

TR-Rack

EXPANDED ACCESS MODULE



Advanced Control Combined Synthesis System

PCI/F



エフェクト・ガイド

KORG

目次

Overview	1
Insert Effect	1
エフェクト・サイズについて	2
エフェクト入出力について	2
グルーピングについて	3
Master Effect	3
Program	4
Program -Single/Double OSCモード	4
Program -Drums OSCモード	5
Combination	6
Multi	7
ダイナミック・モジュレーションについて	9

Insert Effect size 1

00: AmpSimulation (Amp Simulation)	12
01: Compressor	13
02: Limiter	14
03: Gate	16
04: OD/Hi-Gain (Overdrive/Hi-Gain)	17
05: Parametric4EQ (Parametric 4EQ)	18
06: Graphic 7EQ (Graphic 7Band EQ)	19
07: Wah/Auto Wah	20
08: Random Filter	22
09: Dyna Exciter	23
10: SubOscillator (Sub Oscillator)	24
11: Decimator	25
12: Chorus	26
13: HarmnicChorus (Harmonic Chorus)	27
14: Ensemble	28
15: Flanger	29
16: Tempo Flanger	30
17: Env.Flanger (Envelope Flanger)	31
18: Phaser	32
19: Tempo Phaser	33
20: Env.Phaser (Envelope Phaser)	34
21: Vibrato	35
22: Resonator	36
23: RingModulator (Ring Modulator)	37
24: Tremolo	38
25: RotarySpeaker (Rotary Speaker)	39
26: Delay	40
27: MultitapDelay (Multitap Delay)	41
28: Early Reflect (Early Reflections)	42

Insert Effect size2

00: St.AmpSimulat (St. Amp Simulation)	43
01: St.Compressor (Stereo Compressor)	44
02: St.Limiter (Stereo Limiter)	45
03: MltBand Limit (Multiband Limiter)	46
04: Stereo Gate	47
05: OD/HiGain Wah (OD/Hi-Gain Wah)	49
06: St.Para.4EQ (St. Parametric 4EQ)	50
07: St.Graphic7EQ (St. Graphic 7EQ)	51
08: Graphic 13EQ (Graphic 13Band EQ)	52
09: St.RndmFilter (St. Random Filter)	53
10: St.Enhancer (Stereo Enhancer)	55
11: Talking Mod. (Talking Modulator)	56
12: St.Decimator (Stereo Decimator)	57
13: St.Chorus (Stereo Chorus)	58
14: St.HarmonicCho (St. Harmonic Chorus)	60
15: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Dly)	61
16: Ensemble	62
17: St.Flanger (Stereo Flanger)	63
18: St.Rndm Flang (St. Random Flanger)	64
19: St.Tmpo Flang (St. Tempo Flanger)	65
20: St.Phaser (Stereo Phaser)	66
21: St.RndmPhaser (St. Random Phaser)	67
22: St.TmpoPhaser (St. Tempo Phaser)	68
23: St.Bi-phasMod (St. Bi-phase Mod.)	69
24: St.Vibrato (Stereo Vibrato)	70
25: 2-Voice Reso. (2-Voice Resonator)	72
26: Doppler	74
27: St.Tremolo (Stereo Tremolo)	76
28: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)	77
29: St.Env.Pan (St. Envelope Pan)	79
30: St.Dyna Pan (Stereo Dyna Pan)	81
31: Phaser+Tremlo (Phaser+Tremolo)	83
32: Shimmer	84
33: Detune	85
34: Pitch Shifter	86
35: PitchShft Mod (Pitch Shift Mod.)	87
36: RotarySpeaker (Rotary Speaker)	88
37: Dual Delay	90
38: Stereo Delay	91
39: St.MltTap Dly (St. Multitap Delay)	92
40: LCR Delay (L/C/R Delay)	93
41: Tempo Delay	94
42: St.Mod.Delay (St. Modulation Delay)	96
43: St.Dyna Delay (St. Dynamic Delay)	98
44: RndmPan Delay (Random Panning Dly)	100
45: Early Reflect (Early Reflections)	101
46: Rev-Hall (Reverb-Hall)	102
47: Rev-SmothHall (Reverb-SmoothHall)	102
48: Rev-Room (Reverb-Room)	103
49: Reverb-BrghtRoom (Reverb-BrightRoom)	103
50: Rev-Wet Plate (Reverb-Wet Plate)	105
51: Rev-Dry Plate (Reverb-Dry Plate)	105

Insert Effect size4

00: Piano Body (Piano Body/Damper)	106
01: St.MltBandLmt (St. Mlt.band Limiter)	107
02: OD/HyperG Wah (OD/Hyper-Gain Wah)	108
03: St.Graph.13EQ (St. Graphic 13EQ)	109
04: Vocoder	110
05: St.HarmonicCho (St. Harmonic Chorus)	111
06: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Dly)	113
07: St.Ensemble (Stereo Ensemble)	115
08: St.Tmpo.Flmg (St. Tempo Flanger)	116
09: St.TmpoPhaser (St. Tempo Phaser)	117
10: St.PitchShift (St. Pitch Shifter)	118
11: 2Band P.Shift (2Band Pitch Shifter)	119
12: RotarySP OD (Rotary Speaker OD)	120
13: Early Reflect (Early Reflections)	122
14: LCR LongDelay (L/C/R Long Delay)	123
15: St.Long Delay (Stereo Long Delay)	124
16: Dual Long Dly (Dual Long Delay)	125
17: St.TempoDelay (St. Tempo Delay)	126
18: Hold Delay	127

Master Effect

Modulation

00: Flanger	129
01: Phaser	130
02: Multitap Cho/Dly (Multitap Chorus/Dly)	131
03: Ensemble	132
04: Chorus	133
05: L/C/R Delay	134

Reverb/Delay

00: L/C/R Long Delay	135
01: Delay/Reverb	136
02: Reverb-Room	137
03: Reverb-BrightRoom (Reverb-Bright Room)	137
04: Reverb-Hall	139
05: Reverb-SmoothHall (Reverb-Smooth Hall)	139
06: Reverb-Wet Plate	139
07: Reverb-Dry Plate	139
索引	140

Effect Guideの見かた

本誌の説明記述は、下記のような構成になっています。

(例)

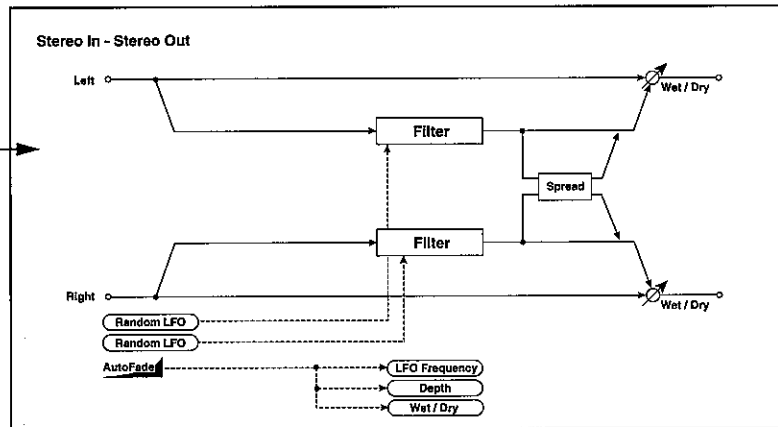
エフェクト・ナンバー、エフェクト名
()内はTRINITYでのエフェクト名です。

09: St.RndmFilter (St. Random Filter)

09: St.RndmFilter (St. Random Filter)

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

エフェクトのブロック図
エフェクトの構造と信号の流れを表します。



パラメータのバリュー

パラメータ名
()内はTRINITY
でのパラメータ名
です。

	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>ESP P.22</small>	D-mod AutoFades
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	AutoFades
	Am1	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Cutoff	0...100	フィルターの中心周波数の設定。	
	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)の設定。	
c	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.05...50.00Hz	フィルターを変動するLFOのスピード。	D-mod AutoFades
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	AutoFades
	A (Am1)	-50.00...+50.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	Depth	0...100	フィルターの中心周波数変動の深さ。	D-mod AutoFades
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	フィルター変動のモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	AutoFades
	Am1	-100...+100	フィルター変動のモジュレーション量。	
e	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>ESP P.59</small>	
f	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの選択。 <small>ESP P.53</small>	AutoFades
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	

f: AUTOFADE Src
f: Fade-In Rate

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

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

MIDIに関する説明文の左側に このマークが付きます。

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

size2

エフェクト・サイズ
このエフェクトのサイズを表します。

ダイナミック・モジュレーション機能のあるパラメータには、このマークが付きます。

パラメータの説明

オートフェード機能のあるパラメータにはこのマークが付きます。

その他

●本誌で使用している「CC#」という記述は、Control Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略したものです。

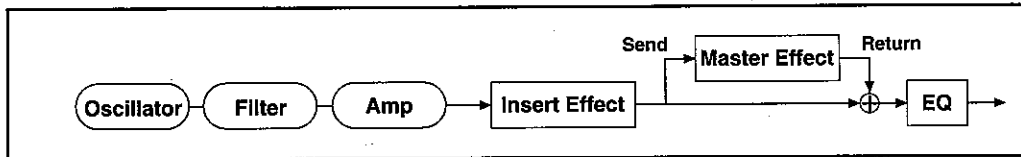
Overview

TR-Rackには、Insert EffectとMaster Effectの2種類のエフェクトがあります。

図で示すようにOscillator、Filter、Ampによる音色に対して音作りの一部としてInsert Effectを使用できます。

さらに、Master Effectによってリバーブ等の空間処理を行ないます。

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



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

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

レベルを調整するパラメータは、下の表の通りです。

	Program Editモード	Combination Editモード	Multiモード
入力	Amp Level (Page2) Master FX Send1、2 (Page14、15) IFX Send MFX1、2 (Page24) Trimパラメータ (Page16、17、18、19、25、26)*	Level (Page2) MFX Send1、2 (Page25、26) IFX Send1、2 (Page36) Trimパラメータ (Page28、29、30、31、37、38)*	Level (Page2) MFX Send1、2 (Page16、17) IFX Send1、2 (Page27) Trimパラメータ (Page19、20、21、22、28、29)*
出力	Wet/Dry (Page16、17、18、19) Output Level (Page25、26) Master FX Return1、2 (Page29)	Wet/Dry (Page28、29、30、31) Output Level (Page37、38) Master FX Return1、2 (Page41)	Wet/Dry (Page19、20、21、22) Output Level (Page28、29) Master FX Return1、2 (Page32)

*エフェクトによって、このパラメータを持たないものもあります。

Insert Effect

Insert Effectは、音作りをするためのエフェクトです。

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

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

Programでは、**最大3個のエフェクトを直列**(ドラム・オシレータを使用したプログラムでは**最大4個を直列/並列**)に使用できます。

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

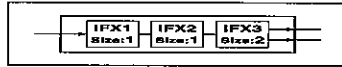
詳しくは、これから述べる各モードのブロック図と説明を参照してください。

エフェクト・サイズについて

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

Program (シングル/ダブル・オシレータのプログラムのとき)

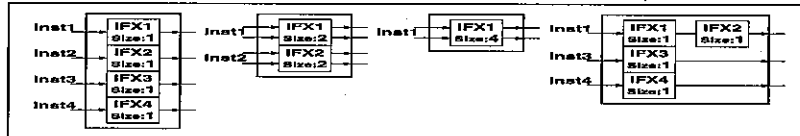
エフェクトのサイズの合計が4以内で直列に最大3個までインサートできます。



Program (ドラム・オシレータのプログラムのとき)

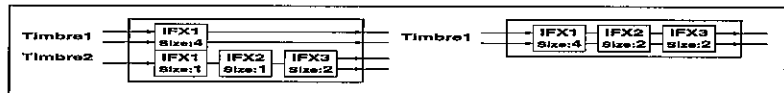
エフェクトのサイズの合計が4以内で直列/並列に最大4個までインサートできます。

DrumKit (P. 5参照)の各ドラム音は、あらかじめInst1~4のいずれかへアサインされています。



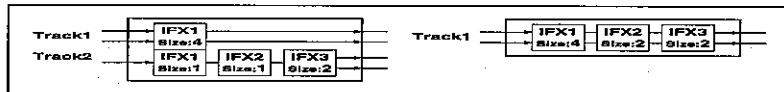
Combination

エフェクトのサイズの合計が8以内で最大8個までインサートできます。



Multi

エフェクトのサイズの合計が8以内で最大8個までインサートできます。



エフェクト入出力について

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

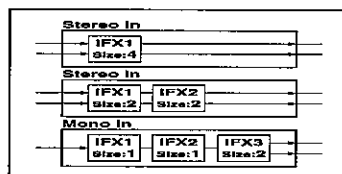
size	Dry	Wet	Block Diagram
size1	Dry	Mono In - Mono Out	
	Wet	Mono In - Mono Out	
size2	Dry	Stereo In - Stereo Out	
	Wet	Mono In - Mono Out	
size4	Dry	Stereo In - Stereo Out	
	Wet	Mono In - Stereo Out	
size4	Dry	Stereo In - Stereo Out	
	Wet	Stereo In - Stereo Out	

各エフェクトのブロック図左上に表記

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

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

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



グルーピングについて

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

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

Combination、Multiでは、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するティンバー、トラックと、ドラム・オシレータのプログラムを使用するティンバー、トラックをグルーピングするときは、次に示す注意が必要です。

- **ドラム・オシレータのプログラムを使用するティンバー、トラックに、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するティンバー、トラックをグルーピングするとき**
ドラム・オシレータのプログラムを使用するティンバー、トラックのInsert EffectのInst1 (IFX1)にグルーピング(入力)されます。
- **シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するティンバー、トラックに、ドラム・オシレータのプログラムを使用するティンバー、トラックをグルーピングするとき**
Inst1にアサインされたドラム・オシレータのみ、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するティンバー、トラックのInsert Effectにグルーピング(入力)されます。

Master Effect

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

空間処理に最適な**14種類**のエフェクトが使用できます。

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

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

これにより、音色の最終的な調整を行なうことができます。

Master Effectの設定は、プログラム、コンビネーション、マルチごとに設定します。

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

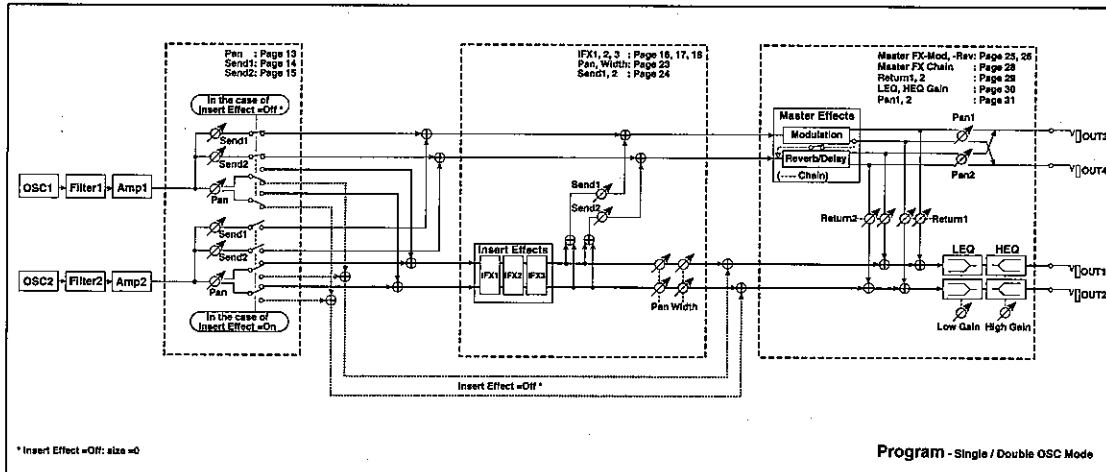
モジュレーション系のエフェクトへのセンド・レベルは、エフェクト3レベル(CC#93)でコントロールすることができ、リバーブ/ディレイ系のエフェクトへのセンド・レベルは、エフェクト1レベル(CC#91)でコントロールすることができます。

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

Program

Programでは、Insert Effectは、エフェクト・サイズの合計が4以内で使用できます。
 シングル/ダブル・オシレータのプログラムと、ドラム・オシレータのプログラムのときは、Insert Effectの構成が変わります。

Program -Single/Double OSCモード

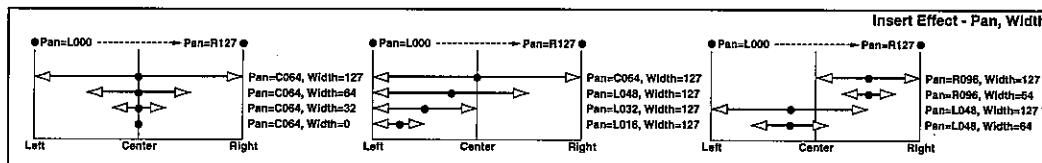


Insert Effect

シングル/ダブル・オシレータのプログラムでは、Insert Effectは、IFX1、IFX2、IFX3を上図の中央に示すようにサイズの合計が**4以内**で、**最大3個まで直列**にインサートできます。

サイズ1のエフェクトをインサートした場合、モノラルになります。この場合、オシレータのPan(Program EditモードPage13)は無効になり、中央に定位されます。Insert Effect通過後のIFX Pan(Program EditモードPage23)で定位を調整します。

Insert Effectの出力がステレオの場合、Program Editモード「Page23: IFX Pan」のWidthで、リバーブの広がりのようにエフェクトの広がりを調整できます。このとき、オシレータのPan(Program EditモードPage13)を有効にしたい場合は、IFX PanをC064に、Widthを127にします。



Master Effect

Master Effectの入力レベルは、センド1、2で設定します。

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

Insert Effectをインサートした場合は、Program Editモード「Page24: IFX Send MFX」で設定するSend1、2が有効となり、インサートしない場合は、「Page14: Master FX Send1」、「Page15: Master FX Send2」の設定が有効となります。

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

アウトプット端子3、4からは、Master Effect音のみが出力されます。Master EffectをかけないDry音を出力したい場合は、「Page25: MstrFX1-Mod」、「Page26: MstrFX2-Rev」で、Master EffectをOFFにしてください。ただし、この場合、アウトプット端子1、2にもMaster Effectをかけられなくなります。

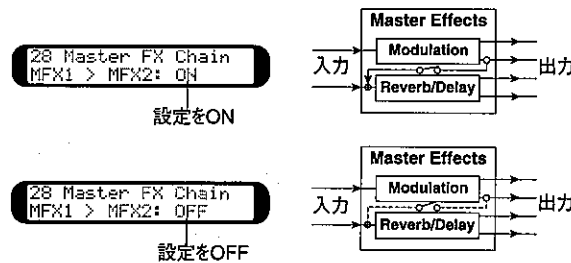
アウトプット端子3、4をステレオ出力で使用する場合、「Page31: MFX Pan to Out3/4」のM1、M2でセンド1、2の出力定位を設定します。

Master Effectのリターン量は、「Page29: Master FX Return」のMFX1、MFX2で設定してください。

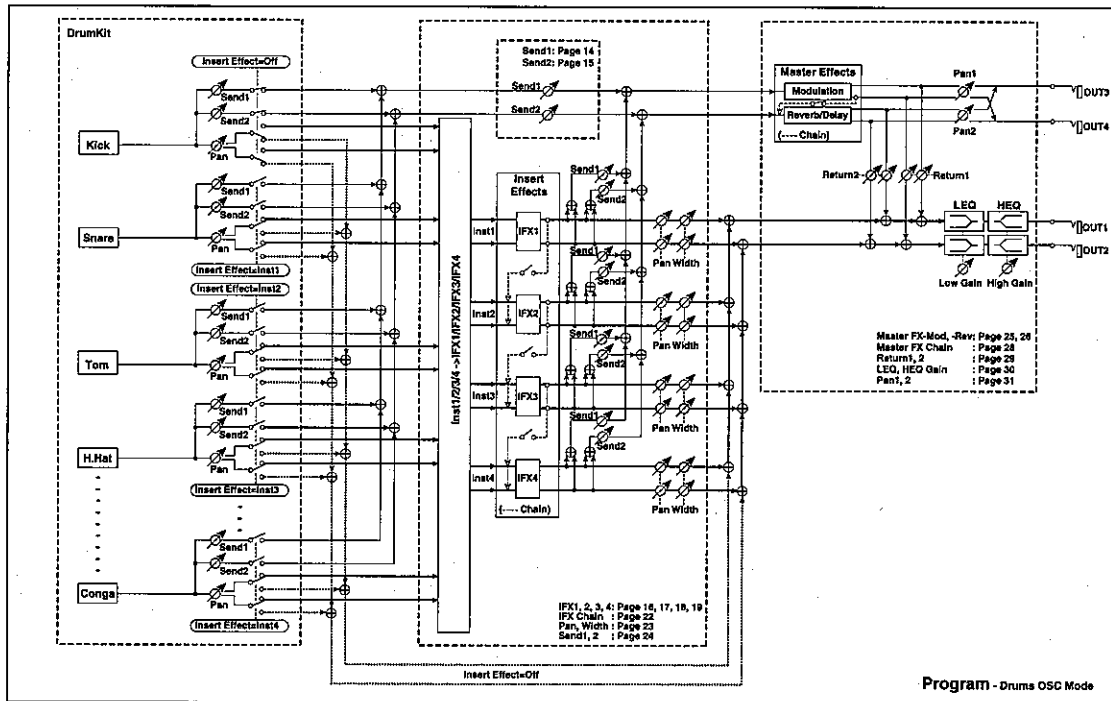
「Page28: Master FX Chain」ではMaster Effect1 (Modulation)とMaster Effect2 (Reverb/Delay)の接続状態を設定します。

MFX1>MFX2の設定をONにすると、Master Effect1の右チャンネル出力がMaster Effect2の入力に加算されます。

OFFにすると、Master Effect1、2が並列に使用されます。(次頁図参照)この場合も、「Page29: Master FX Return」のMFX1、MFX2でそれぞれ独立に設定できます。



Program -Drums OSCモード



ドラム・オシレータのプログラムではDrumKitが使用され、スネア、バスドラ等の音(ドラム音)を鍵盤へ配置したり、Inst1~4の割り当て、音量、パンなどが設定されています(本体だけではこの設定を変更することはできません)。このDrumKitをオシレータに使用し、フィルタ、アンプ、エフェクト等をドラム音に適した設定にしているプログラムがドラム・オシレータのプログラムです(Voice Name List参照)。

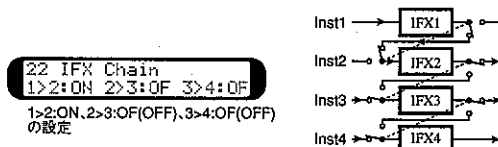
Insert Effect

ドラム・オシレータを使用したプログラムでは、Insert Effectは、IFX1、IFX2、IFX3、IFX4を上図の中央に示すように、サイズの合計が**4以内**で、**最大4個まで**直列/並列にインサートできます。

サイズ1のエフェクトをインサートした場合、モノラルになります。この場合、Panは無効になり、中央に定位されます。Insert Effect通過後のIFX1~4 Pan(Page23)で定位を調整します。

Insert Effectの出力がステレオの場合、Program Editモード「Page23: IFX Pan」のWidthで、リバーブの広がりのようにエフェクトの広がりを調整できます。このとき、「Page23: IFX Pan」のPanをC064に、Widthを127にすると、DrumKitのPanが有効になります。

ドラム・オシレータを使用したプログラムの場合、「Page22: IFX Chain」で各Insert Effectの接続状態を設定できます。ここでは、1>2(Insert Effect 1, 2の接続状態)、2>3(Insert Effect 2, 3の接続状態)、3>4(Insert Effect 3, 4の接続状態)の3つのパラメータがあり、ONにすると各エフェクト間が直列に接続されます。OF(OFF)にすると2つのエフェクトは並列に使用されます。例えば、1>2の設定をONにするとInsert Effect 1の出力はInsert Effect 2へ送られます。並列時にInsert Effect 2に送られていた信号(Inst2)はバイパスされます。



Master Effect

Master Effectの入力レベルは、センド1,2で設定します。

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

Insert Effectをインサートした場合は、Program Editモード「Page24: IFX1~4 Send MFX」での設定が有効となり、インサートしない場合は、「Page14: Master FX Send1」、「Page15: Master FX Send2」の設定が有効となります。

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

アウトプット端子3,4からは、Master Effect音のみが出力されます。Master EffectをかけないDry音を出力したい場合は、「Page25: MstrFX1-Mod」、「Page26: MstrFX2-Rev」で、Master EffectをOFFにしてください。ただし、この場合、アウトプット端子1,2にもMaster Effectをかけられなくなります。

アウトプット端子3,4をステレオ出力で使用する場合、「Page31: MFX Pan to Out3/4」のM1, M2でセンド1,2の出力定位を設定します。

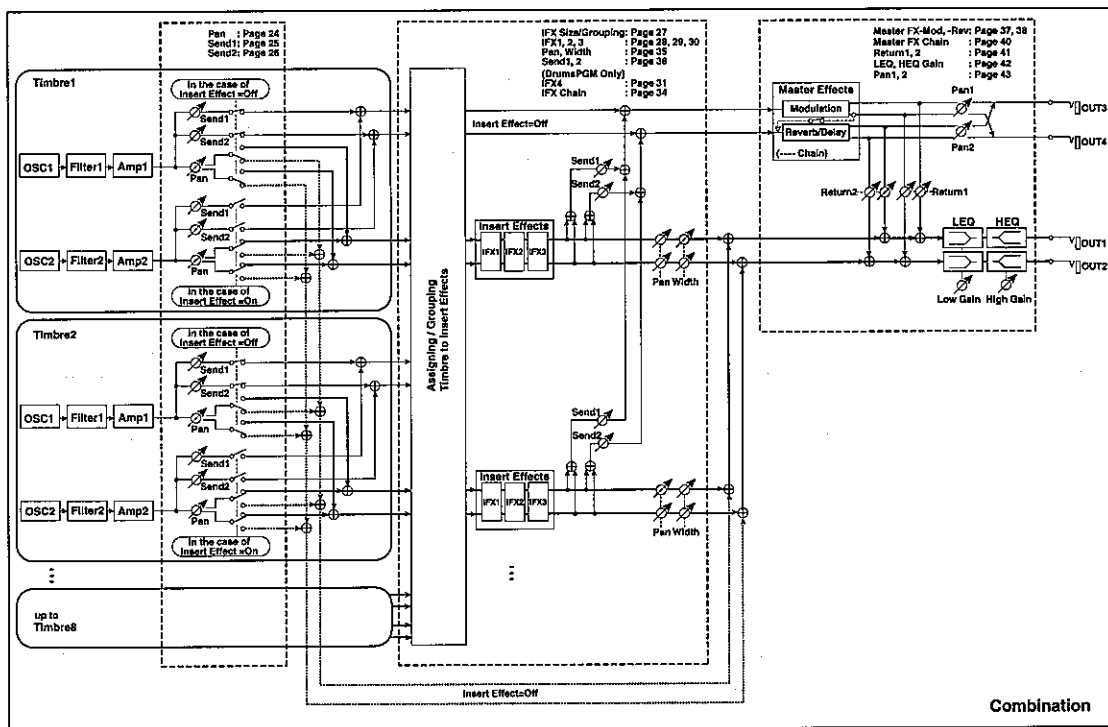
Master Effectのリターン量は、「Page29: Master FX Return」のMFX1, MFX2で設定してください。

「Page28: Master FX Chain」ではMaster Effect1 (Modulation)とMaster Effect2 (Reverb/Delay)の接続状態を設定します。

MFX1>MFX2の設定をONにすると、Master Effect1の右チャンネル出力がMaster Effect2の入力に加算されます。

OFFにすると、Master Effect1,2が並列に使用されます (Program-Single/Double OSCモードのMaster Effect参照)。この場合も、「Page29: Master FX Return」のMFX1, MFX2でそれぞれ独立に設定できます。

Combination



Insert Effect

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

Combination EditモードPage27でティンバー1~8のそれぞれに、Insert EffectのOff、サイズ(1, 2, 4, 8)、グルーピングを設定します。コピー機能を使ってプログラムのInsert Effectの設定をそのまま使用する場合は、使用するティンバーのサイズを、プログラムで使用しているサイズ以上に設定してください。

各ティンバーでは、Insert Effectは、**最大3個まで直列**(ドラム・オンレータを用いたプログラムでは**最大4個を直列/並列**)に使用できます。全ティンバーでは、エフェクト・サイズの合計を**8以内**に設定します。

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

サイズ1のエフェクトをインサートした場合、モノラルになります。この場合、ティンバーのPan(Combination EditモードPage24)は無効になり、中央に定位されます。Insert Effect通過後のIFX Pan(Combination EditモードPage35)で定位を調整します。

Insert Effectの出力がステレオの場合、Combination Editモード「Page35: IFX Pan」のWidthで、リバーブの広がりのようにエフェクトの広がりを調整できます。このとき、オシレータのPan(Program EditモードPage13)の設定を有効にしたい場合は、IFX PanをC064に、Widthを127にします。



ドラム・オシレータのプログラムを使用するティンバーに、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するティンバーをグルーピングするとき、ドラム・オシレータのプログラムを使用するティンバーのInsert EffectのInst1(IFX1)にグルーピング(入力)されます。また、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するティンバーに、ドラム・オシレータのプログラムを使用するティンバーをグルーピングするとき、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するティンバーのInsert Effectに、Inst1をアサインしたDrumKitのみグルーピング(入力)されます。

Master Effect

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

Master Effectの入力レベルは、センド1、2で設定します。

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

Insert Effectをインサートした場合は、Combination Editモード「Page36: IFX Send」で設定するSend1、2が有効となり、インサートしない場合は、「Page25: MFX Send1」、「Page26: MFX Send2」での設定が有効となります。

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

アウトプット端子3、4からは、Master Effect音のみが出力されます。Master EffectをかけないDry音を出力したい場合は、「Page37: MstrFX1-Mod」、「Page38: MstrFX2-Rev」で、Master EffectをOFFにしてください。ただし、この場合、アウトプット端子1、2にもMaster Effectをかけられなくなります。

アウトプット端子3、4をステレオ出力で使用する場合、「Page43: MFX-Pan to Out3/4」のM1、M2でセンド1、2の出力定位を設定します。

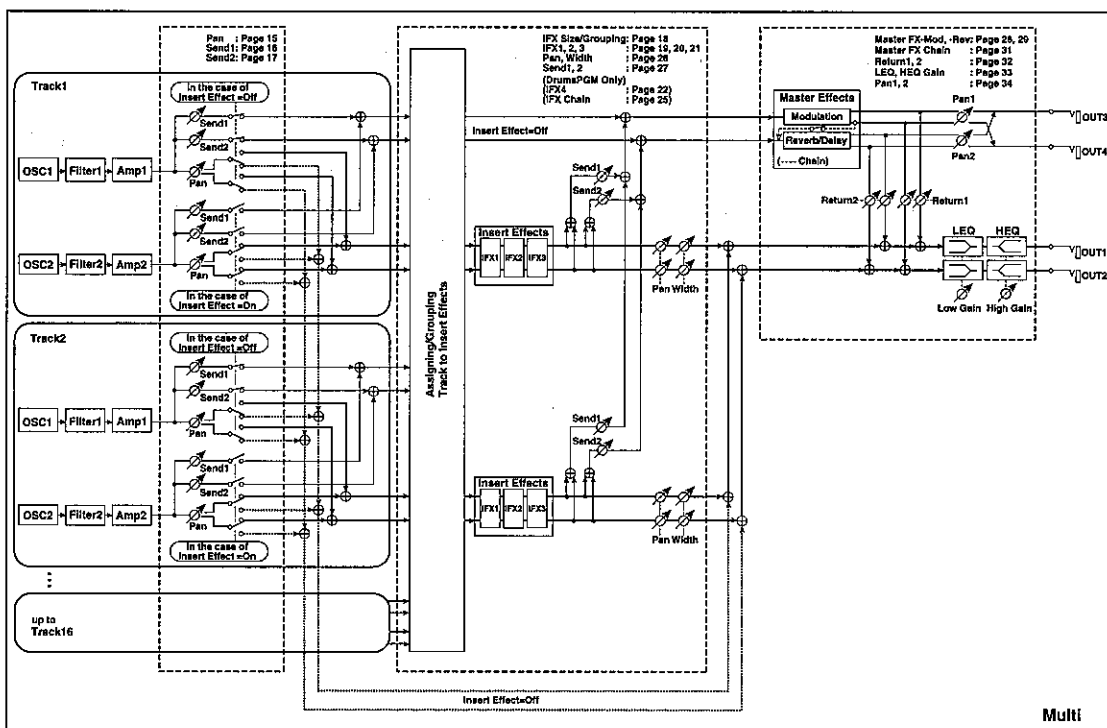
Master Effectのリターン量は、「Page41: Master FX Return」のMFX1、MFX2で設定してください。

「Page40: Master FX Chain」ではMaster Effect1 (Modulation)とMaster Effect2 (Reverb/Delay)の接続状態を設定します。

MFX1>MFX2の設定をONにすると、Master Effect1の右チャンネル出力がMaster Effect2の入力に加算されます。

OFFにすると、Master Effect1、2が並列に使用されます(本誌P.4 Program-Single/Double OSCモードのMaster Effect参照)。この場合も、「Page41: Master FX Return」のMFX1、MFX2でそれぞれ独立に設定できます。

Multi



Insert Effect

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

MultiモードPage18でトラック1~16のそれぞれに、Insert EffectのOFF、サイズ(1、2、4、8)、グルーピングを設定します。

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

また、「Page37: Copy from Comb」でコンビネーションの設定をマルチへコピーすると、エフェクト(Insert Effect、Master Effect)の設定もコピーされます。

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

全トラックでは、エフェクト・サイズの合計を**8以内**に設定します。

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

サイズ1のエフェクトをインサートした場合、モノラルになります。この場合、トラックのPan(MultiモードPage15)は無効になり、中央に定位されます。Insert Effect通過後のIFX Pan(MultiモードPage26)で定位を調整します。

Insert Effectの出力がステレオの場合、Multiモード「Page26: IFX Pan」のWidthで、リバーブの広がりのようにエフェクトの広がりを調整できます。このとき、オシレータのPan(Program EditモードPage13)の設定を有効にしたい場合は、IFX PanをC064に、Widthを127にします。



ドラム・オシレータのプログラムを使用するトラックに、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するトラックをグルーピングするとき、ドラム・オシレータのプログラムを使用するトラックのInsert EffectのInst1(IFX1)にグルーピング(入力)されます。また、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するトラックに、ドラム・オシレータのプログラムを使用するトラックをグルーピングするとき、シングル/ダブル・オシレータのプログラムを使用するトラックのInsert Effectに、Inst1をアサインしたDrumKitのみグルーピング(入力)されます。

Master Effect

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

Master Effectの入力レベルは、センド1、2で設定します。

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

Insert Effectをインサートした場合は、Multiモード「Page27: IFX Send」で設定するSend1、2が有効となり、インサートしない場合は、「Page16: MFX Send1」、「Page17: MFX Send2」での設定が有効となります。

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

アウトプット端子3、4からは、Master Effect音のみが出力されます。Master EffectをかけないDry音を出力したい場合は、「Page28: MstrFX1-Mod、Page29: MstrFX2-Rev」で、Master EffectをOFFにしてください。ただし、この場合、アウトプット端子1、2にもMaster Effectをかけられなくなります。

アウトプット端子3、4をステレオ出力で使用する場合、「Page34: MFX-Pan to Out3/4」のM1、M2でセンド1、2の出力定位を設定します。

Master Effectのリターン量は、「Page32: Master FX Return」のMFX1、MFX2で設定してください。

「Page31: Master FX Chain」ではMaster Effect1(Modulation)とMaster Effect2(Reverb/Delay)の接続状態を設定します。

MFX1>MFX2の設定をONにすると、Master Effect1の右チャンネル出力がMaster Effect2の入力に加算されます。

OFFにすると、Master Effect1、2が並列に使用されます(本誌P.4 Program-Single/Double OSCモードのMaster Effect参照)。この場合も、「Page32: Master FX Return」のMFX1、MFX2でそれぞれ独立に設定できます。

ダイナミック・モジュレーションについて

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

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

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

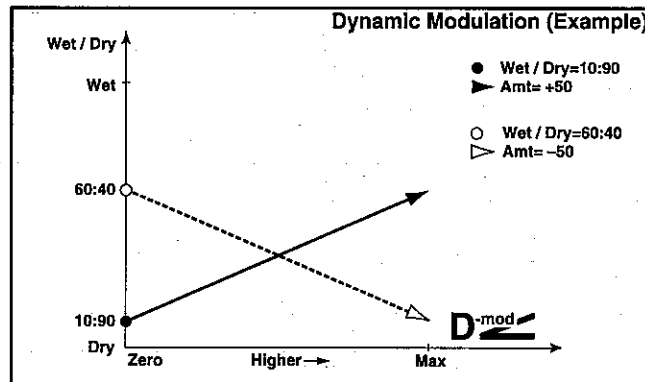
例

Wet/Dry= 10:90

Src=AfterT

Amt=+50

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



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

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

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

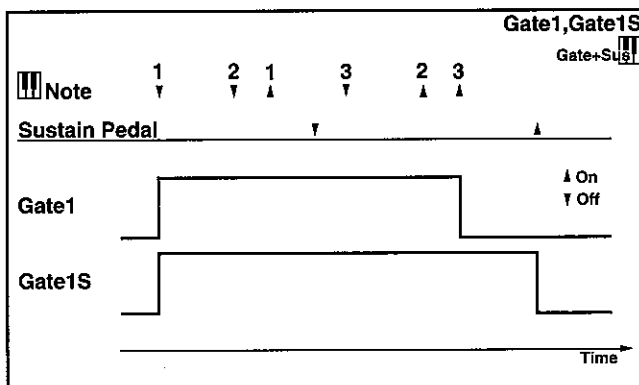
ソース名の()内はTRINITYでのパラメータ名です。

ソース名		
None	ダイナミック・モジュレーションを使用しない。	
Gate1	ノート・オン/オフ。	P.10
Gate1S (Gate1+Sus)	ノート・オン+サスティン・ペダル オン/オフ。	P.10
Gate2	ノート・オン/オフ。(リトリガー)	P.10
Gate2S (Gate2+Sus)	ノート・オン+サスティン・ペダル オン/オフ。(リトリガー)	P.10
NoteNo (Note No.)	ノート・ナンバー。	
Vel (Velocity)	ペロシティ。	
AfterT (AftTouch)	アフタータッチ(チャンネル・アフタータッチ)。	
JS+Y#1 (JS+Y)	コントロール・チェンジCC#1を受信すると動作します。	
JS-Y#2 (JS-Y)	コントロール・チェンジCC#2を受信すると動作します。	
JS (X)	ジョイスティック横方向。	
RbX#16 (RibbonX)	コントロール・チェンジCC#16を受信すると動作します。	
RbZ#17 (RibbonZ)	コントロール・チェンジCC#17を受信すると動作します。	
SW1#80 (SW1)	コントロール・チェンジCC#80を受信すると動作します。	
SW2#81 (SW2)	コントロール・チェンジCC#81を受信すると動作します。	
FSW#82 (Foot SW)	コントロール・チェンジCC#82を受信すると動作します。	
Pdl#04 (Foot Pedal)	コントロール・チェンジCC#4を受信すると動作します。	
Sus#64 (SustainPdl)	コントロール・チェンジCC#64を受信すると動作します。	
Vol#07 (MIDI Vol)	コントロール・チェンジCC#7を受信すると動作します。	
Pan#10 (MIDI Pan)	コントロール・チェンジCC#10を受信すると動作します。	
Exp#11 (MIDI Exp)	コントロール・チェンジCC#11を受信すると動作します。	
FX1#12 (MIDI Cnt1)	コントロール・チェンジCC#12を受信すると動作します。	
FX2#13 (MIDI Cnt2)	コントロール・チェンジCC#13を受信すると動作します。	
Slid#18 (Slider)	コントロール・チェンジCC#18を受信すると動作します。	
CC#19 (MIDI CC#19)	コントロール・チェンジCC#19を受信すると動作します。	
Tempo	テンポ。(MIDIクロックからのテンポ情報)	P.11
A.FADE (AUTOFADE)	オートフェード。(一部のエフェクトのみ)	P.11

Gate1

Gate1S (Gate1 + Sus)

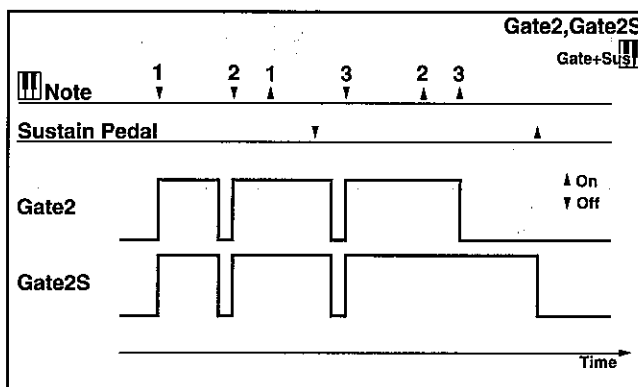
ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1Sでは、キーを離してもサスティン・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



Gate2

Gate2S (Gate2 + Sus)

Gate1、Gate1Sとほぼ同じですが、Gate2、Gate2Sでは、size1の17: Env.FlangerなどのEGや、size2の13: St.ChorusなどのAUTOFADEのソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります (Gate1、Gate1S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)。



Tempo

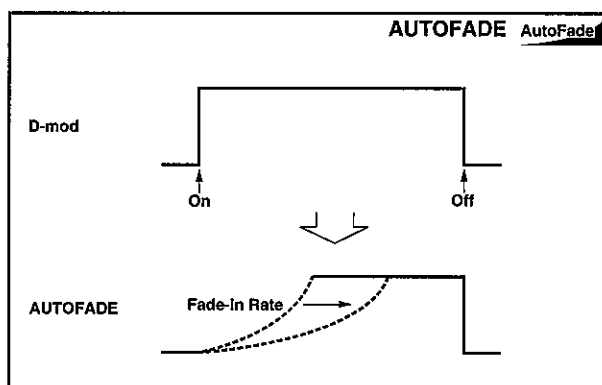
本誌のP.10の表で、NoteNoからCC#19までのソースは、それぞれのMIDIコントロール情報0～±127でコントロールできます。これに対しTempoは、MIDIクロックからのテンポ情報をBPM値として扱います。従って、Tempo=127 (BPM)のとき、MIDIコントロール・メッセージの最大値(+127)と同等の効果になります。

A.FADE(AUTOFADE)

オートフェードはsize2の13: St.Chorusなど、一部のエフェクトでのみ使用することができます。ノート・オンやアサイナブル・スイッチなどをトリガーとして、モジュレーション効果の量を自動的にフェード・インさせることが可能です。オートフェード機能の無いエフェクト/パラメータでは、A.FADEをソースに選ぶことはできません。

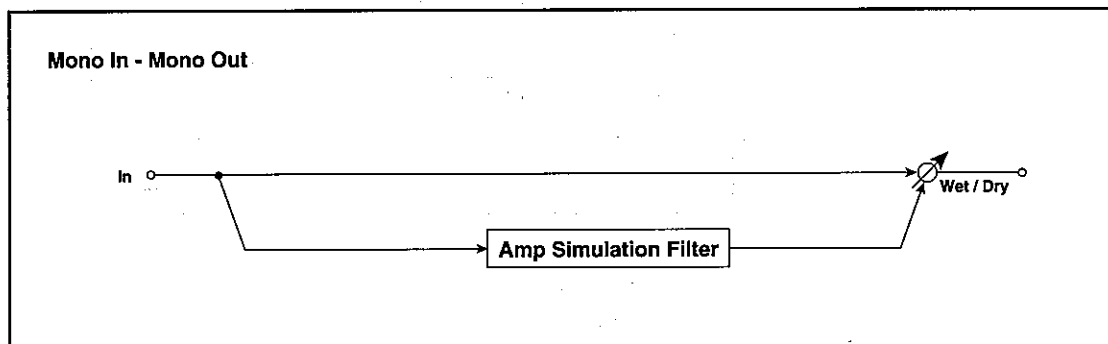
オートフェード機能があるパラメータには、各エフェクトのパラメータ表の右側に **AutoFade** マークがついています。

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



00: AmpSimulation (Amp Simulation)

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

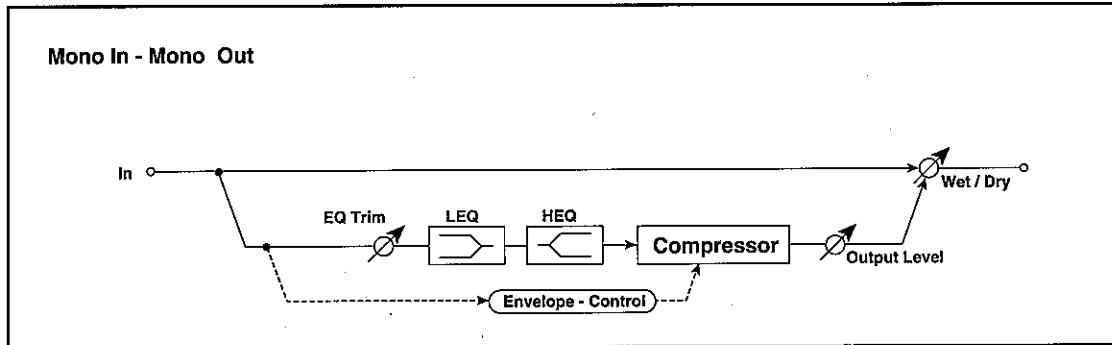


a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプの選択。

D-mod

01: Compressor

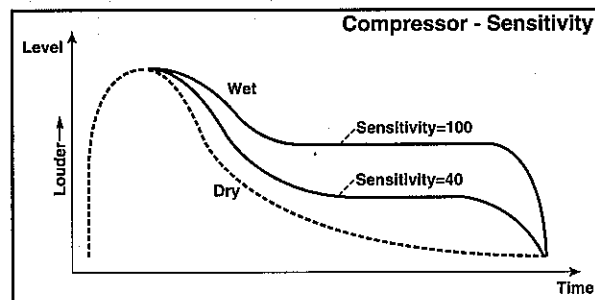
入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムなどにも効果があります。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Sensitivity	1...100	感度の設定。	P.13
	Attack	1...100	アタックの強さ。	P.13
c	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル。	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル。	P.13

