MIDI Sync” を On にすると、使用できません。

“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

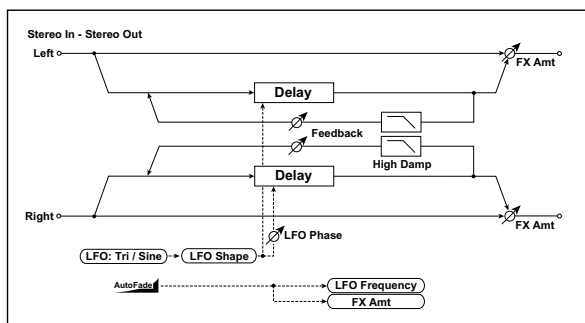
“AUTOFADE Src” Gate1, “LFO Frequency Mod” AUTOFADE, “LFO Frequency [Hz]” 1.0, “Amt” 3.0

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 以上に変わることをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



39: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

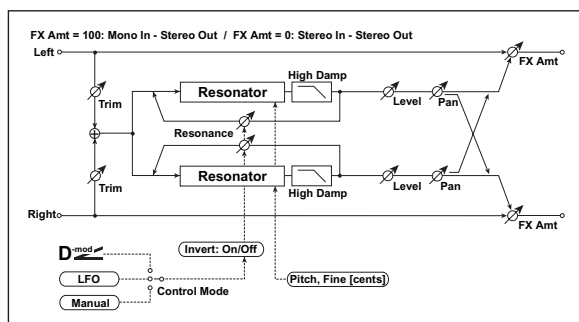
オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして、広がりコントロールすることができます。



| | | | | |
|---|----------------------|--------------------|--|--|
| a | AUTOFADE Src | Off...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 | |
| | Fade-In Delay [msec] | 00...2000 | フェード・インのディレイ・タイム | |
| | Rate | 1...100 | フェード・インのスピード | |
| b | LFO Frequency Mod | D-mod, AUTOFADE | LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え | |
| | Wet/Dry Mod | D-mod, AUTOFADE | エフェクト・バランスのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え | |
| c | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| | LFO Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| d | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| e | LFO Frequency [Hz] | 0.02... 20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| f | L Delay Time [msec] | 0.0...500.0 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| | R Delay Time [msec] | 0.0...500.0 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| g | Depth | 0...200 | LFO 変調の深さ | |
| h | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | フィードバックの高域の減衰量 | |
| i | FX Amount | - 100... 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

40: 2Voice 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。2 つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さは LFO でコントロールすることもできます。



| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|--|
| a | Control Mode | Manual, LFO, D-mod | 共振の強さのコントロールの切り替え | |
| | LFO/D-mod Invert | Off, On | LFO/D-mod 時のボイス 1 と 2 のコントロールの反転 | |
| b | LFO Frequency [Hz] | 0.02... 20.00 | LFO スピード | |
| | D-mod Src | Off...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 | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| d | 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 | レゾネーターへの入力レベル | |
| e | Voice1: Pitch | C0...B8 | ボイス 1 の共振する音程 | |
| | Fine [cents] | - 50... + 50 | ボイス 1 の共振する音程の微調整 | |
| | Level | 0...100 | ボイス 1 の出力レベル | |
| f | Voice1: Resonance | - 100... + 100 | Control Mode=Manual 時のボイス 1 の共振の強さ | |
| | High Damp [%] | 0...100 | ボイス 1 の共振音の高域減衰量 | |
| | Pan | L6...L1, C, R1...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 [cents] | - 50... + 50 | ボイス 2 の共振する音程の微調整 | |
| | Level | 0...100 | ボイス 2 の出力レベル | |
| h | Voice2: Resonance | - 100... + 100 | Control Mode=Manual 時のボイス 2 の共振の強さ | |
| | High Damp [%] | 0...100 | ボイス 2 の共振音の高域減衰量 | |
| | Pan | L6...L1, C, R1...R6 | ボイス 2 の定位 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Control Mode**f: Voice 1: Resonance****h: Voice 2: Resonance**

“Control Mode” が Manual のときは、“Resonance” で共振の強さを設定します。“Resonance” がー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” を LFO にすると、LFO によって共振の強さが変わります。LFO では+の値とー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” を D-mod にすると、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・ソースを JS X または Ribbon にすると、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” を 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 で設定した音程（レゾナンスが+の値）に対し、ボイス 2 はオクターブ下（レゾナンスがーの値）で共振します。

f: Voice 1: Pitch**f: Fine [cents]****h: Voice 2: Pitch****h: Fine [cents]**

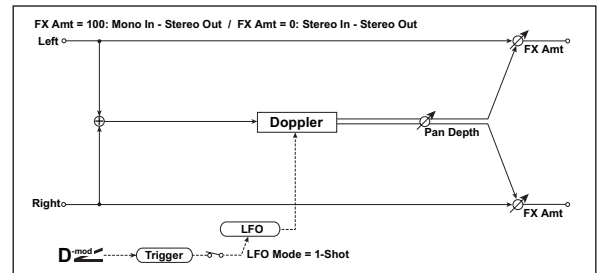
共振する音程を音名で指定します。“Fine” でセント単位で微調整できます。

g: High Damp [%]**i: 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。

41: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さ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。



| | LFO Mode | Loop, 1-Shot | LFO の動作モードの切り替え | |
|----------|--------------------|-----------------------------|--------------------------------------|--|
| a | Src | Off...Tempo | LFO をリセットするモジュレーション・ソース | |
| | LFO Sync | Off, On | LFO Mode=Loop 時の LFO リセットのなし/ありの切り替え | |
| c | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| d | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| e | Pitch Depth | 0...100 | 通りすぎるときのピッチの変化量 | |
| | Src | Off...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 | |
| f | Pan Depth | - 100... + 100 | 通りすぎるときの定位の変化量 | |
| | Src | Off...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 | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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****b: LFO Sync**

“LFO Mode” は、LFO の動作モードを切り替えます。“Mode” を Loop にすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき “LFO Sync” が On ならば “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 LFO をリセットします。

“LFO Mode” を 1-Shot にすると、“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。

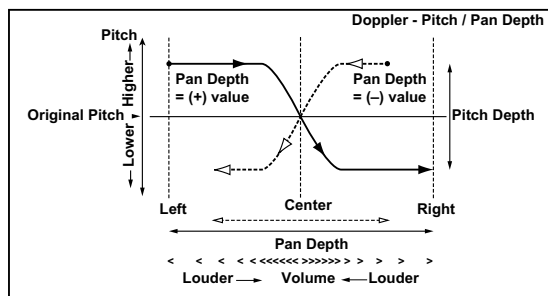
“Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上になるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: 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。

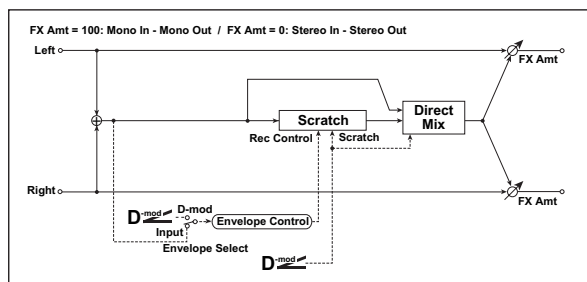
f: Pan Depth

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。



42: Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。

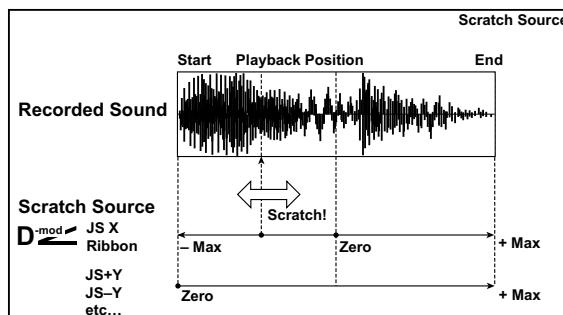


| | | | | |
|---|-----------------|-----------------------------------|---|-------|
| a | Scratch Source | Off...Tempo | 再生をコントロールするモジュレーション・ソース | D-mod |
| b | Response | 0...100 | Scratch Src に対する反応の速さ | |
| c | Envelope Select | D-mod, Input | 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択 | |
| | Src | Off...Tempo | Envelope Select=D-mod 時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース | D-mod |
| d | Threshold | 0...100 | Envelope Select=Input 時の録音を開始するレベル | |
| e | Response | 0...100 | 録音終了に対する反応の速さ | |
| f | Direct Mix | Always On, Always Off, Cross Fade | ダイレクト音のミックスの仕方 | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Scratch Source

b: Response

“Scratch Source” では再生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・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。“Response” はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” をInputにすると、入力信号が“Threshold”レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大 2730msec で、それを超えたときは先頭の方から消去していきます。

e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときには反応を遅く (値を小さく)、1 音だけ録音するような場合には速く (値を大きく) 設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

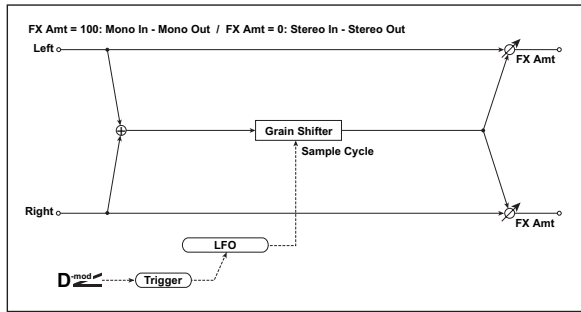
Always On では常にダイレクト音を出力、Always Off では出力しません。

Cross Fade に設定しておくくと普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには“FX Amount”を 100 にしておきます。

43: Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

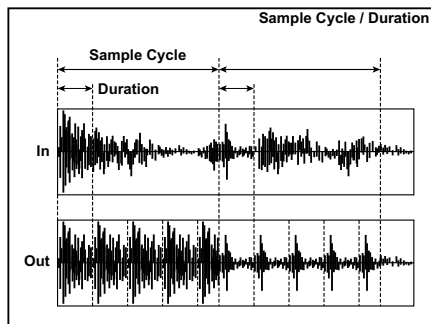


| | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------------|--------------------------------------|------|
| a | Duration | 0...100 | 波形の長さ | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 波形の長さのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | 波形の長さのモジュレーション量 | |
| b | LFO Sync | Off...Tempo | LFO をリセットするモジュレーション・ソース | Dmod |
| | LFO Sample Cycle [Hz] | 0.02...20.00 | 波形を切り替える周期 | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| c | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| d | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | A9 |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | ♪...o | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| e | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Duration

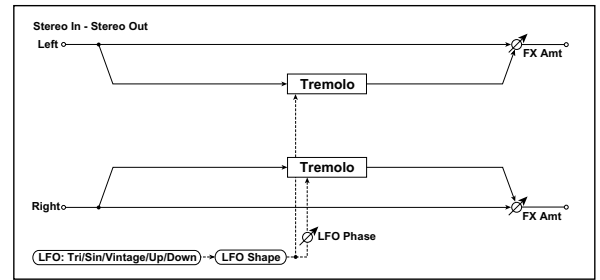
c: LFO Sample Cycle [Hz]

“Duration” で設定された長さの波形を、繰り返し再生します。波形は “LFO Sample Cycle” ごとに入れ替わります。



44: Stereo Tremolo

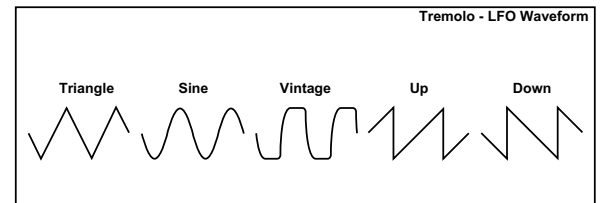
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|------|
| a | LFO Waveform | Triangle, Sine, Vintage, Up, Down | LFO 波形 | |
| | LFO Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| b | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| c | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | Dmod |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| d | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | A9 |
| | Base Note | ♪...o | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| e | Src | Off...Tempo | 変調の深さのモジュレーション・ソース | Dmod |
| | Amt | - 100... + 100 | 変調の深さのモジュレーション量 | |
| | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| f | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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。Vintage 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。

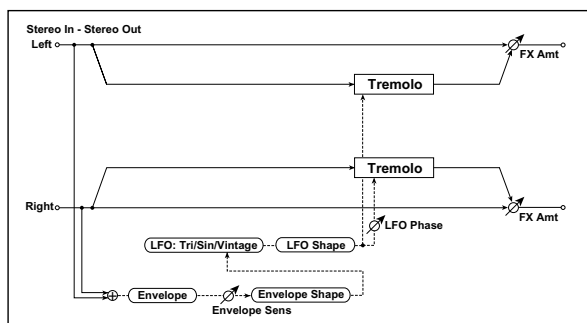


b: LFO Phase [degree]

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。

45: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

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 | |
| | Envelope Shape | - 100... + 100 | 入力信号のエンベロープのカーブ | |
| b | LFO Waveform | Triangle, Sine, Vintage | LFO 波形 | |
| | LFO Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| c | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| d | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Envelope Amount [Hz] | - 20.00... + 20.00 | 入力信号の大きさによる LFO スピードの変化量 | |
| e | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| f | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

d: LFO Frequency [Hz]

d: Envelope Amount [Hz]

e: Depth

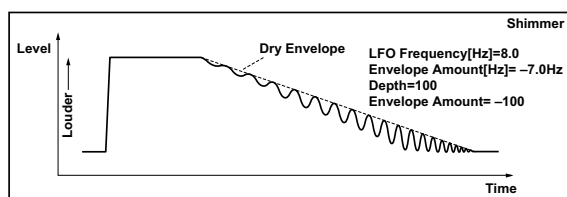
e: Envelope Amount

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。

LFO 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。LFO 変調の深さも同様に、“Depth” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。

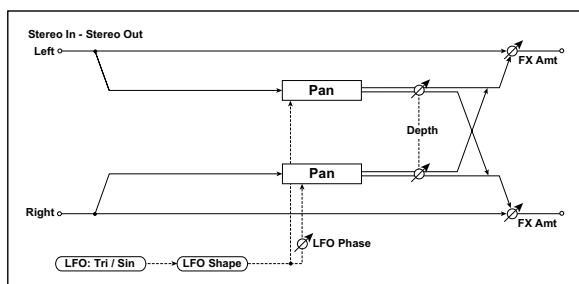
入力が最大るとき 1.0Hz、“Depth” が 0 で、入力が 0 のとき 8.0Hz、“Depth” が 100 になる場合の設定例

“LFO Frequency [Hz]” 8.0, “Envelope Amount [Hz]” -7.0
“Depth” 100, “Envelope Amount” -100



46: 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。



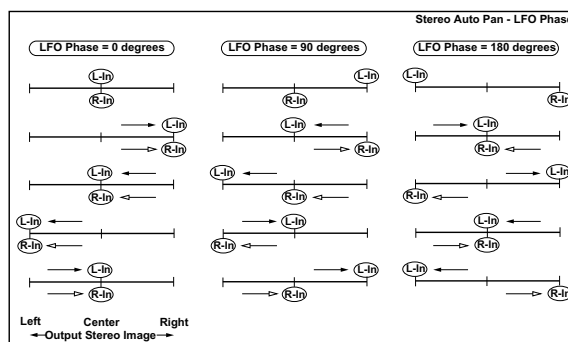
| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|--|
| a | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| | LFO Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| b | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| c | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| d | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| e | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| | Src | Off...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 | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: 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。

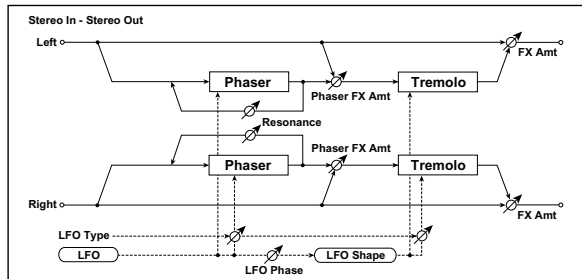
b: LFO Phase [degree]

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い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ような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。



47: St. Phaser + Trm1 (Stereo 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 | Type | Phs - Trm1, ... Phs LR - Trm1 LR | トレモロとフェイザーの LFO タイプ Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR | |
| | LFO Phase [degree] | - 180... + 180 | トレモロとフェイザーの LFO の位相差 | |
| b | LFO Frequency [Hz] | 0.02... 20.00 | LFO スピード | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| c | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| d | Phaser Manual | 0...100 | フェイザーのかかる周波数 | |
| | Resonance | - 100... + 100 | フェイザーのレゾナンス量 | |
| e | Phaser Depth | 0...100 | フェイザーを変調する深さ | |
| | Src | Off...Tempo | フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | フェイザーを変調する深さのモジュレーション量 | |
| f | Phaser Wet/Dry | - Wet, - 2 : 98...Dry... 2 : 98, 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 | |
| g | Tremolo Shape | - 100... + 100 | トレモロの LFO を変形させる割合 | |
| h | Tremolo Depth | 0...100 | トレモロを変調する深さ | |
| | Src | Off...Tempo | トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | トレモロを変調する深さのモジュレーション量 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Type

a: LFO Phase [degree]

“Type” では、フェイザーとトレモロの LFO タイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase” では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

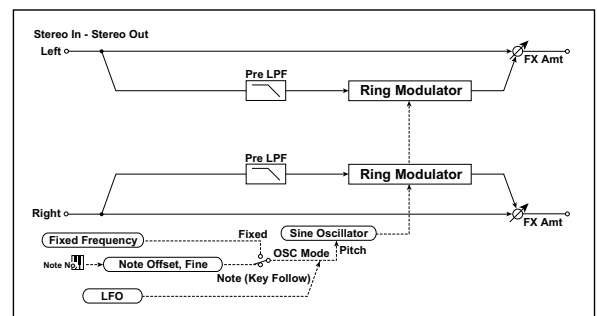
f: Phaser Wet/Dry

i: FX Amount

“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。それに対して “OUTPUT 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。

48: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーター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。オシレーターを 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。またオシレーターの周波数をノート・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 | OSC Mode | Fixed, Note (Key Follow) | オシレーター周波数指定 / ノート・ナンバー追従の切り替え | |
| | 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 | |
| b | Fixed Frequency [Hz] | 0...12.00k | OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数 | |
| | Src | Off...Tempo | OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 12.00k... + 12.00k | OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量 | |
| c | Note Offset | - 48... + 48 | OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差 | |
| | Note Fine | - 100... + 100 | オシレーター周波数の微調整 | |
| d | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | リング・モジュレータ出力にミックスするダイレクト信号 (プリ・ローパス・フィルター通過後) のミックス | |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピード | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| e | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | Base Note | | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の種類 | |

| | | | | |
|---|-----------|-------------|---------------------------------|--|
| f | LFO Depth | 0...100 | オシレーター周波数の LFO 変調の深さ | |
| | Src | Off...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 | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

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んでいるときは、エフェクト音が濁った音になります。なので、ある程度、高域をカットします。

b: Fixed Frequency [Hz]

“OSC Mode” が Fixed 時のオシレーターの周波数を設定します。

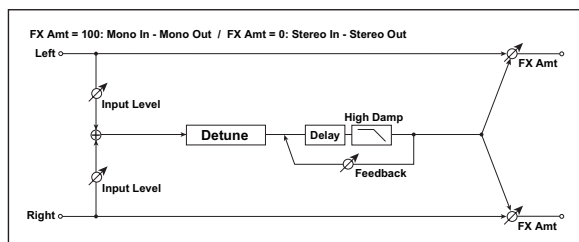
c: Note Offset

c: Note Fine

“OSC Mode” が Note(Key Follow) 時のオシレーターの設定です。“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。オシレーターの周波数をノート・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。

49: 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。

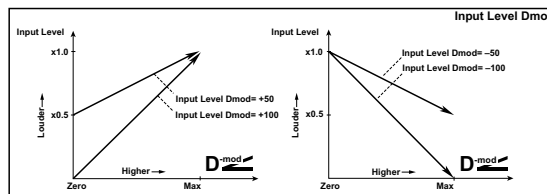


| | | | | |
|---|----------------------|-------------|---------------------------------|--|
| | Pitch Shift [cents] | -100...+100 | 入力信号とのピッチ差 | |
| a | Src | Off...Tempo | ピッチ差のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | -100...+100 | ピッチ差のモジュレーション量 | |
| b | Delay Time [msec] | 0...1000 | ディレイ・タイム | |
| c | Feedback | -100...+100 | フィードバック量 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| d | Input Level Dmod [%] | -100...+100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| e | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

d: Input Level Dmod [%]

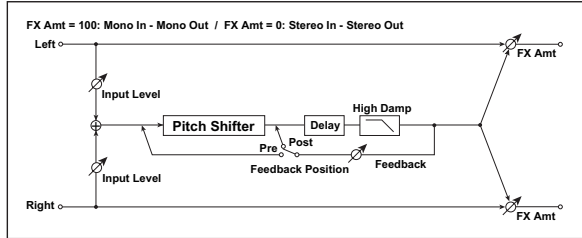
d: Src

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。



50: 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 つのタイプから選べます。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）ような特殊効果も得られます。



| | | | | |
|---|-----------------------|--------------------|---------------------------------|--|
| a | Mode | Slow, Medium, Fast | ピッチシフターのモードの切り替え | |
| b | Pitch Shift [1/2tone] | - 24... + 24 | 半音単位でのピッチシフト量 | |
| | Src | Off...Tempo | ピッチシフト量のモジュレーション・ソース | |
| c | Amt | - 24... + 24 | ピッチシフト量のモジュレーション量 | |
| | Fine [cents] | - 100... + 100 | セント単位でのピッチシフト量 | |
| d | Amt | - 100... + 100 | ピッチシフト量のモジュレーション量 | |
| | Delay Time [msec] | 0...2000 | ディレイ・タイム | |
| e | Feedback Position | Pre, Post | フィードバックの接続の切り替え | |
| f | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| g | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: 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よいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone]

b: Src

b: Amt

c: Fine [cents]

c: Amt

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、“b: Amt” の値 + “c: Amt” の値になります。モジュレーション・ソースは “Pitch Shift” と “Fine” 共通です。

e: Feedback Position

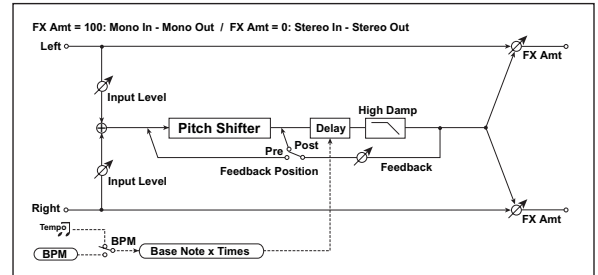
f: Feedback

“Feedback Position” を Pre にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback” の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。

“Feedback Position” を Post にすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback” の値を上げるとピッチシフトのかかった音をそのまま繰り返します。

51: Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



| | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------|---------------------------------|--|
| a | Mode | Slow, Medium, Fast | ピッチシフターのモードの切り替え | |
| b | Pitch Shift [1/2tone] | - 24... + 24 | 半音単位でのピッチシフト量 | |
| | Src | Off...Tempo | ピッチシフト量のモジュレーション・ソース | |
| c | Amt | - 24... + 24 | ピッチシフト量のモジュレーション量 | |
| | Fine [cents] | - 100... + 100 | セント単位でのピッチシフト量 | |
| d | Amt | - 100... + 100 | ピッチシフト量のモジュレーション量 | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| e | Time Over? | ---, OVER! | ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| | Delay Base Note | | ディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| f | Times | x1...x32 | ディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Feedback Position | Pre, Post | フィードバックの接続の切り替え | |
| g | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| h | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

d: BPM

e: Delay Base Note

e: Times

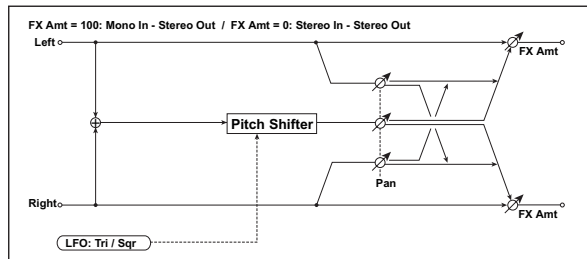
“BPM” の数値で指定したテンポ（“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ）に対して “Delay Base Note” で選んだ符を “Times” の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

d: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5290msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示がなくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

52: 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。

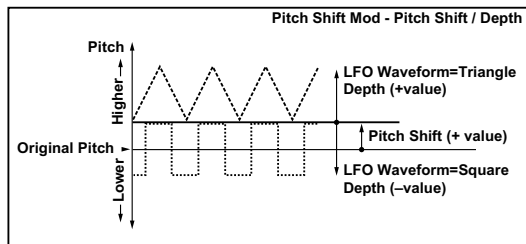


| | | | | |
|----------|---------------------|-----------------------|--------------------------------------|-------------|
| a | Pitch Shift [cents] | - 100... + 100 | 入力信号とのピッチ差 | |
| b | LFO Waveform | Triangle, Square | LFO 波形 | |
| c | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | LFO スピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| d | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| e | Depth | - 100... + 100 | ピッチシフト量の LFO 変調の深さ | Dmod |
| | Src | Off...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 | 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 | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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 [cents]

e: Depth

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。



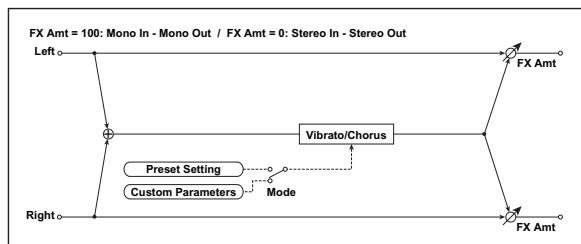
g: Pan

h: FX Amount

“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、“FX Amount” が 100 の状態で、エフェクトとダイレクト音が 1:1 の割合で出力します。

53: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス / ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



| | | | | |
|----------|-------------------|------------------------------|--|-------------|
| a | Input Trim | 0...100 | 入力レベル | |
| b | Control Mode | Preset, Custom | プリセット / カスタム設定の選択 | |
| c | Preset Type | V1, C1, V2, C2, V3, C3 | Mode=Preset 時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3 はビブラート、C1, C2, C3 はコーラスのパリエーション | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 5... + 5 | エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量 | |
| d | Custom Mix | Vibrato, 1:99...99:1, Chorus | Mode=Preset 時の、ダイレクト音のミックス・レベル | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量 | |
| e | Custom Depth | 0...100 | ビブラートの深さ | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | ビブラートの深さのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | ビブラートの深さのモジュレーション量 | |
| f | Custom Speed [Hz] | 0.02...20.00 | ビブラートのスピード | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 20.00... + 20.00 | ビブラートのスピードのモジュレーション量 | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

b: Control Mode

c: Preset Type

d: Custom Mix

e: Custom Depth

f: Custom Speed [Hz]

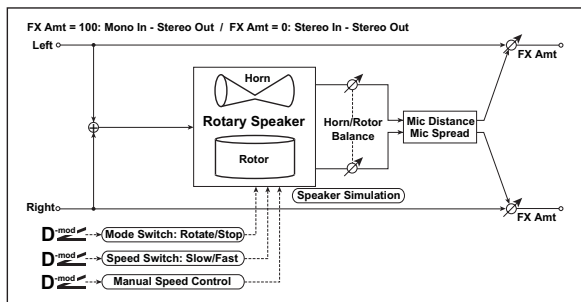
Control Mode=Preset で、c: Preset Type の効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speed の設定値は無視します。Control Mode=Custom のとき Custom Mix/Depth/Speed の設定値は有効になり、c: Preset Type の設定は無視します。

c: Amt

Preset Type=V1、Src=JS + Y のとき、+ 5 にして JS + Y を倒すと V1 → C1 → V2 → C2 → V3 → C3 の順でコントロールできます。

54: 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、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 | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソース | |
| | Mode | Toggle, Moment | 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 | |
| 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 | Dmod |
| | Src | Off...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 | |
| | Mode | Toggle, Moment | 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 | |
| c | Manual Speed Ctrl | Off...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 | Dmod |
| d | Horn Acceleration | 0...100 | 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ | |
| | Horn Ratio | Stop, 0.50...2.00 | 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止 | |
| e | Rotor Acceleration | 0...100 | 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ | |
| | Rotor Ratio | Stop, 0.50...2.00 | 低音側ローターの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止 | |
| f | Horn/Rotor Balance | Rotα, 1...99, Horn | 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス | |
| g | 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 | |
| | Mic Spread | 0...100 | 左右のマイクロフォンの角度 | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Mode

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。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転 / ストップが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、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。モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

b: Speed Switch

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。

“Mode” を Toggle にすると、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。モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー / ファーストが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、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。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。

c: Manual Speed Ctrl

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 Ctrl” 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 Off に設定しておきます。

d: Horn Acceleration

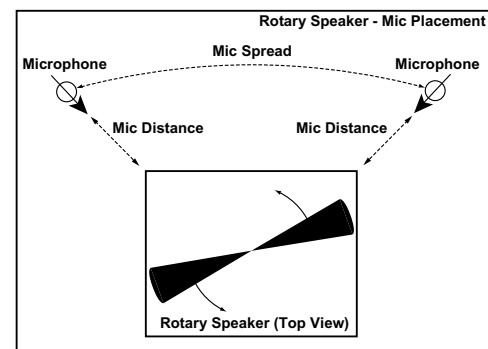
e: Rotor Acceleration

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。

g: Mic Distance

g: Mic Spread

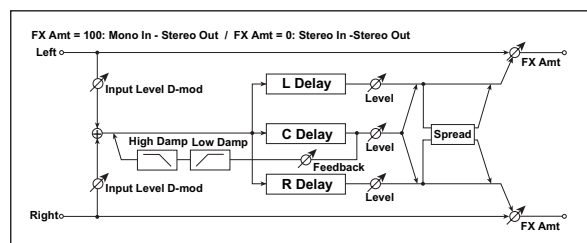
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



Delay

55: 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調節することができます。



| | | | | |
|---|----------------------|----------------|---------------------------------|--|
| a | L Delay Time [msec] | 0...2730 | タップ L のディレイ・タイム | |
| | Level | 0...50 | タップ L の出力レベル | |
| b | C Delay Time [msec] | 0...2730 | タップ C のディレイ・タイム | |
| | Level | 0...50 | タップ C の出力レベル | |
| c | R Delay Time [msec] | 0...2730 | タップ R のディレイ・タイム | |
| | Level | 0...50 | タップ R の出力レベル | |
| d | Feedback (C Delay) | - 100... + 100 | タップ C のフィードバック量 | |
| | Src | Off...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 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| f | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| g | Spread | 0...50 | エフェクト音の定位する幅 | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

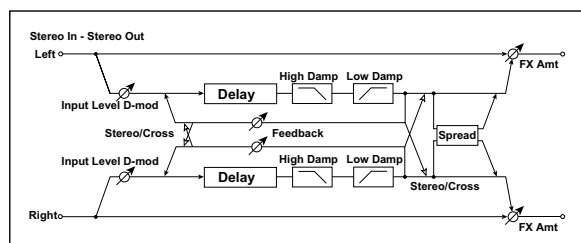
高域 / 低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすること、音質がだんだん暗く / 軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50 で最大に広がり、0 では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

56: Stereo/CrossDelay

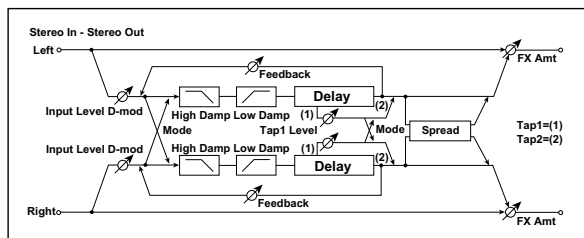
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



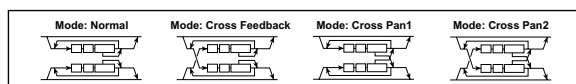
| | | | | |
|---|----------------------|----------------|-----------------------------------|--|
| a | Stereo/Cross | Stereo, Cross | ステレオ・ディレイ / クロス・フィードバック・ディレイの切り替え | |
| b | L Delay Time [msec] | 0.0... 1360.0 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| c | R Delay Time [msec] | 0.0... 1360.0 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| d | L Feedback | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量 | |
| | Src | Off...Tempo | フィードバック量のモジュレーション・ソース | |
| | Amt L | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量 | |
| e | R Feedback | - 100... + 100 | 右チャンネルのフィードバック量 | |
| | Amt R | - 100... + 100 | 右チャンネル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 | |
| g | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| h | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| i | Spread | - 50... + 50 | エフェクト音の定位する幅 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

57: 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、さまざま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 | |
| b | Tap1 Time [msec] | 0.0... 1360.0 | タップ 1 のディレイ・タイム | |
| c | Tap2 Time [msec] | 0.0... 1360.0 | タップ 2 のディレイ・タイム | |
| d | Tap1 Level | 0...100 | タップ 1 の出力レベル | |
| e | Feedback (Tap2) | - 100... + 100 | タップ 2 のフィードバック量 | |
| | Src | Off...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 | |
| g | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| h | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| i | Spread | - 100... + 100 | エフェクト音の定位する幅 | |
| | Src | Off...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 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。

d: 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。

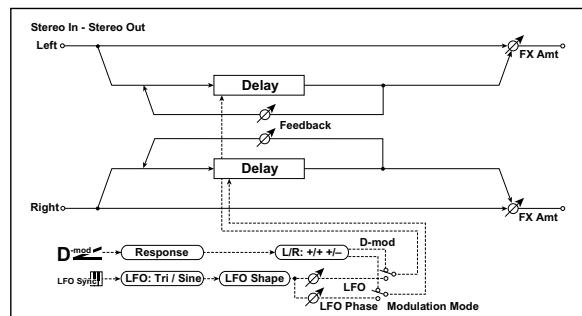
d: LFO Sync

d: Src

g: L LFO Phase [deg]