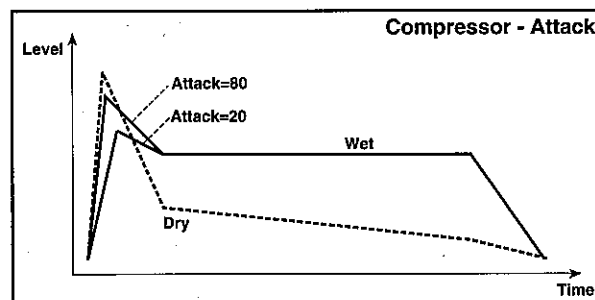
b: Sensitivity d: Output Level

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



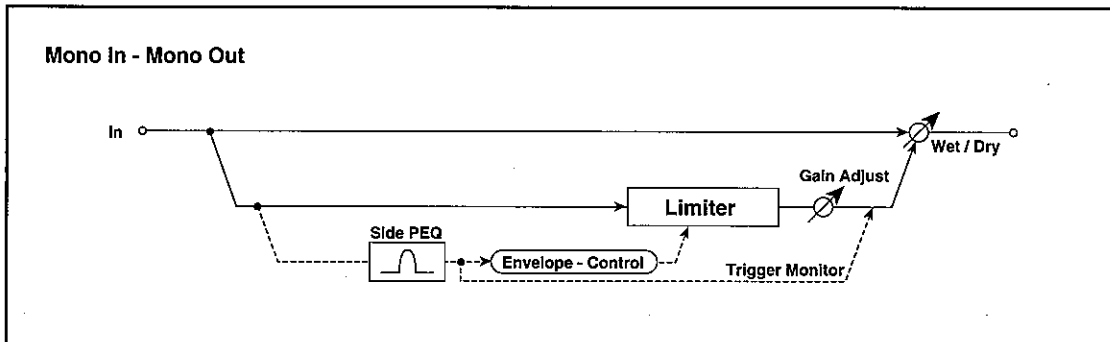
b: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



02: Limiter

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比の設定。	P.14
	Threshold[dB]	-40...0dB	圧縮のかかるレベルの設定。	P.14
c	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。	P.15
	Release	1...100	リリース・タイムの設定。	P.15
d	Gain Adjust[dB]	-16...+24dB	出力ゲインの設定。	P.14
e	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ切り替え。	P.15
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え。	P.15
f	Side PEQ G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	トリガー信号のイコライザーのゲイン。	P.15
	Fc[Hz] (Side PEQ Cutoff [Hz])	20...12.00kHz	トリガー信号のイコライザーの中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅。	

D-mod

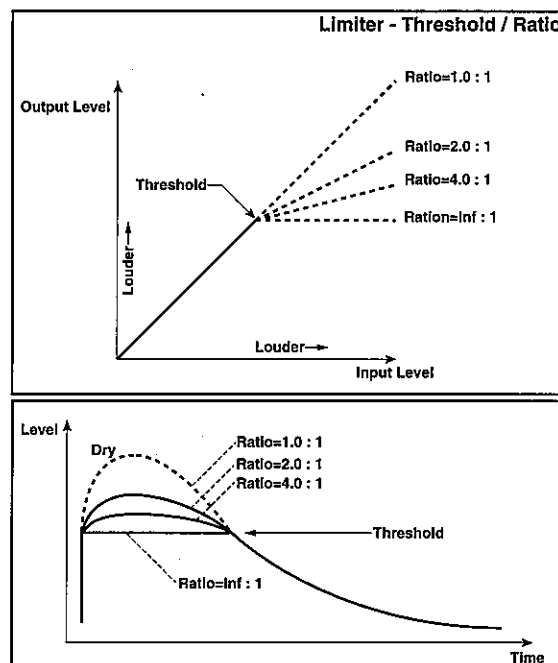
b: Ratio

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

b: Threshold[dB]

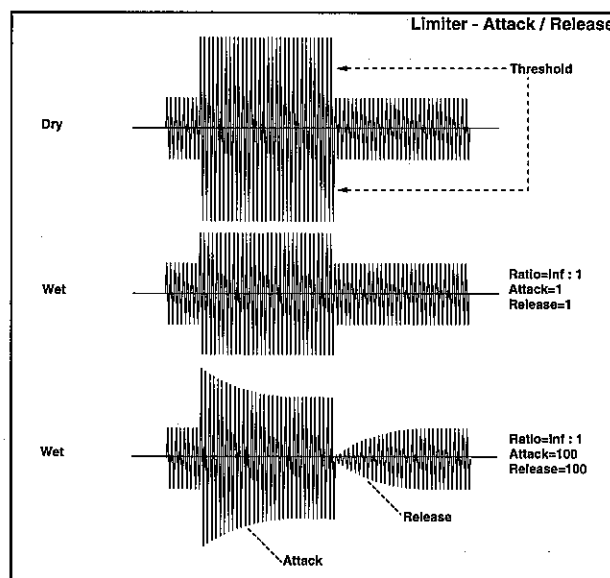
d: Gain Adjust[dB]

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



c: Attack
c: 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。



e: Side PEQ Insert
f: SidePEQ G[dB]
f: Fc[Hz]
f: Q

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。

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

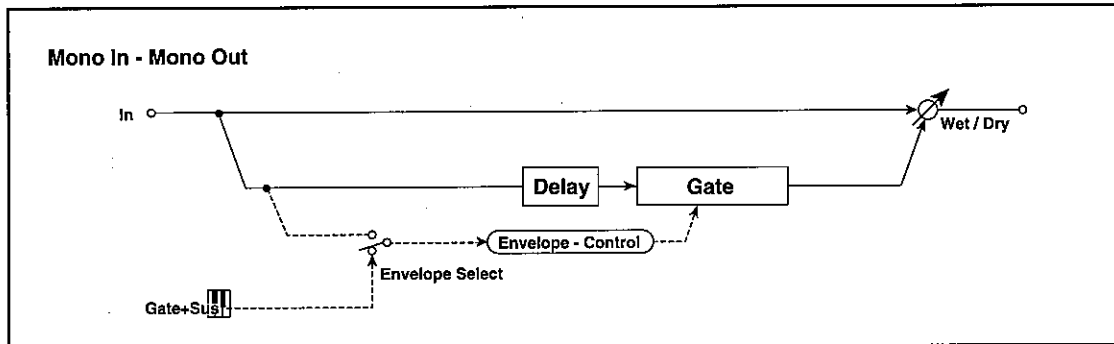
e: Trigger Monitor

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

通常はOffにしておきます。

03: Gate

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Envelope Sel (Envelope Select)	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え。 P.16	D-mod
	Src	None...Gate2S (Gate2+Sus)	Envelope Sel=D-modのときゲートをコントロールするモジュレーション・ソース。	
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベルの設定。 P.16	D-mod
	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0...100msec	ゲート入力のディレイ・タイム。 P.16	
d	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。 P.16	D-mod
	Release	1...100	リリース・タイムの設定。 P.16	

b: Envelope Sel

ゲートのオン/オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを、Envelope Selで選択します。Srcはこのときのモジュレーション・ソースの選択で、NoneからGate2Sまで選べます。

b: Src

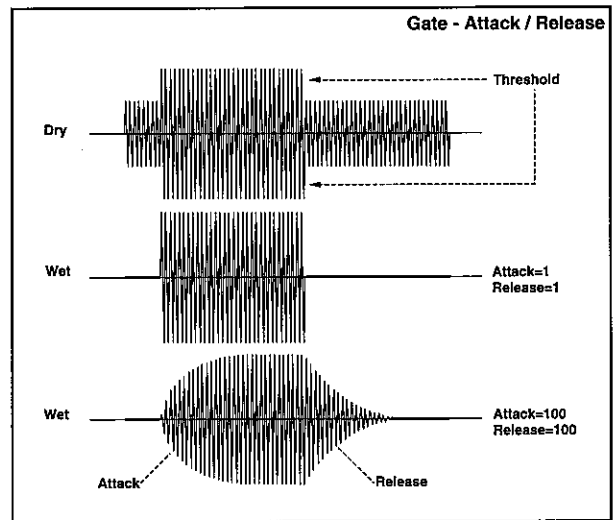
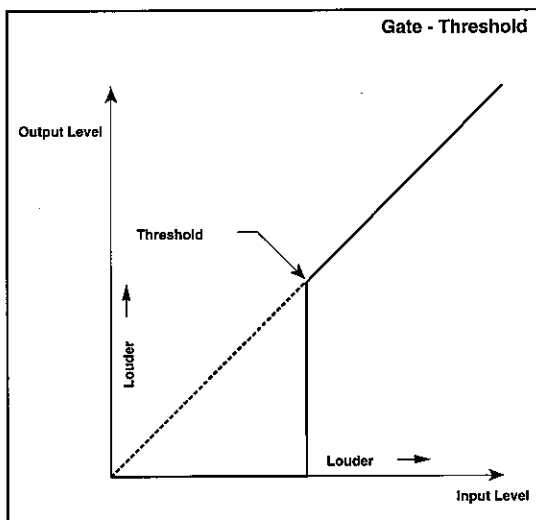
c: Threshold

Thresholdは、Envelope Sel=Inputのとき、ゲートのかかるレベルを設定します。

d: Attack

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。

d: Release

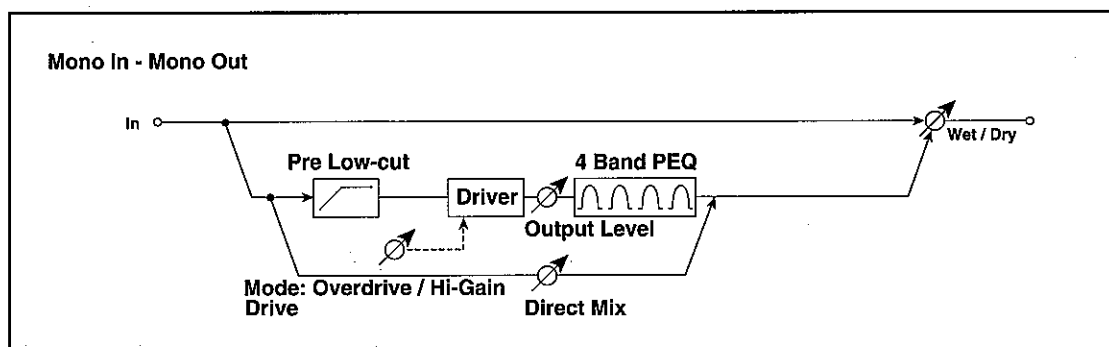


c: Delay Time[ms]

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・タイムを大きくして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

04: OD/Hi-Gain (Overdrive/Hi-Gain)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	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	0...100	歪み具合の設定。 P.17
c	Output Level	0...50	出力レベルの設定。 P.17
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量。 P.17
d	Band1 Fc[Hz] (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	イコライザー・バンド1の中心周波数。
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド1のゲイン。
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅。 P.17
e	Band2 Fc[Hz] (Band2 Cutoff [Hz])	50...5.00kHz	バンド2の中心周波数。
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド2のゲイン。
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅。 P.17
f	Band3 Fc[Hz] (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数。
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド3のゲイン。
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅。 P.17
g	Band4 Fc[Hz] (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数。
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド4のゲイン。
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅。 P.17
h	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。

b: Drive

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

c: 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: Q

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

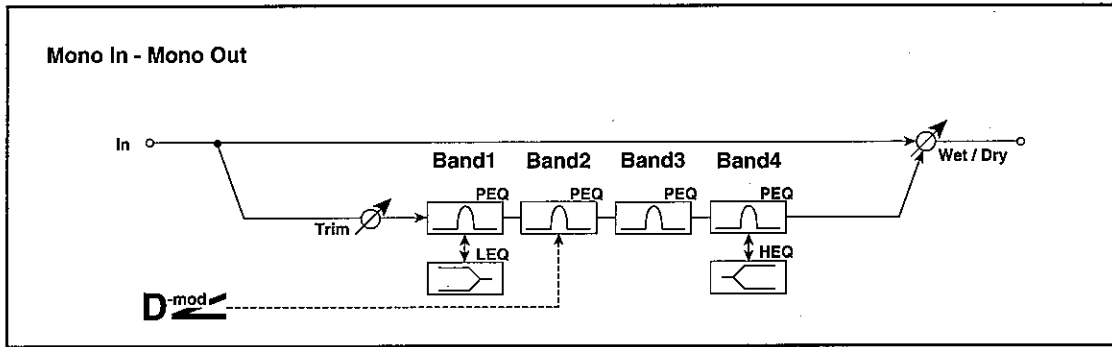
e: Q

f: Q

g: Q

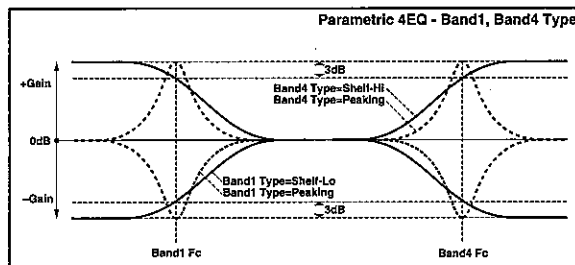
05: Parametric4EQ (Parametric 4EQ)

4バンドのパラメトリック・イコライザーです。バンド1、4のピーキング・タイプ/シェルフタイプを選択できます。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可能です。



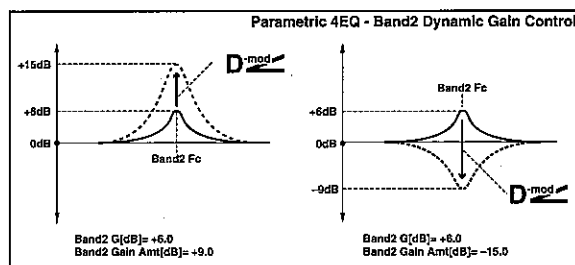
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
b	Band1 Type	Peaking, Shelf-Low (Shelving-Low)	バンド1のタイプ選択。 P.18
	Band4 Type	Peaking, Shelf-Hi (Shelving-High)	バンド4のタイプ選択。 P.18
c	Band1 Fc[Hz] (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	バンド1の中心周波数の設定。
	G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅の設定。 P.17
d	Band2 Fc[Hz] (Band2 Cutoff [Hz])	50...10.00kHz	バンド2の中心周波数の設定。
	G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。 P.18
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅の設定。 P.17
e	Band3 Fc[Hz] (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数の設定。
	G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅の設定。 P.17
f	Band4 Fc[Hz] (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数の設定。
	G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅の設定。 P.17
g	Trim	0...100	入力レベルの設定。
h	Band2 Src (Band2 Dynamic Gain Src)	None...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース。 P.18
	Gain Amt[dB] (Amt [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインのモジュレーション量。

b: Band1 Type バンド1、4のフィルタータイプを選択します。
b: Band4 Type



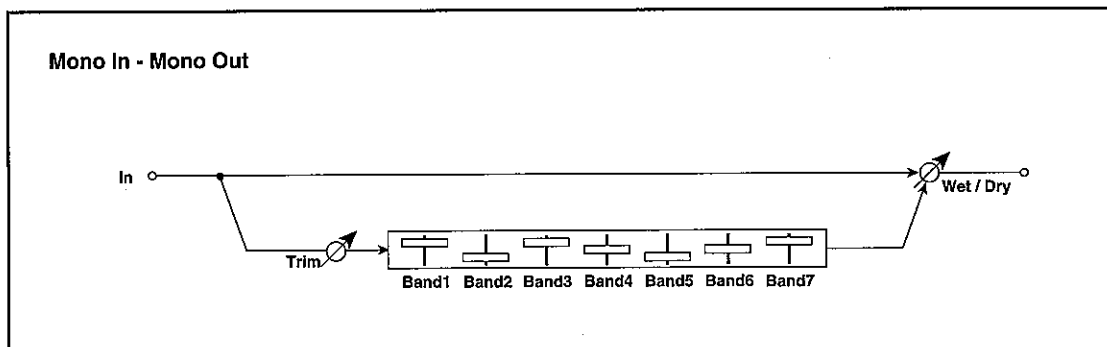
d: G[dB] バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

h: Band2 Src
h: Gain Amt[dB]



06: Graphic 7EQ (Graphic 7Band EQ)

7バンドのグラフィック・イコライザーです。音色にあわせて、各バンドの中心周波数の設定を12タイプに切り替えられます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Type	1:Wide 1 2:Wide 2 3:Wide 3 4:Half Wide 1 5:Half Wide 2 6:Half Wide 3 7:Low 8:Wide Low 9:Mid 10:Wide Mid 11:High 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせの選択。 P.19
	Trim	0...100	入力レベルの設定。
c	B1[dB] (Band1 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
	B2[dB] (Band2 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。
d	B3[dB] (Band3 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
	B4[dB] (Band4 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
e	B5[dB] (Band5 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド5のゲインの設定。
	B6[dB] (Band6 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド6のゲインの設定。
f	B7[dB] (Band7 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド7のゲインの設定。

D-mod

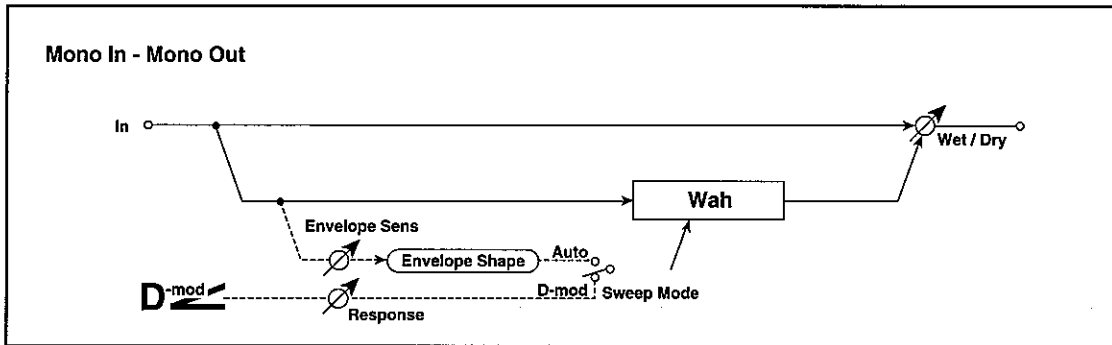
b: Type

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

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

07: Wah/Auto Wah

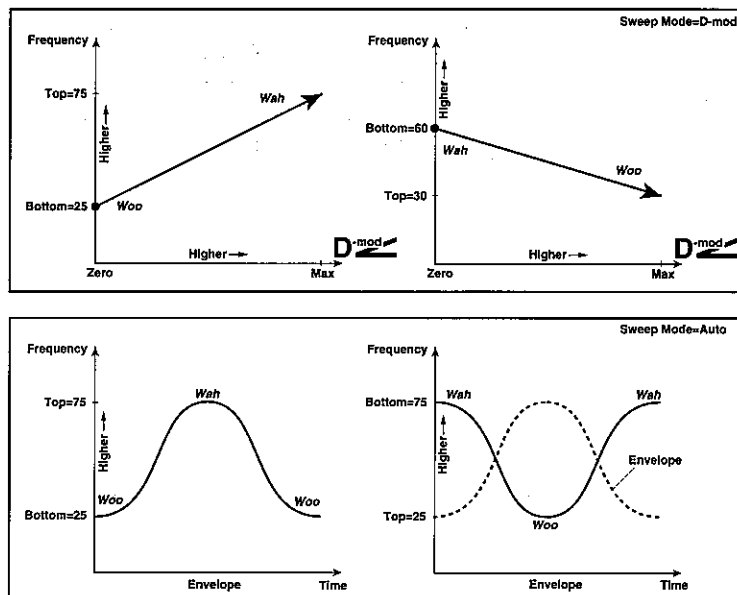
ピンチー・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションから、さらに幅広いレンジ設定まで可能なワウ・エフェクトです。ワウ・フィルターにはバンドパス・タイプ/ローパス・タイプが選択できます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Freq. Top (Frequency Top)	0...100	ワウの中心周波数の上限の設定。	P.20
	Freq. Bottom (Frequency Bottom)	0...100	ワウの中心周波数の下限の設定。	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)の設定。	D-mod
	Filter Mode	BandPass, Low Pass	ワウ・フィルターのタイプ選択。	
d	Sweep Mode	Auto, D-mod	オート・ワウ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。	P.20
	Src	None...Tempo	Sweep Mode=D-modのときにワウを動かすモジュレーション・ソース。	
	Respon (Response)	0...10	ワウのダイナミック・モジュレーションに対する反応の速さ。	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度の設定。	P.21
	Envelope Shape	-100...+100	オート・ワウのスイープカーブの設定。	

b: Freq. Top
b: Freq. Bottom

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



d: Sweep Mode

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

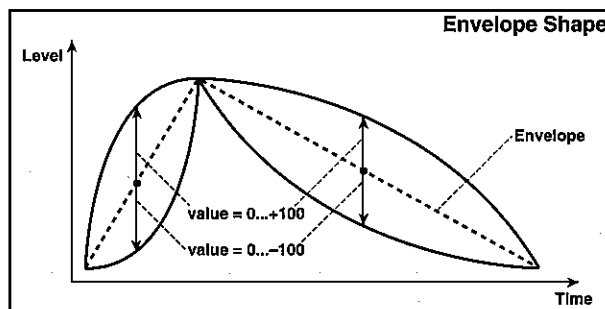
Sweep Mode=D-modにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

e: 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ィープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

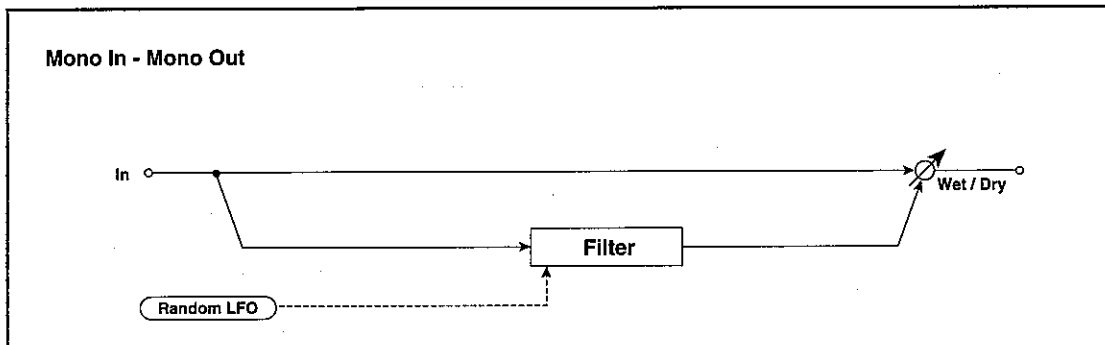
e: Envelope Shape

オート・ワウのスィープ・カーブを設定します。



08: Random Filter

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



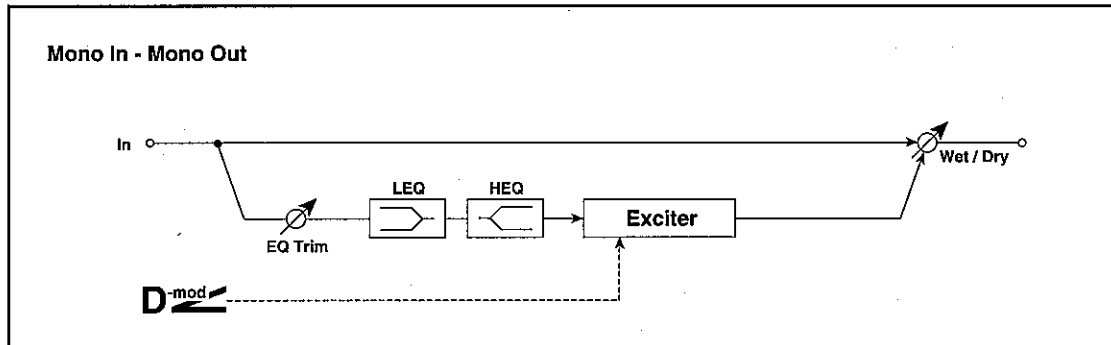
a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	P.22	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。		
b	Cutoff	0...100	フィルターの中心周波数の設定。		
	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)の設定。		
c	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.05...50.00Hz	フィルターを変調するLFOのスピード。		D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。		
	A (Amt)	-50.00...+50.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。		
d	Depth	0...100	フィルターの中心周波数変調の深さ。		D-mod
	Src	None...Tempo	フィルター変調のモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	フィルター変調のモジュレーション量。		

a: Wet/Dry

-Wet~-1:99にすると位相が反転したエフェクト音が出力されます。

09: Dyna Exciter

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



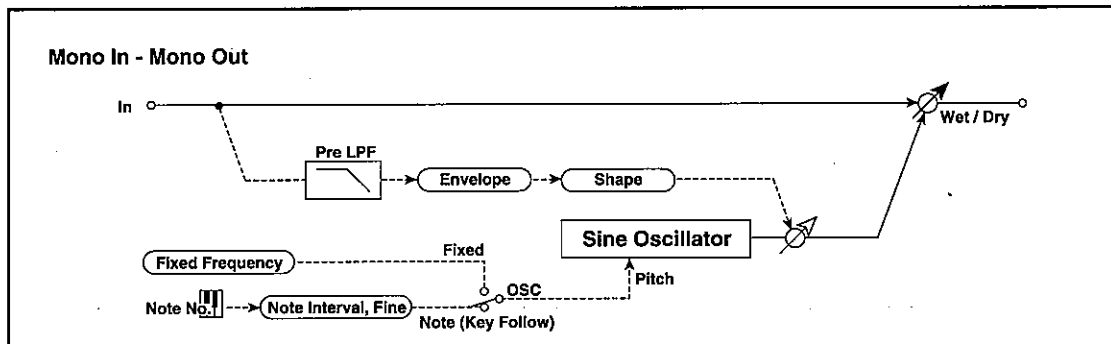
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さの設定。 <small>P.23</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	エキサイターの深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エキサイターの深さのモジュレーション量。	
c	Emphatic Point	0...140	強調する周波数の設定。 <small>P.23</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	強調する周波数のモジュレーション量。	
d	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
e	EQ Trim	0...100	2バンドイコライザーの入力レベル。	

b: 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。

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

10: SubOscillator (Sub Oscillator)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	OSC (OSC Mode)	Note (Key Follow), Fixed	オシレータ周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え。 P.24
c	Note Interval	-48...0	OSC=Note (Key Follow)の時の、ノート・ナンバーとのピッチ差。 P.24
	Note Fine	-100...+100	オシレータ周波数の微調整。 P.24
d	FixedFreq[Hz] (Fixed Frequency [Hz])	10.0...80.0Hz	OSC=Fixedの時のオシレータ周波数の設定。 P.24
	Src	None...Tempo	OSC=Fixedの時のオシレータ周波数のモジュレーション・ソース。
	A (Amt)	-80.0...+80.0Hz	OSC=Fixedの時のオシレータ周波数のモジュレーション量。
e	Envelope PreLPF (Envelope Pre LPF)	1...100	重低音を付加する周波数上限の設定。 P.24
	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度の設定。
f	Envelope Shape	-100...+100	オシレータの音量エンベロープ・カーブの設定。

b: OSC

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

c: Note Interval

c: Note Fine

d: FixedFreq[Hz]

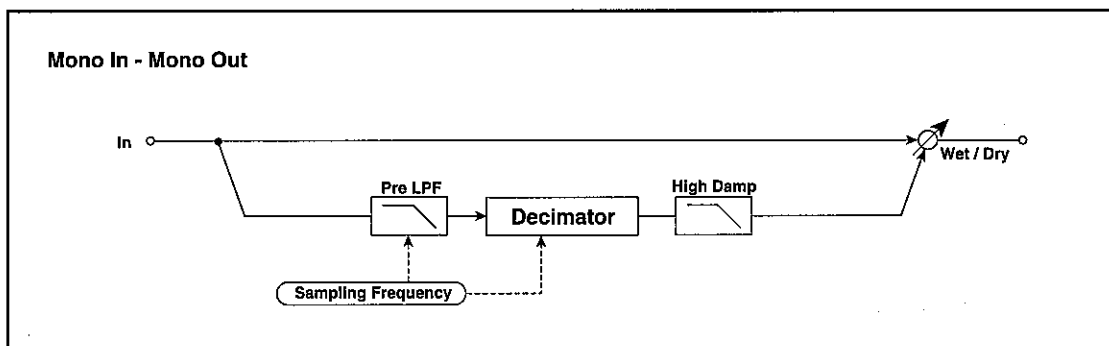
Fixed Frequencyでは、OSC=Fixed時の周波数を設定します。

e: Envelope PreLPF

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

11: Decimator

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	SamplFrq[Hz] (Sampling Freq [Hz])	1.00k...24.00kHz	サンプリング周波数の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソースの設定。	
	A (Amt)	-24.00k...+24.00kHz	サンプリング周波数のモジュレーション量。	
c	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択。 <small>▶P.25</small>	
	High Damp[%]	0...100%	高域をカットする割合。	

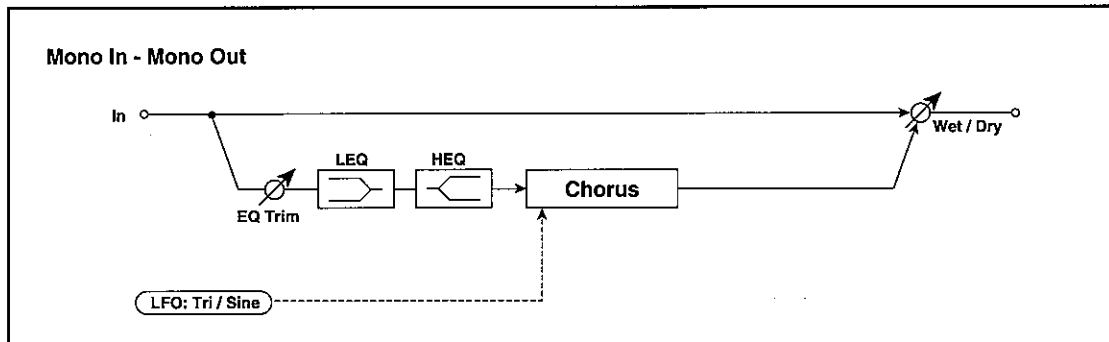
c: Pre LPF

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

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

12: Chorus

入力信号のディレイ・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。



a	Wet/Dry	—Wet...—1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	P.22
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	—100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。	
	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	
c	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	—20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	—100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
e	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	—15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	—15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。	

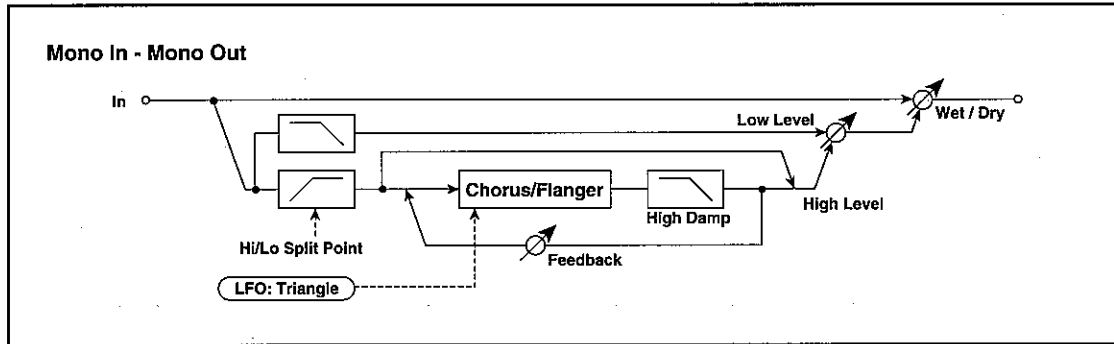
D-mod

D-mod

D-mod

13: HarmnicChorus (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。



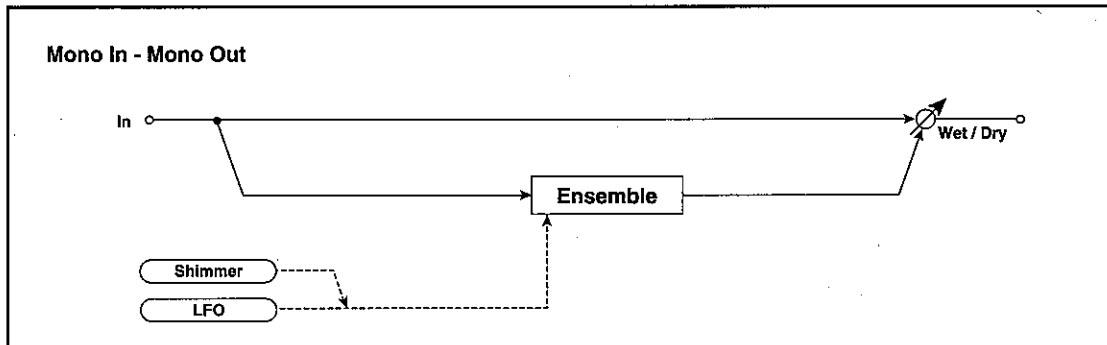
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Hi/LoSplitPoint (High/Low Split Point)	1...100	高域/低域を分割する周波数。	P.27
	Pre Delay[ms] (Pre delay [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。	
c	High Level	0...100	高域(コーラス)の出カレベル。	D-mod
	Low Level	0...100	低域の出カレベル。	
d	LFO Freq[Hz] (LFO frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
f	Feedback	-100...+100	コーラス・ブロックのフィードバック量。	P.27
	High Damp[%]	0...100%	コーラス・ブロックの高域の減衰量。	

b: Hi/LoSplitPoint 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。

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

14: Ensemble

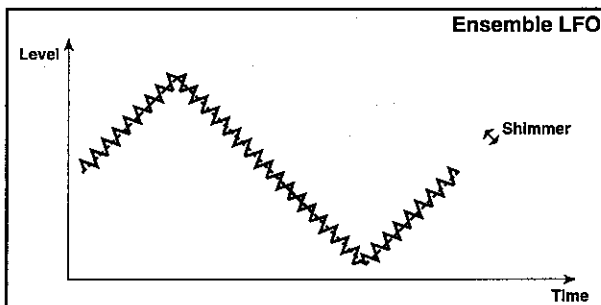
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラスで、より豊かで厚みのあるサウンドが得られます。ストリングス系の音に最も効果があります。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Speed	1...100	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量。	P.28

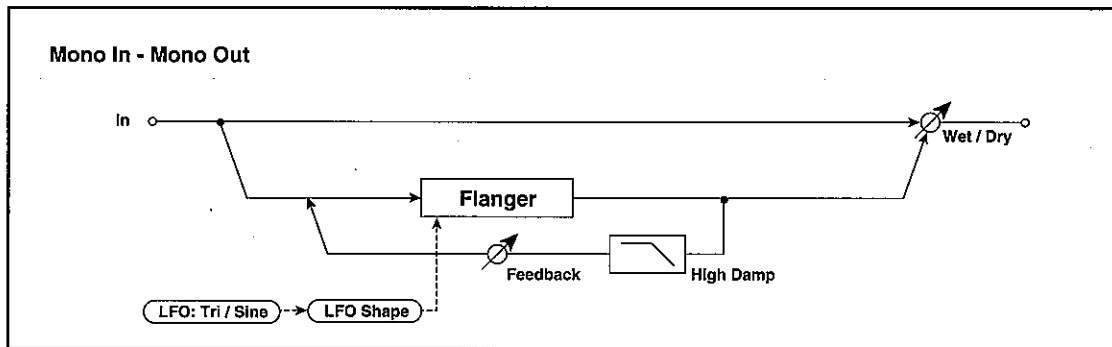
d: Shimmer

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



15: Flanger

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



a	Wet/Dry	−Wet...−1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.22,29</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	−100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。	D-mod
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
c	Feedback	−100...+100	フィードバック量。 <small>☞P.29</small>	D-mod
	High Damp[%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>☞P.29</small>	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	−20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	D-mod
	LFO Shape	−100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞P.29</small>	

a: Wet/Dry

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

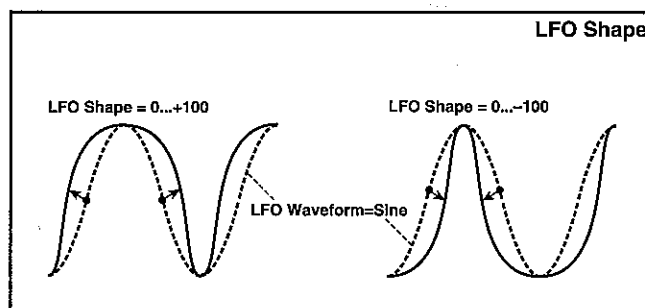
c: Feedback

c: 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。

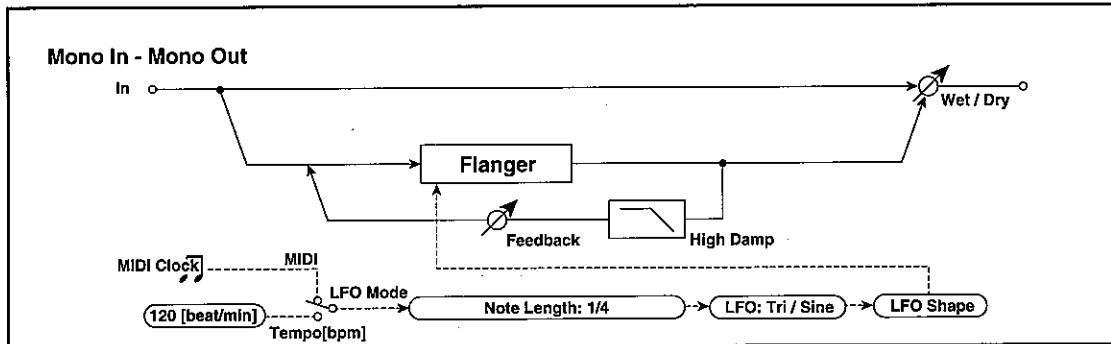
e: LFO Shape

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



16: Tempo Flanger

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



a	Wet/Dry	—Wet...—1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.22, 29
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	—100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
c	Feedback	—100...+100	フィードバック量。	☞ P.29
	High Damp[%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。	☞ P.29
d	LFO Mode	Tempo[bpm] (Manual), MIDI (D-mod)	テンポ指定 / MIDI Clock同期の切り替え。	☞ P.30
	Tempo[bpm] (Tempo [beat/min])	30...250 beat/min	LFO Mode=Tempo[bpm]時のテンポ設定。	☞ P.30
e	Note Length (Length)	1...16/1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Note Length×全音符。	☞ P.30
f	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	
	LFO Shape	—100...+100	LFO波形を変形させる割合。	☞ P.29

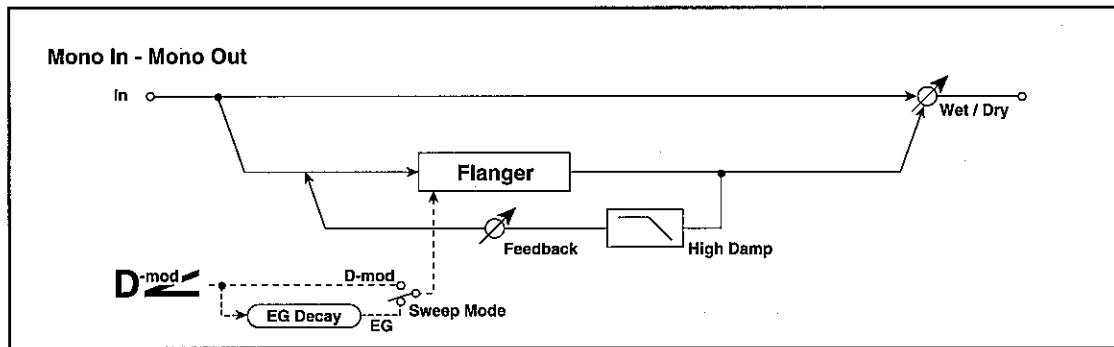
d: LFO Mode LFOの動作モードを選択します。Tempoにすると、Tempo[bpm] の値で動作します。MIDIにすると、接続したMIDI機器等のMIDI Clockに同期するので、シーケンサを使った演奏時に便利です。

d: Tempo[bpm] LFO Mode=Tempo時のテンポを設定します。

e: Note Length LFO周期を設定します。LFOの周期は全音符の長さにNote Lengthをかけた長さになります。
例えば、Note Length=1/4に設定すると4分音符のタイミングでフランジャーがスイープします。

17: Env.Flanger (Envelope Flanger)

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



a	Wet/Dry	−Wet...−1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞P.22,29</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	−100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Delay Top[ms] (Delay Top [msec])	0.0...50.0msec	デレイ・タイムの上限の設定。 <small>☞P.20</small>	D-mod
	Delay Btm[ms] (Delay Bottom [msec])	0.0...50.0msec	デレイ・タイムの下限の設定。 <small>☞P.20</small>	
c	Feedback	−100...+100	フィードバック量。 <small>☞P.29</small>	D-mod
	High Damp[%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>☞P.29</small>	
d	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。 <small>☞P.31</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	Sweep Mode=EGのときはEGをスタートさせるモジュレーション・ソース。 Sweep Mode=D-modのときはフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース。	
e	EG Decay	1...100	EGのディケイ・スピードの設定。 <small>☞P.31</small>	

d: Sweep Mode

d: Src

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

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

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

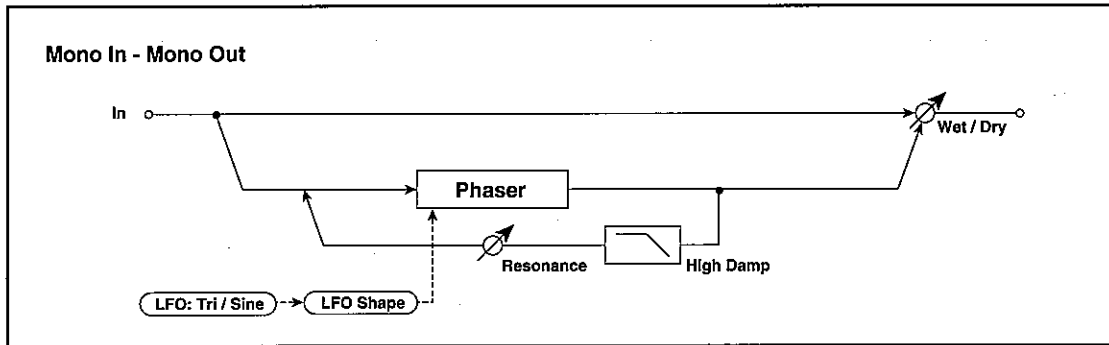
MDI Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレータはスタートします。

e: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレータでは減衰の速さのみコントロールできます。

18: Phaser

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



a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞ P.22、32</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。	D-mod
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
c	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 <small>☞ P.32</small>	D-mod
	High Damp[%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 <small>☞ P.32</small>	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	D-mod
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞ P.29</small>	

a: Wet/Dry

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

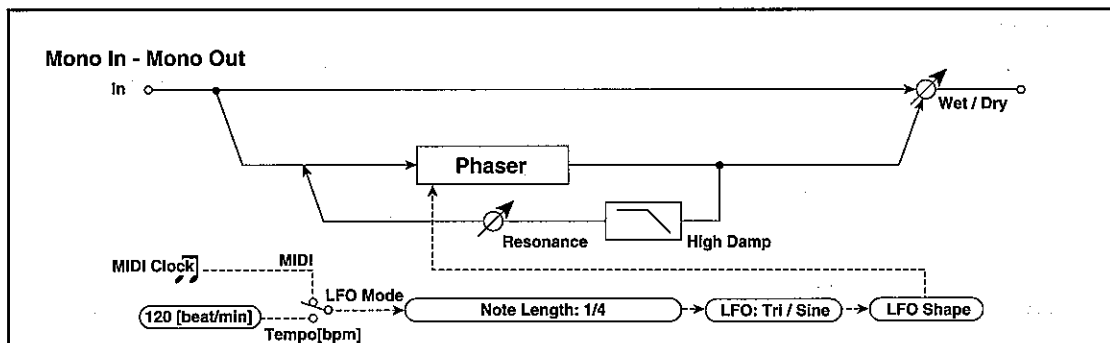
c: Resonance

c: High Damp[%]