58: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムを LFO でスイープさせることができるステレオ・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 | |
| | Src | Off...Tempo | ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース | |
| c | Response | 0...30 | モジュレーション・ソースに対する反応の速さ | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| d | LFO Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| | LFO Sync | Off, On | LFO リセットのオン / オフ | |
| e | Src | Off...Tempo | LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース | |
| | LFO Frequency [Hz] | 0.02... 20.00 | LFO スピード | |
| f | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | |
| g | L LFO Phase [deg] | - 180... + 180 | 左チャンネルの LFO リセット時の位相 | |
| | L Depth | 0...200 | 左チャンネルの LFO 変調の深さ | |
| h | R LFO Phase [deg] | - 180... + 180 | 右チャンネルの LFO リセット時の位相 | |
| | R Depth | 0...200 | 右チャンネルの LFO 変調の深さ | |
| i | L Delay Time [msec] | 0.0... 1000.0 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| | L Feedback | - 100... + 100 | 左チャンネルのディレイのフィードバック量 | |
| j | R Delay Time [msec] | 0.0... 1000.0 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| | R Feedback | - 100... + 100 | 右チャンネルのディレイのフィードバック量 | |
| k | FX Amount | - 100...0... 100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| l | 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時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

h: R LFO Phase [deg]

“LFO Sync” をオンにすると、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。

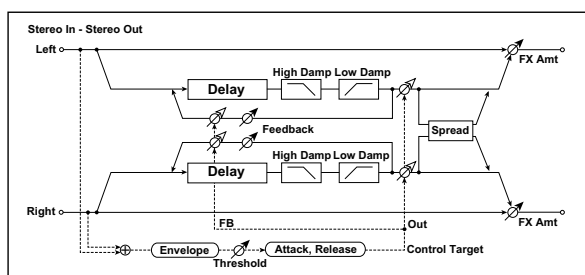
“Src” で LFO をリセットさせるモジュレーション・ソースを設定

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できます。
“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。

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、LFO は “L LFO Phase”、“R LFO Phase” で設定した位相にリセットします。

59: 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, Out, FB | レベル・コントロール無し / エフェクト音のレベル / フィードバックの切り替え | |
| | Polarity | +, - | レベル・コントロールの反転 | |
| b | Threshold | 0...100 | 効果のかかるレベル | |
| | Offset | 0...100 | レベル・コントロールのオフセット | |
| c | Attack | 1...100 | レベル・コントロールのアタックタイム | |
| d | Release | 1...100 | レベル・コントロールのリリース・タイム | |
| e | L Delay Time [msec] | 0.0...1360.0 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| f | R Delay Time [msec] | 0.0...1360.0 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| g | Feedback | -100...+100 | フィードバック量 | |
| h | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| | 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 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D_{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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・コントロール無しか、ディレイの出力レベル / フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

a: Polarity

b: Threshold

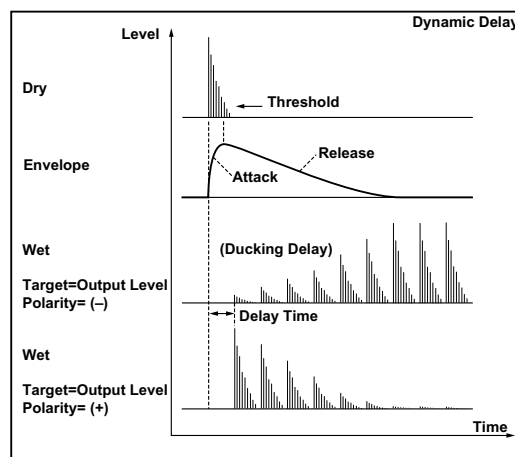
b: Offset

c: Attack

d: Release

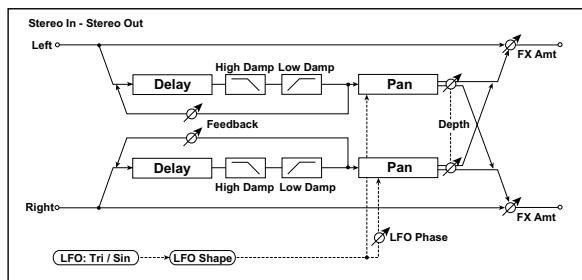
“Offset” ではレベル・コントロールがかからないときの “Control Target” の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target” が Output Level のときはエフェクト音のレベル (Wet/Dry)、“Control Target” が Feedback のとき “Feedback” の値です。

“Polarity” が+の場合 “Control Target” は、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値になります。“Polarity” が-の場合、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値になります。“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。



60: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

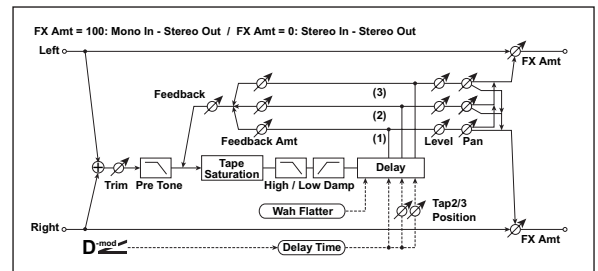
ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



| | | | | |
|---|---------------------|----------------------|--|--|
| a | L Delay Time [msec] | 0.0...1360.0 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| | L Feedback | -100...+100 | 左チャンネルのフィードバック量 | |
| b | R Delay Time [msec] | 0.0...1360.0 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| | R Feedback | -100...+100 | 右チャンネルのフィードバック量 | |
| c | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| d | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| | LFO Shape | -100...+100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| e | Phase [degree] | -180...+180 | 左右の LFO の位相差 | |
| f | Panning Freq [Hz] | 0.02...20.00 | パンニング・スピード | |
| g | MIDI Sync | Off, On | パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| | BPM | MIDI, 40.00...300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | | パンニング・スピードを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | パンニング・スピードを指定する音符の数 | |
| h | Panning Depth | 0...100 | パンニング幅 | |
| | Src | Off...Tempo | パンニング幅のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | -100...+100 | パンニング幅のモジュレーション量 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

61: Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



| | | | | |
|---|---------------------|---------------|---------------------------------|--|
| | Delay (Tap1) [msec] | 0...2700 | ディレイ・タイム (タップ1) | |
| a | Src | Off...Tempo | ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | -2700...+2700 | ディレイ・タイムのモジュレーション量 | |
| b | Tap2 Position [%] | 0...100 | タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 | |
| c | Tap3 Position [%] | 0...100 | タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 | |
| d | Tap1 Level | 0...100 | タップ1の出力レベル | |
| | Pan | L, 1...99, R | タップ1のステレオ定位 | |
| | FB Amt | -100...+100 | タップ1のフィードバック量 | |
| e | Tap2 Level | 0...100 | タップ2の出力レベル | |
| | Pan | L, 1...99, R | タップ2のステレオ定位 | |
| | FB Amt | -100...+100 | タップ2のフィードバック量 | |
| f | Tap3 Level | 0...100 | タップ3の出力レベル | |
| | Pan | L, 1...99, R | タップ3のステレオ定位 | |
| | FB Amt | -100...+100 | タップ3のフィードバック量 | |
| g | Feedback | 0...100 | タップ1、2、3フィードバック量 | |
| | Src | Off...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 | |
| h | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| i | Saturation | 0...100 | 歪み具合 | |
| j | Input Trim | 0...100 | 入力ゲイン | |
| | Pre Tone | 0...100 | 入力音の音質 | |
| k | Wow Flutter [Hz] | 0.02...1.00 | ピッチの揺れる周波数 | |
| | Wow Flutter depth | 0...100 | ピッチの揺れの深さ | |
| l | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Delay (Tap1) [msec]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

タップ2、3のディレイ・タイムは“Delay (Tap1)”に対する割合 (%) で設定します。ダイナミック・モジュレーションで“Delay (Tap1)”を変化させた場合も、タップ2、3は同じ割合のまま変化します。

d: FB Amt

e: FB Amt

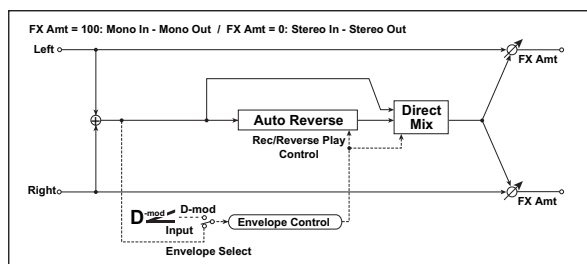
f: FB Amt

g: Feedback

Tap 1,2,3からのフィードバック出力はそれぞれ“FB Amt”に応じてミックスされ、その後“Feedback”で最終的なフィードバック量が決定します。

62: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生（テープの逆回転サウンドと同様な効果）するエフェクトです。



| | | | | |
|---|---------------------|-----------------------------------|---|-------|
| a | Rec Mode | Single, Multi | 録音モード | |
| b | Reverse Time [msec] | 20...2640 | リバース再生時間の上限 | |
| c | Envelope Select | D-mod, Input | 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択 | |
| | Src | Off...Tempo | Envelope Select=D-mod 時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース | D-mod |
| d | Threshold | 0...100 | Envelope Select=Input 時、録音を開始するレベル | |
| e | Response | 0...100 | 録音終了に対する反応の速さ | |
| f | Direct Mix | Always On, Always Off, Cross Fade | ダイレクト音のミックスの仕方 | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照 | |
| | Amt | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

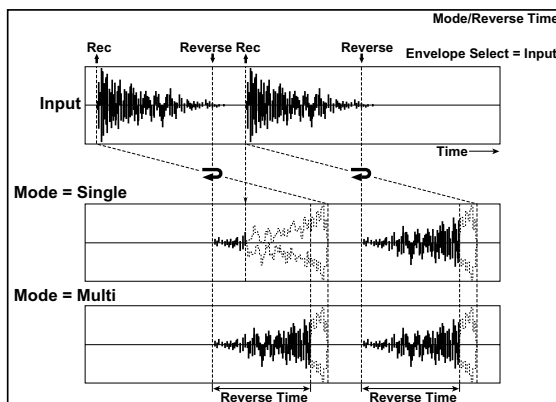
a: Rec Mode

b: Reverse Time [msec]

“Rec Mode”を Single にすると、“Reverse Time”は最大 2640msec まで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”を Multi にすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大 1320msec に制限します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode”を Single に、1 音だけ録音するようときは“Rec Mode”を Multi にするとよいでしょう。

“Reverse Time”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1 音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようときには“Reverse Time”を短めに設定します。



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

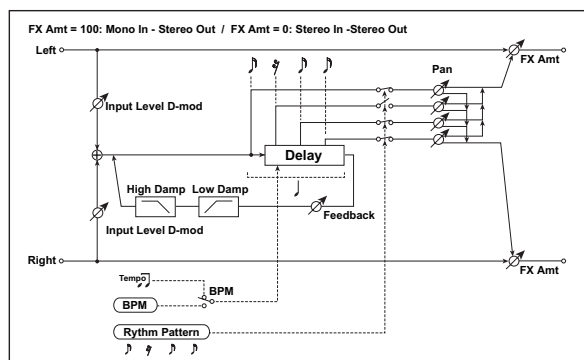
録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

“Envelope Select”を D-mod にすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。“Envelope Select”をInputにすると、入力信号が“Threshold”レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

63: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4 タップのマルチ・タップ・ディレイです。



| | | | | |
|---|----------------------|-----------------------------|---------------------------------|--|
| a | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| b | Rhythm Pattern | | リズム・パターン | |
| c | Tap1 Pan | L, 1...99, R | タップ 1 の定位 | |
| | Tap2 Pan | L, 1...99, R | タップ 2 の定位 | |
| | Tap3 Pan | L, 1...99, R | タップ 3 の定位 | |
| | Tap4 Pan | L, 1...99, R | タップ 4 の定位 | |
| d | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | Src | Off...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 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| f | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

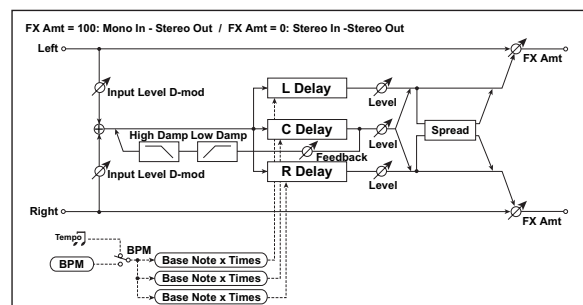
a: BPM

b: Rhythm Pattern

“BPM” の数値で指定したテンポ（“BPM” を MIDI にすると、MIDI クロックによるテンポ）で 1 拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern” を選択することによって各タップの出力のオン / オフを自動的に設定します。

64: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、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、曲に合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。



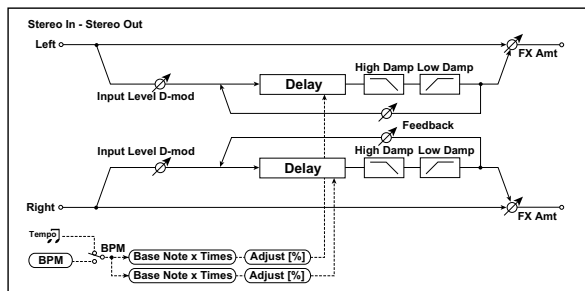
| | | | | |
|---|----------------------|-----------------------------|---------------------------------|--|
| a | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Time Over? | ---, OVER! | ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| b | L Delay Base Note | | タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Level | 0...50 | タップ L の出力レベル | |
| c | C Delay Base Note | | タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Level | 0...50 | タップ C の出力レベル | |
| d | R Delay Base Note | | タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Level | 0...50 | タップ R の出力レベル | |
| e | Feedback (C Delay) | - 100... + 100 | タップ C のフィードバック量 | |
| | Src | Off...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 | |
| f | 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 | |
| g | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| h | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| i | Spread | 0...50 | エフェクト音の定位する幅 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

65: Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



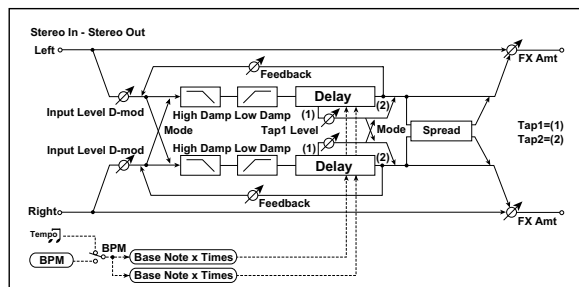
| | | | | |
|---|----------------------|-----------------------|---------------------------------|--|
| a | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Time Over? L | ---, OVER! | 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| | R | ---, OVER! | 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| b | L Delay Base Note | | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Adjust [%] | - 2.50... + 2.50 | 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整 | |
| c | R Delay Base Note | | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Adjust [%] | - 2.50... + 2.50 | 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整 | |
| d | L Feedback | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量 | |
| | Src | Off...Tempo | フィードバック量のモジュレーション・ソース | |
| | Amt L | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量 | |
| e | R Feedback | - 100... + 100 | 右チャンネルのフィードバック量 | |
| | Amt R | - 100... + 100 | 右チャンネル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 | |
| g | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| h | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2730msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

66: St.BPM Mtap Delay
(Stereo BPM Multi tap Delay)

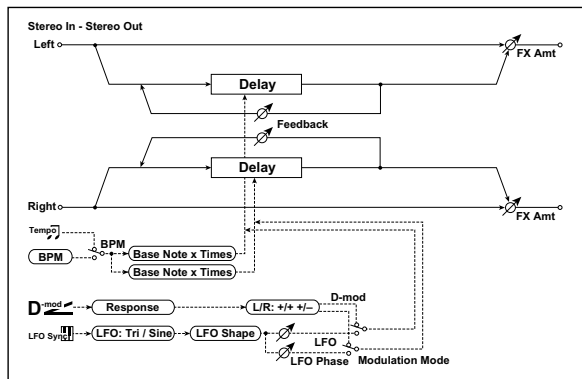
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



| | | | | |
|---|----------------------|--|---------------------------------|--|
| a | Mode | Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 | 左右のディレイの接続の切り替え | |
| b | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Time Over? 1 | ---, OVER! | タップ 1 のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| c | Tap 1 Base Note | | タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| d | Tap 2 Base Note | | タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| e | Tap1 Level | 0...100 | タップ 1 の出力レベル | |
| f | Feedback (Tap2) | - 100... + 100 | タップ 2 のフィードバック量 | |
| | Src | Off...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 | |
| g | 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 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| h | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| i | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Spread | - 100... + 100 | エフェクト音の定位する幅 | |
| j | Src | Off...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 | |
| k | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| l | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

67: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



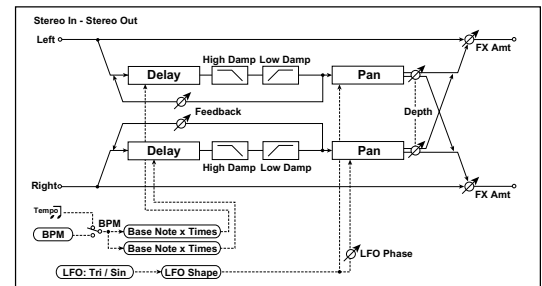
| | | | | |
|---|--------------------|------------------------|---|-------------------|
| a | Modulation Mode | LFO, D-mod | LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え | |
| b | D-mod Modulation | L/R: + / +, L/R: + / - | モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転 | D ^{mod} |
| | Src | Off...Tempo | ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース | |
| c | Response | 0...30 | モジュレーション・ソースに対する反応の速さ | D ^{mod} |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| d | LFO Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | D ^{mod} |
| | LFO Sync | Off, On | LFO リセットのオン / オフ | |
| e | Src | Off...Tempo | LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース | D ^{mod} |
| | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| f | MIDI Sync | Off, On | LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | A ^{sync} |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | MIDI, 40.00... 300.00 | LFO スピードを指定する音符の種類 | |
| g | Times | x1...x32 | LFO スピードを指定する音符の数 | A ^{sync} |
| | L LFO Phase [deg] | - 180... + 180 | 左チャンネルの LFO リセット時の位相 | |
| h | Depth | 0...200 | 左チャンネルの LFO 変調の深さ | A ^{sync} |
| | R LFO Phase [deg] | - 180... + 180 | 右チャンネルの LFO リセット時の位相 | |
| i | Depth | 0...200 | 右チャンネルの LFO 変調の深さ | A ^{sync} |
| | BPM(Delay) | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| j | Time Over? L | ---, OVER! | 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | A ^{sync} |
| | R | ---, OVER! | 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| k | L Delay Base Note | MIDI, 40.00... 300.00 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | A ^{sync} |
| | Times | x1...x32 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| l | Feedback | - 100... + 100 | 左チャンネルのディレイのフィードバック量 | D ^{mod} |
| | R Delay Base Note | MIDI, 40.00... 300.00 | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| m | Times | x1...x32 | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | D ^{mod} |
| | Feedback | - 100... + 100 | 右チャンネルのディレイのフィードバック量 | |
| n | FX Amount | - 100... 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D ^{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| o | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | D ^{mod} |
| | | | | |

i: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2550msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

68: St.BPM AutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

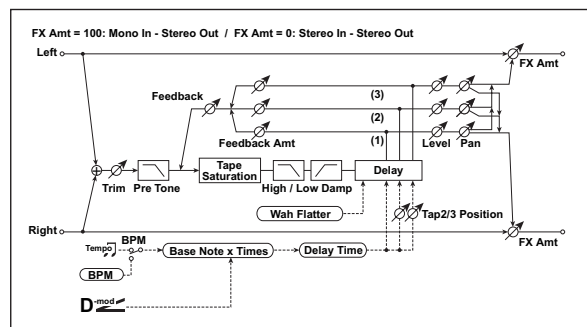
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。



| | | | | |
|---|-------------------|-----------------------|--|-------------------|
| a | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | A ^{sync} |
| | Time Over? L | ---, OVER! | 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| | R | ---, OVER! | 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| b | L Delay Base Note | MIDI, 40.00... 300.00 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | A ^{sync} |
| | Times | x1...x32 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Feedback | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量 | |
| c | R Delay Base Note | MIDI, 40.00... 300.00 | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | A ^{sync} |
| | Times | x1...x32 | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Feedback | - 100... + 100 | 右チャンネルのフィードバック量 | |
| d | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| e | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | A ^{sync} |
| | Shape | - 100... + 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| | LFO Phase | - 180... + 180 | 左右の LFO の位相差 | |
| f | Panning Freq [Hz] | 0.02...20.00 | パンニング・スピード | |
| g | MIDI Sync | Off, On | パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | A ^{sync} |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Base Note | MIDI, 40.00... 300.00 | パンニング・スピードを指定する音符の種類 | |
| h | Times | x1...x32 | パンニング・スピードを指定する音符の数 | A ^{sync} |
| | Panning Depth | 0...100 | LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 | |
| i | Src | Off...Tempo | Type=Common1, Common2 時の位相の設定 | D ^{mod} |
| | Amt | - 100... + 100 | パンニング幅 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D ^{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| k | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | D ^{mod} |
| | | | | |

69: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



| | | | | |
|---|-------------------|-----------------------|----------------------------------|--|
| a | BPM (Delay) | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Tap1 Dmod Src | Off...Tempo | ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース | |
| b | Tap1 Delay Note | | ディレイ・タイム (タップ1) を指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | ディレイ・タイム (タップ1) を指定する音符の数 | |
| | Time Over? | ---, OVER! | ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| c | Tap1 Dmod Note | | モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| d | Tap2 Position [%] | 0...100 | タップ2 の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 | |
| e | Tap3 Position [%] | 0...100 | タップ3 の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 | |
| f | Tap1 Level | 0...100 | タップ1 の出力レベル | |
| | Pan | L, 1...99, R | タップ1 のステレオ定位 | |
| | FB Amt | - 100... + 100 | タップ1 のフィードバック量 | |
| g | Tap2 Level | 0...100 | タップ2 の出力レベル | |
| | Pan | L, 1...99, R | タップ2 のステレオ定位 | |
| | FB Amt | - 100... + 100 | タップ2 のフィードバック量 | |
| h | Tap3 Level | 0...100 | タップ3 の出力レベル | |
| | Pan | L, 1...99, R | タップ3 のステレオ定位 | |
| | FB Amt | - 100... + 100 | タップ3 のフィードバック量 | |
| i | Feedback | 0...100 | タップ1、2、3 フィードバック量 | |
| | Src | Off...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 | |
| j | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| k | Saturation | 0...100 | 歪み具合 | |
| l | Input Trim | 0...100 | 入力ゲイン | |
| | Pre Tone | 0...100 | 入力音の音質 | |
| m | Wow Flutter [Hz] | 0.02...1.00 | ピッチの揺れる周波数 | |
| | Wow Flutter depth | 0...100 | ピッチの揺れの深さ | |
| n | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

“Tap1 Dmod Src” が Off または選択されたモジュレーションが 0 のとき、ディレイ・タイムは “Tap1 Delay Note” と “Times” で設定した長さになります。

“Tap1 Dmod Src” で Off 以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに “Tap1 Dmod Note” と “Times” で設定したことになる様に変化します。

b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5400msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

70: 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・ホールの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。

71: Reverb SmoothHall

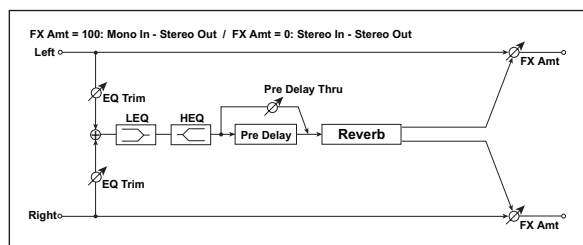
大きめのホールやスタジアムの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

72: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音を得られるプレート・リバーブです。

73: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音を得られるプレート・リバーブです。

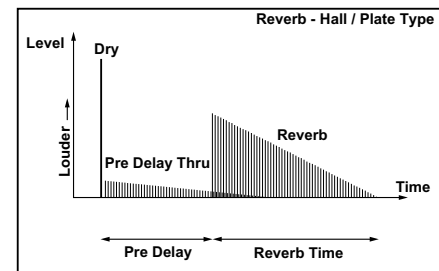


b: Pre Delay [msec]

b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay” では、リバーブへ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。



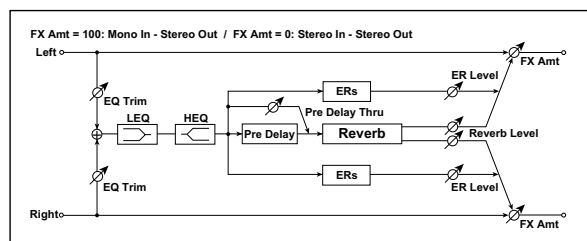
74: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。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。

| | | | | |
|---|--------------------|----------------|---------------------------------|------------------|
| a | Reverb Time [sec] | 0.1...10.0 | 残響時間 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| b | Pre Delay [msec] | 0...200 | ダイレクト音からのディレイ・タイム | |
| | Pre Delay Thru [%] | 0...100 | ディレイしない音をミックスする割合 | |
| c | EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | Pre LEQ Fc | Low, Mid-Low | 低域イコライザーのカットオフ周波数—低 / 中の選択 | |
| | Pre HEQ Fc | High, Mid-High | 高域イコライザーのカットオフ周波数—高 / 中の選択 | |
| e | Pre LEQ Gain [dB] | −15.0...+15.0 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | −15.0...+15.0 | 高域イコライザーのゲイン | |
| f | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | −100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

75: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

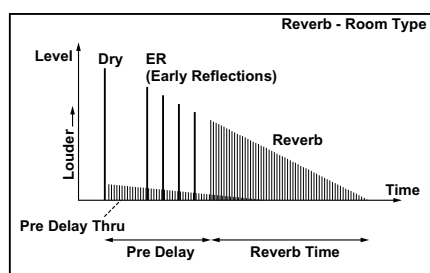


| | | | | |
|---|--------------------|------------------|---------------------------------|--|
| a | Reverb Time [sec] | 0.1...3.0 | 残響時間 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| b | Pre Delay [msec] | 0...200 | ダイレクト音からのディレイ・タイム | |
| | Pre Delay Thru [%] | 0...100 | ディレイしない音をミックスする割合 | |
| c | ER Level | 0...100 | 初期反射音のレベル | |
| d | Reverb Level | 0...100 | リバーブ・レベル | |
| e | EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| f | Pre LEQ Fc | Low, Mid-Low | 低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択 | |
| | Pre HEQ Fc | High, Mid-High | 高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択 | |
| g | Pre LEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 高域イコライザーのゲイン | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

c: ER Level

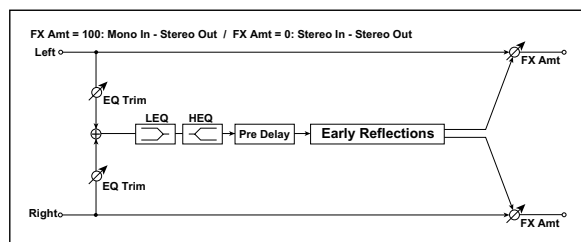
d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。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。



76: Early Reflections

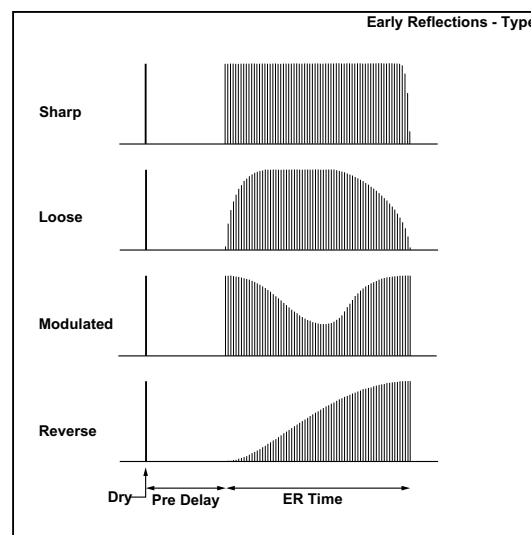
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを 4 種類の中から選択できます。



| | | | | |
|---|-------------------|----------------------------------|---------------------------------|--|
| a | Type | Sharp, Loose, Modulated, Reverse | 初期反射音の減衰のカーブ | |
| b | ER Time [msec] | 10...800 | 初期反射音の長さ | |
| c | Pre Delay [msec] | 0...200 | 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への入力レベル | |
| e | Pre LEQ Fc | Low, Mid-Low | 低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択 | |
| | Pre HEQ Fc | High, Mid-High | 高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択 | |
| f | Pre LEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 高域イコライザーのゲイン | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Type

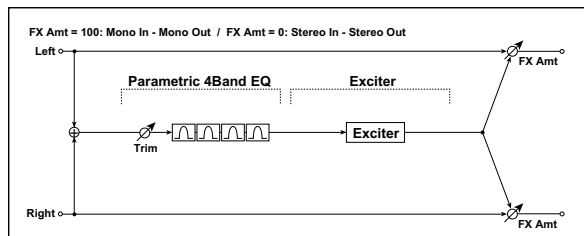
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



Mono - Mono Serial (Mono - Mono)

77: P4EQ - Exciter
(Parametric 4-Band EQ - Exciter)

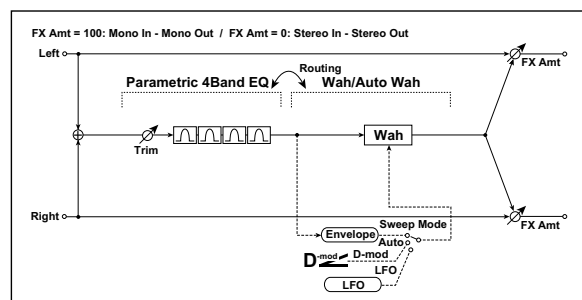
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



| P4EQ | | | |
|---------|-------------------|----------------|---------------------------------|
| a | [E]Trim | 0...100 | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル |
| b | [E]B1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 1 のゲイン |
| c | [E]B2 Cutoff [Hz] | 50...5.00k | バンド 2 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 2 のゲイン |
| d | [E]B3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 3 のゲイン |
| e | [E]B4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 4 のゲイン |
| EXCITER | | | |
| f | [X]Exciter Blend | - 100... + 100 | エキサイター効果の深さ |
| g | [X]Emphasis Freq | 0...70 | 強調する周波数 |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |

78: P4EQ - Wah
(Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

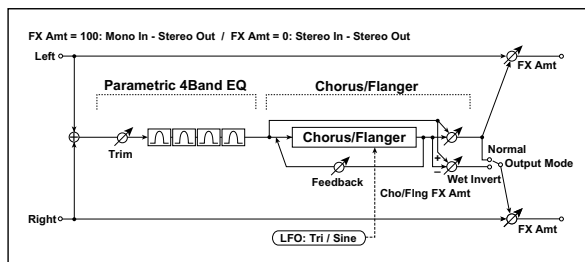
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| P4EQ | | | |
|------|-----------------------|----------------------------|--|
| a | [E]Trim | 0...100 | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル |
| | Routing | P4EQ → Wah, Wah → P4EQ | パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え |
| b | [E]B1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 1 のゲイン |
| c | [E]B2 Cutoff [Hz] | 50...5.00k | バンド 2 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 2 のゲイン |
| d | [E]B3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 3 のゲイン |
| e | [E]B4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 4 のゲイン |
| WAH | | | |
| f | [W]Frequency Bottom | 0...100 | ワウの中心周波数の下限 |
| | Frequency Top | 0...100 | ワウの中心周波数の上限 |
| g | [W]Sweep Mode | Auto, D-mod, LFO | オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFO によるコントロールの切り替え |
| | Src | Off...Tempo | Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース |
| h | [W]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード |
| | Resonance | 0...100 | レゾナンス量 (共振の強さ) |
| | LPF | Off, On | ワウのローパスフィルターのオン/オフ |
| i | [W] Wet/Dry | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス |
| | Src | Off...Tempo | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| | Amt | - 100... + 100 | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量 |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |

79: P4EQ - Cho/Fling (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



| P4EQ | | | |
|----------------|-----------------------|--------------------|---------------------------------------|
| a | [E]Trim | 0...100 | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル |
| b | [E]B1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 1 のゲイン |
| c | [E]B2 Cutoff [Hz] | 50...5.00k | バンド 2 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 2 のゲイン |
| d | [E]B3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 3 のゲイン |
| e | [E]B4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 4 のゲイン |
| CHORUS/FLANGER | | | |
| f | [F]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 |
| g | [F]Delay Time [msec] | 0.0...1350.0 | ディレイ・タイム |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ |
| | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 |
| h | [F]Cho/Fling Wet/Dry | - 100... 0...100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス |
| | Src | Off...Tempo | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| | Amt | - 100... + 100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 |
| i | [F]Output Mode | Normal, Wet Invert | コーラス / フランジャーの出力モード切り替え |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |

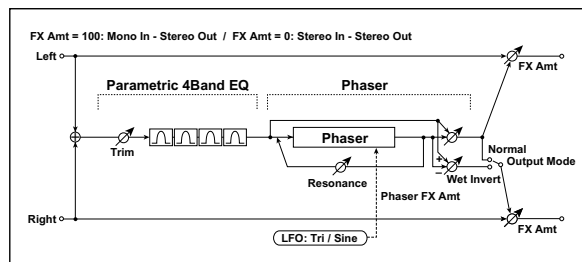
i: Output Mode

Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

80: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

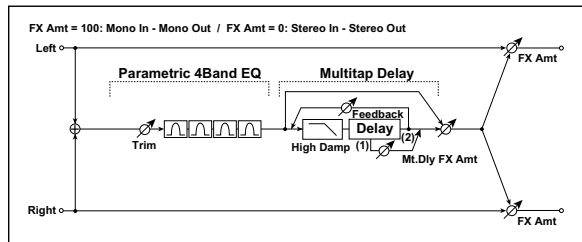
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



| P4EQ | | | |
|--------|-----------------------|--------------------|---------------------------------|
| a | [E]Trim | 0...100 | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル |
| b | [E]B1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 1 のゲイン |
| c | [E]B2 Cutoff [Hz] | 50...5.00k | バンド 2 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 2 のゲイン |
| d | [E]B3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 3 のゲイン |
| e | [E]B4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 4 のゲイン |
| PHASER | | | |
| f | [P]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 |
| g | [P]Manual | 0...100 | 効果のかかる周波数 |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ |
| | Resonance | - 100... + 100 | レゾナンス量 |
| h | [P]Phaser Wet/Dry | - 100... 0...100 | フェイザーのエフェクト・バランス |
| | Src | Off...Tempo | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| | Amt | - 100... + 100 | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 |
| i | [P]Output Mode | Normal, Wet Invert | フェイザーの出力モード切り替え |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |