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

19: Tempo Phaser

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

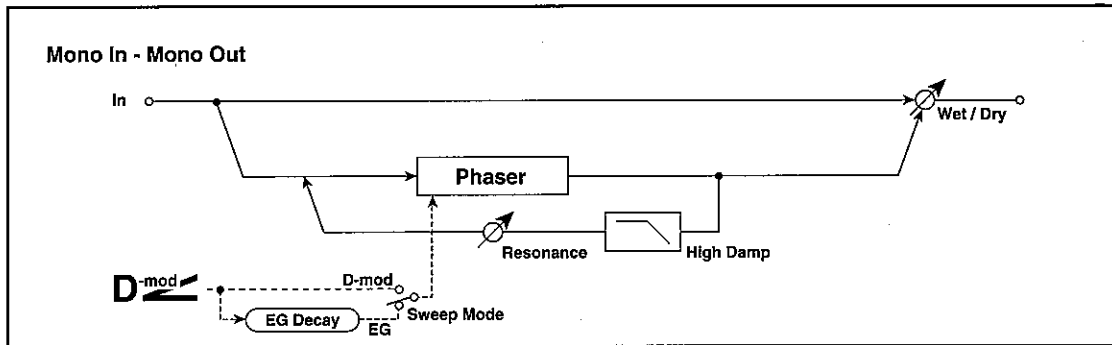


a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.22,32
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
c	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 P.32
	High Damp[%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 P.32
d	LFO Mode	Tempo[bpm] (Manual), MIDI (D-mod)	テンポ指定 / MIDI Clock同期の切り替え。 P.30
	Tempo[bpm] (Tempo [beat/min])	30...250 beat/min	LFO Mode=Tempo[bpm]時のテンポ設定。 P.30
e	Note Length (Length)	1...16/1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Note Length×全音符。 P.30
f	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.29

D-mod

20: Env.Phaser (Envelope Phaser)

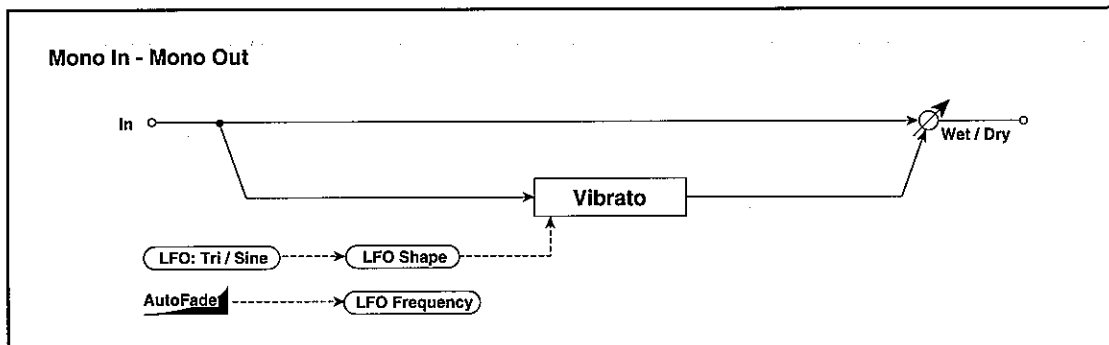
エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるフェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイズングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.22, 32	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Manual Top (Manu Top)	0...100	効果のかかる周波数の上限。 P.20	D-mod
	Manual Bottom (Manu Bottom)	0...100	効果のかかる周波数の下限。 P.20	
c	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 P.32	D-mod
	High Damp[%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 P.32	
d	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.31	D-mod
	Src	None...Tempo	Sweep Mode=EGのときはEGをスタートさせるモジュレーション・ソース。 Sweep Mode=D-modのときはフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース。	
e	EG Decay	1...100	EGのディケイスピードの設定。 P.31	

21: Vibrato

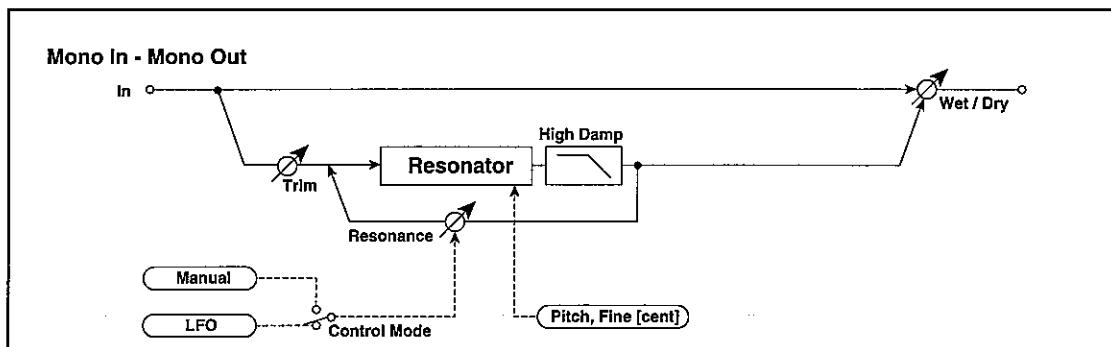
入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod AutoFade
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	P.29
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	
e	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。	P.70
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	

22: Resonator

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Pitch	C0...B8	共振する音程。	☞ P.36
	Fine[cent]	-50...+50cent	共振する音程の微調整。	☞ P.36
c	Contol Mode	Manual, LFO	共振の強さのコントロールの切り替え。	☞ P.36
	Trim	0...100	レゾネーターの入力レベル。	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	LFO Depth	-100...100	LFOによる共振の強さのコントロール量。	
e	Resonance	-100...+100	Control Mode=Manualのときの共振の強さの設定。	☞ P.36
	High Damp[%]	0...100%	共振音の高域減衰量。	☞ P.36

b: Pitch

共振する音程を音名で指定します。Fineでセント単位で微調整できます。

b: Fine[cent]

c: Contol Mode

共振の強さをLFOでコントロールするかどうかを切り替えます。

e: Resonance

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

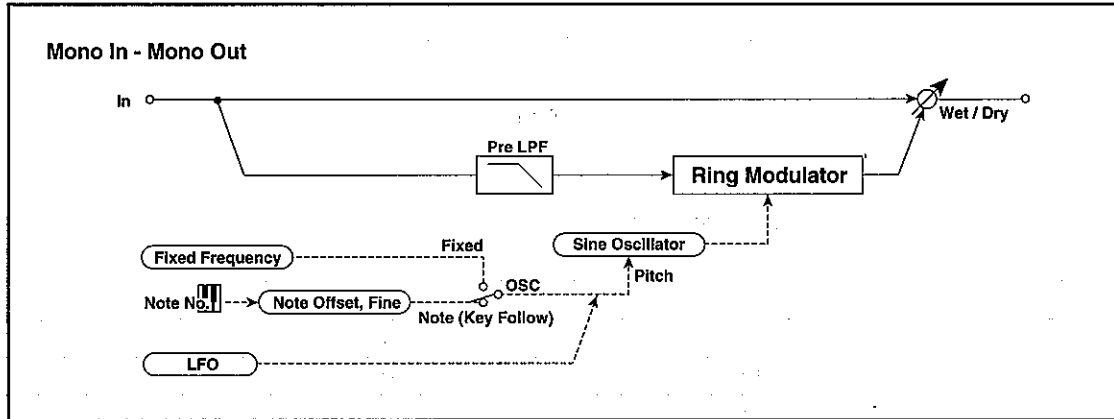
Control Mode=LFOのときはLFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

e: High Damp [%]

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

23: RingModulator (Ring Modulator)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	OSC (OSC Mode)	Fixed, Note(Key Follow)	オシレータ周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え。 <small>☞P.37</small>	D-mod
	Pre LPF	0...100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量の設定。 <small>☞P.37</small>	
c	FixedFrq[Hz] (Fixed Frequency [Hz])	0...12.00kHz	OSC=Fixedの時のオシレータの周波数。 <small>☞P.37</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	OSC=Fixedの時のオシレータ周波数のモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-12.00...+12.00kHz	OSC=Fixedの時のオシレータ周波数のモジュレーション量。	
d	Note Offset	-48...+48	OSC=Note(Key Follow)の時の、ノート・ナンバーとのピッチ差。 <small>☞P.37</small>	D-mod
	Note Fine	-100...+100	オシレータ周波数の微調整。 <small>☞P.37</small>	
e	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	オシレータの周波数を変調するLFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	--20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
f	LFO Depth (Depth)	0...100	オシレータ周波数のLFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。	

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

b: 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だものときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットして使います。

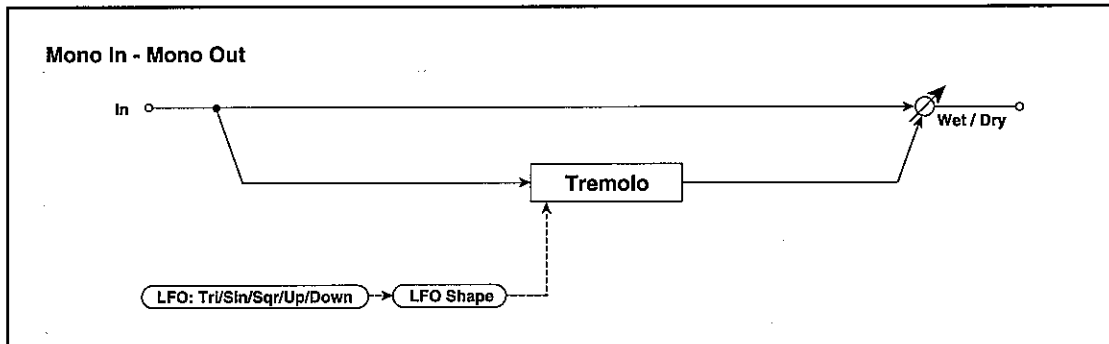
c: FixedFrq[Hz] OSC=Fixed時のオシレータの周波数を設定します。

d: Note Offset OSC=Note(Key Follow)の時のオシレータの設定です。Note Offsetはもとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、Note Fineはセント単位で微調整します。オシレータの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

d: Note Fine

24: Tremolo

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。

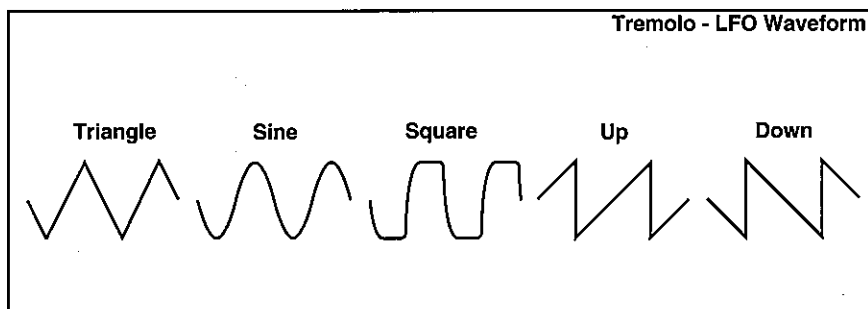


a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。	
d	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine, Square, Up, Down	LFO波形の選択。	☞ P.38
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	☞ P.29

d: LFO Waveform

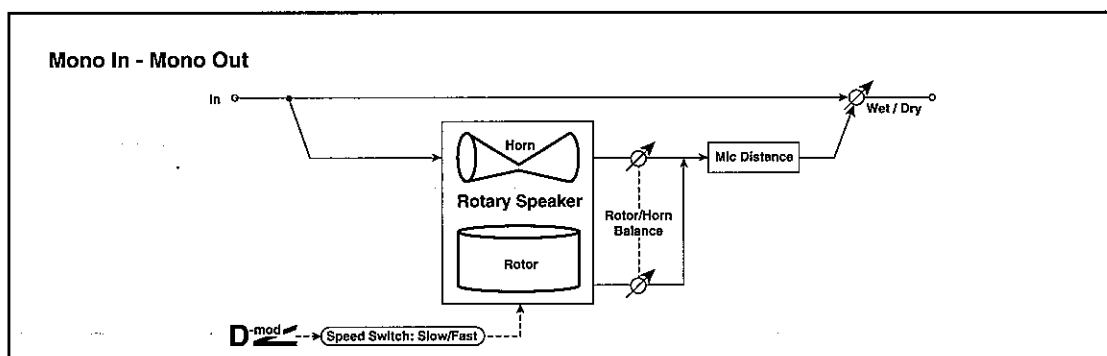
LFOの波形を選択します。

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



25: RotarySpeaker (Rotary Speaker)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Moment (Momentary), Toggle	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチング・モード選択。 P.39	
c	Horn Accel (Horn Acceleration)	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ。 P.39	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調整。1.00で標準。Stopでは停止。	
d	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離。 P.39	
	Rotor/Horn Bal (Rotor/Horn Balance)	Rotor, 1...99, Horn	低音側ローターと高音側ホーンの音量バランスの設定。	

b: Sw

モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

Sw=Momentのときは普段はスローで、接続したMIDIキーボード等で使用するペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

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

一方、Sw=Toggleのときは、接続したMIDIキーボード等で使用するペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。

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

c: Horn Accel

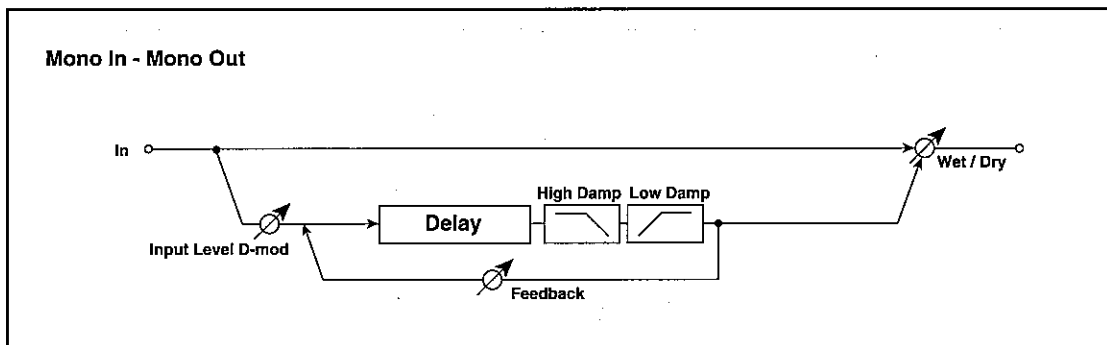
実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。Horn Accelは、この切り替えの速さを設定します。

d: Mic Distance

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

26: Delay

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Time[ms] (Delay Time [msec])	0.0...680.0msec	ディレイ・タイムの設定。	D-mod
c	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。	
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。	
d	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	P.40
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。	
e	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	P.40
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	

d: High Damp[%]

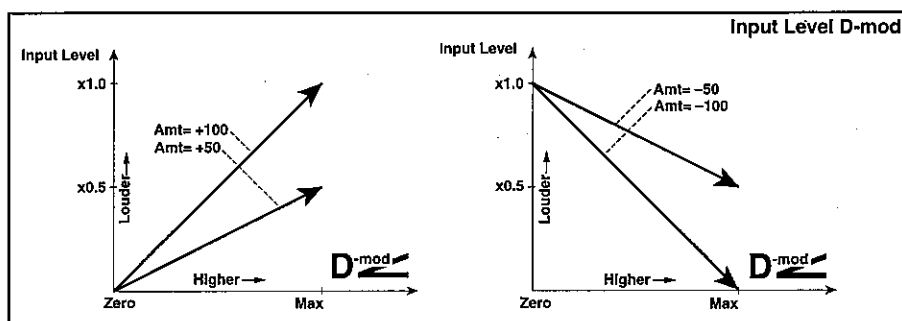
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

d: Low Damp[%]

e: In Level Src

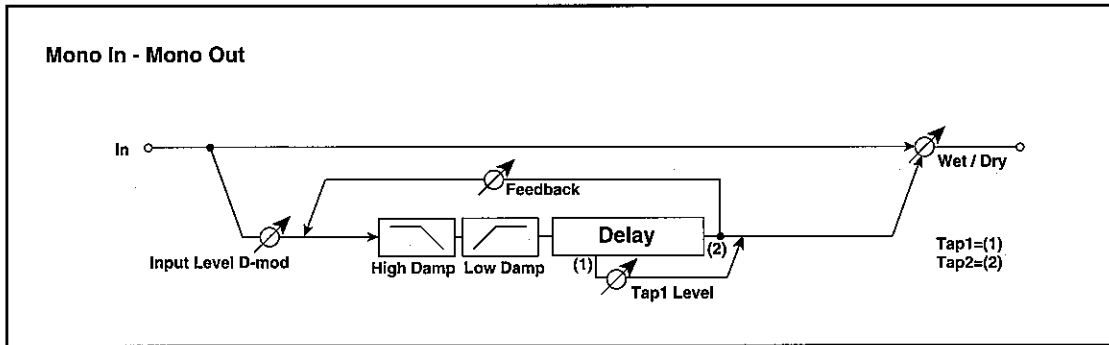
入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。

e: Amt



27: MultitapDelay (Multitap Delay)

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



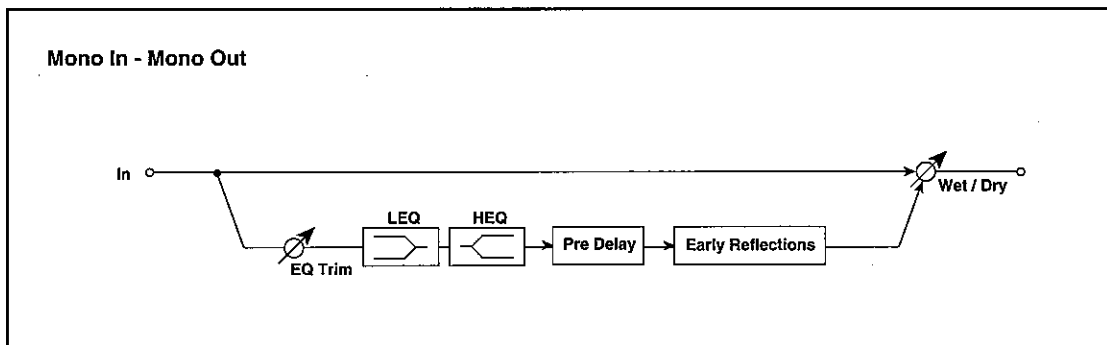
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Tap1 Time[ms] (Tap1 Time [msec])	0.0...680.0msec	タップ1のディレイ・タイムの設定。	D-mod
	Tap2 Time[ms] (Tap2 Time [msec])	0.0...680.0msec	タップ2のディレイ・タイムの設定。	
c	Tap1 Level	+0...+100	タップ1の出力レベル。	P.41
d	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	P.40
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。	P.40
f	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	

c: Tap1 Level

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

28: Early Reflect (Early Reflections)

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

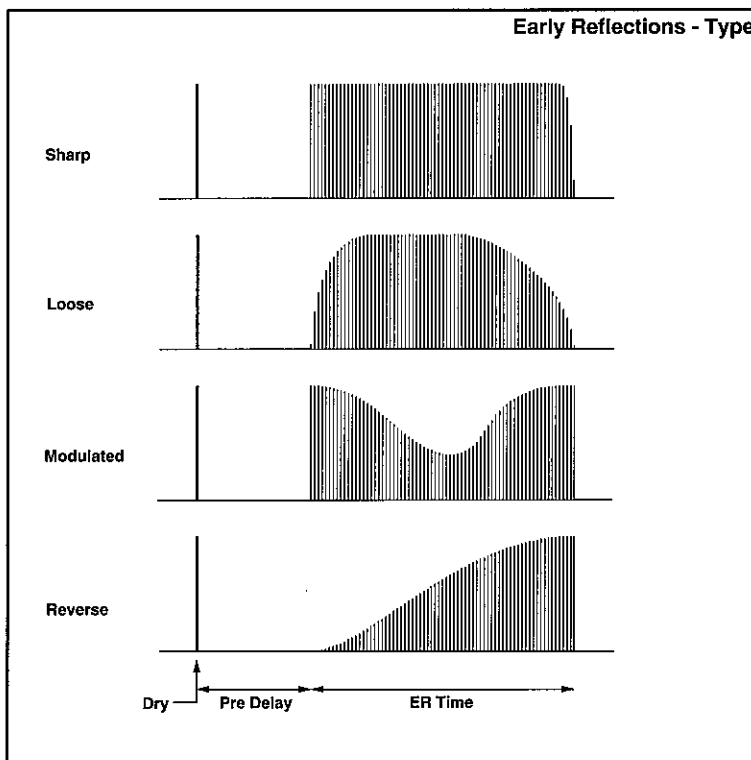


a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブの選択。 <small>P.42</small>
	ER Time[ms] (ER Time [msec])	10...400msec	初期反射音の長さ。
c	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	原音から最初の初期反射音までの時間。
	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーの入力レベル。
d	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。



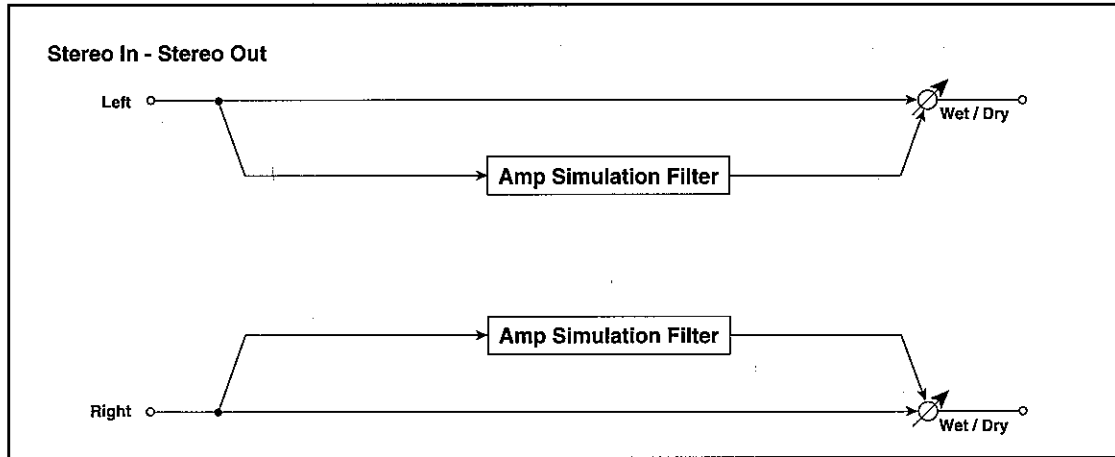
b: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。



00: St.AmpSimulat (St. Amp Simulation)

ステレオ・タイプのアンプシミュレータです。



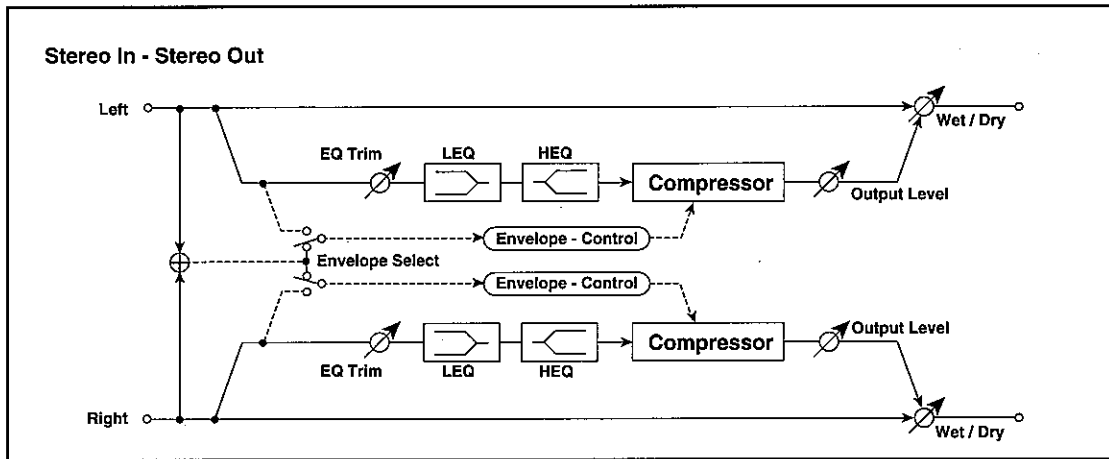
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None... Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプの選択。

size2

D-mod

01: St.Compressor (Stereo Compressor)

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



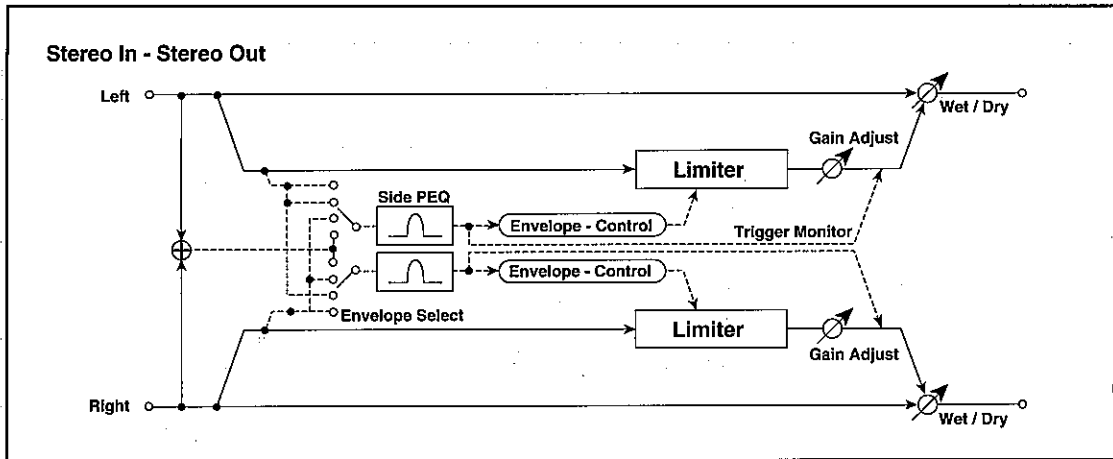
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Sensitivity	1...100	感度の設定。	P.13
	Attack	1...100	アタックの強さ。	P.13
c	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル。	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル。	P.13
e	Envelope (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv. (L/R Individually)	左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え。	P.44

e: Envelope

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

02: St.Limiter (Stereo Limiter)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比の設定。	P.14
	Threshold[dB]	-40...0dB	圧縮のかかるレベルの設定。	P.14
c	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。	P.15
	Release	1...100	リリース・タイムの設定。	P.15
d	Gain Adjust[dB]	-16...+24dB	出力ゲインの設定。	P.14
	Envelope (Envelope Select)	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Indiv. (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。	P.45
e	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ切り替え。	P.15
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え。	P.15
f	SidePEQ G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	トリガー信号のイコライザーのゲイン。	P.15
	Fc[Hz] (Side PEQ Cutoff [Hz])	20...12.00kHz	トリガー信号のイコライザーの中心周波数。	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅。	

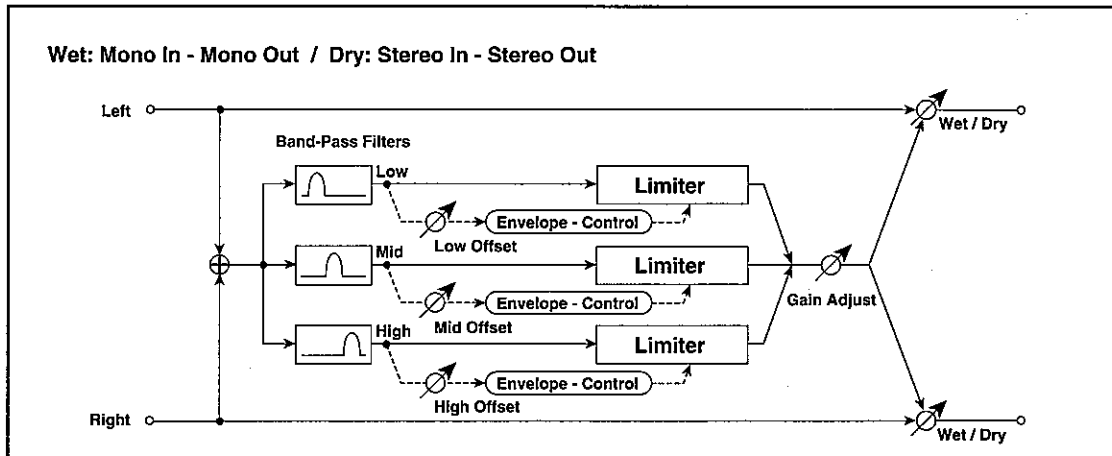
d: Envelope

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

L/R Indiv.では左右独立して動作します。

03: MltBand Limit (Multiband Limiter)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比の設定。	P.14
	Threshold[dB]	-40...0dB	圧縮のかかるレベルの設定。	P.14
c	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。	P.15
	Release	1...100	リリース・タイムの設定。	P.15
d	Low Offset[dB]	-40...0dB	低域のトリガー信号のゲイン。	P.46
	Mid Offset[dB]	-40...0dB	中域のトリガー信号のゲイン。	P.46
e	High Offset[dB]	-40...0dB	高域のトリガー信号のゲイン。	P.46
	Gain Adjust[dB]	-16...+24dB	出力ゲインの設定。	P.14

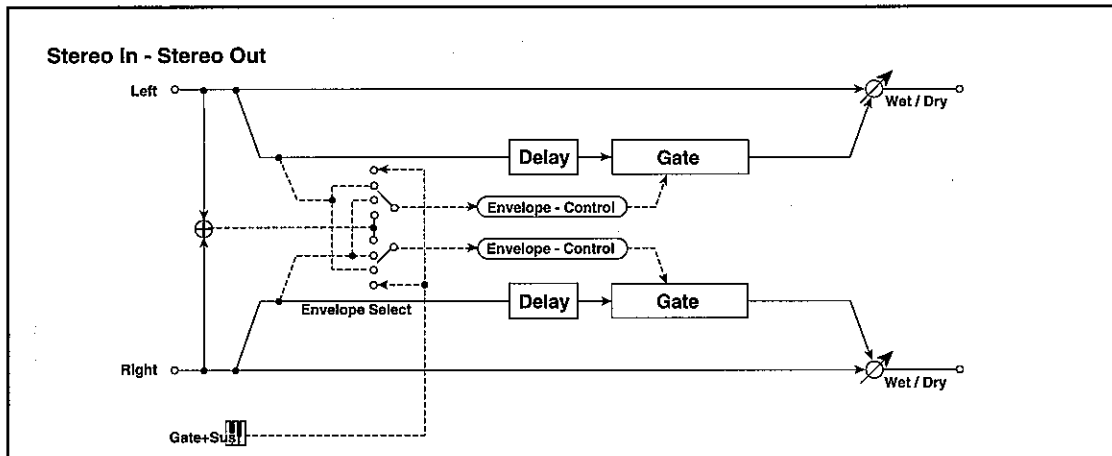
- d: Low Offset[dB]
- d: Mid Offset[dB]
- e: High Offset[dB]

トリガー信号の入力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整します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

04: Stereo Gate

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え。 <small>☞ P.47</small>	D-mod
	Type (Type Select)	Level-NoHoldTime (Level(Hold time is not available)), Trigger Attack, Trigger Release	ホールド無し/アタックからのホールド/リリースからのホールド、の選択。 <small>☞ P.47</small>	
c	Envelope Sel (Envelope Select)	D-mod, L/Rmix (L/R Mix), L Only, R Only	モジュレーション・ソースによるコントロール/左右の信号のミックス/左/右、の選択。 <small>☞ P.48</small>	D-mod
	Src	None...Gate2S (Gate2+Sus)	Envelope Sel=D-modのときゲートをコントロールするモジュレーション・ソース。	
d	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベルの設定。 <small>☞ P.16</small>	
e	Hold Time[ms] (Hold Time [msec])	0...3000msec	ゲートのホールド時間。 <small>☞ P.47</small>	
	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0...100msec	ゲート入力のディレイ・タイム <small>☞ P.16</small>	
f	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。 <small>☞ P.16</small>	
	Release	1...100	リリース・タイムの設定。 <small>☞ P.16</small>	

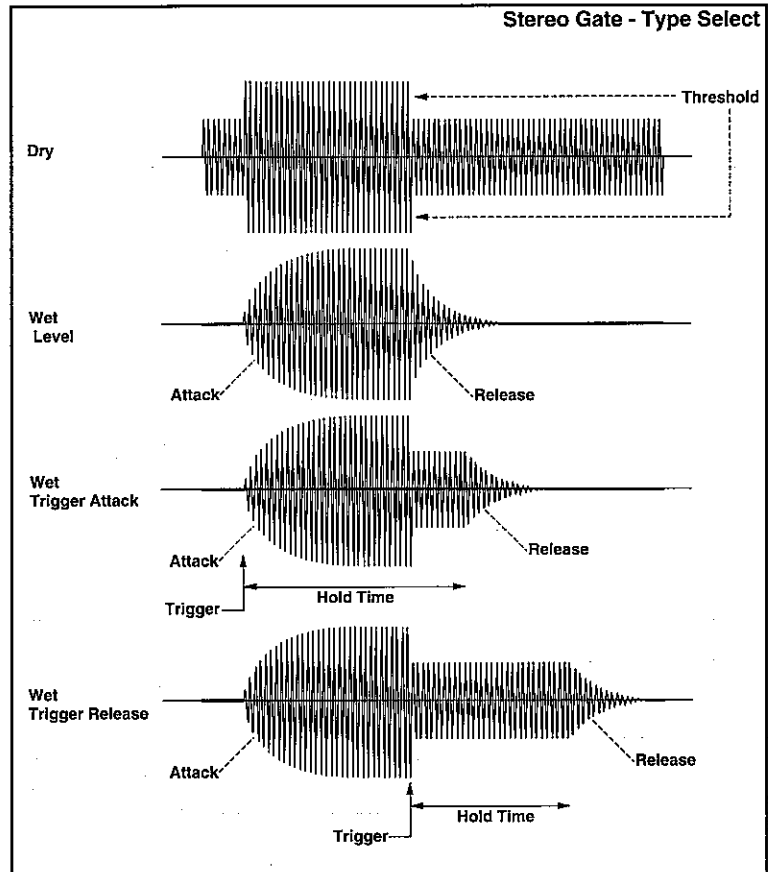
b: Polarity ゲート・オン/オフの動作を反転させます。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが開まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

b: Type ゲート・タイプを選択します。

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

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

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



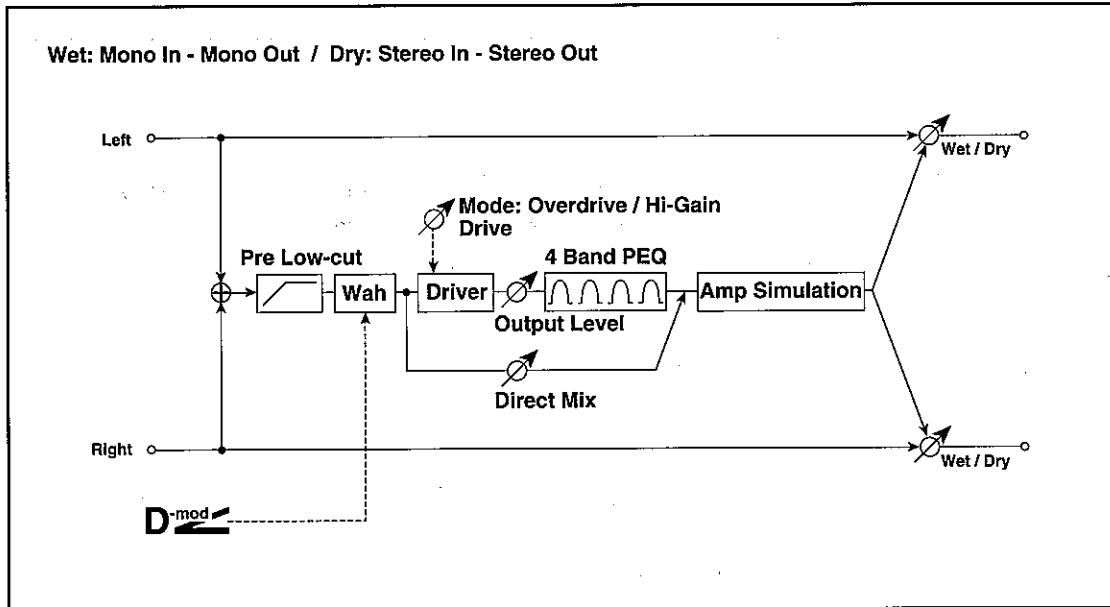
c: Envelope Sel
c: Src

Envelope Selはゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。Srcはこのときのモジュレーション・ソースの選択で、NoneからGate2Sまで選べます。

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

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

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



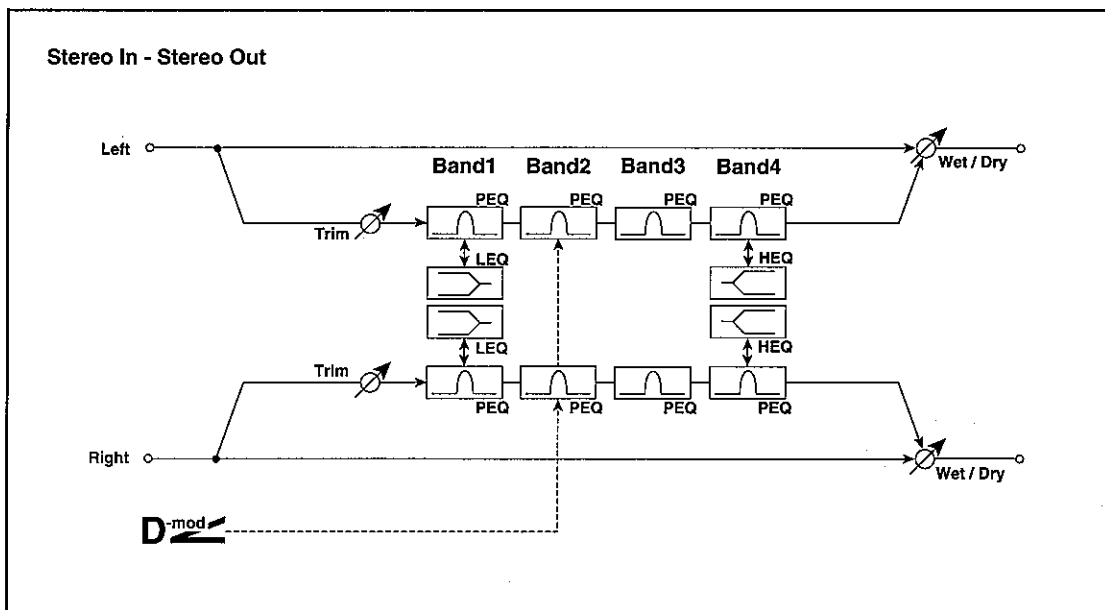
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Wah	Off, On	ワウのオン/オフの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース。	
	Sweep Range (Wah Sweep Range)	-10...+10	ワウのレンジ設定。	
c	Mode (Drive Mode)	Overdrive, 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-mod
	Drive	1...100	歪み具合の設定。	
d	Output Level	0...50	出力レベルの設定。	D-mod
	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	Band1 Fc[Hz] (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	イコライザー・バンド1の中心周波数。	D-mod
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド1のゲイン。	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅。	
f	Band2 Fc[Hz] (Band2 Cutoff [Hz])	50...5.00kHz	バンド2の中心周波数。	D-mod
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド2のゲイン。	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅。	
g	Band3 Fc[Hz] (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数。	D-mod
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド3のゲイン。	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅。	
h	Band4 Fc[Hz] (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数。	D-mod
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド4のゲイン。	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅。	
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。	D-mod
	Speaker Sim (Speaker Simulation)	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオフ/オン。	

b: Wah ワウのオン/オフを切り替えます。ワウの中心周波数はSrcで選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

b: Sweep Range ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。-の値ではスイープする方向が逆になります。

06: St.Para.4EQ (St. Parametric 4EQ)

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

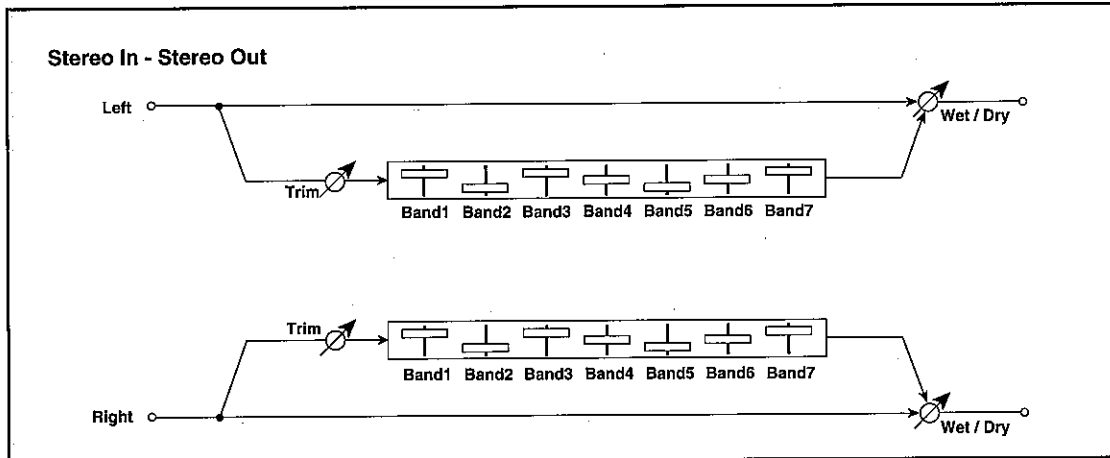


a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
b	Band1 Type	Peaking, Shelf-Low (Shelving-Low)	バンド1のタイプ選択。 P.18
	Band4 Type	Peaking, Shelf-Hi (Shelving-High)	バンド4のタイプ選択。 P.18
c	Band1 Fc[Hz] (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	バンド1の中心周波数の設定。
	G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅。 P.17
d	Band2 Fc[Hz] (Band2 Cutoff [Hz])	50...10.00kHz	バンド2の中心周波数の設定。
	G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。 P.18
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅。 P.17
e	Band3 Fc[Hz] (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数の設定。
	G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅。 P.17
f	Band4 Fc[Hz] (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数の設定。
	G[dB] (Gain [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅。 P.17
g	Trim	0...100	入力レベルの設定。
h	Band2 Src (Band2 Dynamic Gain Src)	None...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース。 P.18
	Gain Amt[dB] (Amt [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインのモジュレーション量。



07: St.Graphic7EQ (St. Graphic 7EQ)

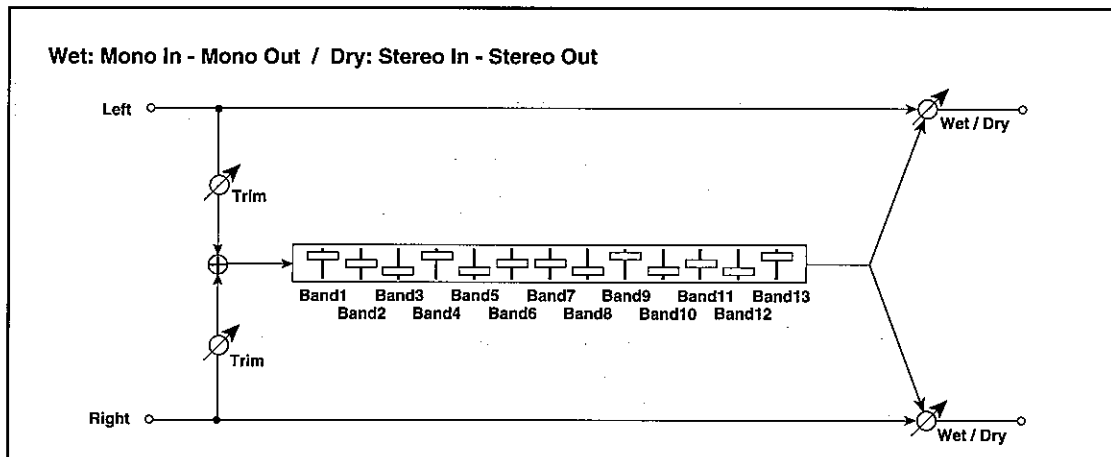
ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。音色にあわせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Type	1:Wide 1 2:Wide 2 3:Wide 3 4:Half Wide 1 5:Half Wide 2 6:Half Wide 3 7:Low 8:Wide Low 9:Mid 10:Wide Mid 11:High 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせの選択。 P.19
	Trim	0...100	入力レベルの設定。
c	B1[dB] (Band1 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
	B2[dB] (Band2 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。
d	B3[dB] (Band3 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
	B4[dB] (Band4 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
e	B5[dB] (Band5 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド5のゲインの設定。
	B6[dB] (Band6 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド6のゲインの設定。
f	B7[dB] (Band7 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド7のゲインの設定。

08: Graphic 13EQ (Graphic 13Band EQ)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Type	A, B	各バンドの中心周波数の組み合わせの選択。 P.52
	Trim	0...100	入力レベルの設定。
c	B1[dB] (Band1 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
	B2[dB] (Band2 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。
d	B3[dB] (Band3 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
	B4[dB] (Band4 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
e	B5[dB] (Band5 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド5のゲインの設定。
	B6[dB] (Band6 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド6のゲインの設定。
f	B7[dB] (Band7 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド7のゲインの設定。
	B8[dB] (Band8 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド8のゲインの設定。
g	B9[dB] (Band9 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド9のゲインの設定。
	B10[dB] (Band10 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド10のゲインの設定。
h	B11[dB] (Band11 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド11のゲインの設定。
	B12[dB] (Band12 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド12のゲインの設定。
i	B13[dB] (Band13 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド13のゲインの設定。