81: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



P4EQ

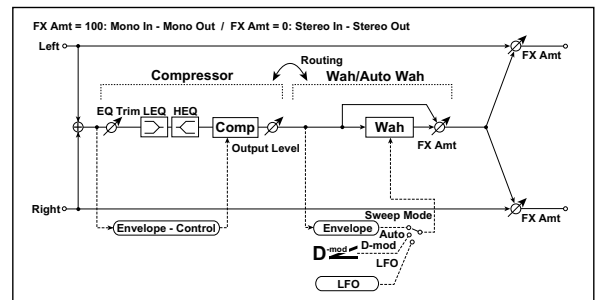
| | | | | |
|---|-------------------|--------------|-----------------------|--|
| a | [E]Trim | 0...100 | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | |
| b | [E]B1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 1 のゲイン | |
| c | [E]B2 Cutoff [Hz] | 50...5.00k | バンド 2 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 2 のゲイン | |
| d | [E]B3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 3 のゲイン | |
| e | [E]B4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 4 のゲイン | |

MULTITAP DELAY

| | | | | |
|---|---------------------|----------------|-------------------------------------|--|
| f | [D]Tap1 Time [msec] | 0.0...1360.0 | タップ 1 のディレイ・タイム | |
| | Tap1 Level | 0...100 | タップ 1 の出力レベル | |
| g | [D]Tap2 Time [msec] | 0.0...1360.0 | タップ 2 のディレイ・タイム | |
| | Feedback (Tap2) | - 100... + 100 | タップ 2 のフィードバック量 | |
| h | [D]High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| i | [D]Mt.Delay Wet/Dry | 0...100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | Src | Off...Tempo | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

82: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR

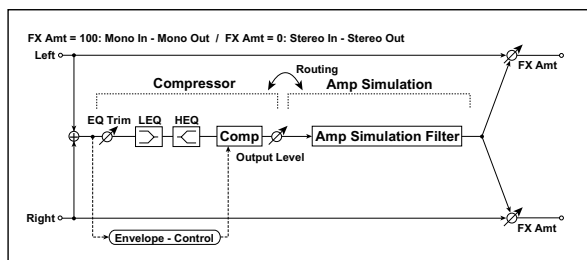
| | | | | |
|---|----------------------|--------------|---------------|--|
| a | [C] Sensitivity | 1...100 | 感度 | |
| b | [C]Attack | 1...100 | アタックの強さ | |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル | |
| c | [C]EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [C]Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |

WAH

| | | | | |
|---|-----------------------|---------------------------|---------------------------------------|--|
| e | [W]Frequency Bottom | 0...100 | ワウの中心周波数の下限 | |
| | Frequency Top | 0...100 | ワウの中心周波数の上限 | |
| f | [w]Sweep Mode | Auto, D-mod, LFO | オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え | |
| | Src | Off...Tempo | Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース | |
| g | [W]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Resonance | 0...100 | レゾナンス量 (共振の強さ) | |
| h | LPF | Off, On | ワウのローパスフィルターのオン/オフ | |
| | [W]Wet/Dry | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス | |
| i | Src | Off...Tempo | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| j | Routing | Comp → Wah, Wah → Comp | コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| j | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

83: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

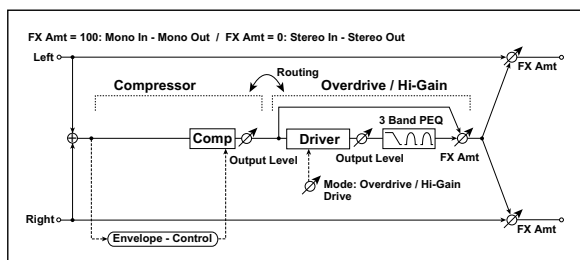
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| COMPRESSOR | | | | |
|------------|-----------------------|------------------------|---------------------------------|------------------|
| a | [C] Sensitivity | 1...100 | 感度 | |
| b | [C] Attack | 1...100 | アタックの強さ | |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル | |
| c | [C] EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [C] Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| AMP SIM | | | | |
| e | [A] Amplifier Type | SS, EL84, 6L6 | ギター・アンプのタイプ | |
| f | Routing | Comp → Amp, Amp → Comp | コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

84: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/HiGain)

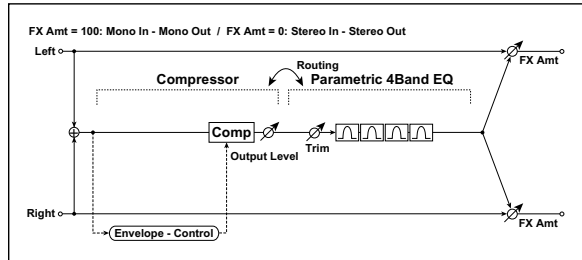
モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| COMPRESSOR | | | | |
|------------|----------------------|----------------------------|----------------------------------|------------------|
| a | [C] Sensitivity | 1...100 | 感度 | |
| b | [C] Attack | 1...100 | アタックの強さ | |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル | |
| OD/HI-GAIN | | | | |
| c | [O] 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 | |
| | Drive | 1...100 | 歪み具合 | |
| | [O] Output Level | 0...50 | オーバードライブの出力レベル | D _{mod} |
| d | Src | Off...Tempo | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 50... + 50 | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量 | |
| e | [O] Low Cutoff [Hz] | 20...1.00k | 低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 低域イコライザーのゲイン | |
| f | [O] Mid1 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | |
| g | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 1 のゲイン | |
| | [O] Mid2 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| h | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 2 のゲイン | |
| i | [O] Wet/Dry | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| j | Amt | - 100... + 100 | オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| | Routing | Comp → OD/HG, OD/HG → Comp | コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

85: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

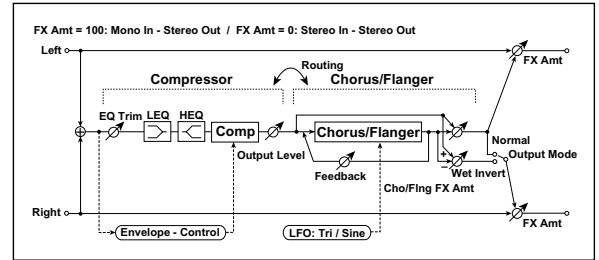
モノラル・タイプのコンプレッサーと 4 バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| COMPRESSOR | | | |
|------------|--------------------|--------------------------|----------------------------------|
| a | [C] Sensitivity | 1...100 | 感度 |
| b | [C] Attack | 1...100 | アタックの強さ |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル |
| P4EQ | | | |
| c | [E] Trim | 0...100 | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル |
| d | [E] B1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 1 のゲイン |
| e | [E] B2 Cutoff [Hz] | 50...5.00k | バンド 2 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 2 のゲイン |
| f | [E] B3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 3 のゲイン |
| g | [E] B4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 4 のゲイン |
| h | Routing | Comp → P4EQ, P4EQ → Comp | コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |

86: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| COMPRESSOR | | | |
|----------------|------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|
| a | [C] Sensitivity | 1...100 | 感度 |
| b | [C] Attack | 1...100 | アタックの強さ |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル |
| c | [C] EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル |
| d | [C] Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン |
| CHORUS/FLANGER | | | |
| e | [F] LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 |
| f | [F] Delay Time [msec] | 0.0...1350.0 | ディレイ・タイム |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ |
| | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 |
| g | [F] Cho/Flng Wet/Dry | - 100... 0...100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス |
| | Src | Off...Tempo | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| | Amt | - 100... + 100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 |
| h | [F] Output Mode | Normal, Wet Invert | コーラス / フランジャーの出力モード切り替え |
| i | Routing | Comp → Flanger, Flanger → Comp | コンプレッサーとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |

h: [F] Output Mode

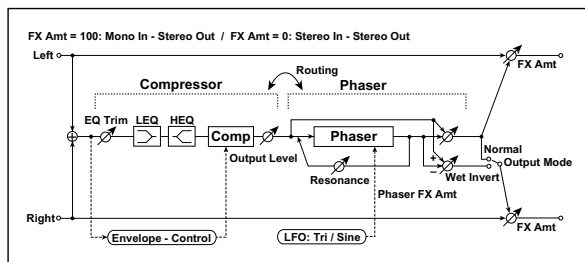
i: Routing

“[F] Output Mode” を Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

87: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

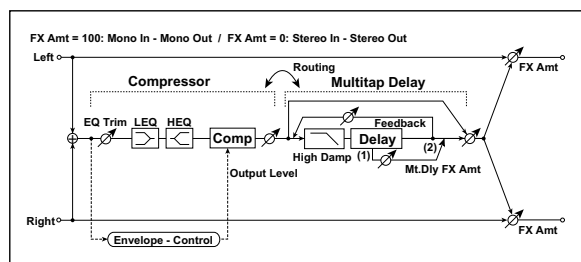
モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| COMPRESSOR | | | | |
|------------|------------------------|------------------------------|---------------------------------|------------------|
| a | [C] Sensitivity | 1...100 | 感度 | |
| b | [C] Attack | 1...100 | アタックの強さ | |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル | |
| c | [C] EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [C] Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| PHASER | | | | |
| e | [P] LFO Frequency [Hz] | 0.02... 20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| f | [P] Manual | 0...100 | 効果のかかる周波数 | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| | Resonance | - 100... + 100 | レゾナンス量 | |
| g | [P] Phaser Wet/Dry | - 100... 0...100 | フェイザーのエフェクト・バランス | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| h | [F] Output Mode | Normal, Wet Invert | フェイザーの出力モード切り替え | |
| i | Routing | Comp → Phaser, Phaser → Comp | コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

88: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

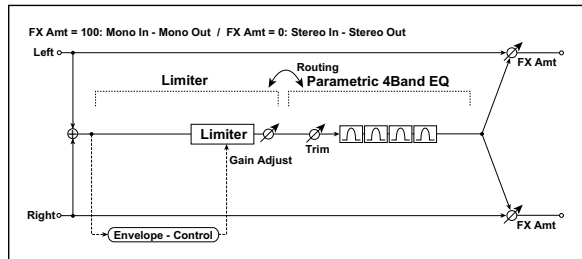
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| COMPRESSOR | | | | |
|----------------|-----------------------|----------------------------------|-------------------------------------|------------------|
| a | [C] Sensitivity | 1...100 | 感度 | |
| b | [C] Attack | 1...100 | アタックの強さ | |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル | |
| c | [C] EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [C] Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| MULTITAP DELAY | | | | |
| e | [D] Tap1 Time [msec] | 0.0... 1360.0 | タップ 1 のディレイ・タイム | |
| | Tap1 Level | 0...100 | タップ 1 の出力レベル | |
| f | [D] Tap2 Time [msec] | 0.0... 1360.0 | タップ 2 のディレイ・タイム | |
| | Feedback (Tap2) | - 100... + 100 | タップ 2 のフィードバック量 | |
| g | [D] High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| h | [D] Mt.Delay Wet/Dry | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| i | Routing | Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp | コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D _{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

89: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと 4 バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| LIMITER | | | | |
|---------|---------------------|--------------------------------|---------------------------------|--|
| a | [L]Ratio | 1.0 : 1 ... 50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 | |
| | Threshold [dB] | - 40...0 | 圧縮のかかるレベル | |
| b | [L]Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| c | [L]Gain Adjust [dB] | - Inf, - 38... + 24 | リミッターの出力ゲイン | |
| P4EQ | | | | |
| d | [E]Trim | 0...100 | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | |
| e | [E]B1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 1 のゲイン | |
| f | [E]B2 Cutoff [Hz] | 50...5.00k | バンド 2 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 2 のゲイン | |
| g | [E]B3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 3 のゲイン | |
| h | [E]B4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 4 のゲイン | |
| i | Routing | Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter | リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

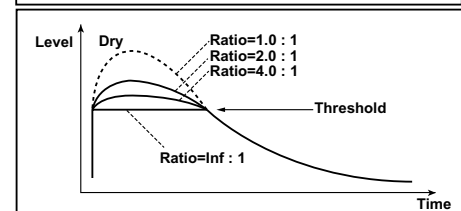
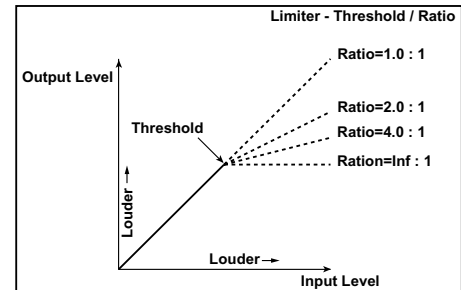
a: [L]Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L]Gain Adjust [dB]

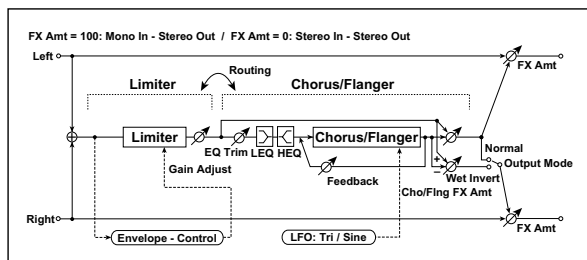
“[L]Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

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。



90: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

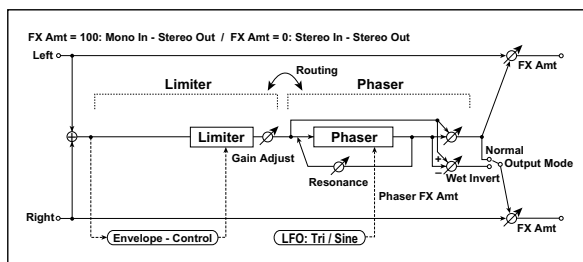
モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| LIMITER | | | | |
|----------------|-----------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|--|
| a | [L]Ratio | 1.0 : 1 ... 50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 | |
| | Threshold [dB] | - 40...0 | 圧縮のかかるレベル | |
| b | [L]Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| c | [L]Gain Adjust [dB] | - Inf, - 38... + 24 | リミッターの出力ゲイン | |
| CHORUS/FLANGER | | | | |
| d | [F]LFO Frequency [Hz] | 0.02... 20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| e | [F]Delay Time [msec] | 0.0...1350.0 | ディレイ・タイム | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| f | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | [F]EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| g | [F]Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| h | [F]Cho/Flng Wet/Dry | - 100... 0...100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |
| | Src | Off...Tempo | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| i | [F]Output Mode | Normal, Wet Invert | コーラス / フランジャーの出力モード切り替え | |
| | Routing | Limiter → Flanger, Flanger → Limiter | リミッターとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

91: Limiter - Phaser

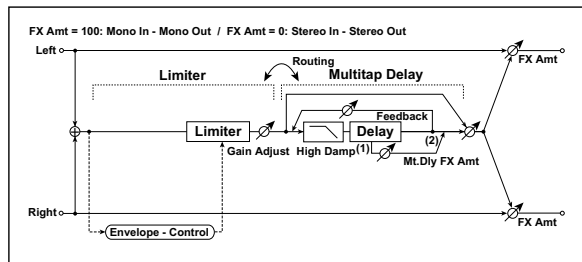
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| LIMITER | | | | |
|---------|-----------------------|------------------------------------|---------------------------------|--|
| a | [L]Ratio | 1.0 : 1 ... 50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 | |
| | Threshold [dB] | - 40...0 | 圧縮のかかるレベル | |
| b | [L]Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| c | [L]Gain Adjust [dB] | - Inf, - 38... + 24 | リミッターの出力ゲイン | |
| PHASER | | | | |
| d | [P]LFO Frequency [Hz] | 0.02... 20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| e | [P]Manual | 0...100 | 効果のかかる周波数 | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| f | Resonance | - 100... + 100 | レゾナンス量 | |
| | [P]Phaser Wet/Dry | - 100... 0...100 | フェイザーのエフェクト・バランス | |
| g | Src | Off...Tempo | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| h | [P]Output Mode | Normal, Wet Invert | フェイザーの出力モード切り替え | |
| i | Routing | Limiter → Phaser, Phaser → Limiter | リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え | |
| | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

92: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

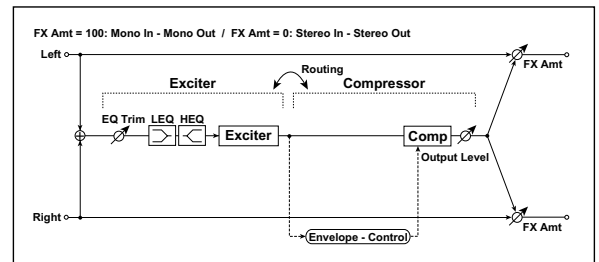
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| LIMITER | | | | |
|----------------|---------------------|---|-------------------------------------|--|
| a | [L]Ratio | 1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 | |
| | Threshold [dB] | - 40...0 | 圧縮のかかるレベル | |
| b | [L]Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| c | [L]Gain Adjust [dB] | - Inf, - 38... + 24 | リミッターの出力ゲイン | |
| MULTITAP DELAY | | | | |
| d | [D]Tap1 Time [msec] | 0.0...1360.0 | タップ1のディレイ・タイム | |
| | Tap1 Level | 0...100 | タップ1の出力レベル | |
| e | [D]Tap2 Time [msec] | 0.0...1360.0 | タップ2のディレイ・タイム | |
| | Feedback | - 100... + 100 | タップ2のフィードバック量 | |
| f | [D]High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| g | [D]Mt.Delay Wet/Dry | 0...100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | Src | Off...Tempo | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| h | Routing | Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter | リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