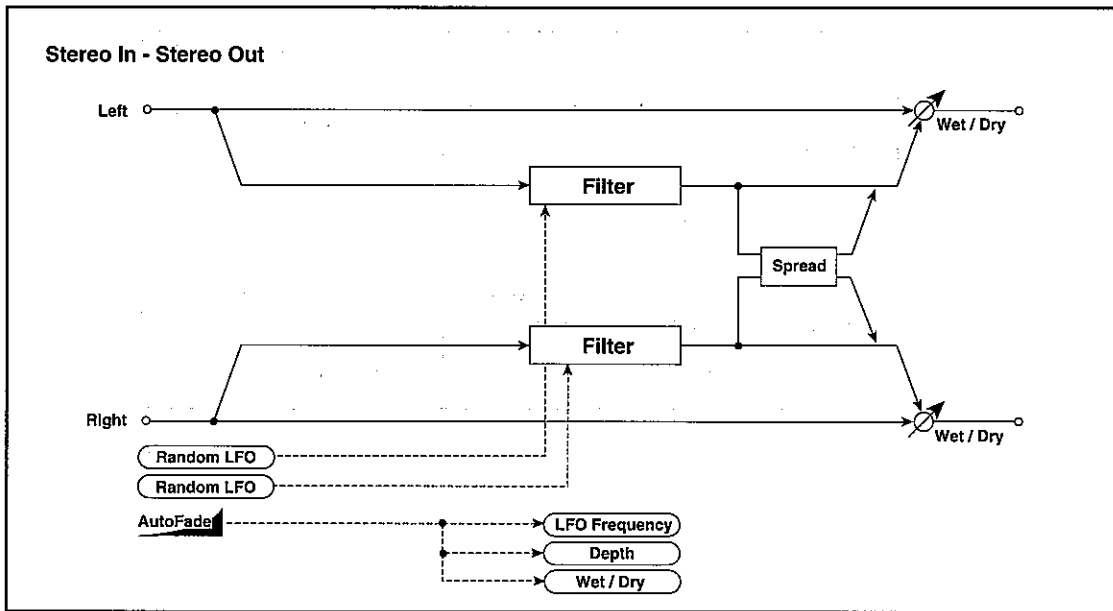
D-mod

b: Type

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

09: St.RndmFilter (St. Random Filter)

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



a	Wet/Dry	—Wet...—1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>参照P.22</small>	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	Amt	—100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Cutoff	0...100	フィルターの中心周波数の設定。	D-mod AutoFade
	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)の設定。	
c	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.05...50.00Hz	フィルターを変調するLFOのスピード。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	A (Amt)	—50.00...+50.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	Depth	0...100	フィルターの中心周波数変調の深さ。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	フィルター変調のモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	Amt	—100...+100	フィルター変調のモジュレーション量。	
e	Spread	—100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>参照P.59</small>	
f	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの選択。 <small>参照P.53</small>	
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	

f: AUTOFADE Src

f: Fade-In Rate

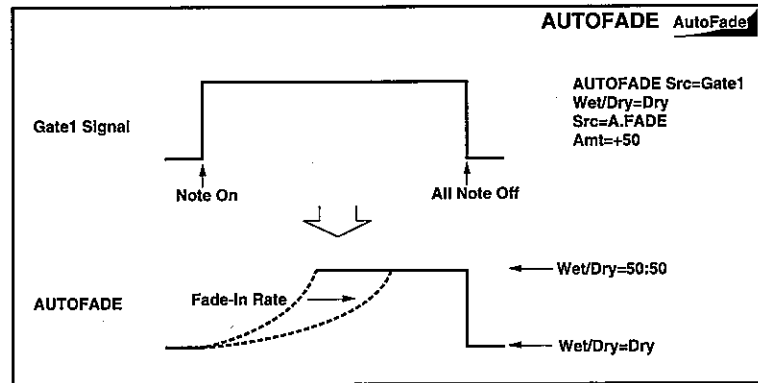
LFOスピード、変調の深さ、エフェクト・バランスの各モジュレーション・ソースにA.FADEを選ぶと、オートフェード機能をつかってモジュレーションをかけることができます。

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

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

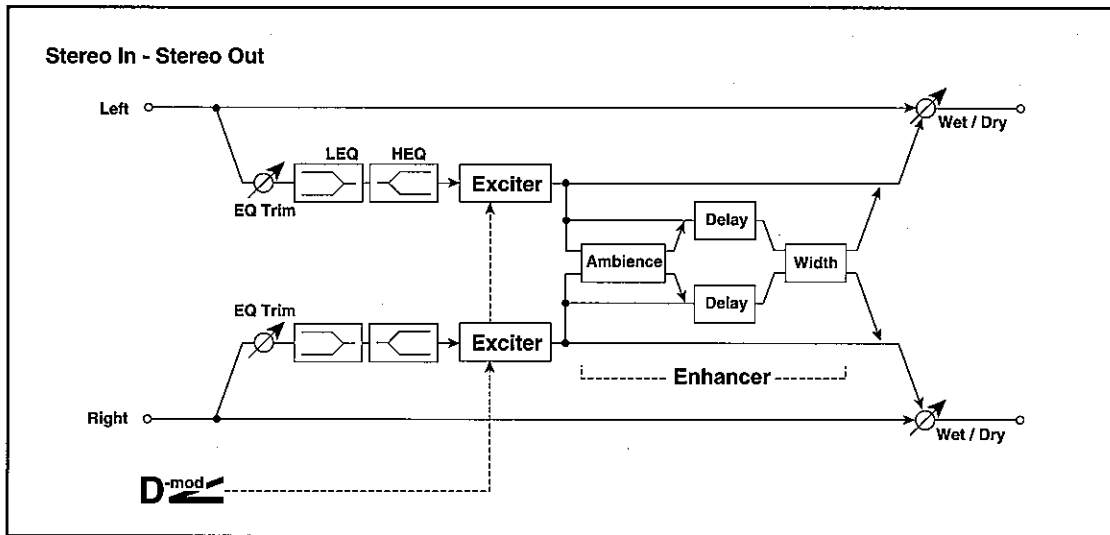
ノート・オンでエフェクト・バランスをDryから50までフェードインさせる場合の設定例。

f: AUTOFADE Src = Gate1
a: Wet/Dry = Dry
a: Src = A.FADE
a: Amt = +50



10: St.Enhancer (Stereo Enhancer)

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



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

d: EnhancDlyL[ms]

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。

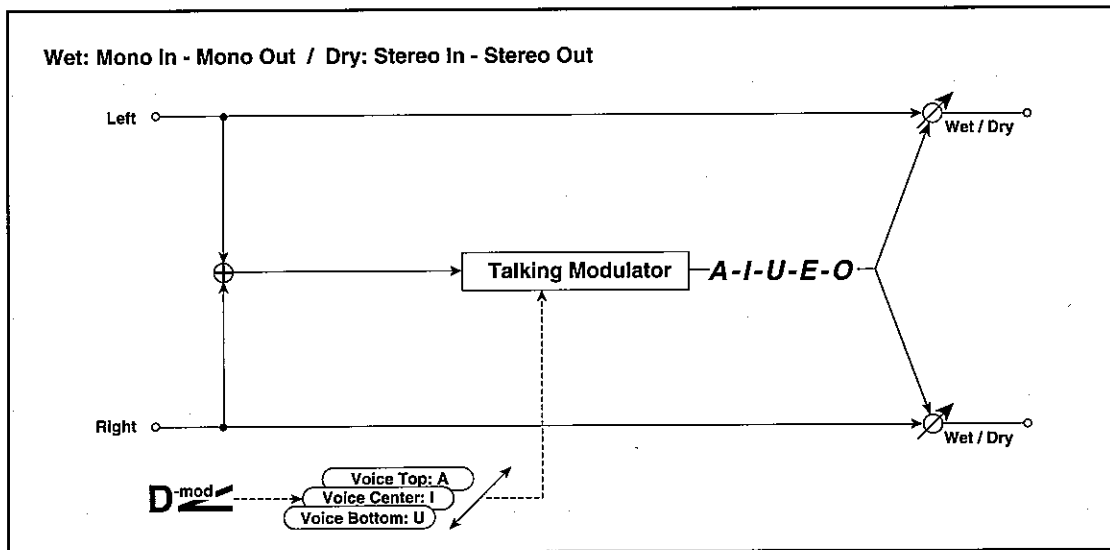
d: EnhancDlyR[ms]

f: Enhanc.Ambience

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

11: Talking Mod. (Talking Modulator)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Manual Ctrl (Manual Voice Control)	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール。
	D-mod Src (Src)	None...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース。
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での、声の母音の選択。 <small>P.56</small>
	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での、声の母音の選択。 <small>P.56</small>
d	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での、声の母音の選択。 <small>P.56</small>
e	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さの調整。 <small>P.56</small>
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ。 <small>P.56</small>

c: Voice Top

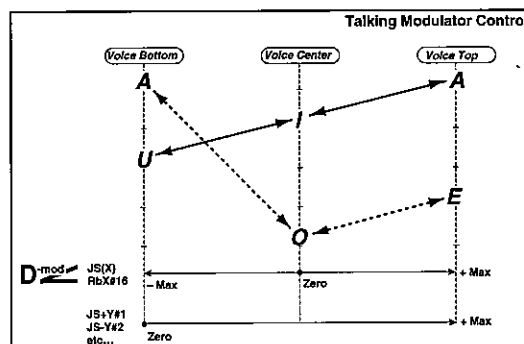
これらのパラメータは声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

c: Voice Center

例えば、モジュレーション・ソースにRbX#16を選んでいる場合。

d: Voice Bottom

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



e: Formant Shift

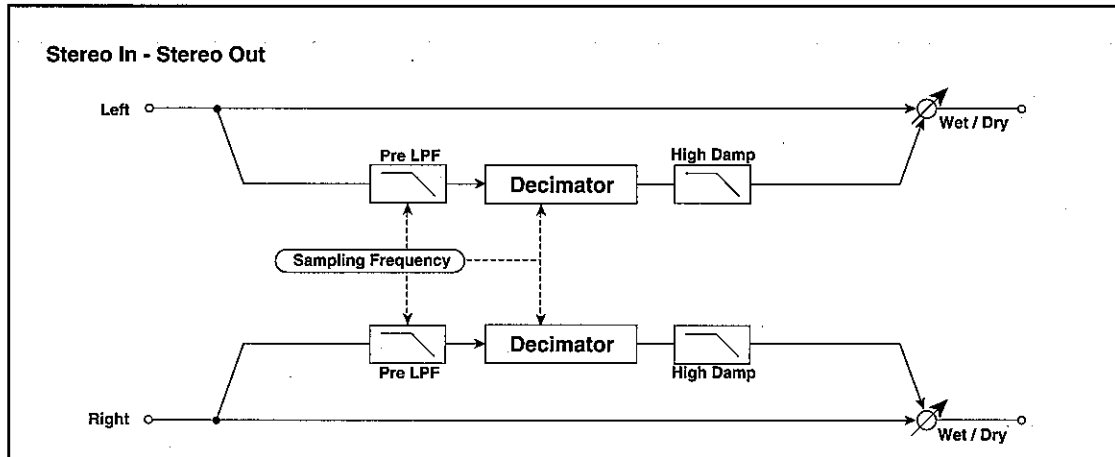
効果のかかる周波数の高さの調整します。高い音にかけたい場合はこの値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

e: Resonance

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

12: St.Decimator (Stereo Decimator)

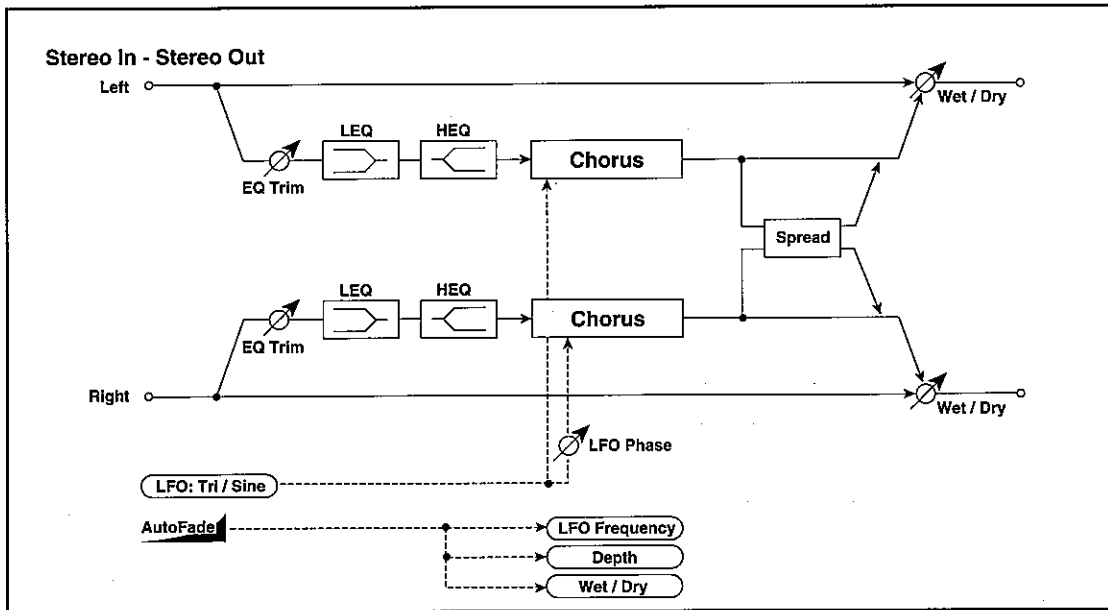
ステレオ・タイプのデシメーターです。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	SamplFrq[Hz] (Sampling Freq [Hz])	1.00k...24.00kHz	サンプリング周波数の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソースの設定。	
	A (Amt)	-24.00k...+24.00kHz	サンプリング周波数のモジュレーション量。	
c	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択。 <small>13 P.25</small>	
	High Damp[%]	0...100%	高域をカットする割合。	

13: St.Chorus (Stereo Chorus)

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



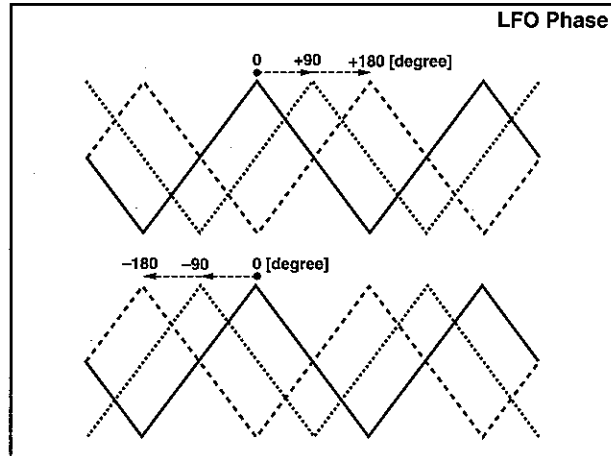
a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.22	
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	L Pre Dly[ms] (L Pre Delay [msec])	0.0...50.0msec	左チャンネルのディレイ・タイム。 P.59	
	R Pre Dly[ms] (R Pre Delay [msec])	0.0...50.0msec	右チャンネルのディレイ・タイム。 P.59	
c	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	
	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	--180...+180	左右のLFOの位相差。 P.59	
f	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
g	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.59	
h	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.53	
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	

b: L Pre Dly[ms]
b: R Pre Dly[ms]

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

e: LFO Phase[deg]

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。

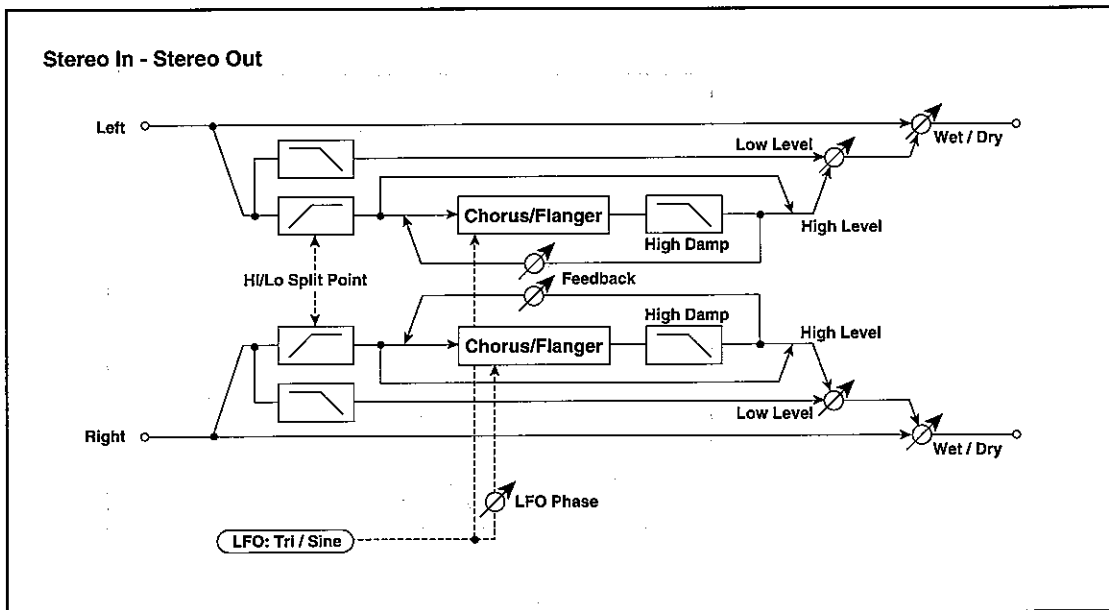


g: Spread

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

14: St.HarmonicCho (St. Harmonic Chorus)

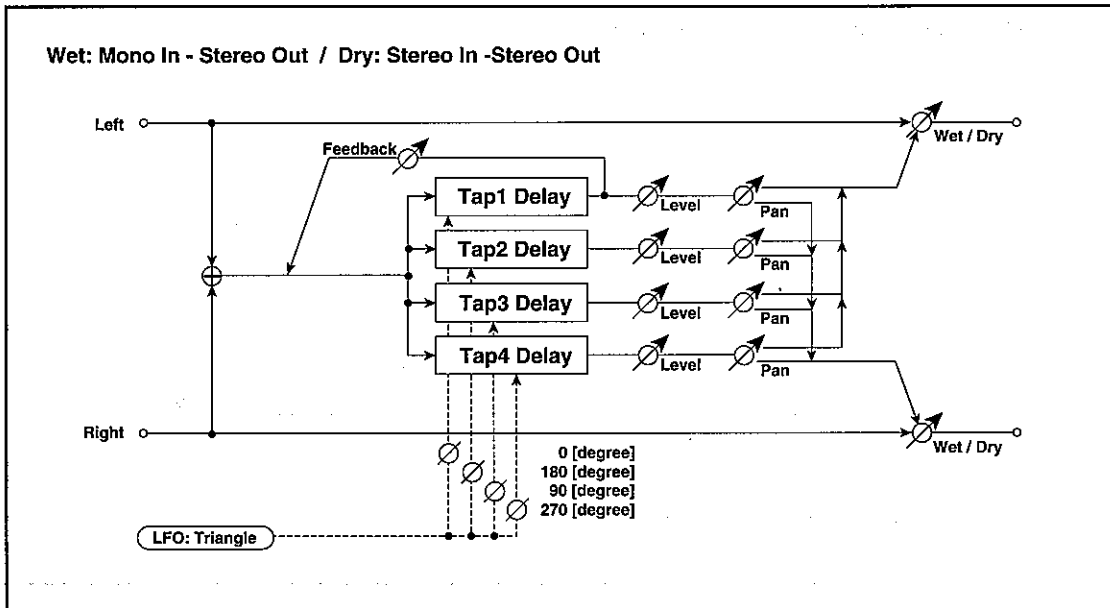
ステレオ・タイプのハーモニック・コーラスです。左右のLFOをずらして広がりをごコントロールすることができます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Hi/LoSplitPoint (High/Low Split Point)	1...100	高域/低域を分割する周波数。	P.27
	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0.0...50.0msec	原音からのデレイ・タイム。	
c	High Level	0...100	高域(コーラス)の出力レベル。	D-mod
	Low Level	0...100	低域の出力レベル。	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
f	Feedback	-100...+100	コーラスブロックのフィードバック量。	P.27
	High Damp[%]	0...100%	コーラスブロックの高域の減衰量。	
g	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	P.59
	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。	

15: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Dly)

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



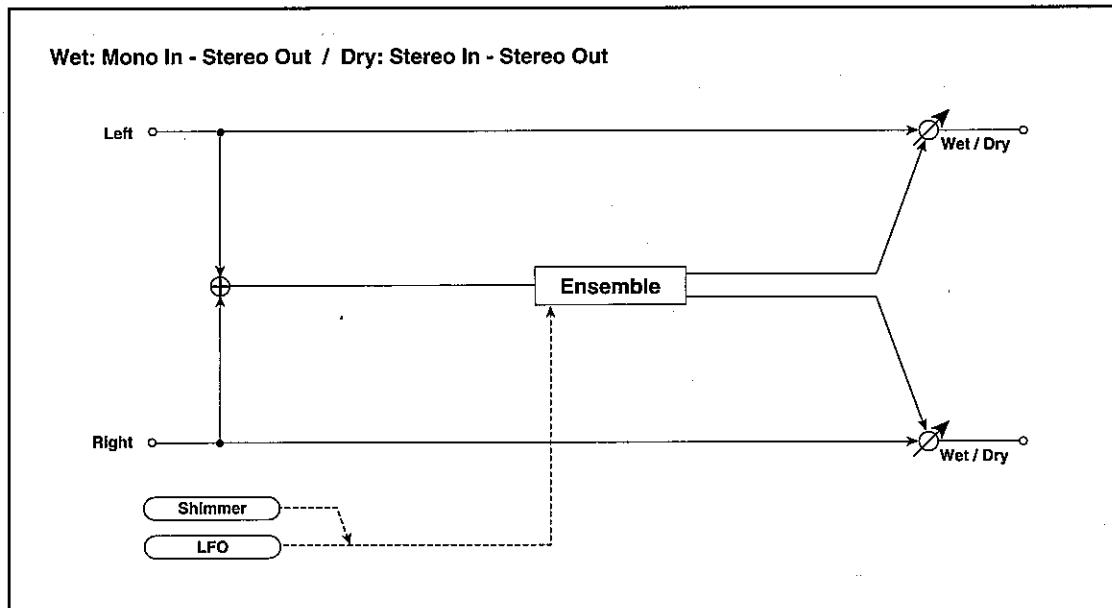
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	タップ1フィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...13.00Hz	LFOのスピード。
c	Tap1(000) [ms] (Tap1(000) [msec])	0...570msec	タップ1 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム。
	Dep (Depth)	0...30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

D-mod

D-mod

16: Ensemble

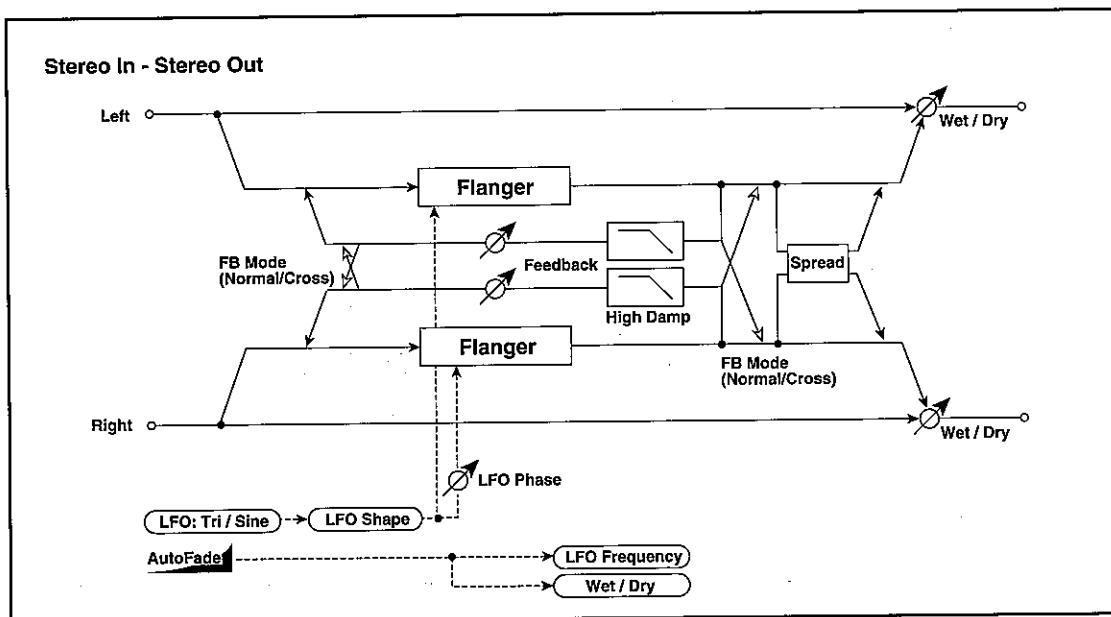
3個のコーラス・ブロックを持つアンサンブルです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Speed	1...100	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量。	※P.28

17: St.Flanger (Stereo Flanger)

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



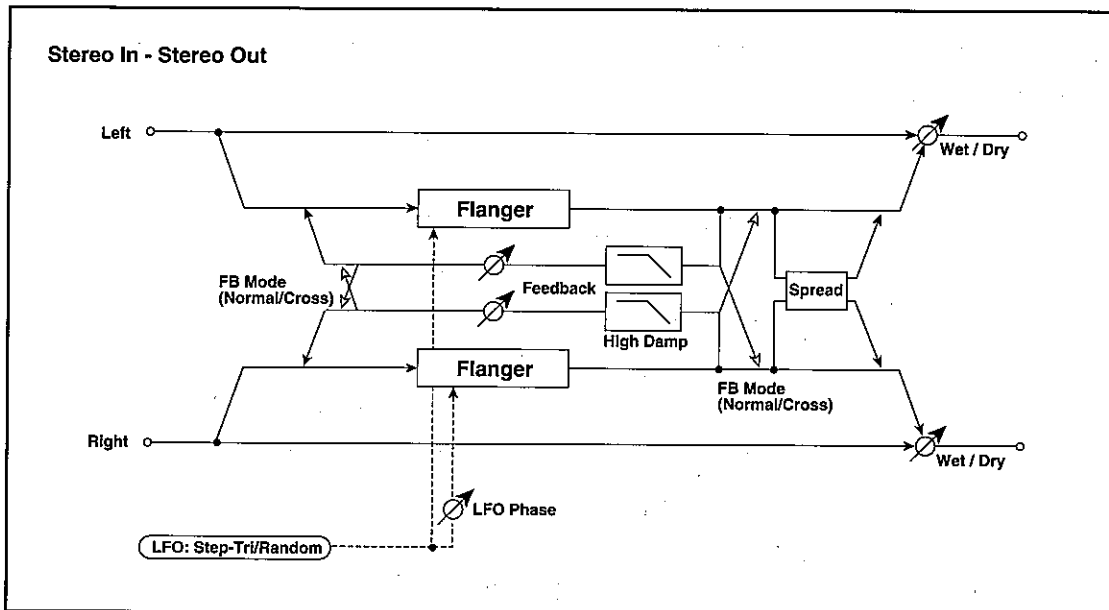
a	Wet/Dry	—Wet...—1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞ P.22,29</small>	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	Amt	—100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。	D-mod AutoFade
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
c	Feedback	—100...+100	フィードバック量。 <small>☞ P.29</small>	D-mod AutoFade
	High Damp[%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>☞ P.29</small>	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	A (Amt)	—20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	D-mod AutoFade
	LFO Shape	—100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞ P.29</small>	
f	LFO Phase[deg] (LFO Phase {degree})	—180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>☞ P.59</small>	D-mod AutoFade
g	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。 <small>☞ P.63</small>	
	Spread	—100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞ P.59</small>	
h	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 <small>☞ P.53</small>	D-mod AutoFade
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	

g: FB Mode

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

18: St.Rndm Flang (St. Random Flanger)

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



a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.22, 29	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。		
b	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。		D-mod
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。		
c	Feedback	-100...+100	フィードバック量。	☞ P.29	D-mod
	High Damp[%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。	☞ P.29	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	☞ P.64	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピード、ステップスピード共通のモジュレーション・ソース。		
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。		
e	LFO Step[Hz] (LFO Step Freq [Hz])	0.05...50.00Hz	LFOステップスピード(階段状に変化するスピード)。	☞ P.64	D-mod
	A (Amt)	-50.00...+50.00Hz	LFOステップスピードのモジュレーション量。		
f	LFO Wavform (LFO Waveform)	StepTri (Step-Tri), Random	LFO波形の選択。	☞ P.64	D-mod
	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。	☞ P.59	
g	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。	☞ P.63	D-mod
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	☞ P.59	

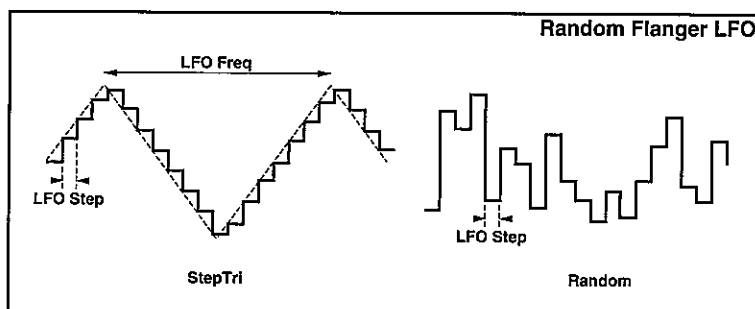
d: LFO Freq[Hz]

e: LFO Step[Hz]

f: LFO Wavform

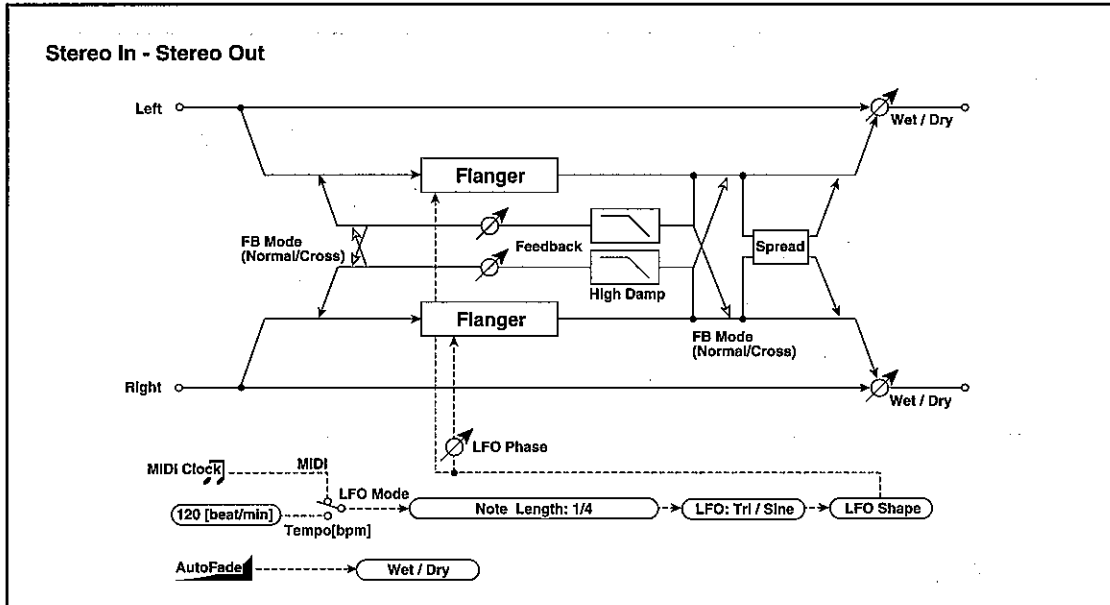
LFO Wavform=StepTriのとき、LFOは階段状の三角波になります。LFO Freqはもとの三角波のスピードを設定します。このとき、LFO Stepを変えることで階段の幅をコントロールできます。

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



19: St.Tmpo Flang (St. Tempo Flanger)

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



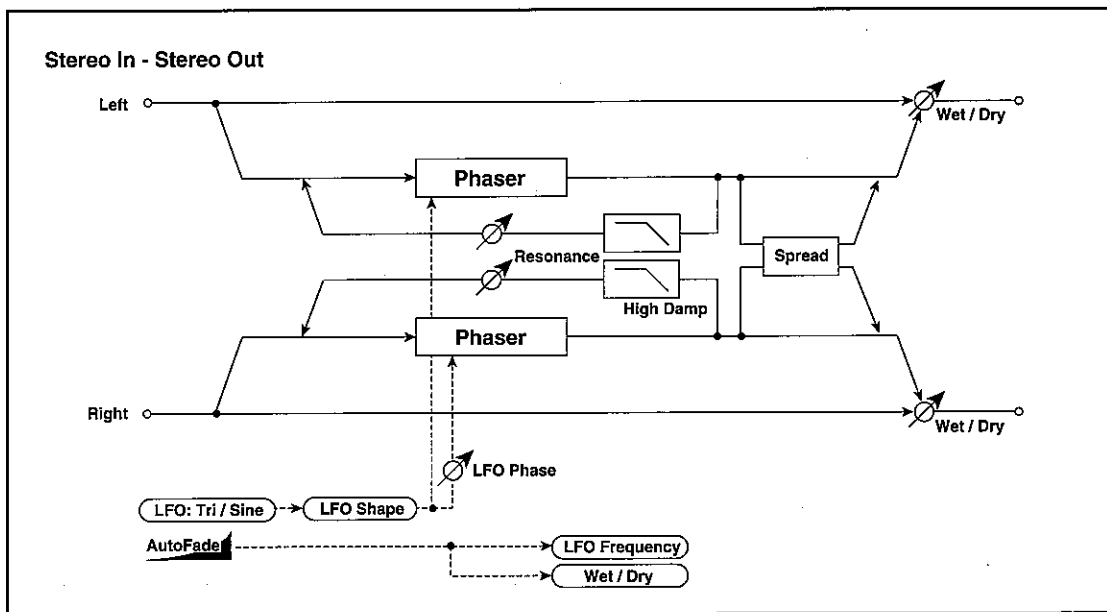
a	Wet/Dry	—Wet...—1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞ P.22,29</small>
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	—100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
c	Feedback	—100...+100	フィードバック量。 <small>☞ P.29</small>
	High Damp[%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>☞ P.29</small>
d	LFO Mode	Tempo[bpm] (Manual), MIDI (D-mod)	テンポ指定/MIDI Clock同期の切り替え。 <small>☞ P.30</small>
	Tempo[bpm] (Tempo [beat/min])	30...250 beat/min	LFO Mode=Tempo[bpm]時のテンポ設定。 <small>☞ P.30</small>
e	Note Length (Length)	1...16 / 1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Note Length×全音符。 <small>☞ P.30</small>
f	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	—100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞ P.29</small>
g	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	—180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>☞ P.59</small>
h	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。 <small>☞ P.63</small>
	Spread	—100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞ P.59</small>
i	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 <small>☞ P.53</small>
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。

size2

D-mod
AutoFader

20: St.Phaser (Stereo Phaser)

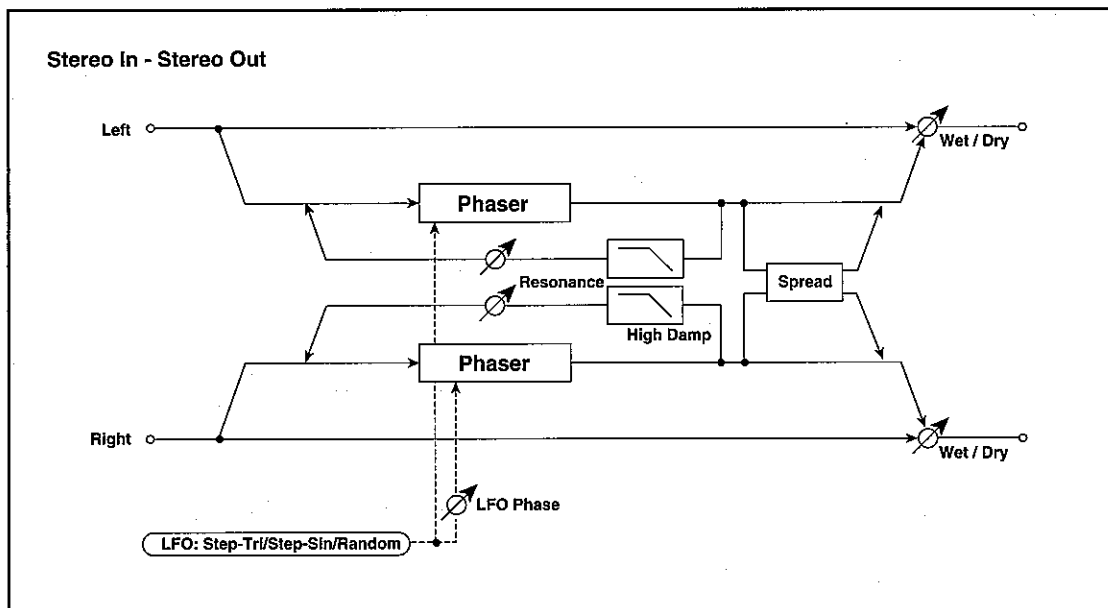
ステレオ・タイプのフェイザーです。左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。オートフェードによりフェイザー効果をフェードインさせることができます。



a	Wet/Dry	--Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>P.22、32</small>	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。	D-mod AutoFade
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
c	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 <small>P.32</small>	D-mod AutoFade
	High Damp[%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 <small>P.32</small>	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	D-mod AutoFade
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>P.29</small>	
f	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>P.59</small>	D-mod AutoFade
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>P.59</small>	
g	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 <small>P.53</small>	D-mod AutoFade
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	

21: St.RndmPhaser (St. Random Phaser)

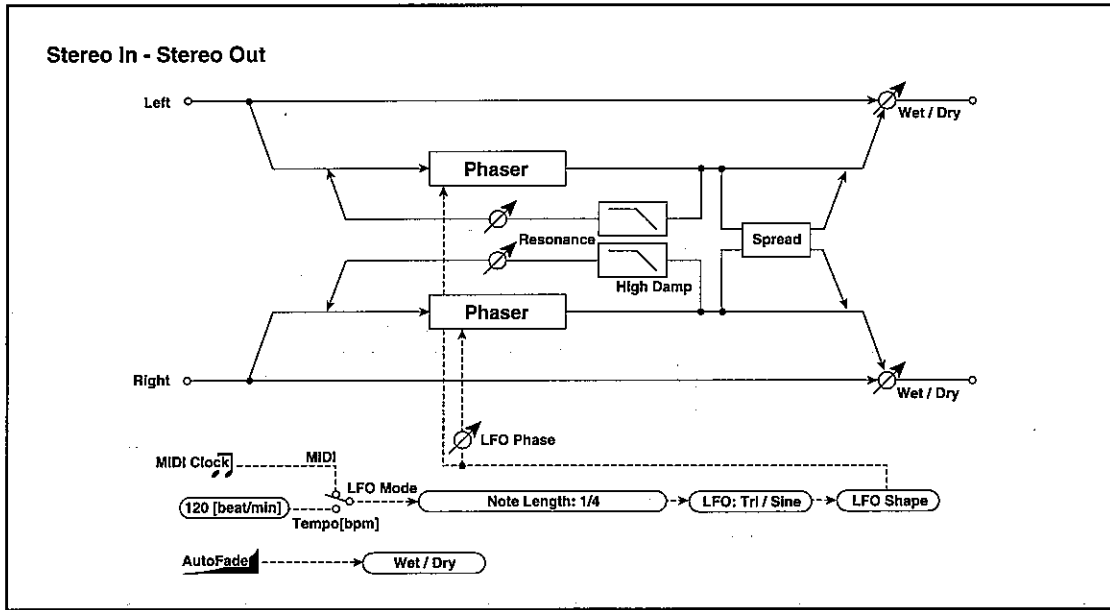
ステレオ・タイプのフェイザーです。階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるので特徴のあるフェイジングが得られます。



a	Wet/Dry	—Wet...—1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 <small>☞ P.22,32</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	—100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。	D-mod
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
c	Resonance	—100...+100	レゾナンス量の設定。 <small>☞ P.32</small>	D-mod
	High Damp[%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 <small>☞ P.32</small>	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。 <small>☞ P.64</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピード、ステップスピード共通のモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	—20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	LFO Step[Hz] (LFO Step Freq [Hz])	0.05...50.00Hz	LFOステップスピード。 <small>☞ P.64</small>	D-mod
	A (Amt)	—50.00...+50.00Hz	LFOステップスピードのモジュレーション量。	
f	LFO Wavform (LFO Waveform)	StepTri (Step-Tri), StepSin (Step-Sin), Random	LFO波形の選択。 <small>☞ P.64</small>	D-mod
	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	—180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>☞ P.59</small>	
g	Spread	—100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞ P.59</small>	

22: St.TmpoPhaser (St. Tempo Phaser)

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

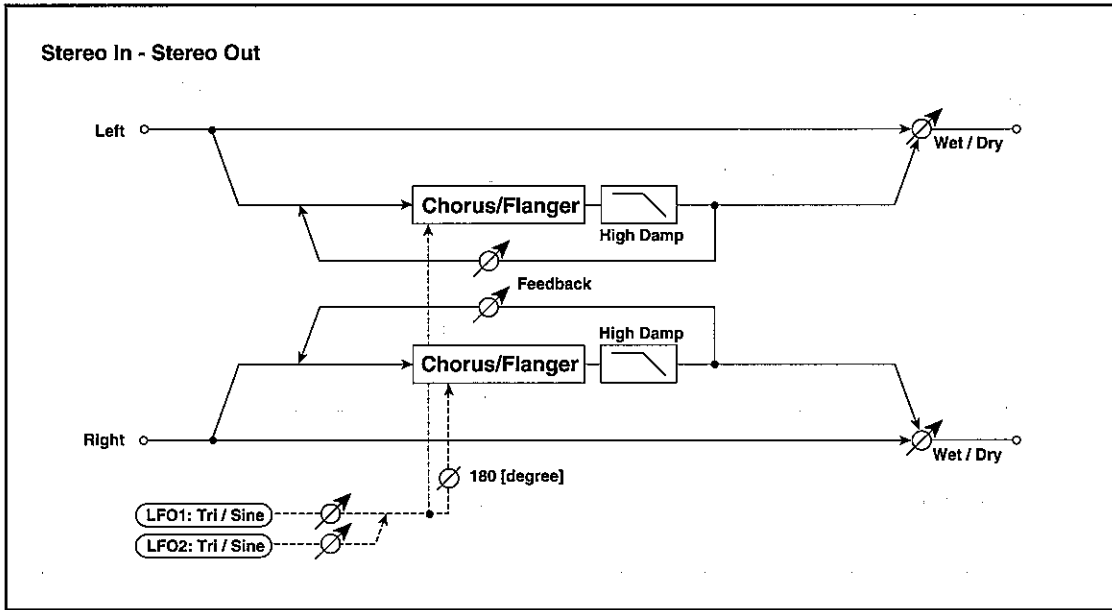


a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.22、32
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
c	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 P.32
	High Damp[%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 P.32
d	LFO Mode	Tempo[bpm] (Manual), MIDI (D-mod)	テンポ指定 / MIDI Clock同期の切り替え。 P.30
	Tempo[bpm] (Tempo [beat/min])	30...250 beat/min	LFO Mode=Tempo[bpm]時のテンポ設定。 P.30
e	Note Length (Length)	1...16 / 1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Note Length×全音符。 P.30
f	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.29
g	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。 P.59
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.59
h	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。 P.53
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。

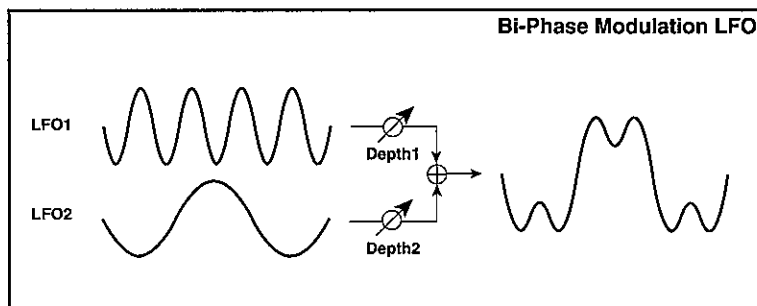


23: St.Bi-phasMod (St. Bi-phase Mod.)