93: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

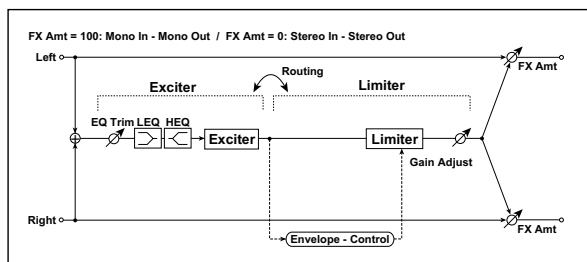
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| EXCITER | | | | |
|------------|-----------------------|--------------------------------|---------------------------------|--|
| a | [X]Exciter Blend | - 100... + 100 | エキサイター効果の深さ | |
| b | [X]Emphasis Frequency | 0...70 | 強調する周波数 | |
| c | [X]EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [X]Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| COMPRESSOR | | | | |
| e | [C]Sensitivity | 1...100 | 感度 | |
| f | [C]Attack | 1...100 | アタックの強さ | |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル | |
| g | Routing | Exciter → Comp, Comp → Exciter | エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

94: Exciter - Limiter

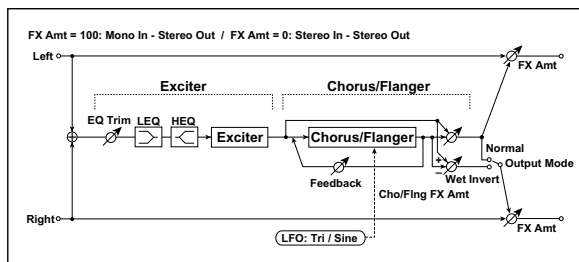
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| EXCITER | | | | |
|---------|-----------------------|--------------------------------------|---------------------------------|------------------|
| a | [X]Exciter Blend | - 100... + 100 | エキサイター効果の深さ | |
| b | [X]Emphasis Frequency | 0...70 | 強調する周波数 | |
| c | [X]Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [X]Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | [X]Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| LIMITER | | | | |
| e | [L]Ratio | 1.0 : 1 ... 50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 | |
| f | [L]Threshold [dB] | - 40...0 | 圧縮のかかるレベル | |
| g | [L]Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| | [L]Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| h | [L]Gain Adjust [dB] | - Inf, - 38... + 24 | リミッターの出力ゲイン | |
| | [L]Routing | Exciter → Limiter, Limiter → Exciter | エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D ^{mod} |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

95: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)

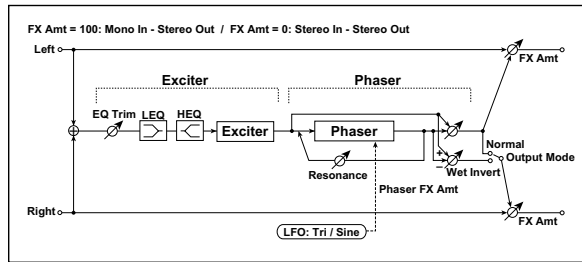
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



| EXCITER | | | | |
|----------------|-----------------------|--------------------|---------------------------------------|------------------|
| a | [X]Exciter Blend | - 100... + 100 | エキサイター効果の深さ | |
| b | [X]Emphasis Frequency | 0...70 | 強調する周波数 | |
| c | [X]Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [X]Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | [X]Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| CHORUS/FLANGER | | | | |
| e | [F]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | [F]LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| f | [F]Delay Time [msec] | 0.0...1350.0 | ディレイ・タイム | |
| | [F]Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| g | [F]Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | [F]Cho/Fling Wet/Dry | - 100... 0...100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | D ^{mod} |
| h | [F]Src | Off...Tempo | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | [F]Amt | - 100... + 100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| i | [F]Output Mode | Normal, Wet Invert | コーラス / フランジャーの出力モード切り替え | |
| | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D ^{mod} |
| j | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

96: Exciter - Phaser

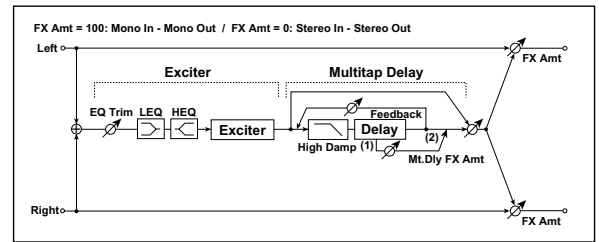
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



| EXCITER | | | | |
|---------|-----------------------|--------------------|---------------------------------|--|
| a | [X]Exciter Blend | - 100... + 100 | エキサイター効果の深さ | |
| b | [X]Emphasis Frequency | 0...70 | 強調する周波数 | |
| c | [X]Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [X]Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| PHASER | | | | |
| e | [P]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| f | [P]Manual | 0...100 | 効果のかかる周波数 | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| g | Resonance | - 100... + 100 | レゾナンス量 | |
| | [P]Phaser Wet/Dry | - 100... 0...100 | フェイザーのエフェクト・バランス、 | |
| h | Src | Off...Tempo | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| i | [P]Output Mode | Normal, Wet Invert | フェイザーの出力モード切り替え | |
| | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

97: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

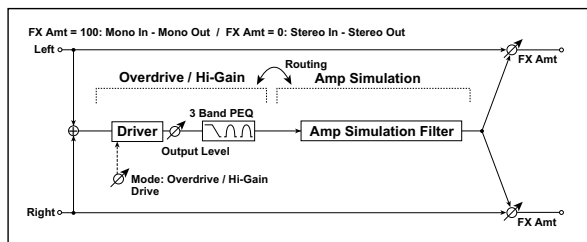
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



| EXCITER | | | | |
|----------------|-----------------------|----------------|-------------------------------------|--|
| a | [X]Exciter Blend | - 100... + 100 | エキサイター効果の深さ | |
| b | [X]Emphasis Frequency | 0...70 | 強調する周波数 | |
| c | [X]Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [X]Pre LEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15... + 15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| MULTITAP DELAY | | | | |
| e | [D]Tap1 Time [msec] | 0.0...1360.0 | タップ1のディレイ・タイム | |
| | Tap1 Level | 0...100 | タップ1の出力レベル | |
| f | [D]Tap2 Time [msec] | 0.0...1360.0 | タップ2のディレイ・タイム | |
| | Feedback (Tap2) | - 100... + 100 | タップ2のフィードバック量 | |
| g | [D]High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| h | [D]Mt.Delay Wet/Dry | 0...100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | Src | Off...Tempo | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

98: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

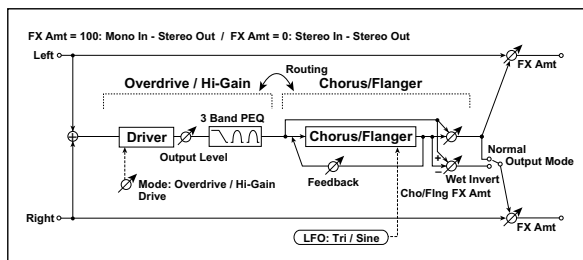
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| OD/HI-GAIN | | | | |
|------------|---------------------|--------------------------|---------------------------------|--|
| a | [O]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 | |
| | Drive | 1...100 | 歪み具合 | |
| b | [O]Output Level | 0...50 | オーバードライブの出力レベル | |
| | Src | Off...Tempo | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 50... + 50 | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量 | |
| e | [O]Low Cutoff [Hz] | 20...1.00k | 低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 低域イコライザーのゲイン | |
| f | [O]Mid1 Cutoff [Hz] | 300... 10.00k | 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 1 のゲイン | |
| g | [O]Mid2 Cutoff [Hz] | 500... 20.00k | 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 2 のゲイン | |
| AMP SIM | | | | |
| h | [A]Amplifier Type | SS, EL84, 6L6 | ギター・アンプのタイプ | |
| i | Routing | OD/HG → Amp, Amp → OD/HG | オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

99: OD/HG - Cho/FIng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

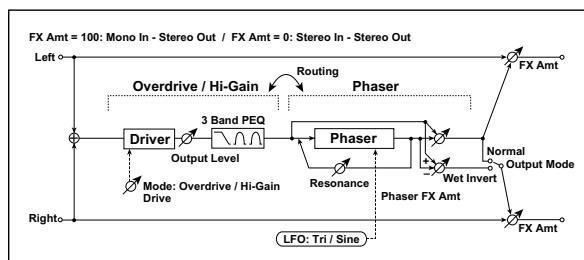
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| OD/HI-GAIN | | | | |
|----------------|-----------------------|----------------------------------|-------------------------------------|--|
| a | [O]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 | |
| | Drive | 1...100 | 歪み具合 | |
| b | [O]Output Level | 0...50 | オーバードライブの出力レベル | |
| | Src | Off...Tempo | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 50... + 50 | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量 | |
| e | [O]Low Cutoff [Hz] | 20...1.00k | 低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 低域イコライザーのゲイン | |
| f | [O]Mid1 Cutoff [Hz] | 300... 10.00k | 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 1 のゲイン | |
| g | [O]Mid2 Cutoff [Hz] | 500... 20.00k | 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 2 のゲイン | |
| CHORUS/FLANGER | | | | |
| h | [F]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| i | [F]Delay Time [msec] | 0.0...1350.0 | ディレイ・タイム | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| j | [F]Cho/FIng Wet/Dry | - 100... 0...100 | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス | |
| | Src | Off...Tempo | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| k | [F]Output Mode | Normal, Wet, Invert | コーラス/フランジャーの出力モード切り替え | |
| | Routing | OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG | オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え | |
| l | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

100: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

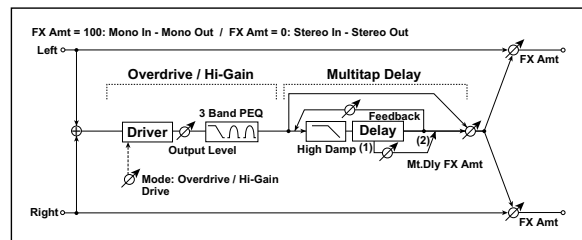
モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| OD/HI-GAIN | | | | |
|------------|-----------------------|--------------------------------|---------------------------------|--|
| a | [O]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 | |
| | Drive | 1...100 | 歪み具合 | |
| b | [O]Output Level | 0...50 | オーバードライブの出力レベル | |
| | Src | Off...Tempo | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 50... + 50 | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量 | |
| e | [O]Low Cutoff [Hz] | 20...1.00k | 低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 低域イコライザーのゲイン | |
| f | [O]Mid1 Cutoff [Hz] | 300... 10.00k | 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 1 のゲイン | |
| g | [O]Mid2 Cutoff [Hz] | 500... 20.00k | 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 2 のゲイン | |
| PHASER | | | | |
| h | [P]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| i | [P]Manual | 0...100 | 効果のかかる周波数 | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| | Resonance | - 100... + 100 | レゾナンス量 | |
| j | [P]Phaser Wet/Dry | - 100... 0...100 | フェイザーのエフェクト・バランス | |
| | Src | Off...Tempo | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| k | [P]Output Mode | Normal, Wet Invert | フェイザーの出力モード切り替え | |
| | Routing | OD/HG → Phaser, Phaser → OD/HG | オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え | |
| l | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

101: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

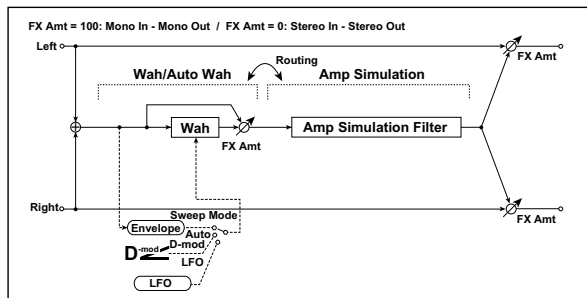
モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



| OD/HI-GAIN | | | | |
|----------------|---------------------|--------------------|-------------------------------------|--|
| a | [O]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 | |
| | Drive | 1...100 | 歪み具合 | |
| b | [O]Output Level | 0...50 | オーバードライブの出力レベル | |
| | Src | Off...Tempo | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 50... + 50 | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量 | |
| e | [O]Low Cutoff [Hz] | 20...1.00k | 低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 低域イコライザーのゲイン | |
| f | [O]Mid1 Cutoff [Hz] | 300... 10.00k | 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 1 のゲイン | |
| g | [O]Mid2 Cutoff [Hz] | 500... 20.00k | 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 2 のゲイン | |
| MULTITAP DELAY | | | | |
| h | [D]Tap1 Time [msec] | 0.0...1360.0 | タップ 1 のディレイ・タイム | |
| | Tap1 Level | 0...100 | タップ 1 の出力レベル | |
| i | [D]Tap2 Time [msec] | 0.0...1360.0 | タップ 2 のディレイ・タイム | |
| | Feedback | - 100... + 100 | タップ 2 のフィードバック量 | |
| j | [D]High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| k | [D]Mt.Delay Wet/Dry | 0...100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | Src | Off...Tempo | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| l | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

102: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

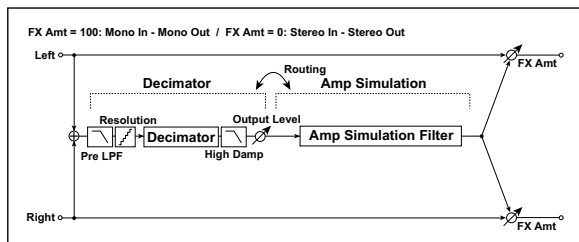
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| WAH | | | | |
|---------|------------------------|----------------------|--|-------|
| a | [W] Frequency Bottom | 0...100 | ワウの中心周波数の下限 | |
| | Frequency Top | 0...100 | ワウの中心周波数の上限 | |
| b | [W] Sweep Mode | Auto, D-mod, LFO | オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え | |
| | Src | Off...Tempo | Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース | D-mod |
| c | [W] LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | Resonance | 0...100 | レゾナンス量（共振の強さ） | |
| | LPF | Off, On | ワウのローパスフィルターのオン / オフ | |
| d | [W] Wet/Dry | 0...100 | ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量 | |
| AMP SIM | | | | |
| e | [A] Amplifier Type | SS, EL84, 6L6 | ギター・アンプのタイプ | |
| f | Routing | Wah → Amp, Amp → Wah | ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

103: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

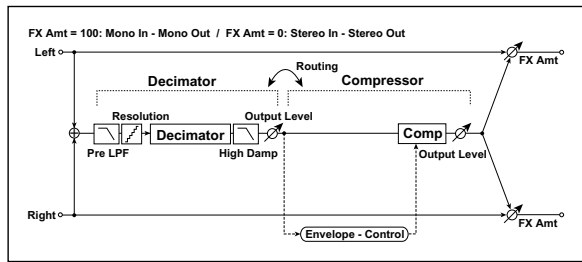
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| DECIMATOR | | | | |
|-----------|------------------------|----------------------------------|---------------------------------|-------|
| a | [D] 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 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域をカットする割合 | |
| b | [D] Sampling Freq [Hz] | 1.00k...48.00k | サンプリング周波数 | |
| | Resolution | 4...24 | データのビット長 | |
| c | [D] Output Level | 0...100 | デシメーターの出力レベル | |
| AMP SIM | | | | |
| d | [A] Amplifier Type | SS, EL84, 6L6 | ギター・アンプのタイプ | |
| e | Routing | Decimator → Amp, Amp → Decimator | デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え | |
| f | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

104: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

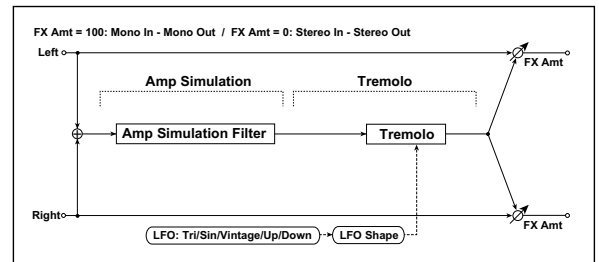
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| DECIMATOR | | | | |
|------------|-----------------------|---------------------------------------|------------------------------|--|
| a | [D]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 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域をカットする割合 | |
| b | [D]Sampling Freq [Hz] | 1.00k...48.00k | サンプリング周波数 | |
| | Resolution | 4...24 | データのビット長 | |
| c | [D]Output Level | 0...100 | デシメーターの出力レベル | |
| COMPRESSOR | | | | |
| d | [C]Sensitivity | 1...100 | 感度 | |
| e | [C]Attack | 1...100 | アタックの強さ | |
| | Output Level | 0...100 | コンプレッサーの出力レベル | |
| f | Routing | Decimator → Comp. Comp → Decimator | デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照 | |
| | Amt | - 100...+ 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

105: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

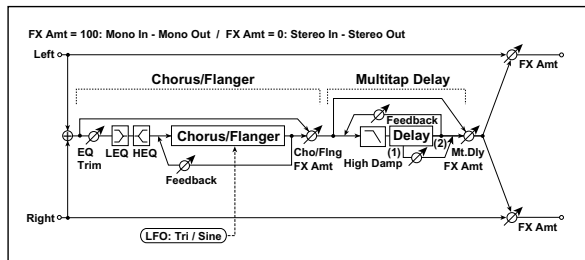
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



| AMP SIM | | | | |
|----------|-----------------------|-----------------------------------|------------------------------|--|
| a | [A]Amplifier Type | SS, EL84, 6L6 | ギター・アンプのタイプ | |
| TREMOLLO | | | | |
| b | [T]LFO Waveform | Triangle, Sine, Vintage, Up, Down | LFO 波形 | |
| | LFO Shape | - 100...+ 100 | LFO 波形を変形させる割合 | |
| c | [T]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| d | [T]Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| e | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照 | |
| | Amt | - 100...+ 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