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

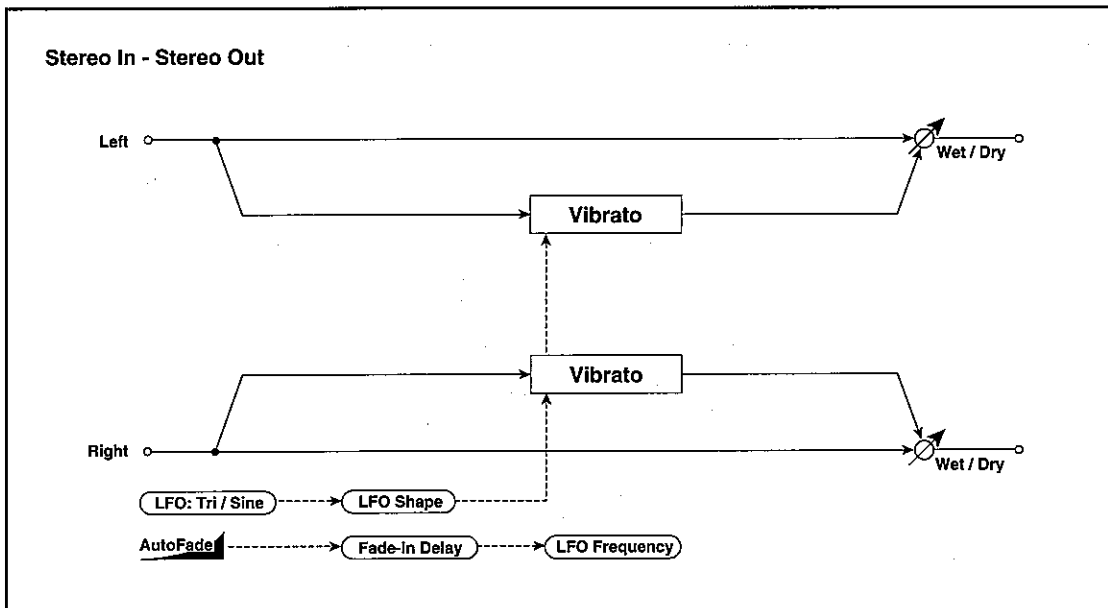


a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	P.22
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	L Pre Dly[ms] (L Pre Delay [msec])	0.0...50.0msec	左チャンネルのディレイ・タイム。	P.59
	R Pre Dly[ms] (R Pre Delay [msec])	0.0...50.0msec	右チャンネルのディレイ・タイム。	P.59
c	LFO1 Freq[Hz] (LFO1 Frequency [Hz])	0.02...30.00Hz	LFO1のスピード。	
	Src	None...Tempo	LFO1、2のスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-30.00...+30.00	LFO1のスピードのモジュレーション量。	
d	LFO2 Freq[Hz] (LFO2 Frequency [Hz])	0.02...30.00Hz	LFO2のスピード。	
	Src	None...Tempo	LFO1、2のスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-30.00...+30.00	LFO2のスピードのモジュレーション量。	
e	Depth1	0...100	LFO1の変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO1、2の変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO1の変調の深さのモジュレーション量。	
f	Depth2	0...100	LFO2の変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO1、2の変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO2の変調の深さのモジュレーション量。	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量。	P.27
	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	
h	LFO1 Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO1の波形の選択。	
	LFO2 Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO2の波形の選択。	
i	LFO PhaseSW (LFO Phase Sw)	0deg (0 degree), 180deg (180 degree)	左右のLFOの位相差の切り替え。	



24: St. Vibrato (Stereo Vibrato)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	P.29
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	
e	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。	P.70
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	
f	FadeIn Dly[ms] (Fade-In Delay [msec])	00...2000msec	フェードインのデレイ・タイムの設定。	P.70

e: AUTOFADE Src

e: Fade-In Rate

f: FadeIn Dly[ms]

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

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

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。

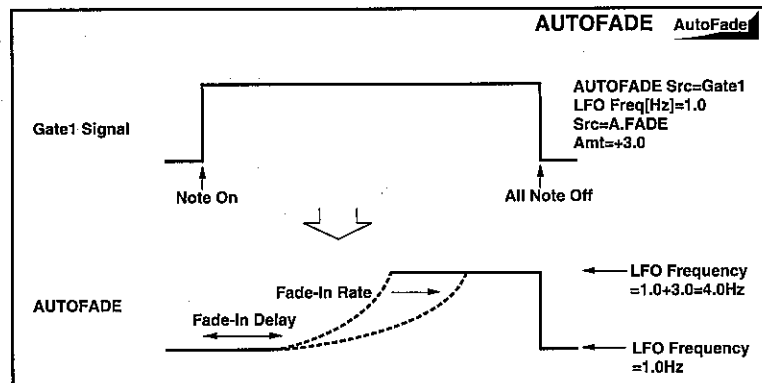
ノート・オンでLFOスピードを1.0Hzから4.0Hzまでフェードインさせる場合の設定例。

e: AUTOFADE Src = Gate1

b: LFO Freq[Hz] = 1.0

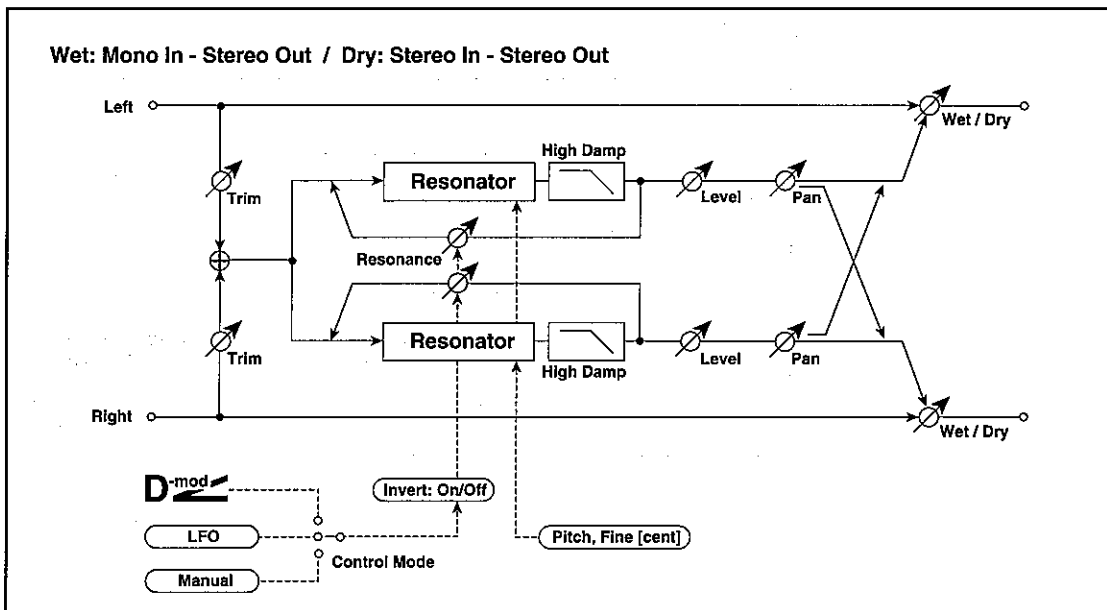
b: Src = A.FADE

b: Amt = 3.0



25: 2-Voice Reso. (2-Voice Resonator)

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

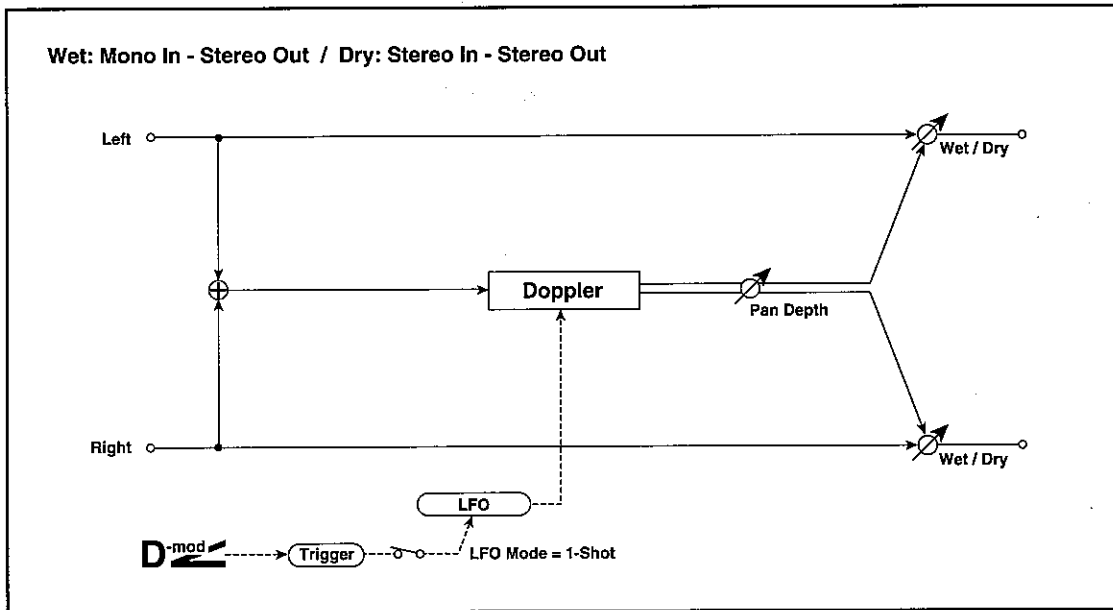


a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Voice1 Pitch	C0...B8	ボイス1の共振する音程。	D-mod
	Voice2 Pitch	C0...B8	ボイス2の共振する音程。	
c	V1 Fine[cent] (Fine [cent])	-50...+50	ボイス1の共振する音程の微調整。	D-mod
	V2 Fine[cent] (Fine [cent])	-50...+50	ボイス2の共振する音程の微調整。	
d	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え。 P.73	D-mod
	V1/V2 Mod Invert (LFO/D-mod Invert)	Off, On	LFO/D-modのときのボイス1と2のコントロールの反転。 P.73	
e	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	D-mod Src	None...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース。 P.73	
f	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量。	D-mod
	Trim	0...100	レゾネーターの入力レベル。	
g	V1 Resonance (Voice1: Resonance)	-100...+100	Control Mode=Manualのときのボイス1の共振の強さの設定。 P.73	D-mod
	V2 Resonance (Voice2: Resonance)	-100...+100	Control Mode=Manualのときのボイス2の共振の強さの設定。 P.73	
h	V1 High Damp[%] (High Damp [%])	0...100%	ボイス1の共振音の高域減衰量。 P.36	D-mod
	V2 High Damp[%] (High Damp [%])	0...100%	ボイス2の共振音の高域減衰量。 P.36	
i	Voice1 Level	0...100	ボイス1の出力レベル。	D-mod
	Voice2 Level	0...100	ボイス2の出力レベル。	
j	Voice1 Pan (Pan)	L6...R6	ボイス1の定位。	D-mod
	Voice2 Pan (Pan)	L6...R6	ボイス2の定位。	

d: Control Mode e: D-mod Src g: V1 Resonance g: V2 Resonance	<p>共振の強さのコントロールを切り替えます。</p> <p>Control Mode=Manualのときは、Resonanceで共振の強さを設定します。Resonanceが-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。</p> <p>Control Mode=LFOのときは、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。</p> <p>Control Mode=D-modのときは、D-mod Srcダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースがJS(X)またはRbX#16のときは、LFOの場合と同様に、オクターブ上下の音程をコントロールできます。</p>
d: V1/V2 Mod Invert	<p>Control Mode=LFOまたはD-modのとき、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1が設定した音程(レゾナンスが+の値)のとき、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。</p>

26: Doppler

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFOの動作モードの切り替え。 <small>☞P.74</small>	D-mod
	1-Shot Src (Src)	None...Tempo	LFO Mode=1-Shotのときに、LFOをスタートさせるモジュレーション・ソース。	
d	Pitch Depth	0...100	通りすぎるときのピッチの変化量。 <small>☞P.74</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	ピッチの変化量のモジュレーション量。	
e	Pan Depth	-100...+100	通りすぎるときの定位の変化量。 <small>☞P.74</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	定位の変化量のモジュレーション量。	

c: LFO Mode

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

c: 1-Shot Src

LFO Mode=1-Shotのときは、Srcで選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかけられます。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注意してください。

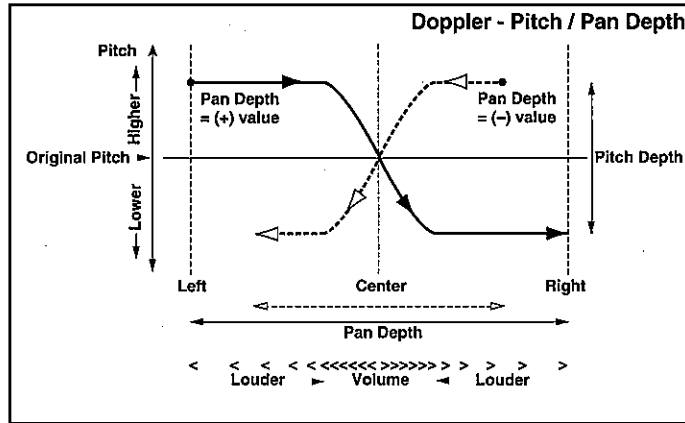
MIDI Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

d: 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。

e: Pan Depth

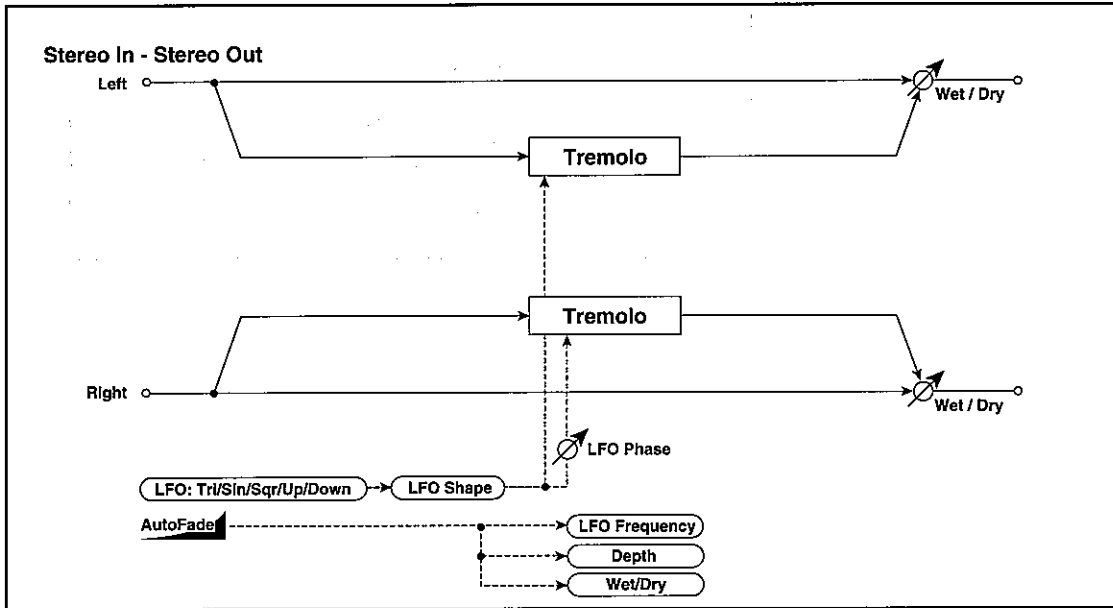
エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



size2

27: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

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



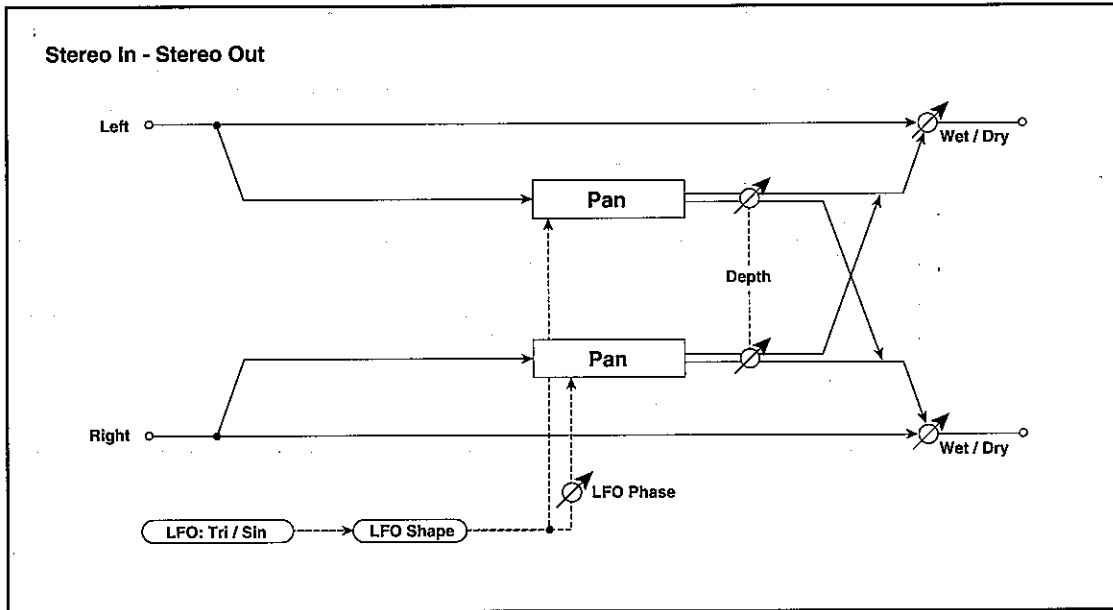
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	LFOスピードのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod AutoFade
	Src	None...A.FADE (AUTOFADE)	変調の深さのモジュレーション・ソース。オートフェード使用可。	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。	
d	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine, Square, Up, Down	LFO波形の選択。	P.38
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	
e	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。	P.76
f	AUTOFADE Src	None...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソースの設定。	P.53
	Fade-In Rate	1...100	フェードインのスピードの設定。	

e: LFO Phase[deg]

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

28: St.Auto Pan (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	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。	
d	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	P.29, 77
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	
e	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。	P.77

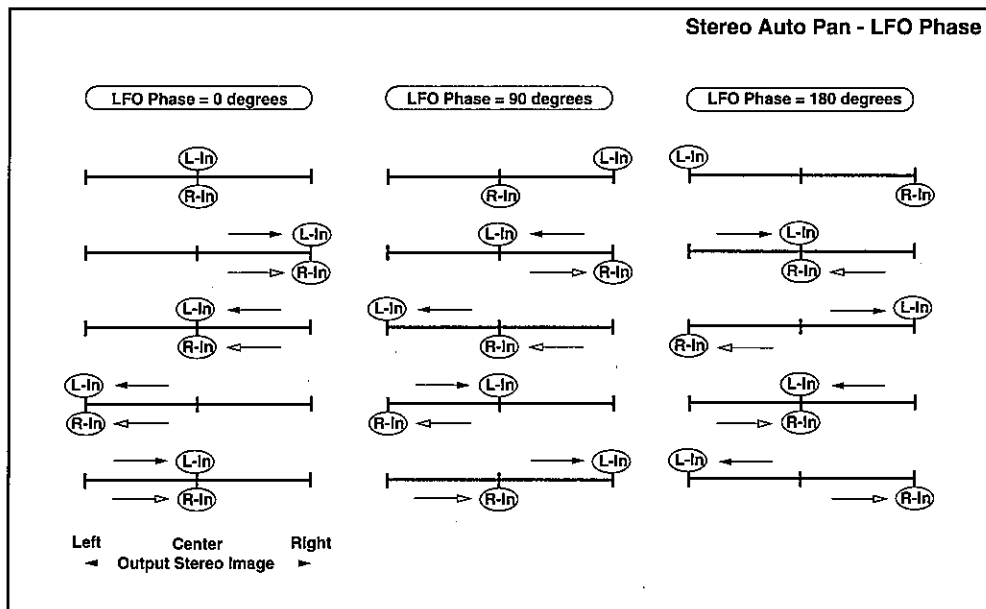
d: LFO Shape

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。

e: LFO Phase

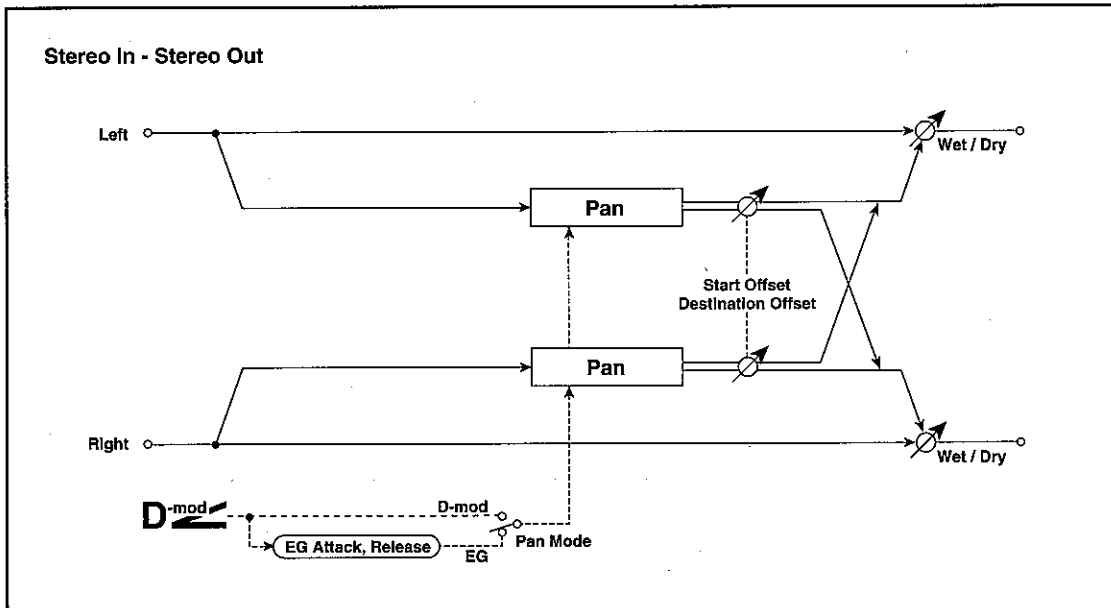
左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけて合いながら動き回ります。+180または-180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交う様な効果が得られます。

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



29: St.Env.Pan (St. Envelope Pan)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Pan Mode	EG, D-mod	パンニングのモード切り替え。 <small>☞ P.79</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	Pan Mode=EGのときはEGをスタートさせるモジュレーション・ソースの選択。Pan Mode=D-modのときはパンを動かすモジュレーション・ソースの選択。 <small>☞ P.79</small>	
c	EG Attack	1...100	エンベロープ・ジェネレータのアタックの速さ。 <small>☞ P.80</small>	
	EG Release	1...100	エンベロープ・ジェネレータのリリースの速さ。 <small>☞ P.80</small>	
d	L StartOffset (Lch Start Offset)	L, 1...99, R	左チャンネルのパンニングの初期値。 <small>☞ P.80</small>	
	L Dest.Offset (Destination Offset)	L, 1...99, R	左チャンネルのパンニングの目的値。	
e	R StartOffset (Rch Start Offset)	L, 1...99, R	右チャンネルのパンニングの初期値。 <small>☞ P.80</small>	
	R Dest.Offset (Destination Offset)	L, 1...99, R	右チャンネルのパンニングの目的値。	

b: Pan Mode

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

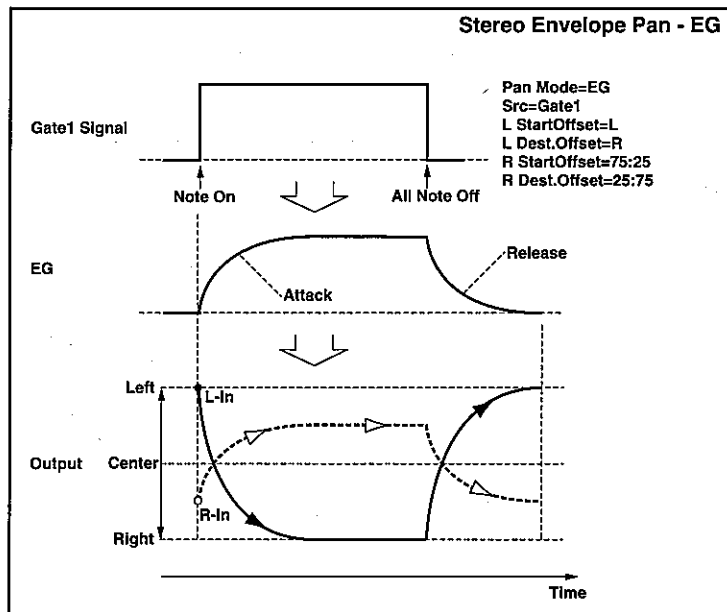
b: Src

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

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

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

- c: EG Attack
- c: EG Release



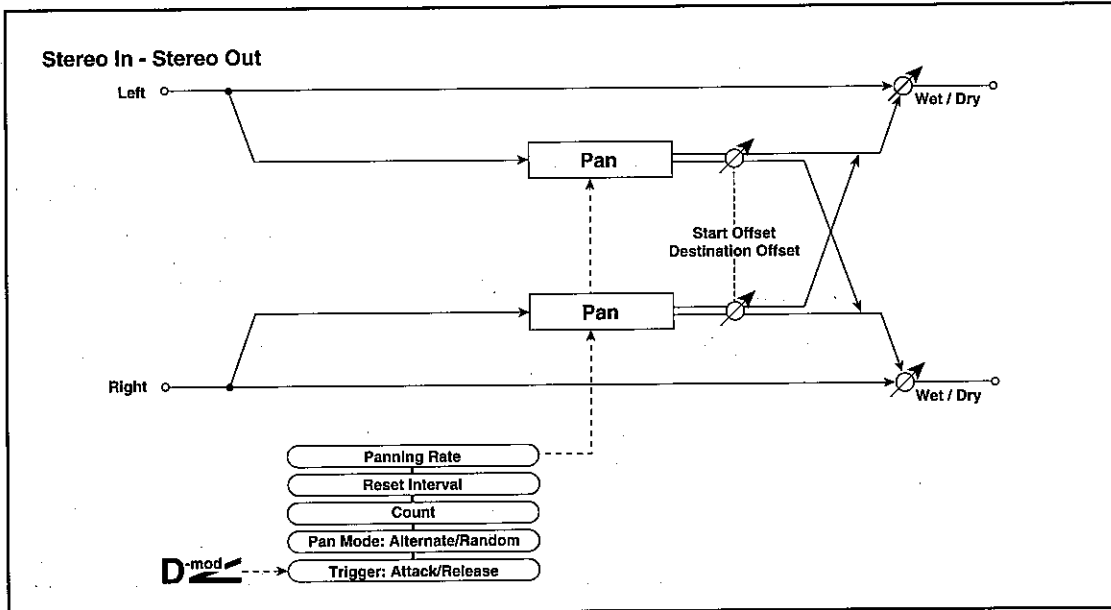
- d: L StartOffset
- d: L Dest.Offset
- e: R StartOffset
- e: R Dest.Offset

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

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

30: St.Dyna Pan (Stereo Dyna Pan)

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



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

b: Trigger Src

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

b: Trigger

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

c: Count

MIDI Trigger 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。Trigger=Attackのとき、この値が64未満から64以上になる(オフ→オン)回数を数え、Trigger=Releaseのときは、この値が64以上から64未満になる(オン→オフ)回数を数えます。

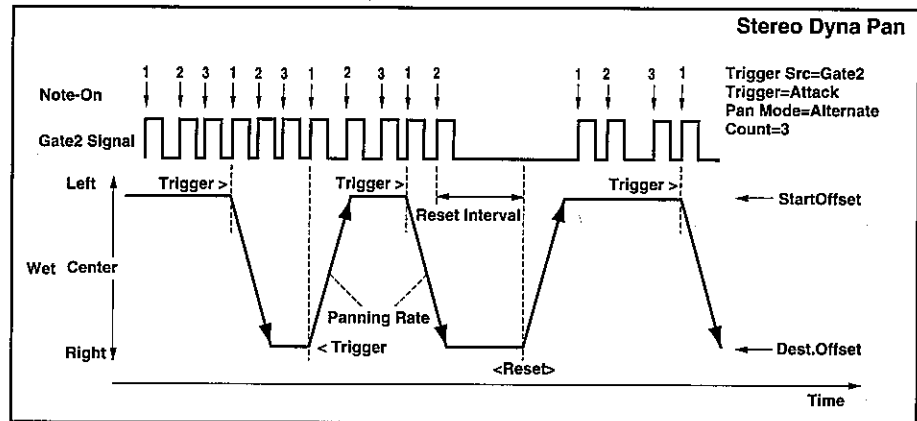
- c: Pan Mode
- f: L StartOffset
- f: L Dest.Offset
- g: R StartOffset
- g: R Dest.Offset

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

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

3回ノート・オンすることによりパンする場合の設定例。

- b: Trigger Src = Gate2
- b: Trigger = Attack
- c: Pan Mode = Alternate
- b: Count = 3



d: Panning Rate

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

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

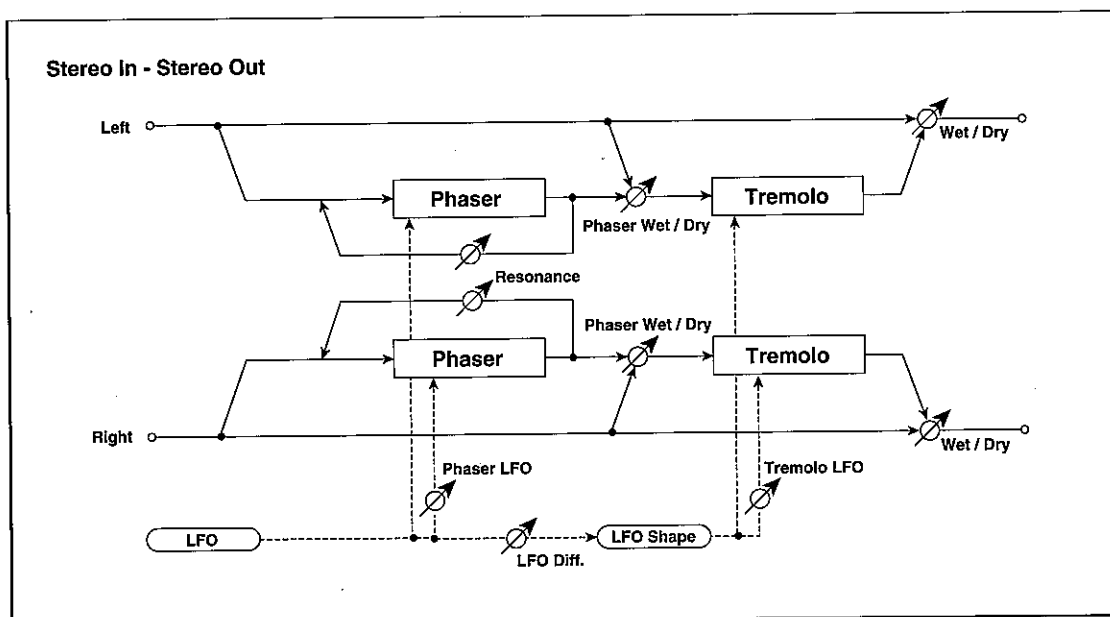
e: Reset Interval

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

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

31: Phaser+Tremolo (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	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	P.83
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	P.83
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数の設定。	
	Phaser Reso. (Phaser Resonance)	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量。	
d	Phaser Depth	0...100	フェイザーのLFO変調の深さ。	P.83
	Src	None...Tempo	フェイザーの変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	フェイザーの変調の深さのモジュレーション量。	
e	PhaserLFO[deg] (Phaser LFO [degree])	-180...+180	フェイザーのLFO左右の位相差。	P.83
	PhaserWet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	P.22, 83
f	Tremolo Depth	0...100	トレモロのLFO変調の深さ。	P.83
	Src	None...Tempo	トレモロの変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	トレモロの変調の深さのモジュレーション量。	
g	Trml LFO Shape (Tremolo LFO Shape)	-100...+100	トレモロのLFOを変形させる割合。	P.29
	Trml LFO[deg] (Tremolo LFO [degree])	-180...+180	トレモローのLFO左右の位相差。	P.83
h	LFO Diff.[deg] (Diff Tremolo<->Phaser)	-180...+180	トレモロとフェイザーのLFOの位相差。	

a: Wet/Dry

PhaserWet/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。

e: PhaserWet/Dry

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

e: PhaserLFO[deg]

PhaserLFOとTrml LFOは、それぞれの左右の位相差を設定します。

g: Trml LFO[deg]

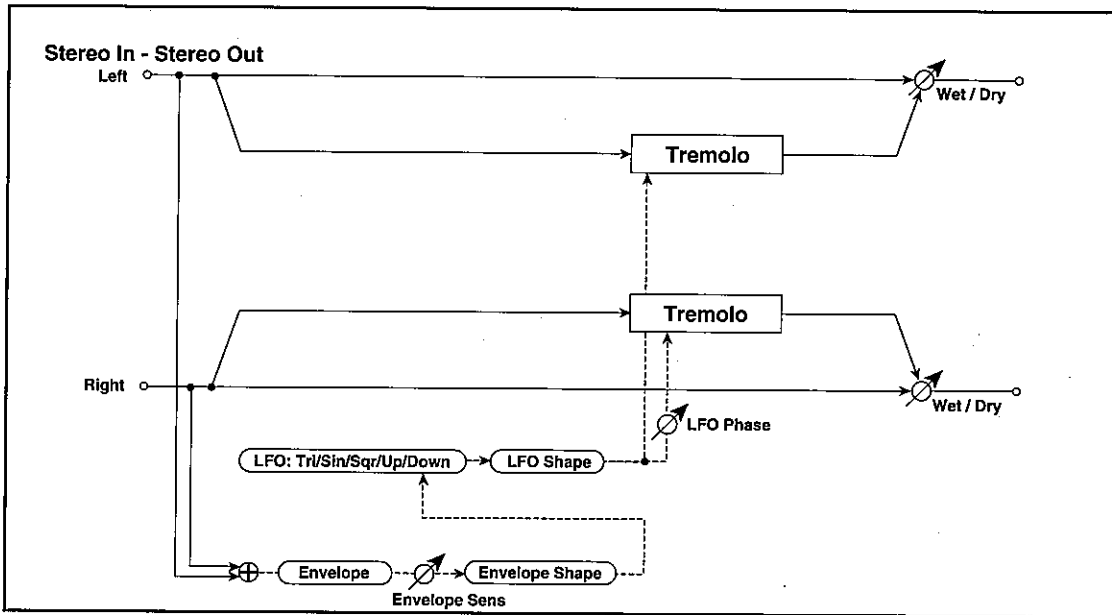
PhaserLFOではフェイザーの広がり、Trml LFOでは左右方向へのゆれ具合をコントロールできます。

h: LFO Diff.[deg]

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

32: Shimmer

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大ききで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	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Envelope Sens	0...100	入力信号のエンベロープの感度の設定。
	Envelope Shape	-100...+100	入力信号のエンベロープのカーブの設定。
c	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。 <small>☞ P.84</small>
	Env. Amt[Hz] (Envelope Amount [Hz])	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードの入力信号による変化量。
d	Depth	0...100	LFO変調の深さ。 <small>☞ P.84</small>
	Env. Amt (Envelope Amount)	-100...+100	変調の深さの入力信号による変化量。
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine, Square, Up, Down	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞ P.29</small>
f	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>☞ P.76</small>



c: LFO Freq[Hz]

エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。

c: Env. Amt[Hz]

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

d: Depth

d: Env. Amt

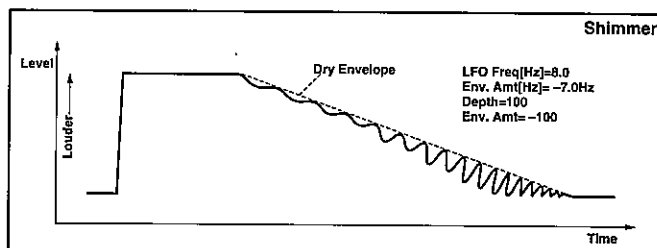
入力が最大るとき1.0Hz、Depth=0で、入力が0のとき8.0Hz、Depth=100になる場合の設定例。

c: LFO Freq[Hz] = 8.0

c: Env. Amt[Hz] = -7.0

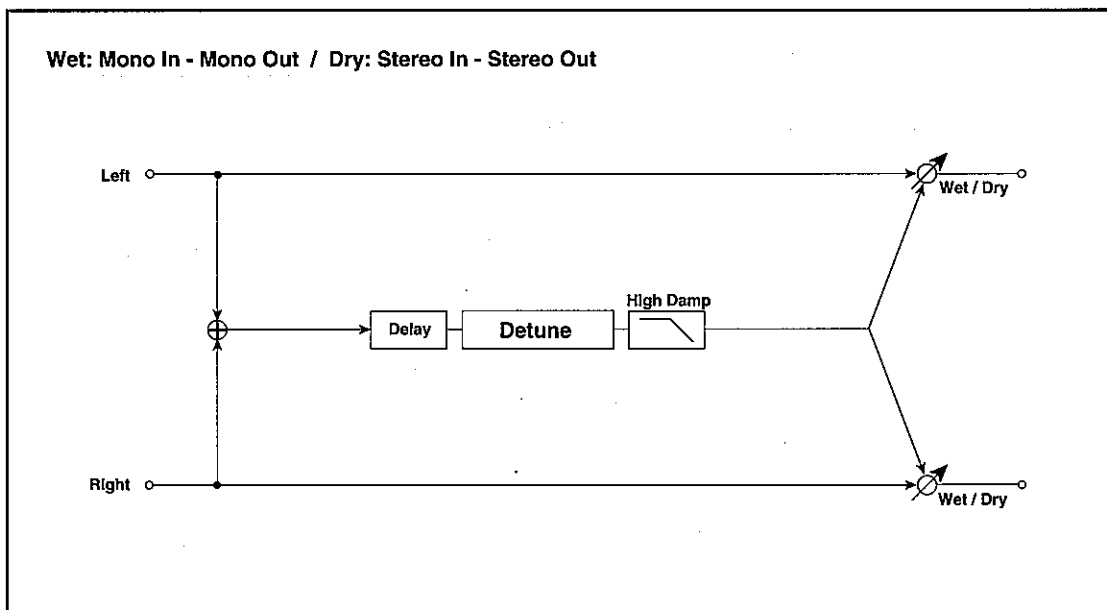
d: Depth = 100

d: Env. Amt = -100.



33: Detune

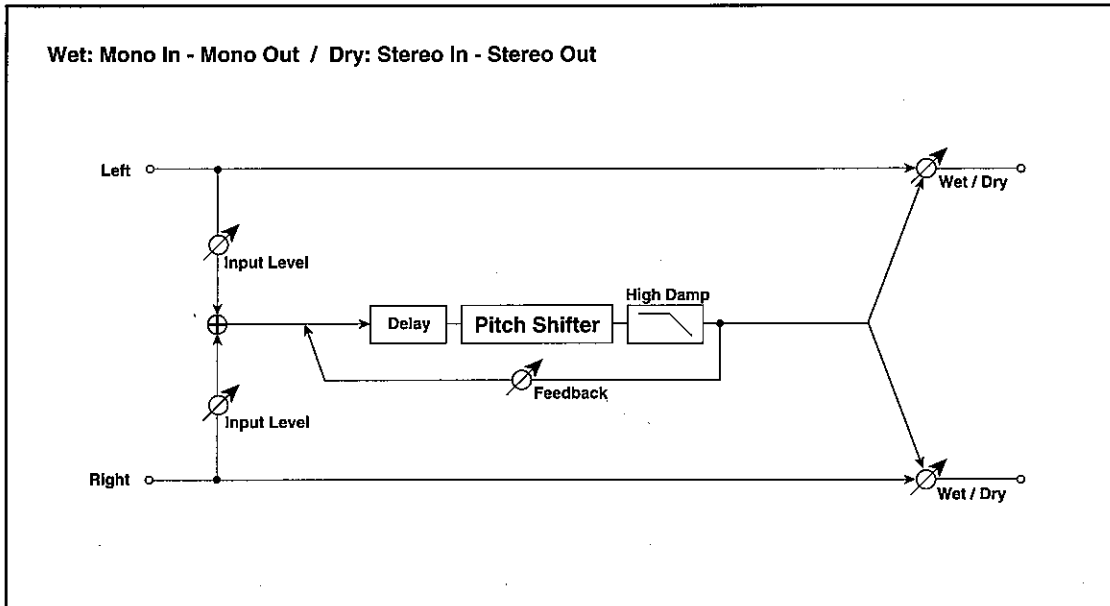
入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



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

34: Pitch Shifter

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え。 <small>☞ P.86</small>	D-mod
	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0...1000msec	入力信号からのディレイ・タイムの設定。 <small>☞ P.86</small>	
c	Pitch[1/2tone] (Pitch Shift [1/2tone])	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量の設定。 <small>☞ P.86</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量。	
d	Fine[cent]	-100...+100cent	セント単位でのピッチシフト量の設定。 <small>☞ P.86</small>	D-mod
	Amt	-100...+100cent	ピッチシフト量のモジュレーション量。	
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。 <small>☞ P.86</small>	D-mod
	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	
f	Input Level	0...100	エフェクトへの入力レベルを設定します。	D-mod
	Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソースの選択。	
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	

b: Mode

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

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

b: Delay Time[ms] e: Feedback

ディレイ・タイムとフィードバック量を設定します。フィードバックされた音は再びピッチシフターへ入力されるので、音程が次第に上昇(または下降)して行きます。

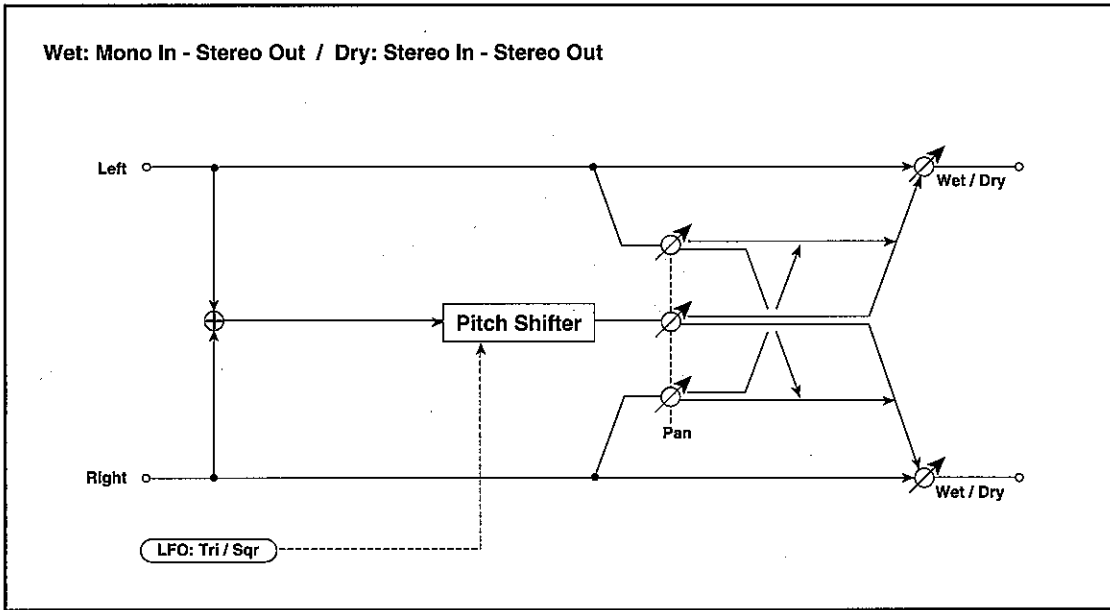
c: Pitch[1/2tone] c: Src c: Amt d: Fine[cent] d: Amt

ピッチシフト量は、Pitchの値+Fineの値になります。モジュレーション量も、c: Amtの値+d: Amtの値になります。

モジュレーション・ソースはPitchとFine共通です。

35: PitchShft Mod (Pitch Shift Mod.)

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	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.87
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	PitchShft[cent] (Pitch Shift [cent])	-100...+100cent	入力信号とのピッチの差。	☞ P.87
	LFO Waveform	Tri (Triangle), Square	LFO波形の選択。	
c	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	Depth	-100...+100	ピッチシフト量のLFO変調の深さ。	☞ P.87
	Src	None...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量。	
e	Pan	L, 1:99...99:1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	☞ P.87

a: Wet/Dry

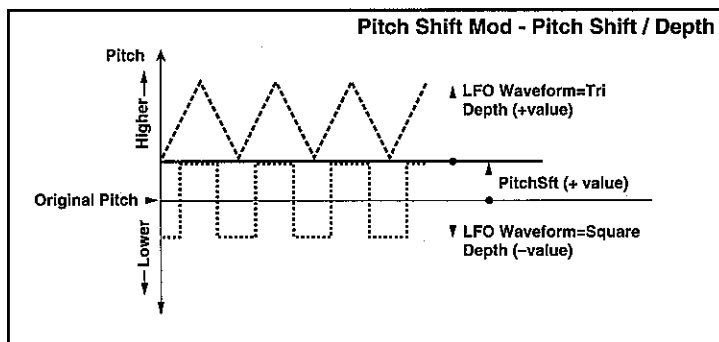
Panではエフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトではWet/Dry=Wetの状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

e: Pan

b: PitchShft[cent]

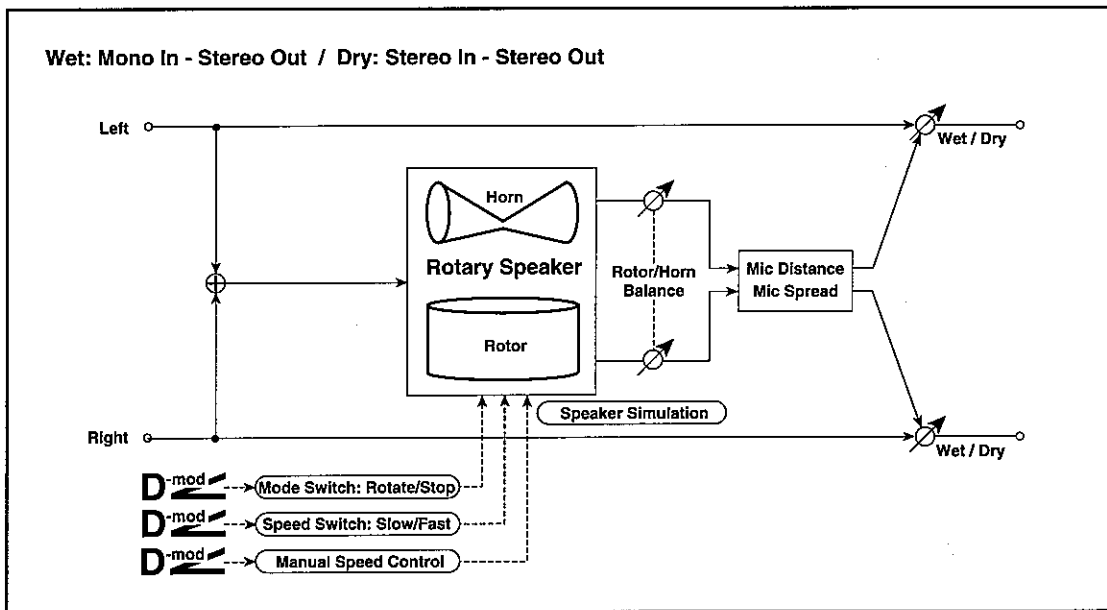
ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。

d: Depth



36: RotarySpeaker (Rotary Speaker)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Moment (Momentary), Toggle	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 P.39	
c	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Moment (Momentary), Toggle	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 P.88	
d	Manu.Spd Src (Manual Speed Control)	None...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース。 P.89	D-mod
	Rotor/Horn Bal (Rotor/Horn Balance)	Rotor, 1...99, Horn	低音側ローターと高音側ホーンの音量バランスの設定。	
e	Rotor Accel (Rotor Acceleration)	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ。 P.39	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調整。1.00で標準。Stopでは停止。	
f	Horn Accel (Horn Acceleration)	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ。 P.39	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調整。1.00で標準。Stopでは停止。	
g	Mic Distance	0...50	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離。 P.89	
	Mic Spread	0...50	左右のマイクロフォンの角度。 P.89	

c: Sw

モジュレーション・ソースによる回転/ストップの切り替え方を選択します。

Sw=Momentのときはスピーカーは回転していて、接続したMIDIキーボード等で使用するペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

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

一方、Sw=Toggleのときには、接続したMIDIキーボード等で使用するペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転/ストップのが切り替わります。

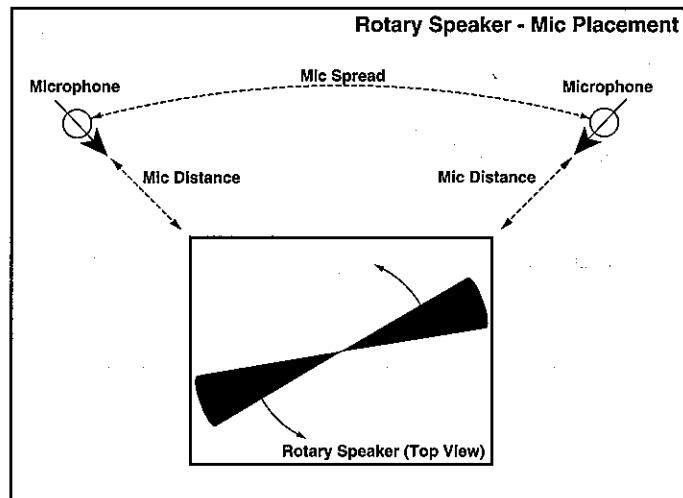
MIDI モジュレーション・ソースの値が64を越えるたびに、回転/ストップが切り替わります。

d: Manu.Spd Src

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、Manu.Spd Srcでモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはNoneに設定しておきます。

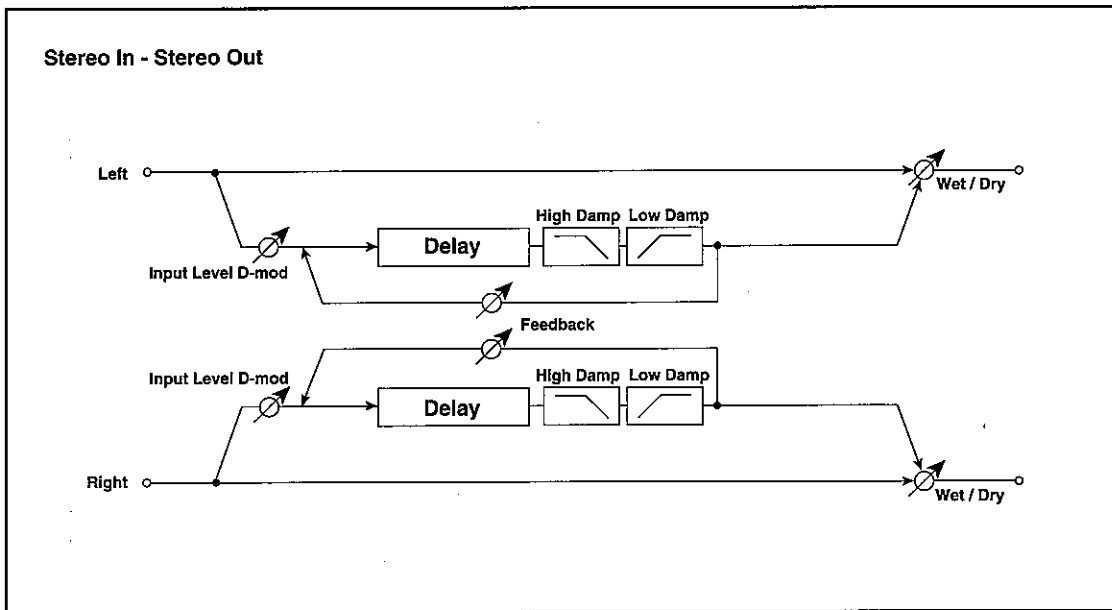
g: Mic Distance

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。

g: Mic Spread

37: Dual Delay

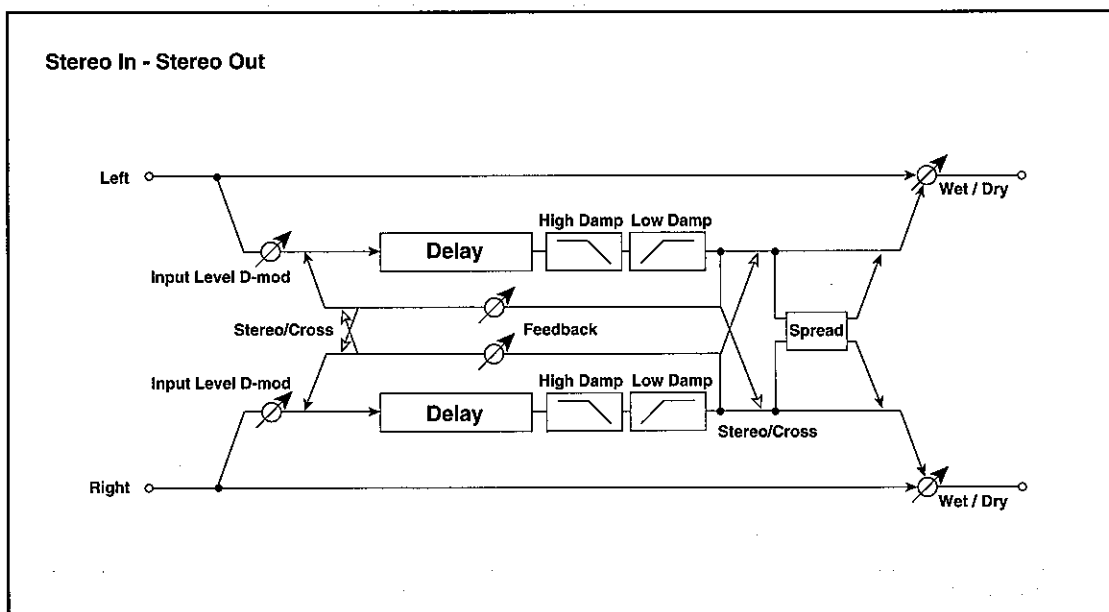
左右のチャンネルをそれぞれ独立して設定できる2チャンネルのディレイです。



a	L Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	左チャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	左右のエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	左チャンネルのエフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	R Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	右チャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Amt	-100...+100	右チャンネルのエフェクト・バランスのモジュレーション量。	
c	L Time[ms] (L Delay Time [msec])	0.0...680.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。	
	R Time[ms] (R Delay Time [msec])	0.0...680.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量。	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量。	
e	L High Damp[%]	0...100%	左チャンネルの高域の減衰量。	P.40
	R High Damp[%]	0...100%	右チャンネルの高域の減衰量。	
f	L Low Damp[%]	0...100%	左チャンネルの低域の減衰量。	P.40
	R Low Damp[%]	0...100%	右チャンネルの低域の減衰量。	
g	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	左右の入力レベルのモジュレーション・ソース。	D-mod
	AmtL	-100...+100	左チャンネルの入力レベルのモジュレーション量。	
	AmtR	-100...+100	右チャンネルの入力レベルのモジュレーション量。	

38: Stereo Delay

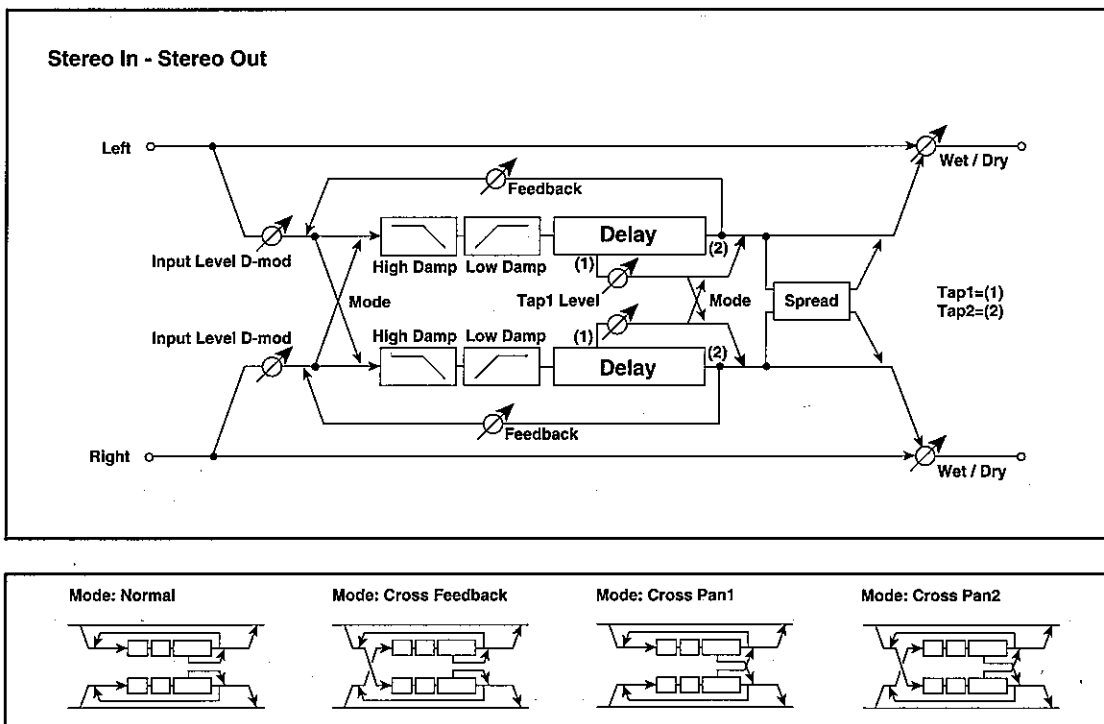
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	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。	
c	L Time[ms] (L Delay Time [msec])	0.0...680.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。	D-mod
	R Time[ms] (R Delay Time [msec])	0.0...680.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。	
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	P.40
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。	
f	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
g	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量。	

39: St.MltTap Dly (St. Multitap Delay)

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



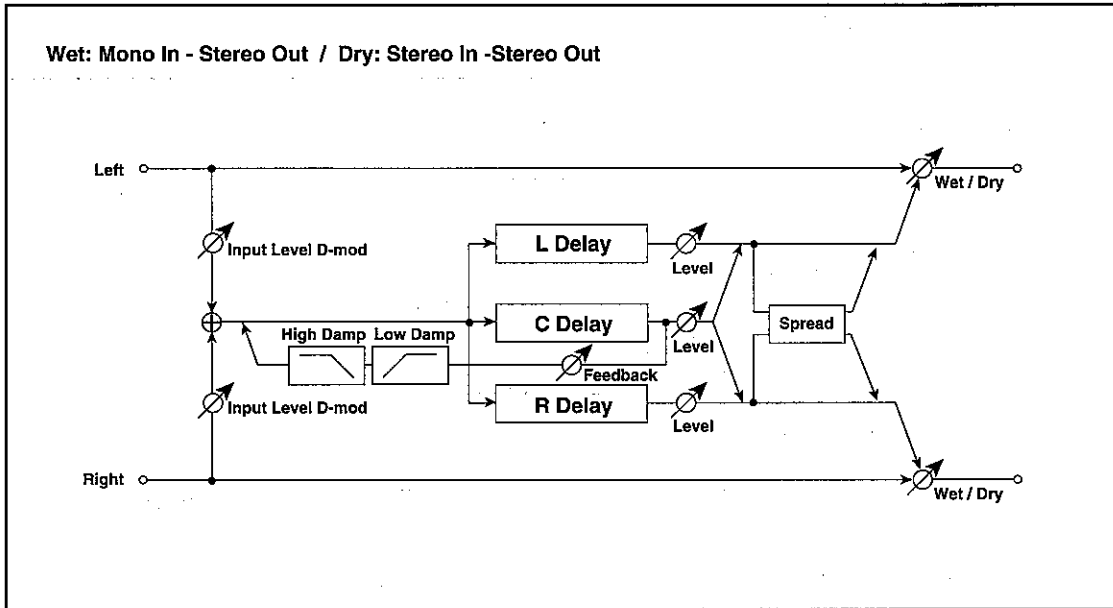
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Tap1 Time[ms] (Tap1 Time [msec])	0.0...680.0msec	タップ1のディレイ・タイムの設定。	D-mod
	Tap2 Time[ms] (Tap2 Time [msec])	0.0...680.0msec	タップ2のディレイ・タイムの設定。	
c	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え。 P.92	D-mod
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル。 P.41	
d	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。 P.40	D-mod
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。 P.40	
f	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。 P.40	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
g	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.59	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量。	

c: Mode

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

40: LCR Delay (L/C/R Delay)

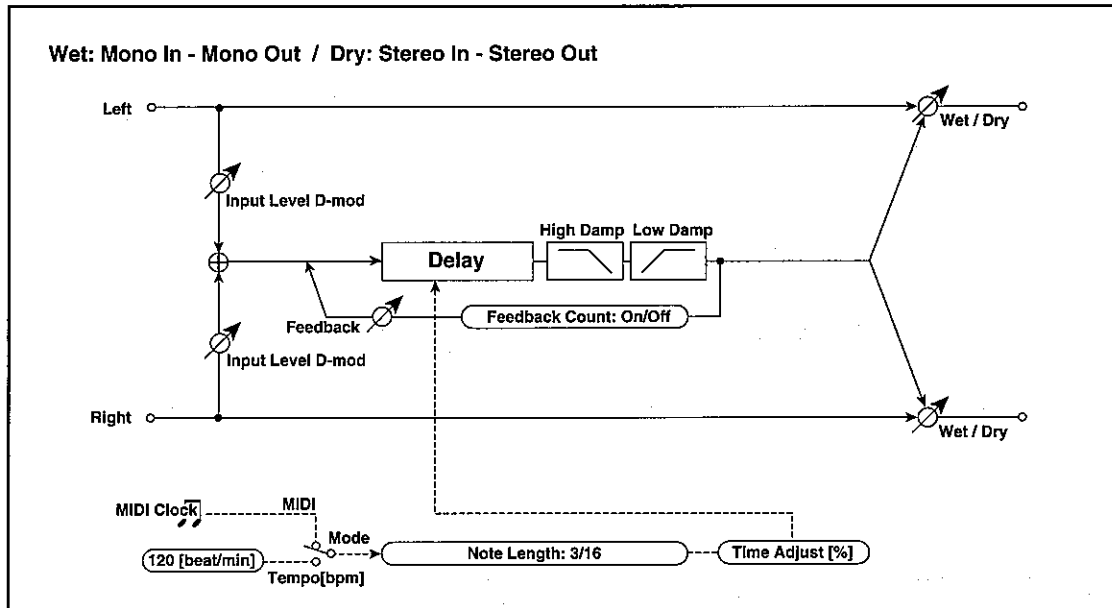
3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調整することもできます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	L Time[ms] (L Delay Time [msec])	0...1360msec	タップLのディレイ・タイムの設定。	D-mod
	L Level (Level)	0...50	タップLの出力レベル。	
c	C Time[ms] (C Delay Time [msec])	0...1360msec	タップCのディレイ・タイムの設定。	D-mod
	C Level (Level)	0...50	タップCの出力レベル。	
d	R Time[ms] (R Delay Time [msec])	0...1360msec	タップRのディレイ・タイムの設定。	D-mod
	R Level (Level)	0...50	タップRの出力レベル。	
e	Feedback	-100...+100	タップCのフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量。	
f	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	D-mod
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。	
g	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅の設定。	P.59

41: Tempo Delay

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Mode	Tempo[bpm] (Manual), MIDI (D-mod)	テンポ指定/MIDI Clock同期の切り替え。	P.94
	Tempo[bpm] (Tempo [beat/min])	30...250 beat/min	LFO Mode=Tempo[bpm]時のテンポ設定。	P.94
c	Note Length (Length)	1...96 / 1...96	ディレイ・タイムの設定。ディレイ・タイム=Note Length×全音符。	P.95
d	Time Adj. [%] (Time Adjust [%])	-10.00...+10.00%	ディレイ・タイムの微調整。	P.95
	Delay 1362ms	OVER!!	ディレイ・タイム上限/エラー表示。	
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。	
f	Feedback Count	Off, On	フィードバック回数カウントしない/する、の切り替え。	P.95
	Count[times]	0...96	フィードバック回数。	P.95
g	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	P.40
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。	P.40
h	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	

b: Mode

動作モードを選択します。Tempoにすると、Tempo[bpm] の値で動作します。MIDIでは接続したMIDI機器等のMIDI Clockに同期するので、シーケンサを使った演奏時に便利です。

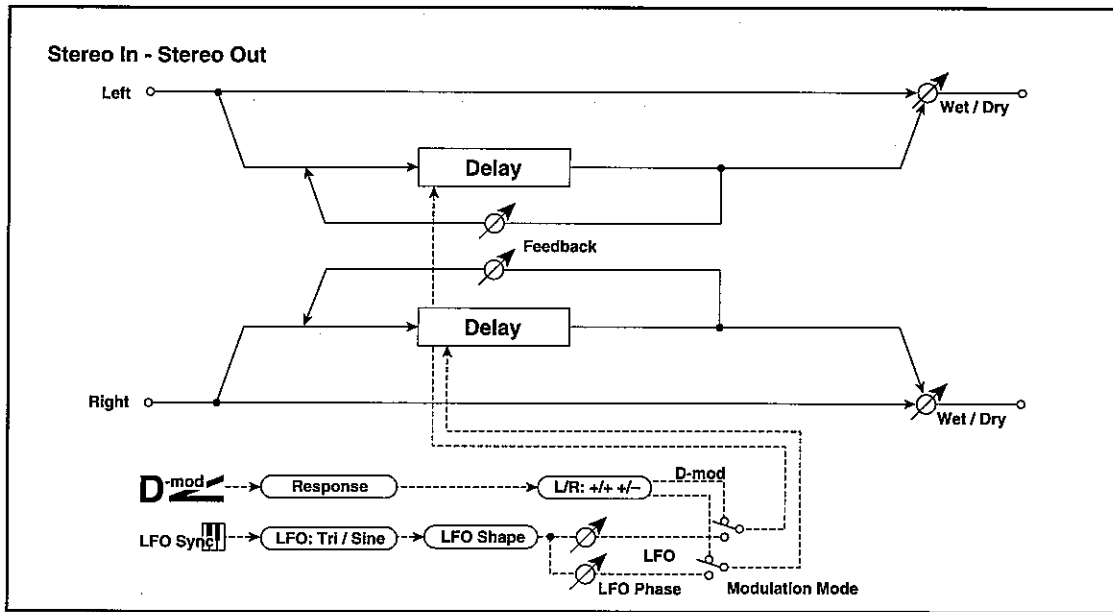
b: Tempo[bpm]

Mode=Tempo時のテンポを設定します。

c: Note Length d: Delay 1362ms	<p>ディレイ・タイムを設定します。ディレイ・タイムは全音符の長さにNote Lengthの値をかけた長さになります。</p> <p>例えば、Note Length=1/4に設定すると4分音符の長さのディレイになります。</p> <p>ディレイ・タイムは最長1362msecまでです。これを超えるような設定をするとd: Delay 1362ms: [OVER!!]と表示されます。この表示が出なくなるようにTempo、Note Lengthを設定し直してください。</p>
f: Feedback Count f: Count[times]	<p>Feedback Countでフィードバック回数カウントしない/する、を切り替えます。</p> <p>Feedback Count=Onのとき、ディレイ音はCountで指定した回数だけフィードバックして消えます。</p>

42: St.Mod.Delay (St. Modulation Delay)

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



a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.22
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	L Time[ms] (L Delay Time [msec])	0.0...500.0	左のディレイ・タイム。	
	R Time[ms] (R Delay Time [msec])	0.0...500.0	右のディレイ・タイム。	
c	L Depth	0...200	左のLFOの変調の深さ。	
	R Depth	0...200	右のLFOの変調の深さ。	
d	L Feedback	-100...+100	左のディレイのフィードバック量。	
	R Feedback	-100...+100	右のディレイのフィードバック量。	
e	Mod. Mode (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。	
	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
f	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオフ/オン。	☞ P.97
	Src	None...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース。	
g	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	☞ P.29
h	L LFOphas[deg] (L LFO Phase [degree])	-180...+180	左のLFOリセット時の位相。	☞ P.97
	R LFOphas[deg] (R LFO Phase [degree])	-180...+180	右のLFOリセット時の位相。	
i	D-mod (D-mod Modulation)	L/R: +/+ , L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転。	☞ P.97
	Src	None...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。	
	Respon (Response)	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ。	



f: LFO Sync

モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。

f: Src

SrcでLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることが可能です。

h: L LFOphas[deg]

L LFOphas, R LFOphas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。

h: R LFOphas[deg]

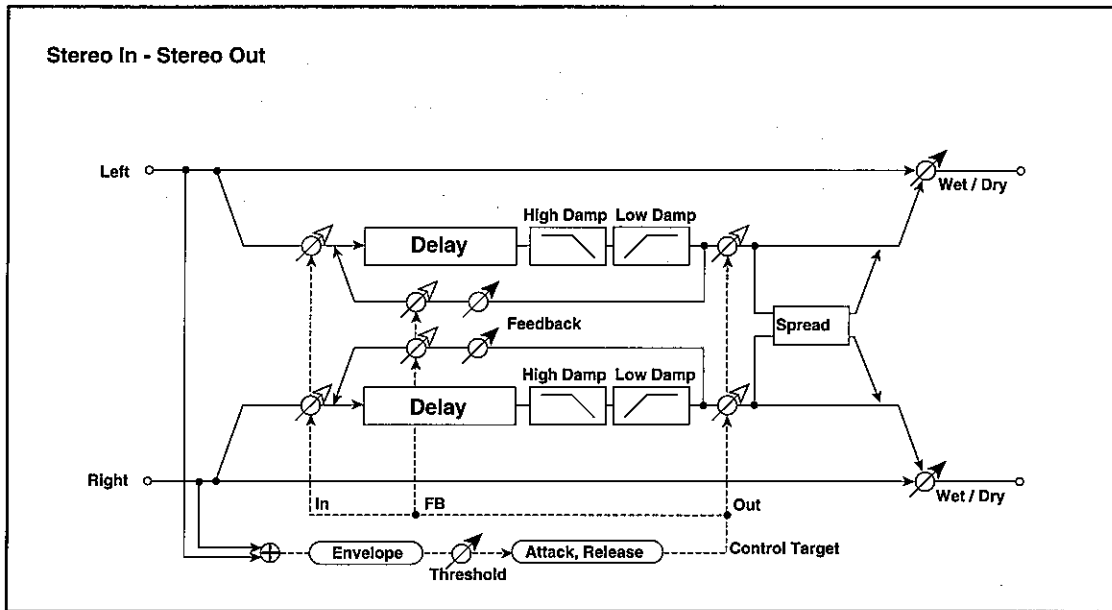
MIDI Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、LFOはL LFOphas, R LFOphasで設定した位相にリセットします。

i: D-mod

モジュレーション・ソースによるコントロールの時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

43: St.Dyna Delay (St. Dynamic Delay)

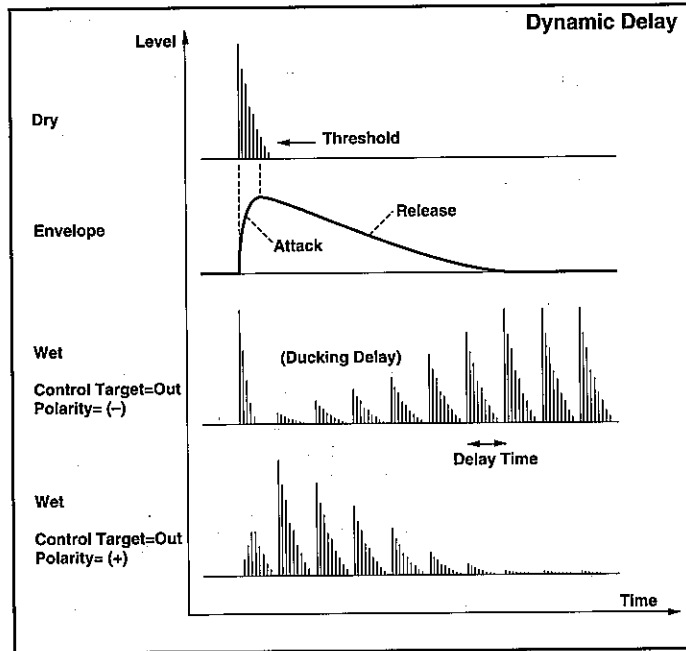
入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	L Time[ms] (L Delay Time [msec])	0.0...680.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。
	R Time[ms] (R Delay Time [msec])	0.0...680.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。
c	Control Target	None, In, Out, FB	レベル・コントロール無し/入力/出力/フィードバック、の切り替え。 P.98
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転。 P.98
d	Threshold	0...100	効果のかかるレベルの設定。 P.98
e	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム。 P.98
	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム。 P.98
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.59
g	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。 P.40
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。

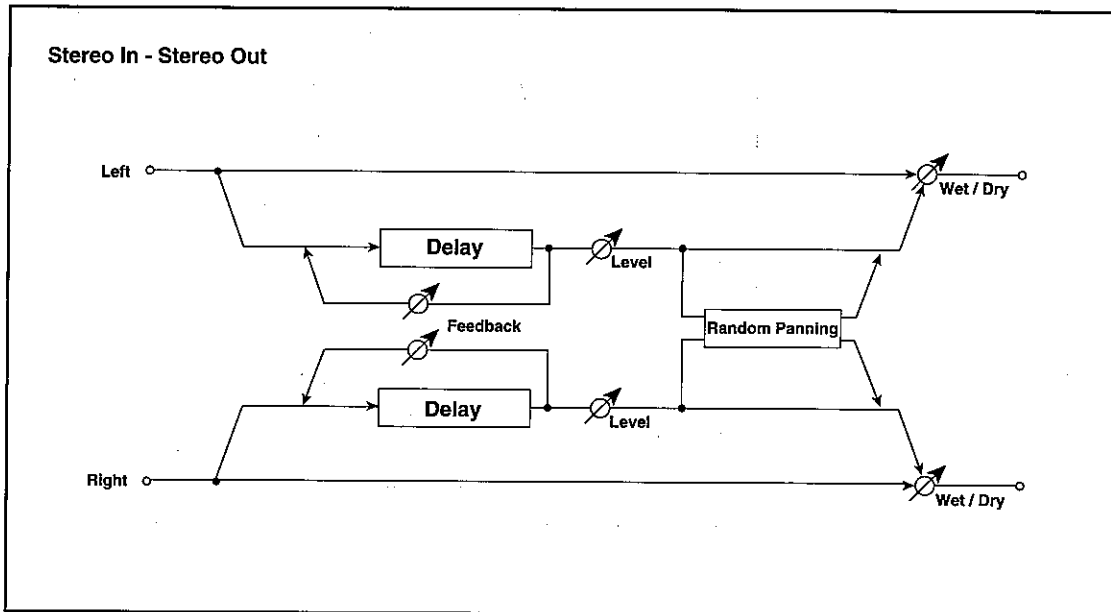
D-mod

- c: Control Target** レベル・コントロール無しか、ディレイの入力レベル/出力(エフェクト・バランス)/フィードバック量のどれをコントロールするかを切り替えます。
- c: Polarity** Polarityが+のとき、入力信号がThresholdより大きいときにディレイがかかります。-のときは入力信号がThresholdより小さいときにかかります。
- d: Threshold**
- e: Attack**
- e: Release** Attack, Releaseでは、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



44: RndmPan Delay (Random Panning Dly)

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



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

d: L Pan Spd[Hz]

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

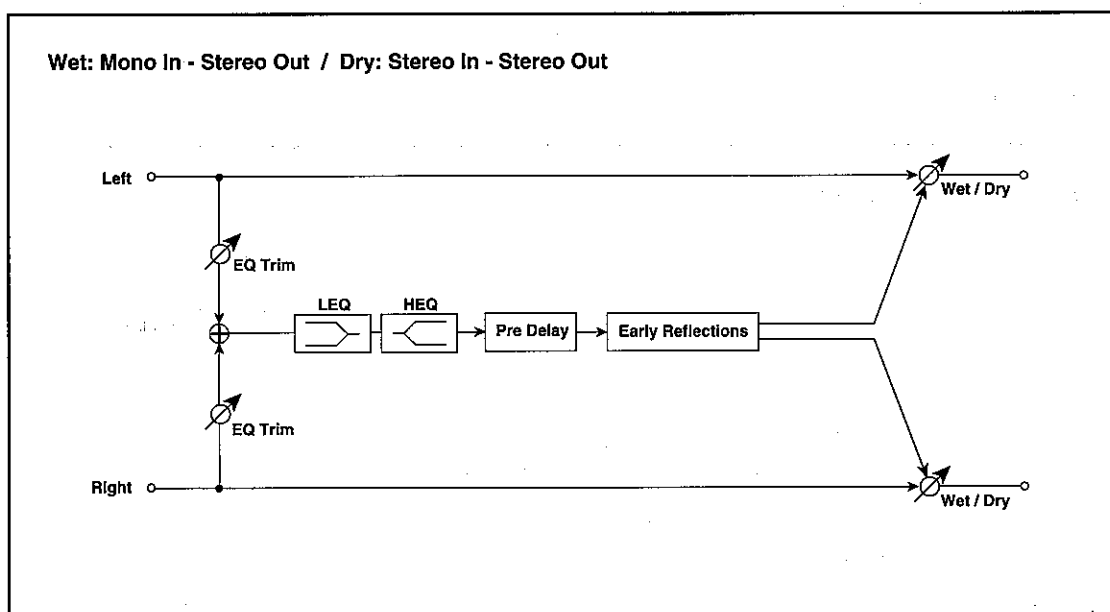
d: R Pan Spd[Hz]

f: Panning Spread

ディレイ音の定位が、左右にランダムに振れる幅を設定します。

45: Early Reflect (Early Reflections)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブの選択。 <small>P.42</small>
	ER Time[ms] (ER Time [msec])	10...800msec	初期反射音の長さ。
c	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	原音から最初の初期反射音までの時間。
	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーの入力レベル。
d	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。

size2

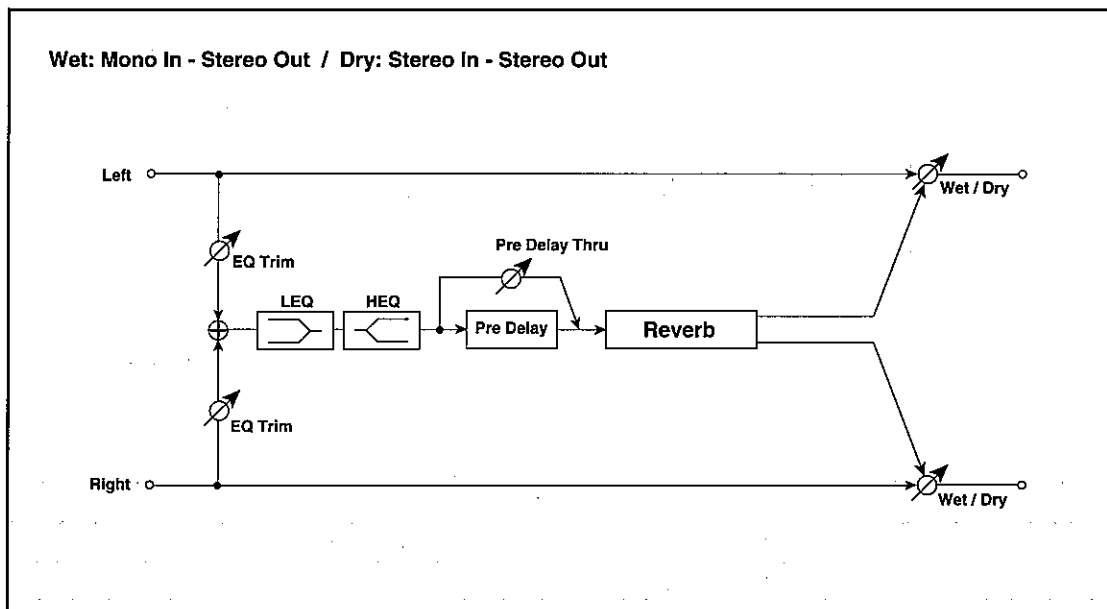
D-mod

46: Rev-Hall (Reverb-Hall)

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

47: Rev-SmothHall (Reverb-SmoothHall)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Reverb Time[s] (Reverb Time [sec])	0.1...10.0sec	残響時間の設定。
	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	ダイレクト音からのディレイ・タイム。 <small>☞ P.102</small>
	PreDly Thru[%] (Pre Delay Thru [%])	0...100%	ディレイしない音をミックスする割合。 <small>☞ P.102</small>
d	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン
e	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル

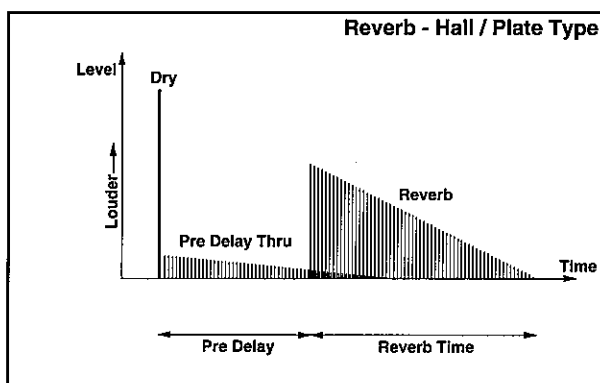
D-mod

c: Pre Delay[ms]

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

c: PreDly Thru[%]

PreDly 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。

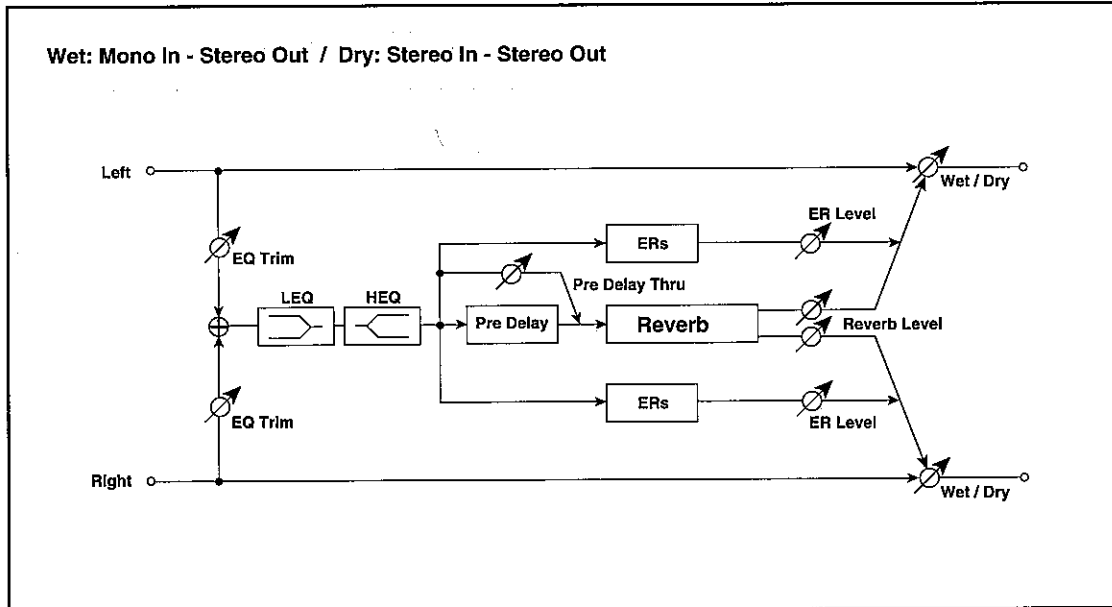


48: Rev-Room (Reverb-Room)

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

49: Reverb-BrightRoom (Reverb-BrightRoom)

明るい感じのルーム・タイプのリバーブです。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Reverb Time[s] (Reverb Time [sec])	0.1...3.0sec	残響時間の設定。
	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	ダイレクト音からのディレイ・タイム。 <small>☞ P.103</small>
	PreDly Thru[%] (Pre Delay Thru [%])	0...100%	ディレイしない音をミックスする割合。 <small>☞ P.103</small>
d	ER Level	0...100	初期反射音のレベルの設定。 <small>☞ P.103</small>
	Reverb Level	0...100	リバーブレベルの設定。 <small>☞ P.103</small>
e	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
f	EQ Trim	0...100	イコライザーの入カレベル。

D-mod

c: Pre Delay[ms]

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

c: PreDly Thru[%]

PreDly 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。

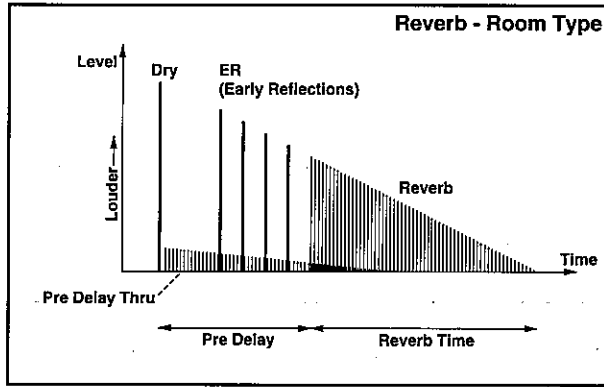
d: ER Level

初期反射音のレベルとリバーブレベルを設定します。

d: Reverb Level

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

size2

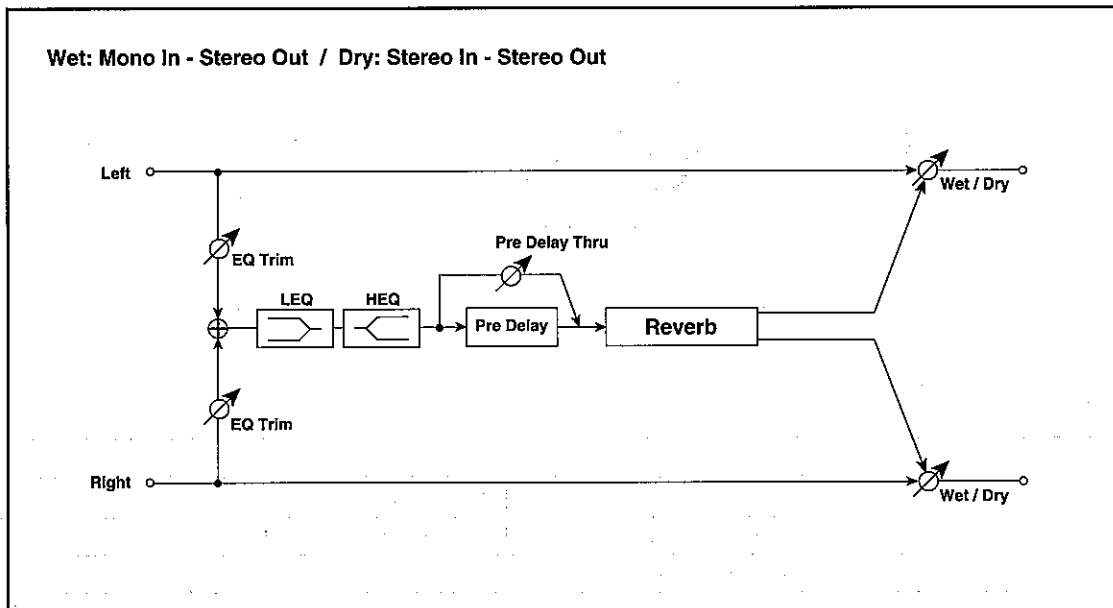


50: Rev-Wet Plate (Reverb-Wet Plate)

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

51: Rev-Dry Plate (Reverb-Dry Plate)

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



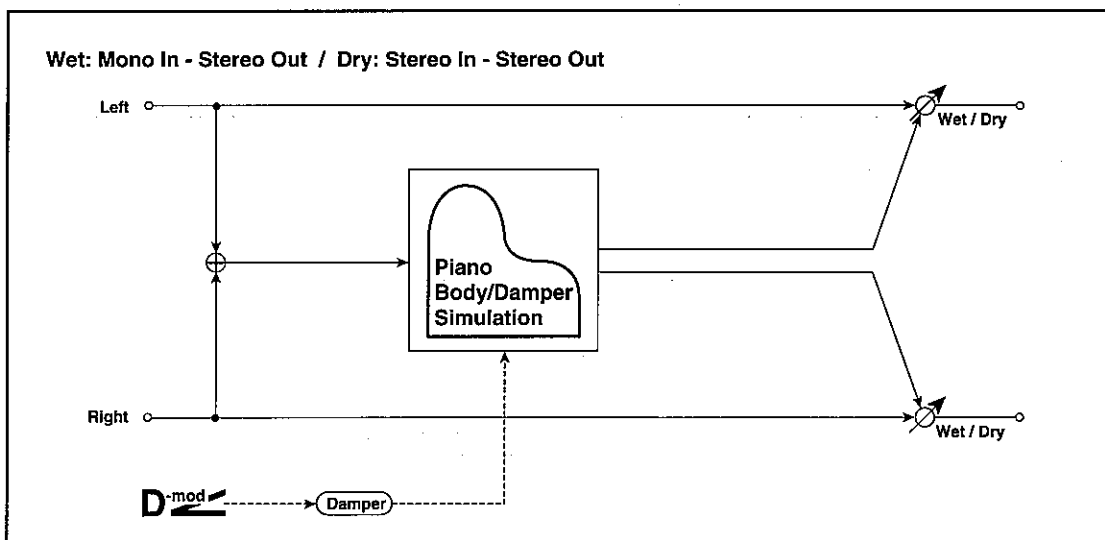
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Reverb Time[s] (Reverb Time [sec])	0.1...10.0sec	残響時間の設定。
	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	ダイレクト音からのディレイ・タイム。 <small>☞ P.102</small>
	PreDly Thru[%] (Pre Delay Thru [%])	0...100%	ディレイしない音をミックスする割合。 <small>☞ P.102</small>
d	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
e	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。

D-mod

size2

00: Piano Body (Piano Body/Damper)

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	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	SoundBoard Dep (Sound Board Depth)	0...100	ピアノのボディの共振の深さの設定。	P.106
c	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。	D-mod
	Src	None...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース。	
d	Tone	1...100	エフェクト音の音質の調整。	P.106
	Mid Shape	0...36	音質の中域の調整。	P.106
e	Tune	-50...+50	チューニングの微調整。	P.106

b: SoundBoard Dep ピアノのボディの共振の深さを設定します。

c: Damper Depth 接続したMIDIキーボード等で使用するダンパー・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。
c: Src 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SusPdl(サスティン・ペダル)を使用します。

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。

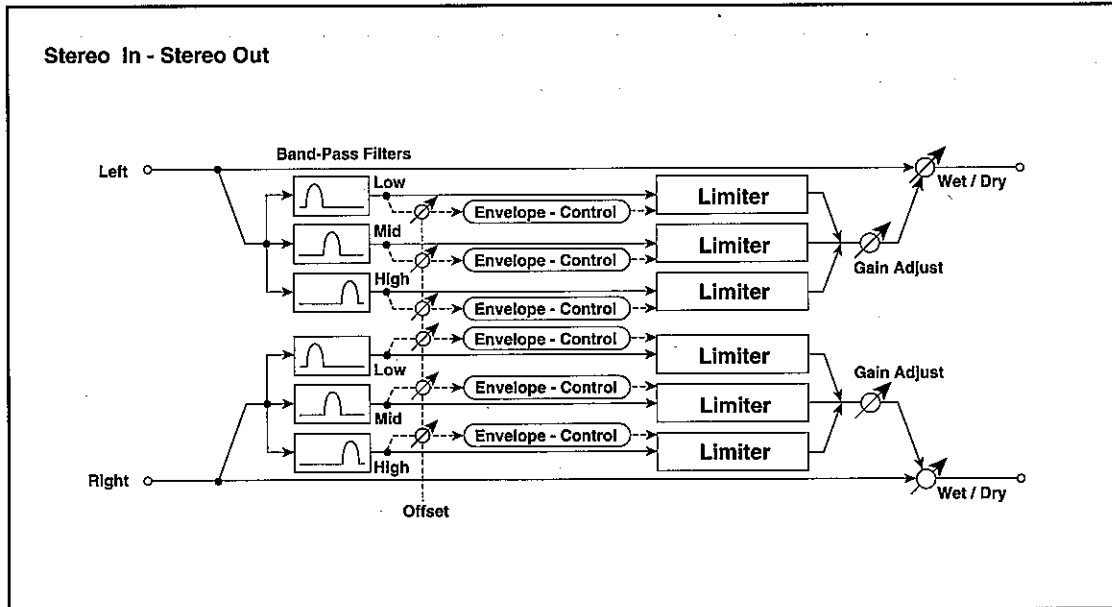
d: Tone エフェクト音の音質をコントロールします。

d: Mid Shape

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

01: St.MltBandLmt (St. Mlt.band Limiter)