106: Cho/FIng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

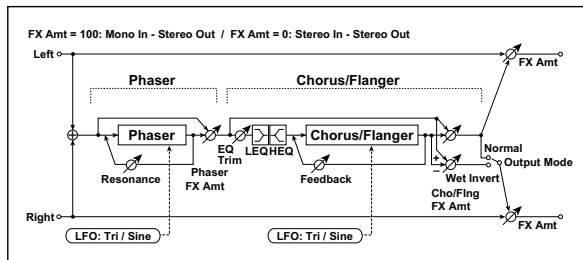
モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



| CHORUS/FLANGER | | | | |
|----------------|-----------------------|-----------------------------------|--------------------------|--|
| a | [F]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| b | [F]Delay Time [msec] | 0.0...1350.0 | ディレイ・タイム | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| c | [F]EQ Trim | -100...+100 | フィードバック量 | |
| | [F]PreLEQ Gain [dB] | -15...+15 | イコライザーへの入力レベル | |
| d | [F]PreHEQ Gain [dB] | -15...+15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | [F]Cho/FIng Wet/Dry | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | 高域イコライザーのゲイン | |
| MULTITAP DELAY | | | | |
| a | [D]Tap1 Time [msec] | 0.0...1360.0 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |
| | Tap1 Level | 0...100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| b | [D]Tap2 Time [msec] | 0.0...1360.0 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | Feedback | -100...+100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| c | [D]High Damp [%] | 0...100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | [D]Mt.Delay Wet/Dry | 0...100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| d | Src | Off...Tempo | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | Amt | -100...+100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| e | FX Amount | 0...100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | Src | Off...Tempo | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| f | Amt | -100...+100 | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | | | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |

107: Phaser - Cho/FIng (Phaser - Chorus/Flanger)

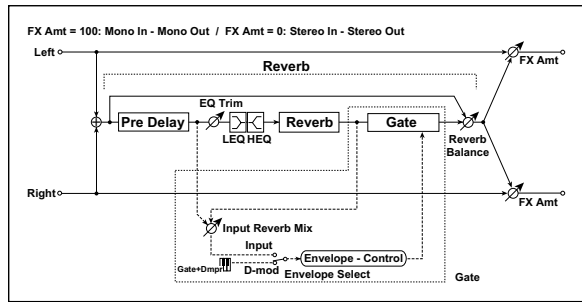
モノラル・タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



| PHASER | | | | |
|----------------|-----------------------|--------------------|--------------------------|--|
| a | [P]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| b | [P]Manual | 0...100 | 効果のかかる周波数 | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| c | Resonance | -100...+100 | レゾナンス量 | |
| | [P]Phaser Wet/Dry | -100...0...100 | フェイザーのエフェクト・バランス | |
| CHORUS/FLANGER | | | | |
| d | [F]LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 | LFO スピード | |
| | LFO Waveform | Triangle, Sine | LFO 波形 | |
| e | [F]Delay Time [msec] | 0.0...1350.0 | ディレイ・タイム | |
| | Depth | 0...100 | LFO 変調の深さ | |
| f | Feedback | -100...+100 | フィードバック量 | |
| g | [F]EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| | [F]PreLEQ Gain [dB] | -15...+15 | 低域イコライザーのゲイン | |
| h | [F]PreHEQ Gain [dB] | -15...+15 | 高域イコライザーのゲイン | |
| | [F]Cho/FIng Wet/Dry | -100...0...100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |
| i | Src | Off...Tempo | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |
| | Amt | -100...+100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |
| j | [F]Output Mode | Normal, Wet Invert | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |
| | FX Amount | 0...100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |
| k | Src | Off...Tempo | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |
| | Amt | -100...+100 | コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | |

108: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



| REVERB | | | | |
|--------|----------------------|------------------|--|-------|
| a | [R]Reverb Time [sec] | 0.1...10.0 | 残響時間 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| b | [R]Pre Delay [msec] | 0...200 | リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム | |
| c | [R]EQ Trim | 0...100 | イコライザーへの入力レベル | |
| | Reverb Balance | 0...100 | リバーブのエフェクト・バランス | |
| d | [R]PreLEQ Fc | Low, Mid-Low | 低域イコライザーのカットオフ周波数－低 / 中の選択 | |
| | Pre HEQ Fc | High, Mid-High | 高域イコライザーのカットオフ周波数－高 / 中の選択 | |
| e | [R]PreLEQ Gain [dB] | － 15.0... + 15.0 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | － 15.0... + 15.0 | 高域イコライザーのゲイン | |
| GATE | | | | |
| f | [G]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 | |
| | Src | Off...Tempo | Envelope Select=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース | D-mod |
| g | [G]Input Reverb Mix | 0...100 | ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス | |
| | Threshold | 0...100 | ゲートのかかるレベル | |
| h | [G]Polarity | +, - | ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え | |
| i | [G]Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | － 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

“[G]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” ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

“[G]Envelope Select” を Input にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさにゲートをコントロールします。信号の大きさが “Threshold” を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

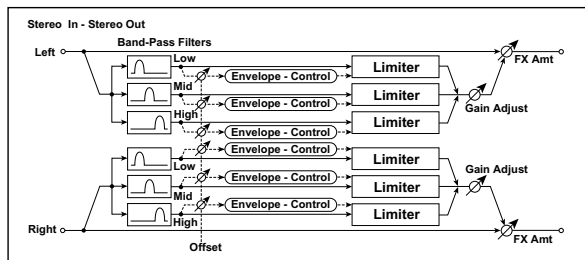
通常は、“[G]Input Reverb Mix” を Dry (ダイレクト音のみでゲートをコントロール) にします。ゲート・タイムを長くしたいときには “[G]Input Reverb Mix” の値を大きくし、“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、エフェクト・プロセッサ B と D でしか使用できません。

109: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter)

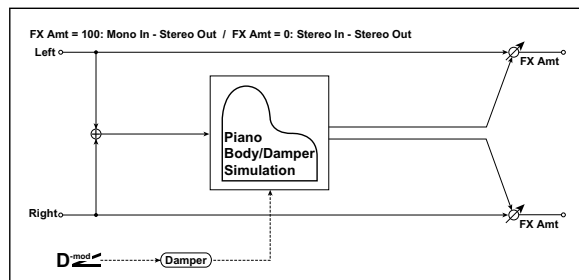
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



| | | | | |
|---|------------------|-------------------------------------|---------------------------------|--|
| a | Ratio | 1.0 : 1 ... 50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 | |
| b | Threshold [dB] | - 40...0 | 圧縮のかかるレベル | |
| c | Attack | 1...100 | アタック・タイム | |
| d | Release | 1...100 | リリース・タイム | |
| e | Low Offset [dB] | - 40...0 | 低域のトリガー信号のゲイン | |
| f | Mid Offset [dB] | - 40...0 | 中域のトリガー信号のゲイン | |
| g | High Offset [dB] | - 40...0 | 高域のトリガー信号のゲイン | |
| h | Gain Adjust [dB] | - Inf, - 38... + 24 | 出力ゲイン | |
| | Src | Off...Tempo | 出力ゲインのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 63... + 63 | 出力ゲインのモジュレーション量 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

110: PianoBody/Damper (PianoBody/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。



| | | | | |
|---|-------------------|-------------------|---------------------------------|--|
| a | Sound Board Depth | 0...100 | ピアノのボディの共振の深さ | |
| 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 | |
| | Src | Off...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 | |
| d | Mid Shape | 0...36 | 音質の中域 | |
| e | Tune | - 50... + 50 | チューニングの微調整 | |
| f | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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 Damper (CC#64) (ダンパー・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

d: Mid Shape

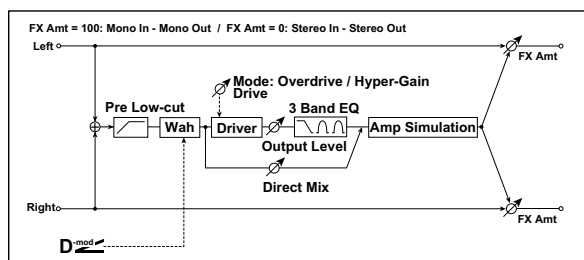
エフェクト音の音質をコントロールします。

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” (Global PO) などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

111: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

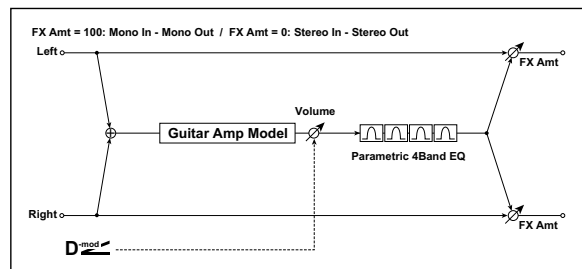
オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah”よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



| | | | | |
|---|--------------------|-----------------------|--|------|
| a | Wah | Off, On | ワウのオン / オフ | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | ワウのオン / オフを切り替えるモジュール・ソース | |
| | Sw | Toggle, Moment | ワウのオン / オフを切り替えるモジュール・ソースのスイッチング・モード選択 | |
| b | Wah Sweep Range | - 10... + 10 | ワウのレンジ | Dmod |
| | Wah Sweep Src | Off...Tempo | ワウをコントロールするモジュール・ソース | |
| 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 | |
| d | Drive | 1...120 | 歪み具合 | |
| | Pre Low-cut | 0...10 | ディストーションの入力での低域カット量 | |
| e | Output Level | 0...50 | 出力レベル | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 出力レベルのモジュール・ソース | |
| | Amt | - 50... + 50 | 出力レベルのモジュール・ソース量 | |
| f | Low Cutoff [Hz] | 20...1.00k | 低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 低域イコライザーのゲイン | |
| g | Mid1 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 1 のゲイン | |
| h | Mid2 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | 中高域イコライザー 2 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ン / オフ | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュール・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュール・ソース量 | |

112: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギターアンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。62 ページ “19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)” と組み合わせることで、ギターアンプ + スピーカキャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



| | | | | |
|---|-------------------|--|------------------|-------|
| a | Amp Type | VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10 | アンプの選択 | |
| | | Drive Gain | 0...100 | 入力ゲイン |
| | | Volume | 0...100 | 出力レベル |
| b | Src | Off...Tempo | 出力レベルのモジュール・ソース | Dmod |
| | Amt | - 100... + 100 | 出力レベルのモジュール・ソース量 | |
| c | Bass | 0...100 | ベース (低域) のレベル | |
| | Middle | 0...100 | ミドル (中域) のレベル | |
| d | Treble | 0...100 | トレブル (高域) のレベル | |
| | Presence | 0...100 | プレゼンス (高音域の音質) | |
| e | Post P4EQ | Thru, On | イコライザーのスルー、オンの選択 | |
| e | Band1 Cutoff [Hz] | 20...1.00k | バンド 1 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 1 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 1 のゲイン | |
| f | Band2 Cutoff [Hz] | 50...5.00k | バンド 2 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 2 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 2 のゲイン | |
| g | Band3 Cutoff [Hz] | 300...10.00k | バンド 3 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 3 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 3 のゲイン | |
| h | Band4 Cutoff [Hz] | 500...20.00k | バンド 4 の中心周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 | バンド 4 の帯域幅 | |
| | Gain [dB] | - 18... + 18 | バンド 4 のゲイン | |

| | | | | |
|---|-----------|-------------------|---------------------------------|---|
| | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 |  |
| i | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Amp Type

d: Presence

Amp Type が VOX AC15...VOX AC30TB のときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX 社製アンプの Cut ノブ・コントロールに相当します。

e: Post P4EQ

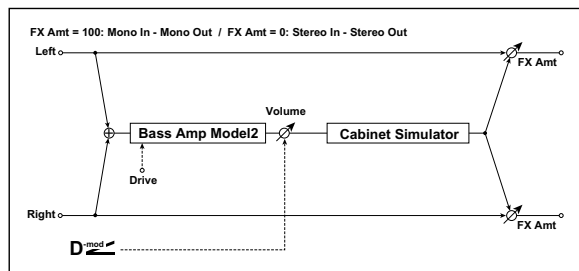
62 ページ “19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)” とチェーンすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を “Thru” をおすすめしますが、必要に応じて “On” にして音質調整を行ってください。



推奨組み合わせ

| Amp Type | Cabinet Type |
|--------------|------------------------------|
| VOX AC15 | VOX AC15 - 1x12 |
| VOX AC15TB | VOX AC15 - 1x12 |
| VOX AC30 | VOX AC30 - 2x12 |
| VOX AC30TB | VOX AC30 - 2x12 |
| UK BLUES | UK H30 - 4x12 |
| UK 70'S | UK H30 - 4x12 |
| UK 80'S | UK T75 - 4x12 |
| UK 90'S | UK T75 - 4x12 |
| UK MODERN | UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12 |
| US MODERN | US V30 - 4x12 |
| US HIGAIN | US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12 |
| BOUTIQUE OD | UK H30 - 4x12 |
| BOUTIQUE CL | UK H30 - 4x12 |
| BLACK 2x12 | BLACK - 2x12 |
| TWEED - 1x12 | TWEED - 1x12 |
| TWEED - 4x10 | TWEED - 4x10 |

113: BassTubeAmp + Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン / ドライブ付きのベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



| | | | | |
|---|-------------------|--|--|---|
| a | Amp Type | STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR | アンプの選択 MOTOWN サウンドに最適の真空管コンボ・アンプ VOX 製 100W 真空管アンプ AC100 UK 製 200W 真空管アンプ | |
| b | Drive Gain | 0...100 | 入力ゲイン | |
| c | Volume | 0...100 | 出力レベル |  |
| | Src | Off...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 | Bass | 0...100 | ベース (低域) のレベル | |
| e | Middle | 0...100 | ミドル (中域) のレベル | |
| f | Treble | 0...100 | トレブル (高域) のレベル | |
| g | Presence | 0...100 | プレゼンス (高音域の音質) | |
| h | Cabinet Simulator | Off, On | キャビネット・シミュレーションのオン/オフ | |
| i | Cabinet Type | LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18 | キャビネットの選択 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 |  |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Amp Type

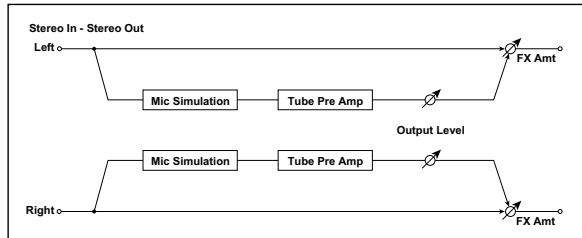
i: Cabinet Type

推奨組み合わせ

| Amp Type | Cabinet Type |
|--------------|----------------------|
| STUDIO COMBO | STUDIO - 1x15 |
| AC100 | VOX AC100 - 2x15 |
| UK MAJOR | UK - 4x15, UK - 4x12 |

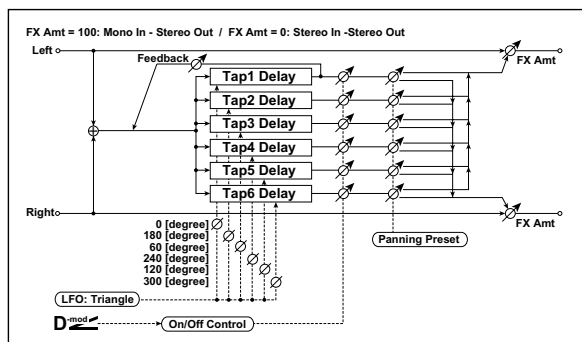
114: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク / プリアンプ・シミュレーションです (66 ページ “25: Mic Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)” 参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときに使用します。



115: Multitap Cho/Delay (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...13.00 | LFO スピード | |
| b | Tap1 (000) [msec] | 0...2000 | 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 | |
| c | Tap2 (180) [msec] | 0...2000 | 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 | |
| d | Tap3 (060) [msec] | 0...2000 | 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 | |
| e | Tap4 (240) [msec] | 0...2000 | 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 | |

| | | | | |
|----------|-------------------|--|---|-------------|
| f | Tap5 (120) [msec] | 0...2000 | 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 | |
| g | Tap6 (300) [msec] | 0...2000 | 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 | |
| h | Panning Preset | 1 : L 1 2 3 4 5 6 R, 2 : L 1 3 5 2 4 6 R, 3 : L 1 3 5 2 4 6 R, 4 : L 1 4 5 6 3 2 R | 各タップのステレオ定位パターン | |
| i | Tap1 Feedback | - 100... + 100 | タップ 1 のフィードバック量 | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | タップ出力レベルと、タップ 1 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 1 のフィードバック量のモジュレーション量 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | Dmod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always On にすると、常に出力オン (モジュレーションなし)。

Always Off にすると、常に出力オフ (モジュレーションなし)。

On → Off(Dm) にすると、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。

Off → On(Dm) にすると、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。

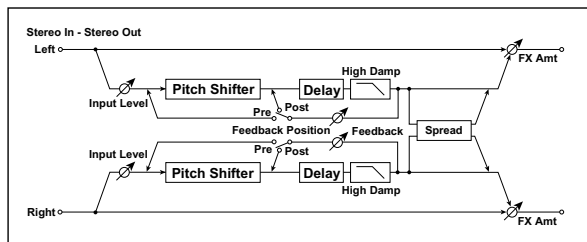
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