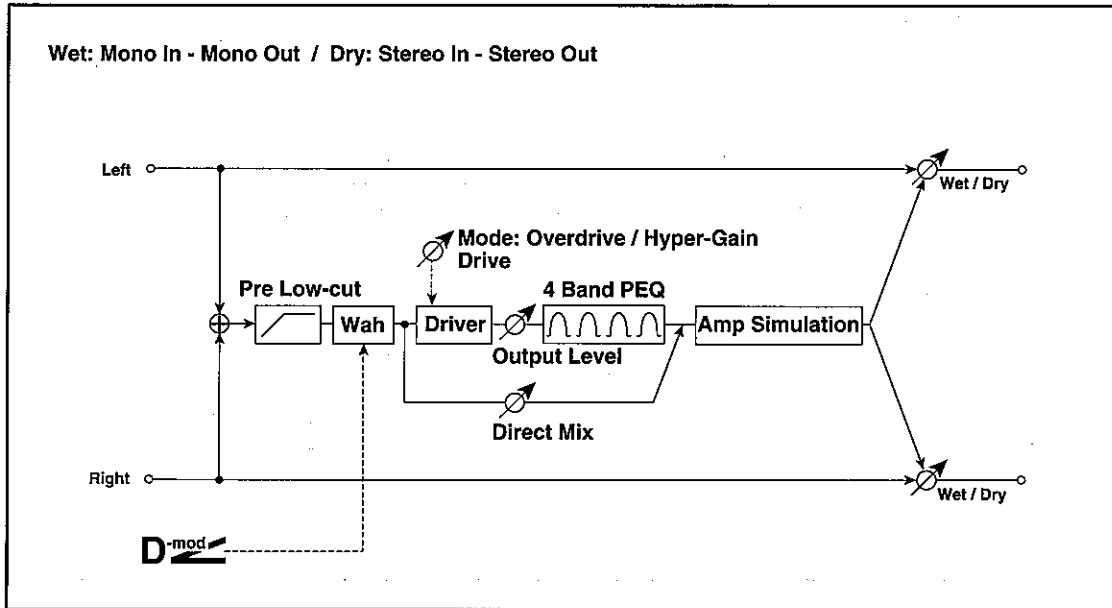
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod size4
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比の設定。	P.14
	Threshold[dB]	-40...0dB	圧縮のかかるレベルの設定。	P.14
c	Attack	1...100	アタック・タイムの設定。	P.15
	Release	1...100	リリース・タイムの設定。	P.15
d	Low Offset[dB]	-40...0dB	低域のトリガー信号のゲイン。	P.46
	Mid Offset[dB]	-40...0dB	中域のトリガー信号のゲイン。	P.46
e	High Offset[dB]	-40...0dB	高域のトリガー信号のゲイン。	P.46
	Gain Adjust[dB]	-16...+24dB	出力ゲインの設定。	P.14

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

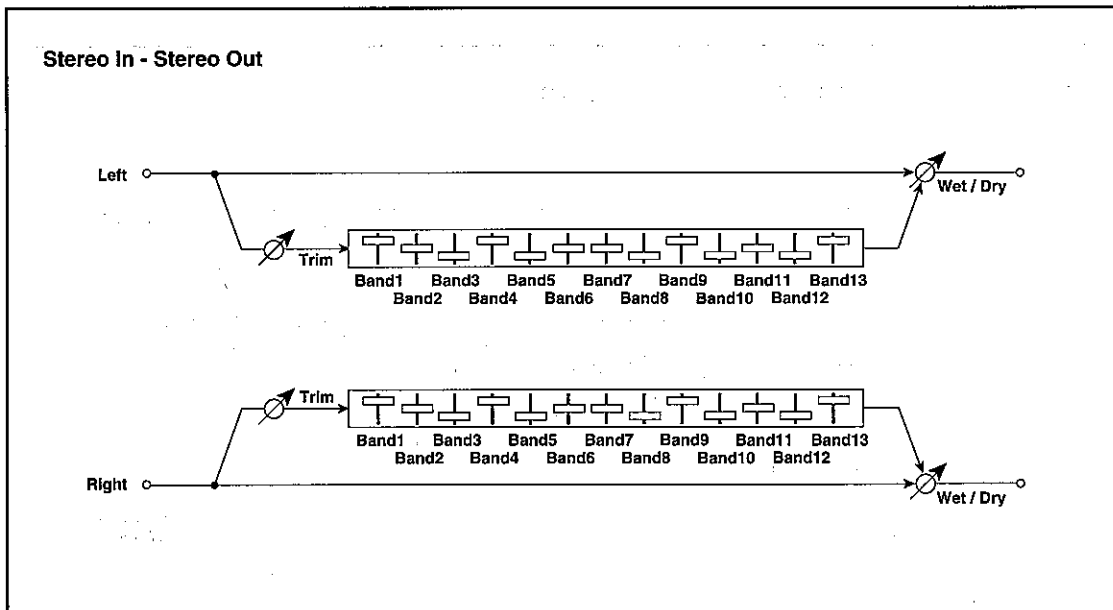
オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、4バンドのイコライザーとアンプ・シミュレータ付きです。size 1, 2よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Wah	Off, On	ワウのオン/オフの切り替え。	D-mod
	Src	None...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース。	
	Sweep Range (Wah Sweep Range)	-10...+10	ワウのレンジ設定。	
c	Mode (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。	P.17
	Drive	1...120	歪み具合の設定。	
d	Output Level	0...50	出力レベルの設定。	P.17
	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	Band1 Fc[Hz] (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	イコライザーバンド1の中心周波数。	P.17
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド1のゲイン。	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅。	
f	Band2 Fc[Hz] (Band2 Cutoff [Hz])	50...5.00kHz	バンド2の中心周波数。	P.17
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド2のゲイン。	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅。	
g	Band3 Fc[Hz] (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数。	P.17
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド3のゲイン。	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅。	
h	Band4 Fc[Hz] (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数。	P.17
	Gain[dB]	-18...+18dB	バンド4のゲイン。	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅。	
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 Sim (Speaker Simulation)	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオフ/オン。	

03: St.Graph.13EQ (St. Graphic 13EQ)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Type	A, B	各バンドの中心周波数の組み合わせの選択。 <small>P.52</small>
	Trim	0...100	入力レベルの設定。
c	B1[dB] (Band1 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド1のゲインの設定。
	B2[dB] (Band2 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド2のゲインの設定。
d	B3[dB] (Band3 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド3のゲインの設定。
	B4[dB] (Band4 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド4のゲインの設定。
e	B5[dB] (Band5 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド5のゲインの設定。
	B6[dB] (Band6 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド6のゲインの設定。
f	B7[dB] (Band7 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド7のゲインの設定。
	B8[dB] (Band8 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド8のゲインの設定。
g	B9[dB] (Band9 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド9のゲインの設定。
	B10[dB] (Band10 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド10のゲインの設定。
h	B11[dB] (Band11 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド11のゲインの設定。
	B12[dB] (Band12 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド12のゲインの設定。
i	B13[dB] (Band13 [dB])	-18.0...+18.0dB	バンド13のゲインの設定。

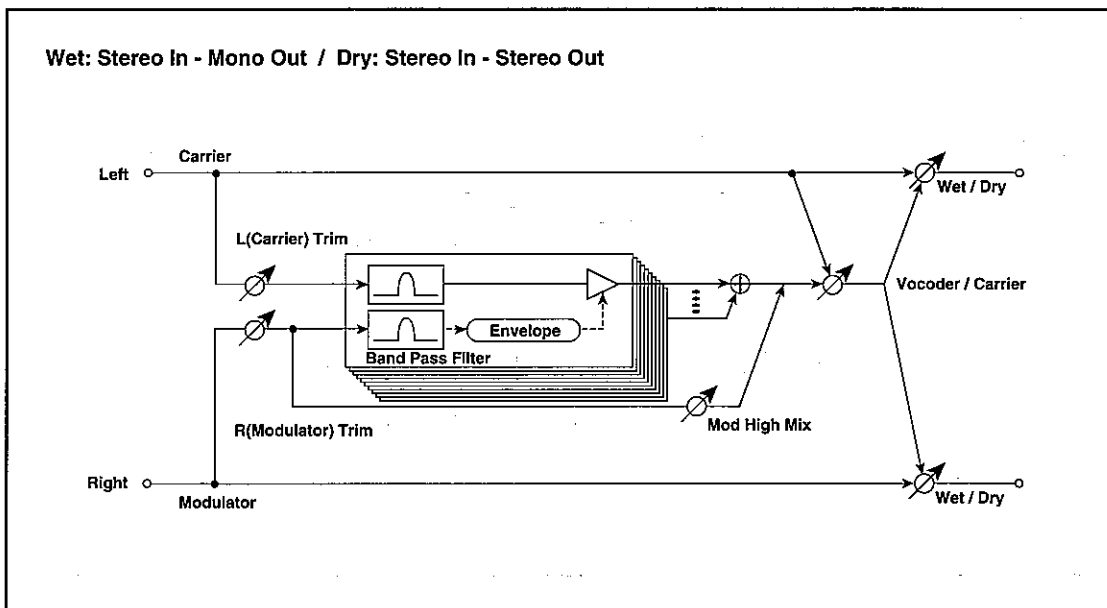
size4







D-mod

04: Vocoder

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

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。  P.110	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	L(Carrier) Trim (Lch (Carrier) Trim)	0...100	左チャンネル(キャリア)の入力レベル。	
	R(Modulator)Trim (Rch (Modulator) Trim)	0...100	右チャンネル(モジュレータ)の入力レベル。	
c	Vocoder/Carrier	0...100	ボコーダー出力と左チャンネル(キャリア)のバランス。  P.110	
	Src	None...Tempo	ボコーダー出力と左チャンネル(キャリア)のバランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	ボコーダー出力と左チャンネル(キャリア)のバランスのモジュレーション量。	
d	Mod High Mix	0...100	右チャンネル(モジュレータ)の高域成分の出力レベル。  P.110	

a:Wet/Dry

c:Vocoder/Carrier

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

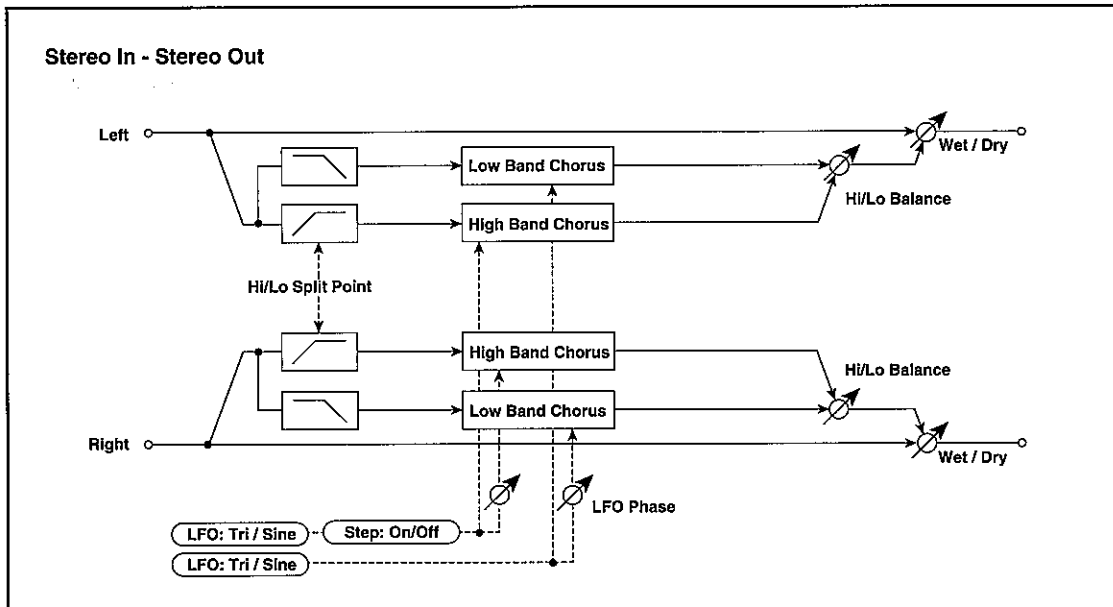
ボコーダーの効果の深さを変えたいときには、Wet/Dry=Wetに設定して、Vocoder/Carrierでバランスをとってください。

d:Mod High Mix

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

05: St.HarmnicCho (St. Harmonic Chorus)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Hi/LoSplitPoint (High/Low Split Point)	1...100	高域/低域を分割する周波数。 <small>☞ P.111</small>	D-mod
	Hi/Lo Balance (High/Low Balance)	Low, 1...99, High	高域/低域の出力バランスの設定。	
c	Hi Pre Dly[ms] (High)	0.0...50.0msec	高域のディレイ・タイム。	D-mod
	Lo Pre Dly[ms] (Pre Delay [msec]: Low)	0.0...50.0msec	低域のディレイ・タイム。	
d	High LFO[Hz] (High)	0.02...20.00Hz	高域のLFOのスピード。	D-mod
	Low LFO[Hz] (LFO Frequency [Hz]: Low)	0.02...20.00Hz	低域のLFOのスピード。	
e	High LFO Step (LFO Step Freq [Hz])	Off, On	高域のLFOを階段状にするかどうかを設定。 <small>☞ P.112</small>	D-mod
	Step Freq[Hz] (High)	0.05...50.00Hz	LFOが階段状に変化するスピード。	
f	LFO Freq D-mod	Low, High, Both	LFOのスピードのモジュレーション低域のみ/高域のみ/両方の切り替え。 <small>☞ P.112</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOのスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00(-80.00)...+20.00Hz(+80.00)	LFOのスピードのモジュレーション量。	
g	High Depth (High)	0...100	高域のLFO変調の深さ。	D-mod
	Low Depth (Depth: Low)	0...100	低域のLFO変調の深さ。	
h	Depth D-mod	Low, High, Both	LFO変調の深さのモジュレーション低域のみ/高域のみ/両方の切り替え。 <small>☞ P.112</small>	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
i	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	D-mod
j	HiLFOphas[deg] (High)	-180...+180	高域の左右のLFOの位相差。 <small>☞ P.59</small>	
	LoLFOphas[deg] (LFO Phase [degree]: Low)	-180...+180	低域の左右のLFOの位相差。	

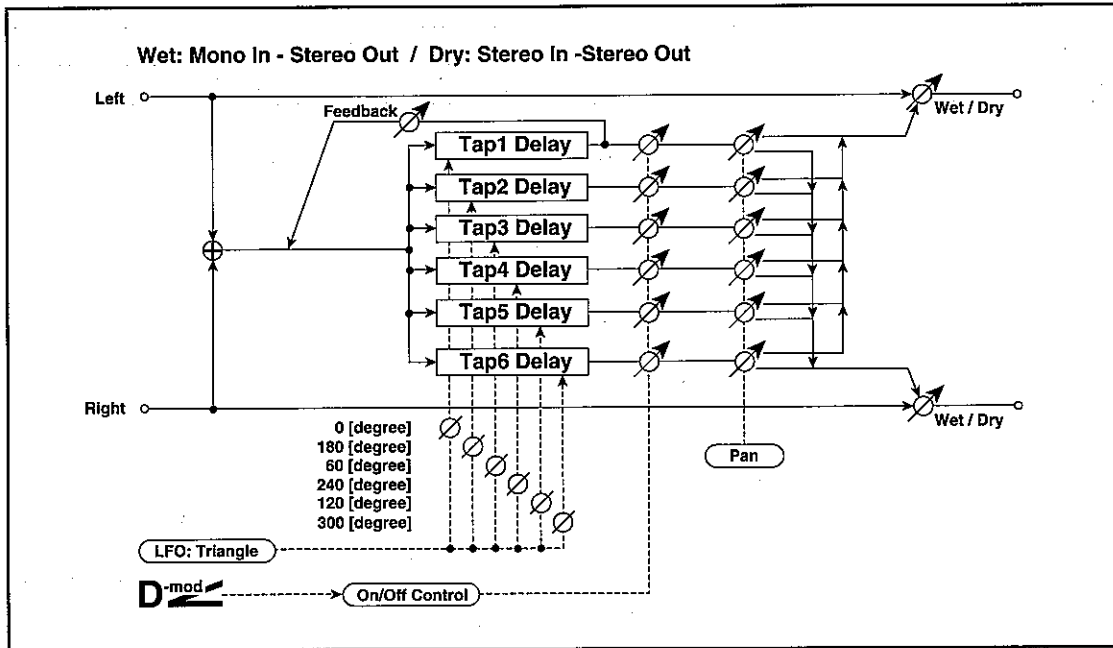
b: Hi/LoSplitPoint

高域/低域を分割する周波数を設定します。分けられた信号はそれぞれのコーラスブロックへ入力されます。

- e: High LFO Step**
e: Step Freq[Hz] 高域のLFOを階段状にするかどうかを設定します。e: Step Freqを変えることで階段の幅をコントロールできます。
- f: LFO Freq D-mod** LFOのスピードのダイナミック・モジュレーションを低域のみにかけるか、高域のみか、両方にかけるかを切り替えます。e: High LFO Stepがオンのときは、高域のLFOは階段状になり、ダイナミック・モジュレーションもこのLFOのスピード(階段の幅)にかかります。
- h: Depth D-mod** LFO変調の深さのダイナミック・モジュレーションを低域のみにかけるか、高域のみか、両方にかけるかを切り替えます。

06: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Dly)

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。



size4

a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップ出力レベル、フィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。 P.114	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。 P.114	
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...13.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Pan (Panning Preset)	1, 2, 3, 4	各タップのステレオ定位パターンの選択。 P.114	
c	Tap1(000) [ms] (Tap1(000) [msec])	0...570msec	タップ1 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム。	D-mod
	Dep (Depth)	0...30	タップ1のコーラスの深さ。	
	Status	On (Always On), Off (Always Off), On->Of (On->Off(dm)), Of->On (Of->On(dm))	タップ1の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.114	
d	Tap2(180) [ms] (Tap2(180) [msec])	0...570msec	タップ2 (LFO位相=180度)のディレイ・タイム。	D-mod
	Dep (Depth)	0...30	タップ2のコーラスの深さ。	
	Status	On (Always On), Off (Always Off), On->Of (On->Off(dm)), Of->On (Of->On(dm))	タップ2の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.114	
e	Tap3(060) [ms] (Tap3(060) [msec])	0...570msec	タップ3 (LFO位相=60度)のディレイ・タイム。	D-mod
	Dep (Depth)	0...30	タップ3のコーラスの深さ。	
	Status	On (Always On), Off (Always Off), On->Of (On->Off(dm)), Of->On (Of->On(dm))	タップ3の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.114	
f	Tap4(240) [ms] (Tap4(240) [msec])	0...570msec	タップ4 (LFO位相=240度)のディレイ・タイム。	D-mod
	Dep (Depth)	0...30	タップ4のコーラスの深さ。	
	Status	On (Always On), Off (Always Off), On->Of (On->Off(dm)), Of->On (Of->On(dm))	タップ4の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.114	
g	Tap5(120) [ms] (Tap5(120) [msec])	0...570msec	タップ5 (LFO位相=120度)のディレイ・タイム。	D-mod
	Dep (Depth)	0...30	タップ5のコーラスの深さ。	
	Status	On (Always On), Off (Always Off), On->Of (On->Off(dm)), Of->On (Of->On(dm))	タップ5の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.114	

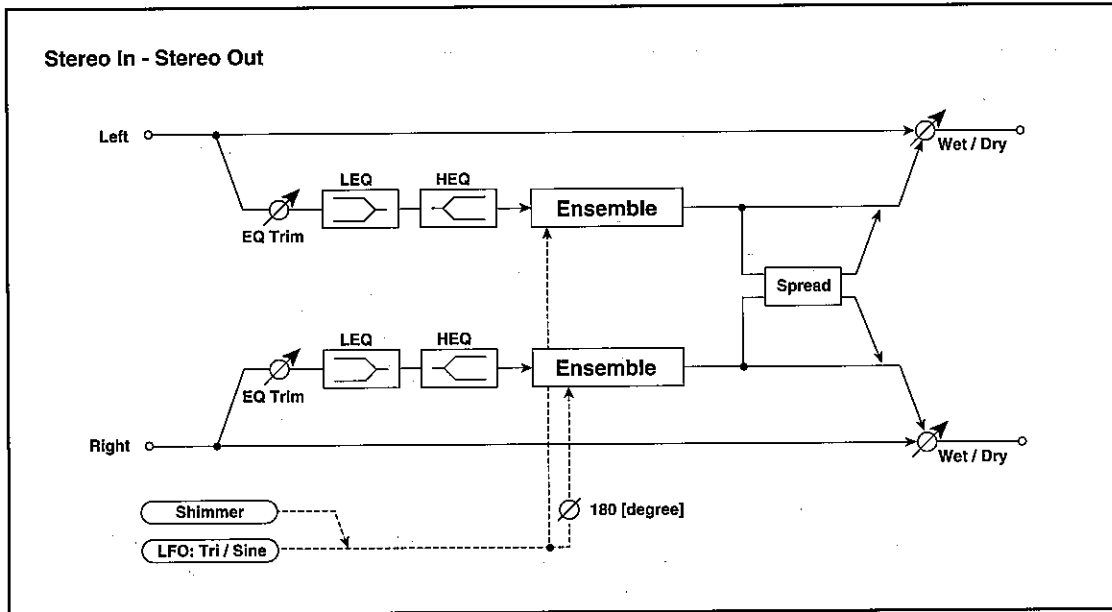
h	Tap6(300) [ms] (Tap6(300) [msec])	0...570msec	タップ6(LFO位相=300度)のディレイ・タイム。
	Dep (Depth)	0...30	タップ6のコラスの深さ。
	Status	On (Always On), Off (Always Off), On->Of (On->Off(dm)), Of->On (Off->On(dm))	タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え。 P.114
i	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量。
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量。 P.114



- a: Src** タップの出力レベル、フィードバック量、エフェクト・バランスは、すべてここで選択したモジュレーション・ソースによって同時にコントロールされます。
- a: Amt**
- i: Amt**
-
- b: Pan** 各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。
-
- c: Status** 各タップの出力を設定します。
- d: Status** Onのときは常に出力オン(モジュレーションなし)。
- e: Status** Offのときは常に出力オフ(モジュレーションなし)。
- f: Status** On->Ofのときはモジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。
- g: Status** Of->Onのときはモジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。
- h: Status** これらの組み合わせにより、4相コラスから2タップディレイへと、演奏中にモジュレーション・ソースによって徐々にクロスフェードさせるような設定も可能になります。

07: St.Ensemble (Stereo Ensemble)

左右それぞれに3個ずつのコラス・ブロックを持つステレオ・アンサンブルです。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Speed	1...100	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量。 <small>☞ P.28</small>	
	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	
e	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。	
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞ P.59</small>	

size4

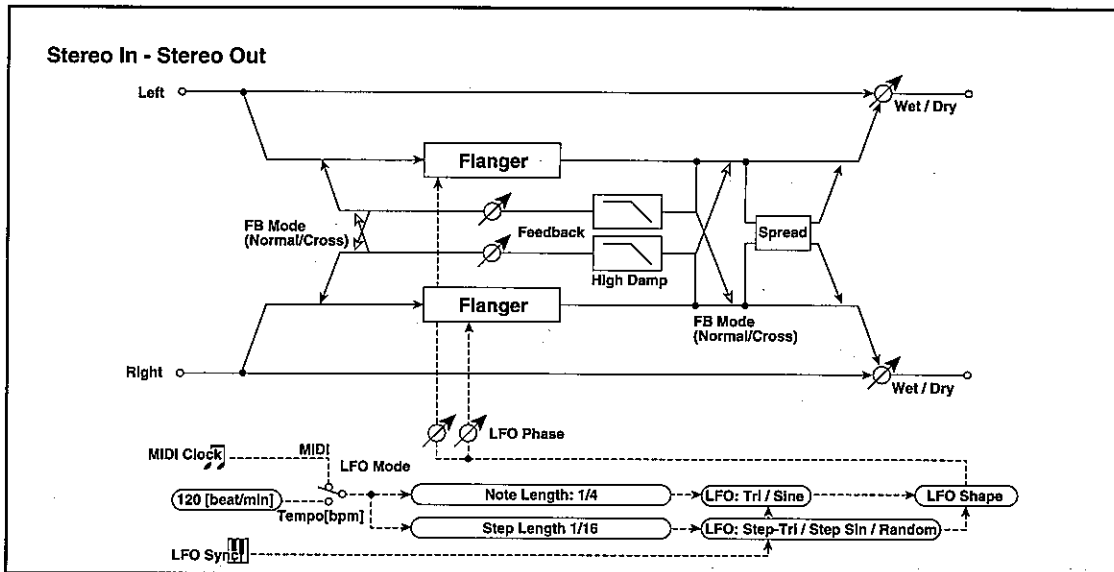
D-mod

D-mod

D-mod

08: St.Tmpo Flang (St. Tempo Flanger)

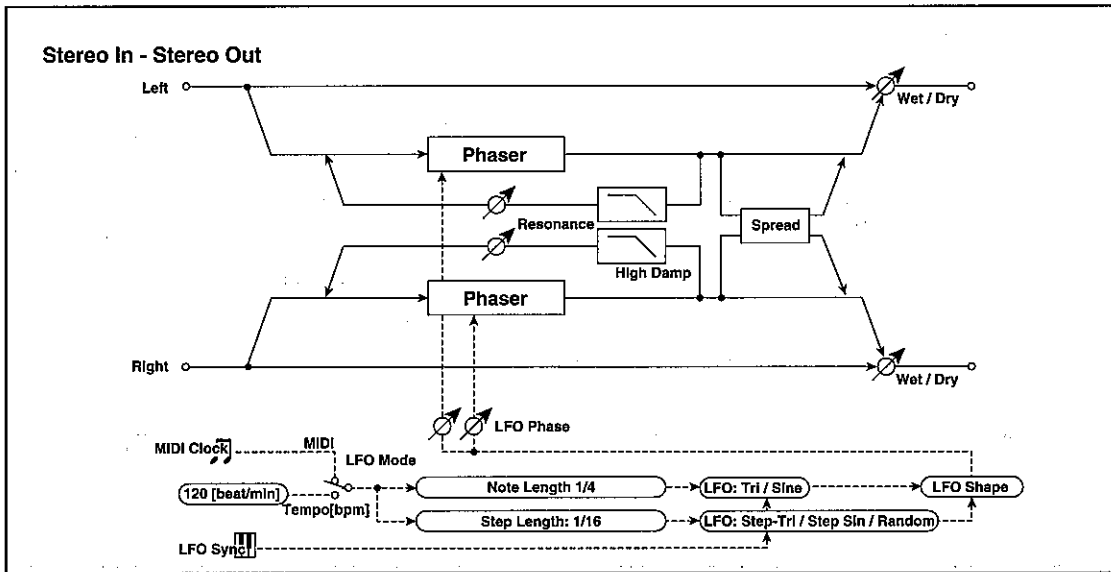
ステレオ・タイプのテンポ・フランジャーで、LFOにはランダム/ステップ波形も使用でき、ランダム/ステップのスピードをテンポに同期させることもできます。またノート・オンなどにLFOをシンクさせることができるので、決まったタイミングでのフランジングが得られます。



a	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	☞ P.22,29	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。		
b	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。		
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。		D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。		
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量。	☞ P.29	
	High Damp[%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。	☞ P.29	
e	LFO Mode	Tempo[bpm] (Manual), MIDI (D-mod)	テンポ指定/MIDI Clock同期の切り替え。	☞ P.30	
	Tempo[bpm] (Tempo [beat/min])	30...250 beat/min	LFO Mode=Tempo[bpm]時のテンポ設定。	☞ P.30	
f	Note Length (Length)	1...16 / 1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Note Length ×全音符。	☞ P.30	
g	Step Length (Step)	1...16 / 1...32	LFOステップ周期の設定。LFOステップ周期=Step Length ×全音符。		
h	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオフ/オン。	☞ P.97	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース。		
i	LFO Wavform (LFO Waveform)	Tri (Triangle), Sine, StepTri (Step-Tri), StepSin (Step-Sin), Random	LFO波形の選択。	☞ P.64	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。	☞ P.29	
j	L LFOphas[deg] (LFO Lch Phase [deg])	-180...+180	左のLFOリセット時の位相。	☞ P.97	
	R LFOphas[deg] (Rch Phase [deg])	-180...+180	右のLFOリセット時の位相。		
k	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。	☞ P.63	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	☞ P.59	

09: St.TmpoPhaser (St. Tempo Phaser)

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



a	Wet/Dry	—Wet...—1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。 P.32	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	—100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Manual	0...100	効果のかかる中心周波数の設定。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	—100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	Resonance	—100...+100	レゾナンス量の設定。 P.32	
	High Damp[%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 P.32	
e	LFO Mode	Tempo[bpm] (Manual), MIDI (D-mod)	テンポ指定/MIDI Clock同期の切り替え。 P.30	
	Tempo[bpm] (Tempo [beat/min])	30...250 beat/min	LFO Mode=Tempo[bpm]時のテンポ設定。 P.30	
f	Note Length (Length)	1...16 / 1...16	LFO周期の設定。LFO周期=Note Length × 全音符。 P.30	
g	Step Length (Step)	1...16 / 1...32	LFOステップ周期の設定。LFOステップ周期=Step Length × 全音符。	
h	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオフ/オン。 P.97	
	Src	None...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース。	
i	LFO Wavform (LFO Waveform)	Tri (Triangle), Sine, StepTri (Step-Tri), StepSin (Step-Sin), Random	LFO波形の選択。 P.64	
	LFO Shape	—100...+100	LFO波形を変形させる割合。 P.29	
j	L LFOphas[deg] (LFO Lch Phase [deg])	—180...+180	左のLFOリセット時の位相。 P.97	
	R LFOphas[deg] (Rch Phase [deg])	—180...+180	右のLFOリセット時の位相。	
k	Spread	—100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.59	

size4

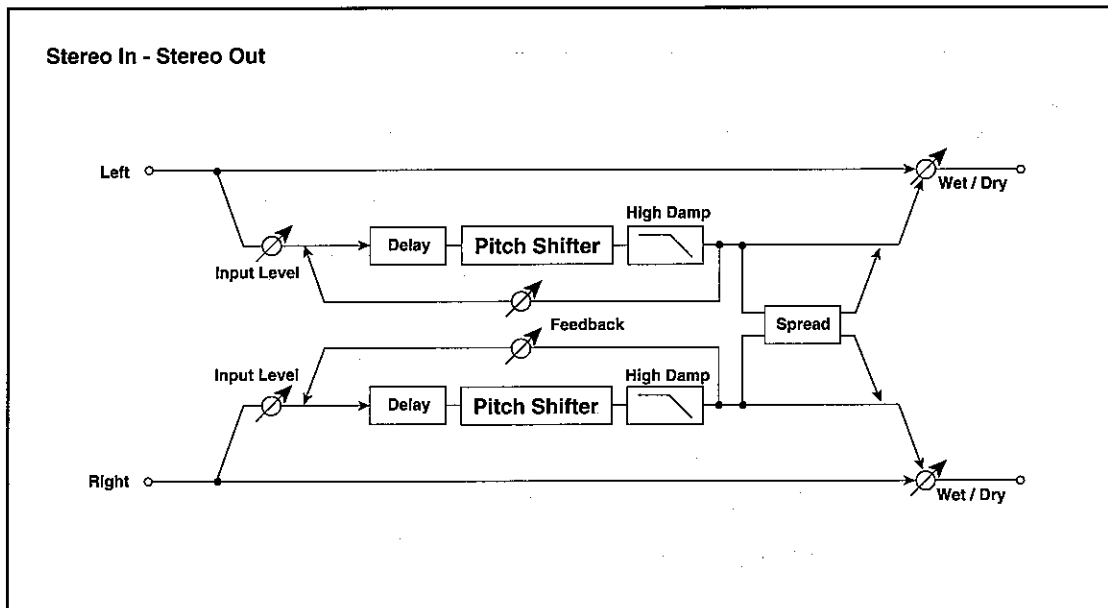
D-mod

D-mod

D-mod

10: St.PitchShift (St. 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。



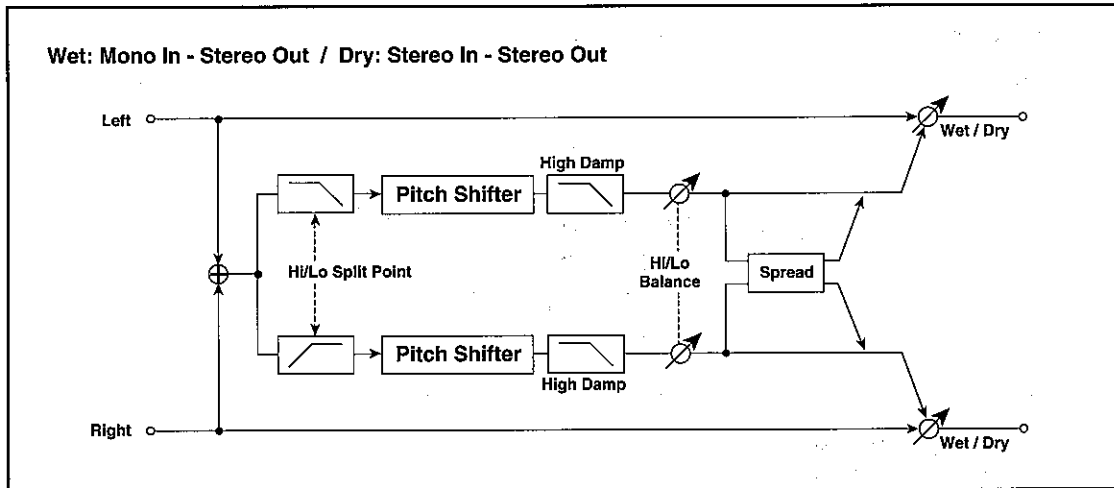
a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え。	P.86
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転。	
c	Pitch[1/2tone] (Pitch Shift [1/2tone])	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量。	
d	Fine[cent]	-100...+100cent	セント単位でのピッチシフト量の設定。	D-mod
	Amt	-100...+100cent	ピッチシフト量のモジュレーション量。	
e	L Dly Time[ms] (Lch Delay [msec])	0...1000msec	左チャンネルのデレイタイムの設定。	P.86
	R Dly Time[ms] (Rch Delay [msec])	0...1000msec	右チャンネルのデレイ・タイムの設定。	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。	P.86
	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	
g	Input Level	0...100	エフェクトへの入力レベルを設定します。	D-mod
	Src	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソースの選択。	
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
h	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	P.59

b: L/R Pitch

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

11: 2Band P.Shift (2Band Pitch Shifter)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え。 P.86	D-mod
	Hi/LoSplitPoint (High/Low Split Point)	1...100	高域/低域を分割する周波数。	
c	Hi/Lo Blance (High/Low Balance)	Low, 1:99...99:1, High	高域と低域の出力バランス。	D-mod
	HiPch[1/2tone] (High Pitch [1/2tone])	-24...+24	高域側の半音単位でのピッチシフト量の設定。 P.86	
	Src	None...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース。	
d	Amt	-24...+24	高域側のピッチシフト量のモジュレーション量。	D-mod
	LoPch[1/2tone] (Low Pitch [1/2tone])	-24...+24	低域側の半音単位でのピッチシフト量の設定。 P.86	
e	Amt	-24...+24	低域側のピッチシフト量のモジュレーション量。	D-mod
	Hi Fine[cent] (High Fine [cent])	-100...+100cent	高域側のセント単位でのピッチシフト量の設定。 P.86	
f	Amt	-100...+100cent	高域側のピッチシフト量のモジュレーション量。	D-mod
	Lo Fine[cent] (Low Fine [cent])	-100...+100cent	低域側のセント単位でのピッチシフト量の設定。 P.86	
g	Amt	-100...+100cent	低域側のピッチシフト量のモジュレーション量。	D-mod
	Hi High Damp[%] (High High Damp [%])	0...100%	高域側の高域減衰量。	
h	Lo High Damp[%] (Low High Damp [%])	0...100%	低域側の高域減衰量。	D-mod
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.119	

i: Spread

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

size4

D-mod

D-mod

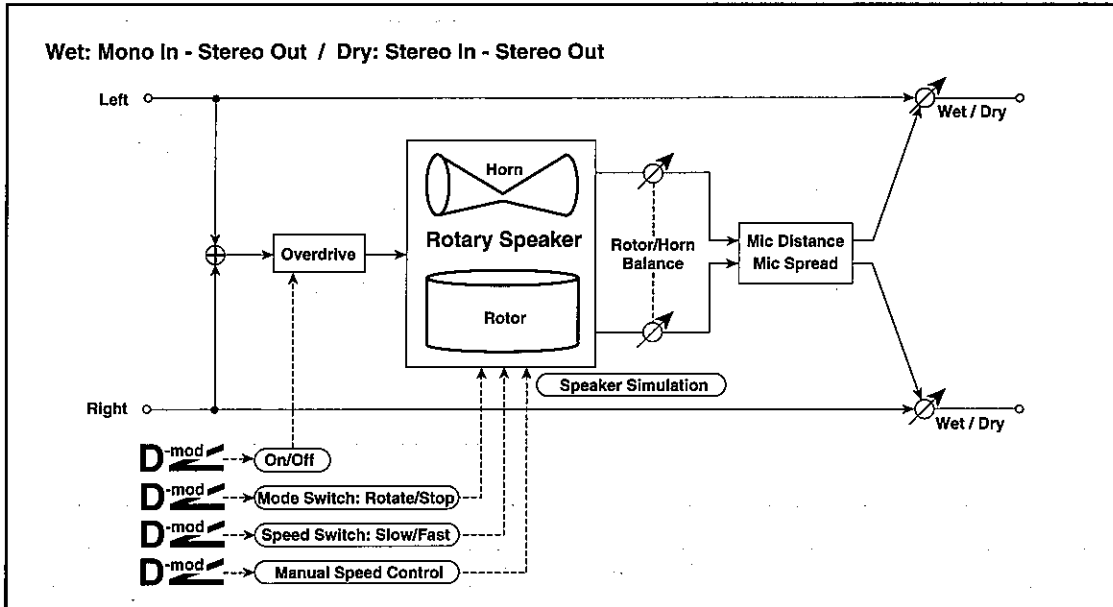
D-mod

D-mod

D-mod

12: RotarySP OD (Rotary Speaker OD)

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



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None... Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え。	D-mod
	Src	None... Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Moment (Momentary), Toggle	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 P.39	
c	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え。	D-mod
	Src	None... Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Moment (Momentary), Toggle	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 P.88	
d	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オフ/オンの切り替え。	D-mod
	Src	None... Tempo	オーバードライブ・オフ/オンを切り替えるモジュレーション・ソース。	
	Sw	Moment (Momentary), Toggle	オーバードライブ・オフ/オンを切り替えるモジュレーション・ソースの、スイッチングモード選択。 P.121	
e	Manu.Spd Src (ManualSpeedControl)	None...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース。 P.89	D-mod
	Rotor/Horn Bal (Rotor/Horn Balance)	Rotor, 1...99, Horn	低音側ローターと高音側ホーンの音量バランスの設定。	
f	Rotor Accel (Rotor Acceleration)	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ。 P.39	D-mod
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調整。1.00で標準。Stopでは停止。	
g	Horn Accel (Horn Acceleration)	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ。 P.39	D-mod
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調整。1.00で標準。Stopでは停止。	
h	Mic Distance	0...50	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離。 P.89	D-mod
	Mic Spread	0...50	左右のマイクロフォンの角度。	
i	Overdrive Gain	0...50	歪み具合の設定。	D-mod
	Overdrive Level	0...50	オーバードライブの出カレベル。	
j	Overdrive Tone	0...15	オーバードライブの音質。	D-mod
	Speaker Sim (Speaker Simulator)	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オフ/オンの切り替え。	

d: Sw

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

Sw=Momentのときは、接続したMIDIキーボード等で使用するペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

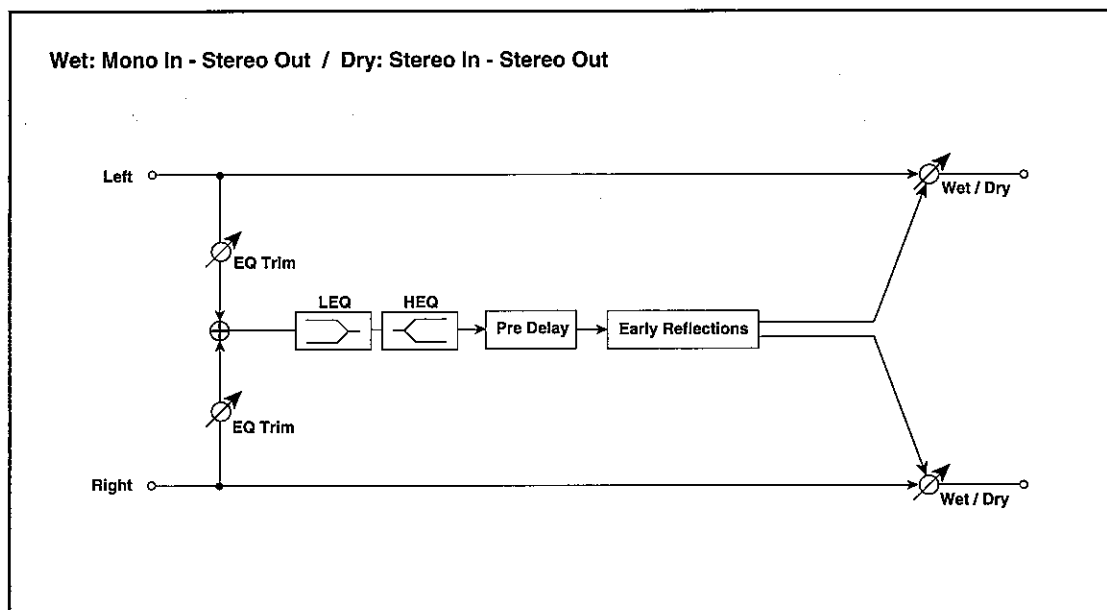
MIDI モジュレーション・ソースの値が64以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

一方、Sw=Toggleのときは、接続したMIDIキーボード等で使用するペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオフ/オンが切り替わります。

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

13: Early Reflect (Early Reflections)

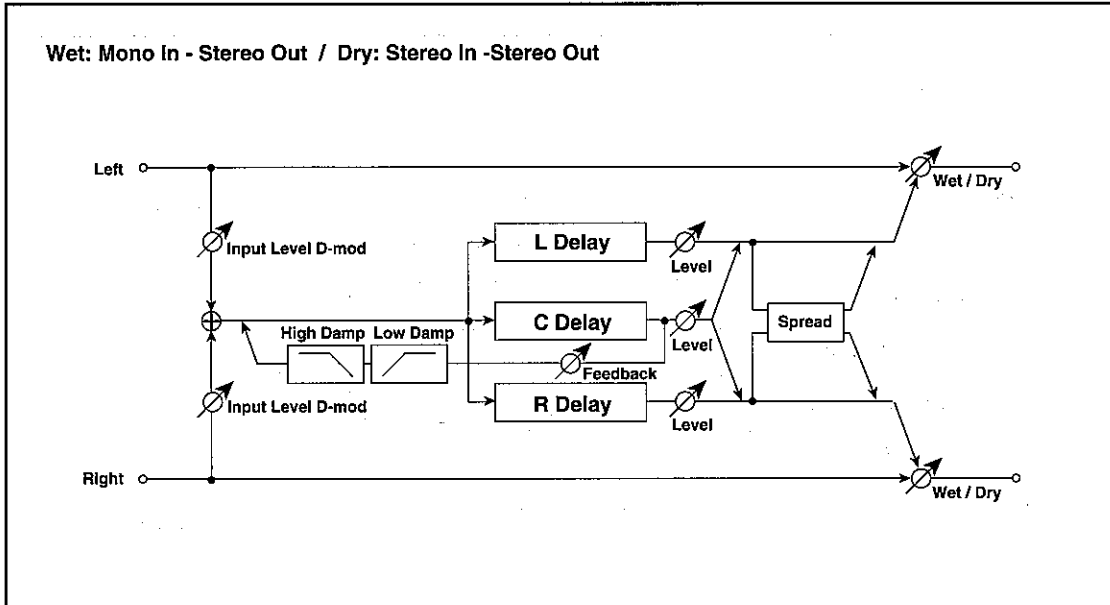
ステレオ・タイプのアーリー・リフレクションです。サイズ2のものと比較して反射音の数がさらに倍になっているので、非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。
b	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブの選択。 <small>P.42</small>
	ER Time[ms] (ER Time [msec])	10...1600msec	初期反射音の長さ。
c	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	原音から最初の初期反射音までの時間。
	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーの入力レベル。
d	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン。