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。

116: 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。



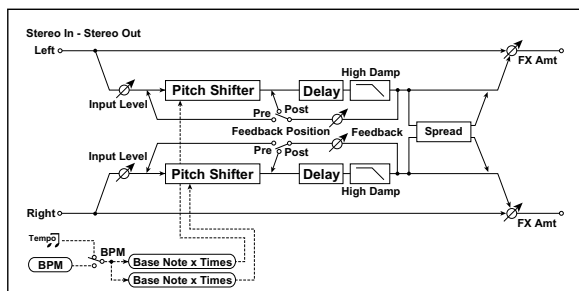
| | | | | |
|---|-----------------------|--------------------|--------------------------------|--|
| a | Mode | Slow, Medium, Fast | ピッチシフターのモードの切り替え | |
| | L/R Pitch | Normal, Up/Down | 左右ピッチシフト量の反転 | |
| b | Pitch Shift [1/2tone] | - 24... + 24 | 半音単位でのピッチシフト量 | |
| | Src | Off...Tempo | ピッチシフト量のモジュレーション・ソース | |
| c | Amt | - 24... + 24 | ピッチシフト量のモジュレーション量 | |
| | Fine [cents] | - 100... + 100 | セント単位でのピッチシフト量 | |
| d | Amt | - 100... + 100 | ピッチシフト量のモジュレーション量 | |
| | L Delay [msec] | 0...2000 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| e | R Delay [msec] | 0...2000 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| f | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| | Feedback Position | Pre, Post | フィードバックの接続の切り替え | |
| g | Spread | - 100... + 100 | エフェクト音の定位する幅 | |
| | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| h | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| i | Src | Off...Tempo | 49ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: L/R Pitch

Up/Down にすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。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。

117: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

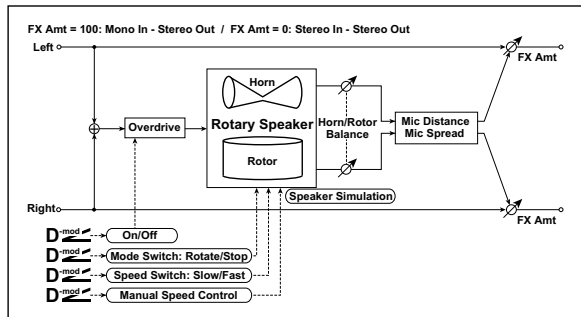
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



| | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------|--------------------------------|--|
| a | Mode | Slow, Medium, Fast | ピッチシフターのモードの切り替え | |
| | L/R Pitch | Normal, Up/Down | 左右ピッチシフト量の反転 | |
| b | Pitch Shift [1/2tone] | - 24... + 24 | 半音単位でのピッチシフト量 | |
| | Src | Off...Tempo | ピッチシフト量のモジュレーション・ソース | |
| c | Amt | - 24... + 24 | ピッチシフト量のモジュレーション量 | |
| | Fine [cents] | - 100... + 100 | セント単位でのピッチシフト量 | |
| d | Amt | - 100... + 100 | ピッチシフト量のモジュレーション量 | |
| | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| e | Time Over? L | ---, OVER! | 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| | R | ---, OVER! | 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| f | L Delay Base Note | | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| g | R Delay Base Note | | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| h | Feedback Position | Pre, Post | フィードバックの接続の切り替え | |
| | Spread | - 100... + 100 | エフェクト音の定位する幅 | |
| i | Feedback | - 100... + 100 | フィードバック量 | |
| | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| j | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| k | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| l | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

118: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪み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・シミュレーターを内蔵しているので、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・オン/オフ | |
| | Src | Off...Tempo | オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース | |
| | Sw | Toggle, Moment | オーバードライブ・オン/オフ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 | |
| b | Overdrive Gain | 0...100 | 歪み具合 | |
| | Overdrive Level | 0...100 | 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・オン/オフ | |
| 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 | Off...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 | Toggle, Moment | 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 | |
| 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 | Off...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 | Toggle, Moment | 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 | |
| f | Horn/Rotor Balance | Rotor, 1..99, Horn | 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス | |
| | Manual SpeedCtrl | Off...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 | D-mod |
| g | Horn Acceleration | 0...100 | 高音側ホーンのリニア速度の切り替えの速さ | |
| | Horn Ratio | Stop, 0.50...2.00 | 高音側ホーンのリニア速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止 | |
| h | Rotor Acceleration | 0...100 | 低音側ローターのリニア速度の切り替えの速さ | |
| | Rotor Ratio | Stop, 0.50...2.00 | 低音側ローターのリニア速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止 | |
| i | 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 | |
| | Mic Spread | 0...100 | 左右のマイクロフォンの角度 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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・ソースによるオーバードライブのオン/オフの切り替え方を選択します。

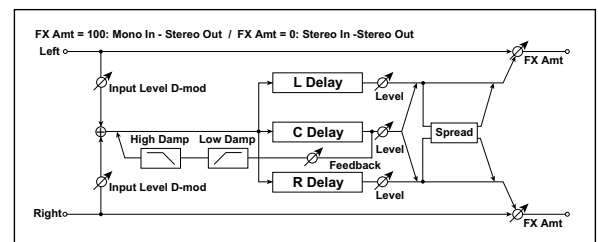
“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオーバードライブがオン/オフします。

一方、“Sw” を Moment にすると、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。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。

119: L/C/R Long Delay

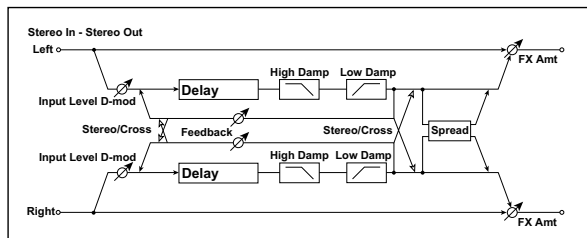
3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長 5460msec まで設定できます。



| | | | | |
|---|----------------------|----------------|---------------------------------|-------|
| a | L Delay Time [msec] | 0...5460 | タップ L のディレイ・タイム | |
| | Level | 0...50 | タップ L の出力レベル | |
| b | C Delay Time [msec] | 0...5460 | タップ C のディレイ・タイム | |
| | Level | 0...50 | タップ C の出力レベル | |
| c | R Delay Time [msec] | 0...5460 | タップ R のディレイ・タイム | |
| | Level | 0...50 | タップ R の出力レベル | |
| d | Feedback (C Delay) | - 100... + 100 | タップ C のフィードバック量 | D-mod |
| | Src | Off...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 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| f | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| g | Spread | 0...50 | エフェクト音の定位する幅 | |
| h | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | D-mod |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

120: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

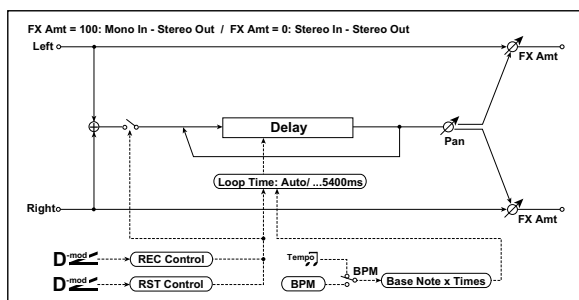
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長 2730msec まで設定できます。



| | | | | |
|---|----------------------|-------------------|-----------------------------------|--|
| 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...2730.0 | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| c | R Delay Time [msec] | 0.0...2730.0 | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| d | L Feedback | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量 | |
| | Src | Off...Tempo | フィードバック量のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量 | |
| e | R Feedback | - 100... + 100 | 右チャンネルのフィードバック量 | |
| | Src | Off...Tempo | フィードバック量のモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | 右チャンネル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 | |
| g | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| h | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| i | Spread | - 50... + 50 | エフェクト音の定位する幅 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

121: 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...10800 | ループ時間の自動設定モード / ループ時間 | |
| b | Loop BPM Sync | Off, On | ディレイタイムの時間による設定 / テンポと音符による設定の切り替え | |
| c | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Time Over? | --, OVER! | MIDI/Tempo Sync=On 時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| d | Loop Base Note | | ディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | ディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| e | REC Control Src | Off...Tempo | 録音用コントロール・ソース | |
| f | RST Control Src | Off...Tempo | リセット用コントロール・ソース | |
| g | Manual REC Control | REC Off, REC On | 録音スイッチ | |
| h | Manual RST Control | Off, RESET | リセット・スイッチ | |
| i | Pan | L100...L1, C, R1...R100 | エフェクトのステレオ定位 | |
| | Src | Off...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 | |
| j | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | 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 にすると、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 10800msec を超えた場合、ループ時間は自動的に 10800msec にセットします。

c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10800msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示がなくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

b: Loop BPM Sync**c: BPM****d: Loop Base Note****d: Times**

“Loop BPM Sync” がオンの場合 “Times” での設定は無視され、ループ時間は “BPM”、“Loop Base Note”、“Times” によって決定します。この場合も 10800msec を超えることはできません。

“Hold” procedure (when Loop Time = Auto)

1. “REC Control Src” JS + Y: #01
“RST Control Src” JS - Y: #02
“Manual REC Control” REC Off
“Manual RST Control” RESET
“Loop Time [msec]” Auto
“MIDI/Tempo Sync” Off
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. “Manual RST Control” 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をホールドします。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よいでしょう。
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 10800msec を超えると、ループ・タイムは自動的に 10800msec に設定します。
（“Times” を 1 ~ 10800msec にしたときは、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をホールドします。）
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。もう一度手順 3. 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。

e: REC Control Src**g: 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 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。

MIDI “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。

f: RST Control Src**h: Manual RST Control**

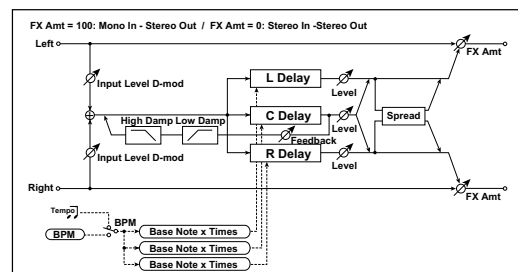
“RST Control Src” では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual RST Control” を RESET 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します。

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。

122: LCR BPM Long Dly

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。



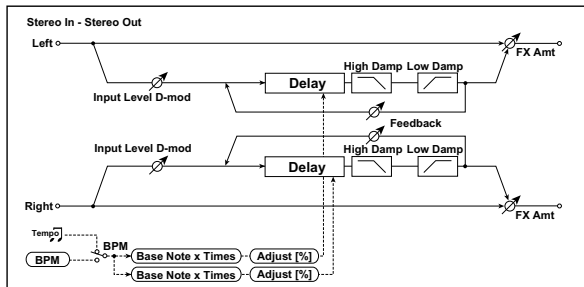
| | | | | |
|----------|----------------------|-----------------------------|---------------------------------|--|
| a | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Time Over? | ---, OVER! | ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| b | L Delay Base Note | | タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Level | 0...50 | タップ L の出力レベル | |
| c | C Delay Base Note | | タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Level | 0...50 | タップ C の出力レベル | |
| d | R Delay Base Note | | タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Level | 0...50 | タップ R の出力レベル | |
| e | Feedback (C Delay) | - 100... + 100 | タップ C のフィードバック量 | |
| | Src | Off...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 | |
| f | High Damp [%] | 0...100 | 高域の減衰量 | |
| | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| g | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Spread | 0...50 | エフェクト音の定位する幅 | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10920msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

123: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



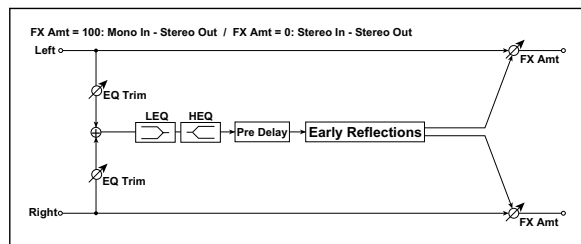
| | | | | |
|---|----------------------|-----------------------|---------------------------------|--|
| a | BPM | MIDI, 40.00... 300.00 | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | |
| | Time Over? L | ---, OVER! | 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| | R | ---, OVER! | 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | |
| b | L Delay Base Note | | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Adjust [%] | - 2.50... + 2.50 | 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整 | |
| c | R Delay Base Note | | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 | |
| | Times | x1...x32 | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | |
| | Adjust [%] | - 2.50... + 2.50 | 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整 | |
| d | L Feedback | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量 | |
| | Src | Off...Tempo | フィードバック量のモジュレーション・ソース | |
| | L Amt | - 100... + 100 | 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量 | |
| e | R Feedback | - 100... + 100 | 右チャンネルのフィードバック量 | |
| | R Amt | - 100... + 100 | 右チャンネル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 | |
| g | Low Damp [%] | 0...100 | 低域の減衰量 | |
| h | Input Level Dmod [%] | - 100... + 100 | 入力レベルのモジュレーション量 | |
| | Src | Off...Tempo | 入力レベルのモジュレーション・ソース | |
| i | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

124: Early Reflections

サイズ 1 のもの (94 ページ “76: Early Reflections”) と比べて初期反射音の細かさと最大時間を 2 倍にしたアーリー・リフレクションです。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 | |
| b | ER Time [msec] | 10...1600 | 初期反射音の長さ | |
| c | Pre Delay [msec] | 0...200 | 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への入力レベル | |
| e | Pre LEQ Fc | Low, Mid-Low | 低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択 | |
| | Pre HEQ Fc | High, Mid-High | 高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択 | |
| f | Pre LEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 低域イコライザーのゲイン | |
| | Pre HEQ Gain [dB] | - 15.0... + 15.0 | 高域イコライザーのゲイン | |
| g | FX Amount | 0...100 | ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

Vocoder

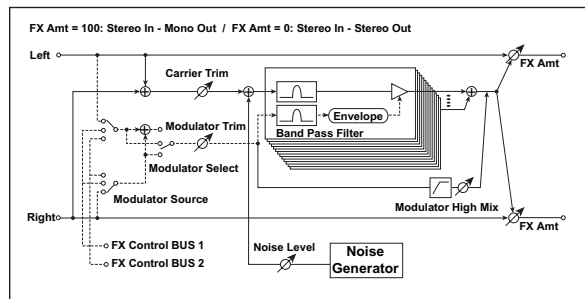
ボコーダーは、D エフェクト・プロセッサ（通常、キーボード・トラック用のモジュレーション・エフェクト）だけに使用することができます。

このエフェクトを選ばると、マイク入力音はボイス・プロセッサを経由しないで、直接 D エフェクト・プロセッサに送られます。

125: Vocoder

入力信号（キャリア）に、他の信号（モジュレーター）のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。また、リズムや効果音系を使っても独特の効果が得られます。

キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。



| | | | | |
|---|--------------------|-------------------------------|-----------------------------------|--|
| a | Carrier Trim | 0...100 | キャリアの入力レベル | |
| b | Modulator Trim | 0...100 | モジュレーターの入力レベル | |
| c | Modulator Source | Input, Audio In 1, Audio In 2 | モジュレーター入力の選択 | |
| d | Modulator Select | L/R Mix, L Only, R Only | モジュレーター入力の左右の ミックス / 左のみ / 右のみの選択 | |
| e | Formant Shift | - 2... + 2 | ボコーダー効果の周波数の高さ | |
| f | Response | 0...100 | モジュレーター入力に対する変化の速さ | |
| g | Noise Level | 0...100 | キャリア側へのノイズのミックス・レベル | |
| | Src | Off...Tempo | ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース | |
| | Amt | - 100... + 100 | ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量 | |
| h | Modulator High Mix | 0...100 | モジュレーターの高域成分の出力レベル | |
| i | Low Gain [dB] | - 12... + 12 | ボコーダーの低域出力レベル | |
| | High Gain [dB] | - 12... + 12 | ボコーダーの高域出力レベル | |
| j | FX Amount | 0...100 | エフェクトに加えるダイレクト音の量 | |
| | Src | Off...Tempo | 49 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照 | |
| | Amt | - 100... + 100 | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソースの量 | |

e: Formant Shift

キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

g: Noise Level

キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

h: Modulator High Mix

モジュレーターの音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

マイク入力でボコーダーを使う

ボコーダーをプログラムするときは、ボコーダー・パフォーマンス (SFX バンク) のプログラムをテンプレートとして使うことができます。

モジュレータにマイク入力の音声を使う：

1. マイクをオーディオ入力 1 か 2 に接続してください。
2. マイク接続した端子に合わせて、オーディオ入力 1 か 2 に "Modulator Source" を設定します。
3. マイクに向かって喋りながら、歪まない範囲でレベルができるだけ高くなるように GAIN ノブで調整します。

以上でマイクからの音声が入力されるようになりました。演奏しながらマイクから声を入力すると、楽器が喋っているようなサウンドが得られます。

エフェクト音が歪む場合には、“Carrier Trim” と “Modulator Trim” を調節してください。

Note: 必ずキャリア・トラックのパンの値をオフに設定して、センドの値を 127 に設定してください。
“D to C” パラメーターを使用して、ボコーダーにリバーブを加えることができます。

Hint: ボコーダーを利用して新しいソングをつくる場合は、ボコーダー・エフェクトを含むパフォーマンスを選択後、シーケンサーのバックキング・シーケンス・モードに入ります。