14: LCR LongDelay (L/C/R Long Delay)

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

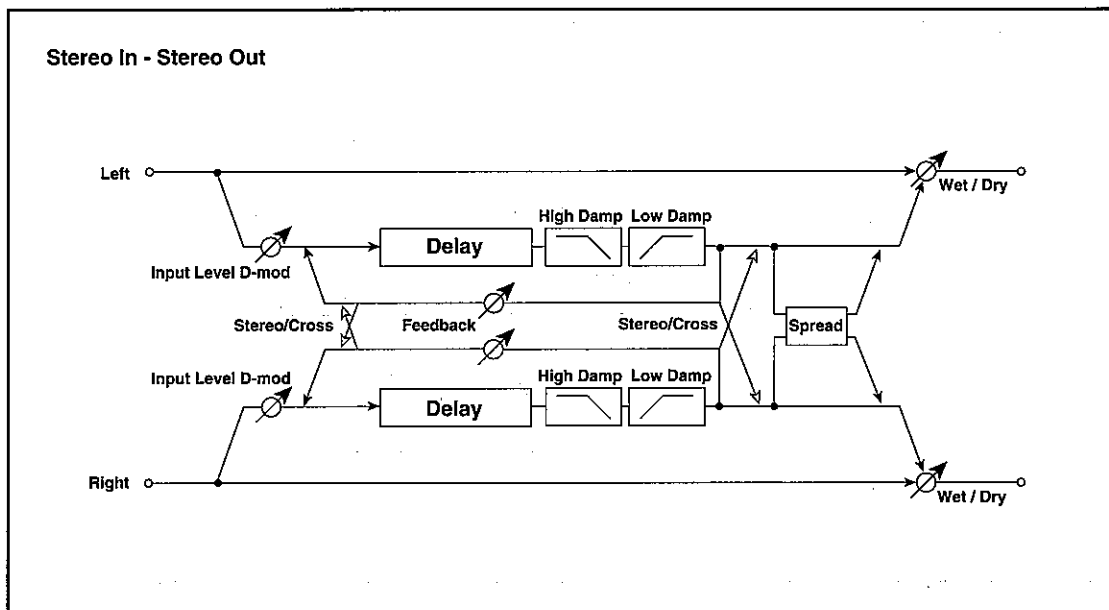


size4

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

15: St.Long Delay (Stereo Long Delay)

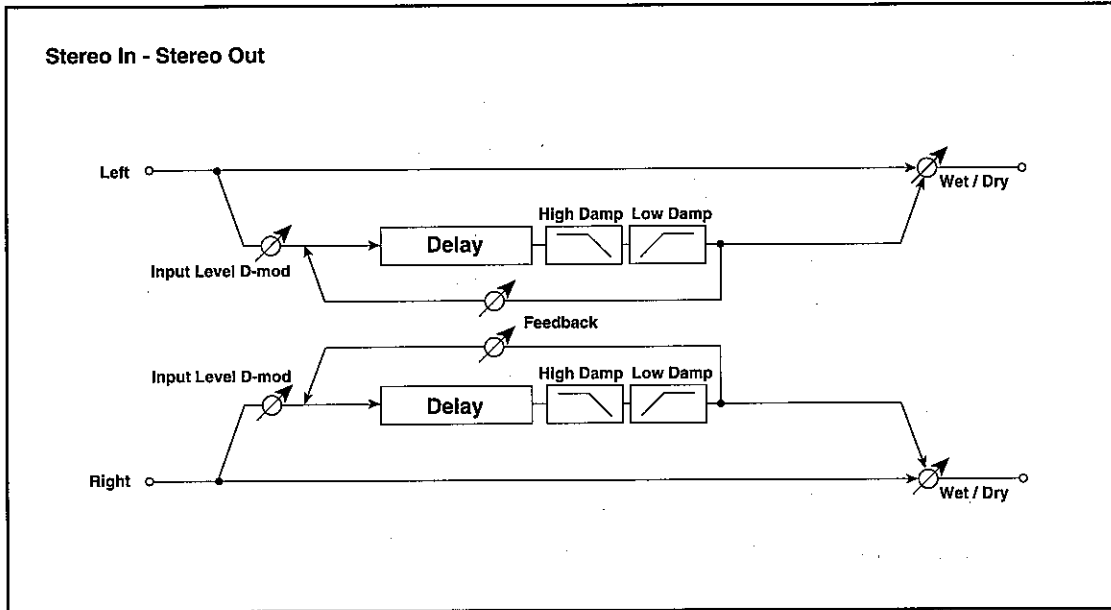
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長1360msecまで設定できます。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	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。	
c	L Time[ms] (L Delay Time [msec])	0.0...1360.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。	D-mod
	R Time[ms] (R Delay Time [msec])	0.0...1360.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。	
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。	
e	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。	P.40
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。	
f	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
g	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量。	

16: Dual Long Dly (Dual Long Delay)

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

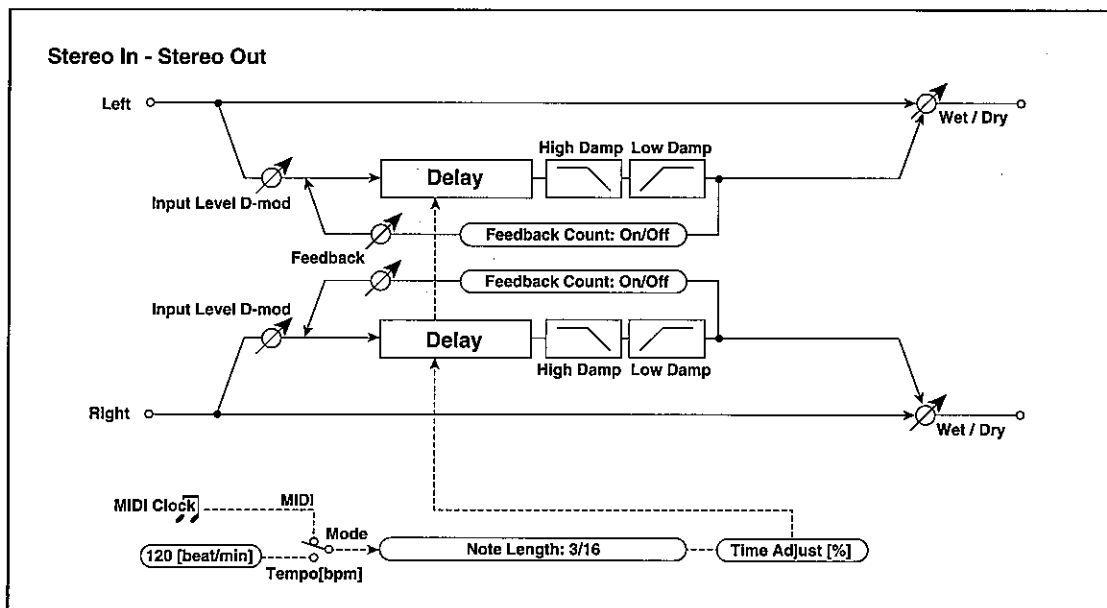


size4

a	L Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	左チャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	左右のエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	左チャンネルのエフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	R Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	右チャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Amt	-100...+100	右チャンネルのエフェクト・バランスのモジュレーション量。	
c	L Time[ms] (L Delay Time [msec])	0.0...1360.0msec	左チャンネルのディレイ・タイムの設定。	
	R Time[ms] (R Delay Time [msec])	0.0...1360.0msec	右チャンネルのディレイ・タイムの設定。	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量。	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量。	
e	L High Damp[%]	0...100%	左チャンネルの高域の減衰量。	P.40
	R High Damp[%]	0...100%	右チャンネルの高域の減衰量。	
f	L Low Damp[%]	0...100%	左チャンネルの低域の減衰量。	P.40
	R Low Damp[%]	0...100%	右チャンネルの低域の減衰量。	
g	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	左右の入カレベルのモジュレーション・ソース。	D-mod
	AmtL	-100...+100	左チャンネルの入カレベルのモジュレーション量。	
	AmtR	-100...+100	右チャンネルの入カレベルのモジュレーション量。	

17: St.TempoDelay (St. Tempo Delay)

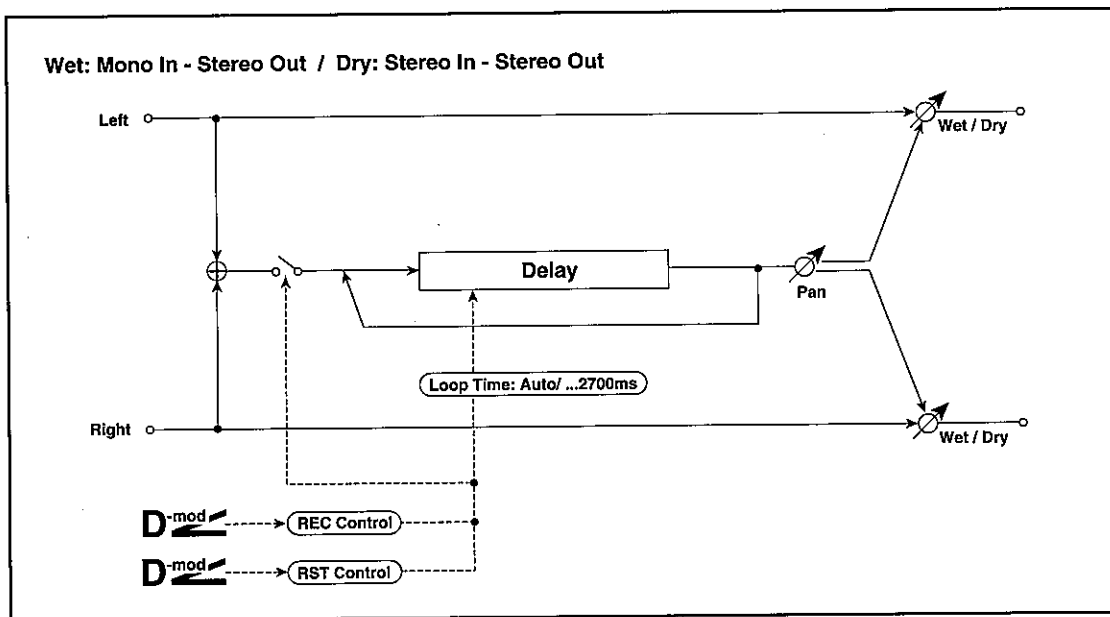
ステレオ・タイプのテンポ・ディレイです。



a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。	
b	Mode	Tempo[bpm] (Manual), MIDI (D-mod)	テンポ指定/MIDI Clock同期の切り替え。 <small>P.94</small>	D-mod
	Tempo[bpm] (Tempo [beat/min])	30...250 beat/min	LFO Mode=Tempo[bpm]時のテンポ設定。 <small>P.94</small>	
c	Note Length (Length)	1...96 / 1...96	ディレイ・タイムの設定。ディレイ・タイム=Note Length×全音符。 <small>P.95</small>	
d	Time Adj.[%] (Time Adjust [%])	-10.00...+10.00%	ディレイ・タイムの微調整。	D-mod
	Delay 1362ms	OVER!!	ディレイ・タイム上限/エラー表示。 <small>P.95</small>	
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量。	
f	Feedback Count	Off, On	フィードバック回数カウントしない/する、の切り替え。 <small>P.95</small>	D-mod
	Count[times]	0...96	フィードバック回数。 <small>P.95</small>	
g	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。 <small>P.40</small>	D-mod
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。 <small>P.40</small>	
h	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。 <small>P.40</small>	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	

18: Hold Delay

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



size4

a	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定。	D-mod	
	Src	None...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量。		
b	Loop Time[ms] (Loop Time [msec])	Auto, 1...2700msec	ループ時間の自動設定モード/ループ時間設定。	☞P.127	
c	REC Ctrl Src (REC Control Src)	None...Tempo	録音用コントロール・ソースの選択。	☞P.127	D-mod
	RST Ctrl Src (RST Control Src)	None...Tempo	リセット用コントロール・ソースの選択。	☞P.128	
d	Manual REC (Manual REC Control)	REC Off, REC On	録音スイッチ。	☞P.127	D-mod
	Manual RST (Manual RST Control)	Off, RESET	リセット・スイッチ。	☞P.128	
e	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位の設定。	D-mod	
	Src	None...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース。		
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量。		

b: Loop Time[ms]

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

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

c: REC Ctrl Src

d: Manual REC

REC Ctrl 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をREC Onにすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

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

c: RST Ctrl Src
d: Manual RST

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

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

ホールドの手順(Loop Time=Autoの場合)

- ① b: Loop Time[ms] = Auto
c: REC Ctrl Src = JS+Y#1
c: RST Ctrl Src = JS-Y#2
d: Manual REC = REC Off
d: Manual RST = RESET

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 d: Manual RST=Off

に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。

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

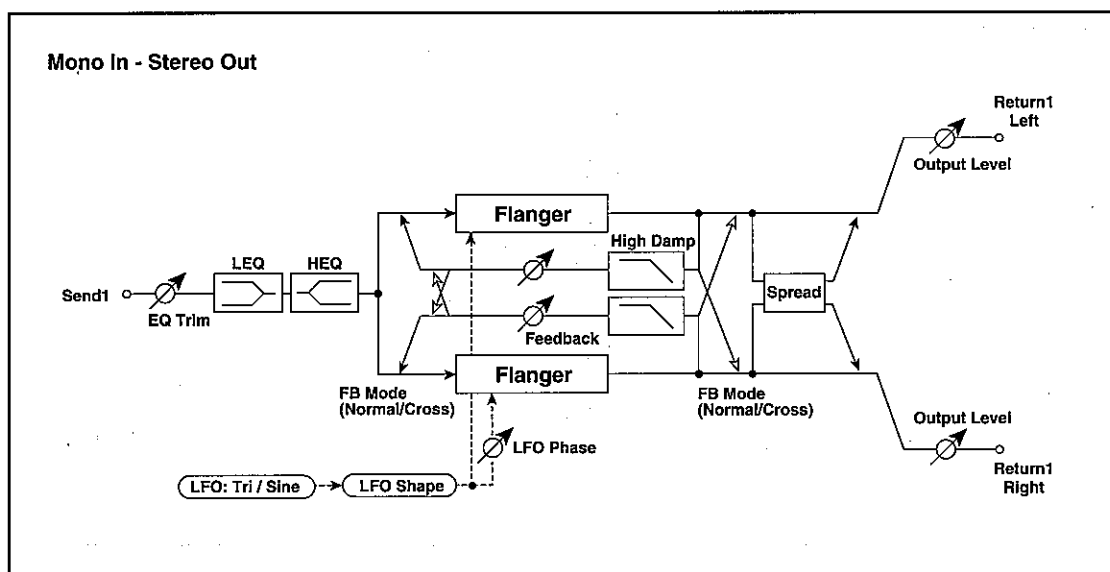
ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また2700msecを超えると、ループ・タイムは自動的に2700msecに設定されます。

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

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

00: Flanger

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



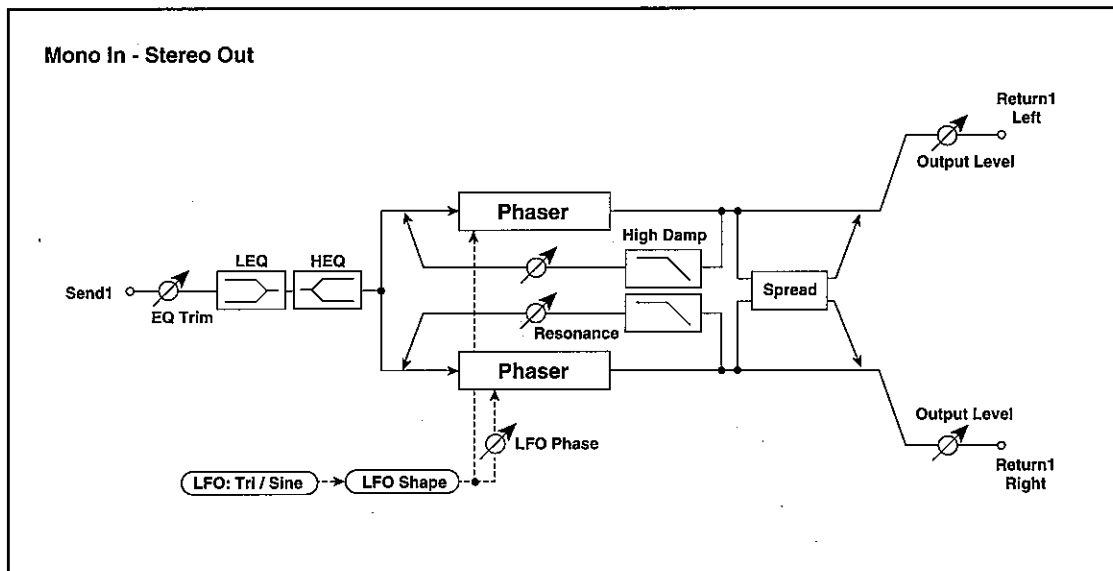
a	Output Level	-100...+100	エフェクト音の出カレベル。 <small>☞ P.29、129</small>
	Src	None...Tempo	出カレベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出カレベルのモジュレーション量。
b	Delay Time[ms] (Delay Time [msec])	0.0...50.0msec	原音からのディレイ・タイム。
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。
c	Feedback	-100...+100	フィードバック量。 <small>☞ P.29</small>
	High Damp[%]	0...100%	フィードバックの高域の減衰量。 <small>☞ P.29</small>
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 <small>☞ P.29</small>
f	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。 <small>☞ P.59</small>
	FB Mode	Normal, Cross	フィードバックの接続の設定。 <small>☞ P.63</small>
g	LEQ Gain[dB] (LEQ [dB])	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ Gain[dB] (HEQ [dB])	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
h	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーの入カレベル。
	Spread	0...100	エフェクト音の定位する幅の設定。 <small>☞ P.59</small>

a: Output Level

-100~-1のときは、位相が反転したエフェクト音が出カされます。

01: Phaser

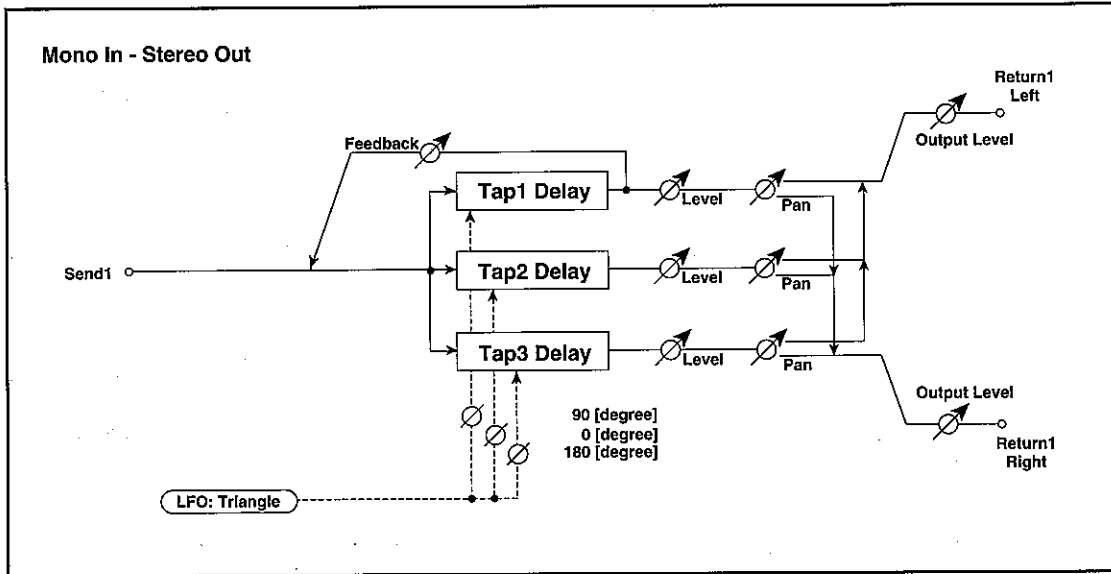
モノラル・イン・ステレオ・アウト・タイプのフェイザーです。2バンド・イコライザー付きなのでエフェクト音の音質のコントロールができます。



a	Output Level	-100...+100	エフェクト音の出力レベル。 ☞ P.32, 129	D-mod
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	
b	Manual	0...100	効果のかかる周波数の設定。	D-mod
	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
c	Resonance	-100...+100	レゾナンス量の設定。 ☞ P.32	D-mod
	High Damp[%]	0...100%	レゾナンスの高域の減衰量。 ☞ P.32	
d	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	D-mod
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合。 ☞ P.29	
f	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。 ☞ P.59	D-mod
g	LEQ Gain[dB] (LEQ [dB])	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。	D-mod
	HEQ Gain[dB] (HEQ [dB])	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。	
h	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーの入力レベル。	D-mod
	Spread	0...100	エフェクト音の定位する幅の設定。 ☞ P.59	

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

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



Master Effect

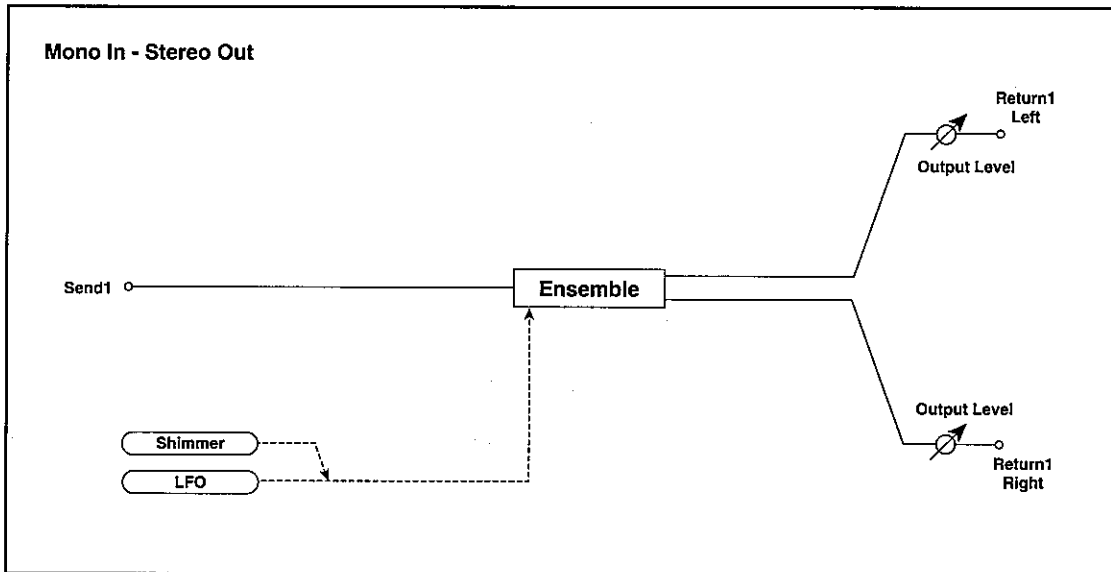
a	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。
b	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。
c	Tap1(090) [ms] (Tap1(090) [msec])	0...570msec	タップ1 (LFO位相=90度) のディレイ・タイム。
	Dp (Depth)	0...100	タップ1のコーラスの深さ。
	Lv (Level)	0...100	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

D-mod

D-mod

03: Ensemble

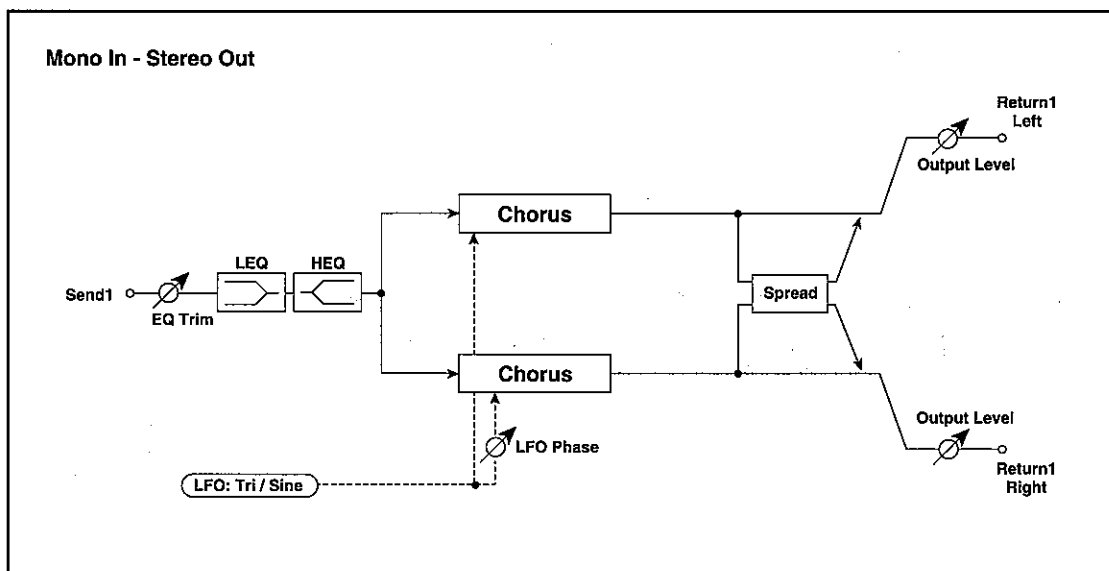
3個のコーラス・ブロックを持つアンサンブルです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので立体的な、深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。	D-mod
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	
b	Speed	1...100	LFOのスピード。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量。	
c	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	D-mod
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
d	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量。	P.28

04: Chorus

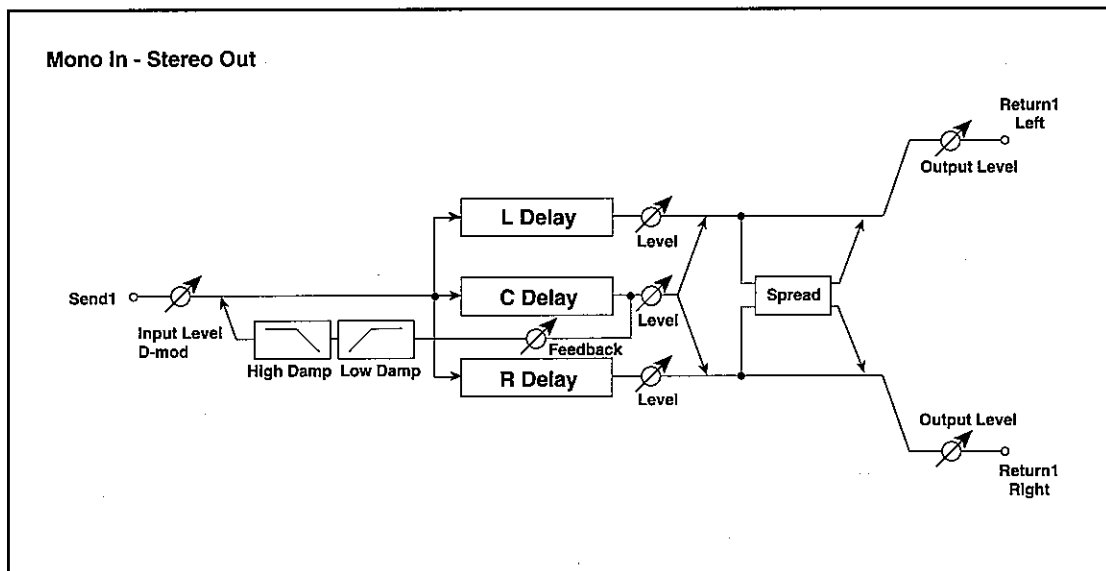
モノラル・イン・ステレオ・アウト・タイプのコーラスです。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	Output Level	-100...+100	エフェクト音の出力レベル。	☞ P.129
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	
b	L Pre Dly[ms] (L Pre Delay [msec])	0.0...50.0msec	左チャンネルのディレイ・タイム。	☞ P.59
	R Pre Dly[ms] (R Pre Delay [msec])	0.0...50.0msec	右チャンネルのディレイ・タイム。	☞ P.59
c	LFO Freq[Hz] (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.00Hz	LFOのスピード。	
	Src	None...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース。	
	A (Amt)	-20.00...+20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量。	
d	Depth	0...100	LFO変調の深さ。	
	Src	None...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量。	
e	LFO Waveform	Tri (Triangle), Sine	LFO波形の選択。	
	LFO Phase[deg] (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差。	☞ P.59
f	LEQ Gain[dB] (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15dB (-15.0...+15.0dB)	低域イコライザーのゲイン。	
	HEQ Gain[dB] (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15dB (-15.0...+15.0dB)	高域イコライザーのゲイン。	
g	EQ Trim	0...100	イコライザーの入力レベル。	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅の設定。	☞ P.59

05: L/C/R Delay

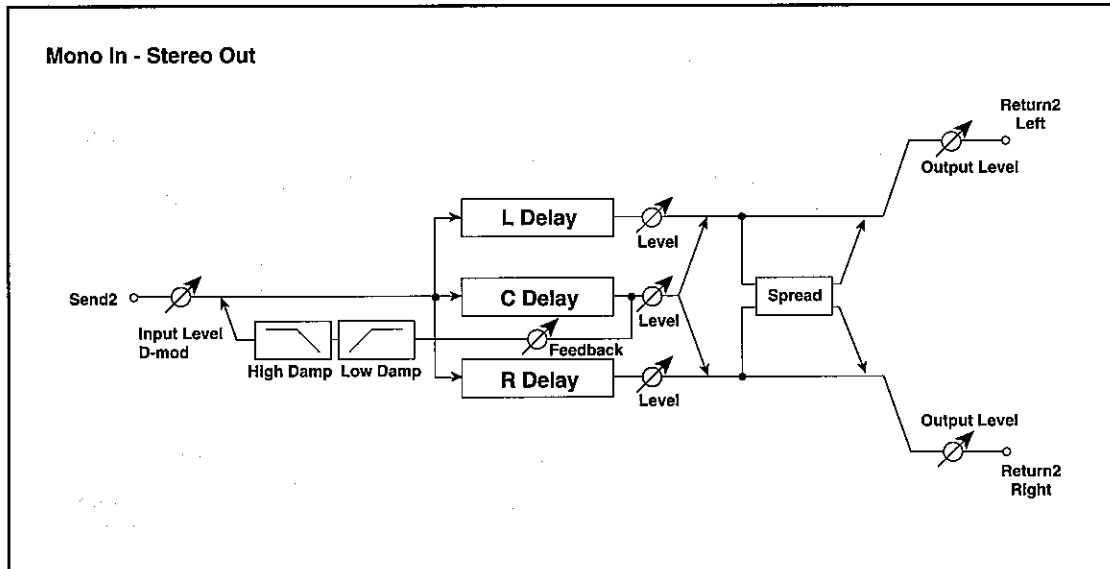
3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。



a	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。	D-mod
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	
b	L Time[ms] (L Delay Time [msec])	0...680msec	タップLのディレイ・タイムの設定。	D-mod
	L Level (Level)	0...50	タップLの出力レベル。	
c	C Time[ms] (C Delay Time [msec])	0...680msec	タップCのディレイ・タイムの設定。	D-mod
	C Level (Level)	0...50	タップCの出力レベル。	
d	R Time[ms] (R Delay Time [msec])	0...680msec	タップRのディレイ・タイムの設定。	D-mod
	R Level (Level)	0...50	タップRの出力レベル。	
e	Feedback	-100...+100	タップCのフィードバック量の設定。	D-mod
	Src	None...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量。	
f	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。 P.40	D-mod
	Low Damp[%]	0...100%	低域の減衰量。 P.40	
g	In Level Src (Input Level D-mod: Src)	None...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース。 P.40	D-mod
	Amt	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量。	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅の設定。 P.59	

00: L/C/R Long Delay

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

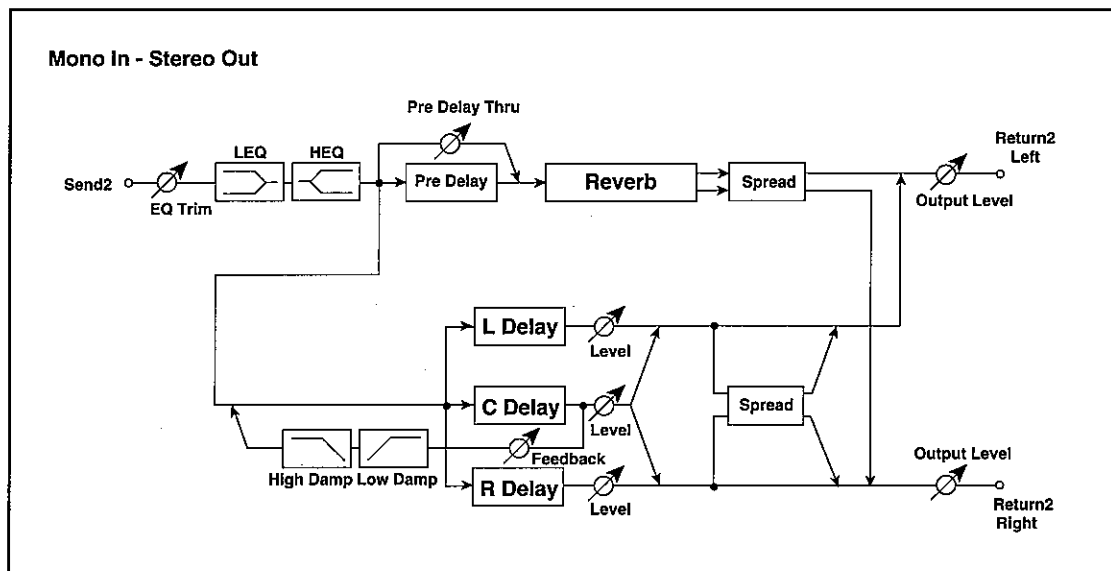


Master Effect

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

01: Delay/Reverb

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



a	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。	D-mod
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。	
b	L Dly Time[ms] (L Delay Time [msec])	0...680msec	タップLのディレイ・タイムの設定。	
	L Level (Level)	0...30	タップLの出力レベル。	
c	C Dly Time[ms] (C Delay Time [msec])	0...680msec	タップCのディレイ・タイムの設定。	
	C Level (Level)	0...30	タップCの出力レベル。	
d	R Dly Time[ms] (R Delay Time [msec])	0...680msec	タップRのディレイ・タイムの設定。	
	R Level (Level)	0...30	タップRの出力レベル。	
e	Feedback	-100...+100	タップCのフィードバック量の設定。	
f	High Damp[%]	0...100%	ディレイの高域の減衰量。	☞ P.40
	Low Damp[%]	0...100%	ディレイの低域の減衰量。	
g	Reverb Time[s] (Reverb Time [sec])	0.1...10.0	リバーブの残響時間の設定。	
	High Damp[%]	0...100%	リバーブの高域の減衰量。	
h	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	リバーブのディレイ・タイム。	☞ P.103
	Pre Delay Thru	0...30	リバーブのディレイしない音をミックスする割合。	
i	LEQ Gain[dB] (LEQ [dB])	-15...+15	リバーブの低域イコライザーのゲイン。	
	HEQ Gain[dB] (HEQ [dB])	-15...+15	リバーブの高域イコライザーのゲイン。	
j	EQ Trim	0...30	リバーブのイコライザーの入力レベル。	
k	Spread	0...30	エフェクトの定位する幅の設定。	☞ P.136
	Spread Ctrl (Spread Control)	Delay, Reverb, Both	エフェクトの定位する幅のコントロールディレイのみ/リバーブのみ/両方、の切り替え。	

k: Spread

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

k: Spread Ctrl

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

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

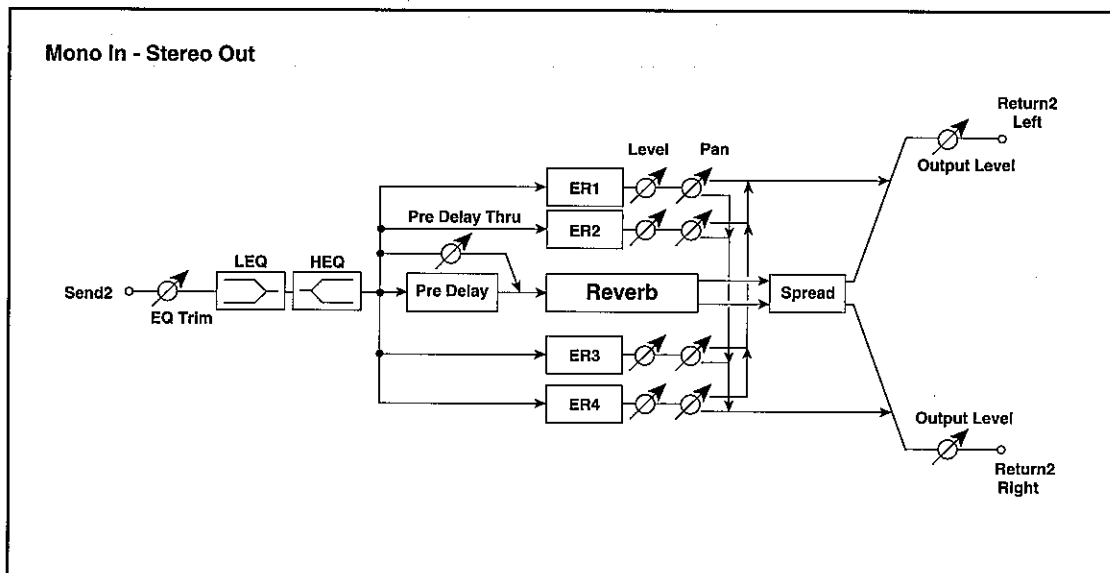
Spread Ctrl=Bothのときは、ディレイとリバーブ両方の定位する幅を同時に動かします。

02: Reverb-Room

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

03: Reverb-BrightRoom (Reverb-Bright Room)

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

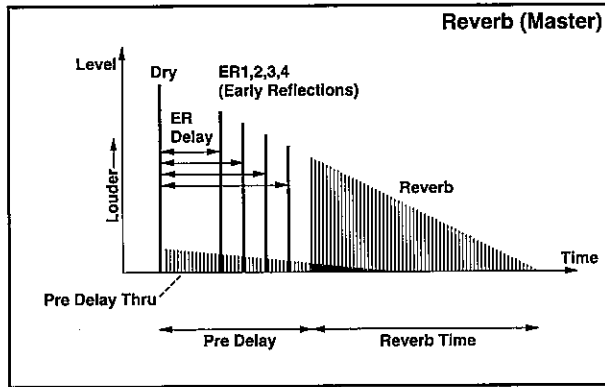


Master Effect

a	Output Level	0...100	エフェクト音の出カレベル。
	Src	None...Tempo	出カレベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出カレベルのモジュレーション量。
b	Reverb Time[s] (Reverb Time [sec])	0.1...3.0sec	残響時間の設定。
	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	ダイレクト音からのディレイ・タイム。 <small>☞ P.138</small>
	Pre Delay Thru	0...30	ディレイしない音をミックスする割合。
d	ER1 Delay[ms] (ER1 Delay [msec])	0...200msec	初期反射音1のディレイ・タイム。 <small>☞ P.138</small>
	Level	0...30	初期反射音1の出カレベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音1のステレオ定位。
e	ER2 Delay[ms] (ER2 Delay [msec])	0...200msec	初期反射音2のディレイ・タイム。 <small>☞ P.138</small>
	Level	0...30	初期反射音2の出カレベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音2のステレオ定位。
f	ER3 Delay[ms] (ER3 Delay [msec])	0...200msec	初期反射音3のディレイ・タイム。 <small>☞ P.138</small>
	Level	0...30	初期反射音3の出カレベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音3のステレオ定位。
g	ER4 Delay[ms] (ER4 Delay [msec])	0...200msec	初期反射音4のディレイ・タイム。 <small>☞ P.138</small>
	Level	0...30	初期反射音4の出カレベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音4のステレオ定位。
h	LEQ Gain[dB] (LEQ [dB])	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ Gain[dB] (HEQ [dB])	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
i	EQ Trim	0...30	イコライザーの入カレベル。
	Spread	0...30	リバーブ音(初期反射音を除く)の定位する幅の設定。 <small>☞ P.59</small>

D-mod

- c: Pre Delay[ms]
- d: ER1 Delay[ms]
- e: ER2 Delay[ms]
- f: ER3 Delay[ms]
- g: ER4 Delay[ms]



04: Reverb-Hall

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

05: Reverb-SmoothHall (Reverb-Smooth Hall)

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

06: Reverb-Wet Plate

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

07: Reverb-Dry Plate

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

a	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル。
	Src	None...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース。
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量。
b	Reverb Time[ms] (Reverb Time [sec])	0.1...10.0sec	残響時間の設定。
	High Damp[%]	0...100%	高域の減衰量。
c	Pre Delay[ms] (Pre Delay [msec])	0...200msec	ダイレクト音からのディレイ・タイム。 <small>P.138</small>
	Pre Delay Thru	0...30	ディレイしない音をミックスする割合。
d	ER1 Delay[ms] (ER1 Delay [msec])	0...200msec	初期反射音1のディレイ・タイム。 <small>P.138</small>
	Level	0...30	初期反射音1の出力レベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音1のステレオ定位。
e	ER2 Delay[ms] (ER2 Delay [msec])	0...200msec	初期反射音2のディレイ・タイム。 <small>P.138</small>
	Level	0...30	初期反射音2の出力レベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音2のステレオ定位。
f	ER3 Delay[ms] (ER3 Delay [msec])	0...200msec	初期反射音3のディレイ・タイム。 <small>P.138</small>
	Level	0...30	初期反射音3の出力レベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音3のステレオ定位。
g	ER4 Delay[ms] (ER4 Delay [msec])	0...200msec	初期反射音4のディレイ・タイム。 <small>P.138</small>
	Level	0...30	初期反射音4の出力レベル。
	Pan	L, 1, 2, CNT, 4, 5, R	初期反射音4のステレオ定位。
h	LEQ Gain[dB] (LEQ [dB])	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン。
	HEQ Gain[dB] (HEQ [dB])	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン。
i	EQ Trim	0...30	イコライザーの入力レベル。
	Spread	0...30	リバーブ音(初期反射音を除く)の定位する幅の設定。 <small>P.59</small>

索引

記号

2-Voice Reso.	72
2Band P.Shift	119

A

AmpSimulation	12
---------------------	----

C

Chorus	
size 1	26
Master Effect	133
Compressor	13

D

Decimator	25
Delay	40
Delay/Reverb	136
Detune	85
Doppler	74
Dual Delay	90
Dual Long Dly	125
Dyna Exciter	23

E

Early Reflect	
size 1	42
size2	102
size4	122
Ensemble	
size 1	28
size2	62
Master Effect	132
Env.Flanger	31
Env.Phaser	34

F

Flanger	
size 1	29
Master Effect	129

G

Gate	16
Graphic 13EQ	52
Graphic 7EQ	19

H

HarmonicChorus	27
Hold Delay	127

L

L/C/R Delay	134
L/C/R Long Delay	135

LOR Delay	93
LOR LongDelay	123
Limiter	14

M

MltBand Limit	46
MltTap ChoDly	
size2	61
size4	113
Multitap Cho/Dly	131
MultitapDelay	41

O

OD/Hi-Gain	17
OD/HiGain Wah	49
OD/HyperG Wah	108

P

Parametric4EQ	18
Phaser	
size1	32
Master Effect	130
Phaser+Tremolo	83
Piano Body	106
Pitch Shifter	86
PitchShft Mod	87

R

Random Filter	22
Resonator	36
Rev-Dry Plate	105
Rev-Hall	102
Rev-Room	103
Rev-SmoothHall	102
Rev-Wet Plate	105
Reverb-BrightRoom	
size2	103
Master Effect	137
Reverb-Dry Plate	139
Reverb-Hall	139
Reverb-Room	137
Reverb-SmoothHall	139
Reverb-Wet Plate	139
RingModulator	37
RndmPan Delay	100
RotarySP OD	120
RotarySpeaker	
size 1	39
size2	88

S

Shimmer	84
St.AmpSimulat	43
St.Auto Pan	77
St.Bi-phasMod	69
St.Chorus	58

St.Compressor	44
St.Decimator	57
St.Dyna Delay	98
St.Dyna Pan	81
St.Enhancer	55
St.Ensemble	115
St.Env.Pan	79
St.Flanger	63
St.Graph.13EQ	109
St.Graphic7EQ	51
St.HarmonicCho	
size2	60
size4	111
St.Limiter	45
St.Long Delay	124
St.MltBandLmt	107
St.MltTap Dly	92
St.Mod.Delay	96
St.Para.4EQ	50
St.Phaser	66
St.PitchShift	118
St.Rndm Flang	64
St.RndmFilter	53
St.RndmPhaser	67
St.TempoDelay	126
St.Tmpo Flang	
size2	65
size4	116
St.TmpoPhaser	
size2	68
size4	117
St.Tremolo	76
St.Vibrato	70
Stereo Delay	91
Stereo Gate	47
SubOscillator	24

T

Talking Mod.	56
Tempo Delay	94
Tempo Flanger	30
Tempo Phaser	33
Tremolo	38

V

Vibrato	35
Vocoder	110

W

Wah/Auto Wah	20
--------------------	----

アフターサービス

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

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

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

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

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

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

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

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

営業技術課 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3309-7004

《WARNING》

This product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03)3325-5691 ■インフォメーション:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03)5376-5022
■東京営業所:〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03)3323-5241 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ:〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052)832-1419
■大阪営業所:〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎ (06)374-0691 ■福岡営業所:〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎ (092)531-0166

© 1997 KORG INC.

0910 GH Printed in Japan